HEBDOGICIEL

HEBDOGICIEL

le 1er hebdomadaire des programmes informatiques

M-1815-8-8F

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

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

UN NOUVEAU MICRO POCHE CASIO ?

CASIO vient de présenter un nouvel ordinateur... de poche : le PB700.

Ce nouveau produit est étonnant à plusieurs titres, et ceci est remarquable car dans notre métier il nous est difficile d'être étonnés par des nouveautés technologiques qui se succèdent dans le domaine de la micro-informatique.

CASIO nous a toujours étonnés par sa créativité et ses efforts pour mettre sur le marché les produits les mieux adaptés aux besoins des utilisateurs.

Le premier micro-ordinateur lancé par CASIO était le FX 702 P qui de par sa vocation scientifique, a remporté auprès d'un vaste public d'ingénieurs, d'étudiants, de cadres commerciaux... un succès considérable. En février 1983 CASIO lance une bombe sur le marché de la micro-informatique, le PB100 : véritable méthode (ordinateur + livre) d'initiation à la micro-informatique, et ceci pour moins de 750 F.

Un succès sans précédent qui se traduit par plus de 25 000 pièces vendues à ce jour auprès d'un public dont la moyenne d'âge est d'environ 15 ans.

Aujourd'hui, par le PB 700, CASIO absorbe l'ensemble des utilisateurs professionnels ou non professionnels.

Le PB 700 est le premier ordinateur BASIC de poche MODULAIRE, EXTENSIBLE, et COMPACT.

- MODULAIRE : il permet une acquisition progressive à la portée de tous les budgets.
- EXTENSIBLE : il permet une évolution des performances en fonction des besoins de l'utilisateur.
- COMPACT : il est l'outil idéal de l'Homme de terrain, en version de poche, en mallette, ou sur un bureau.

suite page 8

Edito

Les jeux, c'est bien ! c'est même la vocation première de l'Hebdo, mais il n'y a pas que ça qui tourne sur les micros ! Vous pourriez peut-être vous essayer à des programmes un peu plus sérieux ? (Sans tomber dans les programmes TROP sérieux.) Par exemple : gestion de compte en banque, calcul des impôts, gestion de fichier ou comptabilité personnelle. Ou, encore, des programmes utilitaires permettant de mieux utiliser votre micro-ordinateur. Nous avons déjà publié des programmes semblables pour certains ordinateurs, les autres pourraient s'y mettre, cela n'empêchera pas de continuer les jeux. Nous passerons un utilitaire ET un jeu, comme ça tout le monde sera content. D'ailleurs cette semaine, ORIC, TEXAS et ZX 81 ont droit à deux programmes,

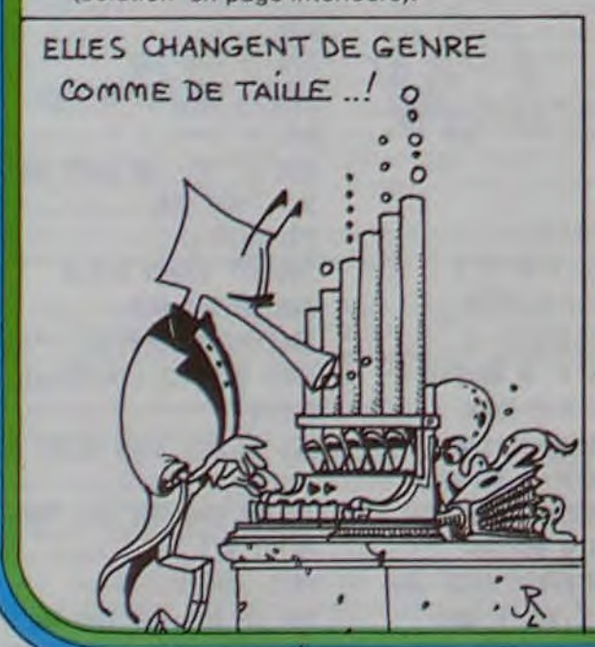
suite page 16

Menu

"APPLE II PARLE FRANÇAIS" de J.-F. GROUSSIN a failli gagner le concours du mois dernier, c'est vous dire si le DOS FRANÇAIS publié aujourd'hui est attendu par les programmeurs d'APPLE : merci Monsieur GROUSSIN. Vous pouvez écrire en français sur votre écran et le copier sur l'imprimante de votre MZ 80 avec le HARD COPY de G. LECANNU : ça ne parle pas français, mais ça écrit français, c'est mieux que rien ! Le QUADRILETTRE FX 702 P de Hervé JANOD est, lui, bien en français, encore que les lettres soient dans le désordre et que, tout au moins au début, cela ressemble plutôt à du chinois. Le CCP de Thierry DOMBLIDES pour PC 1500 est un remarquable petit outil de gestion pour les irréductibles partisans des comptes chèques postaux. Yvan CHARPENTIER va se faire détester par les obèses et par les bien-en-chair qui calculeront leur poids idéal avec leur PC 1211. Eddy MITCHELL lit peut-être HEBDOGICIEL (en tout cas, il n'est pas abonné !), mais Pierre LALAIN et son TRS 80 ne s'intéressent qu'à la DERNIÈRE SÉANCE avec un QUIZ très amusant. Nous repartons encore une fois dans l'espace, comme toutes les semaines : embarquons sur la NAVETTE ZX 81 de Maurice NOVAT, sans CRASH COSMIQUE (Christophe ROMANIN sur SPECTRUM) et rentrons dans l'atmosphère avec THOM 7 et T.O'SON de G. FAGOT-BARRALY. Contrairement à son nom, FETCHVAR, le programme de Marc MAIZIER pour HP 75 ne se passe pas dans l'espace ni dans le ciel, il n'a même pas de rapport avec un jeu : c'est un intéressant programme de recherche de variables, plus aucun risque d'employer la même variable dans un long listing ! (A adapter d'urgence à votre micro et à envoyer à l'Hebdo pour publication.) Le labyrinthe de

suite page 12

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).



N° 8 2 décembre 83

Allemagne 3,50 DM - Belgique 55 Frs - Canada 2,50 $ - Luxembourg 57 Frs - Suisse 3 Frs -

8F

CASSE-PIPE

HP 41

La HP-41 pêche fortement par la pauvreté de son affichage malgré tout ce programme essaye d'en tirer le maximum, avec l'aide du module X-FUNCTION.
Dans CASSEPipe vous devez abattre les cibles qui défilent à l'écran. Le canon est symbolisé par le drapeau 2. Il y a 12 cibles réparties en deux groupes de six. Attention, plus vous avancez dans le jeu, plus les cibles défilent rapidement.

Vincent HERLICQ.

LES CIBLES

⊡ : 5 points — Une fois touchée elle perd son "bouclier de protection et devient une cible "

* : 10 points
□ : 15 points
I : 20 points.

Attention chaque erreur de tir vous coûte dix points ! et n'attendez pas trop pour tirer, chaque tour complet de l'affichage retire cinq points.

CONFIGURATION :
Programme 1 : HP-41C *avec 1 module de MEM, X-FUNCTION, TIME.*
Programme 2 : HP-41C avec 1 module de MEM, X-FUNCTION.

PROGRAMME 1 :
Après avoir tapé le programme (ouf !), à vous de jouer.
Un ultime renseignement avant de vous laisser face à face avec votre 41, le tir s'effectue en pressant ON.

PROGRAMME 2 :
Si vous n'avez pas le module time le tir demande deux pressions de touche. Une fois sur R/S pour arrêter le programme et une seconde fois sur R/S pour déclencher le programme TIR qui est affecté à la touche R/S dès le début de CASSEPipe.
Attention, si vous vous arrêtez en cours de partie n'oubliez pas de faire ASN ALPHA ALPHA R/S sinon vous auriez des surprises.

Pour les chasseurs d'octets :
Vous pouvez remplacer les lignes 50 à 73 et 83 à 106 dans CASSEP1 et les lignes 64 à 87 et 97 à 120 dans CASSEP2 par :

,011 et	11
LBL 15	LBL 16
ATOX	RCL IND X
STO IND X	XTOA
RDN	RDN
ISG X	DSE X
GTO 15	GTO 16

Mais si cette solution est moins vorace en octets elle est aussi plus lente et ici la rapidité est primordiale.

REMARQUES :
– Pour faire varier la vitesse de défilement des cibles, il suffit de changer le nombre ou le type d'instruction dans les LBL 00 à 05 en prenant soin de toujours garder 1 ST+ 13.
– Pour faire défiler l'affichage on utilise la routine AVIEW SF 25 SF 99. Attention, seul, l'affichage défile le registre ALPHA reste inchangé.
– Le tir grâce à la touche ON (avec le TIME) est possible grâce aux pastdue alarm (alarmes passées). En effet quant on veut éteindre la HP et qu'une alarme past-due existe, celle-ci se déclanche. Ici le programme TIR est lancé.
Si par suite d'erreurs vous avez plusieurs alarmes TIR en mémoire, il suffit d'éteindre la 41 plusieurs fois jusqu'à ce qu'elle reste éteinte.

```
9:35PM 01/02
01♦LBL "CASSEP1"
02 FIX 0
03 CF 29
04 SIZE?
05 16
06 X>Y?
07 PSIZE
08 0
09 STO 14
10 STO 15
11 4
12 X<>F
13♦LBL 10
14 "ATTENTION..."
15 FC? 05
16 AVIEW
17 " 1 0 0   *"
18 14
19 XTOA
20 XTOA
21 FC? 05
22 GTO 07
23 "ENCORE 6 ..."
24 AVIEW
25 "  1 0 * 1 1"
26 XTOA
27♦LBL 07
28 SF 05
29 TIME
30 FRC
31 1 E2
32 *
33 AROT
34 5
35♦LBL 11
36 ATOX
37 ATOX
38 ATOX
39 AROT
40 XTOA
41 RDN
42 AROT
43 XTOA
44 RDN
45 AROT
46 XTOA
47 RDN
48 DSE X
49 GTO 11
50 ATOX
51 STO 00
52 ATOX
53 STO 01
54 ATOX
55 STO 02
56 ATOX
57 STO 03
58 ATOX
59 STO 04
60 ATOX
61 STO 05
62 ATOX
63 STO 06
64 ATOX
65 STO 07
66 ATOX
67 STO 08
68 ATOX
69 STO 09
70 ATOX
71 STO 10
72 ATOX
73 STO 11
74 TONE 5
75 4
76 STO 13
77 GTO 09
78♦LBL 13
79 "...PRET..."
80 AVIEW
81 TONE 5
82 CLA
83 RCL 11
84 XTOA
85 RCL 10
86 XTOA
87 RCL 09
88 XTOA
89 RCL 08
90 XTOA
91 RCL 07
92 XTOA
93 RCL 06
94 XTOA
95 RCL 05
96 XTOA
97 RCL 04
98 XTOA
99 RCL 03
100 XTOA
101 RCL 02
102 XTOA
103 RCL 01
104 XTOA
105 RCL 00
106 XTOA
107 TONE 9
108 RTN
109♦LBL 00
110 1
111 ST+ 13
112 R-P
113 R-P
114 GTO 00
115♦LBL 01
116 1
117 ST+ 13
118 R-P
119 GTO 01
120♦LBL 02
121 1
122 ST+ 13
123 X<>Y
124 X<>Y
125 X<>Y
126 GTO 02
127♦LBL 03
128 1
129 ST+ 13
130 X<>Y
131 X<>Y
132 GTO 03
133♦LBL 04
134 1
135 ST+ 13
136 X<>Y
137 GTO 04
138♦LBL 05
139 1
140 ST+ 13
141 GTO 05
142♦LBL "TIR"
143 "ABATTU"
144 RCL 13
145 12
146 MOD
147 X<> 13
148 LASTX
149 /
150 INT
151 5
152 *
153 ST- 15
154 RCL IND 13
155 GTO IND X
156♦LBL 32
157 "MANQUE"
158 SF 06
159 TONE 8
160 10
161 ST- 15
162 32
163 GTO 06
164♦LBL 42
165 10
166 ST+ 15
167 32
168 TONE 8
169 GTO 06
170♦LBL 14
171 "TOUCHE"
172 SF 06
173 5
174 ST+ 15
175 TONE 7
176 42
177 GTO 06
178♦LBL 79
179 15
180 ST+ 15
181 TONE 7
182 32
183 GTO 06
184♦LBL 49
185 20
186 ST+ 15
187 TONE 9
188 32
189♦LBL 06
190 AVIEW
191 STO IND 13
192 FS?C 06
193 GTO 09
194 1
195 ST+ 14
196 RCL 14
197 6
198 X=Y?
199 GTO 10
200 X<>Y
201 12
202 X=Y?
203 GTO 08
204♦LBL 09
205 CF 26
206 CLST
207 "↑TIR"
208 XYZALM
209 SF 26
210 XEQ 13
211 RCL 13
212 4
213 -
214 CHS
215 AROT
216 AVIEW
217 SF 25
218 SF 99
219 RCL 14
220 2
221 /
222 INT
223 5
224 X>Y?
225 X<>Y
226 GTO IND X
227♦LBL 08
228 "VICTOIRE"
229 AVIEW
230 BEEP
231 BEEP
232 CLA
233 ARCL 15
234 "⊢ PTS"
235 AVIEW
236 .END.
```

```
9:42PM 01/02
01♦LBL "CASSEP2"
02 FIX 0
03 SIZE?
04 17
05 X>Y?
06 PSIZE
07 CF 29
08 SF 26
09 SF 27
10 0
11 STO 14
12 STO 15
13 4
14 X<>F
15 "ALEA ?"
16 PROMPT
17 FRC
18 STO 16
19 "TIR"
20 84
21 PASN
22♦LBL 10
23 "ATTENTION..."
24 FC? 05
25 AVIEW
26 " 1 0 0   *"
27 14
28 XTOA
29 XTOA
30 FC? 05
31 GTO 07
32 "ENCORE 6 ..."
33 AVIEW
34 "  1 0 * 1 1"
35 XTOA
36♦LBL 07
37 SF 05
38 RCL 16
39 9821
40 *
41 .211327
42 +
43 FRC
44 STO 16
45 24
46 *
47 AROT
48 5
49♦LBL 11
50 ATOX
51 ATOX
52 ATOX
53 AROT
54 XTOA
55 RDN
56 AROT
57 XTOA
58 RDN
59 AROT
60 XTOA
61 RDN
62 DSE X
63 GTO 11
64 ATOX
65 STO 00
66 ATOX
67 STO 01
68 ATOX
69 STO 02
70 ATOX
71 STO 03
72 ATOX
73 STO 04
74 ATOX
75 STO 05
76 ATOX
77 STO 06
78 ATOX
79 STO 07
80 ATOX
81 STO 08
82 ATOX
83 STO 09
84 ATOX
85 STO 10
86 ATOX
87 STO 11
88 TONE 5
89 4
90 STO 13
91 GTO 09
92♦LBL 13
93 "...PRET..."
94 AVIEW
95 TONE 5
96 CLA
97 RCL 11
98 XTOA
99 RCL 10
100 XTOA
101 RCL 09
102 XTOA
103 RCL 08
104 XTOA
105 RCL 07
106 XTOA
107 RCL 06
108 XTOA
109 RCL 05
110 XTOA
111 RCL 04
112 XTOA
113 RCL 03
114 XTOA
115 RCL 02
116 XTOA
117 RCL 01
118 XTOA
119 RCL 00
120 XTOA
121 TONE 9
122 RTN
123♦LBL 00
124 1
125 ST+ 13
126 R-P
127 R-P
128 GTO 00
129♦LBL 01
130 1
131 ST+ 13
132 R-P
133 GTO 01
134♦LBL 02
135 1
136 ST+ 13
137 X<>Y
138 X<>Y
139 X<>Y
140 GTO 02
141♦LBL 03
142 1
143 ST+ 13
144 X<>Y
145 X<>Y
146 GTO 03
147♦LBL 04
148 1
149 ST+ 13
150 X<>Y
151 GTO 04
152♦LBL 05
153 1
154 ST+ 13
155 GTO 05
156♦LBL "TIR"
157 "ABATTU"
158 RCL 13
159 12
160 MOD
161 X<> 13
162 LASTX
163 /
164 INT
165 5
166 *
167 ST- 15
168 RCL IND 13
169 GTO IND X
170♦LBL 32
171 "MANQUE"
172 SF 06
173 TONE 8
174 10
175 ST- 15
176 32
177 GTO 06
178♦LBL 42
179 10
180 ST+ 15
181 32
182 TONE 8
183 GTO 06
184♦LBL 14
185 "TOUCHE"
186 SF 06
187 5
188 ST+ 15
189 TONE 7
190 42
191 GTO 06
192♦LBL 79
193 15
194 ST+ 15
195 TONE 7
196 32
197 GTO 06
198♦LBL 49
199 20
200 ST+ 15
201 TONE 9
202 32
203♦LBL 06
204 AVIEW
205 STO IND 13
206 FS?C 06
207 GTO 09
208 1
209 ST+ 14
210 RCL 14
211 6
212 X=Y?
213 GTO 10
214 X<>Y
215 12
216 X=Y?
217 GTO 08
218♦LBL 09
219 XEQ 13
220 RCL 13
221 4
222 -
223 CHS
224 AROT
225 AVIEW
226 SF 25
227 SF 99
228 RCL 14
229 2
230 /
231 INT
232 5
233 X>Y?
234 X<>Y
235 GTO IND X
236♦LBL 08
237 "VICTOIRE"
238 AVIEW
239 CLA
240 84
241 PASN
242 BEEP
243 BEEP
244 ARCL 15
245 "⊢ PTS"
246 AVIEW
247 .END.
```

FETCH VAR

HP 75

Cet utilitaire recherche dans un programme toutes les variables utilisées qu'elles soient numériques ou alphanumériques.

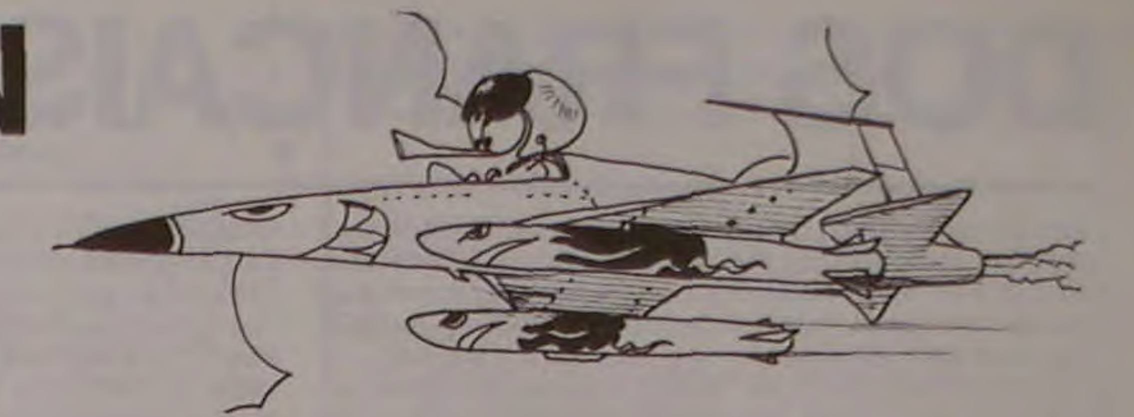
Marc MAIZIER

Le temps de calcul et d'analyse dépend de la longueur du programme à traiter. Le programme analysé sera renuméroté de 10 en 10 en fin de traitement. Attention aux REM qui sont traitées comme des instructions BASIC.

```
1 REM FETCH VAR
2 REM
3 REM HP-75 C
4 REM
5 REM Marc MAIZIER
6 REM
10 DIM
L$[96],A$[8],B$[4],C$[4]
,D$[4],E$[1],N$[8]
20 INTEGER
B,C,D,E,F,I,J,K
30 INPUT "Nom du fichier
BASIC:";N$
40 INPUT "Nom du fichier
destination:";A$
50 EDIT N$ @ DISP
TAB(13),"Patience"
60 RENUMBER
70 TRANSFORM N$ INTO
TEXT
80 ASSIGN # 1 TO N$ @
ASSIGN # 2 TO A$
90 F=1 @ GOSUB 120 @ F=2
@ GOSUB 120
100 TRANSFORM N$ INTO
BASIC
110 BEEP 1400,10 @ STOP
120 FOR I=65 TO 90 @
E$=CHR$(I)
130 IF F=1 THEN B$=E$ @
C$=E$&"=" @ D$=E$&"("
140 IF F=2 THEN
B$=E$&"$" @ C$=B$&"=" @
D$=B$&"["
150 GOSUB 210 @ NEXT I
160 FOR I=65 TO 90 @
E$=CHR$(I)
170 FOR K=0 TO 9
180 IF F=1 THEN
B$=E$&STR$(K) @
C$=B$&"=" @ D$=B$&"("
190 IF F=2 THEN
B$=E$&STR$(K)&"$" @
C$=B$&"=" @ D$=B$&"["
200 GOSUB 210 @ NEXT K @
NEXT I @ RETURN
210 ON ERROR GOTO 300
220 B,C,D=0 @ A$=" "
230 FOR J=10 TO 9990
STEP 10
240 READ # 1,J ; L$
250 IF B=0 AND
POS(L$,A$&B$&A$)<>0 THEN
B=1
260 IF C=0 AND
POS(L$,A$&C$)<>0 THEN
C=1
270 IF D=0 AND
POS(L$,A$&D$)<>0 THEN
D=1
280 IF (B=1 OR C=1) AND
D=1 THEN 300
290 NEXT J
300 OFF ERROR @ E=0
310 IF D=1 AND
D$[LEN(D$),LEN(D$)]="["
THEN D$=D$[1,LEN(D$)-1]
@ E=1
320 IF B=1 THEN PRINT #
2 ; B$
330 IF B=0 AND C=1 THEN
PRINT # 2 ;
C$[1,LEN(C$)-1]
340 IF D=1 AND E=1 AND
(B=0 AND C=0) THEN PRINT
# 2 ; D$
350 IF D=1 AND
POS(D$,"(")<>0 THEN
PRINT # 2 ; D$
360 RETURN
```

THOM 7 & T.O'SON

TO 7



Qui sera le gagnant, vous ou votre adversaire ? Vous disposez tous les deux d'un avion de combat armé de missiles THOM 7 et les chances sont, à priori, égales. Pourtant l'ignoble T. O'SON est là, et il faut compter avec lui : Les mines qu'il disperse ça et là vont peut-être changer le cours du jeu...

G. FAGOT-BARRALY

```
10 ''''''' THOM 7  ET  T. O'SON '''''''
20 GOTO10000
30 J=J+1:FORI=0TO19:READX:POKEU+20*J+I,X:PRINTGR$(X);:NEXT:RETURN
98 ...... DEPLACEMENTS  VAISSEAUX .....
100 X0=X(I)+A(I):Y0=Y(I)+B(I):P=PEEK(U+20*Y0+X0)
110 IF P<4 THEN636
120 IF P<>5 THEN130
122 K=RND:IF K<.25 THENA(I)=1:B(I)=0:D(I)=1:GOTO100
124 IF K<.5 THENA(I)=-1:B(I)=0:D(I)=0:GOTO100
126 IF K<.75 THENA(I)=0:B(I)=1:D(I)=2:GOTO100
128 A(I)=0:B(I)=-1:D(I)=3:GOTO100
130 IF P=6 THEN800
140 LOCATE2*X(I),Y(I):PRINT" ":POKEU+20*Y(I)+X(I),4
150 X(I)=X(I)+A(I):Y(I)=Y(I)+B(I)
160 LOCATE2*X(I),Y(I):PRINTGR$(D(I)):POKEU+20*Y(I)+X(I),D(I)
170 RETURN
197 ..................................
198 ........ BOUCLE PRINCIPALE ........
199 ..................................
200 I=2:I$=INKEY$:IF I$="" THEN270
205 IF ASC(I$)>13 THEN I=1:GOTO310
210 IF I$=CHR$(9) THENA(2)=1:B(2)=0:D(2)=1:GOTO270
220 IF I$=CHR$(8) THENA(2)=-1:B(2)=0:D(2)=0:GOTO270
230 IF I$=CHR$(10) THENA(2)=0:B(2)=1:D(2)=2:GOTO270
240 IF I$=CHR$(11) THENA(2)=0:B(2)=-1:D(2)=3:GOTO270
250 IF I$=CHR$(13) THENGOSUB600:IF P<4 THEN500 ELSE 300
270 GOSUB100:IF P<4 THEN500
280 IF RND<.1 THEN GOSUB900
300 I=1:I$=INKEY$:IF I$="" THEN370
305 IF ASC(I$)<14 THEN I=2:GOTO210
310 IF I$="S" THENA(1)=1:B(1)=0:D(1)=1:GOTO370
320 IF I$="Q" THENA(1)=-1:B(1)=0:D(1)=0:GOTO370
330 IF I$="W" THENA(1)=0:B(1)=1:D(1)=2:GOTO370
340 IF I$="Z" THENA(1)=0:B(1)=-1:D(1)=3:GOTO370
350 IF I$=CHR$(32) THEN GOSUB600:IF P<4 THEN500 ELSE 200
370 GOSUB100:IF P>3 THEN200 ELSE500
498 .... FIN D'UNE PHASE DE JEU .......
500 PRINTCHR$(30);:POKE24633,0:COLOR0,2:PRINT"TOUCHE 1 : MEME CHAMP DE BATAILLE"
510 PRINT"TOUCHE 2 : CHANGEMENT DE DECOR":PRINT"TOUCHE 3 : FIN DU JEU":COLOR4,6
520 I$=INKEY$:I=VAL(I$):IF I<1 OR I>3 THEN520
530 IF I=3 THEN CLEAR,32767,0:CLS:END
540 V=V+(I=1):GOTO11000
598 ............ TIR ..................
600 T$=GR$(-8*(D(I)<2)-7*(D(I)>1)):X0=X(I):Y0=Y(I)
610 X0=X0+A(I):Y0=Y0+B(I):P=PEEK(U+20*Y0+X0)
620 IF P=5 THEN RETURN
630 IF P>3 THEN640
632 C(I)=C(I)+1:POKE24633,2:IF I=1 THENLOCATE0,23:PRINTC(1);:ELSELOCATE29,23:PRINTC(2);
634 I=I+1:IF I=3 THENI=1
636 POKE24633,4:FORK=1TO7:LOCATE2*X(I),Y(I):PRINTGR$(D(I)):PLAY"O1L9DOMI"
638 LOCATE2*X(I),Y(I):PRINT" ":PLAY"O5L2DOSI":NEXT:RETURN
640 IF P=6 THEN800
650 LOCATE2*X0,Y0:PRINTT$:LOCATE2*X0,Y0:PRINT" ":
660 GOTO610
798 ...... EXPLOSION D'UNE MINE .......
800 COLOR1:FORK=-2TO2:FORL=-2TO2
810 P=PEEK(U+20*(Y0+K)+X0+L):IF P>3 THEN830
820 IF X0+L=X(1) AND Y0+K=Y(1) THENI=2:GOTO632:ELSEI=1:GOTO632
830 LOCATE2*X0+2*L,Y0+K:PRINT".":PLAY"O5L1SI"
840 POKEU+20*(Y0+K)+X0+L,4:NEXT:NEXT
850 BOXF(16*X0-32,8*Y0-16)-(16*X0+47,8*Y0+23),-7
860 COLOR0:RETURN
898 ....... !! NOUVELLE MINE !! .......
900 I=INT(RND*14)+3:J=INT(RND*16)+3
910 IF PEEK(U+20*J+I)<>4 THENRETURN
920 COLOR1:LOCATE2*I,J:PRINTGR$(6):POKEU+20*J+I,6
930 COLOR0:RETURN
998 ......... DECOR NUMERO 1 ...........
1000 RESTORE12000:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30
1010 RESTORE12100:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30
1020 RESTORE12500:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30
1030 RESTORE12300:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30
1040 RESTORE12400:GOSUB30
1050 FORK=1TO4:RESTORE12500:GOSUB30:NEXT
1060 RESTORE12400:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30
1070 RESTORE12300:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30
1080 RESTORE12500:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30
1090 RESTORE12100:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30
1100 RESTORE12000:GOSUB30
1200 COLOR0:LOCATE2,1:PRINTGR$(1):POKEU+21,1
1210 LOCATE36,20:PRINTGR$(0):POKEU+418,0
1300 COLOR1:FORK=1TO4:I=INT(RND*14)+3:J=INT(RND*16)+3
1310 IF PEEK(U+20*J+I)<>4 THEN1330
1320 LOCATE2*I,J:PRINTGR$(6):POKEU+20*J+I,6
1330 NEXT:COLOR0:RETURN
2000 RESTORE12000:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30
2010 RESTORE12100:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30
2020 RESTORE12500:GOSUB30
2030 FORK=1TO5:RESTORE12400:GOSUB30:NEXT
2040 RESTORE12500:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30 -
2050 FORK=1TO5:RESTORE12400:GOSUB30:NEXT
2060 RESTORE12500:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30
2070 RESTORE12100:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30
2080 RESTORE12000:GOSUB30
2090 GOTO1200
3000 RESTORE12000:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30
3010 RESTORE12500:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30
3020 FORK=1TO7:RESTORE12200:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30:NEXT
3030 RESTORE12500:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30
3040 RESTORE12500:GOSUB30:RESTORE12000:GOSUB30
3050 GOTO1200
4000 RESTORE12000:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30
4010 RESTORE12500:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30
4020 RESTORE12500:GOSUB30
4030 FORK=1TO4:RESTORE12300:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30:RESTORE12300:GOSUB30:NEXT
4040 RESTORE12500:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30
4050 RESTORE12500:GOSUB30
4060 RESTORE12500:GOSUB30:RESTORE12000:GOSUB30
4070 GOTO1200
5000 RESTORE12000:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30
5010 RESTORE12500:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30
5020 FORK=1TO3:RESTORE12100:GOSUB30:NEXT
5030 RESTORE12500:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30
5040 FORK=1TO3:RESTORE12300:GOSUB30:NEXT
5050 RESTORE12500:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30
5060 FORK=1TO3:RESTORE12100:GOSUB30:NEXT
5070 RESTORE12500:GOSUB30:RESTORE12500:GOSUB30
5080 RESTORE12500:GOSUB30
5090 RESTORE12500:GOSUB30:RESTORE12000:GOSUB30
5100 GOTO1200
9998 ... DEFINITIONS ET PRESENTATION ..
10000 CLEAR,32299,9:U=32300:DEFGR$(0)=6,12,25,126,126,25,12,6:DEFGR$(1)=96,48,152,126,126,152,48,96
10010 DEFGR$(2)=36,153,219,126,60,24,24,24:DEFGR$(3)=24,24,24,60,126,219,153,36
10020 DEFGR$(4)=0,0,0,0,0,0,0,0:DEFGR$(5)=255,255,255,255,255,255,255,255
10030 DEFGR$(6)=24,60,126,231,231,126,60,24:DEFGR$(7)=24,24,24,24,24,24,24,24
10040 DEFGR$(8)=0,0,0,255,255,0,0,0:SCREEN4,6,7:CLS:POKE24633,0
10100 LOCATE0,10:INPUT"NOM DU PREMIER JOUEUR";V1$:IF LEN(V1$)>8 THEN V1$=LEFT$(V1$,8)
10110 LOCATE0,13:INPUT"NOM DU DEUXIEME JOUEUR";V2$:IF LEN(V2$)>8 THEN V2$=LEFT$(V2$,8)
10120 CLS:POKE24633,2:LOCATE0,23,0:PRINTV1$;:LOCATE12,23:PRINT"POINTS ";CHR$(127);CHR$(127);" ";V2$;:LOCATE33,23:PRINT"POINTS";
10130 POKE24633,0:PRINT"Z:";GR$(3);" Q:";GR$(0);" S:";GR$(1);" W:";GR$(2);" ";CHR$(127);CHR$(127);
10140 LOCATE0,1:PRINT" LES TOUCHES Z,Q,S,W DEPLACENT ":PRINT"LE VAISSEAU DE ";V1$:PRINT"SON LASER : LA BARRE D'ESPACE"
10150 LOCATE0,6:PRINT" LES 4 FLECHES DEPLACENT LE VAISSEAU":PRINT"DE ";V2$:PRINT"SON LASER : LA TOUCHE ENTREE"
10160 LOCATE0,12:PRINT"SI UNE MINE EST ATTEINTE , ELLE DETRUIT":PRINT"TOUT CE QUI EST AUTOUR"
10170 LOCATE0,18:COLOR0,3:PRINT"ENTREE";:COLOR4,6:INPUT" POUR COMMENCER",I$
10998 REM ...... INITIALISATION ........
11000 BOXF(0,0)-(319,175),-7:LOCATE0,0,0:POKE24633,4:J=-1
11010 V=V+1:V=V+5*(V=6):ON V GOSUB1000,2000,3000,4000,5000
11020 X(1)=1:Y(1)=1:X(2)=18:Y(2)=20
11030 A(1)=1:B(1)=0:A(2)=-1:B(2)=0:D(1)=1:D(2)=0
11040 GOTO200
11998 ..................................
12000 DATA5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5,5
12100 DATA5,5,5,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,5,5,5
12200 DATA5,4,4,4,5,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,5,4,4,4,5
12300 DATA5,4,4,4,4,4,4,5,5,5,5,5,5,4,4,4,4,4,4,5
12400 DATA5,5,5,4,4,4,5,5,4,4,4,4,5,5,4,4,4,5,5,5
12500 DATA5,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,4,5
```

■

CADRE DIABOLIQUE

Amateurs de casse-têtes, à vos claviers... Le programme que nous vous proposons aujourd'hui va mettre vos neurones, ou ceux de vos amis, dans une situation délicate !

J.-P. LALEVÉE

Il s'agit, à l'aide d'un motif de référence inclus dans une grille de 3x3 cases, d'allumer tous les pavés d'une grille de taille supérieure (5x5 cases).
Pour ce faire, vous choisissez vous-même le motif référence utilisé pour les allumages dans la grille de jeu (ce qui permet un nombre de combinaisons très élevé).
C'est alors que les difficultés commencent : vous choisissez dans la grille de jeu l'emplacement où doit venir s'inscrire le motif-référence, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cases soient allumées.
Facile ?... Attendez !
En effet, si tout va bien lorsque les cases de la grille de jeu sont éteintes, il faut savoir que celles qui sont déjà allumées s'éteindront si vous tentez de les allumer encore une fois !

UTILISATION DU PROGRAMME

Au lancement du jeu, vous devez d'abord définir le motif de référence qui sera utilisé en cours de partie. Pour ce faire, vous tapez la série de lettres correspondant au nom des cases que vous voulez allumer dans la grille de référence, puis RETURN.
Les cases choisies s'allument aussitôt dans la petite grille.
Ensuite, vous devez indiquer les emplacements à allumer dans la grille de jeu en tapant le nom de la case centrale (lettre de A à Y). Cette case correspondra à la case E du motif-référence. Appuyez ensuite sur RETURN.
Et ainsi de suite, jusqu'à allumer toutes les cases de la grille de jeu, conformément aux règles énoncées ci-dessus.

En cours de partie, vous avez à tout moment la possibilité :
- De remettre tout à zéro, en tapant "Ø".
- De remettre à zéro le motif-référence seul, pour le modifier : tapez "1".
- De remettre à zéro la grille de jeu seule, pour recommencer avec le même motif : tapez "2".
De ces trois possibilités, la fonction "1" vous paraîtra probablement très utile, surtout en fin de partie, pour calmer vos neurones en colère, et réussir à allumer enfin – en trichant un peu – toutes les cases du cadre diabolique.
Pour débuter :
Pour certains motifs, vous ne pouvez être assuré au départ qu'il existe une solution. Aussi, choisissez pour commencer des motifs simples qui vous familiariseront en douceur avec cet exercice périlleux...

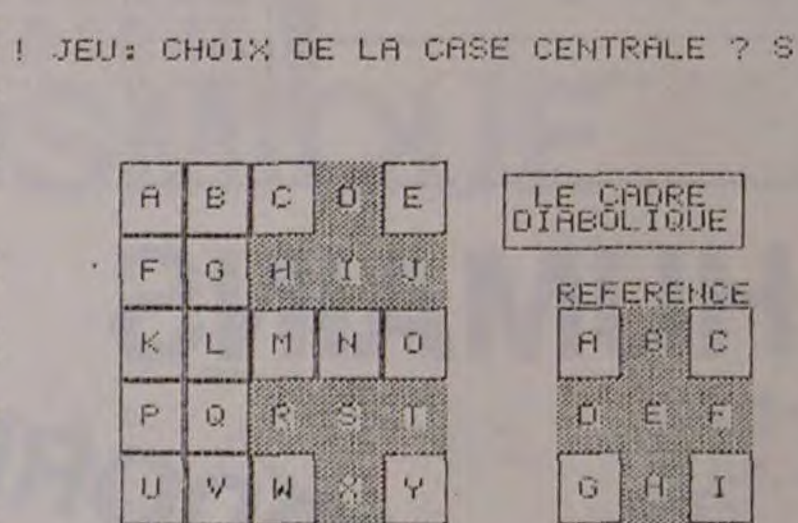


SCHÉMA A :
Le motif-référence a la forme d'une croix.
Le joueur vient de choisir la case I.

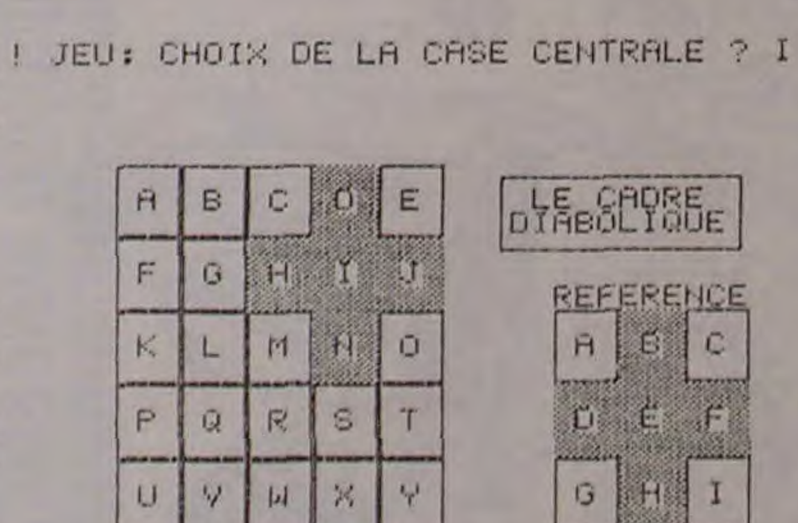


SCHÉMA B :
Le joueur a choisi la case S.
La case N, qui était allumée, vient de s'éteindre...

```
100 REM ********************************************
110 REM *           LE CADRE DIABOLIQUE            *
120 REM *              COMMODORE 64                *
130 REM *               J.PEVALLEE                 *
140 REM ********************************************
150 :
160 POKE 53280,7:REM COULEUR ECRAN
170 :
180 DIM J(6,6):REM GRILLE DE JEU
190 DIM A(2,2):REM GRILLE REFERENCE
200 NC=0:REM COMPTEUR DES COUPS
210 H$(0)="▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮"
220 H$(1)="▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮"
230 :
240 PRINT"▮▮▮▮▮▮▮";TAB(22);"▮▮             ":PRINT TAB(22)"▮ ▮ LE CADRE ▮ "
250 PRINT TAB(22);"▮ ▮DIABOLIQUE▮ ":PRINT TAB(22)"▮             "
260 :
270 GOSUB 380:REM INITIALISATION DU JEU
280 GOSUB 490:REM INITIALISATION DE LA REFERENCE
290 GOSUB 720:REM DEROULEMENT DE LA PARTIE
300 :
310 PRINT"BRAVO, VOUS AVEZ REUSSI EN";NC;"▮ COUPS !"
320 PRINT"▮UNE NOUVELLE PARTIE (O/N) ?"
330 GET C$:IF C$<"N" OR C$>"O" THEN 330
340 IF C$="O" THEN RUN
350 END
360 :
370 REM **** REMPLISSAGE DE LA GRILLE DE JEU ****
380 FOR Y=1 TO 5:FOR X=1 TO 5
390 J(X,Y)=0:NEXT X,Y
400 :
410 REM ***** AFFICHAGE DE LA GRILLE DE JEU *****
420 Z=0:PRINT"▮▮▮▮▮▮"
430 FOR Y=1 TO 5:PRINT TAB(5);:FOR X=1 TO 5
440 Z=Z+1:PRINT H$(J(X,Y));CHR$(64+Z)"▮▮";
450 NEXT X:PRINT"▮▮":NEXT Y
460 RETURN
470 :
480 REM ****** MISE A ZERO DE LA REFERENCE ******
490 FOR Y=0 TO 2:FOR X=0 TO 2
500 A(X,Y)=0:NEXT X,Y
510 :
520 GOSUB 650:REM AFFICHAGE
530 :
540 REM ***** INITIALISATION DE LA REFERENCE ****
550 PRINT"▮▮▮ REFERENCE:▮ LETTRES A ALLUMER     "
560 PRINT TAB(13);"...";:INPUT C$
570 FOR Q=1 TO LEN(C$)
580 C=ASC(MID$(C$,Q,1))
590 IF C<65 OR C>73 THEN 620
600 Y=INT((C-65)/3):X=C-Y*3-65
610 IF A(X,Y)=0 THEN A(X,Y)=1
620 NEXT
630 :
640 REM **** AFFICHAGE DE LA GRILLE REFERENCE ***
650 Z=0:PRINT"▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮";TAB(25);"▮REFERENCE"
660 FOR Y=0 TO 2:PRINT TAB(25);:FOR X=0 TO 2
670 Z=Z+1:PRINT H$(A(X,Y));:PRINT CHR$(64+Z)"▮▮";
680 NEXT X:PRINT"▮▮":NEXT Y
690 RETURN
700 :
710 REM *********** DEROULEMENT DU JEU **********
720 NC=NC+1:REM NOMBRE DE COUPS
730 PRINT"▮▮▮",""
740 INPUT"▮▮▮ JEU:▮ CHOIX DE LA CASE CENTRALE ";C$
750 C=ASC(C$)
760 IF C>64 AND C<90 THEN 840
770 :
780 REM DEMANDES SPECIALES
790 IF C$="0"THEN 270:REM RAZ GENERALE
800 IF C$="1"THEN GOSUB 490:GOTO 720:REM RAZ REFERENCE
810 IF C$="2"THEN GOSUB 380:GOTO 720:REM RAZ GRILLE DE JEU
820 GOTO 740
830 :
840 Y=INT((C-65)/5):X=C-Y*5-65
850 Y=Y+1:X=X+1
860 :
870 FOR L=0 TO 2:FOR C=0 TO 2
880 IF A(C,L)=0 THEN 920
890 X1=X+C-1:Y1=Y+L-1
900 IF J(X1,Y1) THEN J(X1,Y1)=0:GOTO 920
910 J(X1,Y1)=1
920 NEXT C,L
930 GOSUB 420:REM AFFICHAGE
940 :
950 REM ************ EST-CE TERMINE ? ***********
960 Z=0:FOR L=1 TO 5:FOR C=1 TO 5
970 IF J(C,L) THEN Z=Z+1
980 NEXT C,L
990 IF Z<25 THEN 720
1000 RETURN
1010 :
1020 END
```

■

COMMODORE 64

DOS FRANÇAIS

APPLE II

J.-F. GROUSSIN, avec BASIC FRANÇAIS SUR APPLE (HEBDOLOGICIEL N° 3), nous a permis de dialoguer en FRANÇAIS avec l'Apple. Cette semaine, il nous semble utile de publier le DOS FRANÇAIS qu'il nous a fait parvenir. Nous disposons ainsi d'un APPLE vraiment français.
La rédaction vous propose un dernier "patch" pour compléter l'illusion : dessinez un coq sur une étiquette et collez-la sur votre ordinateur !!

La Rédaction

Tout possesseur d'un Apple sait que le DOS est chargé en MEV (lorsqu'on "boote" la disquette), il lui est donc possible de le modifier. Pour notre part, nous ne nous essayerons pas à modifier le fonctionnement du DOS (ce n'est peut-être pas le nec plus ultra mais nous ne saurions faire mieux), par contre, nous ne risquons rien à toucher aux tables contenant les MOTS-CLÉ et les MESSAGES D'ERREUR.

MODIFICATION DES MOTS-CLÉ :
La table des mots-clé réside de $A884 à $A908. Chaque ordre est codé en ASCII ; tous les codes sont inférieurs à $80 sauf celui du dernier caractère de chaque mot-clé. Ainsi INIT est codé :

$49 $4e $49 $d4.

Liste des nouvelles commandes :

LOAD ..... D—> A (Disk vers Apple)
SAVE ..... A—> D (Apple vers Disk)
CHAIN ..... CHAINE
DELETE ..... EFFACE
LOCK ..... PROT (PROTège)
UNLOCK ..... DEPROT
CLOSE ..... FERME
READ ..... LIT
WRITE ..... ECRIT
OPEN ..... OUVRE
APPEND ..... AJOUT
RENAME ..... CHGNOM (change nom)
BSAVE ..... BA—> D
BLOAD ..... BD—> A
BRUN ..... BFAIT
VERIFY ..... VERIF

Il va de soi que le nouveau DOS ainsi obtenu ne peut exécuter des programmes contenant des ordres DOS normaux. On veillera également à ne pas initialiser intempestivement une disquette avec ce DOS transformé.
Sur le plan pédagogique, la modification des messages d'erreur est encore plus intéressante.

MODIFICATION DES MESSAGES D'ERREUR :
La table les contenant est située de $A971 à $AA3E. Les codes sont en ASCII < $80 et rangés dans l'ordre des numéros des codes d'erreur. Cette table peut donc être modifiée, mais il est nécessaire de mettre à jour la table qui réside de $AA3f à $AA4f qui contient l'offset, c'est-à-dire le déplacement, par rapport au début de la 1re table, permet d'accéder au 1er caractère du message désiré. Les messages ont tous été transformés, en voici la liste :

LANGUAGE NON AVAILABLE ..... LANGAGE NON DISPONIBLE
RANGE ERROR ..... HORS LIMITE
WRITE PROTECTED ..... DISQUE PROTEGE
END OF DATA ..... FIN DONNEES
FILE NOT FOUND ..... FICHIER ABSENT
VOLUME MISMATCH ..... VOLUME FAUX
I/O ERROR ..... ERREUR D'E/S
DISK FULL ..... D. PLEIN
FILE LOCKED ..... FICH. PROTEGE
SYNTAX ERROR ..... SYNTAX ERROR
NO BUFFERS AVAILABLE ..... PLUS DE BUFFERS
FILE TYPE MISMATCH ..... TYPE FICHIER FAUX
PROGRAM TOO LARGE ..... PROGRAMME TROP GRAND
NOT DIRECT COMMAND .. COMMANDE DIRECTE !!!

Le programme DOS FRANÇAIS permet de charger les fichiers binaires contenant ces modifications ; ils se nomment MESS.ERREUR et COMMAND.DOS. Il est nécessaire de charger en premier le fichier MESS.-ERREUR, sinon le DOS est modifié et le programme Basic DOS FRANÇAIS ne tourne plus puisqu'il est écrit en utilisant le DOS normal.

J.-F. GROUSSIN

mess. erreur

```
A971- 0D 07 8D 4D 41 4E 47
A978- 41 47 45 20 4E 4F 4E 20
A980- 44 49 53 50 4F 4E 49 42
A988- 4C C5 48 4F 52 53 20 4C
A990- 49 4D 49 54 C5 44 49 53
A998- 51 55 45 20 20 50 52 4F
A9A0- 54 45 47 C5 46 49 4E 20
A9A8- 44 4F 4E 4E 45 45 D3 46
A9B0- 49 43 48 49 45 52 20 41
A9B8- 42 53 45 4E D4 56 4F 4C
A9C0- 55 4D 45 20 46 41 55 D8
A9C8- 45 52 52 45 55 52 20 44
A9D0- 27 45 2F D3 44 2E 20 50
A9D8- 4C 45 49 CE 46 49 43 48
A9E0- 2E 20 50 52 4F 54 45 47
A9E8- C5 53 59 4E 54 41 58 20
A9F0- 45 52 52 4F D2 50 4C 55
A9F8- 53 20 44 45 20 42 55 46
AA00- 46 45 52 D3 54 59 50 45
AA08- 20 46 49 43 48 49 45 52
AA10- 20 46 41 55 D8 50 52 4F
AA18- 47 52 41 4D 4D 45 20 54
AA20- 52 4F 50 20 47 52 41 4E
AA28- C4 43 4F 4D 4D 41 4E 44
AA30- 45 20 44 49 52 45 43 54
AA38- 45 20 21 21 21 A1 8D 00
AA40- 03 19 19 24 33 3E 4C 57
AA48- 63 6B 78 84 93 A4 B8 2D
*
```

command. dos

```
]CALL-151

*A884.A908

A884- 49 4E 49 D4
A888- 44 2D 3E C1 41 2D 3E C4
A890- 52 55 CE 43 48 41 49 4E
A898- C5 45 46 46 41 43 C5 50
A8A0- 52 4F D4 44 45 50 52 4F
A8A8- D4 46 45 52 4D C5 4C 49
A8B0- D4 45 58 45 C3 45 43 52
A8B8- 49 D4 50 4F 53 49 54 49
A8C0- 4F CE 4F 55 56 52 C5 41
A8C8- 4A 4F 55 D4 43 48 47 4E
A8D0- 4F CD 43 41 54 41 4C 4F
A8D8- C7 4D 4F CE 4E 4F 4D 4F
A8E0- CE 50 52 A3 49 4E A3 4D
A8E8- 41 58 46 49 4C 45 D3 46
A8F0- D0 49 4E D4 42 41 2D 3E
A8F8- C4 42 44 2D 3E C1 42 46
A900- 41 49 D4 56 45 52 49 C6
A908- 00
```

commandes et instructions

```
*Init......Init
*Load......D->A
*Save......A->D
*Run......Run
*Chain......Chaine
*Delete......Efface
*Lock......Prot
*Unlock......Deprot
*Close......Ferme
*Read......Lit
*Exec......Exec
*Write......Ecrit
*Position......Position
*Open......Ouvre
*Append......Ajout
*Rename......Chgnom
*Catalog......Catalog
*Mon......Mon
*Nomon......Nomon
*PR#......PR#
*IN#......IN#
*Maxfiles......Maxfiles
*FP......FP
*INT......INT
*Bsave......BA->D
*Bload......BD->A
*Brun......Bfait
*Verify......Verif
```

```
10  TEXT : HOME : HTAB 14: PRINT "DOS FRANCAIS"
15  VTAB 23: HTAB 9: PRINT "ATTENTION DOS MODIFIE": POKE 35,22
20  VTAB 6: HTAB 1: PRINT "1-CHARGEMENT DES MESSAGES D'ERREUR": VTAB 9: HTAB
    1: PRINT "2-      ''        NOUVEAUX MOTS-CLE": VTAB 12: HTAB 1: PRINT
    "3-QUITTER"
50  VTAB 15: HTAB 15: PRINT "CHOIX: ";: CALL  - 958: GET R$: PRINT R$
60  IF R$ = "1" THEN  PRINT  CHR$ (4)"BLOAD MESS.ERREUR": GOTO 100
70  IF R$ = "2" THEN  PRINT  CHR$ (4)"BLOAD COMMAND.DOS": GOTO 100
80  IF R$ = "3" THEN  TEXT : END
90  GOTO 50
100  VTAB 17: HTAB 15: PRINT "FAIT": VTAB 20: PRINT "SUITE TAPER RETURN ";
     : GET R$: PRINT R$: GOTO 50
```

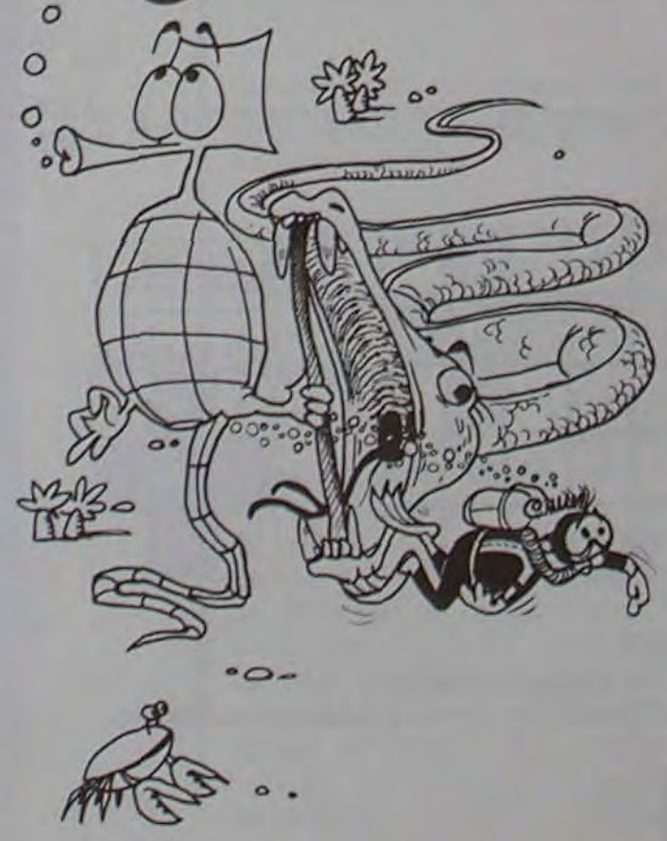
■

DIX PETITS HUMAINS

COMMODORE VIC 20

Pour une fois, c'est vous le serpent qui devez croquer dix petits humains en évitant de manger le bout de votre propre queue ! Des mines rouges vous empêchent de sortir de l'écran et, comme les humains sont rancuniers, à chaque nouvelle partie, ils déposent de nouvelles mines sur votre chemin !

Didier CAPDEVIELLE



```
5 REM BOA CROQUEUR
7 REM D.CAPDEVIELLE
9 REM PRESENTATION
10 POKE36879,8 PRINT"■■■■■■■■■■■■■■■BOA■■■■■■■■■CROQUEUR"
30 PRINT"■■■■■■■■PAR D.CAPDEVIELLE■■■■■"
50 NV=3 SC=0
60 PRINT"NIVEAU ?(1,2,3)
65 GETA$ IFA$=""THEN65
66 IFA$="1"THENNM=0 GOTO70
67 IFA$="2"THENNM=5 GOTO70
68 IFA$="3"THENNM=10 GOTO70
69 GOTO65
70 PRINT"■VITESSE?(1,2)"
72 GETA$ IFA$=""THEN72
74 IFA$="1"THENH=1 GOTO90
76 IFA$="2"THENH=0 GOTO90
80 GOTO72
90 PRINT"■O.K."
99 REM****INITIALISATION****
100 GOTO5000
110 POKE36869,255 GOSUB4000
119 REM****DEPLACEMENTS****
120 C1=D1
125 IFH=1THENFORLL=1TO50 NEXTLL
130 D1=PEEK(197)
140 IFD1<>9ANDD1<>17ANDD1<>10ANDD1<>33THEND1=C1
150 IFD1=9ANDPEEK(P-22)<>32THEN400
155 IFD1=9THENP=P-22 POKEP+22,0 POKEP+30720,7 POKEP,3 GOTO230
160 IFD1=17ANDPEEK(P-1)<>32THEN450
165 IFD1=17THENP=P-1 POKEP+1,0 POKEP+30720,7 POKEP,4 GOTO230
170 IFD1=33ANDPEEK(P+22)<>32THEN500
175 IFD1=33THENP=P+22 POKEP-22,0 POKEP+30720,7 POKEP,2 GOTO230
180 IFD1=10ANDPEEK(P+1)<>32THEN550
185 IFD1=10THENP=P+1 POKEP-1,0 POKEP+30720,7 POKEP,1
230 GOTO120
399 REM***BOA RENCONTRE OBJET***
400 POKEP,0 IFPEEK(P-22)=11THENP=P-22 POKEP,3 POKEP+30720,7 GOTO700
410 POKEP-22,5 POKEP+30698,4 GOTO600
450 POKEP,0 IFPEEK(P-1)=11THENP=P-1 POKEP,4 POKEP+30720,7 GOTO700
460 POKEP-1,5 POKEP+30719,4 GOTO600
500 POKEP,0 IFPEEK(P+22)=11THENP=P+22 POKEP,2 POKEP+30720,7 GOTO700
510 POKEP+22,5 POKEP+30742,4 GOTO600
550 POKEP,0 IFPEEK(P+1)=11THENP=P+1 POKEP,1 POKEP+30720,7 GOTO700
560 POKEP+1,5 POKEP+30721,4
600 POKE36878,15 POKE36877,160 FORLL=1TO500 NEXT POKE36877,0 NV=NV-1
610 IFNV=0THEN6000
620 GOTO110
699 REM*****BOA AVALE HUMAIN*****
700 FORLL=160TO240 POKE36878,15 POKE36875,LL NEXTLL POKE36875,0 HU=HU-1 SC=SC+10
705 PRINT"■"SC
710 IFSC=1000THENNV=NV+1
720 IFHU=0THENNM=NM+1 GOTO110
730 GOTO120
3999 REM***DESSIN ECRAN****
4000 PRINT"■ FFFFFFFFFFFFFFFFFFFF" FORLL=1TO20 PRINT"H                    I"; N
EXT
4010 PRINT" GGGGGGGGGGGGGGGGGGGG" P=7933 POKEP,3 POKEP+30720,7
4020 PRINT"■"SC HU=10
4030 FORII=1TO10
4035 Q=INT(RND(1)*440)+7702
4040 IFPEEK(Q)<>32THEN4035
4045 POKEQ,11 POKEQ+30720,1 NEXTII
4047 IFNM=0THEN4100
4050 FORII=1TONM
4055 Q=INT(RND(1)*440)+7702
4060 IFPEEK(Q)<>32THEN4055
4070 POKEQ,10 POKEQ+30720,2 NEXTII
4100 RETURN
4999 REM****CARACTERES GRAPHIQUES****
5000 POKE52,28 POKE56,28
5010 A=7168 FOR1=ATOA+511 POKE1,PEEK(1+25600) NEXT
5020 FORL=0TO95 READF POKEA+L,F NEXT
5030 DATA255,247,243,231,239,251,159,255,192,224,216,252,252,216,224,192
5040 DATA255,255,90,60,60,24,0,0,0,0,24,60,60,90,255,255,3,7,27,63,63,27,7,3
5050 DATA36,121,58,156,250,61,104,4,0,0,0,0,0,0,255,255,255,255,0,0,0,0,0,0
5060 DATA3,3,3,3,3,3,3,3,192,192,192,192,192,192,192,192,129,90,36,66,66,36,90,1
29
5070 DATA0,28,73,62,28,28,34,65
5080 GOTO110
5999 REM***FIN DU JEU***
6000 POKE36869,240 PRINT"■■■■■VOUS AVEZ PERDU A" PRINT"■"SC
6010 PRINT"■■■■■■■■TAPER UNE TOUCHE POUR            REJOUER"
6020 GETA$ IFA$=""THEN6020
6030 RUN
10000 PRINTPEEK(197) GOTO10000

READY.
```

■

DERNIÈRE SÉANCE

Eddy Mitchell, FR3 et cinéma panachés avec un Monsieur Cinéma, Étoiles et Toiles de Frédéric Mitterrand, épicés d'un zeste de CANAL plus...

Pierre LALAIN

Le programme doit être utilisé sans DOS et avec un memory size de 32751. Avec un modèle 1 ou modèle 3, l'instruction 900 doit être court-circuitée (avec un "RETURN" par exemple) et les messages retapés en majuscules.

SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS :

```
10 FOR I=1 TO  12
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 79,82,71,65,78,73,71,82,
   65,77,77,69
```

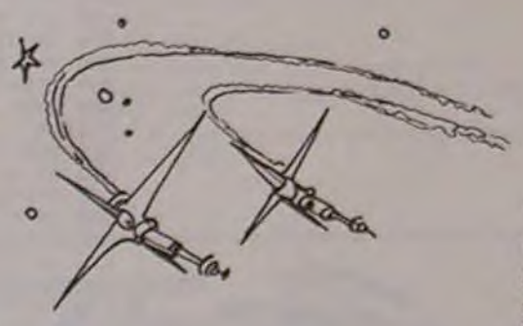
TRS 80

```
100 '*  PML   SEPT.81 & JAN.82
105 CLS:RANDOM:CLEAR500:DEFINTA-O,X:DEFSTRQ:DIMA$(100),B(100),EE$(20),P$(30):GOS
UB415:GOSUB845:GOSUB900
110 L=0:K=0:C$=CHR$(136)+CHR$(143)+CHR$(132)
115 V$="A1B3C2D1E1F3G3H4I2J4K4L1M2N2O2P2Q4R2S1T3U3V4W5X4Y4Z5'4"
120 L$="-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-":PRINT@74,L$;@138,"-=-  L
A  D E R N I E R E   S E A N C E  -=-";@202,L$
125 PRINT:PRINT"Vous devez trouver le titre d'un film en proposant des lettres":
PRINT"    les lettres correctes sont alors places au bon endroit"
130 PRINT"    la valeur d'une lettre depend de la lonsueur du titre":PRINT"
      les lettres frequentes rapportent moins"
135 PRINT"      une lettre absente fait perdre beaucoup de points":PRINT"  si vo
us ne commettez aucune erreur votre score est double.":PRINT,,"(ce jeu est sonor
ise)"
140 PRINT@920,"Nombre de joueurs (1 ou 2) : ?";
145 Z$=INKEY$:IFZ$("1"ORZ$)"2"THEN145ELSEZ=VAL(Z$)
150 N=RND(NB):FORK=1TO100:IFB(K)=NTHEN150
155 IFB(K)=0THEN165
160 NEXTK
165 B(K)=N
170 CLS:PRINT@0,"-=-=-= L A   D E R N I E R E   S E A N C E =-=-=
-";@75,"-=-= L A  D E R N I E R E  S E A N C E =-=-";@149,"-= LA DERNIERE SEANCE
 =-";@221,"---------";:LG=0:T=0:PI=0:E=0:S=0
175 PRINT@256,"Joueur 1 :";T1;:IFBB=0ORZ=1THENPRINT"+";
180 IFZ=2PRINT@320,"Joueur 2 :";T2;:IFBB=1THENPRINT"+";
185 D=449+(60-2*LEN(A$(N)))/2:II=5
190 FORL=1TOLEN(A$(N)):GOSUB870:PRINT@D+2*L,"-":NEXTL
195 LG=LEN(A$(N)):FORL=1TOLEN(A$(N))
200 IFMID$(A$(N),L,1)=" "THENLG=LG-1:GOSUB875:PRINT@D+2*L," "
205 NEXTL
210 PRINT@640,"Score  :";S:PRINT@768,"Lettre : ";P=0
215 Q=INKEY$:IFQ=""THEN215ELSEPRINT@777,Q:IFE=0THENEE$(1)=""
220 FORK=1TOE:IFQ=EE$(K)PRINT@785,"Deja Essaye        ":GOTO215
225 NEXTK:PRINT@785,STRING$(18," ");:E=E+1:EE$(E)=Q
230 IFQ=" "THEN215
235 FORK=1TO54STEP2
240 IFQ=MID$(V$,K,1)THENV=VAL(MID$(V$,K+1,1)):K=54
245 NEXTK
250 FORL=1TOLEN(A$(N))
255 PRINT@D+63+2*L,C$;:II=20:GOSUB870
260 IFMID$(A$(N),L,1)()QTHEN340
265 IFRND(10)()5ORL)LEN(A$(N))-5THEN290
270 PRINT@D+63+2*L,"   ";:F=RND(3)+2:FORI=1TOF:J=D+64+2*L+2*I
275 PRINT@J,C$;:GOSUB870:PRINT@J,"   ";:NEXTI
280 PRINT@J,C$;:GOSUB870:PRINT@J,"   ";:J=J-1
285 IFJ()D+64+2*LTHEN280ELSEPRINT@D+63+2*L,C$;
290 IFQ=""THEN300
295 FORI=65TOASC(Q):D$=CHR$(I):PRINT@512,D$;X=USR(20):NEXTI
300 GOSUB880:F=D+62+2*L:FORK=512TOF:PRINT@K,Q;:X=USR(II):PRINT@K," ";:NEXTK
305 PRINT@D+2*L,CHR$(191);:II=200:GOSUB880
310 IFRND(10)()10THEN320
315 FORI=1TO15:PRINT@D+2*L+126,"BONUS";:PRINT@648,S+I;:GOSUB880:PRINT@D+2*L+126,
"   ";:GOSUB880:NEXTI:S=S+15
320 F=INT(50+V/LEN(A$(N)));:II=120
325 FORK=1TOF:PRINT@648,S+K;:GOSUB880:NEXT:S=S+F
330 PRINT@D+2*L,Q;:T=T+1:P=1
335 IFT=LGTHEN385
340 PRINT@D+63+2*L,"   ";:NEXTL
345 IFP=0THENPI=PI+1:P$(PI)=Q:ELSE210
350 PRINT@896,"Rejet  : ";:FORK=1TOPI:PRINTP$(K);" ";:NEXTK
355 PRINT@785,"Loterie : ";:II=100
360 FORK=1TO20:PRINT@795,"RATRAPPE";:GOSUB880:PRINT@795,"PERDU   ";:GOSUB880:NEX
T
365 IFRND(3)=3THENPRINT@795,"RATRAPPE";:GOSUB870:GOTO210
370 F=INT((6-V)*LEN(A$(N))/4):II=60
375 FORK=1TOF:PRINT@648,S-K;:GOSUB880:NEXTK:S=S-F
380 GOTO210
385 IFPI=0THENS=S+S:PRINT@657," X 2 =";S
390 IFBB=0ORZ=1THENT1=T1+S:BB=1ELSET2=T2+S:BB=0
395 IFBB=0ORZ=1THENK=275ELSEK=339
400 PRINT@K,"(ESPACE)";:X=USR(20):FORI=1TO30:A$=INKEY$:IFA$=" "THEN150
405 NEXTI:PRINT@K,"         ";:FORI=1TO90:NEXTI:GOTO400
410 '* DICTIONNAIRE
415 I=I+1:READA$(I):IFA$(I)()"000"THEN415
420 NB=I-1:RETURN
425 DATANOSFERATU LE VAMPIRE,VOYAGE DANS LA LUNE
430 DATAMONSIEUR SMITH AU SENAT,LES SEPT SAMOURAIS
435 DATALES LUMIERES DE LA VILLE,M LE MAUDIT
440 DATAAPOCALYPSE NOW,IVAN LE TERRIBLE,LE CHANTEUR DE JAZZ
445 DATADU RIFIFI CHEZ LES HOMMES,LA CHARGE FANTASTIQUE
450 DATALE GRAND ALIBI,LES AVENTURIERS DE L'ARCHE PERDUE
455 DATAAUTANT EN EMPORTE LE VENT,LES UNS ET LES AUTRES
460 DATALA CHEVAUCHEE FANTASTIQUE,VICTOR VICTORIA
465 DATALES RAISINS DE LA COLERE
470 DATALA MORT AUX TROUSSES
475 DATALE DINGUE DU PALACE
480 DATADOCTEUR JERRY ET MISTER LOVE
485 DATAAMERICAN GRAFFITI
490 DATALA GUERRE DES ETOILES
495 DATAUN AMERICAIN A PARIS
500 DATAON ACHEVE BIEN LES CHEVAUX
505 DATALA FUREUR DE VIVRE
510 DATALES DENTS DE LA MER
515 DATALA VALLEE DE LA PEUR
520 DATACITIZEN KANE
525 DATATHE LAST WALZ
530 DATALES HAUTS DE HURLEVENT
535 DATALA TRAVERSEE DE PARIS
540 DATAFRANKENSTEIN JUNIOR
545 DATAQUAI DES BRUMES
550 DATALES VISITEURS DU SOIR
555 DATALES ENFANTS DU PARADIS
560 DATALE SALAIRE DE LA PEUR
565 DATAETAT DE SIEGE
570 DATAA BOUT DE SOUFFLE
575 DATALE MYSTERE DE LA CHAMBRE JAUNE
580 DATALES DERNIERS JOURS DE POMPEI
585 DATALA GRANDE VADROUILLE
590 DATALA GRANDE ILLUSION
595 DATALA GUERRE DES BOUTONS
600 DATALES VACANCES DE MONSIEUR HULOT
605 DATALES QUATRE CENTS COUPS
610 DATALE JOUR LE PLUS LONG
615 DATALES TROIS MOUSQUETAIRES
620 DATALE TROISIEME HOMME
625 DATAPOUR UNE POIGNEE DE DOLLARS
630 DATALES MILLES ET UNE NUITS
635 DATALE COMTE DE MONTE CRISTO
640 DATAFRENCH CONNECTION
645 DATADOCTEUR JEKILL ET MISTER HYDE
650 DATALES MYSTERES DE PARIS
655 DATALA GUERRE DES MONDES
660 DATALES CANONS DE NAVARONE
665 DATALES TRENTE NEUF MARCHES
670 DATALES REVOLTES DU BOUNTY
675 DATALE TRAIN SIFFLERA TROIS FOIS
680 DATAL'INCONNU DU NORD EXPRESS
685 DATALE CRIME DE L'ORIENT EXPRESS
690 DATAL'AUBERGE DE LA JAMAIQUE
695 DATAUNE NUIT A L'OPERA
700 DATALA SOUPE AU CANARD
705 DATAPIERROT LE FOU
710 DATALA VACHE ET LE PRISONNIER
715 DATALE PERE TRANQUILLE
720 DATALA FEMME DU BOULANGER
725 DATADROLE DE DRAME
730 DATASEPT MORTS SUR ORDONNANCE
735 DATALE PONT DE LA RIVIERE KWAI
740 DATAIL ETAIT UNE FOIS DANS L'OUEST
745 DATALA FOLIE DES GRANDEURS
750 DATALE TESTAMENT DU DOCTEUR MABUSE
755 DATALE BAL DES VAMPIRES
760 DATACRIS ET CHUCHOTEMENTS
765 DATALES HEROS SONT FATIGUES
770 DATAA L'OUEST RIEN DE NOUVEAU
775 DATALA BATAILLE DE MIDWAY
780 DATALE VOLEUR DE BICYCLETTE
785 DATALA REGLE DU JEU
790 DATALE CUIRASSE POTEMKINE
795 DATALE MECANO DE LA GENERALE
800 DATALE CRIME ETAIT PRESQUE PARFAIT
805 DATAL'ASSASSIN HABITE AU VINGT ET UN
810 DATAHOTEL DU NORD
815 DATALE JOUR SE LEVE
820 DATAALEXANDRE LE BIENHEUREUX
825 DATALE CLAN DES SICILIENS
830 DATALE VIEUX FUSIL
835 DATAORANGE MECANIQUE
840 DATALES DIX COMMANDEMENTS,000
845 M$=STRING$(16,0)
850 POKE16526,240:POKE16527,127
855 FORI=0TO14:READM:POKE32752+I,M:NEXTI
860 DATA205,127,10,175,69,16,254,238,1,211,255,37,32,246,201
865 RETURN
870 M=37:GOTO885
875 M=44:GOTO885
880 M=45
885 POKE32763,M:X=USR(II)
890 RETURN
895 '* ))) Minuscules
900 FORI=16446TO16475:READN:POKEI,N:NEXTI
905 DATA221,110,3,221,102,4,218,154,4,221,126,5,183,40,1,119
910 DATA121,254,32,218,6,5,254,128,210,166,4,195,125,4
915 '(16414-16415)=16446=adresse du nouveau driver video
920 POKE16414,62:POKE16415,64
925 RETURN
```

CRASH COSMIQUE

Le point de non-retour est dépassé : perdu dans l'immensité galactique vous ne pourrez plus jamais regagner la Terre. Pourtant, des particules énergétiques apparaissent dans votre radar et passent à votre portée. Seront-elles suffisantes pour vous défendre contre la flotte ennemie qui cherche à vous achever ?

Christophe ROMANIN



Règles du jeu

Le transfert d'énergie ponctué d'un "beep" nécessite une pause sur le *.

Vous devez entrer votre nom au début du jeu.

Vous voilà donc capitaine de trois vaisseaux, avec lesquels vous devrez résister le plus longtemps possible aux vaisseaux ennemis ! Prenez garde au niveau de fuel qui baisse rapidement.

Attention, un vaisseau peut en cacher un autre ! (les ennemis aiment se dissimuler derrière le "biberon", et ils consomment aussi les unités énergétiques !).

Vous bougez à l'aide des deux flèches : 5 et 8.

Le nom du capitaine qui fait preuve de la plus grande bravoure sera mémorisé, ainsi que son score.

Détails concernant l'édition du Programme.

Ligne 7 : – mode graphique "3" inversé.

Ligne 15 : – mode graphique "8" inversé.
– mode graphique "3" normal.
– mode graphique "5" inversé.
– mode graphique "5" normal.

Ligne 71 : 10 blancs (erreur sur le listing).

Ligne 1000 : mode graphique 2 fois 32 "8" inversé.

Les caractères A, B, C, D, E, sont des caractères graphiques définis à partir de la ligne 3000.

SPECTRUM

```
  1 LET hi=0: GO SUB 4000
  2 GO TO 1000
  3 LET nv=3: LET p=0
  4 CLS
  6 LET k=10
  7 LET a$="__________"
  8 FLASH 0
  9 INVERSE 1: PRINT AT 4,30;nv
: INVERSE 0
 10 LET l=16
 13 PRINT AT 1,8;"CAPITAINE ";N
$
 15 FOR t=0 TO 31: PRINT INK 4;
AT 21,t;"▐": PRINT INK 2;AT 5,t;
"▬": PRINT INK 2;AT 0,t;"▬": NEX
T t: FOR f=0 TO 21: PRINT INK 2;
AT f,0;"▌": PRINT INK 2;AT f,31;
"▌": NEXT f
 17 GO TO 300
 18 LET m=INT (RND*28)+2
 19 LET n=INT (RND*28)+2
 20>LET x=INT (RND*28)+2
 25 LET z=INT (RND*28)+2
 30 FOR y=6 TO 20 STEP 2
 31 INK 2: PRINT AT y,x;"A": PR
INT AT y-2,x;" "
 32 PRINT AT y,m;"B": PRINT AT
y-2,m;" "
 33 INK 3: PRINT AT y,n;"C": PR
INT AT y-2,n;" "
 34 INK 1: PRINT AT y,z;"D": PR
INT AT y-2,z;" "
 35 IF INKEY$="5" THEN LET l=l-
1: IF l<1 THEN LET l=1
 36 IF INKEY$="8" THEN LET l=l+
1: IF l>28 THEN LET l=28
 37 PRINT AT 20,l;" E "
 50 NEXT y
 52>PRINT AT y-2,m;" ": PRINT A
T y-2,n;" ": PRINT AT y-2,x;" ";
PRINT AT y-2,z;" ": PRINT AT 3,
k;" ": LET k=k-1
 53 IF k=0 THEN GO TO 100
 55 IF l+1=m OR l+1=n OR l+1=x
THEN GO TO 100
 57 IF l+1=z THEN BEEP .1,1: BE
EP .1,3: BEEP .1,1: LET p=p+100:
LET k=k+2: GO SUB 200
 60 IF l=q OR l+1=q OR l+2=q TH
EN PRINT AT 20,l+1;"50": PAUSE 5
00: PRINT AT 20,l+1;"  ": BEEP .
1,1: BEEP .1,2: BEEP .2,1: LET p
=p+50: LET k=k+1: GO TO 300
 65 IF q=m OR q=n OR q=z OR q=x
THEN GO TO 300
 67 IF k=0 THEN GO TO 100
 70 LET s$=a$( TO k)
 71 PRINT AT 3,17;"          ";
INK 3: PRINT AT 3,17;s$
 80>GO TO 10
 100 BEEP .1,0: BEEP .1,0: BEEP
.1,1: BEEP .01,-3: BEEP .1,0: LE
T nv=nv-1
 101 IF nv=0 THEN GO TO 103
 102 GO TO 4
 103 IF p>hi THEN LET hi=p: GO T
O 2000
 104 GO SUB 150
 105 CLS : PRINT AT 9,3; FLASH 1
;"CAPITAINE ";N$;AT 11,10;"VOTRE
 SCORE EST ";p: PRINT AT 15,0;"L
E MEILLEUR SCORE ";hi;AT 17,5;"
EST DETENU PAR ";M$: FOR t=1 TO
250: NEXT t: CLS : GO SUB 1000
 107 CLS : GO SUB 1000
 110 GO TO 5
 150>LET s=.6: BEEP s,0: BEEP s*
2/3,0: BEEP s/3,0: BEEP s,0: BEE
P s*2/3,3: BEEP s/3,2: BEEP s*2/
3,2: BEEP s/3,0: BEEP s*2/3,0: B
EEP s/3,-1: BEEP s,0
 151 RETURN
 200 REM
 204 IF k>10 THEN LET k=10
 205 LET s$=a$( TO k)
 206 PRINT AT 3,17;"          "
 207 INK 3: PRINT AT 3,12;"FUEL:
";s$
 210 PRINT AT 2,1;"SCORE: ";p: R
ETURN
 300 LET g=INT (RND*28)+2: PRINT
 AT 20,g;"*": PRINT AT 2,1;"SCOR
E: ";p
 320 IF k>10 THEN LET k=10
 330 LET s$=a$( TO k)
 340 INK 3: PRINT AT 3,17;"
          "
 350>INK 3: PRINT AT 3,12;"FUEL:
";s$
 360 GO TO 10
1000 INK 2: PRINT "[redacted]": PRINT AT 10
,0;"[redacted]": FOR f=0 TO 10: PRINT AT f,
0;"▐": PRINT AT f,30;"▐": NEXT f
1001
1003 PRINT AT 5,6;">>>CRASH-COSM
IQUE<<<": INK 1: CIRCLE 27,132,1
5: CIRCLE 223,132,15: INK 3: CIR
CLE 27,132,5: CIRCLE 223,132,5
1005 INK 0: PRINT AT 12,8;"A....
..METEORE";AT 14,5;"B.....VAISS
EAU";AT 16,5;"C.....NOVA";AT 18
,5;"D.....BIBERON!!(100pts)";AT
 20,5;"*.....ENERGIE(50pts)"
1010 FLASH 1: PRINT AT 21,15;"sp
ace pour jouer": IF INKEY$=" " T
HEN GO TO 1020
1015>GO TO 1010
1020 FLASH 0: CLS : PRINT AT 10,
0;"Quel est le nom du capitaine
?": INPUT AT 12,10;"CAPITAINE ";
N$
1040 GO TO 3
2000 FOR x=1 TO 3: BEEP .3,7: BE
EP .15,4: NEXT x: BEEP .6,0
2005 CLS : INK 3: FLASH 1: PRINT
 AT 10,5;"BRAVO !!!...Vous avez
battu le  record": FLASH 0: GO T
O 3000
3000 LET a$=n$
3001 GO TO 105
4000 FOR n=0 TO 7: READ a: POKE
USR "a"+n,a: NEXT n
4010 FOR o=0 TO 7: READ b: POKE
USR "b"+o,b: NEXT o
4020 FOR p=0 TO 7: READ c: POKE
USR "c"+p,c: NEXT p
4030>FOR q=0 TO 7: READ d: POKE
USR "d"+q,d: NEXT q
4040 FOR r=0 TO 7: READ e: POKE
USR "e"+r,e: NEXT r
4050 DATA 60,126,223,255,253,255
,110,60,102,255,255,60,60,24,24,
24,129,66,44,56,28,62,66,129
4060 DATA 56,255,28,253,56,255,2
8,255,24,60,189,189,255,189,189,
36
4070 RETURN
```

LABYRINTHE INVISIBLE

Retrouver son chemin dans un labyrinthe, cela peut encore se faire (programme LABY 1). Mais quand les murs deviennent invisibles ! (programme LABY).

Bernard LEPREUX

Pour la mise en route du programme "LABY", il est nécessaire de créer un fichier ("SCORE-DAT") avant la première utilisation. Le programme utilitaire "CRESCORE" ci-dessous peut être utilisé. Le programme "SCORE" est automatiquement protégé de l'effacement dès la première utilisation du "LABY". Si l'on souhaite renouveller le fichier "SCORE", il faudra supprimer la protection. (A noter que le programme "LABY" met 1 à 2 minutes pour établir le labyrinthe.)

```
  1REM LABYRINTHE INVISIBLE
  2REM PAR LEPREUX BERNARD
  3REM ADEMIR FRESNOY
  4REM COLLEGE VILLARD DE HONNECOURT
  5REM 02230 FRESNOY LE GRAND
  6REM IMPLANTE SUR GOUPIL2 64 KO.02FLEX.ECRAN COULEURS
 10DIMN$(10),S(10)
 15OPEN"SCORE"AS1
 20FIELD#1,20ASN1$,8ASS1$
 25FOR F=1TO 10
 30GET#1,RECORDF
 35N$(F)=N1$
 40S(F)=CVT$F(S1$)
 45NEXTF
 50CLOSE1
 55 DIM M%(20,20),A%(20,20),B%(20,20)
 60EXEC,"0.gencar.cmd"
 63GOSUB800
 65POKE59385,00:POKE59425,160
 70 REMINITIALISATION DES MURS
 75FOR I=0 TO 20:FOR J=0 TO 20
 80 A%(I,J)=1:B%(I,J)=1:M%(I,J)=1
 85 NEXT J:NEXT I
 90 REM QUADRILLAGE
 95 COLOR 0:GR
100COLOR1
105PLOT20,20TO20,220
110PLOTTO220,220
115PLOTTO220,20
120PLOTTO20,20
125COLOR7
130PORT3
135PRINTCHR$(20);CHR$(15);CHR$(1);"NOM"
140GOSUB555
145N$=C$
150PRINTCHR$(100);CHR$(250);CHR$(1);"score a battre"
155PRINTCHR$(180);CHR$(250);CHR$(2);S(1)
160PORT0
165 REM CHOIX D'UN PT DE DEPART D'UN CHEMIN
170 I =INT(20*RND(0)+1):J =INT(20*RND(0)+1):C%=350
175 IF C% =1 THEN 310
180 R% =0:D%=0 :L% =0:U%=0
185 M%(I,J)=-1
190C%=C%-1
195 IF J()20THEN IF M%(I,J+1))0THEN R%=1
200 IF I()20THEN IFM%(I+1,J))0THEN D%=1
205IF J()1  THEN IF M%(I,J-1))0THEN L%=1
210 IF I()1  THEN IFM%(I-1,J))0THEN U%=1
215 Q%=R%+D%+L%+U%
220 IF(Q%(3 AND 10*RND(0)(2)ORQ%=0THEN295
225 DR%=INT(4*RND(0)+1)
230 ONDR% GOTO 235,250,265,280
235 IF R%=0 THEN 250
240 B%(I,J)=0:J=J+1
245 GOTO175
250 IF D%=0 THEN265
255 A%(I,J)=0:I=I+1
260 GOTO 175
265 IF L%=0 THEN 280
270 B%(I,J-1)=0:J=J-1
275 GOTO 175
280 IF U%=0 THEN235
285 A%(I-1,J)=0 :I=I-1
290 GOTO 175
295I=INT(20*RND(0)+1):J=INT(RND(0)*20+1)
300IFM%(I,J))0THEN295
305C%=C%+1:GOTO175
310GOSUB595:COLOR0
315 E%=10*INT(20*RND(0))
320IFM%(E%/10,1))0THEN315
325 PLOT 20,E%+20+1 TO 20,E%+20+9
330 S%=10*INT(20*RND(0))
335IFM%(S%/10,20))0THEN330
340 PLOT 220,S%+20+1 TO 220,S%+20+9
345 REM GESTION DU POINT DS LE LABYRINTHE
350 COLOR 2:X=21:Y=E%+25:PLOT X,Y
355 B%((S%/10)+1,20)=0
360A=29:POKE58562,29:GOTO370
365 COLOR2:POKE 58387,0:A=PEEK(58562)
370 IF A()29 THEN 420
375 X=X+1
380 I=INT((Y-20)/10)+1
385T=(X-20)/10
390 J=INT(T)
395 IFT()INT(T)THENPLOT X,Y:COLOR0:PLOTX-1,Y:GOTO410
400 IFB%(I,J)=0THENX=X+1:PLOT X,Y:COLOR0:PLOTX-2,Y
405IFB%(I,J)=1THENCOLOR1:PLOT10*(J+2),10*(I-1)+21TO10*(J)+20,10*I+19:X=X-1:GO
SUB620
410 IFX)=221 AND Y)=S%+21AND Y(=S%+29THEN660
415 GOTO 365
420IFA()8THEN465
425X=X-1
430 I=INT((Y-20)/10)+1
435T=(X-20)/10
440J=INT(T)+1
445IFT()INT(T)THENPLOTX,Y:COLOR0:PLOTX+1,Y:GOTO460
450IFB%(I,J-1)=0THEN X=X-1:PLOTX,Y:COLOR0:PLOTX+2,Y
455IFB%(I,J-1)=1THENCOLOR1:PLOT10*J+10,10*(I+1)TO10*J+10,10*I+19:X=X+1:GOSUB6
20
460GOTO365
465IFA()10THEN510
470Y=Y+1
475T=(Y-20)/10
480I=INT(T)
485J=INT((X-20)/10)+1
490IFT()INT(T)THENPLOTX,Y:COLOR0:PLOTX,Y-1:GOTO505
495IFA%(I,J)=0THENY=Y+1:PLOTX,Y:COLOR0:PLOTX,Y-2
500IFA%(I,J)=1THENCOLOR1:PLOT10*(J-1)+21,10*(I+2)TO10*J+19,10*(I+2):Y=Y-1:GOS
UB620
505GOTO365
510IFA()11THEN360
515Y=Y-1
520T=(Y-20)/10
525I=INT(T)+1
530J=INT((X-20)/10)+1
535IFT()INT(T)THENPLOTX,Y:COLOR0:PLOTX,Y+1:GOTO550
540IFA%(I-1,J)=0THENY=Y-1:PLOTX,Y:COLOR0:PLOTX,Y+2
545IFA%(I-1,J)=1THENCOLOR1:PLOT10*(J-1)+21,10*I+10TO10*J+19,10*I+10:Y=Y+1:GOS
UB620
550GOTO365
555C$="":X1=40
560X=X1
565R$=INCH$(0)
570IFASC(R$)=13THENRETURN
575IF ASC(R$)=8THENCOLOR0:PRINTCHR$(40);CHR$(15);CHR$(1);C$:COLOR7:GOTO555
580C$=C$+R$
585PRINTCHR$(X);CHR$(15);CHR$(1);R$
590X=X+6:GOTO565
595FORI=1TO20:FORJ=1TO20
600IFM%(I,J)=-1THEN610
605IFRND(0)(.5THENA%(I,J)=0ELSEB%(I,J)=0
610NEXTJ:NEXTI
615RETURN
620PRINTCHR$(7);:PORT3
625COLOR0
630PRINTCHR$(20);CHR$(250);CHR$(2);S
635S=S+1
640COLOR7
645PRINTCHR$(20);CHR$(250);CHR$(2);S
650PORT0
655RETURN
660IFS)=S(10)THEN695
665N$(10)=N$:S(10)=S
670FORF=9TO1STEP-1
675IFS(F+1))=S(F)THEN690
680SWAPN$(F),N$(F+1)
685SWAPS(F),S(F+1)
690NEXTF
695FORF=1TO2000:NEXTF
700COLOR0:GR
705COLOR2
710PORT3
715PRINTCHR$(30);CHR$(30);CHR$(3);"PALMARES"
720FORF=1TO 10
725PRINTCHR$(20);CHR$(30+F*20);CHR$(1);N$(F)
730PRINTCHR$(120);CHR$(30+F*20);CHR$(1);S(F)
735NEXTF
740EXEC,"0.prot 1.score.dat x"
745OPEN"score"AS1
750FIELD#1,20ASN$,8ASS$
755FORF=1TO10
760LSETN$=N$(F)
765LSET S$=CVTF$(S(F))
770PUT#1,RECORDF
775NEXT F
780CLOSE1
785EXEC,"0.prot 1.score.dat w"
790END
800PORT3
805COLOR7:GR
810COLOR0
815X=100:Y=50:T=2:A$="REGLES"
820GOSUB1000
825T=1:X=20:Y=Y+10
830READ A$
835IF A$="fin"THEN 850
840GOSUB1000
845GOTO825
850A$=INCH$(0)
855RETURN
900DATA vous devez traverser un labyrinthe
910DATA mais vous ne verrez ses murs que
920DATA si vous les touchez.
930DATA malheureusement cela vous coutera
940DATA un point.
950DATA Pour se deplacer utilisez les fleches
970DATA pour commencer taper une touche.
980DATA attention laissez l'ordinateur preparer
990DATA LE LABYRINTHE
995DATAfin
1000PRINTCHR$(X);CHR$(Y);CHR$(T);A$
1010RETURN
```

```
100OPEN"score"AS1
20FIELD#1,20ASN1$,8ASS1$
30FORF=1TO10
40LSETN1$="XXXXX"
50LSETS1$=CVTF$(1000)
60PUT#1,RECORDF
70NEXTF
80CLOSE1
```

```
 1REM laby1
 2REM PAR LEPREUX BERNARD
 3REM SUR GOUPIL 2
 4REM VERSION SIMPLIFIEE DE LABYRINTHE INVISIBLE
 10 DIM M%(20,20),A%(20,20),B%(20,20)
 12S=0
 15 REMINITIALISATION DES MURS
 20FOR I=0 TO 20:FOR J=0 TO 20
 30 A%(I,J)=1:B%(I,J)=1
 40 NEXT J:NEXT I
 50 REM QUADRILLAGE
 60 COLOR 0:GR
 65COLOR1
 70 FORI=20 TO 220 STEP 10
 80 PLOT 20,I TO 220,I
 90 PLOT I,20TO I,220
100 NEXT I
110COLOR0
115 REM INITIATIONDES CASES A + 1
120 FOR I =1 TO 20
130 FOR J =1 TO 20
140M%(I,J)=1
150 NEXT J
160 NEXT I
165 REM CHOIX D'UN PT DE DEPART D'UN CHEMIN
170 I =INT(20*RND(0)+1):J =INT(20*RND(0)+1):C%=400
180 IF C% =1 THEN GOTO 510
190 R% =0:D%=0 :L% =0:U%=0
200 M%(I,J)=-1
205 REM ATTENTION AUX BORDS
210C%=C%-1
220 IF J=20 THEN 230 ELSE IFM%(I,J+1))0THEN R%=1
230 IF I=20 THEN 240 ELSE IFM%(I+1,J))0THEN D%=1
240 IF J=1 THEN 250 ELSE IFM%(I,J-1))0THEN L%=1
250 IF I=1 THEN 260 ELSE IFM%(I-1,J))0THEN U%=1
260 Q%=R%+D%+L%+U%
270 IF(Q%(3 AND 10*RND(0)(2)ORQ%=0THEN470
280 REM
290 DR%=INT(4*RND(0)+1)
300 ONDR% GOTO 310,350,390,430
310 IF R%=0 THEN 290
320 B%(I,J)=0:J=J+1
330 PLOT10*(J-1)+20,10*(I-1)+21 TO 10*(J-1)+20,10*I+19
340 GOTO180
350 IF D%=0 THEN290
360 A%(I,J)=0:I=I+1
370 PLOT 10*(J-1)+21,10*(I-1)+20 TO 10*J+19,10*(I-1)+20
380 GOTO 180
390 IF L%=0 THEN 290
400 B%(I,J-1)=0:J=J-1
410 PLOT 10*J+20,10*(I-1)+21 TO 10*J+20,10*I+19
420 GOTO 180
430 IF U%=0 THEN290
440 A%(I-1,J)=0 :I=I-1
450 PLOT 10*(J-1)+21,10*I+20 TO 10*J+19,10*I+20
460 GOTO 180
470REM
480I=INT(20*RND(0)+1):J=INT(RND(0)*20+1)
490IFM%(I,J))0THEN480
500C%=C%+1:GOTO180
510 REM
520 E%=10*INT(20*RND(0))
530 PLOT 20,E%+20+1 TO 20,E%+20+9
540 S%=10*INT(20*RND(0))
550 PLOT 220,S%+20+1 TO 220,S%+20+9
560 REM GESTION DU POINT DS LE LABYRINTHE
570 COLOR 2:X=21:Y=E%+25:PLOT X,Y
580 B%((S%/10)+1,20)=0
590A=29:POKE58562,29:GOTO630
600 POKE 58387,0:A=PEEK(58562)
610REM
620 REM
630 IF A()29 THEN 730
640 X=X+1
650 I=INT((Y-20)/10)+1
660T=(X-20)/10
670 J=INT(T)
680 IFT()INT(T)THENPLOT X,Y:COLOR 0:PLOTX-1,Y:COLOR2:GOTO710
690 IFB%(I,J)=0THENX=X+1:PLOT X,Y:COLOR0:PLOTX-2,Y:COLOR2
700IF B%(I,J)=1THEN PRINTCHR$(7);:X=X-1:S=S+1
710 IFX)=221 AND Y)=S%+21AND Y(=S%+29THENPRINTCHR$(7);:PRINTCHR$(7);
    :GOTO1100
720 GOTO 600
730REM
740IFA()8THEN830
750X=X-1
760 I=INT((Y-20)/10)+1
770T=(X-20)/10
780J=INT(T)+1
790IFT()INT(T)THENPLOTX,Y:COLOR0:PLOTX+1,Y:COLOR2:GOTO820
800IFB%(I,J-1)=0THEN X=X-1:PLOTX,Y:COLOR0:PLOTX+2,Y:COLOR2
810IFB%(I,J-1)=1THENPRINTCHR$(7);:X=X+1:S=S+1
820GOTO600
830REM
840IFA()10THEN930
850Y=Y+1
860T=(Y-20)/10
870I=INT(T)
880J=INT((X-20)/10)+1
890IFT()INT(T)THENPLOTX,Y:COLOR0:PLOTX,Y-1:COLOR2:GOTO920
900IFA%(I,J)=0THENY=Y+1:PLOTX,Y:COLOR0:PLOTX,Y-2:COLOR2
910IFA%(I,J)=1THENPRINTCHR$(7);:Y=Y-1:S=S+1
920GOTO600
930REM
940IFA()11THEN590
950Y=Y-1
960T=(Y-20)/10
970I=INT(T)+1
980J=INT((X-20)/10)+1
990IFT()INT(T)THENPLOTX,Y:COLOR0:PLOTX,Y+1:COLOR2:GOTO1020
1000IFA%(I-1,J)=0THENY=Y-1:PLOTX,Y:COLOR0:PLOTX,Y+2:COLOR2
1010IFA%(I-1,J)=1THENPRINTCHR$(7);:Y=Y+1:S=S+1
1020GOTO600
1100EXEC,"0.gencar.cmd"
1110PORT3
1121COLOR2
1125PRINTCHR$(20);CHR$(250);CHR$(1);"SCORE"
1130PRINTCHR$(100);CHR$(250);CHR$(2);S
1135END
```

GOUPIL

64 Ko + CARTE COULEUR

HARD COPY

Un utilitaire pour immortaliser la partie du siècle, recopier les répertoires, tableaux de comptes et autres compositions semi-graphiques ou tout ce qui peut apparaître sur l'écran de votre MZ et que vous souhaitez conserver.

G. LECANNU

Ce court programme BASIC de 2 Ko permet, à tous moments de l'exécution d'un autre programme que nous appelons "source", la saisie puis la recopie intégrale de l'écran sur imprimante à condition toutefois d'utiliser le BASIC DISK ET d'avoir placé au préalable des GET "MAGIQUES" au bon endroit dans votre programme SOURCE.
Le principe en est très simple. On créé 2 tableaux, l'un W1 (n) contient tous les codes d'affichage des caractères ayant un code ASCII existant. Ces codes ASCII, entrés dans l'ordre de correspondance en DATA, sont placés dans le 2e tableau W2 (n).
Ensuite, on "balaye" toutes les mémoires écran. Pour chaque adresse mémoire, on saisit le code d'affichage qu'elle contient et on recherche le code ASCII correspondant.
Sitôt trouvé, celui-ci est envoyé sur la mémoire tampon de l'imprimante.
Avant de revenir au programme SOURCE, on peut recommencer autant de fois que nécessaire et ce en 2 x 2 dimensions : soit pleine page avec l'équivalent 80 caractères par ligne, soit en version réduite 40 caractères par ligne, soit ces 2 versions mais en supprimant l'intervalle de ligne.
La version 40 caractères sans l'interligne s'avère plus fidèle pour les reprodductions de dessins semi-graphiques car mieux proportionnée à l'écran.
Si la dimension de l'édition que vous avez déterminée pendant l'exécution du programme "SOURCE" ne vous convient pas, vous pouvez à tout moment en changer en cours d'édition et/ou supprimer ou rétablir l'intervalle entre les lignes en tapant respectivement "↑" ou "↓".
Un regret toutefois mais de taille, SHARP n'ayant pas prévu de code ASCII pour les caractères graphiques (codes de 241 à 255), toute tentative de copie de ces caractères ne vous restituerait que des blancs. Il y a bien une similitude de caractères avec certains d'entre eux mais pas pour tous hélas.

Voyons maintenant comment entrer dans ce programme :

Dans le programme "SOURCE", placer aux endroits voulus :

GET HC$: IF (HC$ = "ⓐ") + (CHR$ = "⇙") THEN SWAP FD 1, "HARD COPY"

Si vous avez besoin d'un temps de réflexion pour prendre la décision de copier, placer cette ligne dans une boucle d'attente ou bloquez-la par un GOTO. Dans ce dernier cas, ne pas oublier de sauter ce blocage après le retour du SWAP.

L'ordre SWAP/ du BASIC DISK SP 6015 permet de passer d'un programme dans un autre et revenir au premier sans en affecter les variables (un super GOSUB en quelque sorte). SWAP charge le 2e programme, l'exécute et recharge le 1er dès la rencontre de END, puis reprend l'exécution à l'instruction suivante.
Afin de permettre l'édition multiple, le "END" de retour n'est accessible qu'après un CR en fin d'édition.
Vous pouvez réutiliser la recopie autant de fois que vous le souhaitez dans votre programme SOURCE.
Le SWAP permet de conserver aussi les variables et tableaux du HARD COPY, ce qui gagne du temps pour les SWAP suivants. Dans ce cas, la ligne DIM sera ignorée ainsi que la boucle d'initialisation des tableaux. Bien sûr, si vous passez par un CLR, le HARD repart à zéro.
Les transferts de programmes et l'exécution même du HARD ne constituent pas un modèle de rapidité, certes, (c'est du BASIC) mais le résultat est garanti.

Si vous ne possédez pas le BASIC DISK (donc pas de SWAP), vous pouvez utiliser ce logiciel mais en sous-programme cette fois.

Dans ce cas :
- modifier la ligne 190 (END devient RETURN)
- attention s'il existe d'autres données en DATA
- renuméroter suivant besoins
- armez-vous de beaucoup de patience car il faudra le rentrer dans tous vos programmes susceptibles d'une recopie d'écran.

Encore un mot, les variables et index de boucles et tableaux sont volontairement ressemblants entre eux et différents de ceux utilisés d'habitude. Ce qui ne favorise pas forcément une bonne compréhension mais s'avère indispensable dans le cas du SWAP où vous risquez à coup sûr d'écraser certaines de vos variables "SOURCE" si cette précaution n'est pas prise.
MZ'istes, à vos claviers ! Et rien ne vous empêche de créer un petit fichier de caractères qui vous restituera à souhait votre saisie d'écran.

RÉCAPITULATIF DES ORDRES A DONNER :

L'écran restant figé pendant toutes les opérations, n'attendez pas du programme qu'il vous demande ce qu'il doit faire.
Dès la rencontre du GET HC$, vous avez choisi la largeur de l'édition.

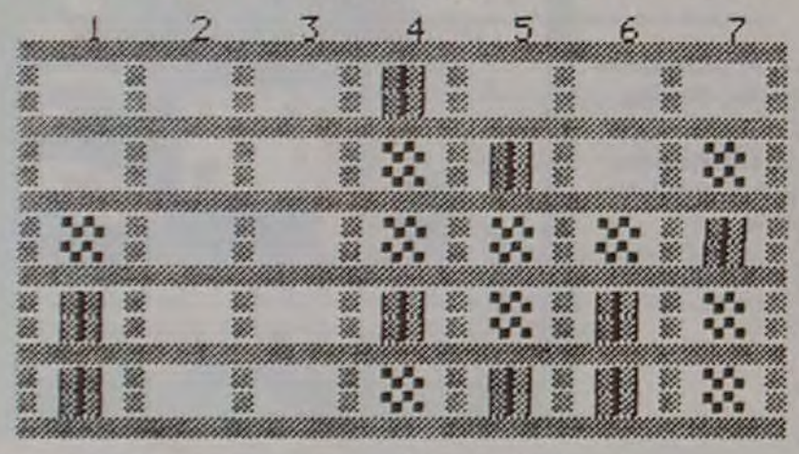
Vous entrez, après chargement, dans le HARD COPY. Là, rien ne se passe. Pas de panique ! Il vous faut maintenant lui préciser la hauteur (interligne ou pas). Tapez "↑" ou "↓"... et c'est parti. L'impression complète peut prendre un certain temps (fonction surtout du N° des codes d'affichage) ; les lettres et chiffres se trouvant au début seront plus rapides à trouver que les caractères semi-graphiques qui eux se trouvent à la fin. Donc, un peu de patience, ça chauffe !
En cours d'édition, si vous changez d'avis, picorez joyeusement l'un des 4 ordres ⓐ, ⇙, ↑ ou ↓.
Les 4 annulent toutes indications précédentes et provoquent un dégagement de papier.
Les curseurs ↑ ou ↓ vous envoient sur un GET qui attend la précision de largeur ⓐ ou ⇙.
ⓐ et ⇙ vous renvoient au début du programme, c'est-à-dire sur GET attendant "↑" ou "↓".
A la fin, vous pouvez :
- soit revenir au programme SOURCE par RETURN,
- soit recommencer l'édition en précisant à nouveau (et dans cet ordre) la largeur ⓐ ou ⇙ puis la hauteur ↑ ou ↓.

TABLEAU DES VARIABLES & INDEX

WØ	→Témoin de passage dans le programme.
W1 (n)	→Tableau ddes codes d'affichage.
W2 (n)	→Tableau des codes ASCII.
HC$	→ ⓐ ou ⇙
WØ$	→↑ ou ↓
W7	→Contient le n° de position dans la ligne du caractère analysé. De 0 à 40. Sert à la tabulation.
W2	→Tabulation ADDITIONNELLE si HC$ = "ⓐ".
W9 - W3 - W5 - W6	→Index de boucles.
W4	→Contient le code d'affichage à analyser.
W8	→Contient le code ASCII trouvé.
CHR$ (102)	→(CARIAGE RETURN).
↑	→Pour supprimer l'intervalle.
↓	→Pour le remettre.

MZ 80

PUISSANCE 4



VOTRE SCORE : 0 MZ-80K : 0
OK VOUS AVEZ GAGNE !

```
10 REM ********************************
20 REM * PROGRAMME HARD COPY          *
30 REM * AUTEUR G.LECANNU             *
40 REM * CREE SUR SHARP MZ-80K        *
45 REM * BASIC DISK SP 6015           *
48 REM ********************************
50 PRINT/P"ⓐ":W7=0:W2=0:IFHC$="ⓐ"THENW2=
20
51 W0=W0+1:IFW0>1THEN53
52 DIM W1(240),W2(240)
53 GETW0$:IFW0$="ⓐ"THEN60
54 IFW0$="ⓐ"THENPRINT/P"ⓐ":GOTO60
55 GOTO53
60 IFHC$="ⓐ"THEN75
70 PRINT/P:PRINT/P"ⓐ":W2=0:W7=0
75 IFW0>1THEN90
80 FORW9=0TO240:W1(W9)=W9:READW2(W9):NEX
T
90 IFHC$="ⓐ"THENW2=20:W7=0
100 FORW3=53248TO54247
110 W4=PEEK(W3)
120 FORW5=0TO240
125 GETHC$:IF(HC$="ⓐ")+(HC$="ⓐ")GOSUB180
:GOTO50
127 GETW0$:IF(W0$="ⓐ")+(W0$="ⓐ")GOSUB180
:GOTO400
130 IFW4=W1(W5)THENW8=W2(W5):GOTO150
140 NEXTW5
145 PRINT/PTAB(W7+W2);" ";:W7=W7+1:GOTO1
60
150 PRINT/PTAB(W7+W2);CHR$(W8);:W7=W7+1
160 IFW7=40THENW7=0:PRINT/P
170 NEXTW3
175 GOSUB180:GOTO150
180 FORW6=1TO10:PRINT/P:NEXT:RETURN
190 GETHC$:IFHC$=CHR$(102)GOSUB180:PRINT
/P"ⓐ":END
195 IF(HC$="ⓐ")+(HC$="ⓐ")GOSUB180:GOTO50
198 GOTO190
200 DATA 32,65,66,67,68,69,70,71,72,73,7
4,75,76,77,78,79,80,81,82,83,84,85,86
210 DATA 87,88,89,90,251,205,221,203,209
,48,49,50,51,52,53,54,55,56,57,45,61
220 DATA 59,47,46,44,229,231,196,218,227
,226,215,212,230,232,194,193,196,199
230 DATA 207,202,128,225,254,200,250,95,
248,241,247,63,204,219,220,233,245,58
240 DATA 94,60,91,243,93,64,201,62,252,9
2,198,223,208,206,211,210,255,33,34,35
250 DATA 36,37,38,39,40,41,43,42,222,246
,235,234,195,197,239,240,228,231,238
260 DATA 237,224,253,216,213,242,249,217
,214,192,161,154,159,156,146,170,151
270 DATA 152,166,175,169,184,179,176,183
,158,160,157,164,150,165,171,163,155
280 DATA 189,162,187,153,130,135,140,133
,167,172,145,147,148,149,180,181,182
290 DATA 174,173,186,178,185,168,177,131
,136,141,134,132,137,142,191,133,138
300 DATA 143,190,129,139,144,127,0,0,0,0
,0,0,96,97,98,99,100,101,102,103,104
310 DATA 112,113,114,115,116,117,118,119
,120,121,122,123,124,125,126,105
320 DATA 0,0,0,0,0,0,0,106,107,108,109,0
,110,111,0,112,0
400 REM SP NOUVEAU CHOIX

405 W0=W0+1
410 GETHC$
420 IF(HC$="ⓐ")*(W0$="ⓐ")THENPRINT/P"ⓐ":
GOTO90
430 IF(HC$="ⓐ")*(W0$="ⓐ")THENPRINT/P"ⓐ":
PRINT/P"ⓐ":GOTO90
440 IF(HC$="ⓐ")*(W0$="ⓐ")THENPRINT/P"ⓐ":
GOTO70
450 IF(HC$="ⓐ")*(W0$="ⓐ")THENPRINT/P"ⓐ":
PRINT/P"ⓐ":GOTO70
460 GOTO410
```

QUADRILETTE

Le but du jeu est de remettre des lettres dans l'ordre alphabétique au moyen de rotations de cases de quatre lettres (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Hervé JANOD

Mode d'emploi :
- Écrire le programme.
- Étendre le nombre des variables à 46 (DEFM 2).
- Lancer le programme avec RUN.
- Le CASIO FX 702 P imprime le jeu actuel et puis "CASE NO2". Répondre par un nombre de 1 à 9 correspondant aux rotations indiquées ci-dessous :

```
A   B   C   D
  1   2   3
E   F   G   H
  4   5   6
I   J   K   L
  7   8   9
M   N   O   P
```

Une fois en fin de jeu, vous pouvez échanger deux lettres en tapant CASE N° O et les deux lettres à échanger.

NOTA : Le jeu nécessite une imprimante. Sinon, modifiez le WAIT de la ligne 41 de façon à ralentir l'impression sur l'écran des résultats.

FX 702 P

```
*** PRG LIST

VAR: 46 PRG: 1520

P0: 569 STEPS
   5 VAC :FOR I=1 TO
     16
  10 $="ABCDEFGHIJKL
     MNOP":R$=MID(IN
     T (RAN#*16)+1,1
     ):FOR J=1 TO I
  20 IF R$=A$(J) THE
     N 10
  25 NEXT J:A$(I)=R$
     :NEXT I
  40 FOR I=1 TO 16 S
     TEP 4:PRT CSR 2
     ;A$(I);CSR 6;A$
     (I+1);CSR 10;A$
     (I+2);
  41 WAIT 20:PRT CSR
     14;A$(I+3):NEX
     T I
  50 INP "CASE NO.",
     C:C=INT C:Z=Z+1
     :IF C=0 THEN 56
  51 IF C<1;PRT "ERR
     EUR":GOTO 50
  52 IF C>9;PRT "ERR
     EUR":GOTO 50
  53 IF C>3;IF C<7;C
     =C+1:GOTO 55
  54 IF C>6;IF C<10;
     C=C+2
  55 GOTO 60
  56 INP "ECHANGE DE
      LETTRES",L$,M$
  57 FOR I=1 TO 16:I
     F A$(I)=L$:E=I
  58 IF A$(I)=M$:F=I
  59 NEXT I:A$(F)=L$
     :A$(E)=M$:GSB 6
     4:PRT "INTERDIT
     --PERDU!!":GOTO
      69
  60 J$=A$(C):A$(C)=
     A$(C+4):A$(C+4)
     =A$(C+5):A$(C+5
     )=A$(C+1)
  61 A$(C+1)=J$:GSB
     64:GOTO 40
  64 FOR I=1 TO 16:I
     F A$(I)*MID(I,1
     );RET
  65 NEXT I:PRT "GAG
     NE EN";Z;" COUP
     S!"
  67 INP "UNE AUTRE"
     ,Y$:IF Y$="O" T
     HEN 5
  69 END
```

C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR !

suite de la page 1

Il est pour le débutant un extraordinaire "SESAME" pour pénétrer le monde informatique, et pour l'utilisateur confirmé, un outil puissant pour toutes applications commerciales, techniques, scolaires.
Pour moins de 1 750 F, il est possible d'avoir un véritable ordinateur de poche dont les capacités mémoires pourront évoluer par l'adjonction (en option) de modules de mémoires supplémentaires.
L'ordinateur de poche devient un véritable outil de travail par l'adjonction d'une table traçante 4 couleurs, et d'une micro-cassette encastrable, et permet, sous un format réduit 21 x 29,7, d'utiliser un véritable ordinateur de voyage.
Le PB 700 possède une capacité de mémoire extensible. Il est muni d'un BASIC extrêmement puissant et d'une mémoire ROM de 25 KB. Sa mémoire RAM de 4 KB en version de base, peut être étendue jusqu'à 16 KB par l'adjonction de modules OR4 de 4 KB chacun qui viennent s'encastrer dans des logements prévus à l'intérieur du PB 700.
Enfin, le dernier atout et non le moindre du PB 700, est qu'il bénéficie de l'irréprochable qualité CASIO.
Nous disposons ainsi aujourd'hui sur le marché du micro-ordinateur dont le rapport performances-prix nous paraît le plus intéressant.
Nous disposons ainsi "en poche" de 16 KB RAM pour un encombrement de 200 x 88 x 23 mm.
Tout ordinateur nécessite un affichage performant. Le PB 700 dispose d'un écran graphique géant qui permet d'afficher un adressage direct de 5 120 points. Son utilisation est étonnante dans le tracé des courbes de graphiques, d'histogramme, etc. Il permet également l'affichage de 4 lignes de 20 caractères et dispose sur ROM de plus de 222 signes affichables ; 159 caractères et 60 signes graphiques parmi lesquels nous trouvons des cercles, des carrés, des triangles, des as de pique, de cœur... Tout un univers passionnant pour rendre plus vivante une communication avec l'ordinateur dans le domaine des applications professionnelles et... des jeux.
La valeur d'un ordinateur dépend également de l'imprimante qu'il peut utiliser.
Le PB 700 peut utiliser (en option) une véritable TABLE TRAÇANTE 4 couleurs (FA 10) de grande dimension 114 mm. Cette table traçante permet d'illustrer des calculs au moyen de graphiques de courbes, d'histogramme, et ceci grâce à des instructions programmables très performantes telles que CIRCLE pour tracés de courbes, et QUADRANGLE pour dessiner un rectangle.
Des zonages faciles, des traits pleins, pointillés, une vitesse de tracé de 52 mm/seconde, font de la FA10 un outil privilégié pour les architectes, ingénieurs, responsables commerciaux, etc.
La FA10 est également une imprimante à caractères de haute qualité qui permet une impression dans tous les sens avec 10 tailles différentes de plus de 220 caractères à vitesse maximum de 11 caractères/seconde.
Une originalité fort intéressante est utilisée sur la FA10 : 2 systèmes d'impression. En effet, en version transportable (la FA10 est livrée avec une mallette) le rouleau de papier de 24 mm de diamètre est incorporé dans le carter de la FA 10. Toutefois, lorsque l'appareil est destiné à être utilisé sur un bureau, il est possible de fixer 2 bras extérieurs qui supporteront un rouleau de papier d'un diamètre plus important (70 mm).
Le PB 700 peut évidemment avoir une mémoire supérieure à 16 KB, et ceci grâce à la connection sur magnétophone.
La FA 10 est également un interface magnétophone qui permet de sauvegarder vos programmes et vos données sur un magnétophone extérieur, ou de communiquer avec un autre PB 700 grâce à une deuxième FA 10.
Enfin, l'Homme de terrain qui souhaite disposer d'un véritable système informatique intégré et compact, pourra utiliser un magnétophone à micro-cassette encastrable dans la FA 10. Cette micro-cassette étant commandée directement par le PB 700.

■

(publicité)

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

JEUX et PROGRAMMES pour l'ordinateur familial TEXAS INSTRUMENT

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

Programmez vous-même en Ti-Basic grâce à des instructions simples, sans aucun périphérique ni module complémentaires. **Des jeux originaux et passionnants avec couleurs, graphismes et sons :** Jeux de mouvement (Bowling, Bataille de l'espace, Labyrinthe, etc.). Jeux de réflexion : Dames, Pendu, Awari, Tour de Hanoï, Architecte, etc.). Jeux de société (421, Goldie, Cochon, Mastermyster, Chiffres et mots, etc.).
Des programmes performants : Calcul (Factures, Paye, Byorythmes, etc.). Assistance (Tiercé, Impôts, Suivi de compte en Banque, etc.).
Et aussi des **Astuces pour augmenter la puissance du langage Ti-Basic :** AND et OR, Arrondi, Alignement, HCHAR multiples, etc.
100 pages. Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible.

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

Programmes en Ti BASIC pour Ti 99/4A

Le tome 2 est toujours en basic simple, sans périphérique ni module complémentaire. Les jeux y sont encore plus nombreux : Backgammon, Sous-marin, Trappe, Roulette, Casse-tête, Puzzle, Echecs, Tachitoscope, Kim, Paires, etc... De la musique à inclure dans vos programmes : Big Ben, la Marseillaise, God save the queen, les Rois mages, etc. Et aussi, des programmes éducatifs : Arithmétique, Calcul de puissance, Régions de France, entraînement à la logique informatique, etc.
100 pages. Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible.

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

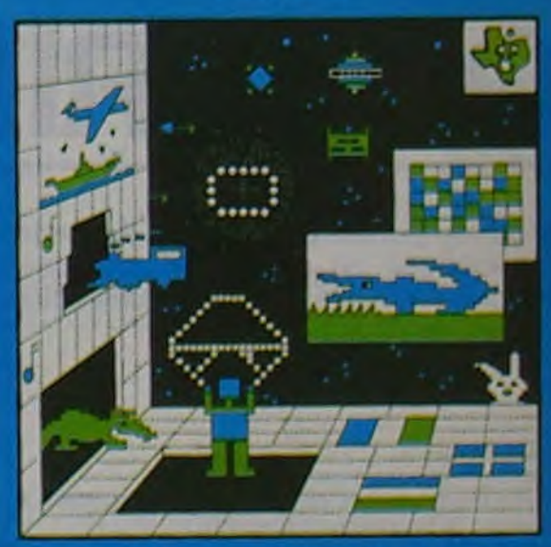
INITIATION AU LANGAGE ASSEMBLEUR du TEXAS INSTRUMENTS Ti 99 4/A

avec le module "mini-mémoire"

Le tome 3 est en basic étendu, il nécessite donc le module "Extended Basic" qui augmente considérablement les possibilités de votre ordinateur. A des programmes utilitaires comme un traitement de texte ou une gestion complète de plusieurs comptes en banque s'ajoutent des jeux rapides (bataille navale, course de voitures, etc.), des jeux de société (Thème astral, Drapeaux, Poker, Harmonium, Calculette scientifique, Ardoise magique etc.), des utilitaires pour créer des lutins, fusionner des caractères, dessiner point par point, faire défiler des textes dans tous les sens ou encore fabriquer une mire Texas à votre nom !
100 pages. Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible.

Vous connaissez le Ti-Basic, vous possédez un Ti 99/4A et un module "Mini-mémoire" ? Vous pouvez dès à présent disposer de toute la puissance de votre ordinateur : Accès à toutes les possibilités graphiques, y compris la haute résolution. Accès direct à la mémoire centrale. Grande vitesse d'exécution (deux minutes au lieu de deux heures trente pour un même programme).
Ce manuel, comprenant un grand nombre de programmes **commentés** vous apprend **progressivement,** sans connaissances techniques préalables, à maîtriser un langage très puissant réservé jusqu'à présent aux seuls spécialistes.
Par **Denise AMROUCHE** et **Roger DIDI.** 214 pages. Format 21 x 28. 195,00 francs français. Disponible en français et en anglais.

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



PROGRAMMES en BASIC ETENDU Ti 99/4A

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

Nom/Prénom
Adresse
Code Postal
Ville

TOME 1 ☐ 155 F — TOME 3 ☐ 155 F
TOME 2 ☐ 155 F — ASSEMBLEUR ☐ 195 F

CONTRE REMBOURSEMENT FRANCE + 20 F ☐
CONTRE REMBOURSEMENT ETRANGER + 30 F ☐

DATE : SIGNATURE :

REGLEMENT JOINT ..... F
chèque ☐ ccp ☐

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

Règlement :

ART. 1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.
ART. 2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quelque soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K 7 ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur demande 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 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 :

déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEBDOGICIEL à le publier. La rémunération pour les pages publiées seront de 1 000 francs par page (un programme n'occupant pas une page entière sera rémunéré au prorata de la surface occupée).
Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs).

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un Descriptif Détaillé du Matériel utilisé, d'une Notice d'Utilisation du Programme, et d'un emballage timbré permettant la réexpédition du matériel non publié.

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

- Indiquez sur le support magnétique lui-même votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est destiné. Rien n'est plus difficile que d'essayer de charger un programme d'Apple sur PC 1500.
- Notez dans les premières lignes de votre programme, sous forme de REM, votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est destiné. Nous pourrons 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'accompagnement 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.

NUMÉROLOGIE ORIC 1

Après l'astrologie, la chiromancie, les biorythmes et la devination, voilà la numérologie, va-t-elle influencer votre vie ?

Frédéric RACAUD.

La numérologie est un système qui repose sur les correspondances entre l'alphabet et des valeurs numériques. Elle permet de transformer les noms en nombres pour ensuite interpréter ces valeurs en fonction de tables de qualités qui leurs sont attribuées.

Voilà le tableau de correspondance :

1	2	3	4	5	6	7	8
A	B	C	D	E	U	O	F
I	K	G	M	H	V	Z	P
Q	R	L	T	N	W		
J							
Y		S			X		

Par exemple, une personne dont le patronyme est KASPER TINA obtiendrait le résultat suivant : (2+1+3+8+5+2)+(4+1+5+1) = 32.
En additionnant les deux chiffres de ce résultat, on obtient 3+2=5 qui est le NOMBRE D'EXPRESSION de Monsieur KASPER TINA (ou Madame ?).

On fait de même pour les conso nnes et les voyelles (Ici, 8 et 6) et on tire de ces résultats un portrait psychologique de l'individu.
Par exemple, KASPER TINA possède un don certain pour convaincre son entourage, le physique a une importance pour lui et il est non seulement excentrique mais aussi irrascible et nerveux.

La numérologie, et ce programme, prend en compte :
- la longueur du patronyme ;
- la première voyelle du nom ;
- les initiales ;
- la lettre axiale du nom.

L'analyse de toutes ces données offre un aperçu général de la persone testée.

```
1 REM--------------------------------
2 REM-    NUMEROLOGIE                -
3 REM--------------------------------
4 CLS
11 GOSUB 53900
22 PRINT
23 PRINT
24 PRINT"la numerologie fournit le moyen
 d'in-"
27 PRINT"terpreter les noms en fonction
des   "
28 PRINT"nombres attribues a chaque lett
res de"
29 PRINT"l'alphabet."
30 PRINT"Il convient egalement de noter
a    "
31 PRINT"l'intention de ceux qui voudrai
ent   "
32 PRINT"s'essayer a la numerologie, qu'
il    "
33 PRINT"faut tenir compte du nom le plu
s fre-"
34 PRINT"quemment employe, meme s'il s'a
git   "
35 PRINT"d'un surnom ou d'un pseudonyme.

36 PRINT"Toute modification du nom penda
nt la "
37 PRINT"vie est significative."
40 GOSUB 60000:PAPER 3:INK4
96 CLEAR :X=0:U=0:C=0:EM=0:IN=0:CE=0
97 PH=0  A=0
98 DIM      NO$(2),CI$(10),C$(30)
99 CLS:ALPHA$="QWERTYUIOPASDFGHJKLZXCVBN
M -'"
101 PING
 102 PRINT
106 INPUT"NOM:";NO$(2):INPUT"PRENOM:";NO
$(1):N$=NO$(1)+NO$(2)
107 PRINT
109 PRINT "<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
>>>>>"
109 REM
110 REM
111 REM--------------------------------
112 REM- CHAQUE LETTRE RECOIT UN    -
113 REM-     NUMERO DE 1 A 9        -
114 REM--------------------------------
115 REM
116 REM
117 REM
110 FOR I=1 TO LEN(N$)
120 A$=MID$(N$,I,1)
125 IF A$="A" THEN X=X+1:U=U+1:CE=CE+1:G
OTO 220
126 IF A$="P" THEN X=X+8:CE=CE+1:GOTO220
130 IF A$="B" THEN X=X+2:EM=EM+1:GOTO220
131 IF A$="C" THEN X=X+3:IN=IN+1:GOTO220
132 IF A$="D" THEN X=X+4:PH=PH+1:GOTO220
133 IF A$="E" THEN X=X+5:U=U+5:PH=PH+1:G
OTO 220
134 IF A$="F" THEN X=X+8:IN=IN+1:GOTO220
135 IF A$="G" THEN X=X+3:CE=CE+1:GOTO220
136 IF A$="H" THEN X=X+5:CE=CE+1:GOTO220
OTO220
137 IF A$="I" THEN X=X+1:U=U+1:EM=EM+1:G
OTO220
138 IF A$="J" THEN X=X+1:CE=CE+1:GOTO220
OTO220
139 IF A$="K" THEN X=X+2:IN=IN+1:GOTO220
140 IF A$="L" THEN X=X+3:CE=CE+1:GOTO220
141 IF A$="M" THEN X=X+5:PH=PH+1:GOTO220
143 IF A$="N" THEN X=X+5:CE=CE+1:GOTO220
144 IF A$="O" THEN X=X+7:U=U+7:IN=IN+1:G
OTO 220
145 IF A$="Q" THEN X=X+1:IN=IN+1:GOTO220
146 IF A$="R" THEN X=X+2:EM=EM+1:GOTO220
150 IF A$="S" THEN X=X+3:EM=EM+1:GOTO 22
0
151 IF A$="T" THEN X=X+4:EM=EM+1:GOTO220
152 IF A$="U" THEN X=X+6:U=U+6:IN=IN+1:G
OTO220
153 IF A$="V"THEN X=X+6:IN=IN+1:GOTO220
154 IF A$="X" THEN X=X+6:EM=EM+1:GOTO220
155 IF A$="Y" THEN X=X+1:IN=IN+1:GOTO220
156 IF A$="Z" THEN X=X+6:EM=EM+1:GOTO220
157 IF A$="W" THEN X=X+6:PH=PH+1:GOTO220
158 IF A$=" "OR A$="'" OR A$="-" THEN MA
=MA+1:GOTO 220
195 PRINT
200 PRINT"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
201 PRINT"!      E R R E U R       !"
202 PRINT"!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!"
203 WAIT!100:GOTO 96
204 REM
205 REM
206 REM
207 REM--------------------------------
208 REM-        CALCUL               -
209 REM--------------------------------
210 REM
211 REM
212 REM
220 NEXT I
230 B$=STR$(U):GOSUB1240:U=T
240 C=X-U:B$=STR$(C):GOSUB1240:C=T
241 B$=STR$(X):GOSUB1240:X=T
250 GOSUB 1245
255 FOR I=1 TO 9
260 IF  X  <>I THEN NEXT I:PRINT CHR$(14
0)"ERREUR":STOP
264 PRINT"NOMBRE D'EXPRESSION ";X
265 GOSUBI*100+1300:GOSUB 60000
270 GOTO 3100
1240 T=0
1245 FOR I=1 TO LEN(B$)
1250 CI$=MID$(B$,I,1)
1255 T=T+VAL(CI$)
1260 NEXT
1265 IF T>9 THEN B$=STR$(T):T=0:GOTO1245
1270 RETURN
1500 REM
1510 REM
1520 REM
 1530 REM
1540 REM--------------------------------
1545 REM-  INTERPRETATION DU NOM      -
1546 REM--------------------------------
1547 REM
1548 REM
1549 REM
1999 REM ###### CHIFFRE 1 ###########
2000 PRINT"TENDANCES: domination, dynami
sme    "
2001 PRINT"ambition, maitrise de soi, in
depen-  "
2002 PRINT"dance, originalite de la pens
ee et de"
2003 PRINT"l'initiative.Capables  de gra
ndes    "
2004 PRINT"realisations mais susceptible
s de    "
2005 PRINT"persister dans une voie qui m
ene a la"
2006 PRINT"catastrophe. Tendance a aller
 de l'a-"
2007 PRINT"avant et ne fait guere cas de
s amis."
2020 RETURN
2099 REM ###### CHIFFRE 2 ###########
2100 PRINT
2105 PRINT" TENDANCES"
2110 PRINT"symbole de la passivite, somi
ssion   "
2111 PRINT"egalite d'humeur, esprit de c
oncilia-"
2112 PRINT"tion, desir de paix et d'equi
libre.  "
2113 PRINT"Personnes justes et equitable
s dans  "
2114 PRINT"leurs jugements, personnes ge
nereuses"
2115 PRINT"et amicales, tendances a la c
ruaute, "
2116 PRINT"a la fourberie, a la malveill
ance.   "
2117 PRINT"Personnes indecises ou influe
ncables."
2155 RETURN
2199 REM ###### CHIFFRE 3 ###########
2200 PRINT"TENDANCES:"
2202 PRINT"Creativite spirituelle et fec
ondite."
2203 PRINT"Personnes doues, pleines d'im
agina-  "
2204 PRINT"tion, gaies, energiques."
2205 PRINT"Grande faculte d'adaptation,
et per- "
2206 PRINT"sonnes souvent chanceuses, et
 mysti- "
2207 PRINT"ques."
2230 RETURN
2299 REM ###### CHIFFRE 4 ###########
2300 PRINT"TENDANCES:"
2301 PRINT"Endurance, fermete de vue, de
 la vo- "
2302 PRINT"lonte, symbole de la perfecti
on, pas "
2303 PRINT"d'imagination, personnes plut
ot car- "
2304 PRINT"tesiennes, terre a terre, fle
gmatique"
2305 PRINT"pragmatique, mais travailleur
."
2306 PRINT"DEFAUTS:"
2307 PRINT"Tristesse,lourdeur d'esprit,p
essimis-"
2308 PRINT"te, melancolie."
```

suite page 14

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

Écoutez RADIO RIVAGE CONTACT 91.4 MHz, "écran magique", de 15h30 à 16h45 : ORIC FRANCE est là avec Denis TAÏEB (le patron !) en personne. (Le 3 décembre)

ACHILLE ET LA TAUPE

TI-99/4 A

Le jardin de ce pauvre Achille est ravagé par une ignoble petite taupe aussi vorace que myope. Pouvez-vous l'aider ?

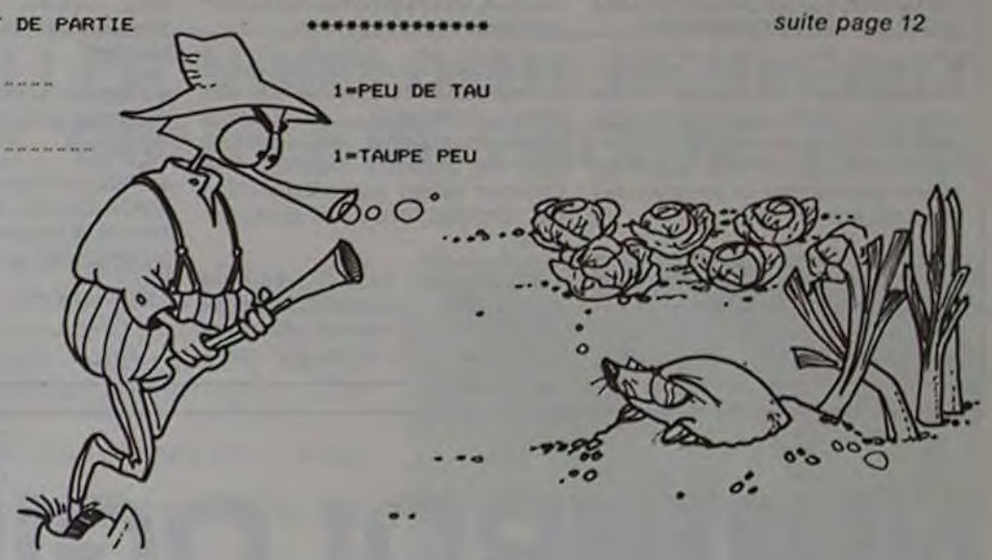
J.-M. DECLERCQ

```
.
100 REM  ******************          ACHILLE ET LA TAUPE
***
110 GOSUB 1880
120 RANDOMIZE
130 GOSUB 1450
140 GOSUB 1150
150 REM  ******************          BOUCLE PRINCIPALE
***
160 FOR Z=1 TO 200
170 J=INT(RND*Z1)+1
180 IF J=1 THEN 240
190 IF J=2 THEN 990
200 IF J<>3 THEN 270
210 A1=(RND*2)-1
220 B1=(RND*2)-1
230 GOTO 270
240 IF Z1>7 THEN 270
250 B1=0
260 A1=0
270 A=A+A1
280 B=B+B1
290 IF A<1 THEN 900
300 IF A>23 THEN 920
310 IF B<2 THEN 940
320 IF B>30 THEN 960
330 CALL GCHAR(A,B,IM)
340 IF IM<>140 THEN 360
350 IM=32
360 CALL HCHAR(A,B,120)
370 R=ABS(X-A)+ABS(Y-B)
380 IF INT(R/13)+1<>1 THEN 400
390 CALL SOUND(-500,-8,R*2)
400 CALL COLOR(14,VAL(SEG$(A$,INT(R/13)+1,1)),1)
410 CALL HCHAR(A0,B0,IM)
420 A0=A
430 B0=B
440 FOR W=1 TO 5
450 CALL KEY(3,KEY,CODE)
460 IF CODE=0 THEN 510
470 IF KEY=88 THEN 740
480 IF KEY=69 THEN 760
490 IF KEY=68 THEN 780
500 IF KEY=83 THEN 800
510 NEXT W
520 GOTO 630
530 IF X<1 THEN 820
540 IF X>24 THEN 840
550 IF Y<2 THEN 860
560 IF Y>30 THEN 880
570 CALL HCHAR(X0,Y0,Q)
580 CALL GCHAR(X,Y,Q)
590 IF Q=120 THEN 1570
600 CALL HCHAR(X,Y,140)
610 X0=X
620 Y0=Y
630 NEXT Z
640 REM    ******************          TEMPS ECOULE
****
650 FOR S=1 TO 10
660 CALL SOUND(100,1100/S,S*3)
670 NEXT S
680 CALL CLEAR
690 PRINT "TEMPS ECOULE.":::
700 FOR TPS=1 TO 1000
710 NEXT TPS
720 GOTO 1790
730 REM ******************          MOUVEMENTS ET LIMITES
**
740 X=X+1
750 GOTO 530
760 X=X-1
770 GOTO 530
780 Y=Y+1
790 GOTO 530
800 Y=Y-1
810 GOTO 530
820 X=23
830 GOTO 530
840 X=1
850 GOTO 530
860 Y=30
870 GOTO 530
880 Y=2
890 GOTO 530
900 A=23
910 GOTO 330
920 A=1
930 GOTO 330
940 B=30
950 GOTO 330
960 B=2
970 GOTO 330
980 REM

990 I=INT(RND*3)+1
1040 CALL HCHAR(A+1,B,130+N)
1050 CALL SOUND(300,-7,30/N)
1060 NEXT N
1070 CALL COLOR(12,7,1)
1080 FOR N=1 TO 5
1090 CALL SOUND(100,500*N,6*N)
1100 NEXT N
1110 CALL COLOR(12,1,1)
1120 CALL HCHAR(A,B,32)
1130 GOTO 210
1140 REM  ******************          DEBUT DE PARTIE
***
1150 PRINT ::
1160 PRINT "PAYSAGE:
PINIERES.        20=BEAUCOUP."
1170 PRINT :
1180 PRINT "DIFFICULTE:
MOBILE."
1190 PRINT "10=TAUPE TRES AGILE.":::
1200 INPUT "PAYSAGE 1-20:":P
1210 IF (P<1)+(P>20)THEN 1200
1220 INPUT "DIFFICULTE 1-10:":Z1
1230 IF (Z1<1)+(Z1>10)THEN 1220
1240 Z1=Z1+1
1250 CALL CLEAR
1260 A=(RND*15)+1
1270 B=(RND*7)+1
1280 A1=1
1290 B1=B
1300 A0=A
1310 B0=B
1320 X=23
1330 Y=30
1340 X0=X
1350 Y0=Y
1360 CALL GCHAR(X,Y,Q)
1370 CALL GCHAR(A,B,IM)
1380 FOR V=1 TO P*20
1390 CALL HCHAR(RND*22+1,RND*29+2,133)
1400 NEXT V
1410 CALL HCHAR(X,Y,140)
1420 CALL SOUND(400,440,10)
1430 RETURN
1440 REM  ******************          INITIALISATION
***
1450 CALL CLEAR
1460 CALL SCREEN(12)
1470 CALL CHAR(120,"00003C7E7E241866")
1480 CALL CHAR(140,"38FE2C10FEBA286C")
1490 CALL CHAR(131,"0024883C7E")
1500 CALL CHAR(132,"411838FEFF004080")
1510 CALL CHAR(133,"3C7E7FFFFF002470")
1520 CALL COLOR(12,1,1)
1530 CALL COLOR(13,10,1)
1540 A$="25769"
1550 RETURN
1560 REM  ******************          GAGNE
***
1570 CALL HCHAR(X0,Y0,140)
1580 FOR N=1 TO 3
1590 CALL HCHAR(A+1,B,130+N)
1600 CALL SOUND(-3000,-8+N,Z1/N)
1610 FOR TPS=1 TO 300
1620 NEXT TPS
1630 NEXT N
1640 CALL COLOR(12,5,1)
1650 FOR N=1 TO 5
1660 CALL SCREEN(9)
1670 CALL SCREEN(12)
1680 NEXT N
1690 FOR S=1 TO 30
1700 CALL SOUND(-500,110+(RND*55),30-S)
1710 NEXT S
1720 CALL HCHAR(X0,Y0,140)
1730 FOR TPS=1 TO 500
1740 NEXT TPS
1750 CALL CLEAR
1760 CALL COLOR(12,1,1)
1770 PRINT "TEMPS ECOULE: ";Z:::
```

BASIC SIMPLE

1000 IF I<>3 THEN 270
1010 FOR TPS = 1 TO 100
1020 NEXT TPS
1030 FOR N = 1 TO 3



suite page 12

```
**************
1=PEU DE TAU
1=TAUPE PEU
```


la Règle à Calcul

CHOISISSEZ LE PROGRAMME

TI 99/4A

tarifs au 11/11/1983

TEXAS INSTRUMENTS

☐ **Je commande les logiciels ou produits suivants**

☐ **Je désire seulement une documentation sans engagement de ma part**

BON DE COMMANDE

Total TTC : _____

La Règle à Calcul
65/67 Bd St Germain 75005 Paris
Tél. : 325.68.88. Télex 220 064 F
ETRAV/1303 RAC

Signature

Participation aux frais de port + 15 F.
Ci-joint mon règlement par : CCP ☐ CB ☐ Mandat ☐

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____ Tél. _____

(pour les moins de 18 ans signature des parents)

Références	Désignation	Prix H.T.	Prix T.T.C.
Consoles et accessoires			
PHC OO4ARGB/FR	Ordinateur familial TI 99/4 directement compatible avec entrée péri-télévision	1 003,37	1 190,00
PHA 2036	Modulateur PAL-UHF	626,48	743,00
PHA 2101	Modulateur SECAM adaptable sur tout téléviseur français	503,37	597,00
PHA 2601/FR	Manuel TI 99/4A	45,53	54,00
PHA 2606	Disquettes vierges 5" 1/4 (10)	364,25	432,00
PHA 2612/US	Manuel Assembleur	212,48	252,00
PHA 2622	Câble de liaison magnéto-cassette	101,18	120,00
PHP 1100	Paire manettes jeux	249,58	296,00
PHP 1500	Synthétiseur de parole "Solid State Speech TM"	591,91	702,00
PHP 2700	Magnétophone cassette	372,01	496,00
	T.V.A. 33,33 %		
Périphériques			
	Les périphériques fonctionnent en étant intégrés dans le système d'expansion périphérique		
PHP 1200			
PHP 1200	Système d'extension périphérique	834,74	990,00
PHP 1220	Carte interface RS 232 : une sortie parallèle et une sortie série	1 011,80	1 200,00
PHP 1240	Carte contrôleur de disquette livrée avec module d'application "Gestion de disques"	1 349,07	1 600,00
PHP 1250	Unité intégrée de disquette simple face/simple densité 5" 1/4	1 812,82	2 150,00
PHP 1260	Carte d'extension mev (RAM) 32 Koc	834,74	990,00
PHP 1270	Carte P-Code : permet l'exécution de programmes écrits avec le système P	1 854,97	2 200,00
PHP 1850	Unité de disquette externe	3 499,16	4 150,00
Logiciels éducatifs			
Modules :			
PHM 3002/US 7	Preschool, early learning fun, en anglais	112,98	134,00
PHM 3003/US 5	Beginning grammar, en anglais	112,98	134,00
PHM 3004 6	Magie des nombres : en français	112,98	134,00
PHM 3008/FR 17	Échecs : apprentissage et jeux en français	270,66	321,00
PHM 3015/US 4	Early reading* : nécessite le PHP 1500 en anglais	112,98	134,00
PHM 3020 44	Music Maker : initiation et perfectionnement au solfège	158,52	188,00
PHM 3027/US 1	Addition-Substraction I*, en anglais	158,52	188,00
PHM 3028/US 2	Addition-Substraction II*, en anglais	158,52	188,00
PHM 3029/US 3	Multiplication I*, en anglais	158,52	188,00
PHM 3114	Division*, en anglais	158,52	188,00
PHM 3114 58	DLM 1 Crocodile savant, en français	112,98	134,00
PHM 3115 59	DLM 2 Addition canon, en français	112,98	134,00
PHM 3116 60	DLM 3 Division démolition, en français	112,98	134
PHM 3117 61	DLM 4 Dragon savant, en français	112,98	134,00
PHM 3118 62	DLM 5 Mission moins, en français	112,98	134,00
PHM 3119 63	DLM 6 Météor multiplication, en français	112,98	134,00
Cassettes :			
PHT 6019/FR 48	Le basic étendu par soi-même, en français : nécessite le module PHM 3026	55,65	66,00
PHT 6067/FR 47	Le basic par soi-même, en français	55,65	66,00
Logiciels gestion personnelle			
Modules :			
PHM 3013/DF 53	Gestion de fichiers : cassettes ou disquettes recommandées pour stocker les données, en français	316,19	375,00
PHM 3044/DF/S 52	Gestion de rapports : cassettes ou disquettes et imprimante recommandées, en français	316,19	375,00
PHD 5001/FR 55	Fichier d'adresses, en français	586,00	695,00
Cassettes :			
PHT 6003/FR 56	Conseil financier, en français	55,65	66,00
Logiciels de jeux			
Modules :			
PHM 3018/EFG 27	Jeux vidéo I : 3 jeux d'adresse (safari, ping-ball, duel), en français	112,98	134,00
PHM 3023/EFG 29	Chasse au Wumpus, en français	112,98	134,00
PHM 3024 18	Football, en français	112,98	134,00
PHM 3025/EFG 28	Jeux vidéo II : 2 jeux de réflexion et de mémoire, en français	188,03	223,00
PHM 3030 9	A-MAZE-ING le chat et la souris	112,98	134,00
PHM 3031 10	Attack**	112,98	134,00
PHM 3032 13	Blasto : combat de chars	112,98	134,00
PHM 3033/US 12	Black-Jack : poker, en anglais	112,98	134,00
PHM 3034 20	Hustle** : jeux de poursuite	112,98	134,00
PHM 3037 19	Hangmann** : jeu du pendu	112,98	134,00
PHM 3038 16	Connect 4** : jeux du morpion	112,98	134,00
PHM 3039 30	Yahtzee : jeux du Yam	112,98	134,00
PHM 3042/US 26	Tunnels of dooms : jeux du type Adventure avec graphique en anglais	112,98	134,00
PHM 3052 25	Tombstone city : far-west du XXIe siècle	112,98	134,00
PHM 3953 21	Ti-Invaders : envahisseurs de l'espace	158,52	188,00
PHM 3054 14	Car wars : course de voitures	112,98	134,00
PHM 3056 8	Alpiner : utilisation possible du PHP 1500	112,98	134,00
PHM 3057 22	Munchman : jeu du glouton	212,48	252,00
PHM 3067 23	Othello**	158,52	188,00
PHM 3110 15	Chisholm trail	112,98	134,00
PHM 3112 24	Parsec : utilisation possible du PHP 1500	212,48	252,00
PHM 3036 31	Zéro-zapp** : Texas-flipper	112,98	134,00
Cassettes :			
PHT 6015/FR 36	Jeux rétro I : 4 jeux biorythme, reconstitution de mots, en français	55,65	66,00
PHT 6017/FR 37	Jeux rétro II : 4 jeux en français	55,65	66,00
Série ADVENTURE	L'utilisation des cassettes ADVENTURE nécessite le module PHM 3041T/US		
PHM 3041T/US 11	ADVENTURE : module permettant d'utiliser les cassettes Adventure livré avec la cassette PIRATE ADVENTURE, en anglais	158,52	188,00
PHT 6046/US 32	Adventure land	55,65	66,00
PHT 6047/US 35	Mission impossible	55,65	66,00
PHT 6048/US 43	Voodoo Castle	55,65	66,00
PHT 6049/US 42	The count	55,65	66,00
PHT 6050/US 41	Strange Odyssey	55,65	66,00
PHT 6051/US 57	Mistery Fun House	55,65	66,00
PHT 6052/US 39	Pyramid of Doom	55,65	66,00
PHT 6053/US 33	Ghost Town	55,65	66,00
PHT 6054/US 40	Savage Island I & II	55,65	66,00
PHT 6056/US 34	Golden Voyage	55,65	66,00
Autres logiciels			
Modules :			
PHM 3010/US 66	Gymnastique, en anglais	158,52	188,00
PHM 3011 45	Speech editor : nécessite le PHP 1500, en anglais	210,79	250,00
PHM 3014/US 54	Statistics, en anglais	421,59	500,00
PHM 3026 49	Extended-Basic	421,59	500,00
PHM 3035 57	Terminal emulator 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
PHM 3055 50	Editor-Assembler	421,59	500,00
PHM 3058	Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
Disquettes :			
PHD 5006/FR 02	Mathématiques, en français	212,48	252,00
PHD 5063 06	PASCAL-UCSD Compiler PHP 1260 et PHP 1270 nécessaires	954,47	1 132,00
PHD 5064 07	UCSD-System Assembler/linker PHP 1260 et PHP 1270 nécessaires	733,56	870,00
PHD 5065 08	UCSD-P-System Editor/files/utilities : PHP 1260 et PHP 1270 nécessaires	586,00	695,00
PHM 3113 64	Multiplan	853,29	012,00
PHD 5005/FR 01	Aide à la programmation II	193,88	229,00
PHD 5008/FR 03	Électricité	307,76	365,00
PHP 5012/FR 04	Aide à la programmation III	193,88	229,00
PHD 5016/FR 05	Résistance des matériaux	212,48	252,00
PHM 3109	Ti Logo 2	670,32	795,00
Cassettes :			
PHT 6004/FR 46	Aide à la programmation I, en français	55,65	66,00
PHT 6018/FR 65	Jeu d'entreprise, en français	55,65	66,00

*Développé par Scott FORESMAN
**Développé par Milton BRADLEY

BOWLING

Ce programme permet à deux joueurs de mesurer leur adresse au Bowling, il a la particularité intéresante de faire réellement appel à la dextérité des joueurs et non plus à leurs réflexes ou au hasard.
Il reprend les règles classiques de ce jeu, à savoir : partie en 10 manches, 30 points pour un strike, 20 points pour un spare et tient la comptabilité des scores.
L'utilisation de "lutins" propres au Basic étendu du TI 99 4/A permet une grande souplesse dans l'affichage des déplacements de la boule et rend ainsi les parties très réalistes.

Principe d'un lancer :
Le micro compte de — 1 à 32 (boucle 940-960), la variable H comptabilise le nombre de tours effectués tant que la touche "SPACE" (code ASCII = 32) est enfoncée. Si la touche est relâchée au moment où H = 11 ou 12 par exemple, le branchement de la ligne 1010 conduit au sous-programme 1930 qui fait partir la boule légèrement sur la gauche de l'écran.
A partir de là, le hasard intervient légèrement (mais qui pourrait se vanter de n'avoir jamais eu la chance avec lui sur une véritable piste !)...
Vous avez 1 chance sur 6 de faire tomber 4 quilles (ligne 1950), 2 chances sur 6 d'en faire tomber 5 (ligne 1970), 1 chance sur 6 pour 7 quilles (ligne 1990) et 3 chances sur 6 d'abattre 6 quilles (ligne 2010)...
Le principe est le même pour chacun des 15 sous-programmes. Pour voir sa boule partir en ligne droite (s-p 2170), le joueur devra relâcher la touche "SPACE" au moment où H est égal à 15 ou 16, c'est-à-dire au milieu du temps de comptage.
Croyez-moi, ce n'est pas si simple, il faut une bonne mémoire... au bout des doigts !
Déroulement du jeu :
Le joueur 1 commence la partie, la boule descend dans la gouttière du côté du joueur lanceur. Dès que la boule s'est arrêtée, appuyer sur la touche "SPACE" provoque le départ de la boule dans une direction déterminée par la durée de la pression sur cette touche.

Alain NORMAND.

BASIC ETENDU

```
100 !                    !
110 ! ******BOWLING****** !
120 !                    !
130 ! ***Alain Normand*** !
140 !                    !
150 ! ***janvier  1983*** !
160 !                    !
170 ! ******************* !
180 !                    !
190 !                    !
200 ! ------------------- !
210 ! ---PRESENTATION---- !
220 ! ------------------- !
230 !
240 N=350 :: GOSUB 2860 :: GOSUB 2870 :: ! ---MUSIQUE---
250 CALL SCREEN(4):: DISPLAY AT(2,12)ERASE ALL:"BOWLING"
260 DISPLAY AT(4,1):"****************************"
270 GOSUB 2860 :: GOSUB 2880 :: GOSUB 2830 :: ! --MUSIQUE--
280 DISPLAY AT(8,4):"NOMS DES PARTICIPANTS"
290 DISPLAY AT(10,6):"(9 LETTRES MAXI)"
300 FOR I=1 TO 2 :: DISPLAY AT(2*I+14,5):"JOUEUR";I;"?" :: NEXT I
310 FOR I=1 TO 2 :: ACCEPT AT(2*I+14,16)SIZE(9):A$(I):: NEXT I
320 GOSUB 2830 :: !-MUSIQUE-
330 DISPLAY AT(9,5-LEN(A$(1))/2)ERASE ALL:A$(1);" COMMENCE LA PARTIE"
340 DISPLAY AT(14,4):"QUE LE MEILLEUR GAGNE !"
350 DISPLAY AT(23,2):"TAPER ENTER POUR DEMARRER"
360 ACCEPT AT(23,28)SIZE(1):XX$
370 CALL CLEAR
380 ! ---------------------
390 ! ---INITIALISATIONS---
400 ! ---------------------
410 DIM P(11),U(2,10)
420 FOR I=2 TO 11 :: P(I)=96 :: NEXT I
430 TOT(1),TOT(2)=0
440 RANDOMIZE
450 CALL CHAR(96,"00183C7E7E3C18003C7EFFFFFFFF7E3C")
460 CALL COLOR(2,14,1,13,16,16,14,15,15):: CALL SCREEN(8)
470 N=200 :: GOSUB 2860 :: GOSUB 2870 :: GOSUB 2860 :: GOSUB 2880 :: GOSUB 2830
:: ! ---MUSIQUE---
480 ! ---------------------
490 ! --AFFICHAGE TERRAIN--
500 ! ---------------------
510 CALL VCHAR(1,13,138,24):: CALL VCHAR(1,21,138,24):: CALL VCHAR(1,14,128,168)
520 CALL HCHAR(24,14,138,7):: CALL HCHAR(24,17,128)
530 CALL SPRITE(#1,97,9,249,129,#2,96,5,4,111,#3,96,5,4,123,#4,96,5,4,135,#5,96,
5,4,147)
540 CALL SPRITE(#6,96,5,11,117,#7,96,5,11,129,#8,96,5,11,141)
550 CALL SPRITE(#9,96,5,18,123,#10,96,5,18,135,#11,96,5,25,129)
560 FOR I=1 TO 2 :: DISPLAY AT(1,19*I-19+(10-LEN(A$(I)))/2)SIZE(LEN(A$(I))+1):A$
(I):: DISPLAY AT(2,19*I-18)SIZE(9):"---------" :: NEXT I
570 ! ---------------------
580 ! ----BOUCLE DE JEU----
590 ! ---------------------
600 FOR W=1 TO 10
610 FOR X=1 TO 2 :: U(X,W)=0
620 FOR G=1 TO 500 :: NEXT G
630 CALL SOUND(20,880,2):: CALL SOUND(40,990,1):: CALL SOUND(30,880,0)
640 FOR G=1 TO 100 :: NEXT G
650 FOR J=1 TO 2
660 !
670 ! --DEPLACEMENT DE LA--       ----BOULE DANS SA----       ------GOUTTIERE---
---
680 !
690 IF X=1 THEN 790
700 CALL LOCATE(#1,249,161)
710 CALL MOTION(#1,18,0)
720 FOR G=1 TO 770 :: NEXT G
730 CALL MOTION(#1,0,0)
740 CALL LOCATE(#1,185,161)
750 CALL SOUND(20,880,3)
760 CALL MOTION(#1,0,-15)
770 FOR G=1 TO 150 :: NEXT G
780 CALL MOTION(#1,0,0):: GOTO 880
790 CALL LOCATE(#1,249,97)
800 CALL MOTION(#1,18,0)
810 FOR G=1 TO 770 :: NEXT G
820 CALL MOTION(#1,0,0)
830 CALL LOCATE(#1,185,97)
840 CALL SOUND(20,880,3)
850 CALL MOTION(#1,0,15)
860 FOR G=1 TO 150 :: NEXT G
870 CALL MOTION(#1,0,0)
880 CALL LOCATE(#1,185,129)
890 CALL SOUND(80,880,3)
900 !
910 ! ----SAISIE CLAVIER----
920 !
930 H=0 :: CALL KEY(0,K,ST):: IF ST=0 THEN 930
940 FOR A=-1 TO 32
950 CALL KEY(0,K,ST):: IF K=32 THEN H=A
960 NEXT A
970 CALL SOUND(100,220,0):: RN=RND
980 !
990 ! -AIGUILLAGE VERS S.Ps-       --DEPLACEMENTS BOULE--       ---ET CHUTE QUILLE
S---
1000 !
1010 ON (H/2)+1 GOSUB 1630,1630,1670,1710,1770,1850,1930,2050,2170,2270,2380,249
0,2560,2630,2680,2710,2710
1020 !
1030 ! ----CALCUL SCORE----
1040 !
1050 FOR I=2 TO 11 :: U(X,W)=U(X,W)-(P(I)=43):: NEXT I
1060 U(X,W)=(U(X,W)AND U(X,W)<>10)-30*(U(X,W)=10 AND J=1)-20*(U(X,W)=10 AND J=2)
1070 IF U(X,W)<30 THEN 1130
1080 FOR I=1 TO 6 :: DISPLAY AT(12,12)SIZE(7)BEEP:"STRIKE!" :: FOR G=1 TO 20 ::
NEXT G
1090 CALL HCHAR(12,14,128,7):: FOR G=1 TO 9 :: NEXT G :: NEXT I
1100 !
1110 ! ---AFFICHAGE SCORE---
1120 !
1130 FOR I=0 TO U(X,W)
1140 DISPLAY AT(W+4,19*X-18)SIZE(10):USING "##_ ##pts":W,I
1150 CALL SOUND(-100,50*I+300,5):: NEXT I
1160 CALL SOUND(200,50*I+250,2)
1170 IF U(X,W)=30 THEN 1190 ELSE U(X,W)=-U(X,W)*(J=2)
1180 NEXT J
1190 FOR G=1 TO 1000 :: NEXT G
1200 !
1210 ! --RETOUR QUILLES--
1220 !
1230 FOR I=2 TO 11 :: CALL PATTERN(#I,96):: P(I)=96 :: NEXT I
1240 NEXT X :: NEXT W
1250 ! --------------------
1260 ! --FIN DE LA PARTIE--
1270 ! --------------------
1280 !
1290 !
1300 ! --CALCUL TOTAUX--
1310 !
1320 FOR X=1 TO 2 :: FOR W=1 TO 10
1330 TOT(X)=TOT(X)+U(X,W)
1340 NEXT W :: NEXT X
1350 CALL SCREEN(12):: N=400
1360 GOSUB 2860 :: GOSUB 2870 :: GOSUB 2860 :: GOSUB 2880 :: GOSUB 2830 :: ! MUS
IQUE
1370 !
1380 ! --AFFICHAGE TOTAUX--        --ET FELICITATIONS--
1390 !
1400 FOR I=1 TO 2
1410 DISPLAY AT(17,19*I-17)SIZE(8):"TOTAL :"
1420 DISPLAY AT(19,19*I-17)SIZE(8):USING "### pts":TOT(I)
1430 NEXT I
1440 DISPLAY AT(12,12)SIZE(7):" POUR" :: DISPLAY AT(13,12)SIZE(7):: DISPLAY AT(1
4,12)SIZE(7):"REJOUER"
1450 DISPLAY AT(15,12)SIZE(7):: DISPLAY AT(16,12)SIZE(7):" TAPER" :: DISPLAY AT(
17,12)SIZE(7):: DISPLAY AT(18,12)SIZE(7):" ENTER"
1460 DISPLAY AT(19,12)SIZE(7):: DISPLAY AT(20,12)SIZE(7)
1470 M=(TOT(1)<>TOT(2))*((TOT(1)>TOT(2))+2*(TOT(1)<TOT(2)))
1480 FOR I=1 TO 100 :: CALL KEY(5,K,ST)
1490 FOR G=1 TO 40 :: NEXT G
1500 DISPLAY AT(20,15)SIZE(1):CHR$(30):: IF M=0 THEN 1530
1510 DISPLAY AT(23,19*M-16)SIZE(5):"BRAVO" :: FOR G=1 TO 60 :: NEXT G
1520 DISPLAY AT(20,15)SIZE(1):: DISPLAY AT(23,19*M-16)SIZE(5):RPT$(CHR$(128),5):
: GOTO 1540
1530 FOR G=1 TO 60 :: NEXT G
1540 DISPLAY AT(20,15)SIZE(1):: IF K=13 THEN 1560
1550 NEXT I :: CALL CLEAR :: END
1560 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)
1570 CALL COLOR(2,2,1):: GOTO 240
1580 !----------------------
1590 !--S.Pgms DEPLACEMENT--       --BOULE ET AFFICHAGE--       ---QUILLES TOMBEES
----
1600 !----------------------
1610 !
1620 ! ++++++++++++++++++++
1630 CALL MOTION(#1,-70,-11)
1640 FOR G=1 TO 220 :: NEXT G
1650 CALL DELSPRITE(#1):: CALL SOUND(500,110,0):: RETURN
1660 ! ++++++++++++++++++++
1670 CALL MOTION(#1,-70,-10)
1680 FOR G=1 TO 220 :: NEXT G
1690 CALL DELSPRITE(#1):: CALL SOUND(400,110,0):: RETURN
1700 ! ++++++++++++++++++++
1710 CALL MOTION(#1,-70,-8)
1720 FOR G=1 TO 225 :: NEXT G
1730 P(2)=43
1740 CALL PATTERN(#2,43)
1750 GOSUB 2780 :: RETURN
1760 ! ++++++++++++++++++++
1770 CALL MOTION(#1,-70,-7)
1780 FOR G=1 TO 205 :: NEXT G
1790 IF INT(RN*2)=0 THEN P(6),P(2)=43 ELSE 1810
1800 CALL PATTERN(#6,43,#2,43):: GOTO 1830
1810 P(6),P(2),P(3)=43
1820 CALL PATTERN(#6,43,#2,43,#3,43)
1830 GOSUB 2780 :: RETURN
1840 ! ++++++++++++++++++++
1850 CALL MOTION(#1,-70,-6)
1860 FOR G=1 TO 205 :: NEXT G
1870 IF INT(RN*2)=0 THEN P(6),P(2),P(3)=43 ELSE 1890
1880 CALL PATTERN(#6,43,#2,43,#3,43):: GOTO 1910
1890 P(6),P(2),P(3),P(4)=43
1900 CALL PATTERN(#6,43,#2,43,#3,43,#4,43)
1910 GOSUB 2790 :: RETURN
1920 ! ++++++++++++++++++++
1930 CALL MOTION(#1,-70,-4)
1940 FOR G=1 TO 145 :: NEXT G
1950 IF INT(RN*6)=0 THEN P(9),P(6),P(2),P(3)=43 ELSE 1970
1960 CALL PATTERN(#9,43,#6,43,#2,43,#3,43):: GOTO 2030
1970 IF INT(RN*6)=1 OR INT(RN*6)=2 THEN P(9),P(6),P(7),P(2),P(3)=43 ELSE 1990
1980 CALL PATTERN(#9,43,#6,43,#7,43,#2,43,#3,43):: GOTO 2030
1990 IF INT(RN*6)=3 THEN P(9),P(6),P(7),P(2),P(3),P(4),P(5)=43 ELSE 2010
2000 CALL PATTERN(#9,43,#6,43,#7,43,#2,43,#3,43,#4,43,#5,43):: GOTO 2030
2010 P(9),P(6),P(7),P(2),P(3),P(4)=43
2020 CALL PATTERN(#9,43,#6,43,#7,43,#2,43,#3,43,#4,43)
2030 GOSUB 2790 :: RETURN
2040 ! ++++++++++++++++++++
2050 CALL MOTION(#1,-70,-2)
2060 FOR G=1 TO 125 :: NEXT G
2070 IF INT(RN*8)=0 THEN P(11),P(9),P(6),P(7),P(2),P(3)=43 ELSE 2090
2080 CALL PATTERN(#11,43,#9,43,#6,43,#7,43,#2,43,#3,43):: GOTO 2150
2090 IF INT(RN*8)<4 THEN P(11),P(9),P(10),P(6),P(7),P(2),P(3)=43 ELSE 2110
2100 CALL PATTERN(#11,43,#9,43,#10,43,#6,43,#7,43,#2,43,#3,43):: GOTO 2150
2110 IF INT(RN*8)=4 THEN P(11),P(9),P(10),P(6),P(7),P(8),P(2),P(3),P(4)=43 ELSE
2130
2120 CALL PATTERN(#11,43,#9,43,#10,43,#6,43,#7,43,#8,43,#2,43,#3,43,#4,43):: GOT
O 2150
2130 P(11),P(9),P(10),P(6),P(7),P(2),P(3),P(4)=43
2140 CALL PATTERN(#11,43,#9,43,#10,43,#6,43,#7,43,#2,43,#3,43,#4,43)
2150 GOSUB 2790 :: RETURN
2160 ! ++++++++++++++++++++
2170 CALL MOTION(#1,-70,0)
2180 FOR G=1 TO 145 :: NEXT G
2190 IF INT(RN*10)=9 THEN P(11),P(9),P(10),P(7),P(6),P(8),P(3),P(4)=43 ELSE 2210
2200 CALL PATTERN(#11,43,#9,43,#10,43,#7,43,#6,43,#8,43,#3,43,#4,43):: GOTO 2250
2210 IF INT(RN*10)>5 THEN P(11),P(9),P(10),P(7),P(6),P(8),P(4),P(5),P(3)=43 ELSE
 2230
2220 CALL PATTERN(#11,43,#9,43,#10,43,#7,43,#6,43,#8,43,#4,43,#5,43,#3,43):: GOT
O 2250
2230 P(11),P(9),P(10),P(7),P(6),P(8),P(3),P(2),P(4),P(5)=43
2240 CALL PATTERN(#11,43,#9,43,#10,43,#7,43,#6,43,#8,43,#3,43,#2,43,#4,43,#5,43)
2250 GOSUB 2790 :: RETURN
2260 ! ++++++++++++++++++++
```

TI-99 4/A

Suite page 12

LECTURE RAPIDE

Elargissez votre champs visuel et lisez la totalité des œuvres de Proust en moins de dix minutes!

Marc Raynal

ZX 81 16 K

Le programme de lecture rapide proposé est la version originale de RAYNAL M. Avec cette version, il est nécessaire, lors de la première utilisation, de le lancer par GOTO 10, afin de ne pas remplir avec les lettres de l'alphabet le tableau du début.
Vous trouverez certainement un moyen pour remédier à ce petit détail!

La Rédaction

```
   1 REM LECTURE RAPIDE
   2 DIM F$(26,1)
   3 FOR I=1 TO 26
   4 INPUT F$(I)
   5 NEXT I
  10 REM LECTURE RAPIDE
  11 LET TF=0
  15 PRINT AT 10,8;"EXERCICES DE
",,,,,TAB 8;"LECTURE ";
  22 FOR I=1 TO 50
  30 PRINT AT 10,19;"RAPIDE";AT
10,19;"     ";
  40 NEXT I
  50 PRINT AT 10,19;"RAPIDE" AT
14,19;"*****"
  52 LET TE=PEEK 16436+256*PEEK
16437
  53 GOSUB 6000
  55 PAUSE 200
  60 CLS
  70 PRINT AT 10,0;"EST-CE VOTRE
 PREMIERE SEANCE?",,,,,"(TAPEZ O
-OUI OU N=NON)"
  80 LET I$=INKEY$
  90 IF I$<>"O" AND I$<>"N" THEN
 GOTO 80
 100 IF I$="N" THEN GOTO 260
 110 CLS
 120 PRINT "LE BUT DE CES EXERCI
CES EST","D""ELARGIR VOTRE CHAMP
 DE VISION",,,"EN EFFET,IL EST P
ROUVE QUE L""ON","LIT D""AUTANT
PUS VITE QUE","L""OEIL RECONNAIT
 LE MAXIMUM","DE SYMBOLES DANS U
N DELAI LE","PLUS COURT POSSIBLE
.",,,"POUR CELA,IL VOUS SERA PRO
POSE","DES SERIES D""EXERCICES P
RO-","GRESSIFS.",,,,"VOUS NE POU
RREZ PASSER A LA","DIFFICULTE S
UPERIEURE QUE SI","VOUS REALISEZ
 UN SCORE AU ","MOINS EGAL AU SC
ORE IMPOSE.",,,"APPUYEZ SUR C PO
UR CONTINUER"
 130 IF INKEY$<>"C" THEN GOTO 13
0
 135 CLS
 140 PRINT "L""ORDINATEUR COMMEN
CERA PAR AF-","FICHER 3 LETTRES
PENDANT UN","CERTAIN TEMPS,ET CE
CI 20 FOIS","DE SUITE....",,,"SI
VOTRE SCORE EST SATISFAISANT","A
LORS LE TEMPS D""AFFICHAGE","SER
A REDUIT.SINON VOUS RECOM-","MEN
CEREZ",,,,"LORSQUE LE DELAI D""A
FFICHAGE","SERA AU MINIMUM ON PA
SSERA A","4 LETTRES.EN SUIVANT,L
E MEME","PROCESSUS.","ETC. JUS
QU""A 6 LETTRES.",,,,"LORSQUE VO
US LIREZ 6 LET-","TRES AFFICHEES
 DANS LE TEMPS","LE PLUS COURT L
""APPRENTIS-","SAGE SERA TERMINE
.",,,"APPUYEZ SUR C POUR CONTINU
ER."
 150 IF INKEY$<>"C" THEN GOTO 15
0
 160 CLS
 170 PRINT "CE STYLE D""EXRCICES
 ETANT FATI-","GANT TOUT CELA SE
RA A FAIRE","PROGRESSIVEMENT EN
PLUSIEURS","ETAPES.CHAQUE SEANCE
 DURERA","ENVIRON 10 MINUTES.",,
,"A LA FIN DE CHAQUE SEANCE L""O
A-","DINATEUR VOUS DEMANDERA D""
EN-","REGISTRER VOS RESULTATS AF
IN",,"QU""IL SACHE OU VOUS EN ETE
S",,"A LA SEANCE SUIVANTE.",,,,,"
APPUYEZ SUR C POUR CONTINUER."
 180 IF INKEY$<>"C" THEN GOTO 18
0
 190 CLS
 200 PRINT AT 8,0;"QUEL EST VOTR
E PRENOM?"
 210 PRINT AT 20,0;"TAPEZ VOTRE
REPONSE PUIS APPUYEZLA TOUCHE NE
ULINE."
 220 INPUT P$
 230 PRINT AT 10,0;P$
 240 PRINT AT 12,0;"QUEL EST VOT
RE NOM?"
 250 INPUT Q$
 260 PRINT AT 14,0;Q$
 265 GOSUB 2000
 270 PAUSE 200
 280 CLS
 290 PRINT P$;"  ";Q$;AT 1,0;"LI
SEZ ATTENTIVEMENT CE QUI","SUIT:
",,,,N;" LETTRES VONT APPARAITRE
","A L""ECRAN PENDANT :",,,T$,,,
,"CELA SE PRODUIRA 20 FOIS","APR
ES CHAQUE APPARITION VOUS","DEVR
EZ RENTRER VOTRE REPONSE",,("N;
" LETTRES SUIVIES DE LA","TOUCHE
 NEULINE).",,,"VOTRE SCORE DOIT
AU MOINS","ETRE DE ";S$,,,,"FIXE
Z ATTENTIVEMENT LE MILIEU","DE L
""ECRAN.",,,"APPUYEZ SUR C POUR
 CONTINUER."
 300 IF INKEY$<>"C" THEN GOTO 30
0
 400 CLS
 410 FOR I=1 TO 20
 420 PRINT "COUP NO ";I
 430 PRINT AT 10,13;"ATTENTION"
 440 LET TE=PEEK 16436+256*PEEK
16437
 450 GOSUB 6000
 460 LET L$(I)=F$(INT (RND*26)+1
)+F$(INT (RND*26)+1)+F$(INT (RND
*26)+1)+F$(INT (RND*26)+1)+F$(IN
T (RND*26)+1)+F$(INT (RND*26)+1)
 465 LET JJ=INT (50*J)
 470 CLS
 480 PRINT AT 10,13;L$(I)( TO N)
 490 PAUSE (JJ)
 500 CLS
 510 PRINT "DONNEZ VOTRE REPONSE
","("N;" LETTRES PUIS LA TOUCHE
","NEULINE)"
 520 INPUT E$(I)
 530 PRINT AT 5,0;E$(I)( TO N),,,
,"ETES VOUS D""ACCORD?",,,"TAPE
Z O(O=OUI) OU N(N=NON)"
 540 LET I$=INKEY$
 550 IF I$<>"O" AND I$<>"N" THEN
 GOTO 540
 555 CLS
 560 IF I$="N" THEN GOTO 500
 570 IF L$(I)( TO N)=E$(I)( TO N
) THEN LET SC=SC+1
 580 NEXT I
 590 CLS
 600 PRINT "LETTRES AFFICHEES-VO
S REPONSES"
 610 FOR I=1 TO 20
 620 PRINT L$(I)( TO N),E$(I)( T
O N)
 622 IF L$(I)( TO N)<>E$(I)( TO
N) THEN PRINT AT I,25;"FAUX"
 625 NEXT I
 630 PRINT AT 21,0;"APPUYEZ SUR
C POUR CONTINUER."
 640 IF INKEY$<>"C" THEN GOTO 64
0
 650 CLS
 660 IF SC=VAL (S$( TO 2)) THEN
GOTO 700
 670 PRINT AT 5,0;"LE CONTRAT A
REMPLIR ETAIT:";S$,,,,"VOTRE SCO
RE EST:";SC;"/20.",,,"VOUS N""AV
EZ PAS REALISE LE ","CONTRAT.ON
VA RECOMMENCER."
 671 PRINT AT 20,0;"APPUYEZ SUR
C POUR CONTINUER."
 672 IF INKEY$<>"C" THEN GOTO 67
2
 675 LET SC=0
 680 IF TF>=32767 THEN GOTO 3000
 690 GOTO 280
 700 PRINT AT 5,0;"LE CONTRAT A
REMPLIR ETAIT:";S$,,,,"VOTRE SCO
RE EST:";SC;"/20.",,,,,"C""EST T
RES BIEN..."
 701 PRINT AT 20,0;"APPUYEZ SUR
C POUR CONTINUER."
 702 IF INKEY$<>"C" THEN GOTO 70
2
 703 LET SC=0
 710 IF TF>=32767 THEN GOTO 3000
 720 IF N=6 AND J=1/50 THEN GOTO
 3100
 731 IF J=1/50 AND N=5 THEN LET
N=6
 741 IF J=1/50 AND N=4 THEN LET
N=5
 751 IF J=1/50 AND N=3 THEN LET
N=4
 752 IF J=1/50 THEN GOTO 910
 761 IF J=1/25 THEN GOSUB 4400
 771 IF J=1/10 THEN GOSUB 4300
 781 IF J=1/4 THEN GOSUB 4200
 791 IF J=1/2 THEN GOSUB 4100
 801 IF J=1 THEN GOSUB 4000
 900 GOTO 280
 910 LET J=1
 920 LET T$="1 SECONDE"
 930 GOTO 280
2000 LET N=3
2010 LET T$="UNE SECONDE"
2020 LET S$="20/20"
2030 LET SC=0
2040 DIM L$(20,6)
2050 DIM E$(20,6)
2060 LET J=1
2070 LET TE=0
2080 LET TF=0
2090 RETURN
3000 CLS
3010 PRINT AT 5,0;"C""EST TERMIN
E POUR AUJOURD""HUI",,,"MERCI ",
P$;AT 10,0;"APPELLE TON PROFESSE
UR POUR","ENREGISTRER TES RESULT
ATS",,,,,"(TOUCHES PLAY ET REC D
U MAGNE-","TOPHONE A ENFONCER PU
IS TAPEZ","LA LETTRE E POUR ENRE
GISTRER.)"
3020 IF INKEY$<>"E" THEN GOTO 30
20
3025 CLS
3030 GOTO 8000
3100 CLS
3110 PRINT AT 15,0;"APPRENTISSAG
E TERMINE...",,,,,"AU REVOIR ";P
$
3120 STOP
4000 LET J=1/2
4010 LET T$="1/2 SECONDE"
4050 RETURN
4100 LET J=1/4
4110 LET T$="1/4 DE SECONDE"
4150 RETURN
4200 LET J=1/10
4210 LET T$="1/10 DE SECONDE"
4250 RETURN
4300 LET J=1/25
4310 LET T$="1/25 DE SECONDE"
4350 RETURN
4400 LET J=1/50
4410 LET T$="1/50 DE SECONDE"
4450 RETURN
6000 LET TE=65279-TE
6010 LET TF=TF+TE
6020 RETURN
7999 STOP
8000 SAVE "LECTURE RAPID"
8010 GOTO 10
8020 STOP
```

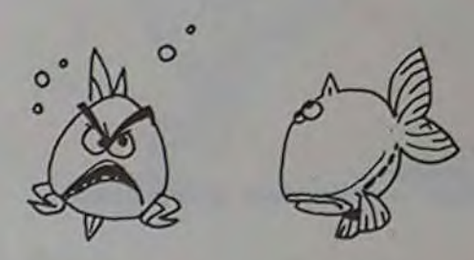
suite de la page 11

```
2270 CALL MOTION(#1,-70,2)
2280 FOR G=1 TO 125 :: NEXT G
2290 IF INT(RN*8)=0 THEN P(11),P(10),P(7),P(8),P(4),P(5)=43 ELSE 2310
2300 CALL PATTERN(#11,43,#10,43,#7,43,#8,43,#4,43,#5,43):: GOTO 2150
2310 IF INT(RN*8)<4 THEN P(11),P(10),P(9),P(7),P(8),P(4),P(5)=43 ELSE 2330
2320 CALL PATTERN(#11,43,#10,43,#9,43,#7,43,#8,43,#4,43,#5,43):: GOTO 2150
2330 IF INT(RN*8)=4 THEN P(11),P(10),P(9),P(8),P(7),P(6),P(5),P(4),P(3)=43 ELSE
2350
2340 CALL PATTERN(#11,43,#10,43,#9,43,#8,43,#7,43,#6,43,#5,43,#4,43,#3,43):: GOT
O 2150
2350 P(11),P(10),P(9),P(7),P(8),P(3),P(4),P(5)=43
2360 CALL PATTERN(#11,43,#10,43,#9,43,#7,43,#8,43,#3,43,#4,43,#5,43):: GOTO 2150
2370 ! ++++++++++++++++++++
2380 CALL MOTION(#1,-70,4)
2390 FOR G=1 TO 145 :: NEXT G
2400 IF INT(RN*6)=0 THEN P(10),P(8),P(5),P(4)=43 ELSE 2420
2410 CALL PATTERN(#10,43,#8,43,#5,43,#4,43):: GOTO 2030
2420 IF INT(RN*6)=1 OR INT(RN*6)=2 THEN P(10),P(8),P(7),P(5),P(4)=43 ELSE 2440
2430 CALL PATTERN(#10,43,#8,43,#7,43,#5,43,#4,43):: GOTO 2030
2440 IF INT(RN*6)=3 THEN P(10),P(8),P(7),P(5),P(4),P(3),P(2)=43 ELSE 2460
2450 CALL PATTERN(#10,43,#8,43,#7,43,#5,43,#4,43,#3,43,#2,43):: GOTO 2030
2460 P(10),P(8),P(7),P(5),P(4),P(3)=43
2470 CALL PATTERN(#10,43,#8,43,#7,43,#5,43,#4,43,#3,43):: GOTO 2030
2480 ! ++++++++++++++++++++
2490 CALL MOTION(#1,-70,6)
2500 FOR G=1 TO 205 :: NEXT G
2510 IF INT(RN*2)=0 THEN P(8),P(5),P(4)=43 ELSE 2530
2520 CALL PATTERN(#8,43,#5,43,#4,43):: GOTO 1910
2530 P(8),P(5),P(4),P(3)=43
2540 CALL PATTERN(#8,43,#5,43,#4,43,#3,43):: GOTO 1910
2550 ! ++++++++++++++++++++
2560 CALL MOTION(#1,-70,7)
2570 FOR G=1 TO 205 :: NEXT G
2580 IF INT(RN*2)=0 THEN P(8),P(5)=43 ELSE 2600
2590 CALL PATTERN(#8,43,#5,43):: GOTO 1830
2600 P(8),P(5),P(4)=43
2610 CALL PATTERN(#8,43,#5,43,#4,43):: GOTO 1830
2620 ! ++++++++++++++++++++
2630 CALL MOTION(#1,-70,8)
2640 FOR G=1 TO 225 :: NEXT G
2650 P(5)=43
2660 CALL PATTERN(#5,43):: GOTO 1750
2670 ! ++++++++++++++++++++
2680 CALL MOTION(#1,-70,10)
2690 GOTO 1680
2700 ! ++++++++++++++++++++
2710 CALL MOTION(#1,-70,11)
2720 GOTO 1640
2730 ! ---------------------
2740 !
2750 ! ---------------------
2760 ! -----BRUITAGES------
2770 ! ---------------------
2780 CALL DELSPRITE(#1):: CALL SOUND(100,-7,0):: CALL SOUND(100,-5,0):: RETURN
2790 CALL DELSPRITE(#1):: FOR I=1 TO 3 :: CALL SOUND(100,-7,0):: CALL SOUND(60,-
5,0):: NEXT I :: RETURN
2800 ! ---------------------
2810 ! ------MUSIQUE-------
2820 ! ---------------------
2830 FOR I=1 TO 3 :: CALL SOUND(N/3,294,0):: NEXT I :: CALL SOUND(2*N,247,0)
2840 CALL SOUND(N,30000,30):: CALL SOUND(N/3,185,0):: CALL SOUND(N/3,185,0):: CA
LL SOUND(N/3,165,0)
2850 CALL SOUND(N+(N/2),147,0):: CALL SOUND(N+(N/2),123,0):: CALL SOUND(2*N,185,
0):: RETURN
2860 CALL SOUND(N,30000,30):: FOR I=1 TO 3 :: CALL SOUND(N/3,185,0):: NEXT I ::
CALL SOUND(2*N,147,0):: RETURN
2870 CALL SOUND(N,30000,30):: FOR I=1 TO 3 :: CALL SOUND(N/3,165,0):: NEXT I ::
CALL SOUND(2*N,139,0):: RETURN
2880 CALL SOUND(N,30000,30):: FOR I=1 TO 3 :: CALL SOUND(N/3,196,0):: NEXT I ::
CALL SOUND(2*N,185,0):: RETURN
```

TI 99/4A

Suite de la page 1

Bernard LEPREUX est invisible, allez donc chercher la sortie dans ces conditions! (GOUPIL II).
Après être passé dans le CADRE DIABOLIQUE de J.-P. LALEVÉE (COMMODORE 64), vous voilà dans le monde du fantastique, les dragons y pululent dans RND et DRAGONS pour PC 1251 de Gérard NOËL, et les magiciens y sévissent: HANAPS de Jean-Paul LAURENT pour ORIC 1. ORIC 1 et numérologie pour clôturer le para-normal (Frédéric RACAUT). Dix petits humains, c'est la ration quotidienne du serpent de Didier CAPDEVIELLE sur son VIC 20. La taupe de J.-M. DECLERCQ aimerait bien dévaster le champ d'ACHILLE, mais celui-ci n'est pas tout à fait d'accord (TI/99). Ouf! Que d'aventures, il est temps de prendre un peu de repos: un tour à la fête foraine avec CASSE-PIPES (HP 41) de Vincent HERLICQ et BOWLING de Alain NORMAND (TI/99); et enfin un bon bouquin avant d'aller au lit, mais pas sans s'être entraîné à la lecture rapide avec un ZX 81 et le programme de Marc RAYNAL.
C'est vrai quoi, si on achète un micro-ordinateur, il faut bien l'amortir!



ERRATA:
"BULLDOZER" sur Ti-99/4A paru dans le N° 7:
Dans le listing, notre imprimante a commis quelques erreurs d'impressions de la ligne 260 à 470:

```
260 PRINT "'''''''''''''''''''''''''''''''''''''''"
270 PRINT "'          ''     .                 '''"
280 PRINT "' ''' '' '' '' 'z ''' '' '' '' "
290 PRINT "' '(  ''     '' '' ''' '' '' '' "
300 PRINT "'          '! '' ''      '' '' '' "
310 PRINT "' ''' '' '' '' '' '' ''(        "
320 PRINT "' ''' '' '' ''     '''' ' '''"
330 PRINT "'      ''     '' '' '''z ' '''"
340 PRINT "' '''     '' '' ''        '    "
350 PRINT "'    ' ''''' '' '' '''   '  !'"
360 PRINT "' ' '                          '"
370 PRINT "' '   ''''' z''' '' ''     '''"
380 PRINT "' ' ! ''''' '''' '' ''''} '''"
390 PRINT "' ' ' ''''' '''~ '' ''''' '''"
400 PRINT "'                 '            "
410 PRINT "' '''' ''' '} ' '' '''''' '''"
420 PRINT "' ''    ''' '' '            '''"
430 PRINT "'     ' '       ' ''''''' '''''"
440 PRINT "' '(  ' ' '' '                 "
450 PRINT "' '' ' ' ~' ' ''' '''' '(''''"
460 PRINT "' '' ' ' '' ' ''' }''' !''''"
470 PRINT "'                            ''::
```

suite de la page 10

TI-99/4A

```
1780 REM  *****************          RAPPEL DES OPTIONS          PRECEDENTES
          *****************
1790 PRINT "VOS SELECTIONS ETAIENT: "::
1800 PRINT P;" POUR LE PAYSAGE."
1810 PRINT Z1-1;" POUR LA DIFFICULTE.":::::
1820 PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR CONTINUER."
1830 CALL KEY(3,K,CO)
1840 IF CO=0 THEN 1830
1850 CALL HCHAR(22,1,32,64)
1860 GOTO 140
1870 REM  *****************          MODE D'EMPLOI               **************
***
1880 CALL CLEAR
1890 PRINT "*********************************ACHILLE ET LA TAUPE!****************
****************"::::::::::::
1900 PRINT "       JEU DE POURSUITE":::
1910 FOR I=1 TO 800
1920 NEXT I
1930 PRINT "       VOULEZ-VOUS LE          MODE D'EMPLOI?(OUI/NON)"
1940 CALL KEY(3,KEY,CODE)
1950 IF CODE=0 THEN 1940
1960 IF KEY<>79 THEN 120
1970 CALL CLEAR
1980 PRINT "ACHILLE POURSUIT DESESPERE- MENT UNE PETITE TAUPE QUI   RAVAGE SON J
ARDIN.":::
1990 PRINT "VOUS DEVEZ L'AIDER!!"
2000 PRINT ::
2010 PRINT "L'APPROCHE SE FAIT            1) A LA VUE                 2) A L'ORE
ILLE"::::::::
2020 PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE!"
2030 CALL KEY(3,KEY,CODE)
2040 IF CODE=0 THEN 2030
2050 CALL CLEAR
2060 PRINT "1)A LA VUE!                                                LA COULE
UR DU JARDINIER."
2070 PRINT "    CHANGE SUIVANT LA DIS-      TANCE QUI LE SEPARE DE      LA TAUPE
."::
2080 PRINT "        ROUGE:TRES ELOIGNE          BLEU :PLUS PROCHE           NOIR
:TRES PROCHE":::
2090 PRINT "    LA TAUPE APPARAIT AUSSI     DE TEMPS EN TEMPS           ET LAISS
E UNE NOUVELLE      TAUPINIERE."
2100 PRINT :::
2110 PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE!"
2120 CALL KEY(3,KEY,CODE)
2130 IF CODE=0 THEN 2120
2140 CALL CLEAR
2150 PRINT "2)A L'OREILLE:                                             DANS LA
 PHASE D'APPRO-"
2160 PRINT "     CHE noire LA TAUPE          SE FAIT ENTENDRE.":::
2170 PRINT "     LAISSEZ-VOUS GUIDER         PAR LE BRUIT!"
2180 PRINT :::::
2190 PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE!"
2200 CALL KEY(3,KEY,CODE)
2210 IF CODE=0 THEN 2200
2220 RETURN
```

CCP

Ce programme permet de gérer au mois le mois au compte CCP et de stocker les opérations faites sur une cassette.

Thierry DOMBLIDES.

- Charger le programme par CLOAD "CCP".
- Intérêt du programme

permet de gérer un compte postal ou bancaire, c'est-à-dire :
- mise à jour du mois dans lequel on se trouve (crédit ou débit) ;
- ouverture d'un nouveau mois ;
- lecture des opérations d'un mois ;
- stockage sous forme de fichiers des opérations faites tous les mois (1 fichier = 1 mois).

Mode d'emploi
- Connecter le magnéto K7 à l'ensemble PC1500-CE150.

I - Pour la première utilisation :
- prendre une cassette vierge, et la placer en début de bande ;
- mettre le compteur du magnéto à 000 ;
- avancer la bande d'une valeur de une minute environ en position de lecture (cette place contiendra le fichier, sorte de table des matières de ce que contiendra la cassette) ;
- taper RUN ;
- à la question "lecture du fichier" répondre N car il n'y a encore rien dans le fichier ;
- puis s'affiche le menu, pour le parcourir appuyer sur les flèches ↑ ou ↓ pour monter ou descendre ;
- se positionner sur l'opération "CRE/DEB sur dernier fich." et appuyer sur la touche "SPACE" pour valider ;
- comme il s'agit du premier fichier à créer, répondre "O" à la question "fichier déjà lu", de même répondre "O" à la question "nouveau mois" ;
- donner la valeur de votre ancien avoir, à la question correspondante ;
- entrer le nom (le vôtre si vous voulez vous en souvenir), de toute façon le fichier sera là pour vous le rappeler si le nom n'a que 3 lettres, rentrer 5 signes pour avoir 8 lettres (des espaces, par exemple...) ;
- entrer le mois dans lequel on se trouve ;
- entrer le repérage sur la cassette (3 chiffres) ;
- entrer le libellé de l'opération ;
- entrer le jour de l'opération ;
- entrer la valeur de l'opération (+ pour un crédit ; — pour un débit) ;
- si il n'y a pas d'autre opération, répondre "N" ;
- préparer la cassette (enregistrement + remote on) ;
- répondre "O" ;
- la cassette stocke le fichier ;
- le menu s'affiche à nouveau ;
- valider "mise à jour fichier" ;
- répondre "O" à "fichier déjà lu" ;
- positionner la cassette à 000 (là où on a réservé l'emplacement fichier) remote on + cassette en enregistrement ;
- appuyer sur "O" ;
- entrer le nom précédent ;
- entrer le mois entré précédemment ;
- entrer le N° de cassette entré avant ;
- le fichier se stocke et voilà !

Remarques :
- on ne peut pas stocker plus de 12 noms sur le fichier, le nombre de noms étant proportionnel au nombre de mois, le fichier sera valable pour un an ;
- pour gérer le compte de plusieurs personnes, il est préférable d'utiliser autant de cassettes que de personnes ;
- bien lire le fichier pour faire un enregistrement (attention de ne pas écraser un ancien fichier).

L'initialisation de la cassette est faite :

II - pour l'ouverture d'un nouveau mois (refaire toutes les opérations précédentes :
- enregistrement du nouveau fichier mois ;
- puis mettre à jour le fichier (il faut le lire au moins une fois) ;

III - pour une ou des opérations sur le mois, modifier uniquement le fichier mois par "CRE/DEB SUR DERNIER FICHIER" ;

IV - pour lire un fichier mois "LECTURE..."
- pour toutes les opérations il faut toujours bien se positionner en repérant bien les numéros lus sur le fichier (donc bien gérer le fichier) ;
- pour le menu valider avec la touche "SPACE" ;
- pour les réponses (O/N), appuyer sur "O" ou "N", puis sur "ENTER".

```
1:GOTO 5
2:PRINT #"******
  **********";VA
  $(*)
3:RETURN
5:REM  *********
  **************
  ****
6:REM  *

    *
7:REM  * (c) T.
    DOMBLIDES 19
  83 *
8:REM  *

    *
9:REM  *********
  **************
  ****
10:"CCP"CLS :
  CLEAR
20:DIM VA$(30),PO
  $(13),VA(30),V
  G$(30):WAIT 0
25:IF (CHR$ PEEK
  &B002+CHR$
  PEEK &B003+
  CHR$ PEEK &B00
  4)<>"MGP"GOTO
  65000
30:GOSUB "INIT"
31:WAIT 0:PRINT "
  Listing des fi
  chiers"
32:IF INKEY$ ="O"
  GOTO "LISTING"
33:IF INKEY$ =""
  GOTO 31
35:PAUSE "*-*-*-*
  -* C C P *-*-*
  -*-*"
80:WAIT 0:PRINT "
  *********MENU*
  *********":DI=
  80:GOTO 130
90:PRINT "MISE A
  JOUR  FICHIER"
  :DI=90:GOTO 13
  0
100:PRINT "LECTURE
    D UN FICHIER"
  :DI=100:GOTO 1
  30
110:PRINT "CRE/DEB
    sur dernier f
  ich.":DI=110:
  GOTO 130
120:PRINT "  fin d
    utilisation":
  DI=120
130:IF INKEY$ =""
  GOTO DI
140:IF ASC INKEY$
  =10AND DI<>120
  GOTO (DI+10)
150:IF ASC INKEY$
  =11AND DI>90
  GOTO (DI-10)
155:IF INKEY$ =" "
  GOTO 170
160:GOTO DI
170:GOTO (DI*100)
9000:PAUSE "NEW F
  ICHIER":WAIT
  0
9001:INPUT "FICHI
  ER DEJA LU(O
  /N):";M$
9002:IF M$="O"
  GOTO 9005
9003:GOSUB "INIT"
9005:PRINT "ETES
  VOUS BIEN PO
  SITIONNE?"
9006:IF INKEY$ <>
  "O"GOTO 9005
9010:INPUT " N O
  M (8lettres)
  : ";N$
9020:INPUT " M O
  I S :(01/12)
  ";M$:M=VAL M
  $:M=INT (ABS
  M)
9030:TY=INT (TIME
  /10000)
9040:IF M<>TYGOTO
  9020
9050:INPUT "No DE
  BUT CASSETTE
  ?:(000/999)"
  ;NO$
9060:FOR I=1TO 12
9062:IF PO$(I)=""
  GOTO 9070
9065:NEXT I
9070:PO$(I)=N$+"/
  "+M$+" :"+NO
  $
9080:PRINT #"FICH
  IER";PO$(*)
9090:GOTO "LISTIN
  G"
10000:"LECTURE"
10010:MN=0:DR=0:
  PAUSE "*** L
   E C T U R E
  ***"
10015:INPUT "FICHI
  ER DEJA LU(O
  /N):";M$
10016:IF M$="O"
  GOTO 10130
10020:INPUT " N O
  M (8lettres)
  :";N$
10030:INPUT " M O
  I S (01/12):
  ";M$
10040:INPUT " No C
  ASSETTE(000/
  999)";NO$
10050:Z$=N$+"/"+M$
  +" :"+NO$
10055:IF MN=1GOTO
  10080
10060:WAIT 0:PRINT
  "CASSETTE (P
  LAY)?"
10070:IF INKEY$ <>
  "O"GOTO 1007
  0
10080:POKE &40CF,&
  F0,&91:AD=&4
  0D2
10090:FOR K=&71F0
  TO &71FF
10100:AD=AD+1:POKE
  AD,PEEK K
10110:NEXT K
10115:IF MN=1
  RETURN
10120:GOSUB 2
10121:FOR KL=0TO 3
  0:VA(KL)=VAL
  VA$(KL):NEXT
  KL
10122:GOSUB 2
10125:IF DR=1
  RETURN
10130:GRAPH :CSIZE
  1:COLOR 3
10140:LPRINT "****
  ***** ":
  LPRINT Z$:
  LPRINT " ***
  ******"
10150:TEXT :GRAPH
  :SORGN :
  CSIZE 1
10151:GLCURSOR (2,
  -10):LPRINT
  "ARTICLES
  CREDI
  T    DEBIT"
10152:TA=-10
10155:COLOR 2
10160:FOR U=0TO 29
10161:TA=TA-15
10170:IF VA$(U)=""
  GOTO 10210
10171:IF U=0GOTO 1
  0180
10175:COLOR 0
10180:CSIZE 1:
  GLCURSOR (2,
  TA):LPRINT V
  A$(U)
10185:IF VA(U)>0
  GLCURSOR (10
  5,TA):LPRINT
  VA(U):GOTO 1
  0190
10186:GLCURSOR (16
  0,TA):LPRINT
  ABS (VA(U))
10190:NEXT U
10210:GLCURSOR (10
  ,TA):COLOR 2
  :LPRINT VA$(
  30):GLCURSOR
  (105,TA):
  LPRINT VA(30
  )
10220:TB=-13:COLOR
  1
10230:FOR H=1TO U+
  1
10240:LINE (0,TB)-
  (215,TB)
10250:TB=TB-15
10260:NEXT H
10265:LINE (0,TB)-
  (215,TB)
10270:LINE (0,-13)
  -(0,TB)
10280:LINE (102,-1
  3)-(102,TB)
10285:LINE (158,-1
  3)-(158,TB)
10290:LINE (215,-1
  3)-(215,TB)
10300:TEXT
10500:GOTO 80
11000:"CRE/DEB":DR
  =1
11001:INPUT "FICHI
  ER DEJA LU(O
  /N):";M$
11002:IF M$="O"
  GOTO 11030
11010:GOSUB 10020
11030:INPUT "NOUVE
  AU MOIS(O/N)
  :";M$
11040:IF M$="O"LET
  VA$(30)="NOU
  VEL AVOIR":
  INPUT "ANCIE
  N AVOIR?:";V
  A(30)
11041:IF M$="O"LET
  VA(0)=VA(30)
  :VA$(0)="ANC
  IEN AVOIR"
11045:IF M$="O"LET
  MN=1:GOSUB 1
  0020
11050:FOR H=1TO 29
11060:IF VA$(H)=""
  GOTO 11071
11070:NEXT H
11071:LET H=H-1
11072:FOR TG=1TO 2
  9
11075:H=H+1
11080:INPUT "ARTIC
  LE(<8 lettre
  s):";VU$
11090:INPUT "DATE(
  JOUR:01a31):
  ";VJ$
11100:VA$(H)="le "
  +VJ$+" / "+V
  U$
11110:INPUT "MONTA
  NT  (cre+/de
  b-):";VA(H)
11115:VA(30)=VA(30
  )+VA(H)
11116:INPUT "UN AU
  TRE ARTICLE(
  O/N):";M$
11117:IF M$="N"
  GOTO 11120
11118:NEXT TG
11120:WAIT 200:
  PRINT "REPLA
  CEZ LA CASSE
  TTE"
11130:WAIT 200:
  PRINT "AU DE
  BUT DU FICHI
  ER"
11140:WAIT 0:PRINT
  "CASSETTE EN
  REGIS.(O/N)?
  "
11150:IF INKEY$ <>
  "O"GOTO 1115
  0
11160:POKE &40CF,&
  F0,&97
11180:FOR HJ=0TO 3
  0:VG$(HJ)=VA
  $(HJ):NEXT H
  J
11190:FOR HJ=0TO 3
  0:VA$(HJ)=
  STR$ VA(HJ):
  NEXT HJ
11200:GOSUB 2
11210:FOR HJ=0TO 3
  0:VA$(HJ)=VG
  $(HJ):NEXT H
  J
11220:GOSUB 2
11230:GOTO 80
12000:WAIT 100:FOR
  I=30TO 50:
  BEEP 2,I,20:
  NEXT I
12010:PRINT "REMBO
  BINEZ LA CAS
  SETTE":BEEP
  3,10,30
12020:PRINT "  MER
  CI,..AU REVO
  IR..."
12030:CALL &CD71
40000:"INIT"
40001:INPUT "LECTU
  RE DU FICHIE
  R(O/N):";M$
40002:IF M$="N"
  GOTO 35
40005:PAUSE "CHARG
  EMENT FICHIE
  R"
40010:PRINT "REM.:
  ON? CASSE.LE
  C?a 000"
40020:IF INKEY$ ="
  O"GOTO 40030
40025:GOTO 40010
40030:INPUT #"FICH
  IER";PO$(*)
40035:RETURN
40040:"LISTING":
  TEXT :CSIZE
  1:COLOR 0:
  LPRINT "****
  *** F I C H
  I E R ******
  *"
40050:COLOR 1:FOR
  U=1TO 13
40060:IF PO$(U)=""
  GOTO 40100
40070:TEXT :CSIZE
  1:LPRINT PO$
  (U)
40080:NEXT U
40100:LF 5:TEXT :
  GOTO 35
65000:WAIT 0:PRINT
  "L IMPRIMANT
  E N EST PAS
  LA":BEEP 5,1
  0,100
65010:PRINT "EXTIN
  CTION AUTOMA
  TIQUE":BEEP
  2,64,100
65020:PRINT "CONNE
  CTEZ LA,PUIS
   REFAIRE":
  BEEP 1,2,150
65030:CALL &CD71
```

RND ET DRAGON

Dragons, princesse, donjons et château fort hanté : ne perdez pas de vue l'écran de votre PC 1251, il peut devenir dangereux.

Gérard NOEL.

PC 1251

```
10:CLEAR : RANDOM
19:REM
20:DIM M$(6)*7,B$(4)*5,
  T$(5)*10,D$(3)*12,Q$
  (0)*24
29:REM
30:Q$(0)="** RND ** & D
  RAGON **": GOSUB 200
31:PAUSE "VITESSE D,AFF
  ICAGE"
32:INPUT "1:V   2:N   3
  :L   >";W: IF W<1 OR
  W>3 THEN 31
33:W=8*(W+2)
39:REM
40:FOR I=1 TO 6: READ M
  $(I): NEXT I
41:WAIT 4W: PRINT "TU E
  NTRES DANS ...":
  PRINT "... LE CHATEA
  U.": PRINT "IL Y A .
  .."
42:FOR I=1 TO 4: READ B
  $(I): NEXT I
43:PRINT "... DES COULO
  IRS ET ...": PRINT "
  ... DES SALLES SOMBR
  ES."
44:FOR I=1 TO 5: READ T
  $(I): NEXT I
45:PRINT "TU ES EN ARMU
  RE."
46:FOR I=1 TO 3: READ D
  $(I): NEXT I
47:PRINT "IL FAUT TUER
  ...": PRINT "... LES
   MONSTRES ...":
  PRINT "... ET ";D$(1
  )
48:PRINT "ET DELIVRER .
  ..": PRINT "... ";D$
  (2)
49:REM
50:Q$(0)="BONNE CHANCE
  ! ...": GOSUB 200
97:"D"
98:V=20:X=2:D=1:S=0
99:REM
100:WAIT 5W
101:IF S>0 PRINT "TRESOR
   :VAL. ";STR$ S;" E
  CUS"
102:PRINT "TU AS ";STR$
  V;" POINTS DE VIE"
109:REM
110:PRINT "QUELLE DIRECT
  ION ?":I=0: WAIT 2W
111:I=I+1
112:PRINT "<--G      F^
        D-->"
113:Y$= INKEY$
114:K=(Y$="")+2*(Y$="F")
  +3*(Y$="-")+4*(Y$="D
  ")
115:IF K>1 BEEP 1: GOTO
  120
116:IF I<=7 THEN 111
117:REM
118:WAIT 4W: PRINT "UN M
  ONSTRE APPROCHE":
  GOSUB 500: GOTO 100
120:R= RND K: ON R GOSUB
  500,400,500,500
121:GOTO 100
129:REM
130:WAIT 2W:I=0
131:PRINT "ACCEPTES-TU L
  E COMBAT ?":I=I+1
132:Y$= INKEY$ : IF Y$="
  O" BEEP 1: GOTO 220
133:IF Y$="N" BEEP 1:
  WAIT 4W: GOTO 137
134:IF Y$<>"" GOSUB 212:
  PRINT "CONTRE UN ";M
  $(0);" (";STR$ F;")
  ":I=0
135:IF I=7 THEN 131
136:WAIT 4W: PRINT "IL F
  AUT COMBATTRE.":C=
  INT (.7*C): GOTO 220
137:IF G*D=1 PRINT "TU N
  E PEUX T'ELOIGNER.";
  GOTO 136
138:PRINT "TU T'ELOIGNES
  ":V=V-1: RETURN
139:REM
198:REM
200:WAIT 20: FOR I=1 TO
  LEN Q$(0): PRINT
  LEFT$ (Q$(0),I):
  NEXT I
201:BEEP 1: WAIT 128:
  PRINT Q$(0)
202:RETURN
209:REM
210:B= RND 4:B$(0)=B$(B)
  :C=3B+X+ RND 11:
  WAIT 4W
211:O$="UNE ": IF B=1
  LET O$="UN "
212:IF D=3 PRINT "TU AS
  L'EPEE DE FEU":
  RETURN
213:PRINT "TU AS ";O$;B$
  (0): RETURN
219:RETURN
```

suite page 15

HANAPS

ORIC 1

Au Moyen Age les distractions sont rares, on s'ennuie ferme dans les châteaux forts, aussi quand ce magicien vous a proposé ce marché, vous n'avez pas hésité une seconde : "Voici une rangée de 9 cases, sur les 4 premières je pose 4 hanaps remplis de liqueur de jouvence, mais sur les 4 dernières, tu poses quatre de tes plus gros diamants. Il faut en 24 coups faire passer les diamants à la place des hanaps sinon pas de jeunesse retrouvée !... Ne t'en fais pas les cases sont magiques et t'avertiront d'un bruit de clochette si tu fais une erreur !...

Jean-Paul LAURENT

```
100 REM   ### HANAPES  ###
110 REM
120 REM initialisations
130 REM
140 POKE618,PEEK(618)+7
150 PAPER 4
160 INK 0
170 CLS
180 DIM A$(10),A(21),B(21),C(21)
190 REM
200 REM Partition
210 REM
220 DATA 6,3,20,12,3,20,10,3,20,12,3,20,
1,4,20,3,4,20,1,4,20,12,3,2
0
230 DATA 10,3,20,8,3,60,1,4,20,1,4,20,12
,3,20,10,3,20,8,3,20,6,3,80

240 DATA 10,3,20,8,3,20,6,3,20,5,3,20,3,
3,120
250 FOR I=1 TO 21
260 READ A(I),B(I),C(I)
270 NEXT I
280 GOSUB 1310
290 REM
300 FOR I=1 TO 4
310 A$(I)="*"
320 A$(I+5)="+"
330 NEXT I
340 A$(5)=" "
350 DOKE #276,0
360 REM
370 REM
380 REM JEU
390 REM
400 REM
410 GOSUB 1080
420 GOSUB 1210
430 REM
440 GET A$:REM 1er Nombre
450 REM
460 B=VAL(A$)
470 IF B=0 THEN 440
480 PLOT 16,17,CHR$(8)+A$
490 PLOT 16,18,CHR$(12)+"("
495 REM
500 GET B$:REM 2eme Nombre
505 REM
510 C=VAL(B$)
520 IF C=0 THEN 500
530 PLOT 16,18,CHR$(8)+B$
540 IF F>36 THEN 960
541 REM
543 IF C=B THEN GOSUB 1630:GOTO 440:REM
Pas la meme case
545 REM
550 REM
560 REM Pas plus de deux cases a la fois
570 REM
580 IF C>B+2 OR B>C+2 THEN GOSUB 1630:GO
TO 440
590 REM
600 REM Pas sauter par dessus la meme co
uleur!
610 REM
620 IF B=C+2 AND A$(B)=A$(B-1) THEN GOSU
B 1630:GOTO 440
630 IF B+2=C AND A$(B)=A$(B+1) THEN GOSU
B 1630:GOTO 440
640 REM
650 REM Pas dans une case deja occupee
660 REM
670 IF A$(C)<>" " THEN GOSUB 1630:GOTO 4
40
680 REM
690 REM Echange
700 REM
710 X$=A$(C)
720 A$(C)=A$(B)
730 A$(B)=X$
740 F=F+1
750 X$=""
760 REM
770 REM Est ce termine ?
780 REM
790 FOR I=1 TO 9
800 X$=X$+A$(I)
810 NEXT I
820 IF X$="++++ ####" THEN GOSUB 1210:GO
TO 860 ELSE GOSUB 1210:GOTO
 440
830 REM
840 REM Fin du jeu
850 REM
860 PLOT 3,19,CHR$(12)+"BRAVO!!!"
870 FOR I=1 TO 21
880 PLAY 1,0,0,0
890 MUSIC 1,B(I),A(I),15
900 FOR R=0 TO 5*C(I):NEXT R
910 PLAY 0,0,0,6
920 NEXT I
930 IF F>24 THEN PLOT 3,20,"GAGNE en "+S
TR$(F)+" Coups?.."
940 IF F<36 AND F>24 THEN PLOT 3,21,"Mai
s, Nombre de coups minimum,
 24"
950 GOTO 980
960 PLOT 3,22,CHR$(12)+"MIEUX VAUT RENON
CER!!!"
970 ZAP:FOR R=0 TO 50:NEXT R:ZAP
980 A=INT((#FFFF-DEEK(#276))/100)
990 B=INT(A/60)
1000 B$=STR$(B)
1010 C$=STR$(A-60*B)
1020 PLOT 3,23,"TEMPS MIS :"+B$+" Minute
s "+C$+" secondes"
1030 POKE618,PEEK(618)-7
1040 END
1050 REM
1060 REM Impression du jeu
1070 REM
1080 PLOT 10,7,CHR$(1)+CHR$(10)+"E C H A
 N G E"+CHR$(4)
1090 PLOT 10,8,CHR$(1)+CHR$(10)+"E C H A
 N G E"+CHR$(4)
1100 PLOT  10,10,"(_______________)"
1110 PLOT  10,11,"!1 2 3 4 5 6 7 8 9!"
1120 PLOT  10,12,"\__/_/_/_/_/_/_/_/_/"
1130 PLOT  10,13,"!                 !"
1140 PLOT 10,14,"@&[&[&[&[&[&[&[&[&[&-"
1150 PLOT 3,17,"Depart de :"
1160 PLOT 16,17,CHR$(12)+"("
1170 PLOT 3,18,"Pour aller:"
1180 RETURN
1190 REM Impression d'un coup
1200 REM
1210 FOR I=1 TO 9
1220 PLOT 11+(I-1)*2,13,A$(I)+")"
1230 NEXT I
1240 PLOT 16,17,CHR$(12)+"("
1250 REM
1260 PLOT 16,18,CHR$(8)+" "
1270 REM
1280 RETURN
1290 REM Change caracteres
1300 REM
1310 Q=95:GOSUB 1740
1320 Q=94:GOSUB 1740
1330 Q=93:GOSUB 1740
1340 Q=92:GOSUB 1740
1350 Q=91:GOSUB 1740
1360 Q=42:GOSUB 1740
1370 Q=38:GOSUB 1740
1380 Q=123:GOSUB 1740
1390 Q=125:GOSUB 1740
1400 Q=64:GOSUB 1740
1410 Q=60:GOSUB 1740
1420 Q=42:GOSUB 1740
1430 Q=43:GOSUB 1740
1440 Q=41:GOSUB 1740
1450 RETURN
1460 DATA 63,0,0,0,0,0,0,0
1470 DATA 8,8,8,8,8,8,16,32
1480 DATA 63,8,8,8,8,8,8,8
1490 DATA 15,8,8,8,8,8,8,8
1500 DATA 8,8,8,8,8,8,8,63
1510 DATA 56,8,8,8,8,8,8,8
1520 DATA 0,0,0,0,0,0,0,63
1530 DATA 3,4,8,8,8,8,8,8
1540 DATA 32,16,8,8,8,8,8,8
1550 DATA 8,8,8,8,8,8,4,3
1560 DATA 4,8,16,63,16,8,4,0
1570 DATA 63,63,63,30,12,12,30,63
1580 DATA 30,45,51,45,45,51,45,30
1590 DATA 8,8,8,8,8,8,8,8
1600 REM
1610 REM Traitement des erreurs
1620 REM
1630 PLOT 3,22,"Mouvement invalide"
1640 PING
1650 F=F+1
1660 FOR I=0 TO 800
1670 NEXT I
1680 PLOT 3,22,"
1690 GOSUB 1210
1700 RETURN
1710 REM
1720 REM Chargement des symboles
1730 REM
1740 FOR I=0 TO 7
1750 READ P
1760 POKE I+46080+8*Q,P
1770 NEXT
1780 RETURN
```

POIDS IDÉAL

PC 1211

Répondez sans tricher aux questions de votre PC 1211 et, selon le cas, précipitez-vous chez votre pâtissier ou chez votre médecin.

Yvan CHARPENTIER

```
10:"A"BEEP 2:
   PAUSE "<><>
    POIDS IDEAL
     <><>"
20:BEEP 1:INPUT
   "QUEL AGE AV
   EZ VOUS ?";A
30:BEEP 1:PAUSE
   "DE QUEL SEX
   E ETES VOUS
   ?"
40:INPUT "MASCU
   LIN/FEMININ
   (M/F)?";S$
50:PAUSE "QUELL
   E EST VOTRE
   TAILLE"
60:BEEP 1:INPUT
   "EN CENTIMET
   RES ?";T
70:IF S$="M"
   GOTO 100
80:LET P=(T-100
   +A/10)*.8
90:GOTO 200
100:LET P=(T-100
   +A/10)*.9
200:PAUSE "VOTRE
     POIDS NORMA
   L EST"
210:PAUSE "DE ";
   USING "####"
   ;P;" KILOS"
215:GOSUB 500
220:BEEP 1:PRINT
   "ALORS,VOUS
   ETES "
230:IF S$="F"
   GOTO 260
240:BEEP 1:PRINT
   "TROP GROS ?
   ??"
250:GOTO 270
260:BEEP 1:PRINT
   "TROP GROSSE
    ???"
270:INPUT "UN AU
   TRE CALCUL (
   O/N) ?";X$
280:IF X$="O"
   THEN 10
290:BEEP 3:PAUSE
   "AU REVOIR..
   ...."
300:END
500:FOR I=1TO 5:
   BEEP 1:PRINT
   P;" KILOS !!
   !":NEXT I
510:PRINT "-----
   ----------"
520:RETURN
```

suite de la page 9

ORIC 1

```
2335 RETURN
2399 REM ###### CHIFFRE 5 ###########
2400 PRINT
2410 PRINT"TENDANCES:"
2411 PRINT"Sexualite pure et simple, amo
ur de   "
2412 PRINT"l'aventure, irascibles,nerveu
x et    "
2413 PRINT"instables. Type de l'homme a
l'etat  "
2414 PRINT"pur, le magicien, l'adepte, c
elui qui"
2415 PRINT"controle les forces de la nat
ure.    "
2430 RETURN
2439 REM
2499 REM ###### CHIFFRE 6 ###########
2500 PRINT"TENDANCES:"
2501 PRINT"Nombre de l'amour, de l'harmo
nie, de "
2502 PRINT"l'union, de la confiance, fid
elite , "
2503 PRINT"honnete, attachement au foyer
.       "
2504 PRINT"Grand pouvoir creatif, meme s
'il y a "
2506 PRINT"generalement un manque, d'ene
rgie.   "
2507 PRINT"Perspicacite. Defaut:"
2508 PRINT"Manque d'originalite de compl
aisance."
2509 PRINT"Vulgarite mais aussi souci du
 detail."
2540 RETURN
2592 REM ######## CHIFFRE 7 #########
2600 PRINT"TENDANCES:"
 2601 PRINT"Mysticisme, solitude, introv
ersion,  "
2602 PRINT"contemplation d'une realite i
nterieu-"
2603 PRINT"re. Nombre des poetes, des ph
iloso-  "
2604 PRINT"phes, des savants,des personn
es ins-"
2605 PRINT"truites et dotes d'une imagin
ation   "
2606 PRINT"fertile. Tendances a la depre
ssion et"
2608 PRINT"a la morosite, tendances aux
reves   "
2609 PRINT"irrealisables, besoin de succ
es ou  "
2610 PRINT"d'egard pour s'epanouir, faut
e de "
2611 PRINT"quoi ils sont facilement frus
tres et "
2612 PRINT"insaisissables."
2680 RETURN
2699 REM ###### CHIFFRE 8 ###########
2700 PRINT"TENDANCES:"
2701 PRINT"Mondalite, succes, dynamisme,
  mate- "
2702 PRINT"rialisme. Cotes negatifs : ru
desse, "
2703 PRINT"obstination,leur echecs peuve
nt etre "
2704 PRINT"aussi retissant que leur succ
es."
2790 RETURN
2799 REM ###### CHIFFRE 9 ###########
2800 PRINT"Summun de l'accomplissement i
ntellec-"
2801 PRINT"tuel et spirituel. "
2802 PRINT"Passion, spontaneite, sympath
ie, in-"
2803 PRINT"genioslte. Creativite mais au
ssi per-"
2804 PRINT"fection, egotisme."
2840 RETURN
3000 REM
3001 REM
3002 REM
```

En raison de la longueur du listing, nous passerons ce programme en plusieurs fois.

La Rédaction.

A SUIVRE...

HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 340 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE 52 x 8,00 = 416 FRANCS

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

MATERIEL UTILISE:
CONSOLE: . . . . . .
PERIPHERIQUES: . . . . . .

NAVETTE

Faites atterrir votre navette sur le sol cahoteux de cette planète sans vous écraser ni utiliser trop de carburant !

Maurice NOVAT.

RÈGLES DU JEU :

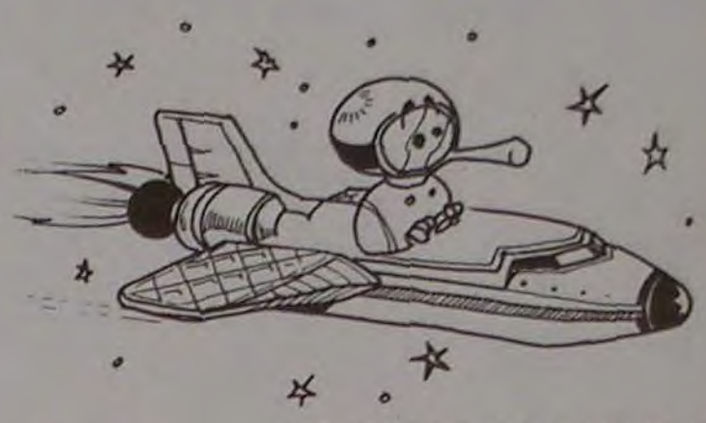
Il s'agit de poser la navette sur le sol. L'atterrissage a lieu à une altitude supérieure d'une unité à celle du sol.
L'atterrissage est correct si la vitesse de descente est de — 1. Dans les autres cas, la navette est considérée comme percutant le sol, si elle descend. Il ne se passe rien si elle monte.
Un atterrissage procure :
- du carburant si l'altitude du sol est égale au premier chiffre indiquant les réserves de carburant ;
- des coups à jouer dans le cas contraire. Le nombre de coups est égal à l'altitude du sol.

Les "ordres moteurs" (touches 0 à 3) permettent :
- 0 : de diminuer la vitesse ascencionnelle d'une unité.
- 1 : de ne pas affecter cette vitesse.
- 2 et 3 : d'augmenter la vitesse ascencionnelle respectivement d'une et deux unités.

Les "ordres de direction" (touches D(roite), G(auche) ou Z(éro) modifient la vitesse de déplacement latéral : D d'une unité vers la droite, G d'une unité vers la gauche. Z n'affecte pas cette donnée.
Un atterrissage remet les vitesses à zéro.
Les ordres moteurs affectent les réserves de carburant en fonction de leur valeur : 0 = 0 unité, 1 = 1 unité, etc.
Les ordres de direction G et D affectent les mêmes réserves d'une unité chaque fois qu'elles sont utilisées.
Pour renouveler l'intérêt du jeu il est possible de tenter de réaliser le poser successif, dans un ordre déterminé à l'avance, sur toutes les colonnes représentant le sol : l'intérêt du jeu est ainsi accru et les erreurs de manipulations deviennent plus fréquentes.

Le jeu s'arrête si :
- il n'y a plus de carburant ;
- on ne dispose plus de coups à jouer ;
- on rentre en contact avec le sol ;
- on déborde à droite ou à gauche de la représentation du sol.

ZX 81



16K

```
 60 REM [redacted]
 70 LET X=8
 80 LET Y=0
 90 PRINT AT X,Y,">N"
100 FOR I=1 TO 12
110 LET A=Y+I
120 PRINT AT X,A,">N"
130 NEXT I
140 PRINT AT 0,0;"
150 LET X=0
160 LET Y=21
170 PRINT AT X,Y,"A"
180 FOR I=1 TO 7
190 LET A=X+I
200 LET B=Y-I
210 PRINT AT A,B;"A"
220 PRINT AT A-1,B+1;" "
230 NEXT I
240 LET X=21
250 LET Y=15
260 PRINT AT X,Y,"V"
270 FOR I=1 TO 15
280 LET A=X-I
290 PRINT AT A,Y;"V"
300 PRINT AT A+1,Y;" "
310 NEXT I
320 LET X=21
330 LET Y=4
340 PRINT AT X,Y,"E"
350 FOR I=1 TO 12
360 LET A=X-I
370 LET B=Y+I
380 PRINT AT A,B;"E"
390 PRINT AT A+1,B-1;" "
400 NEXT I
410 LET X=0
420 LET Y=17
430 PRINT AT X,Y,"TT"
440 FOR I=1 TO 8
450 LET A=X+I
460 PRINT AT A,Y,"TT"
470 PRINT AT A-1,Y;"  "
480 NEXT I
490 PRINT AT 21,31,"E"
500 PAUSE 55
510 PRINT AT 21,31," "
520 PRINT AT 0,25,"E"
530 PAUSE 55
540 PRINT AT 0,25," "
550 PRINT AT 8,20,"E [redacted]"
560 PAUSE 80
570 PRINT AT 8,15;" ";AT 8,22;"
"
580 PAUSE 20
590 PRINT AT 8,20;" ";AT 8,13;"
";AT 9,16,"
600 PAUSE 25
610 PRINT AT 8,17;"  ";AT 7,14,
"
620 PAUSE 20
630 GOTO 2960
640 GOSUB 3220
650 LET F=0
655 LET CX=0
657 LET CZ=0
660 LET DA=0
670 LET BA=4
680 LET BB=4
690 LET BC=4
700 LET BD=4
710 LET BE=4
720 LET BF=4
730 LET BG=3
740 LET BH=3
750 GOSUB 3360
760 GOSUB 2850
770 GOSUB 2750
780 GOSUB 2370
790 LET A=A-1
800 IF A=-1 THEN GOTO 4100
810 PRINT AT 6,23;"  "
820 PRINT AT 6,23;A
830 GOTO 0750
840 LET XX=20-D+1
850 LET YY=E
860 IF O$(XX,YY)<>"[redacted]" THEN GOTO
2620
870 LET F=0
880 RETURN
890 REM [redacted]
[redacted]
900 CLS
910 PRINT AT 10,3;"COLLISION AV
EC LA PLANETE"
920 PAUSE 250
930 CLS
940 GOTO 3460
950 REM [redacted]
960 CLS
970 PRINT AT 10,0;"VOUS VOUS ET
ES PERDU DANS  L"
"ESPACE"
980 PAUSE 250
990 CLS
1000 GOTO 3460
1010 REM [redacted]
[redacted]
1020 IF A$="G" THEN LET DB=-1
1030 IF A$="Z" THEN LET DB=0
1040 IF A$="D" THEN LET DB=1
1050 LET DA=DA+DB
1060 IF DB=-1 THEN LET DB=1
1070 LET C=DB
1075 IF C=0 THEN LET CX=1
1077 IF C<>0 THEN LET CX=0
1080 GOSUB 1350
1090 GOSUB 3360
1100 IF DA=0 THEN RETURN
1110 IF DA<0 THEN GOTO 1230
1120 FOR I=1 TO DA
1130 LET E=E+1
1140 IF E>14 THEN GOTO 0950
1150 LET Y=E
1160 LET X=20-D
1170 IF O$(X,Y)<>"[redacted]" THEN GOTO 1
190
1180 GOTO 0890
1190 PRINT AT X,Y;"*"
1200 PRINT AT X,(Y-1);" "
1210 NEXT I
1220 RETURN
1230 FOR I=-1 TO DA STEP -1
1240 LET E=E-1
1250 IF E<0 THEN GOTO 0950
1260 LET Y=E
1270 LET X=20-D
1280 IF E<=0 OR E>14 THEN GOTO 0
950
1290 IF O$(X,Y)<>"[redacted]" THEN GOTO 1
310
1300 GOTO 0890
1310 PRINT AT X,Y;"*"
1320 PRINT AT X,(Y+1);" "
1330 NEXT I
1340 RETURN
1350 REM [redacted]
1360 IF C=0 THEN RETURN
1370 IF BA=BH THEN GOTO 1450
1380 IF BG>BH THEN GOTO 1510
1390 IF BF>BG THEN GOTO 1570
1400 IF BE>BF THEN GOTO 1630
1410 IF BD>BE THEN GOTO 1690
1420 IF BC>BD THEN GOTO 1750
1430 IF BB>BC THEN GOTO 1810
1440 IF BA>BB THEN GOTO 1870
1450 LET BH=BH-1
1460 IF C=1 THEN RETURN
1470 LET BG=BG-1
1480 IF C=2 THEN RETURN
1490 LET BF=BF-1
1500 RETURN
1510 LET BG=BG-1
1520 IF C=1 THEN RETURN
1530 LET BF=BF-1
1540 IF C=2 THEN RETURN
1550 LET BE=BE-1
1560 RETURN
1570 LET BF=BF-1
1580 IF C=1 THEN RETURN
1590 LET BE=BE-1
1600 IF C=2 THEN RETURN
1610 LET BD=BD-1
1620 RETURN
1630 LET BE=BE-1
1640 IF C=1 THEN RETURN
1650 LET BD=BE
1660 IF C=2 THEN RETURN
1670 LET BC=BE
1680 RETURN
1690 LET BD=BD-1
1700 IF C=1 THEN RETURN
1710 LET BC=BD
1720 IF C=2 THEN RETURN
1730 LET BB=BD
1740 RETURN
1750 LET BC=BC-1
1760 IF C=1 THEN RETURN
1770 LET BB=BC
1780 IF C=2 THEN RETURN
1790 LET BA=BC
1800 RETURN
1810 LET BB=BB-1
1820 IF C=1 THEN RETURN
1830 LET BA=BB
1840 IF C=2 THEN RETURN
1850 LET BH=BH-1
1860 RETURN
1870 LET BA=BA-1
1880 IF C=1 THEN RETURN
1890 LET BH=BH-1
1900 IF C=2 THEN RETURN
1910 LET BG=BH
1920 RETURN
1930 REM [redacted]
1940 LET BA=BA+2
1950 LET BB=BB+2
1960 LET BC=BC+2
1970 LET BD=BD+2
1980 LET BE=BE+2
1990 LET BF=BF+2
2000 LET BG=BG+2
2010 LET BH=BH+2
2020 GOSUB 3370
2030 GOTO 2260
2040 REM [redacted]
[redacted]
2050 IF BA<=0 THEN GOTO 2070
2060 RETURN
2070 CLS
2080 PRINT AT 10,7;"PLUS DE CARB
URANT"
2090 PAUSE 250
2100 CLS
2110 GOTO 3460
2120 IF H<-1 THEN GOTO 2300
2130 IF H=-1 THEN GOTO 2140
2140 REM [redacted]
2150 PRINT AT 2,23;"  "
2160 PRINT AT 2,23;D
2170 LET A=A-1
2180 PRINT AT 6,23;"  "
2190 PRINT AT 6,23;A
2200 PRINT AT 2,2;"[redacted]"
2210 PAUSE 200
2220 IF D-1=BA THEN GOTO 1930
2230 LET A=A+D-1
2240 PRINT AT 6,23;"  "
2250 PRINT AT 6,23;A
2260 PRINT AT 2,2;"
2270 LET F=0
2280 LET DA=0
2290 GOTO 0750
2300 REM [redacted]
2310 CLS
2320 PRINT AT 10,12;"ACCIDENT"
2330 PRINT AT 16,4;"ATTERRISSAGE
 TROP RAPIDE"
2340 PAUSE 250
2350 CLS
2360 GOTO 3460
2370 REM [redacted]
[redacted]"
2380 IF C=0 THEN LET H=F-1
2390 IF C=1 THEN LET H=F
2400 IF C=2 THEN LET H=F+1
2410 IF C=3 THEN LET H=F+2
2420 IF (F=0 AND H=-1) THEN LET
HH=1
2430 LET F=H
2435 IF C=0 THEN LET CZ=1
2437 IF C<>0 THEN LET CZ=0
2440 GOSUB 1350
2450 GOSUB 2040
2460 IF F=0 THEN GOTO 2490
2470 IF F<0 THEN GOTO 2600
2480 IF F>0 THEN GOTO 2510
2490 GOSUB 1010
2500 RETURN
2510 FOR I=1 TO H
2520 PRINT AT 20-D-1,E;"*"
2530 PRINT AT 20-D,E;" "
2540 LET D=D+1
2550 PRINT AT 2,23;"  "
2560 PRINT AT 2,23;D
2570 NEXT I
2580 GOSUB 1010
2590 RETURN
2600 GOSUB 1010
2610 IF HH=1 THEN GOTO 0840
2620 FOR I=-1 TO H STEP -1
2630 PRINT AT 20-D+1,E;"*"
2640 PRINT AT 20-D,E;" "
2650 LET D=D-1
2660 IF D>10 THEN GOTO 2710
2670 LET X=20-D+1
2680 LET Y=E
2690 IF O$(X,Y)<>"[redacted]" THEN GOTO 2
710
2700 GOTO 2120
2710 PRINT AT 2,23;"  "
2720 PRINT AT 2,23;D
2730 NEXT I
2740 RETURN
2750 REM [redacted]"
2760 PRINT AT 13,16;"[redacted]"
2770 PRINT AT 14,16;"G(AUCHE)D(R
OITE)"
2780 PRINT AT 15,16;"OU Z(ERO)"
2790 INPUT A$
2800 LET AU=AU+1
2810 PRINT AT 21,23;AU
2820 GOSUB 2940
2830 IF A$<>"D" AND A$<>"G" AND
A$<>"Z" THEN GOTO 2760
2840 RETURN
2850 GOSUB 2940
2860 PRINT AT 13,16;"[redacted]
[redacted]"
2870 PRINT AT 14,18;"DE 0 A 3"
2880 INPUT C$
2890 IF C$<>"0" AND C$<>"1" AND
C$<>"2" AND C$<>"3" THEN GOTO 28
80
2900 LET C=VAL C$
2910 GOSUB 2940
2920 RETURN
2930 REM [redacted]"
2940 PRINT AT 13,16;"
"
2950 PRINT AT 14,16;"
"
2960 PRINT AT 15,16;"  "
2970 RETURN
2980 REM [redacted]
2990 PRINT AT 8,13;"[redacted]"
3000 PAUSE 150
3010 CLS
3020 GOTO 3700
3030 REM [redacted]"
3040 CLS
3050 LET B=1
3060 LET Y=0
3070 DIM O$(21,14)
3080 FOR I=1 TO 14
3090 LET Y=Y+1
3100 LET PP=B
3110 LET B=INT (RND*9)+1
3120 IF B=PP THEN GOTO 3110
3130 PRINT AT 21,Y;B
3140 FOR J=1 TO B
3150 LET X=20-J
3160 LET O$(X,Y)="[redacted]"
3170 PRINT AT X,Y;"[redacted]"
3180 NEXT J
3190 NEXT I
3200 GOTO 0640
3210 REM [redacted]"
3220 LET D=INT (RND*16)+1
3230 IF D<10 THEN GOTO 3220
3240 LET E=INT (RND*14)+1
3250 PRINT AT (20-D),E;"*"
3260 PRINT AT 0,16;"[redacted]
[redacted]"
3270 PRINT AT 2,23;D
3280 LET AU=0
3290 PRINT AT 4,16;"[redacted]
[redacted]"
3300 PRINT AT 8,16;"[redacted]"
3310 PRINT AT 9,16;"[redacted]"
3320 LET A=15
3330 PRINT AT 6,23;A
3340 PRINT AT 20,16;"[redacted]
"
3350 RETURN
3360 REM [redacted]
[redacted]
3365 IF (CX=1 AND CZ=1) THEN RET
URN
3370 PRINT AT 11,16,"
"
3380 PRINT AT 11,16;BA;BB;BC;BD;
BE;BF;BG;BH
3390 IF BA>0 THEN GOTO 3450
3400 CLS
3410 PRINT AT 10,5;"PLUS DE CARB
URANT"
3420 PAUSE 250
3430 CLS
3440 GOTO 3460
3450 RETURN
3460 PRINT AT 3,10;"VOULEZ-VOUS"
3470 PRINT
3480 PRINT
3490 PRINT "UNE AUTRE PARTIE?
     TAPEZ 1"
3500 PRINT
3510 PRINT "REVOIR D""ABORD LES
REGLES?"
3520 PRINT TAB 25;"TAPEZ 2"
3530 PRINT
3540 PRINT "NE PLUS JOUER?
     TAPEZ 3"
3550 INPUT K$
3560 IF K$<>"1" AND K$<>"2" AND
K$<>"3" THEN GOTO 3460
3570 IF K$="1" THEN GOTO 3030
3580 IF K$="2" THEN GOTO 3700
3590 IF K$="3" THEN CLS
3600 PRINT "JE DETRUIS LE PROGRA
MME?"
3610 PRINT
3620 PRINT TAB 10;"O(UI) OU N(ON
)"
3630 INPUT K$
3640 IF K$<>"O" AND K$<>"N" THEN
 GOTO 3600
3650 IF K$="O" THEN GOTO 3680
3660 CLS
3670 IF K$="N" THEN GOTO 0630
3680 NEW
3690 REM [redacted]
3700 CLS
3710 PRINT "VOUS ALLEZ PILOTER U
NE NAVETTE  SUR UN SOL TRES ACCI
DENTE."
3720 PRINT
3730 PRINT
3740 PRINT "VOTRE NAVETTE EST RE
PRESENTEE  PAR              ""*""
3750 PRINT
3760 PRINT
3770 PRINT "VOTRE VEHICULE PEUT
SE MOUVOIR  EN ALTITUDE ET LATER
ALEMENT"
3780 PRINT
3790 PRINT
3800 PRINT "LES COMMANDES 0, 1,
2, ET 3     DONNENT LA PUISSANCE
 DES MOTEURS0 DIMINUE LA VITESSE
 ASCENCION- NELLE D""UNE UNITE."
3810 PRINT "1 CONSERVE LA VITESS
E."
3820 PRINT "2 L""AUGMENTE D""UNE
 UNITE"
3830 PRINT "3 L""AUGMENTE DE 2."
3840 PRINT AT 21,0;"APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE"
3850 PAUSE 4E4
3860 CLS
3870 PRINT "LES COMMANDES D(ROIT
E) ET        G(AUCHE) ASSURENT LE
S DEPLACE-   MENTS LATERAUX D""UN
E UNITE       CHAQUE FOIS QU""ELL
ES SONT         ACTIONNEES."
3880 PRINT
3890 PRINT "Z(ERO) N""AMENE AUCU
N ORDRE       NOUVEAU"
3900 PRINT
3910 PRINT "LES EFFETS DES DIFFE
RENTS ORDRESSE CUMULENT. LORS D'
"UN ATTERRIS-SAGE LES VALEURS SO
NT REMISES A  ZERO"
3920 PRINT AT 21,0;"APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE"
3930 PAUSE 4E4
3940 CLS
3950 PRINT "VOUS VOUS RAVITAILLE
Z EN CARBU- RANT EN VOUS POSANT
EN UN LIEU  AYANT LA MEME ALTITU
DE QUE LE   NUMERO DE VOTRE RESE
RVOIR DE CARBURANT DE GAUCHE"
3960 PRINT
3970 PRINT "SI ALTITUDE ET NUMER
O DE RESER- VOIR SONT DIFFERENTS
 VOUS RECUPEREZ DES COUPS A JOUE
R"
3980 PRINT
3990 PRINT "SI VOUS SORTEZ DES L
IMITES       GAUCHE OU DROITE VOU
S VOUS       PERDEZ DANS L""ESPAC
E"
4000 PRINT
4010 PRINT "SI, LORS D""UN ATTER
RISSAGE,"
4020 PRINT "VOTRE VITESSE DE DES
CENTE EST   TROP RAPIDE (PLUS D'
"UNE UNITE)"
4030 PRINT "VOUS VOUS ECRASEZ.."
4040 PRINT
4050 PRINT TAB 10;"BON COURAGE"
4060 PRINT AT 21,0;"APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE"
4070 PAUSE 4E4
4080 CLS
4090 GOTO 3030
4100 CLS
4110 PRINT "VOUS AVEZ EPUISE TOU
S LES"
4120 PRINT TAB 10;"COUPS A JOUER
"
4130 PRINT "DONT VOUS DISPOSIEZ"
4140 PAUSE 250
4150 CLS
4160 GOTO 3460
4170 SAVE "NAVETT[redacted]"
4180 RUN
```

suite de la page 13

PC 1251

```
220:WAIT 3W
221:IF C>F GOTO 240
222:IF C<F GOTO 250
229:REM
230:PRINT "COMBAT EGAL !
    ": PRINT "LE ";M$(0)
    ;" S,ENFUIT.":V=V-1:
    RETURN
239:REM
240:BEEP 2: PRINT "TU ES
     VAINQUEUR !": PRINT
    "LE ";M$(0);" EST AN
    EANTI."
241:V=V+C-F: IF LEFT$ (M
    $(0),1)="D" RETURN
242:R= RND 5:T$(0)=T$(R)
    :S=S+10R
243:PRINT "LE ";M$(0);"
    GARDAIT ...": PRINT
    "UN";T$(0);" : ";
    STR$ (10R);" ECUS":
    RETURN
249:REM
250:PRINT "LE ";M$(0);"
    ...": PRINT "... EST
     LE PLUS FORT.":
    PRINT "TU ES VAINCU.
    "
251:V=V-2*(F-C): IF V<=0
    THEN 260
252:IF X=2 AND V<7 PRINT
    "TON ARMURE EST DETR
    UITE":X=0
253:PRINT "TU TE SAUVES
    EN FUYANT"
254:IF S>0 PRINT "TU ABA
    NDONNES ...": PRINT
    "... TES TRESORS.":S
    =0
255:RETURN
259:REM
260:FOR I=1 TO 5: CALL &
    7075: BEEP 1: NEXT I
261:Q$(0)="ADIEU ! TU ES
     MORT.": GOSUB 200:
    END
269:REM
400:"DRAGON,PRINCESSE,SO
    RTIE"
401:G= RND D: IF G<>1
    GOTO 500
402:WAIT 4W:D$(0)=D$(D)
403:PRINT "TU AS DECOUVE
    RT ...": PRINT "...
    ";D$(0)
404:ON D GOTO 410,420,46
    0
409:REM
410:GOSUB 210:F=8+ RND 1
    7
411:M$(0)="DRAGON":Q$(0)
    =D$(1)+" EST FUREUX"
    ; GOSUB 200: GOSUB 1
    30
412:IF C<=F RETURN
413:D=2:V=V+ RND 10:
    WAIT 4W: PRINT "TU M
    ONTES DANS LE DONJON
    "
414:PRINT "POUR DELIVRER
     ...": PRINT "... ";
    D$(2): RETURN +
419:REM
420:PRINT "TU LA DELIVRE
    S"
421:R= RND 4: ON R GOTO
    450,430,450,440
429:REM
430:PRINT "C,EST LE DRAG
    ON QUI ...": PRINT "
    ... L,APPARENCE ..."
431:PRINT "... DE ";D$(2
    ):D=1
432:PRINT "IL FAUT LE DE
    TRUIRE": GOTO 410
439:REM
440:R= RND 6: PRINT "ELL
    E SE TRANSFORME ..."
    : PRINT "... EN ";M$
    (R)
441:GOTO 502
449:REM
450:PRINT "ELLE TE DONNE
     ...": PRINT "L,EPEE
     DE FEU":D=3:X=20
451:PRINT "VOUS CHERCHEZ
     LA SORTIE.": RETURN
459:REM
460:PRINT "VOUS SORTEZ.
    ENFIN SAUFS !":
    PRINT "TON TRESOR :
    "; STR$ S;" ECUS ...
    "
461:Q$(0)="... ET "+D$(2
    )+" !": GOSUB 200
462:END
499:REM
500:"COMBAT/MONSTRES"
501:R= RND 6:G=0
502:M$(0)=M$(R):F=R+ RND
    18
503:WAIT 2W: PRINT "TU E
    S FACE A FACE ..."
504:WAIT 5W: PRINT "...
    AVEC UN ";M$(0)
505:GOSUB 210: GOTO 130
509:REM
590:DATA "GOULE","GNOME"
    ,"COBRA","VAMPIRE","
    BALROG","TROLL"
591:DATA "ARC","EPEE","H
    ACHE","LANCE"
592:DATA " LINGOT"," DIA
    MANT"," COFFRE"," SC
    EPTRE"," E COURONNE"
593:DATA "LE DRAGON","LA
     PRINCESSE","LA SORT
    IE"
599:"FIN"
```

ERRATA :
"JEU DE LA VÉRITÉ" sur PC-1251 paru dans le N° 5 :
ligne 80 : PRINT C$ (Ø)... et non C$
ligne 110 : idem
ligne 130 : E(A) = ABS E(A)... et non ABS(A)

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

TRIDI 444 SUR TO7

Les 3 premiers niveaux ont un temps de réponse assez rapide et, avec un bon entraînement, il est possible de faire jeu égal avec l'ordinateur. Le temps de réflexion du niveau le plus élevé est beaucoup plus long mais la vision du jeu est bien supérieure à tel point que, malgré de multiples tentatives, il ne nous a pas été possible de gagner une partie.

Ce jeu classique vous permet donc d'affronter un adversaire très compétitif, mais le prix élevé du logiciel et la relative facilité de création d'un jeu identique justifient-ils l'achat de ce module ?

Ce jeu de stratégie se présente sous la forme d'une cartouche à insérer dans le compartiment réservé à cet effet sur la console. Il s'agit, encore une fois, d'aligner quatre pions sur une droite horizontale, verticale ou diagonale ; mais, cette fois-ci, la grille a trois dimensions. On peut jouer contre l'ordinateur ou à deux joueurs, le TO7 se chargeant alors du rôle d'arbitre.

SEYMOUR

PETITES ANNONCES GRATUITES

Possesseur Ti-99/4A basic simple, cherche généreux donnateur de programmes, cassettes, modules ou périphériques. Jacques BASSE 1, rue du GRAND-CLOS, 54920 VILLERS-LA-MONTAGNE.

Vends adaptateur couleur PS 2000 pour VIC 20: 500 F. D. BRIOT 7, rue Curie - 92360 MEUDON-LA-FORÊT. Tél. 632.39.83 (après 17 h).

Vends CASIO FX 702 P, son interface magnéto, livre d'initiation (éd. PSI): 1000 F. Patrice COROUGE. Tél. 345.59.87 (après 19 h).

Vends SANYO PHC 25 (5/83) + cordon magnéto + K7 (breakout): 1600 F. F. MICHAUX 5, square du Bounty - 95470 FOSSES. Tél. 472.64.63.

Vends modèles pour Ti-99/4A basic étendu, jeux divers, manettes prise magnéto, manuels. M. PETIT 90, rue MARTIAL REGNIER-OISY, 59195 MERIN. Tél.: (27) 30.42.75 après 19 h.

Vends PC 1251 + CE 125 + magnéto sharp + 45 bobinettes imprimantes achetés NOV. 83. Valeur 3600 F, cédés 3000 F. Yannick MIGNOT 32, rue Montalembert - 16000 ANGOULÊME. (45) 92.96.07.

Vends CBM 4040 + 3022 + 3000 logiciels dont PETSPEED, DTL COMPIL, VISICALC, tous les programmes de PROCEP avec doc., WORDPRO 3, LANGAGES LISP, COMAL, PASCAL, LOGO, FORTH, etc.: 11 000 F. Gabriel WEISSLINGER 73, rue du Maire - 57400 SARREBOURG. Tél. (8) 703.37.57 (entre 12 et 13 h).

Vends Ti-99/4A (oct. 83) + manettes + MOD. X Basic + MOD. Échecs + cable K7 + leçons X Basic + aidé à la progr. + progr. jeux et utilitaires. Le tout 1 700 F. Mme BOURG-VEKRIS 25, rue Paul BARRUEL 75015 PARIS. Tél.: 250.12.10.

Vends ordinateur de poche Hewlett-Packard HP 41C + lecteur de cartes + imprimante 82143 A + 20 cartes, parfait état. 2 200 F. Tél.: 16 (74) 96.58.29.

Cherche tout programme pour Ti-99/4A. Jean-Luc PROST 10, place de L'HÔTEL-DE-VILLE 71600 PARRAY-LE-MONIAL.

Vends PC 1250 + imprimante et micro K7 incorporées, achetées en mai 83. 2 500 F. M. DELEYE. Tél.: 597.30.38.

Vends TRS 80 MOD. 3-48 KO Docs + Livres + programmes K7. 5 600 F. CISEJ BRUNO Le Lac PENCHOT 12300 DECAZEVILLE. Tél.: (65) 34.04.30 heures de bureau.

Vends SANYO PHC 25 (5/83) + cordon magnéto + K7 (breakout). Prix: 1600 F. F. MICHAUX, 5, square du Bounty, 95470 FOSSES. Tél. 472.64.63.

ORIC: Vends XENON, ULTRA MUSHROOM, LIGHT CYCLE, GENIUS, CHENILLE, INTERTRON, ZODIAC, JACKMAN, DIWKY KONG. Cherche programmes. Alain BARTOLO, 3, rue St-Exupéry, 95250 BEAUCHARY. Tél. 995.25.63.

Possesseur PC 1500 échange programmes, trucs, astuces. Recherche personne consentant, contre remboursement, à me photocopier le Manuel L.M. de SHARP. J.-D. LAUWEREIMS, 10, rue Vandrezanne, 75013 PARIS. Tél. 588.48.45

Vends TI-99/4 A avec module BASIC ÉTENDU et module ECHECS. 250 programmes, livres, câble K7. Garantie jusqu'en oct. 84. Tél. 250.12.10. BOURG Chantal.

Echange programmes pour SPECTRUM. Liste contre 2 timbres. Michel LIOTARIS, 6, rue d'Oradour, LUXEMBOURG.

Vends téléviseur couleur portatif "AUDIOLOGIC" équipé prise péritel. Ecran 5 (12 cm). Standards PAL-SECAM. Alimentation 220 V ou batterie 12 V ou 8 piles 1,5 V. Etat neuf (achat mars 83). Prix: 2100 F (possibilité 3 x 700 F). PINÇON, C 721, Plateau de Guinette, 91150 ÉTAMPES.

Vends SHARP PC 1500 (avr. 82) + module 8 Ko + interf. Imprimante 4 couleurs + magnéto + progrs K7 + manuel + 3 livres: 2000 F. Ecrire: Louis de MESNARD, 10, rue Pierre-Curie, 93200 ST-DENIS.

Vends APPLE II avec ROM minuscules, CARTE langage 16 K, disk II avec contrôleur, moniteur Philips + Pascal et nombreux programmes: 11 500 F (oct. 82). M. GILLES. Tél. 321.51.76 (à partir de 19 h).

Vends, pour ZX 81, cassettes plus manuel, cours programmation BASIC: 150 F, port inclus. Vends cassette avec logiciel complet des sorties du LOTO depuis le début: 50 F. Jean-Louis JOYAUD - BP 172 - 85203 FONTENAY-LE-COMTE Cedex.

Vends COMMODORE VIC 20 (neuf, garantie du 22/12/82) + joystick + 3 cartouches de jeux (STAR BATTLE, ROAD RACE, RAT RACE) + extension 8 Ko RAM (10/83) + adaptateur N.B. + 2 livres + 4 K7 de jeux et utilitaires + magnétocassette C2N: le tout 3000 F. D. BRIOT 7, rue P.-et-M.-Curie - 92360 MEUDON-LA-FORÊT. Tél. 632.39.83 (après 17 h).

Vends PC 1500 avec CE 150 (imprimante/K7) + CE 151 (4Ko RAM) + livres + documentations + papier et stylos pour imprimante + programmes, le tout 3700 F. Pascal TRICARD, 11, rue d'Amiens, 93600 AULNAY-SOUS-BOIS. Tél. 868.09.87.

ORIC 1: plus de 150 programmes vous attendent pour échanges. Vends interface sortie antenne couleur: 300 F. Réponse assurée. Alain LADMIRAL, 40, rue J.-Jaurès, 91130 RIS-ORANGIS.

Vends ou échange module TI-99/4 A: PARSEC, MUNCH-MAN, INVADERS, HUSTLE. 1500 FB pièce. Ecrire DUCARME Ph., 12, rue Abbesse, 5864 NIL-ST-VINCENT, BELGIQUE ou tél. (010) 65.76.28 (le soir).

Cherche (achat ou échange), pour ZX 81, carte N° 6 de "BLACK CRISTAL". Vends K7 jeu "COSMOS" pour SPECTRUM. GALLIER R., 1570, av. de Toulouse, 31600 SEYSSES. Tél. (61) 92.43.40.

Vends ZX 81 + clavier mécanique + RAM 16 K + 1 K7 simulateur de vol + 3 livres, le tout très peu utilisé: 1000 F. Tél. (1) 586.17.81 (après 20 h).

ZX 81 cherche K7 langage FORTH (ou livre éventuellement). Echange contre jeux, assembleur, désassembleur, gestion. PACAUT J.-P., 47, rue Jean-Rostand, 84000 AVIGNON. Tél. (90) 88.16.96.

Vends SHARP PC 1500 état neuf avec manuels (sept. 82): 1500 F. M. GASQUEREL. Tél. 974.65.90 (heures de bureaux).

Vends HP 41 C + QUAD. MODULE + lecteur cartes + cartes + imprimante 82143 + X FUNCT. + TIME + NAV. + AVIATION + GAMES + X MEMORY + documentation. Prix neuf divisé par 2 (achat 02/81). M. JOUVIN, 9, sq. Haydn, 91450 SOISY-SUR-SEINE. Tél. 075.17.10.

Possesseurs de ZX-81 à la recherche de programmes, contactez vite le club des programmateurs fous pour échanges. 8, av. du Maréchal-Juin, 77400 LAGNY. Tél. (6) 430.86.06.

Vends ordinateur de poche CASIO FX 702 P + imprimante FP 10 + interface cassette FA 2 + 3 rouleaux de papier, excellent état. Eric LIMELETTE, Route du Pont-Rouge, 59530 LE QUESNOY. Prix très étudié: 1350 F.

Vends MP-F 11 neuf (août 83), SECAM: 3100 F + moniteur monochrome vert B.M.C. jamais servi (oct. 83), le tout sous garantie, cédé avec plusieurs jeux gratuits de ma modeste logithèque. P. GUÉRIN, 30, bd Abord, 91380 CHILLY-MAZARIN. Tél. 909.70.58 (le soir).

Vends COMMODORE VIC 20 (nov. 82) + manettes de jeu + lecteur de K7 + 3 cartouches de jeux + cartouches VIC-RELAY + cordon péritel + autoformation BASIC + 6 livres sur le VIC, état neuf. Valeur neuve actuelle de l'ensemble: 4108 F. Le tout cédé à 2500 F. M. SAULOU, tél. 16 (6) 075.77.79 (après 20 h).

Vends SHARP PC 1251 et CE 125 + 10 microcassettes et programmes, parfait état. 2500 F à déb. MORIN Olivier, 6, rue H. Marhn, 92240 MALAKOFF. Tél. 657.22.67.

Vends cassettes de jeux et utilitaire + 1 livre sur ORIC 1: DINKY KONG, ORIC BASE, JACKMAN, BATAILLE NAVALE, 3D MAZE + BREAKOUT, MANOIR Dr GENIUS, TRAITEMENT 3D, SIMULATEUR DE VOL, le guide de l'ORIC (livre). V. SAJOUS, 292, rue Gounod, 59460 JEUMONT. Tél. 16 (27) 39.41.69.

Prix TTC jusqu'au 31-12-83
Sauf erreur ou modifications tardives ou épuisement stocks.

CHEZ DURIEZ :
- Après-vente, garantie un an : le 1er mois, échange ; ensuite prêt sous caution.
- Duriez est ouvert de 9 h 30 à 19 h., du Mardi au Samedi, 132, Bd Saint-Germain, 6e, Mo Odéon.

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

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

TEXAS I. TI 99

Ordin. familial TI 9 4A direct. compatible avec prise Péritel	1190
Double cable de liaison magneto cassette	119
Paire de manettes de jeu	255
Synthétiseur de parole	680

LOGICIELS EDUCATIFS

MODULES

Biginning 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
Hustle jeu de poursuite	134
Zero Zap	134
Hang man jeu du pendu	134
Connect 4 jeu du morpion	134
Yahtzee jeu de yam	134
Tombstone city Far West du XXIe 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

AUTRES LOGICIELS

MODULE

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

DISQUETTE

Mathématiques	252
Structural engineering	252
Aide à la programmation II	249

T.O. 7 + Mémo-Basic + sonmanette + logiciel Pictor et Trap	3550
Mots croisés vol. I	195
Mots croisés vol. II	195
Cocktail vol. I	95
Basic vol. II	195
Mots en fleurs	195
Ronde des chiffres	125
Carte de France	145
Noix de Coco	145
Bibliothèque	490

LOGICIELS

Atomium cartouche	350
Echo cartouche	260
Surveyor cartouche	350
Logicod cartouche	295
Gemini cartouche	260
Crypto cartouche	295
Motus cartouche	295
Tridi cartouche	260
Trap cartouche	375
Pictor cartouche	495
Melodia cartouche	495
Sauterelle cassette	125
Basic vol. I	195
Comp. et Mult.	120
Syst. métriq. cassette	145
Carré magique cassette	175
L'Horloge cassette	125
Encadrement cassette	120
Carotte cassette	175

Ordinateur HP75C

HP 75 C	8190
Module mémoire 8 K	2103
Module Math I	480
Module Math II	480
Module Math III	480
Module Stat	480
Module électronic	480
Module Finance	480
Module Test Stat	480
Module Game I	480
Module Game II	480
30 cartes magnétiques	360

PERIPHERIQUE HP IL

Module HPIL	1348
Cassette digital	3950
Imprimante thermique IL	3950
Interface moniteur	2465
Interface TV 3350	3350
Mini cassettes (10)	1138

ORIC-1

Version 48 Ko avec Peritel	2120
Magnéto	380
Traceur 4 coul.	1900

COMMODORE VIC 20

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

PERIPHERIQUES

Vic 1530 lecteur enregistreur de cassette	370
Vic 1541 unité de mono disquette 170 K	3160
Vic 1910 Rat race (cart)	213
Vic 1914 Adventureland (cart)	270
Vic 1515 Pirate cove (cart)	270
Vic 1916 Miss. imposs. (cart	270
Vic 1917 The count (cart)	270
Vic 1918 Voodoo castle (car)	270
Vic 1912 Mole attak (cart)	213
Vic 3501 Quizmaster (cart)	190

COMMODORE 64

Commodore 64 PAL	2790
64 SECAM	3650
Lecteur enregistreur de cassette = VIC 1530	370
Unité de mono disquette 170K = VIC 1541	3160
GP 100 VC imprimante 80 col 30 cps	2420
TOOL 64 utilitaire (cartouche)	640
FORTH 64 (cartouche)	690
CALCRESULT (disquette)	2 312
STAT 64 (disquette)	490

SANYO PHC 25

PHC 25	1 790
Cordon Peritel	108
Cordon magneto	65
Cordon Imprimante	280

SHARP

PC 1212	745
Imprimante CE 122	850
PC 1500	1750
Imprimante CE 150	1770
PC 1500 + CE 150	3400
Extension 8K CE 155	450
Extension 16K CE 161	1700
Extension 8K protégeable CE	159
	1100
Interface RS232C parallèle	1890
Cable imprimante	580
Clavier sensitif	1 240
PC1251	1 390
Imprimante CE 125	1 590
PC 1251 + CE 125	2900
PC 1245 + CE 125	2500
PC 1245	780
PC 1245 + CE 125	2300
MZ 720	2970
Traceur 4 coul.	1750

CASIO

Fx 702P	1 050
Interface magneto FA 2	260
Imprimante FP 10	560
FX 802 P	1400
PB 100	645
Interface magneto FA 3	245
Imprimante FP 12	635
FP 200	2990
Extension 8 Ko	623
Câble K7	94
Secteur	222
Traceur 4 couleurs	2470
Unité de disque 70 Ko	4732
Câble imprimante	405
PB 700	1662
Traceur 4 coul.	2280
Magneto	850
Mémoire 4 K°	427

CANON

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

EPSON

HX 20	5960
Lecteur cassettes	1280
Extension 16 Ko	1170
Modem	1580

IMPRIMANTES

Seikosha GP 100 A	2190
Seikosha GP 250	3190
Seikosha GP 700	4850
Brother EP 22	2500
Brother CE 60	5050
Interface IF 50	2315

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

THOMSON TO.7

MATERIELS

Unité centrale	2480
lecteur enregistreur	690
Extension 16 K	750
Contrôleur COM.	850
Son + manette de jeux	580
Control. + lecteur disq.	3800
Lect. disqu.	2600
Memo basic	480
Imprimante impact	2500
Cordon imprimante Thermique	250
Cordon imprimante impact	350

Diététique cassette	175
Allemand vol. I cassette	195
Allemand vol. II cassette	195

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	1232
Imprimante 82143	3085
Accus rechargeables	419
Chargeur	155
40 cartes magnétiques	239
Papier thermique (6 bobines)	95

MODULES

Mémoire quadruple	809
X Fonctions	809
Mémoire Tampons	809
Temps	809
Graphique	809

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 manche à balai	130
Vic 1312 manette de commande (paddle)	177

AIDE A LA PROGRAMMATION

Vic 1211M cartouche super extender	426

PROGRAMMES EDUCATIFS ET SCIENTIFIQUES

Autoformation au Basic (cassette)	415
Bibliotheque MATH STAT (disquette)	533
Vic GRAF (cartouche)	379
Vic STAT (cartouche)	379
Vic FORTH (cartouche)	581
Vic RELAY (cartouche)	462
Vic 3302 Simplicalc (cassette)	420
Vic 3301 Simplicalc (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
Vic 1907 Jupiter Lander (cart)	213
Vic 1908 Poker (cart)	213
Vic 1909 Road race (cart)	213
Vic 1919 Sargon 2 Chess	266

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.

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

Si changement de prix, je serai avisé avant expédition.

☐ Ci-joint chèque de .... F

y compris Port et Emballage 40 F

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

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

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

Date et Signature

H Dec 83

Media Conseil

Suite de la page 1

bientôt les autres !

★

Il va y avoir des nouveautés dans votre journal préféré ! De l'assembleur, du FORTH, du LSE et du LOGO. Très bientôt ! Alors, si vous avez des programmes dans ces langages, nos colonnes attendent vos listings.

★

La semaine prochaine, nous allons avoir des mouvements parmi les ordinateurs présents dans Hebdogiciel. Des arrivées : CANON X 07 – des retours : Multitech MP F II – et, sauf redressement de dernière minute, des départs sur la touche : au piquet, les PC 1211 et PC 1251 et HP 75 !

★

Gérard CECCALDI