



# HEBDOGICIEL



le 1<sup>er</sup> hebdomadaire des programmes informatiques

M-1815-11-8F

## DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

APPLE II et II<sup>e</sup>. CANON X-07. CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20. GOUPIL. HEWLETT PACKARD HP 41. MULTITECH MP-F II. ORIC 1. SHARP PC 1500, MZ 80. SINCLAIR ZX 81 et SPECTRUM. TANDY TRS 80. TEXAS TI-99/4A. THOMSON T07.

## DEUX SUPER CONCOURS :

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

### Menu

BAOUM ! ZIP ! ZAP ! CRASH ! La guerre est encore là, décidément ! Est-ce une mode ou un pressentiment ! WARGAME de J.M. ROTTENBERG sur APPLE II, rivalise avec STARTREK, superbe programme de Pierre GASQUY pour ORIC et qui est si long que nous le passons à cheval sur deux semaines. En attendant la suite, les possesseurs d'ORIC pourront se promener sur MARS avec le BOMBERJEEP de Stéphane MERCARY. MOX sur HP 41 met aussi en scène une bataille spatiale (Gilles OSMONT) ainsi que Pilote Spatial de J.M. TOURBEZ. Le repos du guerrier : les jeux de réflexion, Anagramme pour MZ 80 par Gérard LECANNU, ECHEC d'Olivier FORT pour PC 1500, MEMOCASE pour SPECTRUM par Joël TARQUINJ, ISOLA pour TEXAS en Basic étendu par Jacques JOLY, COFFRE FORT pour X 07 par Martine CLAYRON,

et des Chiffres et des Lettres de M. FROMAGET pour TRS 80 et enfin TAQUIN de Philippe BERNEZ (VIC 20). De l'EAO avec calcul de C. CURIEN (COMMODORE 64), Crocodile Savant de E. CHANTRAINE pour TI 99 et Chenille pour T07 de Frédéric CHARTIER. Deux éditeurs de caractères, MP F11 par Alain JACQUOT et EDIGRA de J. POURRAT pour GOUPIL et la suite de GESF pour GOUPIL de Didier CUGY. La guerre est finie ?

### Edito

L'avant-dernier numéro de l'année, j'espère que vous allez avoir le temps de taper votre programme hebdomadaire, malgré le réveillon de Noël, la Messe de Minuit et la dinde au marron. Peut-être allez-vous avoir un nouvel

ordinateur dans les souliers que vous déposerez devant la cheminée, ce sera une excellente occasion de rentabiliser encore mieux votre hebdomadaire favori et de nous envoyer de nouveaux programmes. En parlant de cadeaux, nous réservons une surprise aux possesseurs de HP 41 pour la fin de l'année : un programme code-barre sur toute la longueur de l'hebdogiciel, plus besoin de taper votre programme : votre crayon optique suffira !

Restons dans les cadeaux : le Glossaire "Hebdogiciel" qui répertorie les principaux termes informatiques est à votre disposition, il vous suffit de nous écrire pour le recevoir chez vous, c'est notre cadeau de fin d'année. En attendant, joyeux Noël et gardez l'esprit clair, vos programmes en ont besoin.

Possesseurs de MZ 700, nous attendons vos programmes !

G. CECCALDI

### Le compte est bon pour Denis BONOMO : 10.000 francs !

La lutte a été chaude, jusqu'au dernier moment le programme "LE MOT LE PLUS LONG" de Denis BONOMO (d'où le titre de l'article, ouaf !) et le "DONJON" d'Ivan HARY se sont battu pied à pied. L'aventure contre la réflexion ! Et, jeudi soir, la sentence est tombée, BONOMO a le gros lot et HARY KO ! Il gagne quand même un livre de la règle à calcul, une brassée de Glossaires HEBDOGICIEL et la considération de tous les Texans de France et de Navarre. On l'applaudit bien fort !

Revenons au grand gagnant du mois, Denis BONOMO. Montez sur le podium monsieur BONOMO, coiffez la couronne de laurier, débouchez le magnum de

champagne et arrosez la foule en délire qui vous acclame frénétiquement ! Sortez votre sac tyrolien et entassez-y, pêle-mêle : un chèque de 10.000 francs, un livre offert par la Règle à calcul, un ordinateur ALICE offert par HACHETTE, une option pour un voyage en Californie, une option pour une BROTHER EP.22 offerte par DURIEZ et une pile de glossaires. On l'applaudit encore plus fort !

Et maintenant, mesdames et messieurs, les grands gagnants dans leur catégorie, ils ont tous gagné un super livre en couleurs, avec des jolies images à choisir

Suite page 9

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)

NOÉ DUT LE PRENDRE PLUS D'UNE FOIS...



LA CANTATRICE MEURT SOUVENT AU DERNIER...



CES CHARMANTS BESTIAUX N'APPARTIENNENT PAS A LA NÔTRE...



ET MON TOUT EST ÉTROITEMENT LIÉ A LA TYPOGRAPHIE...

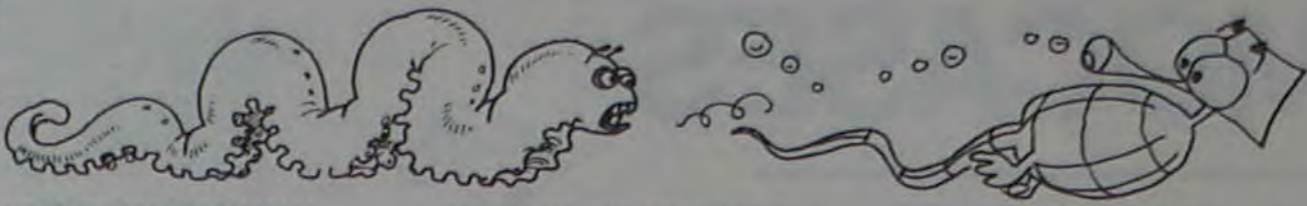








# LA CHENILLE



Une chenille qui dévore les lettres de l'alphabet et dans l'ordre alphabétique ! Educatif ? Bien sûr, mais il faut aussi éviter les bords de l'écran, les obstacles, les lettres dans le désordre et de se prendre la queue !

# TO 7

Frédéric CHARTIER

### Notice d'utilisation

- Chargez le programme au nom de "lettres"
- Tapez "RUN"
- Un menu s'affiche
- Demande du niveau de difficulté (0 à 4)
- Le jeu commence automatiquement
- sur l'écran au hasard s'affiche les 24 lettres de l'alphabet.
- La chenille doit dévorer les lettres dans l'ordre
- La tête de la chenille s'oriente à l'aide des touches ← →
- Exemple : si déplacement de la chenille de droite à gauche, pour aller vers le haut de l'écran, à droite de la tête, tapez la touche → (droite)
- Quand toutes les lettres ont été dévorées dans l'ordre : affichage du score.
- Changement de tableau et de décor (1 à 4)
- Après le tableau. Retour à 0 (mais chenille plus longue)
- La chenille ne doit pas heurter : les bords de l'écran, les obstacles, son corps, les lettres dans le désordre, le bonus et le score.
- A chaque fois que vous mangez une bonne lettre vous marquez la valeur du code ASCII mais votre bonus s'incrémente à chaque seconde de 1, arrivé à 0 vous perdez.
- A chaque fin de tableau votre bonus s'ajoute à votre score.

BON JEU

```

*****
* CHARTIER *
* FREDERIC *
* CHENILLE *
* THOMSON T07 *
* SANS EXTENSION *
* LE 30/11/83 *
*****
7 CLEAR,3:DEFGR$(0)=60,126,255,255,255,
255,126,60
8 GOSUB 5000
9 ONERORGOTO1100:PRINT"DIFFICULTE? DE 0
A 4:H#=""
10 H#="INKEY#":IF H#="" OR H#="CHR$(13) THEN
N10
11 H#="ASC(H#)-48:IF H#<0 OR H#>4 THEN 10
13 CLS
14 SCREEN 7,0,1:PLAY"04":BON#:=1500
15 DEFGR$(0)=60,126,255,255,255,255,126,
60
20 DIM D$(4),E$(4),S$(320,2):P#:=65
21 FOR I=0 TO 3
22 READ D$(I),E$(I)
23 NEXT I
30 LINE(0,24)-(39,24)CHR$(127),1:FOR I%=
65 TO 90
40 A#="INT(38*RND+1):B#="INT(23*RND+1)
50 IF SCREEN(A#,B#)<>32 THEN 40 ELSE COL
OR#:LOCATE A#,B#:PRINTCHR$(I%):COLOR 7
60 NEXT I
80 L#:=15:P1#:=1:P2#:=2:X1#:=10:Y1#:=20:J#:=2:
A#="CHR$(8):LOCATE25,0:PRINT"SCORE:":LOCA
TE10,0:PRINT" Bonus:"
100 A#="INKEY#":IF A#="" THEN 103
101 T#="ASC(A#):J#:=J#+(T#<8)-(T#>9)
103 IF J#<4 THEN J#<=0
104 IF J#<1 THEN J#<=3
110 X1#:=X1#+D$(J#):Y1#:=Y1#+E$(J#):IF Y1#
=24 THEN GOTO 1100
120 IF SCREEN(X1#,Y1#)=32 THEN COLOR2:L
OCATE X1#,Y1#,0:PRINT GR$(0):COLOR 7 ELSE
GOTO 1000
130 P1#:=P1#+1:IF P1#<L# THEN LET P2#:=1:G
OTO 150
135 IF P1#<L# THEN P1#:=1
140 P2#:=P1#+1
150 S$(P1#,1)=X1#:S$(P1#,2)=Y1#
160 X2#:=S$(P2#,1):Y2#:=S$(P2#,2)
200 LOCATE X2#,Y2#,0:PRINT" *
205 LOCATE32,0:PRINTSCORE#
206 BON#:=BON#+1:LOCATE17,0:PRINTBON#:IF
BON#>8 THEN ERROR
210 GOTO100
1000 G#="SCREEN(X1#,Y1#)
1010 IF G#<P# THEN SCOR#:=SCOR#+P#>P#
=P#>1:L#:=L#+H#>4:PLAY"L6DOLAS1":LOCATEX
1#,Y1#:COLOR1:PRINTGR$(0):COLOR 7 ELSE G
OTO 1100
1030 IF P#>91 THEN P#:=65:PRINT:ATTRB1,
1:PRINT" Gagne!":SCOR#:=SCOR#+BON#:BON#
:=1500:GOTO1200
1040 GOTO130
1100 PRINT:ATTRB 1,1:PRINT" Perdu!"
1105 PLAY"L12FAFAFASOL24LASOL12FALASOSOL
48FA":PRINT"VOTRE SCORE EST:":PRINTSCORE#
:FOR T=0 TO500:1:NEXT T
1110 CLS:ATTRB0,0:CLEAR
1115 PRINT"VOULEZ VOUS REJOUER(O/N)":RE#
=" "
1120 RE#="INKEY#":IF RE#="" OR RE#="CHR$(8)
OR RE#="CHR$(9) THEN 1120
1130 IF RE#="0" THEN GOTO 9
1140 PRINT"COUCOU":END
1200 M#:=1
1210 PRINT"MAINTENANT"
1220 PRINT"PLUS DUR!"
1230 PLAY"L24MIMIFASOSOFAMIREDDOREMIL48
MIL24REREMIFASOSOFAMIREDDOREMIL48REL2
4000"
1240 P#:=0:FOR I%=1 TO2:FOR J#:=1 TO300:5:J#
,I#:=0:NEXT J#:NEXT I:ATTRB 0,0:CLS:ON M# GO
TO 1250,1270,1300,1370
1250 LINE(3,13)-(17,13)CHR$(127),2:LINE
(21,13)-(36,13)CHR$(127),2
1260 GOTO 30
1270 LINE(3,11)-(17,11)CHR$(127),2:LINE(
23,11)-(36,11)CHR$(127),2:LINE(20,9)-(20
,3)CHR$(127),2:LINE(20,13)-(20,20)CHR$(1
27),2
1290 GOTO30
1300 LINE(3,3)-(36,3)CHR$(127),2
1310 LINE(3,11)-(36,11)CHR$(127),2
1320 LINE(3,21)-(36,21)CHR$(127),2
1330 LINE(19,3)-(19,21)CHR$(127),2
1360 GOTO30
1370 ATTRB 1,1:PRINT:PRINT"BRAVO VOUS ET
ES:":PRINT" TRES BON... ET HOP!":PRINT"EN
CORE UN "":PRINT"PEUT TOUR":PRINT"MAIS
PLUS DIFFICILE":PRINT:FOR T=0 TO500:ME
XT:PRINT" C'EST PARTIE!":ATTRB0,0:H#="H
%":CLS:M#:=0:GOTO 30
5000 CLS:SCREEN7,0,1
5005 ATTRB1,1:LOCATE13,0:PRINT"CHENILLE"
:ATTRB0,0:PSET(12,14):A#:=PSET(6,20):B#:=P
SET(30,17):C#:=PSET(23,21):D#:=LINE(8,16)-
(18,16)GR$(0),2:COLOR6:LOCATE16,10:PRINT
"PAR CHARTIER FREDERIC"
5020 PLAY"05D0REM10D0REP10AFAMIPD0REM1
D0REP10FAS000"
5030 LOCATE10,12:PRINT"VOULEZ VOUS LES R
EGLES(O/N)"
5040 DD#=""
5050 DD#="INKEY#":IF DD#="" OR DD#="CHR$(13)
" THEN 5050
5060 IF DD#="0" THEN 6000 ELSE CLS:RETUR
N
6000 CLS:"
***** REGLES *****
6010 LOCATE18,4:PRINT"REGLES":LOCATE18,5
:PRINT"-----"
6020 PRINT"VOUS ETES UNE CHENILLE QUI A
TRES FAIM":PRINT
6030 PRINT"VOUS AVEZ POUR NOURRITURE DES
LETTRES "":PRINT"MAIS ATTENTION VO
US DEVEZ LES MANGER "":PRINT" DANS L
'ORDRE (le A puis le B etc...)"":PRINT
6040 PRINT"UNE FOIS QUE VOUS AVEZ MANGE
LES 24 "":PRINT"LETTRES DE L'ALPHAB
ET VOUS RECOMMENCEZ":PRINT"MAIS DA
NS UN TABLEAU DIFFERENT."
6050 PRINT:PRINT"POUR VOUS DIRIGER
UTILISEZ LES FLECHES "":PRINT" DE DROITE E
T DE GAUCHE":PRINT" Repérez vous par rap
port à la tête":LINEINPUT"ENTREE":SSD#:=CL
S:PRINT:PRINT:PRINT
6060 PRINT"ATTENTION VOUS NE DEVEZ PAS T
OUCHER LES "":PRINT" BORDS,DES LIGNES
VERTES,VOTRE SCORE":PRINT:PRINT"LE BON
US "":PRINT:PRINT:PRINT"SI VOTRE BONUS AR
RIVE A ZERO VOUS ETES "":PRINT:PRINT" MORT"
:PRINT
6070 PRINT" BON COURAGE "":PRINT:LINEINPUT"
FRAPPEZ LA TOUCHE ENTREE":SSD#:=CLS:RETUR
N
10000 DATA 1,0,0,1,-1,0,0,-1

```

# BASIC GESF

# GOUPIL



## suite du listing du N°10

```

5430 RETURN
5500 REM LECTURE
5510 INPUT#1,CL#
5520 INPUT#1,PS
5530 RETURN
5997 REM
5998 REM
5999 REM
6000 REM *** GESTION IMPRIMANTE ***
6001 REM
6010 LI=5:NL=1:CO=30:SP=1
6011 PRINT
6012 PRINT "NOMBRE DE LIGNES PAR ETIQUETTE "=";LI
6013 PRINT "NOMBRE D'ETIQUETTES PAR LIGNE "=";NL
6014 PRINT "NOMBRE DE COLONNES TOTAL "=";CO
6015 PRINT "ESPACE ENTRE ETIQUETTES "=";SP
6020 PRINT
6022 PRINT "FORMAT OK (O-N) ?":
6024 IC#="INCH$(0)
6026 IF IC#="o" OR IC#="n" THEN 6090
6027 IF IC#<>"n" OR IC#<>"n" THEN 6020
6028 PRINT
6030 INPUT"Nb de lignes par etiquette";LI
6040 INPUT"Nb d'etiquettes par ligne";NL
6050 INPUT"Nb de colonnes";CO
6060 INPUT"Nb de lignes entre etiquettes";SP
6090 EXEC,"TTYSET WD=0"
6095 DIM ET(LI,NC),EP$(LI,NL):RETURN
6100 REM FORMATTAGE IMPRESSION
6105 PRINT"Les identificateurs de champs"
6106 PRINT"situés sur une même ligne doivent être séparés"
6107 PRINT"par une virgule"
6108 PRINT
6110 FOR L=1 TO LI
6115 FOR J=0 TO NC:ET(L,J)=0:NEXT J
6120 PRINT "LIGNE";L:GOSUB 2300
6130 GOSUB 6200
6140 NEXT L
6150 RETURN
6200 REM MISE EN PLACE DU FORMAT
6203 IF IN#="" THEN RETURN
6205 K=0:XX#=""
6210 FOR I=1 TO LEN(IN#)
6220 X#="MID$(IN#,I,1)
6230 IF X#<"0" AND X#<">" THEN GOSUB 6260:XX#="" :GOTO 6250
6240 XX#:=XX#+X#
6250 NEXT I
6260 FOR J=1 TO NC
6270 IF LEFT$(CH$(J,2),LEN(XX#))=XX# THEN ET(L,K)=J:K=K+1
6280 NEXT J
6290 RETURN
6300 REM MISE EN PLACE DES CHAMPS
6310 FOR I1=1 TO LI
6315 EP$(I1,I0)=""
6320 IF ET(I1,0)=0 THEN GOTO 6380
6330 FOR I2=0 TO NC
6340 IF ET(I1,I2)=0 THEN I2=NC:GOTO 6370
6350 X#="CH$(ET(I1,I2),4):X#="INSTR(1,X#," "):
IF X#<>0 THEN X#="LEFT$(X#,X)
6360 EP$(I1,I0)=EP$(I1,I0)+ " "+X#
6370 NEXT I2
6380 NEXT I1
6390 RETURN
6400 FOR I=1 TO LI:FOR J=1 TO NL
6410 PRINT#0,TAB(CO/NL*(J-1)+5);EP$(I,J);
6420 NEXT J
6430 PRINT#0
6440 NEXT I
6450 FOR I=1 TO SP
6460 PRINT#0
6470 NEXT I
6480 RETURN
10000 REM

```

```

10001 REM
10002 REM *** MODULE DE CREATION ENREGISTREMENT ***
10003 REM
10010 FOR I=1 TO NC:CH$(I,4)="" :NEXT I
10020 GOSUB 2500 : REM RAZ
10030 GOSUB 2000 : REM ACQUISITION
10040 GOSUB 3600
10050 IF PS=0 THEN PS=IX+1
10060 CL#="CH$(1,4)
10070 GOSUB 3300
10080 GOSUB 3100
10090 PRINT
10100 PRINT "enregistrement";PS;"cree"
10110 PRINT
10120 PRINT "autre creation"
10130 GOSUB 2400: IF OK THEN GOTO 10000
10140 RETURN
11000 REM
11001 REM
11002 REM
11003 REM *** MODULE D'EDITION ***
11004 REM
11010 PRINT CH$(1,2);" de l'enregistrement";:GOSUB 2300:CR#="IN#
11020 IX=0
11030 GOSUB 3500
11035 PRINT
11040 IF ASC(CL#)=0 THEN IF PS=0 THEN 11110 ELSE 11100
11050 GOSUB 3200
11060 GOSUB 2600
11070 PRINT "modification":GOSUB 2400
11080 IF NOT (OK) THEN IX=IX+1:GOTO 11030
11090 GOSUB 2000:GOSUB 3100
11095 CX#="CL#":CL#="CH$(1,4):GOSUB 3300:CL#="CX#
11100 IX=IX+1:GOTO 11030
11110 PRINT "autre edition"
11120 GOSUB 2400
11130 IF OK THEN GOTO 11000
11140 RETURN
12000 REM
12001 REM
12002 REM
12003 REM *** MODULE DE SUPPRESSION D'ENREGISTREMENT ***
12004 REM
12010 PRINT CH$(1,2);" de l'enregistrement";:GOSUB 2300:CR#="IN#
12020 IX=0
12030 GOSUB 3500
12035 PRINT
12040 IF ASC(CL#)=0 THEN IF PS=0 THEN 12110 ELSE IX=IX+1
:GOTO 12030
12050 GOSUB 3200:REM LECTURE DE L'ENREGISTREMENT
12060 GOSUB 2600
12070 PRINT "destruction"
12080 GOSUB 2400:REM ACQUITEMENT
12090 IF NOT (OK) THEN IX=IX+1:GOTO 12030
12100 GOSUB 3700 : IX=IX+1 : GOTO 12030 : REM DESTRUCTION
12110 PRINT "autre destruction"
12120 GOSUB 2400
12130 IF OK THEN GOTO 12000
12140 RETURN
13000 REM
13001 REM
13002 REM
13003 REM *** MODULE DE SELECTION ***
13004 REM
13010 IX=0
13015 NB=0
13020 GOSUB 4100
13030 GOSUB 5100
13040 GOSUB 3400
13050 IF ASC(CL#)=0 THEN IF PS=0 THEN GOTO 13100 ELSE GOTO 13090
13060 GOSUB 3200
13070 GOSUB 4200
13080 IF OK THEN GOSUB 5400:NB=NB+1
13090 IX=IX+1:GOTO 13040
13100 PRINT
13110 PRINT "selection terminee"
13115 PRINT NB;"fiches selectionnees"
13120 GOSUB 5300
13130 RETURN
14000 REM
14001 REM
14002 REM
14003 REM *** MODULE D'IMPRESSION ***
14004 REM
14010 PRINT "format d'impression"
14015 PRINT "Console ou imprimante (C-I) ?":X#="INCH$(0)
14016 PRINT
14020 IF X#="I" THEN OPEN "O.PRINT" AS 0
14030 GOSUB 6100
14040 GOSUB 5200:REM OUVERTURE EN LECTURE
14050 FOR IO=1 TO NL
14060 GOSUB 5500
14065 IF PS=0 THEN IF IO=1 THEN 14120 ELSE GOSUB 2500:GOTO 14080
14070 GOSUB 3200

```

```

14080 GOSUB 6300
14090 NEXT IO
14100 GOSUB 6400
14110 IF PS<>0 THEN 14050
14120 PRINT
14130 PRINT "impression terminee"
14140 GOSUB 5300
14150 CLOSE 0
14160 RETURN
15000 REM
15001 REM
15002 REM
15003 REM *** EXTENSION 1 ***
15004 REM
15010 RETURN
16000 REM
16001 REM
16002 REM
16003 REM *** EXTENSION 2 ***
16004 REM
16010 RETURN
17000 REM
17001 REM
17002 REM
17003 REM *** EXTENSION 3 ***
17004 REM
17010 RETURN
19000 REM
19001 REM
19002 REM
19003 REM *** RETOUR FLEX ***
19004 REM
19005 CLOSE 2,3
19020 END
20000 REM
20001 REM
20002 REM
20003 REM *** MODULE DE CREATION DE REFERENCES ***
20004 REM
20010 PRINT"CREATION DES REFERENCES DU FICHIER ";F1#
20020 PRINT
20030 INPUT"NOMBRE DE CHAMPS";NC
20040 DIM CH$(NC,5)
20050 FOR I=1 TO NC
20060 PRINT"CHAMPS N. ";I
20070 INPUT"IDENTIFICATEUR "":CH$(I,2)
20080 INPUT"NB DE CARACTERES "":CH$(I,3)
20090 SZ=SZ+VAL(CH$(I,3))
20100 CH$(I,1)=""
20110 IF SZ>252 THEN PRINT"TAILLE MAXIMA ENREGISTREMENT
DEPASSEE":GOTO 20050
20120 NEXT I
20130 CLOSE 1
20140 OPEN NEW F1#+".REF" AS 1
20150 PRINT#1,NC
20160 FOR I=1 TO NC
20170 FOR J=1 TO 3
20180 PRINT#1,CH$(I,J)
20190 NEXT J
20200 NEXT I
20210 CLOSE 1
20220 RETURN
30000 REM
30001 REM
30002 REM
30003 REM *** MODULE DE TRAITEMENT ERREURS ***
30004 REM
30010 IF ERL=3410 AND ERR=24 THEN CL#="CHR$(0):PS=0:RESUME 3430
30020 IF ERR=4 AND ERL=1110 THEN GOSUB 20000:RESUME 1170
30040 IF ERR=52 AND ERL=2330 THEN RESUME 2300
30050 IF ERR=8 AND ERL=5510 THEN CL#="CHR$(0):PS=0:RESUME 5530
30060 IF ERR=4 AND ERL=5510 THEN PRINTF1#+".WRK non existant"
:RESUME 100
30995 IF ERR=34 AND (ERL>20000 AND ERL<20100) THEN STOP
30996 IF ERR=34 AND ERL=20 THEN STOP
30997 IF ERR=34 AND (ERL>6000 AND ERL<6060) THEN PRINT
:RESUME 6000
30998 IF ERR=34 AND ERL=220 THEN STOP ELSE RESUME 100
30999 PRINT:PRINT"ERREUR N. ";ERR;" A LA LIGNE";ERL

```





# MEMOCASES

MEMOCASES est un jeu éducatif pour SPECTRUM 16 ou 48K.

Le but du jeu est de découvrir des couples de chiffres qui, une fois additionnés correspondent au nombre déterminé en début de partie par l'ordinateur.

Joël TARQUINJ

## Mode d'emploi du programme :

Mettre l'ordinateur en mode "caps lock". MEMOCASES se joue soit en solitaire contre l'ordinateur, soit à plusieurs joueurs (maximum 3), avec comme quatrième partenaire, si on le souhaite, l'ordinateur. Avant de commencer une partie, il faut choisir le niveau de celle-ci (5 niveaux) ; "1" correspondant à Facile et "5" à Très difficile. Si vous prenez le SPECTRUM comme adversaire, vous devrez choisir la force de celui-ci (3 niveaux). Au niveau 3, SPECTRUM a une mémoire infallible.

```

10 REM MEMOCASES
20 REM JOEL TARQUINJ
30 REM VERSION 1.0 DU 17.9.83
40 REM *****
50 CLEAR GO SUB 5000
100 INPUT "NOMBRE DE JOUEURS ?"
105 IF LEN R$ < 1 OR CODE R$ < 49
OR CODE R$ > 51 THEN GO TO 100
110 LET NLEVEL=R$
120 FOR K=1 TO NJ
130 INPUT "NOM DU JOUEUR NO. "
135 IF LEN R$ < 1 OR CODE R$ < 49
OR CODE R$ > 51 THEN GO TO 100
140 LET NJ=NJ+1
150 NEXT K
160 REM CHOIX DU NIVEAU
170 INPUT "NIVEAU DE LA PARTIE (1-5) ?"
175 IF LEN R$ < 1 OR CODE R$ < 49
OR CODE R$ > 51 THEN GO TO 100
180 LET NLEVEL=VAL R$
190 REM ECRAN DE JEU
200 BORDER 7: PAPER 7: CLS : IN
K 1
255 PLOT 8,171: DRAW 192,0: DR
A 0,-120: DRAW -192,0: DRAW 0,12
0
270 FOR K=1 TO 3
280 FOR I=139 TO 75 STEP -32
290 PLOT 0,I
300 DRAW 1,12,0
310 NEXT I
320 NEXT K
340 FOR K=1 TO 5
350 FOR I=40 TO 160 STEP 32
360 PLOT I,43
370 DRAW 0,120
380 NEXT I
390 NEXT K
400 REM TRACE DES CASES
450 RESTORE
460 FOR K=1 TO 24
480 READ L1,L2,L3,C
490 GO SUB 7000
500 PRINT AT L2,C+1;CHR$(64+K)
510 NEXT K
520 REM ECRAN DES JOUEURS
530 INK 0: PLOT 0,41: DRAW 103,
0: DRAW 0,-40: DRAW -103,0: DRAW
0,40: INK 1

```



```

540 FOR K=1 TO NJ: PRINT AT 16+
K,2;N$(K): NEXT K
550 REM *****PARTIE*****
560 REM TIRAGE DU CHIFFRE
570 LET CH=(NLEVEL*10)+INT (RND
*8)
575 FLASH 1: PRINT AT 16,17;" A
TTENTION " : PRINT AT 19,17;" ON C
OMMENCE "
580 REM REEMPLISSAGE DES CASES
590 FOR K=1 TO 24: LET T(K)=0:
NEXT K
700 FOR K=1 TO 12
710 LET N1=INT (RND*CH)
720 IF N1 < 10 THEN GO TO 710
730 LET N2=CH-N1
740 LET X=1+INT (RND*24)
750 IF T(X) < 0 THEN GO TO 770
760 GO TO 740
770 LET T(X)=N1
780 LET X=1+INT (RND*24)
790 IF T(X) < 0 THEN GO TO 810
800 GO TO 780
810 LET T(X)=N2
820 NEXT K
825 FLASH 0: PRINT AT 16,17;"
": PRINT AT 19,17;"
"
830 REM AFFICHAGE CHIFFRE
832 FOR K=2 TO 4: PAPER 5: PR
INT K,28: NEXT K
834 FLASH 1: PAPER 7: INK 0: PR
INT AT 3,29;CH: FLASH 0
860 REM
870 LET CJ=0
930 REM CHOIX DU JOUEUR
940 LET CJ=CJ+1
950 IF CJ > NJ THEN LET CJ=1
960 PRINT AT 19,17;"A " : INK C
J+1: PRINT N$(CJ) : INK 1
1000 REM SAISIE CHOIX CASE 1
1010 PRINT AT 21,17;"1ere CASE ?"
1015 IF N$(CJ)="" THEN GO TO 2100
1016 IF N$(CJ)="" THEN GO TO 2100
1017 IF N$(CJ)="" THEN GO TO 2100
1018 IF N$(CJ)="" THEN GO TO 2100
1019 IF N$(CJ)="" THEN GO TO 2100
1020 GO SUB 6000
1030 LET C=INKEY$
1040 PRINT C$
1050 LET CASE1=CODE (C$): LET CA
SE1=CASE1-64
1060 IF CASE1 < 1 OR CASE1 > 24 THEN
GO TO 1010
1070 LET CASE2=CASE1
1080 IF T(CASE1)=0 THEN GO TO 1010
1090 GO SUB 3500
1095 LET O(CASE2)=T(CASE1): REM
SPECTRUM MEMORISE
1100 REM SAISIE CHOIX CASE 2
1110 PRINT AT 21,17;"2eme CASE ?"
1115 IF N$(CJ)="" THEN GO TO 1010
1116 IF N$(CJ)="" THEN GO TO 1010
1117 IF N$(CJ)="" THEN GO TO 1010
1118 IF N$(CJ)="" THEN GO TO 1010
1119 IF N$(CJ)="" THEN GO TO 1010
1120 GO SUB 6000
1130 LET O(CASE2)=T(CASE2): REM
SPECTRUM MEMORISE
1140 IF T(CASE1)+T(CASE2)=CH THE
N GO TO 1500
1150 REM PAUSE
1160 FOR K=1 TO 500-NIVEL*100:
NEXT K
1200 REM ON REFERME LA CASE
1210 INK 1
1220 LET CASE=CASE1
1230 GO SUB 7000
1240 GO SUB 7000
1250 PRINT AT L2,C+1;CHR$(64+CA
SE)
1260 LET CASE=CASE2
1270 GO SUB 7000
1280 GO SUB 7000
1290 PRINT AT L2,C+1;CHR$(64+CA
SE)
1400 GO TO 1500
1500 REM CASES TROUVEES
1510 PAUSE 50
1520 BEEP .5,2: BEEP .5,4: BEEP
.5,2: BEEP 1,4
1530 LET T(CASE1)=0: LET T(CASE2)
=0
1550 REM SPECTRUM EFFACE SON TAB
LEAU
1560 LET O(CASE1)=0: LET O(CASE2)
=0
1570 REM ON INGREMTE LES SCORE S
1580 FLASH 1: PRINT AT 16+CJ,2;N
$(CJ)
1590 LET P(CJ)=P(CJ)+1
1600 PRINT AT 16+CJ,11;P(CJ): GO
SUB 2000: GO SUB 2000
1610 FLASH 0: PRINT AT 16+CJ,2;N
$(CJ)
1620 LET CJ=CJ-1
1700 REM ON EFFACE LES CASES
1710 LET CASE=CASE1
1720 GO SUB 7000
1730 GO SUB 7000
1740 LET CASE=CASE2
1750 GO SUB 7000
1800 REM CONTROLE FIN DE PARTIE
1810 LET TC=0
1820 FOR K=1 TO 24: LET TC=TC+T
(K): NEXT K
1830 IF TC=0 THEN GO TO 1900
1840 GO TO 930
1850 REM RECHERCHE +GR NBRE DE P
OINTS OBTENUS
1910 LET POINTG=0
1920 FOR K=1 TO NJ: IF P(K) > POIN
T THEN LET POINTG=P(K)
1922 NEXT K
1925 REM AFFICHAGE DU GAGNANT
1930 LET NG=0
1940 FOR K=1 TO NJ
1945 IF P(K) > POINTG THEN LET NG=
K+1: LET I=K
1946 IF P(K) > POINTG THEN PRINT A
T 16+NG,17;N$(K) :
1950 NEXT K
1960 IF NG=1 THEN PRINT AT 16,17
;"GAGNE LA PARTIE "
1965 IF NG=1 AND POINTG > 7 AND N$
(I) < "SPECTRUM" THEN FLASH 1: PR
INT AT 20,17;"FELICITATION "
1970 IF NG=1 THEN PRINT AT 16+NG
+1,17;"EX REGUO "
1980 PAUSE 200
1990 FLASH 0: INK 2: PRINT AT 21
17;"ON REJOUE ? " : GO SUB 480
0
1995 IF INKEY$="" THEN RUN
1998 NEU
2000 REM MUSIQUE
2090 BEEP .1,2: BEEP .1,2: BEEP
.1,2: BEEP .3,15: BEEP .15,0
2099 RETURN
2100 REM JEU DU SPECTRUM
2120 IF FORCE=3 THEN GO TO 2160
2130 FOR K=1 TO INT (10/FORCE)
2140 LET I=INT (RND*24)+1
2150 IF O(I) < 0 THEN LET O(I)=0:
GO TO 2170
2160 NEXT K
2170 REM RECHERCHE LES 2 CASES
2175 BEEP .3,5
2180 FOR K=1 TO 23
2190 FOR I=K+1 TO 24
2200 IF O(K)+O(I) <= CH THEN LET CA
SE1=K: RETURN
2210 NEXT I
2220 REM TIRE LA 1ERE AU HASARD
2230 LET CASE1=1+INT (RND*24)
2240 IF O(CASE1) < 0 OR T(CASE1) =
0 THEN GO TO 2230
2250 RETURN
2260 REM CHERCHE CPLT DE CASE1 0
ANS DON TABLEAU
2265 BEEP .3,5

```

```

1115 IF N$(CJ)="" THEN GO TO 1110
1116 IF N$(CJ)="" THEN GO TO 1110
1117 IF N$(CJ)="" THEN GO TO 1110
1118 IF N$(CJ)="" THEN GO TO 1110
1119 IF N$(CJ)="" THEN GO TO 1110
1120 GO SUB 6000
1130 LET O(CASE2)=T(CASE2): REM
SPECTRUM MEMORISE
1140 IF T(CASE1)+T(CASE2)=CH THE
N GO TO 1500
1150 REM PAUSE
1160 FOR K=1 TO 500-NIVEL*100:
NEXT K
1200 REM ON REFERME LA CASE
1210 INK 1
1220 LET CASE=CASE1
1230 GO SUB 7000
1240 GO SUB 7000
1250 PRINT AT L2,C+1;CHR$(64+CA
SE)
1260 LET CASE=CASE2
1270 GO SUB 7000
1280 GO SUB 7000
1290 PRINT AT L2,C+1;CHR$(64+CA
SE)
1400 GO TO 1500
1500 REM CASES TROUVEES
1510 PAUSE 50
1520 BEEP .5,2: BEEP .5,4: BEEP
.5,2: BEEP 1,4
1530 LET T(CASE1)=0: LET T(CASE2)
=0
1550 REM SPECTRUM EFFACE SON TAB
LEAU
1560 LET O(CASE1)=0: LET O(CASE2)
=0
1570 REM ON INGREMTE LES SCORE S
1580 FLASH 1: PRINT AT 16+CJ,2;N
$(CJ)
1590 LET P(CJ)=P(CJ)+1
1600 PRINT AT 16+CJ,11;P(CJ): GO
SUB 2000: GO SUB 2000
1610 FLASH 0: PRINT AT 16+CJ,2;N
$(CJ)
1620 LET CJ=CJ-1
1700 REM ON EFFACE LES CASES
1710 LET CASE=CASE1
1720 GO SUB 7000
1730 GO SUB 7000
1740 LET CASE=CASE2
1750 GO SUB 7000
1800 REM CONTROLE FIN DE PARTIE
1810 LET TC=0
1820 FOR K=1 TO 24: LET TC=TC+T
(K): NEXT K
1830 IF TC=0 THEN GO TO 1900
1840 GO TO 930
1850 REM RECHERCHE +GR NBRE DE P
OINTS OBTENUS
1910 LET POINTG=0
1920 FOR K=1 TO NJ: IF P(K) > POIN
T THEN LET POINTG=P(K)
1922 NEXT K
1925 REM AFFICHAGE DU GAGNANT
1930 LET NG=0
1940 FOR K=1 TO NJ
1945 IF P(K) > POINTG THEN LET NG=
K+1: LET I=K
1946 IF P(K) > POINTG THEN PRINT A
T 16+NG,17;N$(K) :
1950 NEXT K
1960 IF NG=1 THEN PRINT AT 16,17
;"GAGNE LA PARTIE "
1965 IF NG=1 AND POINTG > 7 AND N$
(I) < "SPECTRUM" THEN FLASH 1: PR
INT AT 20,17;"FELICITATION "
1970 IF NG=1 THEN PRINT AT 16+NG
+1,17;"EX REGUO "
1980 PAUSE 200
1990 FLASH 0: INK 2: PRINT AT 21
17;"ON REJOUE ? " : GO SUB 480
0
1995 IF INKEY$="" THEN RUN
1998 NEU
2000 REM MUSIQUE
2090 BEEP .1,2: BEEP .1,2: BEEP
.1,2: BEEP .3,15: BEEP .15,0
2099 RETURN
2100 REM JEU DU SPECTRUM
2120 IF FORCE=3 THEN GO TO 2160
2130 FOR K=1 TO INT (10/FORCE)
2140 LET I=INT (RND*24)+1
2150 IF O(I) < 0 THEN LET O(I)=0:
GO TO 2170
2160 NEXT K
2170 REM RECHERCHE LES 2 CASES
2175 BEEP .3,5
2180 FOR K=1 TO 23
2190 FOR I=K+1 TO 24
2200 IF O(K)+O(I) <= CH THEN LET CA
SE1=K: RETURN
2210 NEXT I
2220 REM TIRE LA 1ERE AU HASARD
2230 LET CASE1=1+INT (RND*24)
2240 IF O(CASE1) < 0 OR T(CASE1) =
0 THEN GO TO 2230
2250 RETURN
2260 REM CHERCHE CPLT DE CASE1 0
ANS DON TABLEAU
2265 BEEP .3,5

```

```

3270 FOR K=1 TO 24
3280 IF O(K) < 0 THEN GO TO 2300
3290 IF O(K)+O(CASE1) <= CH THEN LE
T CASE=K: RETURN
3300 NEXT K
3310 REM TIRE LA 2E AU HASARD
3320 LET CASE2=1+INT (RND*24)
3330 IF O(CASE2) < 0 OR T(CASE2) =
0 THEN GO TO 2320
3340 RETURN
3350 REM OUVERTURE CASE
3360 GO SUB 7000
3370 GO SUB 7000
3380 GO SUB 7000
3390 PRINT AT L2,C+1;T(CASE)
3400 RETURN
4800 IF INKEY$="" THEN GO TO 4810
4810 BEEP .3,5
4815 IF INKEY$="" THEN GO TO 4810
4820 RETURN
5000 REM S/P DE PRESENTATION
5005 BORDER 7: PAPER 7: CLS
5010 LET B$=""
5020 LET TF=1: LET X=31: LET Y=0
5030 LET P=30: INK 4
5040 FOR K=10 TO P STEP 3
5050 PLOT X,Y: DRAW K,0: DRAW 0,
X+2: LET Y=Y+2
5070 NEXT K
5080 IF TF=1 THEN LET TF=TF+1: L
ET INK 3: GO TO 5040
5090 IF TF=2 THEN LET TF=TF+1: L
ET P=21: INK 1: GO TO 5040
5100 FOR I=16 TO 9: PAPER 1: PRIN
T AT I,0;B$: NEXT I
5110 FLASH 1: PAPER 5: PRINT AT
10,10;"MEMO"
5120 FLASH 1: PAPER 5: PRINT AT
10,10;"CASES"
5130 FLASH 0: PAPER 7: PRINT AT
10,10;"O J.Tarquinj"
5150 PAUSE 5000
5160 REM INVERSE 1:"MEMO"
CASES": INVERSE 0: PRINT
Jeu Educatif: 5 NIVEAUX DE JE
U: 3 FORCE DE SPECTRUM:
5160 PRINT " 1 FAIBLE" " 2 MO
YEN" " 3 FORT"
5170 PRINT " FLASH 1:" "Se mettre
en mode CAPS LOCK"
5200 LET M$="Appuyez sur une tou
che pour commencer"
5250 FOR K=1 TO LEN M$+33
5270 PRINT AT 20,0;("M$") (K
TO K+31)
5280 IF INKEY$="" THEN GO TO 60
00
5290 FOR I=1 TO 10: NEXT I
5300 NEXT K
5310 GO TO 5260
6000 REM INITIALISATION
6010 DIM N$(4,0): DIM T(24)
6020 DIM I(4): DIM O(24)
6030 RETURN
7000 REM
7010 RESTORE
7020 FOR K=1 TO CASE
7030 READ L1,L2,L3,C
7040 NEXT K
7050 RETURN
7060 REM EFFACE UNE CASE
7070 PRINT AT L1,C:" "
7080 PRINT AT L2,C:" "
7090 PRINT AT L3,C:" "
7100 PLOT (C#0),(175-(L1#0))
7110 DRAW 0,-24
7120 RETURN
7130 REM TRACE UNE CASE
7140 PRINT AT L1,C:" "
7150 PRINT AT L2,C:" "
7160 PRINT AT L3,C:" "
7170 PLOT (C#0),(175-(L1#0))
7180 DRAW 0,-24
7190 RETURN
8000 DATA 1,2,3,1
8005 DATA 1,2,3,0
8010 DATA 1,2,3,9
8015 DATA 1,2,3,10
8020 DATA 1,2,3,17
8025 DATA 1,2,3,21
8030 DATA 1,2,3,21
8035 DATA 1,2,3,21
8040 DATA 1,2,3,21
8045 DATA 1,2,3,10
8050 DATA 1,2,3,17
8055 DATA 1,2,3,21
8060 DATA 0,10,11,1
8065 DATA 0,10,11,8
8070 DATA 0,10,11,9
8075 DATA 0,10,11,13
8080 DATA 0,10,11,17
8085 DATA 0,10,11,21
8090 DATA 10,14,15,1
8095 DATA 10,14,15,9
8100 DATA 10,14,15,10
8105 DATA 10,14,15,13
8110 DATA 10,14,15,17
8115 DATA 10,14,15,21

```

# SPECTRUM

# WALL STREET

Wall Street est la première place financière du monde et son agitation grouillante vous est devenue familière. Malheureusement, vous ne pouvez aller à New-York cette semaine pour gérer seul vos affaires. Qu'à cela ne tienne, car aujourd'hui HEBDOGICIEL vous offre 10.000 \$ à investir en 10 jours aux Etats-Unis. Vous manipulerez de chez vous grâce à un ordinateur de poche FX 702 P de CASIO. La machine s'occupera de 3 titres :

- n° 1 côté 100 \$ à l'ouverture le premier jour
- n° 2 côté 200 \$ à l'ouverture le premier jour
- n° 3 côté 300 \$ à l'ouverture le premier jour

capital non investi. Les meilleurs businessmen pourront essayer de détrôner Guetty, multimillionaire made in U.S. qui réalisa pour HEBDO un bénéfice sur 10 jours de 8.000 \$, ayant ainsi 18.000 \$ à rajouter à son immense fortune.

Philippe BARREAUD

# FX 702 P

Avant d'investir, chaque jour vous pouvez acheter des "tuyaux" (O ou N Exe) aux spécialistes New-Yorkais de 500 \$ à 1.000 \$ ; mais attention, plus vous payerez le boursicoteur éclairé plus ses renseignements auront de chance d'être justes.

Il pourra vous signaler (mais méfiez-vous) :

- une baisse pour un titre
- une hausse
- une baisse durable (plus de 2 jours)
- une hausse durable
- une faillite.

Pour votre information, avec 500 \$ les renseignements sont justes 2 fois sur 10, alors qu'avec 1.000 \$ ils sont justes 6 fois sur 10. Intéressant, non ? Mais, pour faire rapidement fortune, il faut aussi investir et placer les billets verts. Donnez le numéro du titre puis le nombre désiré. La somme conséquente à votre achat est retirée du capital immédiatement disponible. Pour vendre des titres, même manœuvre, mais il faut donner le nombre d'actions dont vous voulez vous débarrasser en négatif.

Attention, n'essayez pas de tricher car c'est le FX qui gère le portefeuille de titres et le porte monnaie. Si vous voulez passer au jour suivant, répondez 0 à la question TITRE ?

Les fluctuations des cours correspondront-elles à vos espérances de financier ?

Attention, si vous trouvez intéressant de racheter des actions à bas prix, prenez garde à l'effondrement. Une entreprise faillie voit ses titres retirés du marché et l'actionnaire n'est pas remboursé. Si les trois titres s'écroulent, c'est le crash, 1929, les années noires.

Au bout des 10 jours, le FX annoncera le bilan des pertes ou des profits sur l'ensemble de vos avoirs en bourse et du

```

1 IF S<18E3:0#="O
VETTY":S=18E3
5 WAIT 30:PRT "10
JOURS A .,"W
ALL STREET (NY)
"
6 #="PAS ASSEZ DE
$ 1":C=1E4:FOR
1=1 TO 3:A(I)=
1*100
10 A(I+3)=0:NEXT I
:FOR J=7 TO 9:G
SB 700:NEXT J
12 FOR D=1 TO 10:P
RT "JOUR N0":D:
"
15 PRT "CAPITAL":
C:IF A1+A2+A3=0
:PRT "C. EST LE
CRACH !":GOTO 2
70
17 FOR I=4 TO 6:IF
A(I-3)=0 THEN
19
18 PRT "TITRE":I-
3:" / NB:"A(I)
:"COURS:"A(I-3
):$ "$
19 NEXT J
20 INP "UN TUYAU "
,K$:IF K#="N" T
HEN 110
30 INP "PRIX (500
A 1000)":P:IF C
-P<0:PRT $:GOTO
110
31 IF P>1000 THEN
30
32 IF P<500 THEN 3
0
40 C=P:FOR J=7 T
O 9:IF FRAC A(J
)#0 THEN 60
45 IF A(J)=-1 THEN
105
47 IF A(J)=0:G=104
50 IF INT A(J)>2:G
=103:GOTO 80
55 G=100:GOTO 80
60 IF INT A(J)>2:G
=102:GOTO 80
65 G=101
80 H=INT (RAN#5)+
100:N=P/1000-.4
81 IF RAN#>W THEN
H
82 GOTO 6.
100 PRT "HAUSSE DE"
:J-6:GOTO 105
101 PRT "BAISSE DE"
:J-6:GOTO 105
102 PRT "BAISSE DUR
ABLE DE":J-6:60
TO 105
103 PRT "HAUSSE DUR
ABLE DE":J-6:60
TO 105
104 PRT "FAILLITE D
E":J-6
105 NEXT J
110 INP "TITRE N0",
N:IF N#0 THEN 2
10
111 N=INT N:IF N<1
THEN 110
112 IF N>3 THEN 110
115 IF A(N+6)=-1:PR
T "TITRE PLUS C
OTE":GOTO 110
120 IF N=INT N THEN
110
130 IF N<1 THEN 110
140 IF N>3 THEN 110
150 PRT "NB DE":N:
(CAP="C"):"":I
NP T:T=INT T:IF
T>0 THEN 190
170 IF A(N+3)<ABS T
:PRT "IMPOSSIBL
E":GOTO 150
180 A(N+3)=A(N+3)+T
:C=C-T*A(N):GOT
O 110
190 IF A(N)*T<C:PRT
$:GOTO 150
200 GOTO 180
210 FOR I=1 TO 3:G=
INT (RAN#*30):I
F A(I)=0 THEN 2
50
215 IF A(I+6)=0:PRT
"FAILLITE DE":
I:" /A(I+6)=-
1:A(I)=0:GOTO 2
50
220 IF FRAC A(I+6)=
.1:B=-B
230 A(I+6)=A(I+6)-1
:IF A(I+6)<1:J=
I+6:GSB 700
240 A(I)=A(I)+INT (
B*A(I)/100)
245 IF A(I)>45:IF
RAN#>.3:A(I+6)
=0
250 NEXT I:NEXT D
270 E=A1+A4+A2+A5+A
3+A6:T=E+C
280 PRT "BILAN":C
APITAL:"":C:"EN
TITRES":E,"TOT
AL":T
290 Z=INT ((1-T/1E4
)*100):IF T<1E4
THEN 300
295 PRT "BRAVO!",-Z
/100 DE GAIN
!":GOTO 310
300 IF T=1E4:PRT "P
AS DE BENEFICE
!":GOTO 310
305 PRT Z:"/100 DE
PERTE !"
310 IF T<S:PRT "LE
MEILLEUR":0$,"
AVEC":S:" $","S
ALUT !":PRT :EN
D
320 PRT "VOUS ETES
UN ...","FINANC
IER DE GENIE!":
S=T
330 INP "VOTRE NOM
(-7 LET.)":O$P
RT "MERCI !":PR
T :END
700 A(J)=INT (RAN#
3)+1+INT (RAN#
2)/10:RET

```



# WAR GAME

Vous devez passer au dessus du territoire ennemi pour photographier les installations au sol. Evitez les missiles anti-aériens et essayez de récupérer les messages secrets envoyés par ballon.

J.-M. ROTTENBERG

```

10 REM *****
20 REM ***** WAR-GAME *****
30 REM *****
40 REM *****
50 REM BY J.M ROTTENBERG
60 REM *****
70 ONERR GOTO 880
80 POKE 0,0: REM RAZ CONTEUR N'
PARTIE
90 POKE 1010,102: POKE 1011,213:
CALL (-1169): REM EN CAS
DE RESET --> RUN
100 REM *****
110 REM ----- POUR AVOIR LE MEIL
LEUR SCORE
120 P$ = ""
130 PH = 14054
140 PH$ = STR$(PH)
150 IF PEEK(794) < > 234 THEN
POKE 794,234: FOR I = 795 TO
795 + LEN(PH$): POKE I, VAL
(MID$(PH$, I - 794, 1)): NEXT
I: FOR I = 795 + LEN(PH$) TO
805: POKE I, 234: NEXT I: GOTO
240
160 FOR I = 795 TO 805: S = PEEK
(I)
170 IF S = 234 THEN 190
180 P$ = P$ + STR$(S)
190 NEXT I
200 PH = VAL(P$)
210 REM *****
220 REM ----- SOUS PRG SOUS.
230 REM *****
240 RESTORE : FOR I = 770 TO 793
: READ A: POKE I, A: NEXT I
250 DATA 173,48,192,136,208,8,
206,1,3,234,234,234,240,09,2
02,208,242,174,0,3,76,2,3,96
260 REM *****
270 REM --- PRESENTATION ---
280 REM *****
290 HOME
300 IF PEEK(0) < > 207 THEN POKE
0,207: GOSUB 930
310 HGR2: TEXT: HOME
320 F = 3
330 VTAB(23): PRINT "SCORE : 0"
: HTAB(20): PRINT "HIGHT S
CORE : " + PH
340 VTAB(23): HTAB(14): FOR WI
= 1 TO F - 1: PRINT "+": NEXT
WI
350 POKE 35,22
360 REM *****
370 J$ = "+": B$ = ""
380 PD = 1: LA = 30: CD = 0
390 PC = 0: P = 0: P3 = 990
400 PY = 1
410 HOME

```



## APPLE II

```

420 PD = 400
430 REM *****
440 IF INS = 1 THEN DO = DO + 1:
IF DO > = 23 THEN DO = 0: I
NS = 0
450 IF INS = 1 THEN 470
460 DL = INT(RND(1) * 1000): IF
DL > P3 THEN DL = INT(RND
(1) * 100) + 1: VTAB(22): HTAB
(20 - LA / 2 + 1): INT(RND(
1) * (LA - 3)) + 1): PRINT
DL: INS = 1
470 POKE -16368, 0: S = PEEK(-
16384): IF S = 21 THEN PD =
PD + 1: PD = PD - 1
480 IF S = 8 AND PD > 1 THEN PD =
PD - 1
485 WE = PEEK(-16330)
490 IF PD = LA / 2 + 20 THEN 570
500 WR = SCRN(PD - 1, 2 * (PY -
1)) + 16 * SCRN(PD - 1, 2 *
(PY - 1) + 1): IF WR = 161 THEN
700
510 IF WR > 175 AND WR < 186 THEN
910
520 VTAB(11): HTAB(PD): PRINT J
$: H = INT(RND(1) * (LA -
3)) + 1: VTAB(22): HTAB(20
- LA / 2 + H): PRINT B$
530 IF SCRN(PD - 1, 2 * (PY - 1
)) + 16 * SCRN(PD - 1, 2 *
(PY - 1) + 1) = 161 THEN 700
540 GOTO 430
550 HCOLOR = 0: DRAW 1 AT MI, 70
560 GET E$
570 POKE 35, 24: P = P + PD: VTAB
(23): HTAB(9): PRINT P: POKE
35, 22
580 IF P > 1000 AND P < 2000 THEN
B$ = "!!"
590 IF P > 2000 AND P < 3000 THEN
B$ = "!!!"
600 IF P > 3000 AND P < 4500 THEN
B$ = "!!!!"
610 IF P > 5000 AND P < 5500 THEN
B$ = "!!!!!"
620 POKE 768, 20: POKE 769, 20: CALL
770
630 IF P < 6000 THEN PD = 1: GOTO
420
640 B$ = ""
650 FOR WI = 1 TO 4: SR = INT(RND
(1) * 2) + 1
660 IF SR = 2 THEN B$ = B$ + " "
: GOTO 680
670 B$ = B$ + "!"
680 NEXT WI
690 PD = 1: GOTO 420
700 POKE 768, 100: POKE 769, 255: CALL
770
710 PD = 1
720 CO = CO + 1: IF CO < F THEN POKE
35, 24: VTAB(23): HTAB(13 +
CO): PRINT " ": POKE 35, 22: GOTO
430
730 POKE 779, 206: POKE 780, 0: POKE
781, 3
740 POKE 768, 0: POKE 769, 255: CALL
770
750 POKE 35, 24
760 IF P < = PH THEN 800
770 PH = P: PH$ = STR$(PH)
780 FOR I = 795 TO 795 + LEN(P
H$): POKE I, VAL(MID$(PH$,
I - 794, 1)): NEXT I: FOR I =
795 + LEN(PH$) TO 805: POKE
I, 234: NEXT I
790 REM ----- FIN DE PARTIE ---
800 VTAB(23): HTAB(19): PRINT
"// VEUX TU REJOUER ?"

```

```

810 GET Y$: IF Y$ < > "D" AND Y
$ < > "N" THEN 810
820 FOR I = 1 TO 1500: NEXT I
830 IF Y$ = "D" THEN POKE 779, 2
38: POKE 768, 0: POKE 769, 255
: CALL 770: GOTO 90
840 HOME: PRINT "TANT PIS..."
850 POKE 1010, 3: POKE 1011, 224: CALL
-1169
860 PRINT "BYE"
870 PRINT: END
880 IF PEEK(222) = 255 THEN POKE
35, 24: HGR2: TEXT: HOME: GOTO
850
890 PRINT "ERREUR CODE ": PEEK
(222): EN LIGNE "1: PEEK(21
8) + PEEK(219) * 256"
900 GOTO 850
910 POKE 35, 24: P = P + DL
920 VTAB(23): HTAB(9): PRINT P
: POKE 35, 22: POKE 768, 3: POKE
769, 100: CALL 770: GOTO 520
930 REM ***** PRESENTATION *****
940 FOR I = 1 TO 700: NEXT I
950 S = PEEK(-16384): POKE -
16368, 0: IF S = 160 THEN RETURN
960 IF PEEK(7692) = 234 THEN 1
190
970 REM "W"
980 DATA 1,9,36,60,52,55,54,55,
54,55,39,39,60,36,39,60,60,5
3,53,46,54,53,46,46,44,36,44
,36,44,52,53,54,53,54,53,37,
37,44,36,37,44,44,47,7,0
990 REM "A"
1000 DATA 1,45,45,54,54,61,36,
3,6,36,60,60,63,55,55,54,45,
47,45,63,63,54,54,47,47,0
1010 REM "R"
1020 DATA 1,63,63,54,54,47,36,3
6,36,36,45,45,45,46,54,55,63
,63,55,53,53,45,46,61,5,0
1030 REM "G"
1040 DATA 1,64,3,40,45,53,38,60
,63,63,62,62,54,54,54,53,45,
45,45,37,60,47,7,0
1050 REM "A"
1060 DATA 1,45,45,54,54,61,36,3
6,36,60,60,63,55,55,54,45
,47,45,63,63,54,54,47,47,0
1070 REM "M"
1080 DATA 1,27,54,46,38,37,36
,37,36,37,53,53,46,54,5,3,
46,46,39,39,60,36,39,60,6,0
,62,54,62,54,62,38,39,36,3
9,55,55,62,54,55,62,62,61,0
1090 REM "E"
1100 DATA 1,45,63,63,54,54,47,4
5,45,45,37,62,63,63,63,36,36
,36,36,47,45,45,45,53,52,0
1110 REM *****
1120 REM CREE TABLE DES FORMES
1130 REM *****
1140 POKE 115, 252: POKE 116, 29
1150 POKE 232, 252: POKE 233, 29
1160 POKE 767, 7: POKE 767, 0
1170 RESTORE : FOR I = 1 TO 23: READ
A$: NEXT I
1180 FOR I = 7693 TO 7906: READ
A$: POKE I, A$: NEXT I
1190 POKE 7678, 18: POKE 7679, 0
1200 POKE 7680, 63: POKE 7681, 0
1210 POKE 7682, 88: POKE 7683, 0
1220 POKE 7684, 114: POKE 7685, 0
1230 POKE 7686, 138: POKE 7687, 0
1240 POKE 7688, 163: POKE 7689, 0
1250 POKE 7690, 205: POKE 7691, 0
1260 POKE 7692, 234
1270 HGR2: SCALE = 1: ROT = 1: HCOLOR =
3: SC = 1: R = 1

```

```

1280 FOR I = 8 TO 70 STEP 2: R =
R + B: IF R > = 64 THEN R =
1
1290 IF R > = 56 THEN POKE 768
, 100: POKE 769, 5: CALL 770
1300 ROT = R
1310 HCOLOR = 0: DRAW 1 AT MI, 70
1320 ROT = R: HCOLOR = 3: DRAW 1 AT
I, 70
1330 R = R: MI = 1
1340 NEXT I
1350 FOR I = 140 TO 70 STEP - 1
1360 S = PEEK(-16336)
1370 HCOLOR = 0: DRAW 2 AT 99, 1 +
I
1380 HCOLOR = 3: DRAW 2 AT 99, I
1390 NEXT I
1400 Y = 70: IN = - 1
1410 FOR I = 243 TO 120 STEP - 1
1420 Y = Y + IN: IF Y > 70 THEN I
N = - 1: POKE 768, 20: POKE
769, 10: CALL 770
1430 IF Y < 65 THEN IN = 1
1440 HCOLOR = 0: DRAW 3 AT MI, MY
1450 HCOLOR = 3: DRAW 3 AT I, Y: MI
= I: MY = Y
1460 NEXT I
1470 FOR I = 9 TO 1 STEP - 1
1480 SCALE = I + 1
1490 HCOLOR = 0: DRAW 4 AT 160, 70
1500 SCALE = I
1510 HCOLOR = 3: DRAW 4 AT 160, 70
1520 FOR J = 1 TO 90: NEXT J: POKE
768, 200: POKE 769, 20: CALL 7
70
1530 NEXT I
1540 FOR I = 1 TO 300: NEXT I
1550 O = 1: MD = 1
1560 FOR X = 20 TO 206 STEP 4
1570 IF MD = 1 THEN ROT = 32: FOR
I = 1 TO 30: NEXT I: POKE 76
8, 190: POKE 769, 30: CALL 770
1580 IF MD = 6 THEN ROT = 1
1590 HCOLOR = 0: DRAW MD AT MX, 80
1600 IF O = 1 THEN O = 6: ROT = 1
: GOTO 1620
1610 IF O = 6 THEN O = 1: ROT = 3
2
1620 HCOLOR = 3: DRAW O AT X, 80: M
D = O: MX = X
1630 NEXT X
1640 FOR I = 1 TO 900: NEXT I
1650 HCOLOR = 0: ROT = 1: DRAW 6 AT
X - 4, 80
1660 HCOLOR = 3: ROT = 32: DRAW 1 AT
X - 4, 70
1670 ROT = 1: MY = 120
1680 FOR Y = 120 TO 70 STEP - 2
1690 POKE 768, 3: POKE 769, 5: CALL
770
1700 HCOLOR = 0
1710 DRAW 2 AT 180, MY: DRAW 7 AT
220, MY
1720 HPLLOT 60, MY + 20 TO 220, MY +
20
1730 HCOLOR = 3: DRAW 2 AT 180, Y:
DRAW 7 AT 220, Y: MY = Y
1740 HPLLOT 60, Y + 20 TO 220, Y +
20
1750 NEXT Y
1760 POKE 768, 90: POKE 769, 255: CALL
770
1770 RETURN

```

# MOX



Depuis 2097, la guerre fait rage entre la Confédération Terrienne et la race MOX. Au moment où débute ce jeu vous êtes à la poursuite d'un croiseur MOX qui vous envoie missiles et rayons lasers. Heureusement que vous avez des antimissiles et un champ répulsif antilaser... Dès que vous serez suffisamment proche du croiseur vous pourrez lui envoyer vos torpilles, mais vous n'en avez que 5!... Qui détruira l'autre?... Surtout que pour avoir le plus de chance de détruire le MOX vous devez être très près, ce qui signifie qu'il a largement le temps de vous "canarder"...

G. OSMONT

① Entrer le programme, passer en mode USER, XEQ MOX:NB. ALEA? Entrer valeur entre 0 et 1, puis R/S.

② Affichage de la distance : x x PARSECS puis affichage de l'attaque du MOX :

MISSILE BAS	→ →	2	) ne pas faire R/S
ou MISSILE HAUT	→ →	8	
ou MISSILE GAUCHE	→ →	4	
ou MISSILE DROITE	→ →	6	
ou RAYON LASER	→ →	5	

Vous avez environ 1 seconde pour appuyer sur la touche.

③ Si c'est bon, retour en ②. Si vous vous êtes trompé de touche ou si vous appuyez trop tard, affichage de TOUCHÉ... Vous pouvez être touché 4 fois au cours de la partie, à chaque fois le programme éteint un Flag 3, 2, 1, 0. A la cinquième fois vous êtes "mort".

④ Dès que la distance est inférieure à 5 PARSECS, vous pouvez tirer vos torpilles. Le Flag 4 s'allume et le programme affiche TORPILLES OK puis ORDRE TIR? Si vous voulez tirer, appuyez sur touche E, sinon le programme retourne en ②. En cas de tir : ou TIR MANQUÉ, retour en ② ou TIR REUSSI, BRAVO. Fin. Au bout de 5 tirs manqués, le programme affiche TORPILLES = 0 puis ECHEC. Fin.

Il y a donc 3 fins possibles : 1) vous détruisez le MOX

2) Le MOX vous détruit 3) vous n'avez plus de torpilles et vous fuyez, match nul.

Rappel : 1 PARSEC = distance parcourue par la lumière pendant 1 seconde = 300.000 kilomètres.

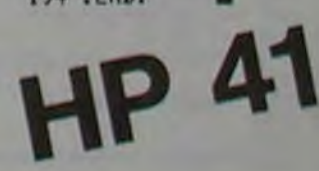
Attaque du MOX : MISSILE BAS touche 2 ) MISSILE HAUT touche 8 ) MISSILE GAUCHE touche 4 ) MISSILE DROITE touche 6 ) RAYON LASER touche 5 champ répulsif antilaser (Vous avez environ 1 seconde pour appuyer ; il ne faut pas faire R/S).

Probabilités de détruire le MOX (si vous êtes à moins de 5 parsecs). Distance = 4 parsecs Probabilité = 0,1 (1 chance s/10) Distance = 3 parsecs Probabilité = 0,2 Distance = 2 parsecs Probabilité = 0,3 Distance = 1 parsecs Probabilité = 0,4 Distance = 4 parsecs Probabilité = 0,5 (1 chance s/2)

Pour les distances intermédiaires entre 4 et 0 parsecs, les probabilités sont intermédiaires.

Pour ne pas gaspiller ses 5 torpilles on a tout intérêt à attendre d'être très près du MOX.

09:01 26.11	25 AVIEW	50 AVIEW	75 GTO 07	100 AVIEW	125 GTO 16	150 0	175 TONE 5
01+LBL "MOX"	26 PSE	51 PSE	76+LBL 08	101 TONE 5	126 GTO 15	151 X=Y?	176 TONE 5
02+LBL 01	27 RCL 01	52 TONE 7	77 TONE 9	102 TONE 2	127+LBL 15	152 GTO 14	177 TONE 4
03 FIX 1	28 5	53 X=Y?	78 TONE 9	103 PSE	128 TONE 5	153 SF 04	178 "DESTRUCTION"
04 10	29 X=Y?	54 GTO 09	79 "MISSILE HAUT"	104 FC? 00	129 TONE 2	154 "TORPILLES OK"	179 AVIEW
05 STO 01	30 GTO 11	55 GTO 07	80 AVIEW	105 GTO 13	130 "TIR MANQUE"	155 AVIEW	180 PSE
06 5	31+LBL 05	56+LBL 04	81 PSE	106 CF IND 02	131 AVIEW	156 PSE	181 GTO 17
07 STO 03	32 XE0 12	57 TONE 9	82 TONE 7	107 1	132 PSE	157 CLA	182+LBL 14
08 CF 00	33 6	58 TONE 9	83 X=Y?	108 ST- 02	133 GTO 05	158 "ORDRE TIR ?"	183 "TORPILLES=0"
09 SF 00	34 *	59 "MISS. GAUCHE"	84 GTO 09	109+LBL 09	134+LBL 16	159 AVIEW	184 AVIEW
10 SF 01	35 INT	60 AVIEW	85 GTO 07	110 .9	135 TONE 7	160 TONE 5	185 PSE
11 SF 02	36 2	61 PSE	86+LBL 10	111 ST+ 01	136 TONE 9	161 PSE	186 CF 04
12 SF 03	37 *	62 TONE 7	87 TONE 9	112 GTO 03	137 "TIR REUSSI"	162 PSE	187 TONE 5
13 3	38 GTO IND X	63 X=Y?	88 TONE 9	113+LBL F	138 AVIEW	163 GTO 05	188 TONE 4
14 STO 02	39+LBL 00	64 GTO 09	89 "RAYON LASER"	114 FC? 04	139 PSE	164+LBL 12	189 "...ECHEC..."
15 "NB. ALEA. ?"	40 "TIR MOX RATE"	65 GTO 07	90 AVIEW	115 GTO 05	140 "BRAVO...."	165 RCL 00	190 AVIEW
16 TONE 1	41 TONE 7	66+LBL 06	91 PSE	116 1	141 AVIEW	166 9821	191 PSE
17 PROMPT	42 TONE 9	67 TONE 9	92 TONE 7	117 ST- 03	142 TONE 7	167 *	192 GTO 17
18 STO 00	43 AVIEW	68 TONE 9	93 2	118 XE0 12	143 TONE 7	168 .211327	193+LBL 17
19 CLA	44 PSE	69 "MISS. DROITE"	94 *	119 10	144 TONE 7	169 +	194 .END.
20+LBL 03	45 GTO 09	70 AVIEW	95 X=Y?	120 *	145 TONE 9	170 FRC	
21 CLA	46+LBL 02	71 PSE	96 GTO 09	121 RCL 01	146 PSE	171 STO 00	
22 ARCL 01	47 TONE 9	72 TONE 7	97 GTO 07	122 -	147 GTO 17	172 RTN	
23 "+ PARSECS"	48 TONE 9	73 X=Y?	98+LBL 07	123 5	148+LBL 11	173+LBL 13	
24 TONE 3	49 "MISSILE BAS"	74 GTO 09	99 "TOUCHE..."	124 X<=Y?	149 RCL 03	174 TONE 5	





# ISOLA

Un damier. A droite, votre pion. A gauche, celui de l'ordinateur. Votre but ? Isoler le pion de l'ordinateur avant que celui-ci n'isole le vôtre.

C'est ISOLA : un jeu où il est bon de savoir où l'on met les pieds !

Jacques JOLY

## PRINCIPE DU JEU :

ISOLA se joue à deux joueurs, en l'occurrence, vous contre votre ordinateur préféré. La partie se déroule sur un damier de 6 cases verticales sur 8 cases horizontales. Vous ne possédez qu'un seul pion, tout comme votre ordinateur. Au début de la partie, votre pion se trouve sur la case D8, et celui de votre machine sur la case C1.



Pion de l'ordinateur

Votre pion

Chaque joueur joue un coup en deux phases.

1) Déplacement de son pion : C'est une obligation de déplacer son propre pion à chaque tour. Les possibilités de déplacement d'un pion sont celles du roi aux échecs, c'est à dire dans les 8 directions qui entourent la case de départ, et le déplacement doit être d'une seule case. On ne peut pas, bien sûr, se placer sur la case occupée par le pion adverse.

2) Destruction d'une case : C'est aussi une obligation. Il faut détruire une case. Une case détruite devient une case sur laquelle un pion ne peut plus aller. On ne peut détruire une case sur laquelle repose un pion.

La fin de partie intervient lorsqu'un des deux joueurs, à qui c'est le tour de jouer, ne peut plus se déplacer, soit que toutes les cases qui l'entourent sont détruites, soit que la seule case où il pourrait se diriger est occupée par le pion adverse.

Voilà le principe très simple de ce jeu. Le vainqueur est le joueur qui parvient le premier à isoler son adversaire.

La touche "ALPHA LOCK" doit être enfoncée.



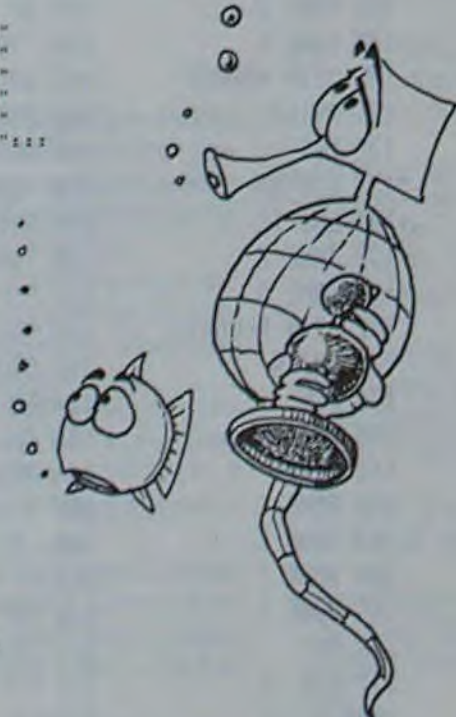
```

1000 REM *****
1010 REM * ISOLA *
1020 REM * AUTEUR J. JOLY *
1030 REM *****
1040 CALL CLEAR
1050 RANDOMIZE
1060 OPTION BASE 1
1070 DIM TJ(12,14), TP(12,14), TF(12,14), TD(16)
1080 DATA 00000103070F0D01,0000B0B0B0B0B0B,0101010101010101,0B0B0B0B0B0B0B,0101
01010707,0B0B0B0B0E0E
1090 DATA 0000070F181B,0000E0F0181B1B1B,000000070F181B1B,181B1B0F0E,181B1B1B0F07,
00000000BF,0000000707
1100 DATA 181B1B0F0F181B1B,0000181B0F07,181B1B1B0F0E,0000181B1B1B1B1B,00000000606
0606,181B1B1B0F,606060606060606
1110 DATA 0,6060606060606,0000070F181B1B1B,00000F0B,000000E0F0181B1B,181B1B1F1F1B1
B1B,181B1B1B1B1B1B
1120 DATA 181B1B1B1B1B,181B1B0F0F181B1B,00001F181B1B1B,181B1B1B1F1F,0000E0F01B
1B,181B1B1B1B1B1B,0000181B0F0E
1130 DATA 000000E0E,FF0B0B0B0B0B0B0B,0B0B0B0B0B0B0B0B,0B0B0B0B0B0B0B0B,FF010101010
10101,0101010101010101
1140 DATA 01010101010101FF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FF0B0B18378783B1,FF01B1C1E1E1C1B1,B1
B7878787878787878,81C1E1E1F1E1E1F9
1150 DATA 87878787878787878,81E1E1F1F9F901FF
1160 DATA 1,1,1,0,1,-1,0,1,0,-1,-1,1,-1,0,-1,-1
1170 FOR I=96 TO 126
1180 READ CH$
1190 CALL CHAR(I,CH$)
1200 NEXT I
1210 FOR I=35 TO 38
1220 READ CH$
1230 CALL CHAR(I,CH$)
1240 NEXT I
1250 FOR I=40 TO 45
1260 READ CH$
1270 CALL CHAR(I,CH$)
1280 NEXT I
1290 READ CH$
1300 CALL CHAR(128,CH$)
1310 FOR I=136 TO 141
1320 READ CH$
1330 CALL CHAR(I,CH$)
1340 CALL CHAR(148,CH$)
1350 NEXT I
1360 FOR I=1 TO 16
1370 READ TD(I)
1380 NEXT I
1390 RESTORE 1450
1400 FOR I=4 TO 9
1410 FOR J=4 TO 11
1420 READ TP(I,J)
1430 NEXT J
1440 NEXT I
1450 DATA 105,183,220,233,233,220,183,105,183,318,382,404,404,382,318,183
1460 DATA 220,382,459,485,485,459,382,220,220,382,459,485,485,459,382,220
1470 DATA 183,318,382,404,404,382,318,183,105,183,220,233,233,220,183,105
1480 FOR I=4 TO 9
1490 FOR J=4 TO 11
1500 READ TF(I,J)
1510 NEXT J
1520 NEXT I
1530 DATA 18,29,34,34,34,34,29,18,29,47,55,55,55,55,47,29,34,55,64,64,64,64,55,3
4
1540 DATA 34,55,64,64,64,64,55,34,29,47,55,55,55,55,47,29,18,29,34,34,34,34,29,1
B
1550 CALL SCREEN(12)
1560 CALL COLOR(1,13,12)
1570 CALL COLOR(2,14,11)
1580 CALL COLOR(13,2,12)
1590 CALL COLOR(14,9,11)
1600 CALL COLOR(15,6,11)
1610 FOR I=9 TO 12
1620 CALL COLOR(I,13,12)
1630 NEXT I
1640 FOR I=1 TO 12
1650 FOR J=1 TO 14
1660 TJ(I,J)=1
1670 NEXT J
1680 NEXT I
1690 FOR I=4 TO 9
1700 FOR J=4 TO 11
1710 TJ(I,J)=0
1720 NEXT J
1730 NEXT I
1740 TJ(6,4)=1
1750 TJ(7,11)=1
1760 XD=6
1770 YD=4
1780 XJ=7
1790 YJ=11
1800 CALL CLEAR
1810 INPUT "VOTRE NOM " : N$
1820 N$=N$
1830 N$=SEG$(N$,1,10)
1840 INPUT "VOULEZ VOUS COMMENCER " : REP$
1850 CALL CLEAR
1860 PRINT "FORCE 1 = 5 SECONDES" :
1870 PRINT "FORCE 2 = 15 SECONDES" :
1880 INPUT "VOTRE CHOIX " : F
1890 IF F<1 THEN 1850
1900 IF F>2 THEN 1850
1910 CALL CLEAR
1920 PRINT "          'afgfpqvwvfwfvgv'"
1930 PRINT "          bchilerarxyxlz0m'"
1940 PRINT "          dejkn0tun0j0t0j0'"
1950 PRINT "          vg" : "          yz" : "          éé"
1960 PRINT "          ag" : "          ym" : "          o"
1970 PRINT "          v" : "          st" : "          jz"
1980 PRINT "          eg" : "          ss" : "          o"
1990 PRINT "          ew" : "          y5" : "          k"
2000 PRINT "          ew" : "          yb" : "          ét" :
2010 FOR I=4 TO 19 STEP 3
2020 FOR J=11 TO 25 STEP 2
2030 CALL HCHAR(I,J,40)
2040 CALL HCHAR(I,J+1,43)
2050 CALL HCHAR(I+1,J,41)
2060 CALL HCHAR(I+1,J+1,44)
2070 CALL HCHAR(I+2,J,42)
2080 CALL HCHAR(I+2,J+1,45)
2090 NEXT J
2100 NEXT I
2110 XDD=10
2120 YDD=11
2130 GOSUB 3830
2140 XDJ=13
2150 YDJ=25
2160 GOSUB 3960
2170 IF REP$="0" THEN 2930
2180 JD=0
2190 CALL HCHAR(23,1,32,32)
2200 CALL HCHAR(24,1,32,32)
2210 L$="TAKTIK REFLECHIT"
2220 FOR L=1 TO 16
2230 CALL HCHAR(23,L+10,ASC(SEG$(L$,L,1)))
2240 NEXT L
2250 CALL SOUND(100,880,0)
2260 X=XD
2270 Y=YD
2280 GOSUB 2700

```

# TI 99/4A

# BASIC SIMPLE



```

2290 IF MOB=0 THEN 4290
2300 XDD=(XDRJ-3)*3+1
2310 YDD=(YDRJ-3)*2+9
2320 XR=(XD-3)*3+1
2330 YR=(YD-3)*2+9
2340 TJ(XD,YD)=0
2350 XD=XDRJ
2360 YD=YDRJ
2370 TJ(XD,YD)=1
2380 CJ$=CHR$(XD+61)&CHR$(YD+45)
2390 X=XJ
2400 Y=YJ
2410 GOSUB 2700
2420 XDD=(XDRJ-3)*3+1
2430 YDD=(YDRJ-3)*2+9
2440 FOR I=1 TO 15 STEP 2
2450 TP(XDRJ+TD(I),YDRJ+TD(I+1))=TP(XDRJ+TD(I),YDRJ+TD(I+1))-TF(XDRJ,YDRJ)
2460 NEXT I
2470 CD$=CHR$(XDRJ+61)&CHR$(YDRJ+45)
2480 CALL SOUND(50,392,0)
2490 CALL SOUND(50,494,0)
2500 CALL SOUND(50,587,0)
2510 CALL HCHAR(23,1,32,32)
2520 L$="TAKTIK VA EN="&CJ$
2530 FOR L=1 TO 16
2540 CALL HCHAR(23,L+10,ASC(SEG$(L$,L,1)))
2550 NEXT L
2560 GOSUB 3830
2570 GOSUB 4090
2580 CALL SOUND(50,587,0)
2590 CALL SOUND(50,494,0)
2600 CALL SOUND(50,392,0)
2610 IF TJ(XDRJ,YDRJ)>0 THEN 4360
2620 TJ(XDRJ,YDRJ)=1
2630 L$="ET DETRUIT =="&CJ$
2640 FOR L=1 TO 16
2650 CALL HCHAR(24,L+10,ASC(SEG$(L$,L,1)))
2660 NEXT L
2670 GOSUB 4160
2680 IF MOB=0 THEN 4360
2690 GOTO 2930
2700 MOB=0
2710 FOR I=1 TO 15 STEP 2
2720 DX=TD(I)
2730 DY=TD(I+1)
2740 IF TJ(X+DX,Y+DY)>0 THEN 2910
2750 MD=TP(X+DX,Y+DY)
2760 IF JD=1 THEN 2840
2770 IF F=1 THEN 2840
2780 FOR J=1 TO 15 STEP 2
2790 DX1=TD(J)
2800 DY1=TD(J+1)
2810 IF TJ(X+DX+DX1,Y+DY+DY1)>1 THEN 2830
2820 MD=MD+TP(X+DX+DX1,Y+DY+DY1)
2830 NEXT J
2840 IF MD<MOB THEN 2910
2850 IF MD>MOB THEN 2880
2860 RANDOMIZE
2870 IF RND<.5 THEN 2910
2880 MOB=MD
2890 XDRJ=X+DX
2900 YDRJ=Y+DY
2910 NEXT I
2920 RETURN
2930 CALL HCHAR(23,1,32,32)
2940 CALL HCHAR(24,1,32,32)
2950 X=XJ
2960 Y=YJ
2970 JD=1
2980 GOSUB 2700
2990 IF MOB=0 THEN 4360
3000 CALL SOUND(50,523,0)
3010 CALL SOUND(50,659,0)
3020 CALL SOUND(50,784,0)
3030 L$="N$ " OU ALLEZ VOUS "
3040 FOR L=1 TO 25
3050 CALL HCHAR(23,2+L,ASC(SEG$(L$,L,1)))
3060 NEXT L
3070 JX=0
3080 CALL SOUND(250,-1,0)
3090 CALL HCHAR(23,28,32,2)
3100 CALL KEY(0,V,W)
3110 IF W=0 THEN 3100
3120 IF V=13 THEN 3240
3130 IF V=32 THEN 3200
3140 JX=JX+1
3150 IF JX<3 THEN 3180
3160 JX=JX-1
3170 GOTO 3100
3180 CALL HCHAR(23,27+JX,V)
3190 GOTO 3100
3200 IF JX<1 THEN 3100
3210 CALL HCHAR(23,27+JX,32)
3220 JX=JX-1
3230 GOTO 3100
3240 IF JX<2 THEN 3100
3250 CALL GCHAR(23,28,DR)
3260 CALL GCHAR(23,29,AB)
3270 IF DR<65 THEN 3070
3280 IF DR>70 THEN 3070
3290 IF AB<49 THEN 3070
3300 IF AB>56 THEN 3070
3310 IF TJ(DR-61,AB-45)>0 THEN 3070
3320 IF DR-61-XJ>1 THEN 3070
3330 IF DR-61-XJ<-1 THEN 3070
3340 IF AB-45-YJ>1 THEN 3070
3350 IF AB-45-YJ<-1 THEN 3070
3360 XDJ=(DR-64)*3+1
3370 YDJ=((AB-48)*2+9)
3380 XR=(XJ-3)*3+1
3390 YR=(YJ-3)*2+9
3400 TJ(XJ,YJ)=0
3410 TJ(DR-61,AB-45)=1
3420 XJ=DR-61
3430 YJ=AB-45
3440 GOSUB 3960
3450 GOSUB 4090
3460 L$="CASE DETRUIE "
3470 FOR L=1 TO 14
3480 CALL HCHAR(24,L+13,ASC(SEG$(L$,L,1)))
3490 NEXT L
3500 JX=0

```

```

3510 CALL SOUND(250,-1,0)
3520 CALL HCHAR(24,28,32,2)
3530 CALL KEY(0,V,W)
3540 IF W=0 THEN 3530
3550 IF V=13 THEN 3670
3560 IF V=32 THEN 3630
3570 JX=JX+1
3580 IF JX>2 THEN 3610
3590 CALL HCHAR(24,27+JX,V)
3600 GOTO 3530
3610 JX=JX-1
3620 GOTO 3530
3630 IF JX<1 THEN 3530
3640 CALL HCHAR(24,27+JX,32)
3650 JX=JX-1
3660 GOTO 3530
3670 IF JX<2 THEN 3530
3680 CALL GCHAR(24,28,DR)
3690 CALL GCHAR(24,29,AB)
3700 IF DR<65 THEN 3500
3710 IF DR>70 THEN 3500
3720 IF AB<49 THEN 3500
3730 IF AB>56 THEN 3500
3740 IF TJ(DR-61,AB-45)>0 THEN 3500
3750 XDD=(DR-64)*3+1
3760 YDD=(AB-48)*2+9
3770 GOSUB 4160
3780 TJ(DR-61,AB-45)=1
3790 FOR I=1 TO 15 STEP 2
3800 TP(DR-61+TD(I),AB-45+TD(I+1))=TP(DR-61+TD(I),AB-45+TD(I+1))-TF(DR-61,AB-45)
3810 NEXT I
3820 GOTO 2180
3830 CALL SOUND(-50,1760,0)
3840 CALL HCHAR(XDD,YDD,136)
3850 CALL SOUND(-50,1568,0)
3860 CALL HCHAR(XDD,YDD+1,137)
3870 CALL SOUND(-50,1397,0)
3880 CALL HCHAR(XDD+1,YDD,138)
3890 CALL SOUND(-50,1319,0)
3900 CALL HCHAR(XDD+1,YDD+1,139)
3910 CALL SOUND(-50,1568,0)
3920 CALL HCHAR(XDD+2,YDD,140)
3930 CALL SOUND(-50,1760,0)
3940 CALL HCHAR(XDD+2,YDD+1,141)
3950 RETURN
3960 CALL SOUND(-50,784,0)
3970 CALL HCHAR(XDJ,YDJ,144)
3980 CALL SOUND(-50,988,0)
3990 CALL HCHAR(XDJ,YDJ+1,145)
4000 CALL SOUND(-50,1175,0)
4010 CALL HCHAR(XDJ+1,YDJ,146)
4020 CALL SOUND(-50,1047,0)
4030 CALL HCHAR(XDJ+1,YDJ+1,147)
4040 CALL SOUND(-50,1568,0)
4050 CALL HCHAR(XDJ+2,YDJ,148)
4060 CALL SOUND(-50,2094,0)
4070 CALL HCHAR(XDJ+2,YDJ+1,149)
4080 RETURN
4090 CALL HCHAR(XR,YR,40)
4100 CALL HCHAR(XR,YR+1,43)
4110 CALL HCHAR(XR+1,YR,41)
4120 CALL HCHAR(XR+1,YR+1,44)
4130 CALL HCHAR(XR+2,YR,42)
4140 CALL HCHAR(XR+2,YR+1,45)
4150 RETURN
4160 CALL SOUND(-20,-5,0)
4170 CALL HCHAR(XDD,YDD,128)
4180 CALL SOUND(-20,-6,0)
4190 CALL HCHAR(XDD,YDD+1,128)
4200 CALL SOUND(-20,-7,0)
4210 CALL HCHAR(XDD+1,YDD,128)
4220 CALL SOUND(-20,-5,0)
4230 CALL HCHAR(XDD+1,YDD+1,128)
4240 CALL SOUND(-20,-6,0)
4250 CALL HCHAR(XDD+2,YDD,128)
4260 CALL SOUND(-20,-7,0)
4270 CALL HCHAR(XDD+2,YDD+1,128)
4280 RETURN
4290 L$="TAKTIK A PERDU "
4300 FOR L=1 TO 16
4310 CALL HCHAR(23,10+L,ASC(SEG$(L$,L,1)))
4320 NEXT L
4330 FOR I=1 TO 1000
4340 NEXT I
4350 GOTO 4420
4360 L$="N$ " A PERDU "
4370 FOR L=1 TO 18
4380 CALL HCHAR(23,8+L,ASC(SEG$(L$,L,1)))
4390 NEXT L
4400 FOR I=1 TO 1000
4410 NEXT I
4420 CALL HCHAR(23,1,32,32)
4430 CALL HCHAR(24,1,32,32)
4440 L$="VOULEZ VOUS REJOUER"
4450 FOR L=1 TO 19
4460 CALL HCHAR(23,8+L,ASC(SEG$(L$,L,1)))
4470 NEXT L
4480 CALL KEY(0,V,W)
4490 IF W=0 THEN 4480
4500 IF V=79 THEN 1390
4510 END

```







# C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR!

## 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 PB700, CASIO absorbe l'ensemble des utilisateurs professionnels ou non professionnels.

Le PB700 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.

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 PB700 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 PB700.

Enfin, le dernier atout et non le moindre du PB700, 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 16KB RAM pour un encombrement de 200 x 88 x 23 mm. Tout ordinateur nécessite un affichage performant. Le PB700

dispose d'un écran graphique géant qui permet d'afficher un adressage direct de 5120 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 PB700 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.

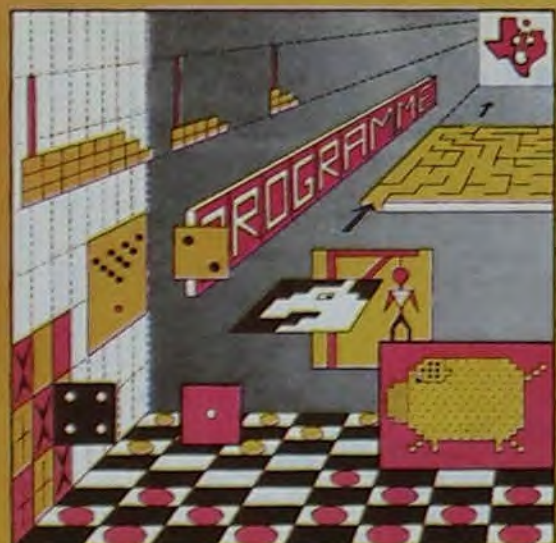


suite page 15

(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 Hanoi, Architecte, etc.). Jeux de société (421, Goldie, Cochon, Mastermyster, Chiffres et mots, etc.).

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

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

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

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

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

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



Programmes en Ti BASIC pour Ti 99/4A

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, Calculatrice scientifique, Ardoise magique etc.), des utilitaires pour créer des lutins, fusionner des caractères, dessiner point par point, faire défiler des textes dans tous les sens ou encore fabriquer une mire Texas à votre nom!

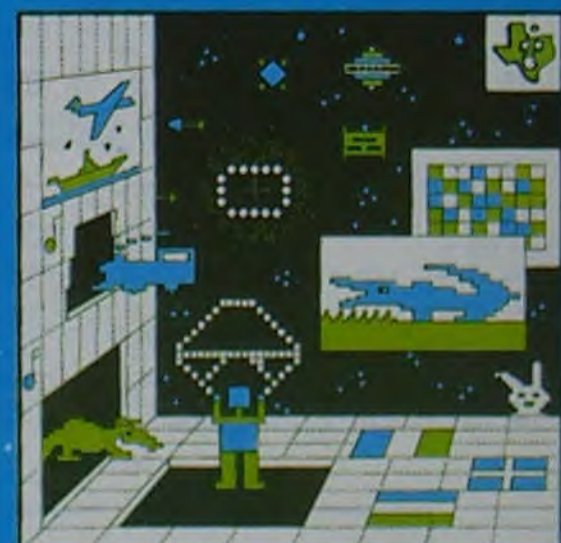
100 pages. Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible.

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

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

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

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



PROGRAMMES en BASIC ETENDU Ti 99/4A

DEMANDEZ LE CATALOGUE DE NOS PROGRAMMES DISPONIBLES SUR CASSETTES ET DISQUETTES. SHIFT EDITIONS, 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 ..... L... 100 F  
 chèque  ccp







# DES CHIFFRES ET DES LETTRES

## TRS 80

Voici un programme qui porte le même nom que la célèbre émission télévisée. Il se déroule de la même manière (un "compte est bon", suivi de deux "mot le plus long"). S'il ne vous pose pas les mêmes questions (voyelle ou consonne pour les lettres, rangée pour les chiffres), s'il ne tient pas le compte des points que vous pouvez obtenir en jouant, il vous proposera toujours une solution aux chiffres (pour lui, le compte est toujours bon !), ainsi qu'aux lettres (il compose un mot qui les utilise toutes). Que cela ne vous démoralise pas, mais au contraire, vous incite à persévérer dans votre entraînement de cet excellent sport cérébral.

Michel FROMAGET



```

10 REM DES CHIFFRES ET DES LETTRES
15 REM COPYRIGHT MICHEL FROMAGET & HEBDOGICIEL
20 CLS
25 PRINTCHR$(23)
30 PRINT PRINT " LE COMPTE EST BON"
35 RANDOM J=0:P=0:Z=0
40 A=RND(24)
45 B=RND(24) IF A=B THEN 45
50 C=RND(24) IF C=B OR C=A THEN 50
55 D=RND(24) IF D=C OR D=B OR D=A THEN 55
60 E=RND(24) IF E=D OR E=C OR E=B OR E=A THEN 60
65 F=RND(24) IF F=E OR F=D OR F=C OR F=B OR F=A THEN 65
70 FOR I=1 TO A:READ G:NEXT I:G=RESTORE
75 FOR I=1 TO B:READ G:NEXT I:G=RESTORE
80 FOR I=1 TO C:READ G:NEXT I:G=RESTORE
85 FOR I=1 TO D:READ G:NEXT I:G=RESTORE
90 FOR I=1 TO E:READ G:NEXT I:G=RESTORE
95 FOR I=1 TO F:READ G:NEXT I:G=RESTORE
100 Z=RND(3)
105 IF Z=1 THEN Y=100
110 IF Z=2 THEN Y=300
115 IF Z=3 THEN Y=500
120 W=RND(10)
125 IF W=1 THEN T=R1+B1+C1-D1+E1+F1
130 IF W=2 THEN T=R1+B1-C1+D1+E1+F1
135 IF W=3 THEN T=R1+B1+C1-D1+E1+F1
140 IF W=4 THEN T=R1+B1+C1-D1+E1+F1
145 IF W=5 THEN T=R1+B1-C1+D1+E1+F1
150 IF W=6 THEN T=R1+B1+C1-D1+E1+F1
155 IF W=7 THEN T=R1+B1+C1+D1+E1+F1
160 IF W=8 THEN T=R1+B1+C1+D1+E1+F1
165 IF W=9 THEN T=R1+B1+C1+D1+E1+F1
170 IF W=10 THEN T=R1+B1+C1-D1+E1-F1
175 P=P+1:IF P=3 THEN 35
180 IF T<V OR T>999 THEN 120
    
```

```

185 GOTO 345
190 DATA 6,4,7,9,1,3,2,25,5,8,10,7,50,3,5,100,10,8,1,75,9,6,2,4
195 DATA "MARGNEUX","CEINTURE","VISSERIE","EXPOSANT","CALVITIE"
200 DATA "MARGELLE","MURAILLE","DOMICILE","DEMELOIR","CISELAGE"
205 DATA "PROTEIDE","INTEGRAL","HUMANITE","CREVETTE","RIDICULE"
210 DATA "CHAPELLE","MANDARIN","REMORQUE","INTESTIN","CYCLISME"
215 DATA "POSITION","DESORDRE","NAUFRAGE","APTITUDE","CERCLAGE"
220 DATA "PORTIERE","BISTOURI","MOHARQUE","PETITION","HALOGENE"
225 DATA "QUESTION","CONSULAT","FONCTION","GAZOGENE","BIENFAIT"
230 DATA "BONIMENT","CHANTIER","COFFRAGE","PRESTIGE","TOILETTE"
235 DATA "CRANIEU","RUISSEAU","MONTAGNE","CAPITALE","MACHOIRE"
240 DATA "INDIRECT","CAPUCHON","SCOLIOSE","POISSONS","BAGUETTE"
245 DATA "BACTERIE","BEQUILLE","CORSAIRE","CRASSEUX","APPAREIL"
250 DATA "SONNERIE","RATIELIER","ADHERENT","CHEVILLE","FRISCEAU"
255 DATA "ELEPHANT","ANTILOPE","JACINTHE","PANTHERE","HERISSON"
260 DATA "TRUQUAGE","ANKYLOSE","ARTHRITE","JOINTURE","LIGAMENT"
265 DATA "LUXATION","FESTIVAL","PASTICHE","BOUCLIER","ESCADRON"
270 DATA "MOUSQUET","PISTOLET","REVOLVER","EMBARRAS","MYSTIQUE"
275 DATA "EMISSION","VINICOLE","ANNUAIRE","COIFFURE","CONFRERE"
280 DATA "LUTHERIE","ABSTRAIT","CAPITAUX","INSOMNIE","PRIVATIF"
285 DATA "AVANTAGE","LOCATION","CROYANCE","AUMONIER","PALEFROI"
290 DATA "SPONTANE","VENTOUSE","VARIABLE","MINISTRE","BENJAMIN"
295 DATA "PRENATAL","PRIMITIF","PROLOGUE","PORTIQUE","LIMAILLE"
300 DATA "POUDREUX","PEINTURE","MONOPOLE","ASSIETTE","AMARRAGE"
305 DATA "COURRIER","AIGUILLE","FRAGMENT","POLYGENE","QUARTIER"
310 DATA "DIAPASON","VULGAIRE","TYRANNIE","PAMPHLET","RISELLE"
315 DATA "MARQUEUR","OBJECTIF","PONCTUEL","SOLSTICE","TERMINUS"
320 DATA "MARQUISE","PLUVIEUX","POLYGAME","MUSITII","EQUINOXE"
325 DATA "CORNICHE","ANECDOTE","TENAILLE","BARRETTE","VOYAGEUR"
330 DATA "GUERISON","TOURMENT","PORTRAIT","PHONIQUE","SYMPTOME"
335 DATA "ANGOSSISSE","POMPISTE","EXERCICE","FAROUCHE","INSTITUT"
340 DATA "BLAIREAU","RAQUETTE","SANCTION","ADDITION","REACTEUR"
345 PRINT PRINT "A1" "B1" "C1" "D1" "E1" "F1"
350 PRINT
355 PRINT "JT"
    
```

```

360 FOR I=1 TO 5000:NEXT I
365 PRINT PRINT"AVEZ-VOUS TROUVE (<N>)"
370 INPUT R#
375 IF R#<>"0" THEN PRINT PRINT"VOICI LA SOLUTION"
380 IF W=1 THEN PRINT T;"A1" "B1" "C1" "D1" "E1" "F1"
385 IF W=2 THEN PRINT T;"A1" "B1" "C1" "D1" "E1" "F1"
390 IF W=3 THEN PRINT T;"A1" "B1" "C1" "D1" "E1" "F1"
395 IF W=4 THEN PRINT T;"A1" "B1" "C1" "D1" "E1" "F1"
400 IF W=5 THEN PRINT T;"A1" "B1" "C1" "D1" "E1" "F1"
405 IF W=6 THEN PRINT T;"A1" "B1" "C1" "D1" "E1" "F1"
410 IF W=7 THEN PRINT T;"A1" "B1" "C1" "D1" "E1" "F1"
415 IF W=8 THEN PRINT T;"A1" "B1" "C1" "D1" "E1" "F1"
420 IF W=9 THEN PRINT T;"A1" "B1" "C1" "D1" "E1" "F1"
425 IF W=10 THEN PRINT T;"A1" "B1" "C1" "D1" "E1" "F1"
430 PRINT INPUT"VOULEZ-VOUS CONTINUER (<N>)"R#
435 IF R#<>"N" THEN 440 ELSE PRINT"AU REVOIR ...."END
440 CLS:PRINTCHR$(23):PRINT PRINT " LE MOT LE PLUS LONG"
445 PRINT
450 RESTORE:FOR I=1 TO 24:READ G:NEXT I
455 G=RND(150)
460 FOR I=1 TO G:READ X#NEXTI
465 R#MID$(X#,1,1)
470 B#MID$(X#,2,1)
475 C#MID$(X#,3,1)
480 D#MID$(X#,4,1)
485 E#MID$(X#,5,1)
490 F#MID$(X#,6,1)
495 G#MID$(X#,7,1)
500 H#MID$(X#,8,1)
505 X=RND(10)
510 PRINT
515 PRINTTAB(5);
520 IF X=1 THEN PRINTB#;"D#";"F#";"H#";"E#";"R#";"C#";"G#";
525 IF X=2 THEN PRINTC#;"G#";"A#";"E#";"H#";"B#";"F#";"D#";
530 IF X=3 THEN PRINTD#;"F#";"B#";"D#";"R#";"H#";"G#";"C#";
535 IF X=4 THEN PRINTD#;"H#";"E#";"B#";"F#";"C#";"G#";"A#";
540 IF X=5 THEN PRINTG#;"B#";"D#";"C#";"H#";"F#";"A#";"E#";
545 IF X=6 THEN PRINTF#;"A#";"D#";"C#";"G#";"E#";"H#";"B#";
550 IF X=7 THEN PRINTA#;"F#";"H#";"C#";"B#";"D#";"G#";"E#";
555 IF X=8 THEN PRINTH#;"D#";"A#";"F#";"E#";"B#";"C#";"G#";
560 IF X=9 THEN PRINTA#;"C#";"B#";"G#";"F#";"H#";"D#";"E#";
565 IF X=10 THEN PRINTD#;"F#";"C#";"E#";"G#";"B#";"H#";"A#";
570 J=J+1
575 FOR I=1 TO 6000:NEXT
580 PRINT
585 PRINT"AVEZ-VOUS TROUVE"
590 PRINT "UN MOT (<N>)"
595 INPUT R#
600 PRINT PRINT "X#"
605 PRINT INPUT"VOULEZ-VOUS REJOUER (<N>)"R#
610 RESTORE
615 IF R#<>"N" THEN 620 ELSE PRINT"AU REVOIR ...."END
620 IF W=2 THEN 20 ELSE 440
625 END
    
```

# EDITEUR DE CARACTERES

Ce programme crée des caractères spéciaux ou graphiques utilisables de la même manière que ceux représentés sur les touches et dont le chargement s'effectue à partir de la cassette "micro nurse". Les caractères créés à l'aide de ce programme sont implantés en RAM à partir de l'adresse hexa 4000. Il est possible de créer autant de caractères que de touches alpha-numériques du clavier. La sauvegarde sur cassette, ainsi que le chargement s'effectue en mode MONITEUR (à partir de l'adresse \$ 4000).

Alain JACQUOT

Ce programme permet de créer ses propres caractères graphiques (les minuscules par exemple) en déplaçant un pointeur dans un tableau 8X7, à l'aide des flèches du clavier. Un appui sur [pp] trace un pavé plein si le pointeur ne pointe sur rien, et l'efface si le pointeur pointait déjà sur un pavé plein. "Z" remet à zéro le dessin dans le tableau, "SHIFT" valide le caractère. Il sera ensuite possible de le modifier ou de passer au suivant.

>LIST

```

1 REM EDITEUR DE CARACTERES
2 REM
3 REM PAR ALAIN JACQUOT
4 REM
5 REM MULTITECH MPFII
6 REM
10 MA HOME POKE 72,160:HOME
POKE 72,32: CLEAR :S = 16384
12 GOSUB 650:GOSUB 500
15 HCOLOR = 3:HPL0T 104,79 TO 135,79
TO 155,145 TO 104,145 TO 104,79
17 HTAB 16:UTAB 9:PRINT "1234567"
20 FOR K = 1 TO 8:UTAB 10 + K:
HTAB 14:PRINT K:NEXT K
25 IF W = 0 THEN GOSUB 300:W = 1
27 FOR J = 0 TO 7:P(J) = 0:NEXT J
A = 105:B = 87:XDRAW 2 AT A,B
30 REM
32 REM SI TOUCHE DE CONTROLE
35 REM
40 IF PEEK(-16355) = 130 THEN P = 149:XDRAW 1 AT A,B:GOTO 60
45 IF PEEK(-16355) = 129 THEN XDRAW 2 AT A,B:CALL -198:GOTO 90
50 IF PEEK(-16355) = 160 THEN GOSUB 450:A = 105:B = 87:XDRAW 2 AT A,B
55 CALL 760:P = PEEK(69):IF P < 149 AND P < 136 AND P < 241 AND P < 240 THEN 40
60 E = A:F = B:A = A + (P = 149) + 7 - (P = 136) + 7:B = B + (P = 241) + 8 - (P = 240) + 8:D = 8
65 IF (A = 99 AND B = 87) OR (A = 155 AND B = 143) OR B < 87 OR B > 143 THEN A = E:B = F:GOTO 80
    
```

```

70 IF A = 155 AND E < A THEN A = 105:B = B + 8:D = 1:GOTO 80
75 IF A = 99 AND E > A THEN A = 148:B = B - 8:D = 2:GOTO 80
80 XDRAW 2 AT E,F:XDRAW 2 AT A,B
FOR W = 1 TO 80:NEXT:GOTO 40
90 REM
92 REM TABLEAU -> CARACTERE
95 REM
100 FOR J = 0 TO 7:FOR I = 0 TO 6
105 IF SCRN(I + 15,21 + 2 * J) < 3 THEN GOTO 120
110 P(J) = P(J) + 2 ^ I
120 NEXT I,J
130 FOR K = 0 TO 7
140 POKE S + K,P(K):NEXT K
142 REM
145 REM CORRECTIONS ET SUITE
147 REM
150 POKE 72,160:UTAB 1:PRINT "CARACTERE CREE:"
160 PRINT CHR$(242);CHR$(193 + Z):CALL -958:MP
165 GOSUB 250
170 UTAB 4:PRINT "MODIFICATIONS ?":X = 17:Y = 4:GOSUB 400
180 IF R# = "0" THEN MA:GOTO 25
190 UTAB 7:PRINT "AUTRE CARACTERE ?":X = 18:Y = 7:GOSUB 400
200 IF R# = "0" THEN S = S + 8 + 8 + H:Z = Z + 1:GOSUB 450:GOTO 25
210 HOME:END
240 REM
242 REM CARACTERES DEJA CREE
245 REM
250 UTAB 17:FOR K = 0 TO Z
255 IF K < 9 THEN K# = "0" + STR$(K + 1):GOTO 260
257 K# = STR$(K + 1)
260 PRINT K#:"":CHR$(242);CHR$(193 + K):"":
265 NEXT K:HTAB 1:RETURN
290 REM
292 REM FORMES GRAPHIQUES
295 REM
300 POKE 232,0:POKE 233,144:POKE 2030,64
305 T = 0:ROT = 0:SCALE = 1
310 READ A:POKE 36864 + T,A:IF A = 99 THEN RETURN
315 T = T + 1:GOTO 310
    
```



## MP-FII

```

320 DATA 2,0,6,0,29,0,36,36,36,53,54,54,46,36,36,36,53,54,54,46,36,36,36,53,54,54,54,0,0,0,0,45,56,63,4,1,45,0,0,99
390 REM
392 REM ROUTINES
395 REM
400 GET R#:IF R# < > "0" AND R# < > "N" THEN 400
410 HTAB X:UTAB Y:PRINT R#:RETURN
420 PRINT R#:RETURN
450 HCOLOR = 0:MA:FOR I = 87 TO 143:STEP 8:FOR J = 106 TO 149:STEP 7
460 DRAW 1 AT J,I:NEXT J,I:HCOLOR = 3:RETURN
490 REM
492 REM PRESENTATION
495 REM
500 UTAB 1:HTAB 10:PRINT "EDITEUR DE CARACTERES"
510 UTAB 2:HTAB 10:PRINT "-----"
520 UTAB 5:PRINT "PRINCIPE"
530 UTAB 7:HTAB 2:PRINT "VOUS CREEZ UN OS CARACTERES (ALPHABET OU "
540 UTAB 8:HTAB 2:PRINT "SEMI GRAPHIQUES) EN LES DESSINANT SUR"
550 UTAB 9:HTAB 2:PRINT "L'ECRAN AVEC LES TOUCHES SUIVANTES:"
560 UTAB 12:PRINT "TOUCHES DE CONTROLE"
570 UTAB 14:HTAB 2:PRINT "F# DEPLACEMENT DU POINTEUR FLECHES"
580 UTAB 15:HTAB 2:PRINT "F# VALIDATION DU CARACTERE SHIFT"
590 UTAB 16:HTAB 2:PRINT "F# TRACER OU EFFACER TOUCHE MPF-II"
600 UTAB 17:HTAB 2:PRINT "F# REMISE A ZERO DU MOTIF Z"
605 UTAB 22:HTAB 2:PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR COMMENCER"
610 GET C#:HOME:RETURN
635 REM
640 REM
642 REM ROUTINE LANGUAGE MACHINE
645 REM
650 POKE 768,32:POKE 769,67:POKE 770,240:POKE 771,133:POKE 772,69:POKE 773,96
660 RETURN
    
```



# ECHECS

Je vous désolé tout de suite, ce programme ne joue pas aux échecs. Par contre, il utilise le PC-1500 ou PC2 comme un merveilleux bloc-notes "échiquéen" grâce auquel vous pourrez suivre toutes les parties d'échec que vous désirez.

Ce programme mémorise tous les coups et on peut à tout instant :

- Faire imprimer la partie → P
- Revenir une instruction avant → K
- Arrêter la partie (mode blancs) → Ø

Puis le programme vous demande si vous voulez revoir un coup de la partie :

- si oui, tapez le numéro du coup
- si non, tapez Ø.

Olivier FORT

```

5:REM ECHECS
6:PRINT "Petit Roque Blanc :PRB":PRINT "Grand Roque Blanc :GRB"
7:PRINT "Petit Roque Noir :PRN":PRINT "Grand Roque Noir :GRN"
8:PRINT "Impression :P":PRINT "Correction :K":PRINT "Fin et retour en a
n. :Ø"
10:"A" CLEAR :WAIT Ø:TEXT :CSIZE 2:COLOR Ø:LF 2:BEEP ON :CLS
15:DIM Z(7,7),N(60)*4
20:LPRINT "No. Bl. Noirs":LPRINT "-----":GOSUB 600
25:E=Ø,I=1,J=1
30:PRINT J:INPUT "BLANCS: ";N#:CLS :GOSUB 700
31:IF E=1LET E=Ø:GOTO 90
32:IF (N#="PRB")+(N#="GRB")GOSUB 1030:N*(I)=N#:GOTO 40
33:IF LEN (N#)<4GOSUB 600:GOTO 30
34:GOSUB 610:IF F=1LET F=Ø:GOTO 30
35:N*(I)=N#:GOSUB 900
40:PRINT J:INPUT "NOIRS: ";N#:CLS :IF N#="P"LET N*(I+1)="":E=2:GOTO 70
41:IF E=1LET N#="" :GOTO 70
42:IF (N#="PRN")+(N#="GRN")GOSUB 1040:N*(I+1)=N#:GOTO 70
43:IF N#="K"LET Z(N),N)=Z(M),M):Z(M),M)=Ø:GOTO 30
44:IF LEN N#<4GOSUB 600:GOTO 40
45:GOSUB 610:IF F=1LET F=Ø:GOTO 40
46:N*(I+1)=N#:GOSUB 900
70:LPRINT TAB (Ø);J;TAB (Ø);N*(I);TAB (11);N*(I+1):I=I+2:J=J+1
72:IF E=2LET E=Ø:I=I-2:J=J-1:GOSUB 700:GOTO 44
75:IF E=1LET E=Ø:GOTO 90
80:GOTO 30
90:LF 1:PRINT " *** F I N ***":LPRINT " *** F I N ***"
100:INPUT "QUEL No. DE COUP? ";K:IF K>60GOSUB 600:F=Ø:GOTO 100
105:IF K=ØTHEN TEXT :LF 3:COLOR Ø:END
110:GOSUB 620:FOR J=1TO (K*2)
115:IF (N*(J)=Ø)+(N*(J)=")THEN 130
120:I=J:N#="" :GOSUB 900:NEXT J
130:TEXT :COLOR 2:LF 4:CSIZE 2:LPRINT "Coup No. : ";K
135:GOSUB 950
140:BEEP 3,35,100:GOTO 100
500:TEXT :A=Ø:K=9:X1=9:X2=34:Y1=Ø:Y2=24
510:COLOR Ø:LF 10:GRAPH :LINE (Ø,Ø)-(Ø,Ø),9:SORGN
515:FOR Z=1TO 8
520:GOSUB 800
525:IF X2>225GOSUB 750:NEXT Z
530:IF Z=8GOTO 540
535:GOTO 520
540:A=25:X1=9:X2=A+K:Y1=A:Y2=A+24:Z=Ø:COLOR 3
545:FOR Z=2TO 8
550:GOSUB 800
555:IF Y2>280GOSUB 770:NEXT Z
560:IF Z=8GOTO 580
565:GOTO 550
580:X=185:Y=-25:COLOR Ø:FOR Z=ØTO 1STEP -1
585:GOSUB 800:Z=Z+1:LF 1:LPRINT Z:X=X+Y:NEXT Z
600:C=25:X=19:Y=-12:FOR Z=65TO 72
605:GOSUB 800:Z=Z+1:LF 1:LPRINT CHR# (Z):X=X+C:NEXT Z:RETURN
610:K=1
615:X#="P" (N#,K,1)

```

```

620:IF (X#="A" (X#,"P") THEN 660
625:IF K=3THEN 635
630:K#K+2:GOTO 615
635:K=2
640:K#="P" (N#,K,1)
645:IF (X#="1" (X#,"B") THEN 660
650:IF K=4LET F=Ø:RETURN
655:K#K+2:GOTO 640
660:F=1:BEEP 3,35,100:RETURN
670:FOR N=ØTO 7:FOR N1=ØTO 7:Z(N,N1)=Ø:NEXT N1:NEXT N
680:Z(Ø,Ø)=1:Z(Ø,1)=10:Z(Ø,2)=9:Z(Ø,3)=8:Z(Ø,4)=7:Z(Ø,5)=6:Z(Ø,6)=5:Z(Ø,7)=4
685:Z(7,Ø)=5:Z(7,1)=4:Z(7,2)=3:Z(7,3)=2:Z(7,4)=1:Z(7,5)=3:Z(7,6)=4:Z(7,7)=5
690:N=1:FOR I=ØTO 7:Z(N,I)=12:NEXT I:N=Ø:FOR I=ØTO 7:Z(N,I)=5:NEXT I:
RETURN
701:DATA 5,20,5,15,5,15,13,15,7,15,7,5,5,5,15,5,5,5,2,5,2,15,2,15,2,15,
5
702:DATA 15,5,13,5,13,5,13,15,13,15,15,15,15,15,20,15,20,11,20,11,20,1
1,18,11,18
703:DATA 8,18,8,18,8,20,8,20,8,0,0,0,0
706:DATA 10,20,10,5,5,5,5,2,5,2,15,2,15,5,15,5,5,5,5,2,12,2,12,10,
16
707:DATA 10,16,10,12,10,12,15,5,8,10,12,18,0,0,0,0
711:DATA 2,5,10,5,15,5,15,2,15,2,5,2,5,2,5,2,16,2,16,6,10,6,10,10,1
6
712:DATA 10,16,14,10,14,10,18,16,18,16,10,10,12,10
713:DATA 12,18,10,10,10,10,8,18,8,10,20,0,0,0,0
716:DATA 9,20,11,19,11,19,13,16,13,16,15,13,15,13,17,5,17,5,10,5,10,
2,18,2,5,2
717:DATA 5,2,5,5,5,18,5,6,5,9,11,12,12,4,11,4,11,3,12,3,12,2,13,2,13,3,
14
718:DATA 3,14,4,15,4,15,5,16,5,16,9,18,9,18,9,20,11,19,0,0,0,0
721:DATA 5,7,5,4,5,4,15,4,15,7,15,7,5,7,5,7,9,13,9,13,7,15
722:DATA 7,15,10,10,10,10,13,15,13,15,11,13,11,13,15,7,0,0,0,0
726:DATA 5,5,5,2,5,2,15,2,15,5,15,5,5,8,5,5,13,5,13,10,20,10,20,15
,13
727:DATA 15,13,12,5,10,5,10,20,0,0,0,0
750:K1=Z*25+K+1:K2=K1+24:Y1=Ø:Y2=24
755:IF (Z=2)+(Z=4)+(Z=6)+(Z=8)THEN COLOR Ø:RETURN
760:COLOR 3:RETURN
770:X1=9:Y1=2*A:K2=X1+25:Y2=Y1+24
775:IF (Z=3)+(Z=5)+(Z=7)THEN COLOR 3:RETURN
780:COLOR Ø:RETURN
790:IF N#="P"GOSUB 950:TEXT :COLOR Ø:LF 4:RETURN
792:IF N#="Ø"LET E=1
795:RETURN
800:RESTORE 700:RETURN
810:RESTORE 711:RETURN
820:RESTORE 716:RETURN
830:RESTORE 721:RETURN
840:RESTORE 726:RETURN
850:RESTORE 701:RETURN
860:READ A,B,C,D:RETURN
870:LINE (X+A,Y+B)-(X+C,Y+D):RETURN
880:LINE (X1,Y1)-(X2,Y2),Ø,Ø,B
885:X1=X2+1:Y1=Y2+1:X2=X2+25:Y2=Y2+25:RETURN
900:IF (N#="PRB")+(N#="GRB")GOSUB 1030:RETURN
905:IF (N#="PRN")+(N#="GRN")GOSUB 1040:RETURN
910:N=ASC (N#)-65:M=ASC (MID# (N#,3,1))-65
935:M1=8-VAL (MID# (N#,2,1)):M1=8-VAL (MID# (N#,4,1))
940:Z(M1,M)=Z(N1,N):Z(N1,N)=Ø
945:RETURN
950:GOSUB 500:X=12:Y=176:Z=Ø:FOR Q=ØTO 7:FOR Q1=ØTO 7
957:IF Z(Q,Q1)=ØGOSUB 1020:GOTO 985
960:IF Z(Q,Q1)=1THEN COLOR 3:GOSUB 800
962:IF Z(Q,Q1)=2THEN COLOR 3:GOSUB 810
964:IF Z(Q,Q1)=3THEN COLOR 3:GOSUB 840
966:IF Z(Q,Q1)=4THEN COLOR 3:GOSUB 820
968:IF Z(Q,Q1)=5THEN COLOR 3:GOSUB 850
970:IF Z(Q,Q1)=6THEN COLOR 3:GOSUB 830
972:IF Z(Q,Q1)=7THEN COLOR 1:GOSUB 800
974:IF Z(Q,Q1)=8THEN COLOR 1:GOSUB 810
976:IF Z(Q,Q1)=9THEN COLOR 1:GOSUB 840
978:IF Z(Q,Q1)=10THEN COLOR 1:GOSUB 820
980:IF Z(Q,Q1)=11THEN COLOR 1:GOSUB 850
982:IF Z(Q,Q1)=12THEN COLOR 1:GOSUB 830
983:GOSUB 1000
985:NEXT Q1:NEXT Q:RETURN
1000:GOSUB 860:IF A=ØTHEN 1020
1010:GOSUB 870:GOTO 1000
1020:X=X+25:Z=Z+1:IF Z>7LET Z=Ø:X=12:Y=Y-25
1025:RETURN
1030:IF N#="PRB"LET Z(7,7)=Ø:Z(7,4)=Ø:Z(7,6)=1:Z(7,5)=5
1035:IF N#="GRB"LET Z(7,Ø)=Ø:Z(7,4)=Ø:Z(7,2)=1:Z(7,3)=5
1037:RETURN
1040:IF N#="PRN"LET Z(Ø,7)=Ø:Z(Ø,4)=Ø:Z(Ø,6)=7:Z(Ø,5)=11
1045:IF N#="GRN"LET Z(Ø,Ø)=Ø:Z(Ø,4)=Ø:Z(Ø,2)=7:Z(Ø,3)=11
1047:RETURN

```



## PC 1500

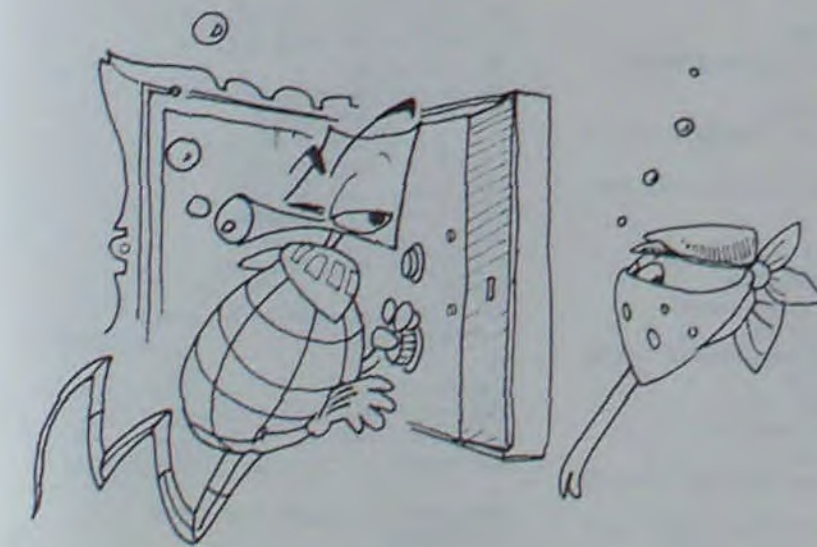
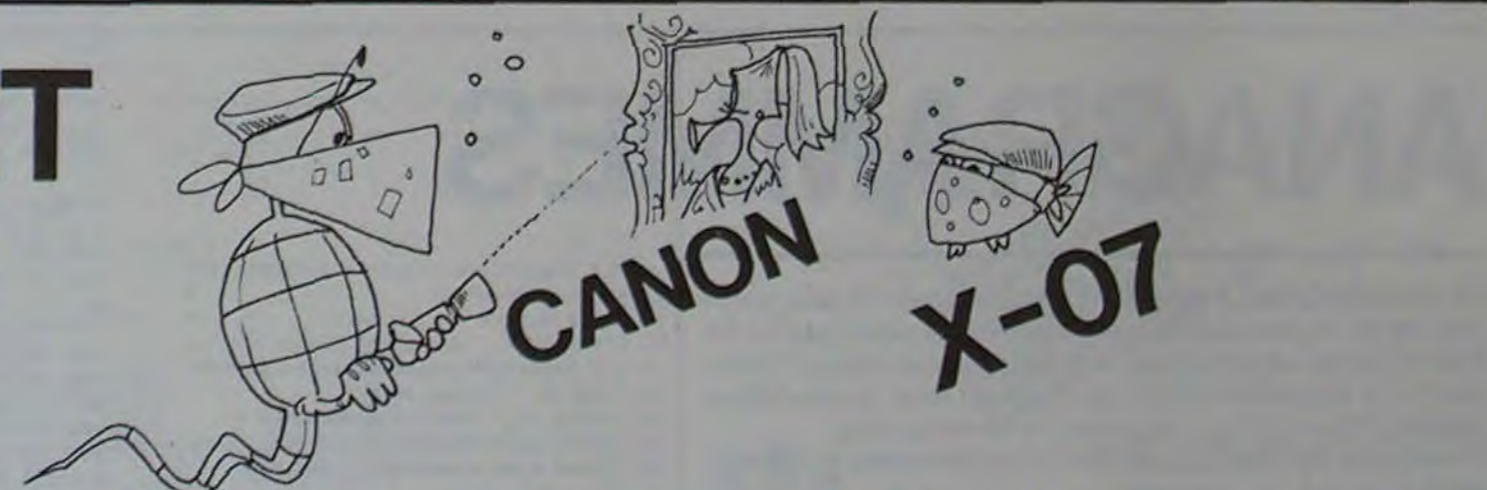
No.	Bl.	Noirs	8	B1C3	B8G4
			9	C3D5	F6D5
1	E2E4	E7E5	10	C4D5	C6D4
2	G1F3	B8C6	11	F3D4	E5D4
3	F1C4	G8F6	12	D2F4	H7H5
			13	F1E1	C8G4
			14	E4E5	D6E5
4	D2D3	F8B4	15	E1E5	F8E8
5	C1D2	B4D2	16	F4F7	G8H8
6	D1D2	PRN	17	E5H5	G4H5
7	PRB	D7D6	18	F7H5	

# COFFRE-FORT

Vous êtes un cambrioleur ! Dissimulé derrière un tableau, vous venez de découvrir un coffre-fort ! Cherchez la combinaison à l'oreille : c'est votre spécialité ! Mais votre temps est limité et la police veille !

Vous pouvez choisir le nombre de chiffres de la combinaison du coffre. Quand vous entendez un "click" c'est que vous avez trouvé un des numéros. Il faut trouver tous les bons numéros et à leur place pour ouvrir la porte du coffre-fort. Attention au système d'alarme !

Martine CLAYRON



```

10 CLS: CLEAR
15 PRINT "COFFRE-FORT"
20 PRINT "*****"
25 GOSUB 295
30 CLS
35 INPUT " VOTRE PRENDM ";PR#
40 CLS
45 PRINT "COMBIEN DE CHIFFRES"
50 PRINT "POUR LA COMBINAISON"
55 PRINT "DU COFFRE, ";PR#;
60 INPUT CH
65 IF CH<1 OR CH>10 THEN 40
70 CLS
75 FOR I=1 TO CH
80 FOR J=1 TO LEN (PR#)
85 HZ=INT (RND (1)*10)+1
90 NEXT J
95 B#(I)=MID# ("1234567890",HZ,1)
100 PRINTB#;
105 NEXT I
110 CLS:LINE INPUT "ESSEYERZ !!!";E#
115 Z=Z+1
120 IF Z>CH*5 THEN 245
125 IF LEN (E#)=CH THEN 160
130 PRINT "LA COMBINAISON A"
135 PRINT CH;" CHIFFRES,"
140 PRINT "RECOMMENCEZ,VITE!!"
145 PRINT "<<RETURN>";
150 GOSUB 295
155 GOTO 110
160 FOR I=1 TO CH
165 IF MID#(E#,I,1)<>B#(I) THEN 190
170 BEEP 6000,5
175 FOR DELAI=100 TO 1 STEP-1
180 NEXT DELAI
185 K=K+1
190 NEXT I
195 IF K=CH THEN 210
200 K=Ø
205 GOTO 110
210 CLS
215 PRINT "LA PORTE S'OUVRE !!!"
220 PRINT "EMPORTEZ LE MAGOT !!!"
225 PRINT "CHUUUUUUUT !!!!!!!";
230 GOSUB 295
235 GOTO 270
240 CLS:CONSOLE 2,2
245 LOCATE 0,0:PRINT "LA POLICE ARRIVE !"
250 LOCATE 0,1:PRINT "BIENTOT LA PRISON !";
255 BEEP 100,10
260 IF INKEY#<>"S" THEN 245
265 CLS:CONSOLE 0,4
270 CLS:INPUT "UNE AUTRE PARTIE ";XX#
275 IF LEFT#(XX#,1)="Ø" THEN RUN
280 CLS
285 PRINT "AU REVOIR....."
290 END
295 IF INKEY#="" THEN 295 ELSE RETURN

```

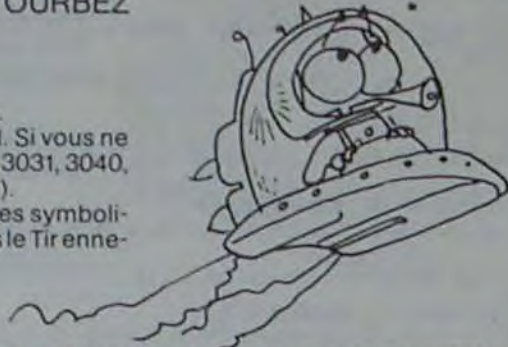


# PILOTE SPATIAL

A vos Vaisseaux, vous partez en mission spéciale : Dès que vous aurez quitté la base, il vous faudra éviter et détruire les ennemis qui vous guettent et capturer le plus de monstres possibles ! Bon Voyage.

J.M. TOURBEZ

## ZX 81



Pour sauvegarder ce jeu, faites GOTO 9000. Un descriptif du jeu de Touches se fera automatiquement. Ce jeu est prévu pour un ZX muni de la carte couleur S.A.M. Si vous ne l'avez pas, remplacez les caractères F et C aux lignes 3030, 3031, 3040, par 3 caractères graphiques (différents pour chaque ligne). Par exemple : A en inverse vidéo, ou H, ou ■. Ces caractères symbolisent l'importance des dégâts qu'a subi votre vaisseau sous le Tir ennemi.

```

1 REM PILOTE SPATIAL
2 REM COPYRIGHT 22/11/83
3 REM JM TOURBEZ
10 REM INITIALISATION DES DONNEE
5
20 LET O=3000
25 LET C=9000
30 LET M=9999
35 LET A=0
40 LET UD=0
45 LET MT=0
30 PRINT AT 3,2;U;AT 3,11;C;AT
3,22;O
35 PRINT AT 12,10;M;
51 REM
52 IF INKEY$("<")="L" THEN GOTO 50
25
55 LET A1=RND
60 IF A1<=.5 THEN GOTO 2000
61 IF A1>.5 THEN PRINT AT 9,1
" AUCUN ENNEMI "
80 GOTO 5000
85 LET A3=RND
90 IF A3<=.5 THEN GOTO 3000
91 IF A3>.5 THEN PRINT AT 9,1
" AUCUN DEGAT "
110 IF A3>.5 THEN GOTO 5000
1000 REM O DESSIN PILOTAGE
1005 FAST
1006 CLS
1010 FOR X=1 TO 53
1020 FOR Y=33 TO 42
1030 PLOT X,42
1032 PLOT X,33
1034 NEXT X
1037 PLOT 62,Y
1038 PLOT X,Y
1039 NEXT Y
1040 PRINT AT 1,2;"VITESSE";AT 1
,11;"CARBURANT";AT 1,22;"OXYGENE
1045 FOR X=1 TO 32
1046 PLOT X,27
1047 PLOT X,23
1048 NEXT X
1049 FOR Y=23 TO 27
1050 PLOT 1,Y
1051 NEXT Y
1052 FOR X=34 TO 61
1053 PLOT X,1
1054 PLOT X,23
1055 NEXT X
1056 FOR Y=1 TO 23
1057 PLOT 34,Y
1058 PLOT 61,Y
1059 NEXT Y
1070 FOR X=1 TO 10
1071 PLOT X,1
1072 PLOT X,4
1073 NEXT X
1074 FOR Y=1 TO 4
1075 PLOT 1,Y
1076 PLOT 10,Y
1077 NEXT Y
1080 FOR X=1 TO 30
1081 PLOT X,7
1082 PLOT X,20
1083 NEXT X
1084 FOR Y=7 TO 20
1085 PLOT 1,Y
1086 PLOT 30,Y
1087 NEXT Y
1088 PRINT AT 12,1;"MUNITION---";
AT 14,1;"DEGAT-----"
1090 SLOW
1099 GOTO 10
1100 REM
1101 CLS
    
```



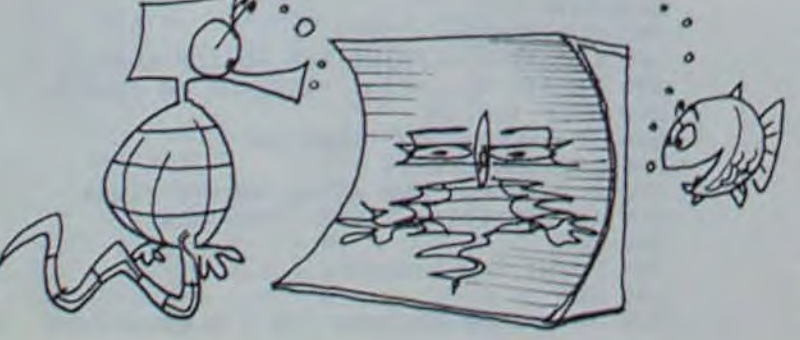
```

3001 FOR X=0 TO 30
3002 NEXT X
3000 GOTO 5
3000 REM VAISSEAU TOUCHE
3001 REM
3010 LET A4=INT (RND*100)
3015 LET A4=A4+A4
3020 PRINT AT 14,10;A4
3030 IF A4=50 THEN PRINT AT 20,
0;"
3031 IF A4=5 AND A4<=50 THEN PR
INT AT 20,0;"
3040 IF A4=100 THEN PRINT AT 20
0;"
3050 IF A4=100 THEN GOTO 1300
3060 GOTO 5000
4000 REM DESTRUCTION DES ENNEMIS
4010 LET A6=INT (RND*10)
4020 FOR A=0 TO A6
4030 PRINT AT 15,21+A;" "
4040 GOSUB 5000
5000 REM MANETTES PILOTAGE
5010 LET B=INKEY$
5020 LET C=C-75
5025 PRINT AT 3,11;C
5030 REM
5035 IF INKEY$="" THEN GOTO 5026
5040 IF INKEY$="T" THEN GOTO 550
5050 IF INKEY$="A" THEN GOTO 600
5060 IF INKEY$="R" THEN GOTO 650
5070 IF INKEY$="S" THEN GOTO 700
5080 IF INKEY$="D" THEN GOTO 750
5090 IF INKEY$="H" THEN GOTO 800
5100 IF INKEY$="O" THEN GOTO 207
5110 IF INKEY$="L" THEN GOTO 50
5120 IF INKEY$="P" THEN GOTO 610
5130 IF INKEY$="K" THEN GOTO 820
5140 IF INKEY$="Z" THEN GOTO 830
5150 IF INKEY$="C" THEN GOTO 840
5200 REM TIR LENT
5201 REM
5205 IF INKEY$("<")="T" THEN GOTO 50
5210 LET M=M-45
5220 PRINT AT 12,10;M
5230 LET A5=RND
5240 IF A5<=.5 THEN PRINT AT 9,1
" CIBLE RATEE "
5250 IF A5>.5 THEN GOTO 5000
5260 IF A5>.5 THEN PRINT AT 9,1
" CIBLE TOUCHEE "
5270 IF A5>.5 THEN LET A6=INT (
RND*10)
5280 LET UD=UD+A6
5290 FOR A=0 TO A6
5300 PRINT AT 15,19+A;" "
5310 NEXT A
5320 GOTO 5000
5330 REM ACCELERATION
5340 REM
5350 IF INKEY$("<")="A" THEN GOTO 50
5360 IF A4>=20 THEN LET U=INT (U
*0.8)
5370 IF A4<=50 THEN LET U=INT (U
*0.75)
5380 IF A4=50 THEN LET U=INT (U
*0.3)
5390 IF A4<=20 THEN LET U=U+1000
5400 LET C=C-250
5410 LET O=O-32
5420 PRINT AT 3,2;U;AT 3,22;O;AT
3,11;C
5430 GOTO 5000
5440 REM RETOUR
5450 REM
5460 IF INKEY$("<")="R" THEN GOTO 50
5470 IF U<=1000 OR C<=1700 OR O<
=500 THEN PRINT AT 9,1;"RETOUR I
MPOSSIBLE"
5480 IF U<=1000 OR C<=1700 OR O<
=500 THEN GOTO 1200
5490 LET C=C-60
5500 LET O=O-70
5510 PRINT AT 3,11;C;AT 3,22;O
5520 PRINT AT 9,1;" RETOUR
5530 FOR X=0 TO 30
5540 NEXT X
5550 GOTO 1100
7000 REM TIR RAPIDE
7001 REM
7005 IF INKEY$("<")="S" THEN GOTO 50
7010
7015 LET M=M-200
7020 PRINT AT 12,10;M
7030 LET A5=RND
7040 IF A5<=.5 THEN PRINT AT 9,1
" CIBLE RATEE "
7050 IF A5>.5 THEN GOTO 5000
7060 IF A5>.5 THEN PRINT AT 9,1
" CIBLE TOUCHEE "
7070 IF A5>.5 THEN LET A6=INT (
RND*10)
7080 LET UD=UD+A6
7090 FOR A=0 TO A6
7100 PRINT AT 15,19+A;" "
7110 NEXT A
7120 GOTO 5000
1105 PRINT AT 13,0;"BRAVO,VOUS E
TES UN BON PILOTE";AT 15,0;"VOUS
AVEZ ABATTE";UD;" VAISSEAU";A
T 17,0;"ET CAPTURE";MT;" MONSTR
E"
1105 PRINT AT 19,0;"LE TEMPS DE
FAIRE LE PLEIN ET";AT 21,0;"ON
REPART....."
1105 FOR X=0 TO 100
1107 NEXT X
1108 GOTO 1000
1109 STOP
1200 REM
1201 CLS
1210 PRINT AT 15,0;"VOUS ETES UN
PILOTE TOUT A FAIT";AT 17,0;"NU
L;ENTRAINEZ-VOUS OU PRENEZ DES";
AT 19,0;"COURS.FAIRE GOTO 1000 P
OUR JOUER"
1220 FOR X=0 TO 30
1230 NEXT X
1240 STOP
1300 REM
1301 CLS
1310 PRINT AT 15,0;"PAS DE CHANC
E....."
1320 PRINT AT 17,0;"ATTENTION,NO
UVEAU DEPART"
1330 FOR X=0 TO 30
1340 NEXT X
1350 GOTO 1000
1360 STOP
1400 REM TABLEAU DES TOUCHES
1401 CLS
1402 PRINT "T:....TIR"
1403 PRINT
1404 PRINT "A:....ACCELERATION"
1405 PRINT
1406 PRINT "R:....RETOUR VERS BA
SE"
1407 PRINT
1408 PRINT "S:....TIR RAPIDE"
1409 PRINT
1410 PRINT "D:....DECELERATION L
ENTE"
1411 PRINT
1412 PRINT "H:....DECELERATION T
OTALE"
1413 PRINT
1414 PRINT "P:....PLANETE OU NON
"
1415 PRINT
1416 PRINT "K:....ATTERISSAGE"
1417 PRINT
1418 PRINT "Z:....MONSTRE OU NON
"
1419 PRINT
1420 PRINT "C:....CAPTURE DU MON
STRE"
1421 PRINT
1422 PRINT "L:....ENNEMI OU NON"
1423 PRINT "O:....TIR ENNEMI OU
NON"
1424 FOR X=0 TO 500
1425 NEXT X
1426 GOTO 1000
2000 REM ENNEMI
2001 REM
2010 PRINT AT 9,1;" ENNEMIS EN U
CUS"
2020 LET NB=INT (RND*10)
2030 FOR A=0 TO NB
2040 PRINT AT 15,19+A;" "
2050 NEXT A
2060 GOSUB 5000
2070 REM TIR OU NON
2071 REM
2072 IF INKEY$("<")="O" THEN GOTO 50
2073
2073 LET A2=RND
2080 PRINT AT 9,1;" TIR ENNEMIS
    
```

# ANAGRAMMES

Ce MRPOGAME permet de générer tous les anagrammes de mots ou combinaisons de chiffres possibles de 3 à 9 caractères. Le principe réside en une décomposition totale de la séquence (mots ou chiffres) avec permutation systématique de tous les caractères entre eux. Au delà de 5 lettres (ou chiffres) l'imprimante est nécessaire. Toutefois, bien que 9 caractères soient réalisables, le nombre de combinaisons étant exponentiel, l'utilisation de ce programme trouve sa limite raisonnable à 7 caractères (5040 mots) soit 630 lignes ou environ 14 pages de listing. Par ailleurs, l'analyse puis l'élimination systématique des répétitions prendraient trop de temps et ne feraient qu'augmenter le temps d'exécution.

G. ELNACNU  
Alias G. LECANNU



```

9 REM *****
20 REM * ANAGRAMMES *
30 REM * AUTEUR G.LECANNU *
40 REM * CREE SUR SHARP MZ-80K *
50 REM *****
60 PRINT "0" :USR(62):CLR
70 CURSOR 10,1:PRINT"ANAGRAMMES *"
80 CURSOR 12,2:PRINT"*****"
85 CURSOR 0,0 :PRINT"NOT A ANALYSE : ";
87 INPUT AN#
89 N=LEN(AN#):IF N>9 THEN PRINT"TROP LONG"
90 GOTO 92
92 FOR I=1 TO 10000:NEXT I:GOTO 60
93 GOSUB 700
94 PRINT:PRINT"IL Y A";B;" COMBINAISONS
POSSIBLES"
96 PRINT:PRINT:PRINT"IMPRIMANTE ? ...O/N"
98 GET IM# :IF (IM#="O")+(IM#="N") THEN 1
80
99 GOTO 98
100 PRINT:IF IM#="N" THEN 110
105 GOSUB 800
110 FOR I1=1 TO N
120 FOR I2=1 TO N
130 IF I2=I1 THEN GOTO 520
140 FOR I3=1 TO N
150 IF (I3=I1)+(I3=I2) THEN GOTO 510
155 IF N=3 THEN 200
156 FOR I4=1 TO N
157 IF (I4=I1)+(I4=I2)+(I4=I3) THEN 500
158 IF N=4 THEN 200
160 FOR I5=1 TO N
161 IF (I5=I1)+(I5=I2)+(I5=I3)+(I5=I4) T
HEN 490
162 IF N=5 THEN 200
165 FOR I6=1 TO N
166 IF (I6=I1)+(I6=I2)+(I6=I3)+(I6=I4)+(
I6=I5) THEN 480
167 IF N=6 THEN 200
170 FOR I7=1 TO N
171 IF (I7=I1)+(I7=I2)+(I7=I3)+(I7=I4)+(I
7=I5)+(I7=I6) THEN 470
172 IF N=7 THEN 200
175 FOR I8=1 TO N
176 IF (I8=I1)+(I8=I2)+(I8=I3)+(I8=I4)+(I
8=I5)+(I8=I6)+(I8=I7) THEN 460
177 IF N=8 THEN 200
180 FOR I9=1 TO N
181 IF (I9=I1)+(I9=I2)+(I9=I3)+(I9=I4)+(I
9=I5)+(I9=I6)+(I9=I7)+(I9=I8) THEN 450
200 REM * EDITION *
205 Z#=""
210 FOR Z=1 TO N
211 IF Z=1 THEN W=1
212 IF Z=2 THEN W=12
213 IF Z=3 THEN W=13
214 IF Z=4 THEN W=14
215 IF Z=5 THEN W=15
216 IF Z=6 THEN W=16
217 IF Z=7 THEN W=17
218 IF Z=8 THEN W=18
219 IF Z=9 THEN W=19
230 IF IM#="O" GOTO 255
240 PRINT MID$(AN#,U,1):IF Z=N THEN PRINT
" "
250 IF IM#="N" GOTO 270
255 PRINT MID$(AN#,U,1):IF Z=N THEN PRINT
" "
260 Z#=Z#MID$(AN#,U,1):IF Z=N THEN Z#=Z
#+" "
270 NEXT Z
271 IF (N=5)&(IM#="O") THEN Z#=Z#+""
PRINT/P Z#;T=T+1 : GOTO 280
272 IF (N=9)&(IM#="O") THEN Z#=Z#+""
:PRINT/P Z#;T=T+1:GOTO 280
273 IF (N=7)&(IM#="O") THEN Z#=Z#+"" :PRI
NT/P Z#;T=T+1: GOTO 280
274 IF (N=6)&(N=8) THEN T=T+1
275 IF IM#="O" THEN PRINT/P Z#;
280 REM * FIN D'EDITION *
281 IF (IM#="O")&(N=5)&(T=8) THEN T=0:PR
INT/P "0"
282 IF (IM#="O")&(N=6)&(T=10) THEN T=0:P
RINT/P "0"
283 IF (IM#="O")&(N=9)&(T=5) THEN T=0:PR
INT/P "0"
284 IF (IM#="O")&(N=7)&(T=8) THEN T=0:PR
INT/P "0"
285 IF (IM#="O")&(N=8)&(T=8) THEN T=0:PR
INT/P "0"
300 IF N=3 THEN 510
302 IF N=4 THEN 500
304 IF N=5 THEN 490
305 IF N=6 THEN 480
306 IF N=7 THEN 470
307 IF N=8 THEN 460
450 NEXT I9
460 NEXT I8
470 NEXT I7
480 NEXT I6
490 NEXT I5
500 NEXT I4
510 NEXT I3
520 NEXT I2
530 PRINT:IF IM#="O" THEN PRINT/P "0"
540 NEXT I1
550 PRINT:PRINT:PRINT"OULLEZ-VOUS CONTIN
UER O/N"
555 GET CO#
560 IF CO#="N" THEN PRINT:END
570 IF CO#="O" THEN GOTO 60
580 GOTO 555
700 REM SP NB DE COMBINAISONS
710 IF N=3 THEN B=6
720 IF N=4 THEN B=24
730 IF N=5 THEN B=120
740 IF N=6 THEN B=720
750 IF N=7 THEN B=5040
760 IF N=8 THEN B=40320
770 IF N=9 THEN B=362880
790 RETURN
800 FOR I=1 TO 5:PRINT/P "0" :NEXT I
810 PRINT/P "0" :
ANAGRAMME"
"
820 PRINT/P "
.....
830 FOR I=1 TO 3:PRINT/P "0" :NEXT I
840 PRINT/P "0" : "NOT ANALYSE : ";AN#
850 PRINT/P " ";B;" COMBINAISONS "
860 FOR I=1 TO 3:PRINT/P "0" :NEXT I
890 RETURN
    
```

## MZ 80



# EDIGRA

Le programme ci-joint a été conçu sur GOUPIL3, configuration 4, FLEX9, lecteur 5"DF avec carte graphique, et rédigé en SBASIC. Présentation :

EDIGRA permet de rédiger, sauvegarder, afficher des pages en mode graphique sur l'écran couleur. Au démarrage, le moniteur affiche la liste des commandes disponibles et les codes correspondants. Pour commencer une composition, pressez la touche FB. Définissez la résolution HG ou G, la couleur de fond Fn, la hauteur, la largeur et la position des caractères Hn, Ln, Pn, la couleur courante Cn. La valeur de toutes ces variables s'affiche en ligne zéro du moniteur. Pressez la flèche centrale : l'écran s'allume dans la couleur de F. Vous pouvez afficher ou gommer le curseur par F14 et F15, le positionner à l'aide des flèches. Après action sur la touche guillemet ("), vous pouvez entrer les

caractères à afficher alors que les touches de commande sont inopérantes jusqu'à ce que vous entriez de nouveaux guillemets (à l'exception toutefois de la touche DLE d'effacement). Vous pouvez ainsi alternativement modifier les variables ou entrer du texte. Quand votre page est au point, si vous désirez la conserver, pressez sur F9 et suivez les instructions du moniteur. Celui-ci vous offre la possibilité soit d'enregistrer la page que vous venez de rédiger, soit d'afficher une de celles du catalogue, soit de retirer une de celle de la liste. Après avoir chargé ce programme et l'avoir lancé par RUN, vous pouvez essayer la séquence suivante :  
F8 G H 2 L 2 P 1 F 4 C 1 "BONNE" C 3  
"ANNEE" SB3007  
Vous obtiendrez l'affichage sur fond bleu du mot BONNE en rouge et du mot ANNEE en jaune clignotant.

Particularités du SBASIC de GOUPIL 3 :  
L'affichage des caractères en mode graphique s'opère par SYMBOL dont la syntaxe est :  
SYMBOL X,Y,AS,H,L,P  
X et Y sont les coordonnées du point inférieur gauche du texte.

H et L définissent hauteur et largeur des caractères par un chiffre compris entre 1 et 8 en mode GR ou 16 en mode HGR mais limité à 9 pour ce programme.  
P conditionne la position du texte : 00 texte horizontal, caractères droit ; 1 idem mais caractères penchés ; 3 texte vertical caractères droit ; 3 idem mais caractères penchés. Dans ce programme seul 0 et 1 sont utilisables.  
Pour la définition de la couleur c on dispose de 8 couleurs logiques numérotées de 0 à 7. Ces couleurs sont en fait composées de deux teintes qui alternent au rythme de la seconde mais qui n'apparaît pas car l'initialisation les 2 couleurs ont les mêmes valeurs.  
L'instruction SETCOLOR c,r,v,b permet de redéfinir la couleur logique c en dosant par un chiffre compris entre 0 et 7 les trois couleurs de base rouge, vert et bleu. Pour obtenir un clignotement il faut définir différemment la couleur secondaire par l'instruction SETBLINK c,r,v,b dont la syntaxe est la même que SETCOLOR. La sélection de la couleur logique s'opère par SCOLOR c.

J. POURRAT

```
SREM*****
10REM EDIGRA X
10REM*****
20REM AUTEUR J. POURRAT X
20REM VERSION 1 du 5-12-83 X
30REM*****
35 EXEC,"TTYSET PS=N"
40 DIM CMD$(500),NOM$(18),DI$(18)
45 LABEL DEBUT
50 COLOR0 CLR0 GR:MD$="" :X%=0
55 H%=0:L%=0:P%=0:C%=0:SP=(L%*6)+0.01:NC%=INT(255/SP)
60 ESC$=CHR$(27):EFC$=CHR$(12):EFL$=CHR$(24)
65 SL$=ESC+"Z":NSL$=ESC+"Y":INV$=ESC+"I":NOR$=ESC+"\"
70 LZ$=CHR$(31)+CHR$(64)+CHR$(64)+CHR$(65):LF$=CHR$(10)
75REM*****
80 PRINT EFC$;SL$;"EDITEUR GRAPHIQUE";NSL$
85 CURSOR 1,22:PRINTSL$;"CODES DES COMMANDES";NSL$
90 CURSOR 3,5:PRINT SL$;"Debut de sequence de redaction";TAB(47);"F8";NSL$
95 CURSOR 3,50:PRINT"(Texte entre """)
100 CURSOR 4,5:PRINT"Saisie du code de couleur du fond f";TAB(45);"Ff"
105 CURSOR 5,5:PRINT"Saisie du code de couleur n";TAB(45);"Cn"
110 CURSOR 6,5:PRINT"Definition couleur primaire p";TAB(45);"SCprvb"
115 CURSOR 7,5:PRINT"Definition couleur secondaire s";TAB(45);"SBsrvb"
120 CURSOR 8,5:PRINT"Definition hauteur h des caracteres";TAB(47);"Hh"
125 CURSOR 9,5:PRINT"Definition largeur l des caracteres";TAB(47);"Ll"
130 CURSOR 10,5:PRINT"Definition position p des caracteres";TAB(47);"Pp (0 ou 1)"
135 CURSOR 11,5:PRINT"Mode ligne de 512 Points";TAB(45);"HG"
140 CURSOR 12,5:PRINT"Mode ligne de 256 Points";TAB(45);"G"
145 CURSOR 13,5:PRINT"Efface ecran dns coul. courante touche";TAB(47);"Fleche centrale"
150 CURSOR 14,5:PRINT"Efface ligne courante touche";TAB(45);"EFF"
155 CURSOR 15,5:PRINT"Efface dernier caractere touche";TAB(47);"DLE"
160 CURSOR 16,5:PRINT"Pour afficher le curseur graphique";TAB(45);"F14"
165 CURSOR 17,5:PRINT"Pour effacer le curseur graphique";TAB(45);"F15"
170 CURSOR 18,5:PRINT"Pour deplacer le curseur utiliser les fleches."
175 CURSOR 19,5:PRINT"Pour finir touche";TAB(45);"ESC"
180 CURSOR 20,5:PRINT SL$;"Passage en sequence sauvegarde-lecture";TAB(47);"F9";NSL$
185 CURSOR 22,20:PRINT"J'attends vos ordres";
190REM*****
195 LABEL SAISI
200 PRINT LZ$;"COLOR=";C%";FOND=";F%";"LARG=";L%";"HAUT=";H%";"POSIT=";P%";"SP=";SP";"MODE=";MD$";"Nb Oct=";CD%-1;LF$
205 R$=INCH$(0):R%=ASC(R$)
210 IF R%>249 AND R%<249 THEN 205
215 IF R%>249 THEN GOTO DISQ
220REM*****
225 LABEL COMAND
230 CD%=1
235 LABEL COMAND1
240 CURSOR 22,1:PRINT EFL$;"Entrez vos commandes et,entre """,vos textes"
245 CMD$=1:CURSOR 22,45
250 R$=INCH$(0):R%=ASC(R$):CMD$(CD%)=R$:CD%=CD%+1
255 IF ASC(R$)>>32 AND ASC(R$)<<123 THEN PRINT R$:GOSUB ATTEN
260 GOSUB SFLCOM:GOTO COMAND1
```

```
1110 IF CMD$="" THEN 1120
1115 R$=INCH$(0):CMD$(CD%)=R$:GOTO 1125
1120 R$=CMD$(CD%)
1125 CD%=CD%+1:P%=VAL(R$):GOTO FINCOM
1130REM*****
1135 LABEL FIN
1140 EXEC,"TTYSET PS=0":END
2000REM*****EFFACEMENT DE LIGNE
2005 LABEL EFLIN
2010 COLORF%
2015 FOR I%=Y% TO Y%-1+H%*10
2020 PLOT 0,I% TO 255,I%
2025 NEXT I%
2030 X%=0
2035 IF CURAL%=1 THEN COLOR0:GOSUB AFCUR:CURAL%=1
2040 COLORC%:RETURN
2045REM*****EFFACE DERNIER CARACTERE
2050 LABEL EFCAR
2055 COLOR F%:IF CURAL%=1 THEN MCURAL%=1:GOSUB AFCUR
2060 X%=X%-L%*8:CD%=CD%-2
2065 FOR I%=1 TO H%*10:PLOTX%,Y%-1+I% TO X%+L%*8,Y%-1+I%:NEXT I%
2070 IF MCURAL%=1 THEN MCURAL%=0:COLOR0:GOSUB 2085
2075 COLOR C%
2080 RETURN
2085REM*****AFFICHE CURSEUR
2090 LABEL ALCUR
2095 COLOR0:GOSUB AFCUR
2100 COLORC%:CURAL%=1:CD%=CD%-1:GOTO FINCOM
2105REM*****ETEINT CURSEUR
2110 LABEL ETCUR
2115 COLORF%:GOSUB AFCUR
2120 COLORC%:CURAL%=0:CD%=CD%-1:GOTO FINCOM
2125REM*****CURSEUR A GAUCHE
2130 LABEL CURGA
2135 IF CURAL%=0 THEN 2145
2140 COLORF%:GOSUB AFCUR
2145 X%=X%-L%*4:IF X%<0 THEN X%=0
2150 IF CURAL%=0 THEN 2160
2155 COLOR0:GOSUB AFCUR
2160 GOTO FINCOM
2165REM*****CURSEUR VERS LE BAS
2170 LABEL CURBA
2175 IF CURAL%=0 THEN 2185
2180 COLORF%:GOSUB AFCUR
2185 Y%=Y%-H%*5
2190 IF CURAL%=0 THEN 2200
2195 COLOR0:GOSUB AFCUR
2200 GOTO FINCOM
2205REM*****CURSEUR VERS LE HAUT
2210 LABEL CURHA
2215 IF CURAL%=0 THEN 2225
2220 COLOR F%:GOSUB AFCUR
2225 Y%=Y%+H%*4
2230 IF CURAL%=0 THEN 2240
2235 COLOR0:GOSUB AFCUR
2240 GOTO FINCOM
```



# GOUPIL



# CONDUITE D'UNE CENTRALE NUCLEAIRE

Une vraie centrale nucléaire à conduire ! Tout y est, les manettes, et les compteurs, les vu-mètres et les boutons. Evitez l'incident, l'EDF et les riverains vous en seront reconnaissants.

Michel PIPON

## ORIC 1

```
0 REM
1 REM...CONDUITE D'UNE CENTRALE NUCLEAIRE
2 REM
3 REM...MICHEL PIPON...NOV.83
4 REM
5 REM.....PRESENTATION
10 TEXT:CLS
20 PAPER0:INK2:POKE618,10:GOSUB10700
25 PLOT30,6,15:PLOT30,13,15
30 FOR I=7 TO 12: PLOT8, I, 10: PLOT7, I, 17: PLOT30, I, 15: NEXT I
35 PLOT7, 6, 17: PLOT7, 13, 17
40 L=3: X=12: Y=7: R#="CONDUITE D'UNE": GOSUB10200
45 Y=0: GOSUB10200
50 X=10: Y=11: R#="CENTRALE NUCLEAIRE": GOSUB10200
55 Y=12: GOSUB10200
57 FOR I=1 TO 30: REPRD: NEXT I
60 T=7: N=21: GOSUB30000
70 GOSUB 12000
80 GOSUB10300
90 REM.....MENU
100 CLS
110 TEXT
120 PRINT:PRINT:PRINT"On se propose de simuler le fonction- nement
d'une centrale ".
125 PRINT"nucléaire".
130 PRINT:PRINT"Vous pouvez choisir une des options suivantes".
140 X=5: Y=15: C=5: R#="3-Commencement du jeu": GOSUB10200
145 X=5: Y=18: C=1: R#="4-Fin du jeu": GOSUB 10200
150 Y=10: C=4: R#="1-Principe de fonctionnement": GOSUB10200
155 Y=12: R#=" d'une centrale": GOSUB10200
160 Y=14: C=6: R#="2-Explications des commandes": GOSUB10200
170 X=5: Y=23: C=3: R#="Donnez le numero correspondant": GOSUB10200
180 Y=24: X=10: R#="4 l'option choisie": GOSUB10200
190 PING
195 GET#
200 IF R#<>"1" AND R#<>"2" AND R#<>"3" AND R#<>"4" THEN 195
210 ON VAL(R#) GOSUB 9000,8000,500,400
220 TEXT:POKE618,10
230 GOSUB10700:CLS
250 GOTO 130
400 CLS:POKE618,3:CALL#F89B:END
500 REM.....DEBUT JEU
505 TEXT:CLS
507 PRINT:PRINT:PRINT
510 PRINTSPC(2)"JOUR"/SPC(2)"T.Re"/SPC(2)"T.Ec"/SPC(2)"T.To"/SPC(2)
"E.".
520 PRINTSPC(2)"E.mo"
1000 N=7: C=15: GOSUB 15000
1010 C=20: N=3: GOSUB 15000
1020 N=5: GOSUB 15000
1030 N=7: C=15: GOSUB 15000
1050 FOR I=4 TO 24: STEP 5
1060 FOR J=1 TO 5
1070 PLOT I, 18-J, STR$(J)
1080 NEXT J
1090 NEXT I
1100 C=20: N=4: GOSUB 15000
1110 FOR I=4 TO 24: STEP 5
1120 PLOT I, 18, 18
1130 NEXT I
1135 FOR R=1 TO 4: Y(R)=17: NEXT R
1140 PLOT4, 20, "R": PLOT10, 20, "C"
1150 PLOT16, 20, "CS": PLOT22, 20, "CU"
1230 POKE48000, 67: POKE49001, 85
2000 FOR J=8 TO 14
```

```
2010 PLOT31, J, 22
2015 PLOT30, J, 22
2020 NEXT J
2030 PLOT32, 7, "FUITES"
2040 PLOT20, 9, "CP": PLOT32, 9, 15
2050 PLOT20, 11, "CS": PLOT32, 11, 15
2060 PLOT20, 13, "CU": PLOT32, 13, 15
2070 FOR J=16 TO 19
2080 PLOT31, J, 21
2085 PLOT30, J, 21
2090 NEXT J
2095 PLOT30, 17, 10: PLOT30, 18, 10
2100 PLOT32, 17, 15: PLOT32, 18, 15
2105 FOR I=9 TO 13: STEP 2
2110 PLOT35, I, "1/1"
2120 NEXT I
2130 PLOT29, 17, 1: PLOT29, 18, 1
2140 PLOT31, 20, "PRODUIT."
3000 GOSUB22000
3500 C=17: GOSUB7100
4000 JOUR=R: R#="R": T=0: EM=0: CU=0
4005 DIME R#(0): R#(0)=0: R#(1)=0: R#(2)=0: D#="0"
4010 S=0: RE=0: CP=0: CU=0: CS=0
4020 GOSUB10000: IFFT=25: RND(1)=25: THEN5000
4030 IFFT=5: THEN2000
4050 IF I=100: R#="5: THEN GOSUB10000: GOTO5450
4060 IFFT=9999: THEN5410
4070 IF R#="9500R#(9) THEN GOSUB14000
4080 IF R#="1 THEN GOSUB14100: GOTO5000
4090 GOSUB16000
5000 X=3: Y=5: C=4: R#="VOUS POUVEZ EFFECTUER VOS REGLAGES": GOSUB 1020
0
5010 PLOT 1,5,12
5020 R#="RND(1)
5100 GET#
5150 IF R#(C)=8 THEN R#="1
5155 IF R#(C)=9 THEN R#="1
5160 IF R#(C)=4 THEN R#="4
5170 IF R#(C)=1 AND R#(C)=4 THEN R#="140
5180 ON R#(C) GOSUB 7100, 7200, 7300, 7400
5190 IF R#(C)=X+11 THEN5200
5191 C=17: PLOT2, Y(R), C: Y(R)=Y(R)+1: IF Y(R)>9 THEN Y(R)=0
5192 IF R#(C)=208 THEN R#(C)=151
5200 IF R#(C)=X+18 THEN5210
5201 C=20: PLOT2, Y(R), C: Y(R)=Y(R)+1: IF Y(R)>15 THEN Y(R)=17
5202 IF R#(C)=208 THEN R#(C)=4 THEN5201
5210 IF R#="F" THEN PLOT2, 5, 0: GOTO5500
5240 IF R#="R" THEN PLOT2, 5, 0: GOSUB16000
5290 IF R#(C)=13 THEN ZRP: PLOT2, 5, 0: GOSUB17000: R#="R": GOTO4020
5400 GOTO5000
5410 GOSUB10000
5420 PRINT:PRINT:PRINTSPC(5)CHR$(27)"*PRODUCTION ATTEINTE"
5430 GOTO5470
5450 GOSUB10000
5460 PRINT:PRINT:PRINTSPC(5)CHR$(27)"*COMBUSTIBLE EPUISE"
5470 WAIT500
5500 GOSUB10700:CLS:CD=1
5600 PRINT"Sur une periode de "JOUR" jours, vous avez produit une
moyenne de ".
5610 PRINTINT(EM)"/" kWh"
5620 R#(1)=-(EM/799)-(EM/899)-(EM/999)-(EM/1099)-(EM/1199)-(EM/1299)-
(EM/1399)
5630 R#(R#)-(EM/1499)
5640 PRINT:PRINT:PRINT"Votre taux de production est "
```



```
5650 CHR$(27)GOTO5655,5660,5670,5680,5690,5700,5710,5720,5730
5655 PRINT"tres mauvais.Cherchez un autre travail." GOTO5740
5660 PRINT"mauvais.Votre zone a connu de frequents blackouts." GOTO
5740
5670 PRINT"assez mauvais.Votre zone a connu des blackouts occasion-
els." GOTO5740
5680 PRINT"loin en dessous des minima." GOTO5740
5690 PRINT"faible.Votre zone a connu quelques jours difficiles." GO
TO5740
5700 PRINT"moyen.Les besoins en electricite ont ete tout juste comb-
les." GOTO5740
5710 PRINT"encourageant.Peut mieux faire." GOTO5740
5720 PRINT"excellent." GOTO5740
5730 PRINT"proche du maxima.Tres bien." GOTO5740
5740 GOSUB22000
5750 C=1-(C#18)-(C#20)-(C#20)
5760 PRINT:PRINT:PRINT"Les depats furent ".
5770 ON GOTO5790,5790,5800,5810
5780 PRINT"tres legers." GOTO5900
5790 PRINT"moderes." GOTO5900
5800 PRINT"serieux." GOTO5900
5810 PRINT"severes." GOTO5900
5900 GOSUB29000:GOSUB10300
6000 ON=0: RETURN
7100 REM
7110 Z=4: R=1
7120 PLOT2, 20, 12
7130 PLOT8, 20, 8
7140 PLOT14, 20, 8
7150 PLOT20, 20, 8
7170 RETURN
7200 REM
7210 Z=18
7220 PLOT2, 20, 8
7230 PLOT8, 20, 12
7240 PLOT14, 20, 8
7250 PLOT20, 20, 8
7270 RETURN
7300 REM
7310 Z=15
7320 PLOT2, 20, 8
7330 PLOT8, 20, 8
7340 PLOT14, 20, 12
7350 PLOT20, 20, 8
7370 RETURN
7400 REM
7410 Z=22
7420 PLOT2, 20, 8
7430 PLOT8, 20, 8
7440 PLOT14, 20, 8
7450 PLOT20, 20, 12: PLOT26, 20, 8
7470 RETURN
8000 REM.....EXPLICATIONS
8005 TEXT:CLS
8010 PRINT"Vous avez 4 reglages ".
8020 PRINT:PRINT" ".CHR$(27)"*F1-Contrôle du reacteur".CHR$(27)"*DRE
8030 PRINT:PRINT" ".CHR$(27)"*F2-Debit circuit Primaire".CHR$(27)"*D
CP".
8040 PRINT:PRINT" ".CHR$(27)"*F3-Debit circuit secondaire".CHR$(27)
"DCS".
8050 PRINT:PRINT" ".CHR$(27)"*F4-Debit circuit d'urgence".CHR$(27)"
CCU".
8052 PRINT:PRINT"Les reglages sont effectues avec les 4 touches fle
chees.".
8053 PRINT:PRINT"Vous disposez aussi des touches ".
8054 PRINT" ".CHR$(27)"*RETURN".CHR$(27)"*B*prend en compte les reglag
es.".
8055 PRINT" ".CHR$(27)"*FF".SPC(5)CHR$(27)"*BFin.".
8058 PRINT" ".CHR$(27)"*FR".SPC(5)CHR$(27)"*BRevoir le rapport.".
8060 PRINT:PRINT"Le combustible est suffisant pour une duree de 100
a 150 jours.".
8070 PRINT:PRINT"Il faut arriver a Produire 100000 kWh, vous aurez a
lors 999ne.".
8080 GOSUB10300
8090 CLS:PRINT" ".CHR$(27)"*REGLAGES BARRES DE CONTROLE".PRINT
8100 PRINT"Pour regler la reaction en chaine on utilise des barres
de controle.".
8105 PRINT
8110 PRINT"Suivant qu'elles sont introduites Plusou moins Profonde-
ment dans ".
8120 PRINT" le reacteur, la reactivite decroit ou croit".
8130 PRINT:PRINT"Plus les barres sont sorties Plus la temperature
augmente".
8150 PRINT:PRINT"Pour regler les barres il faut donner un nombre en-
tre 0 et 10".
8160 PRINT
8170 PRINT" ".CHR$(27)"*F 0 'barres entrees"
8180 PRINT" ".CHR$(27)"*F10 'barres sorties"
8185 GOSUB10300:CLS
8190 PRINT:PRINT" ".CHR$(27)"*RDEBITS CIRCUITS"
8200 PRINT:PRINT"Pour indiquer le debit du circuit on donne un nom-
bre entre ".
8210 PRINT" 0 et 10".
8215 PRINT
8220 PRINT" ".CHR$(27)"*F 0 'debit nul"
8230 PRINT" ".CHR$(27)"*F10 'debit maxi"
8235 PRINT:PRINT" ".CHR$(27)"*ATTENTION".CHR$(27)"*B")
```









