



# HEBDOGICIEL



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

M-1815-13-8F

**DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II et IIe . CANON X-07 . CASIO FX 702-P . COMMODORE 64 et VIC 20 . GOUPIL . HEWLETT PACKARD HP 41 . MULTITECH MP-F II . ORIC 1 . SHARP MZ, PC 1211, PC 1500 . SINCLAIR ZX 81 . TANDY TRS 80 . TEXAS Ti-99/4A . THOMSON TO7**

## LES CONCOURS PERMANENTS :

10 000 francs de prix au meilleur programme CHAQUE MOIS. 1 voyage en Californie pour le meilleur logiciel CHAQUE TRIMESTRE (Règlement en page intérieure)

## Mini-logo

Joël GADRAT nous propose cette semaine ce programme qui s'adresse non seulement à ceux qui connaissent le langage LOGO, mais également à ceux qui veulent s'initier à cette méthode de programmation souple et agréable. Nous attendons vos programmes (vos procédures) dans ce langage

ainsi que les améliorations du programme lui-même. Peuvent être rajoutés quelques primitifs comme lecture de données, opérations arithmétiques, etc. ou encore des adaptations à d'autres ordinateurs. Le mini-logo de ce sympathique lecteur deviendra-t-il le logo de l'hippocampe ?

```

1 REM *****
2 REM * M I N I - L O G O *
3 REM * Par Joël GADRAT *
4 REM * :UR APPLE IIe *
5 REM * Convient pour apple II *
6 REM * doté de 48 ko *
7 REM *****
10 GOTO 300
20 REM -- DESSINE LA TORTUE --
30 IF AP% = 0 THEN RETURN
40 HCOLOR= CO%:XX = X + 6 * COS
   (Z - S0):YY = Y + 6 * SIN (
   Z - S0)
50 HPL0T XX,YY TO X + 6 * COS (
   Z),Y + 6 * SIN (Z) TO X + 6
   * COS (Z + S0),Y + 6 * SIN
   (Z + S0) TO XX,YY
60 RETURN
70 REM -- recherche d'une
   procédure C$ --
80 C = 0
90 IF C$ = NC$(C) THEN 120
100 IF C > DC - 1 THEN ER = 1
   : GOTO 120
110 C = C + 1: GOTO 90
120 RETURN : "
130 REM -- INIT DESSIN --
140 HCOLOR= 7: HPL0T 0,0 TO 278,
   0 TO 278,159 TO 0,159 TO 0,0

```

```

150 X = 7:Y = 7:Z = 0:CO% = 7:CO%
   (0) = 7: GOSUB 30
160 RETURN : "
199 REM --Acquisition des ordres
   d'une procédure
200 IF LIB > = 700 THEN PRINT
   "TR0P LONG!":ER = 1: GOTO 24
   0
210 INPUT "?":IC$
220 IF C$ = "C'EST TOUT" THEN 25
   0
230 IF C$ < > "OUBLIE" THEN IN$
   (LI) = C$:LI = LI + 1: GOTO
   200
240 DC = DC - 1:LIB = AC$(DC):
   PRINT "J'AI OUBLIE "NC$(DC):
   NC$(DC) = "": GOTO 270
250 IN$(LI) = C$:LI = LI + 1
260 PRINT : PRINT "OK.": PRINT
270 RETURN : "
300 REM -- INITIALISATIONS --
310 LOMEM: 16384
320 DIM IN$(700): REM nb de pas
   de programmes possibles
330 DIM NC$(50),AC$(50): REM pr
   océdures
340 DIM R$(25): REM emboitement
   des procédures

```

suite page 12

## PATOIS BASIC

L'adaptation d'un programme d'un ordinateur X sur un ordinateur Y n'est pas toujours chose aisée.

A priori, presque tous les ordinateurs individuels sont programmables en basic, langage théoriquement standardisé.

En réalité, et le basic par lui-même n'est pas en cause, chaque ordinateur possède son basic "étendu" qui reste très différent des autres.

Hebdogiciel vous aide à réaliser l'adaptation des programmes qui vous intéressent en publiant, chaque semaine et pour chaque ordinateur, un résumé des particularités du basic concerné.

Pour les mordus du langage machine, aucune solution de ce type n'est envisageable, et pour cause.

Bien entendu, remarques et ajouts seront les bienvenus afin de compléter petit à petit ce panorama des patois basic.

Cette semaine : APPLE.

Suite page 12

## EDITO

Quand nous avons publié les premiers numéros d'Hebdogiciel, nous avons essayé de sortir des sentiers battus, moins de rédactionnel, moins de publicité et beaucoup de programmes. Nous espérons une participation dynamique des lecteurs français, nous avons été comblé : plus de 2000 logiciels reçus à ce jour dont plus de 600 pour le seul mois de

décembre ! Et une qualité chaque jour meilleure. Nous n'avons plus rien à envier aux anglo-saxons ! Voilà le classement des programmes reçus à ce jour :

TI 99/4A	19,44 %
ORIC 1	19,09 %
ZX 81	10,71 %
TRS 80	6,29 %
VIC 20	5,93 %
APPLE II	5,12 %
COM 64	5,10 %
HP 41	4,77 %
TO7	4,35 %
FX 702 P	4,30 %
PC 1500	3,72 %
SPECTRUM	2,52 %
MPF II	2,32 %
MZ 80	2,13 %
PC 1211	2,05 %

Les autres ordinateurs sont soit trop récents soit entrés depuis de temps dans l'Hebdo, soit "dans les choux".

Persevérez, continuez à nous envoyer des programmes pour faire monter votre ordinateur au hit-parade des logiciels.

Cette semaine, nous parlons beaucoup de LOGO, c'est non seulement un langage adapté à l'éducation mais, c'est aussi une autre façon d'aborder l'informatique, n'hésitez pas à nous envoyer des programmes écrits en LOGO sur la version de votre ordinateur ou sur le MINI-LOGO que nous publions cette semaine.

Nous publions aussi la première partie d'une série d'articles très utiles : l'adaptation des instructions de différents ordinateurs. Cela vous permettra d'avoir plusieurs logiciels par semaine. Là en-

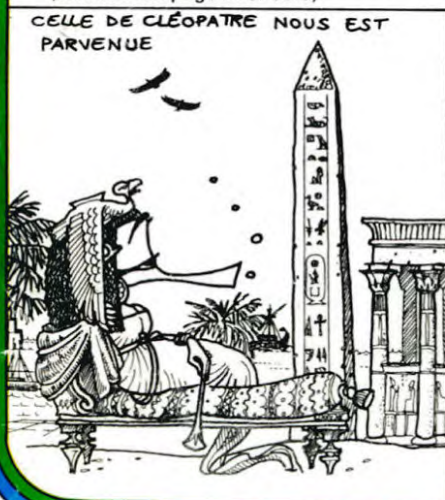
core, envoyez-nous vos suggestions et vos remarques, nous comptons sur vous !

G. CECCALDI

## MENU

APPLE II :	Mini Logo
Joël GADRAT	page 1
TI 99/4A :	course de voitures
Pascal ENET	page 2
TO7 :	Pac-Man
Emanuel BERNOUD	page 2
TI 99/4A :	Monstre et chevalerie
Frédéric CHAUVIN	page 3
ZX 81 :	Electronique
Yvon MENARD	page 4
COM 64 :	Gestion fichier
Pierre WRIGHT	page 5
VIC 20 :	Mission suicide
N. NORMIER	page 6
TRS 80 :	Colleuse électronique
Eric JEAN-ELIE	page 6
MZ 700 :	Des-illusions
Bernard RAGOT	page 7
MP-FII :	Obstacles
André LEGRAND	page 7
FX-702P :	Prince des anneaux
Christian LEGRAND	page 10
PC 1211 :	Banderolle
Bernard POYAU	page 10
GOUPIL :	Emprunt
Marie-laure BESSON	page 11
PC 1500 :	Bowling
Charles CARRON	page 11
ORIC 1 :	Krypton
P. PIERONI	page 13
HP 41 :	F1
Didier VALLET	page 14
CANON X-07	Morpion
Cyrille DANES	page 15

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).









# MONSTRE ET CHEVALERY

Le sphynx vous fait chevalier de l'ordre du Texas. Parviendrez-vous à vous rendre maître du donjon ? En tout cas, prudence : la vie n'a pas de prix !

Frédéric CHAUVIN



## TI 99/4A

## BASIC

## SIMPLE

```

10 REM MONSTRE & CHEVALERY
20 REM
30 REM copyright Frederic
40 REM
50 REM
60 REM
70 REM
80 REM
90 REM
100 RANDOMIZE
110 DIM N(28),S(28),E(28),D(28),V(28),D$(30),VM(30),VMAX(30),VA(28),VT(28)
120 FOR X=1 TO 30
130 READ D$(X),VM(X),VMAX(X)
140 NEXT X
150 CALL CLEAR
160 REM
170 REM INITIALISATION
180 FOR I=1 TO 28
190 READ N(I),S(I),E(I),D(I)
200 NEXT I
210 REM TRESORS
220 FOR I=1 TO 5
230 SALLE=INT(RND*27)+2
240 IF V(SALLE)<>0 THEN 230
250 V(SALLE)=1
260 VT(SALLE)=INT(RND*VMAX(I))+1
270 IF VT(SALLE)<VM(I) THEN 260
280 NEXT I
290 REM PRINCESSE
300 SALLE=INT(RND*27)+2
310 IF V(SALLE)<>0 THEN 300
320 V(SALLE)=6
330 REM ARMES
340 FOR I=1 TO 8
350 SALLE=INT(RND*27)+2
360 IF V(SALLE)<>0 THEN 350
370 V(SALLE)=I+22
380 VA(SALLE)=INT(RND*VMAX(22+I))
390 IF VA(SALLE)<VM(I+22) THEN 380
400 NEXT I
410 SALLE=1
420 VIE=500
430 REM DESSIN PLATEAU
440 CALL HCHAR(1,3,42,30)
450 CALL HCHAR(3,3,42,30)
460 CALL HCHAR(24,3,42,30)
470 CALL VCHAR(1,3,42,24)
480 CALL VCHAR(4,23,42,20)
490 CALL VCHAR(1,32,42,24)
500 CALL HCHAR(6,24,42,8)
510 CALL HCHAR(8,24,42,8)
520 CALL HCHAR(16,24,42,8)
530 CALL HCHAR(5,26,45,4)
540 CALL HCHAR(10,24,45,6)
550 CALL VCHAR(11,24,46,5)
560 CALL HCHAR(18,24,45,8)
570 CALL VCHAR(19,24,46,5)
580 A$="PT:500 VIE:500 ** PT: FORCE:00 "
590 CH=2
600 CV=3
610 GOSUB 3860
620 A$="DES:"
630 CH=4
640 CV=25
650 GOSUB 3860
660 A$="ARMES:"
670 CH=9
680 CV=23
690 GOSUB 3860
700 A$="TRESORS:"
710 CH=17
720 CV=23
730 GOSUB 3860
740 FORCE=INT(RND*15)+1
750 IF FORCE<10 THEN 740
760 A$="BIENVENUE DANS"
770 CH=5
780 CV=5
790 GOSUB 3860
800 A$="MON CHATEAU."
810 CH=7
820 CV=6
830 GOSUB 3860
840 A$="MOI LE SPHYNX"
850 CH=9
860 CV=6
870 GOSUB 3860
880 A$="VOUS ACCORDE"
890 CH=11
900 CV=5
910 GOSUB 3860
920 A$=STR$(FORCE)&" POINTS DE"
930 CH=13
940 CV=7
950 GOSUB 3860
960 A$="VIE."
970 CH=15
980 CV=11
990 GOSUB 3860
1000 REM JEU
1010 IF VIE<=0 THEN 3960
1020 IF FORCE<=0 THEN 3960
1030 A$=STR$(FORCE)&" "
1040 CH=2
1050 CV=28
1060 GOSUB 3860
1070 GOSUB 3920
1080 A$=STR$(VIE)&" "
1090 CH=2
1100 CV=11
1110 GOSUB 3860
1120 NDC=NDC+1
1130 REM NB & NOM DES SORTES
1140 NS=0
1150 IF N(SALLE)<>0 THEN 1200
1160 IF S(SALLE)<>0 THEN 1230
1170 IF D(SALLE)<>0 THEN 1260
1180 IF E(SALLE)<>0 THEN 1290

```

```

1190 GOTO 1310
1200 NS=1
1210 B$="N "
1220 GOTO 1160
1230 NS=NS+1
1240 B$=B$&"S "
1250 GOTO 1170
1260 NS=NS+1
1270 B$=B$&"O "
1280 GOTO 1180
1290 NS=NS+1
1300 B$=B$&"E "
1310 IF NS=1 THEN 1370
1320 A$="IL Y A "&STR$(NS)&" SORTIES"
1330 CH=CH+4
1340 CV=3
1350 GOSUB 3860
1360 GOTO 1490
1370 A$="IL Y A UNE SEULE "
1380 CH=7
1390 CV=4
1400 GOSUB 3860
1410 A$="SORTIE ("&B$&")"
1420 CH=CH+2
1430 CV=6
1440 GOSUB 3860
1450 IF B$="N " THEN 1700
1460 IF B$="S " THEN 1730
1470 IF B$="O " THEN 1760
1480 IF B$="E " THEN 1790
1490 A$=" ("&B$&")"
1500 CH=8
1510 CV=8
1520 GOSUB 3860
1530 B$=""
1540 A$="LAQUELLE PRENEZ"
1550 CH=10
1560 CV=4
1570 GOSUB 3860
1580 A$="VOUS ?"
1590 CH=12
1600 CV=9
1610 GOSUB 3860
1620 CALL KEY(0,KE,ST)
1630 IF ST=0 THEN 1620
1640 CALL HCHAR(12,16,KE)
1650 IF KE=69 THEN 1790
1660 IF KE=78 THEN 1700
1670 IF KE=83 THEN 1730
1680 IF KE=79 THEN 1760
1690 GOTO 1620
1700 IF N(SALLE)=0 THEN 1620
1710 SALLE=N(SALLE)
1720 GOTO 1810
1730 IF S(SALLE)=0 THEN 1620
1740 SALLE=S(SALLE)
1750 GOTO 1810
1760 IF D(SALLE)=0 THEN 1620
1770 SALLE=D(SALLE)
1780 GOTO 1810
1790 IF E(SALLE)=0 THEN 1620
1800 SALLE=E(SALLE)
1810 GOSUB 3920
1820 B$=""
1830 NS=0
1840 IF V(SALLE)=0 THEN 1850 ELSE 2690
1850 X=INT(RND*10)+1
1860 IF X*4 THEN 1930
1870 A$="LA VOIE EST LIBRE.."
1880 CH=13
1890 CV=3
1900 GOSUB 3860
1910 VIE=VIE-INT(RND*15)+1
1920 GOTO 1010
1930 X=INT(RND*22)+1
1940 IF X<6 THEN 1930
1950 FM=INT(RND*VMAX(X))+1
1960 IF FM<VM(X) THEN 1950
1970 A$="ATTENTION VOICI UN"
1980 CH=5
1990 CV=3
2000 GOSUB 3860
2010 A$=D$(X)&" DE FORCE "&STR$(FM)
2020 CH=7
2030 CV=3
2040 GOSUB 3860
2050 A$="LE COMBATTEZ-VOUS?"
2060 CH=10
2070 CV=3
2080 GOSUB 3860
2090 CALL KEY(0,KE,ST)
2100 IF ST=0 THEN 2090
2110 IF KE=79 THEN 2160
2120 IF KE=78 THEN 2140
2130 GOTO 2090
2140 FORCE=FORCE-FM
2150 GOTO 1010
2160 A$="1..A MAINS NUES"
2170 CH=13
2180 CV=5
2190 GOSUB 3860
2200 FOR HH=1 TO NA
2210 CV=5
2220 CH=CH+1
2230 A$=STR$(H+1)&".. "&D$(AR(H))&" ("&STR$(FA(H))&")"
2240 GOSUB 3860

```



```

2250 NEXT H
2260 CALL KEY(0,KE,ST)
2270 IF ST=0 THEN 2260
2280 KE=KE-48
2290 IF KE<1 THEN 2260
2300 IF KE>H THEN 2260
2310 IF KE=1 THEN 2320 ELSE 2360
2320 FC=FM-INT(FORCE/10)
2330 IF FC<0 THEN 2340 ELSE 2350
2340 FC=0
2350 GOTO 2380
2360 FC=FM-INT(FORCE/10)-FA(KE-1)
2370 IF FC<0 THEN 2340
2380 A$="COMBAT A "&STR$(FC)
2390 CH=CH+2
2400 CV=3
2410 GOSUB 3860
2420 D1=INT(RND*6)+1
2430 D2=INT(RND*6)+1
2440 FDR HH=1 TO 150
2450 NEXT HH
2460 CALL HCHAR(7,25,(D1+48))
2470 CALL HCHAR(7,30,(D2+48))
2480 IF D1+D2>FC THEN 2570
2490 IF D1+D2=FC THEN 2640
2500 A$="IL VOUS A BATTU"
2510 CH=CH+2
2520 CV=3
2530 GOSUB 3860
2540 VIE=VIE-INT(RND*50)+1
2550 FORCE=FORCE-FC
2560 GOTO 1010
2570 A$="BRAVO IL EST MORT"
2580 CH=CH+2
2590 CV=3
2600 GOSUB 3860
2610 VIE=VIE-INT(RND*10)+1
2620 FORCE=FORCE+FC
2630 GOTO 1010
2640 A$="ZUT, IL EST PARTI"
2650 CV=3
2660 CH=CH+2
2670 GOSUB 3860
2680 GOTO 1010
2690 REM PRINCESSE
2700 IF V(SALLE)=6 THEN 2710 ELSE 3000
2710 GOSUB 3920
2720 IF PRINC=1 THEN 1870
2730 A$="VOILA LA PRINCESSE"
2740 CH=12
2750 CV=3
2760 GOSUB 3860
2770 IF NT*2+FORCE>25 THEN 2780 ELSE 2900
2780 A$="ELLE ACCOMPAGNE SON"
2790 CH=14
2800 CV=3
2810 GOSUB 3860
2820 A$="ADMIRABLE SAUVEUR"
2830 CH=16
2840 CV=5
2850 GOSUB 3860
2860 PRINC=1
2870 IF NT=5 THEN 4100
2880 FORCE=FORCE+5
2890 GOTO 1010
2900 A$="PASSEZ VOTRE CHEMIN"
2910 CH=14
2920 CV=3
2930 GOSUB 3860
2940 A$="VOUS DIT-ELLE"
2950 CH=16
2960 CV=6
2970 GOSUB 3860
2980 VIE=VIE-INT(RND*30)+1
2990 GOTO 1010
3000 IF V(SALLE)<6 THEN 3010 ELSE 3390
3010 A$="AH! AH! UN "&D$(V(SALLE))
3020 CH=5
3030 CV=3
3040 GOSUB 3860
3050 A$="DE VALEUR "&STR$(VT(SALLE))
3060 CH=7
3070 CV=3
3080 GOSUB 3860
3090 IF VT(SALLE)>=FORCE THEN 3100 ELSE 3200
3100 A$="MAIS IL EST TROP"
3110 CH=10
3120 CV=3
3130 GOSUB 3860
3140 A$="CHER POUR VOUS"
3150 CH=12
3160 CV=3
3170 GOSUB 3860
3180 VIE=VIE-INT(RND*20)+1
3190 GOTO 1010
3200 A$="L'ACHETEZ-VOUS?"
3210 CH=10
3220 CV=3
3230 GOSUB 3860
3240 CALL KEY(0,KE,ST)
3250 IF ST=0 THEN 3240
3260 IF KE=78 THEN 3180
3270 IF KE=79 THEN 3290
3280 GOTO 3240
3290 FORCE=FORCE-VT(SALLE)
3300 NT=NT+1
3310 A$=D$(V(SALLE))
3320 CH=NT+18
3330 CV=24
3340 GOSUB 3860
3350 V(SALLE)=0
3360 IF NT=5 THEN 3370 ELSE 3380
3370 IF PRINC=1 THEN 4100
3380 GOTO 3180
3390 A$="VOILA UNE "&D$(V(SALLE))
3400 CH=5
3410 CV=5
3420 GOSUB 3860
3430 A$="DE VALEUR "&STR$(VA(SALLE))
3440 CH=7
3450 CV=3
3460 GOSUB 3860
3470 IF NA=5 THEN 3480 ELSE 3570
3480 A$="MAIS VOUS AVEZ"
3490 CH=CH+2
3500 CV=3
3510 GOSUB 3860
3520 A$="ASSEZ D'ARMES."
3530 CH=CH+2

```

```

3540 CV=3
3550 GOSUB 3860
3560 GOTO 3180
3570 IF VA(SALLE)>=FORCE THEN 3580 ELSE 3670
3580 A$="MAIS ELLE EST TROP"
3590 CH=12
3600 CV=3
3610 GOSUB 3860
3620 A$="CHERE POUR VOUS"
3630 CH=14
3640 CV=4
3650 GOSUB 3860
3660 GOTO 3180
3670 A$="L'ACHETEZ-VOUS?"
3680 CH=10
3690 CV=5
3700 GOSUB 3860
3710 CALL KEY(0,KE,ST)
3720 IF ST=0 THEN 3710
3730 IF KE=78 THEN 3180
3740 IF KE=79 THEN 3760
3750 GOTO 3710
3760 FORCE=FORCE-VA(SALLE)
3770 NA=NA+1
3780 AR(NA)=V(SALLE)
3790 FA(NA)=VA(SALLE)
3800 A$=D$(V(SALLE))
3810 CH=NA+10
3820 CV=24
3830 GOSUB 3860
3840 V(SALLE)=0
3850 GOTO 3180
3860 FOR Y=1 TO LEN(A$)
3870 XX=ASC(SEG$(A$,Y,1))
3880 CV=CV+1
3890 CALL HCHAR(CH,CV,XX)
3900 NEXT Y
3910 RETURN
3920 FOR Y=4 TO 23
3930 CALL HCHAR(Y,4,32,19)
3940 NEXT Y
3950 RETURN
3960 GOSUB 3920
3970 IF FORCE<=0 THEN 3980 ELSE 4000
3980 CALL HCHAR(2,29,48,2)
3990 GOTO 4010
4000 CALL HCHAR(2,12,48,2)
4010 A$="VOUS ETES MORT"
4020 CH=13
4030 CV=6
4040 GOSUB 3860
4050 A$="ADIEU CHEVALIER"
4060 CH=13
4070 CV=5
4080 GOSUB 3860
4090 GOTO 4090
4100 GOSUB 3920
4110 A$="BRAVO CHEVALIER!!!"
4120 CH=6
4130 CV=3
4140 GOSUB 3860
4150 A$="VOUS ETES DESORMAIS"
4160 CH=8
4170 CV=3
4180 GOSUB 3860
4190 A$="MAITRE DU DONJON"
4200 CH=10
4210 CV=3
4220 GOSUB 3860
4230 A$="SUR UN TOTAL DE"
4240 CH=12
4250 CV=3
4260 GOSUB 3860
4270 SCORE=INT((VIE/NDC)*FORCE*1000)
4280 A$=STR$(SCORE)&" POINTS"
4290 CH=14
4300 CV=3
4310 GOSUB 3860
4320 GOTO 4320
4330 DATA "COFFRE",9,13
4340 DATA "SCEPTRE",10,14
4350 DATA "DIAMANT",9,13
4360 DATA "LINGOT",9,12
4370 DATA "COLLIER",9,13
4380 DATA "DRAGON",9,15
4390 DATA "TROLL",4,7
4400 DATA "TROLL",4,7
4410 DATA "ORC",5,8
4420 DATA "ORC",5,8
4430 DATA "BALROG",5,8
4440 DATA "BALROG",5,8
4450 DATA "VAMPIRE",5,9
4460 DATA "VAMPIRE",5,9
4470 DATA "COBRA",6,10
4480 DATA "COBRA",6,10
4490 DATA "GNOME",4,7
4500 DATA "GNOME",4,7
4510 DATA "GARDE",3,6
4520 DATA "GOLEM",4,8
4530 DATA "GOLEM",4,8
4540 DATA "TIGRE",7,10
4550 DATA "SERPE",1,4
4560 DATA "ARMURE",5,7
4570 DATA "EPEE",5,9
4580 DATA "FRONDE",2,5
4590 DATA "MASSE",5,7
4600 DATA "HACHE",5,8
4610 DATA "DAGUE",2,5
4620 DATA "LANCE",4,7
4630 DATA 17,0,2,21
4640 DATA 0,0,3,1
4650 DATA 4,0,0,2
4660 DATA 5,3,0,0
4670 DATA 6,4,0,0
4680 DATA 0,5,0,15
4690 DATA 10,0,0,8
4700 DATA 9,15,7,0
4710 DATA 0,8,0,11
4720 DATA 0,7,0,12
4730 DATA 0,0,9,14
4740 DATA 0,0,10,13
4750 DATA 0,14,12,0
4760 DATA 13,0,11,20
4770 DATA 8,16,6,18
4780 DATA 15,0,0,0
4790 DATA 18,1,0,0
4800 DATA 19,17,15,22
4810 DATA 20,18,0,0
4820 DATA 0,19,14,25
4830 DATA 0,0,1,28
4840 DATA 23,0,18,0
4850 DATA 24,22,0,27
4860 DATA 25,23,0,0
4870 DATA 0,24,20,24
4880 DATA 0,27,25,0
4890 DATA 26,28,23,0
4900 DATA 27,0,21,0

```



HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 340 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE 52 x 8,00 = 416 FRANCS. ABONNEMENT POUR 6 MOIS : 180 FRANCS.

NOM :  
 PRENOM :  
 ADRESSE :  
 REGLEMENT JOINT :  CHEQUE  CCP

MATERIEL UTILISE :  
 CONSOLE :  
 PERIPHERIQUES :







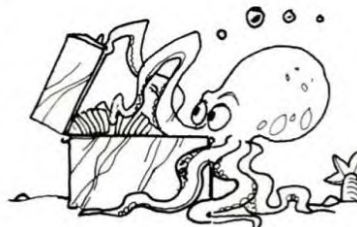
# GESTION FICHER

Création, recherche, tri, copie..., bref, tout ce qu'il faut pour une bonne gestion de fichier, avec sauvegarde sur cassette.

Pierre WRIGHT

```
1 REM *****
2 REM ***
3 REM *** PROGRAMME DE FICHER ***
4 REM *** PIERRE WRIGHT 19/09/83 ***
5 REM *** VERSION DU --27/09/83 ***
6 REM ***
7 REM *****
8 REM
9 REM
10 PRINT CHR$(147):PRINT CHR$(144):POKE 53280,6:POKE 53281,6
11 GOTO 500
12 PRINT"*****GESTION DE FICHERS*****"
13 PRINT"*****GESTION DE FICHERS*****"
14 PRINT"*****PIERRE WRIGHT 1983*****"
15 PRINT"*****"
16 RETURN
17 REM -----
18 REM ---- CREATION DES VARIABLES
19 GOSUB 20
20 PRINT" "
21 PRINT" "
22 PRINT" "
23 PRINT" "
24 RETURN
25 REM -----
26 REM ---- DIMENTION DES TABLEUX
27 REM
28 IF RW#="" THEN 76
29 DIM LA$(ND),N$(NF,ND),X$(NF+1),X$(NF+1)
30 RW#=""
31 RETURN
32 REM -----
33 REM ---- CREATION DES LIBELLES
34 REM
35 GOSUB 20:GOSUB 70
36 PRINT" "
37 FOR I = 1 TO ND
38 PRINT "INTITULE --->";I:INPUT LB#
39 IF LB#="" THEN 97
40 IF LEN(LB#) > 15 THEN 97
41 GOTO 100
42 PRINT" ";FOR I3= 1 TO 70:PRINT " ";NEXT I3:PRINT PRINT" ";
43 LB#="" :GOTO 90
44 FOR I1 = 1 TO 15:LEN(LB#)
45 LB# = LB# + " "
46 NEXT I1
47 LA$(I) = LB# : LB# = ""
48 NEXT I
49 REM -----
50 REM ---- AFFICHAGE DES DONNEES
51 REM
52 GOSUB 20
53 PRINT" "
54 FOR I = 1 TO ND
55 PRINT I, PRINT " ";PRINT LA$(I)
56 NEXT I
57 PRINT" "
58 ETES VOUS D'ACCORD (O/N) -->
59 GET R$:IF R#="" THEN 121
60 IF R#="O" THEN 150
61 IF R#="N" THEN 125
62 GOTO 121
63 PRINT"QUELLE RUBRIQUE VOULEZ VOUS CHANGER ";:INPUT R
64 IF R > ND THEN " ";GOTO 125
65 IF R < 0 THEN PRINT" ";GOTO 125
66 PRINT "INTITULE --->";R:INPUT LB#
67 IF LB#="" THEN 132
68 IF LEN(LB#) > 15 THEN 132
69 GOTO 134
70 PRINT" ";FOR I3= 1 TO 70:PRINT " ";NEXT I3:PRINT PRINT" ";
71 LB#="" :GOTO 128
72 FOR I1 = 1 TO 15:LEN(LB#)
73 LB# = LB# + " "
74 NEXT I1
75 LA$(R) = LB# : LB# = ""
76 GOTO 110
77 REM -----
78 REM ---- SAISIE DES FICHES
79 REM
80 DF=1
81 FOR I = DF TO NF
82 GOSUB 20
83 PRINT" "
84 SI VOUS AVEZ TERMINE :
85 TAPEZ FIN DANS --->";:PRINTLA$(I)
86 PRINT" "
87 FICHE NUMERO--->";:I
88 PRINT" "
89 FOR B = 1 TO ND
90 PRINT B;:PRINT SPC(3-LEN(STR$(B)))LA$(B);
91 PRINT N$(I,B)
92 NEXT B
93 PRINT" "
94 VOULEZ VOUS MODIFIER (O/N)
95 GET R$:IF R#="" THEN 239
96 IF R#="N" THEN 249
97 IF R#="O" THEN 243
98 GOTO 239
99 PRINT " QUEL NUMERO ";:INPUT B2
100 IF B2=0 THEN PRINT" ";GOTO 243
101 IF B2>ND THEN PRINT" ";:GOTO 243
102 PRINT B2;:PRINT SPC(3-LEN(STR$(B2)))LA$(B2);
103 INPUT N$(I,B2)
104 GOTO 232
105 NU = I
106 NEXT I
107 REM *****
108 REM ***** MISE EN FICHER *****
109 REM *****
110 GOSUB 300
111 NU=NF
112 IF NF#="" THEN GOSUB 6700
113 OPEN 1,1,1,NF#
114 NU#STR$(NU) : ND#STR$(ND)
115 PRINT#1,NU# :PRINT#1,ND#
116 FOR I = 1 TO ND
```

```
299 PRINT#1,LA$(I)
300 NEXT I
301 FOR I = 1 TO NU
302 N$(I,0)=STR$(I)
303 FOR B = 0 TO ND
304 PRINT#1,N$(I,B)
305 PRINT N$(I,B)
306 NEXT B
307 NEXT I
308 CLOSE1
309 GOTO 9000
310 GOTO 500
311 REM -----
312 REM INTRODUCTION CASSETTE ECRITURE
313 REM -----
314 GOSUB 20
315 PRINT" "
316 PRINT" "
317 PLACEZ LA CASSETTE"
318 REMBOBINEZ LA CASSETTE"
319 ETES VOUS PRET (O) ?"
320 GET R$:IF R#="" THEN 388
321 IF R#<"O" THEN 388
322 PRINT" "
323 APPUYEZ SUR REC ET PLAY> 0"
324 PRINT" "
325 ETES VOUS PRET (O) ?"
326 GET R$:IF R#="" THEN 392
327 IF R#<"O" THEN 392
328 RETURN
329 REM *****
330 REM ***** LECTURE FICHER *****
331 REM *****
332 GOSUB 450
333 IF NF#="" THEN GOSUB 6700
334 OPEN 1,1,0,NF#
335 INPUT#1,NU# :INPUT#1,ND#
336 ND=VAL(ND#)
337 RV#=""
338 IF RV#="" THEN GOSUB 870
339 GOSUB 70
340 FOR I = 1 TO VAL(ND#)
341 FOR B = 0 TO VAL(ND#)
342 INPUT#1,N$(I,B)
343 NEXT B
344 NEXT I
345 CLOSE 1
346 RETURN
347 REM -----
348 REM INTRODUCTION CASSETTE LECTURE
349 REM -----
350 GOSUB 20
351 PRINT" "
352 PRINT" "
353 PLACEZ LA CASSETTE"
354 REMBOBINEZ LA CASSETTE"
355 ETES VOUS PRET (O) ?"
356 GET R$:IF R#="" THEN 458
357 IF R#<"O" THEN 458
358 PRINT" "
359 APPUYEZ SUR PLAY> "
360 PRINT" "
361 ETES VOUS PRET (O) ?"
362 GET R$:IF R#="" THEN 462
363 IF R#<"O" THEN 462
364 RETURN
365 REM *****
366 REM ***** MENU *****
367 GOSUB 20
368 PRINT" "
369 PRINT" "
370 1 - CREATION DE FICHER
371 PRINT" "
372 2 - MODIFICATION DE FICHER
373 PRINT" "
374 3 - AJOUTER DES FICHES
375 PRINT" "
376 4 - INTERROGER
377 PRINT" "
378 5 - LISTER DES DONNEES
379 PRINT" "
380 6 - FIN DE TRAVAIL
381 PRINT" "
382 VOTRE CHOIX (1-2-3-4-5-6)->";
383 GET R$:IF R#="" THEN 591
384 IF VAL(R#) > 6 THEN 591
385 IF VAL(R#) <= 0 THEN 591
386 ON VAL(R#) GOTO 600,700,800,900,1000,9990
387 REM -----
388 REM ---- CREATION
389 REM -----
390 GOTO 30
391 REM -----
392 REM ---- MODIFICATION
393 REM -----
394 IF ND>1 THEN 707
395 GOSUB 400
396 GOSUB 20
397 PRINT PRINT" "
398 PRINT" "
399 QUEL NUMERO VOULEZ VOUS MODIFIER->";
400 INPUT MF#
401 IF VAL(MF#) > 1 AND VAL(MF#) <= NF THEN 710
402 MF = VAL(MF#)
403 GOSUB 20
404 FOR I = 0 TO ND
405 PRINT SPC(3):I,LA$(I),N$(NF,I)
406 NEXT I
407 PRINT" "
408 QUELLE DONNEE A MODIFIER "
409 PRINT" "
410 SI FIN DES MODIFS TAPEZ -->99";
411 INPUT B2#
412 IF VAL(B2#) < 0 AND VAL(B2#) > ND THEN 717
413 B2=VAL(B2#)
414 IF B2=99 THEN 730
415 PRINT SPC(3):I,LA$(B2);:INPUT N$(MF,B2)
416 IF N$(MF,B2)="" THEN 723
417 GOTO 713
418 IF R#="N" THEN 707
419 GOTO 733
420 REM -----
421 REM ---- AJOUTER DES FICHES
422 REM -----
423 RUN 305
424 RV#=""
425 GOSUB 400
426 GOTO 154
427 REM -----
428 REM ---- NOMBRE DE FICHES A AJOUTER
429 PRINT" "
430 GOSUB 20
431 PRINT" "
432 IL Y A "NF," FICHES"
433 PRINT" "
434 COMBIEN VOULEZ VOUS EN AJOUTER ";:INPUT NA
435 IF NA = 0 THEN 877
436 IF NA+NF > 100 THEN PRINT " IMPOSSIBLE 100 MAXI " :GOTO 877
437 PRINT" "
438 ETES VOUS D'ACCORD (O/N)
439 GET R$:IF R#="" THEN 881
440 IF R#="N" THEN 873
441 IF R#="O" THEN 885
442 GOTO 880
443 NF = NF+NA :DF=NF+NA+1
444 RETURN
445 REM -----
446 REM ---- INTERROUE
447 REM -----
448 IF NF>1 THEN 903
449 GOSUB 400
450 GOSUB 940
451 IF CH#="2" THEN 955
452 GOSUB 20
453 REM -----
454 REM ---- INTERROGATION SUIVANT NUM
455 PRINT" "
456 QUEL NUMERO VOULEZ VOUS LISTER?";
457 INPUT NL
458 IF NL = 0 THEN 907
459 IF NL > NF THEN 907
460 PRINT "NUMERO-----> ",NL
461 FOR B = 1 TO ND
```



```
917 PRINT SPC(3):LA$(B),N$(NL,B)
918 NEXT B
919 PRINT" "
920 POUR CONTINUER APPUYEZ SUR UNE TOUCH
921 GET R$:IF R#="" THEN 920
922 PRINT" "
923 AUTRE FICHE (O/N) ?";
924 GET R$:IF R#="" THEN 931
925 IF R#="O" THEN 905
926 IF R#="N" THEN 500
927 GOTO 931
928 REM -----
929 REM ---- MODE DE LISTAGE
930 REM -----
931 GOSUB 20
932 PRINT" "
933 VOUS VOULEZ INTERROUER "
934 PRINT" "
935 1 = UN NUMERO DE FICHE"
936 PRINT" "
937 2 = UNE DONNEE (EX NOM)
938 PRINT" "
939 VOTRE CHOIX (1/2)
940 GET R$:IF R#="" THEN 949
941 IF R#="1" THEN CH#="1" :GOTO 954
942 IF R#="2" THEN CH#="2" :GOTO 954
943 GOTO 948
944 RETURN
945 REM LISTAGE INTERROGATION SUIVANT DONNEE
946 GOSUB 20
947 PRINT PRINT" "
948 FOR I = 1 TO ND STEP 2
949 PRINT SPC(3):I,LA$(I)
950 NEXT I
951 PRINT " "
952 PRINT" "
953 QUEL CRITERE DE SELECTION"
954 PRINT" "
955 VOTRE CHOIX (1 ETC)->";:INPUT W
956 IF W > ND THEN 966
957 IF W <= 0 THEN 966
958 PRINT" "
959 DONNEE RECHERCHE ";:INPUT DR#
960 IF DR#="" THEN 970
961 FOR I = 1 TO NF
962 IF N$(I,W)=DR# THEN GOSUB 980
963 NEXT I
964 PRINT" "
965 UNE AUTRE FICHE (O/N)
966 GET R$:IF R#="" THEN 977
967 IF R#="O" THEN 970
968 GOTO 500
969 REM -----
970 REM ---- AFFICHAGE SELECTION
971 PRINT" "
972 PRINT "NUMERO-----> ",N$(I,0)
973 FOR B = 1 TO ND
974 PRINT SPC(3):LA$(B),N$(I,B)
975 NEXT B
976 PRINT" "
977 POUR CONTINUER APPUYEZ SUR UNE TOUCH
978 GET R$:IF R#="" THEN 988
979 RETURN
980 REM -----
981 REM ---- LISTER
982 REM -----
983 IF ND>1 THEN 1020
984 GOSUB 400
985 GOSUB 20
986 PRINT PRINT" "
987 FOR I = 1 TO ND STEP 2
988 PRINT SPC(3):I,LA$(I)
989 NEXT I
990 PRINT " "
991 PRINT" "
992 QUEL CRITERE DE TRI ?"
993 PRINT" "
994 VOTRE CHOIX (1 ETC)->";
995 INPUT W
996 IF W > ND THEN 1110
997 IF W <= 0 THEN 1110
998 GOSUB 6500
999 GOSUB 6600
1000 OPEN3,TE
1001 CMB3
1002 GOSUB 20
1003 FOR I = 1 TO XI
1004 PRINT" "
1005 PRINT#3,"CLASSEMENT-> ",(I)
1006 PRINT#3,"NUMERO-----> ",N$(XH(I),0)
1007 FOR B = 1 TO ND
1008 PRINT#3,SPC(3):LA$(B),N$(XH(I),B)
1009 NEXT B
1010 PRINT" "
1011 POUR CONTINUER APPUYEZ SUR UNE TOUCH
1012 GET R$:IF R#="" THEN 1191
1013 NEXT I
1014 CLOSE 3
1015 GOTO 500
1016 REM -----
1017 REM ---- TRI ALPHA
1018 REM -----
1019 XD=NF
1020 XI=0
1021 FOR I=1 TO XD
1022 XI=XI+1:X0=XI:N$(XI,W):XH(XI)=I
1023 NEXT I
1024 K=XI
1025 XD=0
1026 FOR I = 1 TO K-1
1027 IF X0(I+1)>X0(I) THEN 6620
1028 GOTO 6630
1029 X0=X0(I)
1030 X0(I)=X0(I+1)
1031 X0(I+1)=X0
1032 XH(I)=XH(I+1)
1033 XH(I+1)=XH
1034 XD=1
1035 NEXT I
1036 IF XD=1 THEN K=K-1:GOTO 6580
1037 RETURN
1038 REM -----
1039 REM ---- SELECTION TERMINAL
1040 REM -----
1041 SUR ECRAN -----> 3"
1042 SUR IMPRIMANTE -----> 4"
1043 VOTRE CHOIX =====> "
1044 GET R$:IF R#="" THEN 6695
1045 IF VAL(R#) = 3 THEN TE = 3 :GOTO 6699
1046 IF VAL(R#) = 4 THEN TE = 4 :GOTO 6699
1047 GOTO 6695
1048 RETURN
1049 REM -----
1050 REM ---- NOM DU FICHER
1051 REM -----
1052 GOSUB 20
1053 PRINT" "
1054 VOULEZ VOUS UNE AUTRE "
1055 PRINT" "
1056 COPIE DU FICHER (O/N)";
1057 GET R$:IF R#="" THEN 9014
1058 IF R#="O" THEN 270
1059 IF R#="N" THEN 329
1060 GOTO 9014
1061 REM *****
1062 REM ***** FIN DE TRAVAIL *****
1063 REM *****
1064 GOSUB 20
1065 PRINT" "
1066 AU REVOIR "
1067 PRINT" "
1068 ET A BIENTOT "
1069 END
1070 REM *****
1071 REM *****
```

COMMODORE 64





# MISSION SUICIDE

La mission est plus qu'une mission-suicide, c'est une véritable opération Kamikaze : traverser un terrain découvert à bord d'un camion chargé d'explosifs, et sous le feu nourri des mitrailleuses ennemies ?

M. NORMIER

Ce jeu nécessite une extension de 3K RAM. Pas plus, car sinon il faut modifier tous les "POKE" qui permettent de créer le nouveau générateur de caractères.  
 Ce jeu peut par contre, être utilisé sur une version son étendue de VIC à condition d'enlever la présentation, la règle du jeu, les "REM", et en ne laissant aucun espace. Attention, ça rentre juste.  
**PRECISIONS SUR LA REGLE DU JEU :**  
 Si l'on arrive à rapporter 3 caisses, on bénéficie d'un camion supplémentaire.  
 - On perd son camion à chaque fois que l'on est touché.  
 - On ne perd la vie, que lorsque l'on est touché avec le camion chargé de munitions (au retour).  
 - Le nombre de camions restants est symbolisé par les camions dessinés en haut de l'écran.  
 - Le nombre de vies, par les bonshommes sous les camions.  
 - On ne peut se faire toucher que sur la partie de route dessinée.  
 - Un bip-bip aigu, signifie la perte d'un camion.  
 - Un bip-bip grave, signifie la perte d'une vie.  
 - Cinq bips graves, signifient qu'une caisse est arrivée à destination.  
 - Le score est calculé de la manière suivante :  
 1000 points par caisse rapportée et -1 point, par unité de temps.  
 D'où l'intérêt de se dépêcher.  
**Déplacement d'un camion :** A pour aller vers la gauche de l'écran, D pour aller vers la droite de l'écran. Les marches arrières sont autorisées.



## COMMODORE VIC 20

```

1 REM*****
2 REM
3 REM MISSION SUICIDE
4 REM POUR VIC 20
5 REM
6 REM PAR M. NORMIER
7 REM
8 REM*****
10 REM PRESENTATION
20 PRINT "Q"
30 FOR A=7680 TO 7701:POKE A,160:POKE 38400+(A-7680),0:NEXT A
40 FOR A=7723 TO 8185 STEP 22:POKE A,160:POKE 38400+(A-7680),0:NEXT A
50 FOR A=8184 TO 8164 STEP -1:POKE A,160:POKE 38400+(A-7680),0:NEXT A
60 FOR A=8142 TO 7702 STEP -22:POKE A,160:POKE 38400+(A-7680),0:NEXT A
70 PRINT "*****"
80 PRINT "***** MISSION "
90 PRINT "***** SUICIDE "
100 PRINT "*****"
110 REM HAUTE RESOLUTION
120 POKE56,28:POKE52,28:CLR
130 G=7168
140 FOR I=33792 TO 34007
150 POKE G,PEEK(I):G=G+1
160 NEXT I
170 FOR I=1 TO 88
180 READ A:POKEG,A:G=G+1
190 NEXT I
200 G=7551
210 FOR I=33151 TO 33231
220 POKE G,PEEK(I):G=G+1
230 NEXT I
235 INPUT "*****FORCE (1 A 3) :FF
236 FF=INT(FF)
237 IFFF>30RFF<1THEN235
240 PRINT "*****REGLES (O/N)?"
250 GOSUB 9990
260 IF A$="N"THEN 290
270 IF A$<>"O"THEN 250
280 GOSUB 9900
290 REM AFFICHAGE
300 CM=5:VI=2:CS=0:V=36873:SC=0:T=0:D=0
    
```

```

310 POKE 36869,255
320 POKE V+5,10
400 AR$="R":Y=-1
420 PRINT "*****MISSION#SUICIDE####"
430 PRINT "M"
440 FOR N=1 TO CM:PRINT "E)";NEXT N
450 PRINT "M"
460 FOR N=1 TO VI:PRINT "I ";NEXT N
470 PRINT "*****CAISSES#";CS
472 SC=D-T:IF SC<0 THEN SC=0
475 PRINT "*****SCORE#";SC
476 PRINT "*****MEILLEUR SCORE#";HS
480 PRINT "*****"
490 FOR N=1 TO 20:PRINT TAB(N);"!";NEXT N
510 REM BOUCLE PRINC.
520 IF PEEK(197)=17THEN V=Y-1:GOTO 600
530 IF PEEK(197)=18THEN V=Y+1:GOTO 800
532 T=T+1
535 IF (INT(RND*(T+1)*4-FF)+1)<>0 THEN 520
540 TR=INT(RND*(T+1)*10)+1
550 IF PEEK(8053+2*TR)<>32THEN 1000
    
```

```

555 POKE 38773+2*TR,2:POKE 38774+2*TR,2:POKE 8053+2*TR,34:POKE 8054+2*TR,35
560 FOR P=1 TO 15:POKE V+4,200:NEXT P:POKE 8053+2*TR,32:POKE 8054+2*TR,32:POKE V
+4,0
570 GOTO 520
600 REM DEPL. GAUCHE
605 POKE 8055+2*(Y+1),32:POKE 8056+2*(Y+1),32
610 IF AR$="R"THEN 680
620 IF Y<0THEN 650
630 POKE 38775+2*Y,6:POKE 38776+2*Y,6:POKE 8055+2*Y,28:POKE 8056+2*Y,29
640 GOTO 532
650 Y=-1
660 POKE 38774,6:POKE 8054,29
670 GOTO 532
680 IF Y<0THEN 710
690 POKE 38775+2*Y,6:POKE 38776+2*Y,6:POKE 8055+2*Y,30:POKE 8056+2*Y,31
700 GOTO532
710 CS=CS+1:D=D+1000:AR$="R"
711 IF D=3000THEN CM=CM+1
712 FOR J=1 TO 5:POKE V+1,200:FOR P=1 TO 100:NEXT P:POKE V+1,0:FOR F=1 TO 100:NE
XT:NEXT
715 PRINT "*****";CS
716 SC=D-T:IF SC<0THEN SC=0
718 PRINT "*****";SC
719 IF CS=5 THEN POKE 36869,240:PRINT "VOUS AVEZ RAMENE VOS 5 CAISSES, BRAVO!" :G
OTO 2000
720 POKE 38774,6:POKE 8054,29
730 GOTO 532
800 REM DEPL. DROITE
810 POKE 8055+2*(Y-1),32:POKE 8056+2*(Y-1),32
820 IF AR$="R"THEN 890
830 IF Y>0THEN 860
840 POKE 38775+2*Y,6:POKE 38776+2*Y,6:POKE 8055+2*Y,28:POKE 8056+2*Y,29
850 GOTO 532
860 Y=10:AR$="R"
870 POKE 38775+2*Y,6:POKE 8055+2*Y,30
880 GOTO 532
890 IF Y>0THEN 920
900 POKE 38775+2*Y,6:POKE 38776+2*Y,6:POKE 8055+2*Y,30:POKE 8056+2*Y,31
910 GOTO 532
920 Y=10
930 POKE 38775+2*Y,6:POKE 8055+2*Y,30
940 GOTO 532
1000 REM TOUCHE
1005 POKE 38773+2*TR,2:POKE 38774+2*TR,2:POKE 8053+2*TR,34:POKE 8054+2*TR,35
1006 FOR P=1 TO 15:POKE V+4,200:NEXT P:POKE 8053+2*TR,32:POKE 8054+2*TR,32:POKE
V+4,0
1010 CM=CM-1
1020 FOR W=1 TO 2:POKE V+3,240:FOR Q=1 TO 200:NEXT Q:POKE V+3,0:FOR Q=1 TO 200:N
EXT:NEXT
1025 IFCM=0THEN:POKE36869,240:PRINT "VOUS AVEZ UTILISE TOUTS VOS CAMIONS." :
GOTO2000
1030 IF AR$="R"THEN 1050
1040 GOTO 400
1050 VI=VI-1
1055 FOR U=1 TO 2:POKE V+2,200:FOR P=1 TO 100:NEXT P:POKE V+2,0:FOR P=1 TO 100:N
EXT:NEXT
1060 IFVI=0THEN:POKE36869,240:PRINT "VOUS AVEZ UTILISE TOUTES VOS VIES!" :G
OTO2000
1070 GOTO 400
2000 REM FIN
2005 SC=D-T:IF SC<0THEN SC=0
2010 PRINT "*****SCORE#";SC
2020 IF SC>HSTHEN HS=SC
2030 PRINT "*****MEILLEUR SCORE#";HS
2040 PRINT "*****ENCORE (O/N) ?"
2050 GOSUB 9990
2060 IF A$="O"THEN 300
2070 IF A$="N"THEN END
2080 GOTO 2050
3500 REM REGLES
3505 PRINT "***** MISSION SUICIDE "
3510 PRINT "*****VOTRE BASE MANQUE DE MUNITIONS."
3520 PRINT "VOUS ALLEZ EN CHERCHER 5 CAISSES."
3530 PRINT "POUR CELA, IL VOUS FAUT TRAVERSER UN TERRAIN DECOUVERT SOUS UN FEU NOU
RRI."
3540 PRINT "*****ATTENTION, VOUS N'AVEZ QUE 2 VIES ET 5 CAMIONS!"
3550 PRINT "*****A POUR GAUCHE D POUR DROITE"
3560 PRINT "*****TAPPEZ RETOUR"
3570 GOSUB 9990
3580 RETURN
3990 GET A$:IF A$=""THEN 3990
3995 RETURN
10000 DATA 25,25,255,188,188,36,36,102
10010 DATA 0,0,0,0,0,255,24,24
10020 DATA 0,56,36,62,62,254,24,24
10030 DATA 0,28,37,125,125,127,24,24
10040 DATA 0,254,254,254,254,255,24,24
10050 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
10060 DATA 255,0,0,0,0,0,0,0
10070 DATA 132,68,34,18,9,229,24,3
10080 DATA 33,34,68,72,144,67,24,192
10090 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255
10100 DATA 128,192,224,240,248,252,254,255
    
```

# COLLEUR ELECTRONIQUE

L'ordinateur aura tout fait : réveil, jeu, machine à écrire, gestionnaire, mathématicien, etc., il manquait une activité à son palmarès : COLLEUR !  
 A quand la pose du papier peint ?

Eric JEAN-ELIE

## TRS 80



Le colleur est en fait un fichier qui permet de stocker des questions et des réponses sur cassette. Ce programme sera très utile pour ceux qui, comme moi, sont étudiants en médecine et qui, en anatomie ou en histologie par exemple, doivent apprendre par cœur un tas de définitions. Le meilleur moyen pour y parvenir est de se réunir à plusieurs étudiants et de se poser des collés. Ce programme permettra de se faire coller, seul devant son ordinateur. Ici, un TRS 80.  
 L'utilisation de ce fichier est très simple. Il suffit de se laisser guider par le programme qui donne toutes les indications.  
 Ce fichier permet d'étiqueter chaque question dans un code de 4 lettres.  
 Exemple : A.G. = Anatomie générale  
 MBSP = Membres supérieurs  
 HIST = Histologie.  
 On peut ainsi procéder à une écriture et une lecture de cassette, de manière sélective en répondant à "code ?".  
 Le mode 4 (Colleur) vous posera toutes les questions contenues dans le fichier. On ne pourra sortir de ce mode, qu'après avoir répondu correctement au moins une fois à toutes les questions. Une note sera attribuée à la fin de chaque colle. Elle est sévère, mais lorsque l'on veut préparer un concours...

```

MEMOIRE " ;FRE(QE);"
QUELLE OPTION SVP (1-4) ;"
110 GOSUB90 AS=AS-48
120 IFAS>40RAS(1)THEN110
130 ONASGOTO1000,2000,3000,4000
1000 Q=" " :QC=Q:QS=Q:CLS:PRINT"
CHARGEMENT K7
NOMBRE DE QUESTIONS DEJA EN MEMOIRE " ;NQ
1010 INPUT"CODE DE LA QUESTION " ;QC
1020 INPUT"CHARGEMENT A LA SUITE (OUI/NON) ;" ;OS
1030 INPUT"TAPEZ OK " ;" ;Q:IFQ<>"OK"THEN100
1040 IFQ<>"OUI"ANDQ<>"NON"THEN1000
1050 IFLEN(QC)>4THEN1000
1060 IFLEN(QC)>4THENQC=QC+" " :GOTO1060
1070 IFQS="NON"THENNQ=0
1080 INPUT#-1,Q:IFQ="STOP"THENHGOTO100
1090 QK=LEFT(Q,4):IFQ<>" "ANDQK<>QCTHENINPUT#-1,Q:GOTO1000
1100 INPUT#-1,R:NQ=NQ+1:QK=NQ:R=PRINT"R" ;" ;GOTO1000
1110 NQ=NQ+1:INPUT#-1,R(NQ):GOTO1000
2000 QC=" " :QR=QC:CLS:PRINT"
ECRIURE SUR K7
2002 INPUT"CODE DES QUESTIONS A CHARGER " ;" ;QC:IFLEN(QC)>4THEN2002
2004 INPUT"TAPEZ OK " ;" ;QR:IFQR<>"OK"THEN100
2006 IFLEN(QC)>4THENQC=QC+" " :GOTO2006
2010 IFNG=0THEN100
2020 FORA=1TONQ
2030 IFQC=" " THENPRINT#-1,Q(A):PRINT#-1,R(A):GOTO2050
2040 IFQC=LEFT(Q(A),4)THENPRINT#-1,Q(A):PRINT#-1,R(A)
2050 NEXT PRINT#-1,"STOP":GOTO100
3000 CLS:PRINT"
EDITEUR DE TEXTE
    
```

```

3000 PRINT"CODE " ;LEFT(Q(NN),4):PRINT"QUESTION " ;RIGHT(Q(NN),LEN(Q(NN))-4):PRINT"REPONSE " ;R(NN):GOTO3020
3100 QC=" " :INPUT"CODE " ;" ;QC:IFLEN(QC)>4THEN3100
3110 IFLEN(QC)>4THENQC=QC+" " :GOTO3110
3120 Q=" " :R=" " :INPUT"QUESTION " ;" ;Q:INPUT"REPONSE " ;" ;R:Q=QC+Q
3130 QR=" " :INPUT"TAPEZ OK " ;" ;QR:IFQR<>"OK"THENCLS:GOTO3075
3140 Q(NN)=Q:R(NN)=R
3150 IFNN=0THENNQ=NN
3160 NN=NN+1:GOTO3075
4000 CLS:IFNQ=0THENINPUT"JE N'AI AUCUNE QUESTION A VOUS POSER ,
<ENTER> " ;" ;Q:GOTO 100
4010 PRINT"
ATTENDEZ"
4020 I=0:FORA=1TONQ:R(A)=0:NEXT
4030 A=RND(NQ):N=0
4040 IFR(A)=0THENA090
4050 A=A+1:N=N+1
4060 IFA>NTHENA=1
4070 IFN=0THENA=1:50
4080 GOTO4040
4090 I=I+1:CLS:PRINT"
QUESTION
-----
";RIGHT(Q(A),LEN(Q(A))-4);"
";
4100 INPUT"REPONSE " ;" ;R:PRINT"
REPONSE
-----
";R(A);"
";
4110 PRINT"
---EXACT QU FAUT (E/F) ?---"
4120 GOSUB90:IFAS<>69ANDAS<>70THEN4120
4130 IFAS=69THENA(A)=1:GOTO4030
4140 IFAS=70THENA090
4150 CLS:PRINT"
L'EPREUVE EST TERMINEE .
VOICI VOTRE NOTE " ;" ;INT((NQ-I)*20);" ;" ;20:GOSUB90:GOTO100
5000 CLS:PRINTGE:GOSUB90:RESUME100
    
```

```

10 CLEAR11000:DEFSTRQ,R:DEFINTA-P,S-Z:DIMQ(100),R(100):POKE16396,7:QE="
PLUS DE MEMOIRE DISPONIBLE... ; ONERRORGOTO5000
20 GOTO100
90 Q=INKEY:IFQ=""THEN90ELSEAS=ASC(Q):RETURN
100 CLS:PRINT"
MENU
1) CHARGER K7
2) SAUVER SUR K7
3) ECRIRE , RECTIFIER
4) QUESTIONNAIRE
    
```

```

FLECHE EN HAUT POUR INCREMENTER .
FLECHE EN BAS POUR DECREMENTER .
<< ENTER >> POUR ECRIRE OU RECTIFIER .
<< BREAK >> POUR MENU . "
3010 NN=NQ+1
3020 PRINT"NO";NN:PRINT"?";
3030 GOSUB90
3040 IFPEEK(14400)=4THEN100
3050 IFAS=91THENIFNN=0THENNN=NN+1:GOTO3075ELSE3030
3060 IFAS=10THENIFNN=1THENNN=NN-1:GOTO3075ELSE3030
3070 IFAS=13THEN3100ELSE3030
3075 IFQ(NN)=" "ORQ(NN)=" " THENPRINT"NEANT":GOTO3020
    
```



# DES-ILLUSIONS

Illusion, tout n'est qu'illusion ! Hé bien non ! Ce programme vous propose quelques désillusions, quelques des et quelques illusions. A vous de jouer.

## MZ 700



Bernard RAGOT

```

4000 REM *****
1010 REM @
1020 REM @ DES-ILLUSIONS
1030 REM @
1040 REM @ Programme ludique
1050 REM @
1060 REM @ Ecrit par Bernard G.RAGOT @
1070 REM @
1080 REM @ Pour SHARP MZ-700
1090 REM @
1100 REM *****
1110 REM
1120 REM
1130 REM *****
1140 REM INITIALISATION
1150 REM *****
1160 REM
1170 COLOR ,,6,0
1180 CLS
1190 CLR
1200 DIM T1(1),T2(1),T3(1)
1210 N=1
1220 CURSOR 5,3
1230 T$="DES-ILLUSIONS"
1240 FOR J=1 TO 13
1250 GOSUB 3090
1260 A$=MID$(T$,J,1)
1270 PRINT [C,0] A$;
1280 NEXT J
1290 CURSOR 0,6
1300 PRINT TAB(5);
1310 PRINT [3,0] "Veux-tu commencer (O/N) ? ";
1320 GET R$
1330 IF R$=CHR$(78) THEN J=0:PRINT "Non":GOTO 1360
1340 IF R$=CHR$(79) THEN J=1:PRINT "Oui":GOTO 2080
1350 GOTO 1320
1360 REM *****
1370 REM COUP DE L'ORDINATEUR
1380 REM *****
1390 REM
1400 J=0
1410 L=0
1420 T1(0)=0
1430 T2(0)=0
1440 N=N+1
1450 IF N=14 GOTO 2780
1460 X=INT(N/2)
1470 PRINT:PRINT:PRINT
1480 GOSUB 3190
1490 PRINT TAB(5);
1500 PRINT [2,0] "Je joue mon ";C$;" coup p :";
1510 L=L+1
1520 X=L
1530 GOSUB 3190
1540 PRINT
1550 PRINT TAB(5);
1560 PRINT "Mon ";C$;" jet";
1570 GOSUB 3340
1580 PRINT TAB(24);
1590 PRINT " :";
1600 PRINT A;
1610 PRINT " +";
1620 PRINT B;
1630 PRINT " = ";
1640 PRINT USING "###";A+B
1650 IF L=1 THEN GOSUB 3410
1660 IF L<>1 THEN GOSUB 3590
1670 IF F$="o" GOTO 1990
1680 PRINT TAB(5);
1690 PRINT "Total pour";L;" jet";
1700 IF L>1 THEN PRINT "s";
1710 PRINT TAB(24);
1720 PRINT " : ";
1730 PRINT USING "###";T2(0)
1740 PRINT TAB(5);

```

```

1750 PRINT "Total apres";INT(N/2);" tour ";
1760 IF L>1 THEN PRINT "s";
1770 PRINT TAB(24);
1780 PRINT " : ";
1790 PRINT USING "###";T3(0);
1800 PRINT " + ";
1810 PRINT USING "###";T2(0)
1820 IF L=12 GOTO 1950
1830 IF (L)*N<(N/2) GOTO 1920
1840 IF (N=12)*(T3(0)+T2(0)>T3(1)+42) GOTO 1920
1850 IF (N=13)*(T3(0)+T2(0)>T3(1)) THEN T3(0)=T3(0)+T2(0):GOTO 2780
1860 PRINT
1870 PRINT TAB(5);
1880 PRINT [4,0] "Je continue ..."
1890 PRINT
1900 GET R$:IF R$="" GOTO 1980
1910 GOTO 1510
1920 PRINT
1930 PRINT TAB(5);
1940 PRINT [2,0] "J'ai peur de continuer ..."
1950 PRINT
1960 PRINT TAB(5);
1970 PRINT [4,0] "Je te laisse la place ..."
1980 GET R$:IF R$="" GOTO 1980
1990 T3(0)=T3(0)+T2(0)
2000 IF P$="" GOTO 2040
2010 PRINT
2020 PRINT TAB(2);
2030 PRINT [7,2] P$
2040 PRINT
2050 PRINT TAB(5);
2060 PRINT [5,0] "MON SCORE : ";
2070 PRINT USING "###";T3(0)
2080 REM *****
2090 REM COUP DU JOUEUR
2100 REM *****
2110 REM
2120 J=1
2130 L=0
2140 T1(1)=0
2150 T2(1)=0
2160 N=N+1
2170 IF N=14 GOTO 2780
2180 X=INT(N/2)
2190 PRINT:PRINT:PRINT
2200 GOSUB 3190
2210 PRINT TAB(5);
2220 PRINT [2,0] "Tu joues ton ";C$;" coup :";
2230 L=L+1
2240 X=L
2250 GOSUB 3190
2260 PRINT
2270 PRINT TAB(5);
2280 PRINT "Ton ";C$;" jet";
2290 GOSUB 3340
2300 PRINT TAB(24);
2310 PRINT " :";
2320 PRINT A;
2330 PRINT " +";
2340 PRINT B;
2350 PRINT " = ";
2360 PRINT USING "###";A+B
2370 IF L=1 THEN GOSUB 3700
2380 IF L<>1 THEN GOSUB 3770
2390 IF F$="o" GOTO 2680
2400 PRINT TAB(5);
2410 PRINT "Total pour";L;" jet";
2420 IF L>1 THEN PRINT "s";
2430 PRINT TAB(24);
2440 PRINT " : ";
2450 PRINT USING "###";T2(1)
2460 PRINT TAB(5);
2470 PRINT "Total apres";INT(N/2);" tour ";

```

```

2480 IF INT(N/2) THEN PRINT "s";
2490 PRINT TAB(24);
2500 PRINT " : ";
2510 PRINT USING "###";T3(1);
2520 PRINT " + ";
2530 PRINT USING "###";T2(1)
2540 IF L=12 GOTO 2620
2550 PRINT
2560 PRINT TAB(5);
2570 PRINT [3,0] "Veux-tu continuer (O/N) ? ";
2580 GET R$
2590 IF R$=CHR$(78) THEN PRINT "Non":GOTO 2680
2600 IF R$=CHR$(79) THEN PRINT "Oui":GOTO 2230
2610 GOTO 2580
2620 PRINT
2630 PRINT TAB(5);
2640 PRINT "C'est fini pour ce tour ..."
2650 PRINT
2660 PRINT TAB(5);
2670 PRINT [4,0] "Bravo ..."
2680 T3(1)=T3(1)+T2(1)
2690 IF P$="" GOTO 2730
2700 PRINT
2710 PRINT TAB(2);
2720 PRINT [7,2] P$
2730 PRINT
2740 PRINT TAB(5);
2750 PRINT [5,0] "TON SCORE : ";
2760 PRINT USING "###";T3(1)
2770 GOTO 1360
2780 REM *****
2790 REM SUITE DU FIN
2800 REM *****
2810 REM
2820 PRINT:PRINT
2830 PRINT TAB(5);
2840 PRINT [3,0] "C'est fini ..."
2850 IF T3(1)>T3(0) THEN PRINT TAB(5);P RINT [2,0] "Bravo, tu es le plus fort ..."
2860 IF T3(1)=T3(0) THEN PRINT TAB(5);P RINT [3,0] "Nous sommes ex-aequo ..."
2870 IF T3(1)<T3(0) THEN PRINT TAB(5);P RINT [4,0] "Je suis vraiment le plus fort ..."
2880 PRINT:PRINT
2890 PRINT TAB(5);
2900 PRINT [5,0] "TON SCORE : ";
2910 PRINT USING "###";T3(1)
2920 PRINT TAB(5);
2930 PRINT [5,0] "MON SCORE : ";
2940 PRINT USING "###";T3(0)
2950 PRINT
2960 PRINT TAB(5);
2970 PRINT [3,0] "Veux-tu rejouer (O/N) ? ";
2980 GET R$
2990 IF R$=CHR$(78) THEN PRINT "Non":GOTO 3020
3000 IF R$=CHR$(79) THEN PRINT "Oui":GOTO 1000
3010 GOTO 2980
3020 REM ---
3030 REM FIN
3040 REM ---
3050 REM
3060 CLS
3070 PRINT TAB(5);
3080 PRINT "Dommage ..."
3090 PRINT TAB(5);
3100 PRINT "Au revoir ..."
3110 PRINT:PRINT:PRINT
3120 PRINT:PRINT:PRINT
3130 PRINT:PRINT:PRINT
3140 END

```

```

3150 REM *****
3160 REM SOUS-PROGRAMMES
3170 REM *****
3180 REM
3190 REM COMPTEUR DE COUP
3200 REM
3210 IF X=1 THEN C$="premier"
3220 IF X=2 THEN C$="deuxieme"
3230 IF X=3 THEN C$="troisieme"
3240 IF X=4 THEN C$="quatrieme"
3250 IF X=5 THEN C$="cinquieme"
3260 IF X=6 THEN C$="sixieme"
3270 IF X=7 THEN C$="septieme"
3280 IF X=8 THEN C$="huitieme"
3290 IF X=9 THEN C$="neuvieme"
3300 IF X=10 THEN C$="dixieme"
3310 IF X=11 THEN C$="onzieme"
3320 IF X=12 THEN C$="douzieme"
3330 RETURN
3340 REM TIRAGE DES DEUX DES
3350 REM
3360 T=0
3370 A=INT(6*RND(1))+1
3380 B=INT(6*RND(1))+1
3390 IF (J=0)*(T=0)*(T1(0)=A+B) THEN T=1:GOTO 3370
3400 RETURN
3410 REM PREMIER JET ORDINATEUR
3420 REM
3430 T1(0)=A+B
3440 T2(0)=T1(0)
3450 F$="n"
3460 P$=""
3470 IF T1(0)=2 THEN M=10
3480 IF T1(0)=3 THEN M=8
3490 IF T1(0)=4 THEN M=6
3500 IF T1(0)=5 THEN M=4
3510 IF T1(0)=6 THEN M=2
3520 IF T1(0)=7 THEN M=1
3530 IF T1(0)=8 THEN M=2
3540 IF T1(0)=9 THEN M=4
3550 IF T1(0)=10 THEN M=6
3560 IF T1(0)=11 THEN M=8
3570 IF T1(0)=12 THEN M=10
3580 RETURN
3590 REM JETS SUIVANTS ORDINATEUR
3600 REM
3610 IF A+B=T1(0) GOTO 3660
3620 T2(0)=T2(0)+A+B
3630 F$="n"
3640 P$=""
3650 RETURN
3660 T2(0)=0
3670 F$="o"
3680 P$="** PERDU **"
3690 RETURN
3700 REM PREMIER JET JOUEUR
3710 REM
3720 T1(1)=A+B
3730 T2(1)=T1(1)
3740 F$="n"
3750 P$=""
3760 RETURN
3770 REM JETS SUIVANTS JOUEUR
3780 REM
3790 IF A+B=T1(1) GOTO 3840
3800 T2(1)=T2(1)+A+B
3810 F$="n"
3820 P$=""
3830 RETURN
3840 T2(1)=0
3850 F$="o"
3860 P$="** PERDU **"
3870 RETURN
3880 END
3890 REM TIRAGE ALEATOIRE
3900 REM
3910 C=INT(7*RND(1))+1
3920 RETURN

```

# OBSTACLES

La vie, c'est bien connu, est remplie d'obstacles. Ce programme vous en propose d'autres dans ce jeu reflexe. Ah ! un dernier obstacle : ceux qui ne disposent pas d'un lecteur de disquette devront supprimer la ligne 10 et remplacer la ligne 20 par : 20 GOSUB 900.



## MP-FII

André LE GRAND

```

1 REM -----
2 REM -----
3 REM MPF-II OBSTA
  CLES
4 REM -----
5 REM -----
6 REM -----
7 REM PAR ANDRE LE GRAND
8 REM -----
9 REM -----DISQUETTES-----
10 D$ = CHR$(4): REM CTRL-D
20 PRINT D$:"BLOAD ROUTINE"
30 REM -----FIN DISQUETTES
40 REM -----
41 REM NE PAS OUBLIER GOSUB 9
  OO
42 REM POUR CEUX QUI UTILISEN
  T
43 REM DES CASSETTES.
44 REM -----

```

```

60 HOME : TEXT
70 SPEED= 255
80 FOR I = 1 TO 24: HTAB I: VTAB
  12: PRINT "OBSTACLES": NEXT
90 A$ = "PAR ANDRE LE GRAND"
100 FOR J = 0 TO LEN (A$)
110 FOR I = 1 TO LEN (A$) - J: HTAB
  I + 10: VTAB 23: PRINT " "; MID$
  (A$,I,1): NEXT I: NEXT J
120 HOME : HTAB 18: PRINT "OBSTA
  CLES"
130 VTAB 8: PRINT "IL FAUT LES E
  VITER....."
140 VTAB 10: PRINT "EN SE DEPLAC
  ANT AVEC LES FLECHES ..."
150 VTAB 12: PRINT "OU AVEC LA P
  OIGNEE DE JEU"
160 VTAB 16: PRINT "IL EST ENCOR
  E TEMPS D'ABANDONNER (RESET)
  "
170 VTAB 18: PRINT "SINON APPUYE
  Z SUR UNE TOUCHE (PAS RESET)
  "
180 GET A$
190 HOME : VTAB 5: PRINT "DESORM

```

```

AIS IMPOSSIBLE DE VOUS ARRET
EZ...."
200 VTAB 7: PRINT "...SAUF SUR U
  N OBSTACLE..."
210 VTAB 11: INPUT "NOMBRE D'OBS
  TACLES (>=100)";N
220 IF N < 100 THEN PRINT "TOI
  Y'EN A PA COMPRENDU :NOMBRE
  PLUS": PRINT "GRAND QUE 100"
  : INPUT R
230 IF R < 100 THEN R = 100
240 HOME : VTAB 8: PRINT "NIVEAU
  CHOISI : "
250 VTAB 10: HTAB 15: PRINT "1-
  NUL"
260 VTAB 12: HTAB 15: PRINT "2-
  MOINS NUL"
270 VTAB 14: HTAB 15: PRINT "3-
  MOYEN"
280 VTAB 16: HTAB 15: PRINT "4-
  BON"
290 VTAB 18: HTAB 15: PRINT "5-
  TRES BON": GET N
295 IF N < 1 OR N > 5 THEN PRINT
  "NOMBRE ENTRE 1 ET 5": GET N
  : GOTO 295
300 GR : CALL 1280
310 FOR I = 1 TO R: PLOT INT ( RND
  (1) * 39), INT ( RND (1) * 3
  9): NEXT I: COLOR= 5
320 POKE 76,20
330 POKE 77,20
340 COLOR= 5: PLOT 20,20: COLOR=
  5
345 POKE 74,0: POKE 249,0: POKE
  1385,24
350 IF N = 1 THEN POKE 75,255
360 IF N = 2 THEN POKE 75,175
370 IF N = 3 THEN POKE 75,100
380 IF N = 4 THEN POKE 75,50
390 IF N = 5 THEN POKE 1385,96
395 CALL 1392: IF PEEK (74) = 0
  THEN 395
400 CALL 1332: POKE - 16336,255
  : IF SCRNI( PEEK (77), PEEK
  (76)) < > 6 THEN 400
500 REM FIN
510 TEXT : HOME
520 HTAB 10: VTAB 10: PRINT "SCO

```

```

RE:"
530 HTAB 15: VTAB 15: PRINT PEEK
  (249):" POINTS."
540 VTAB 17: HTAB 8: PRINT "UNE
  AUTRE PARTIE..."
550 GET R$: IF R$ = "" THEN 550
560 IF R$ < > "O" AND R$ < > "
  ." THEN 600
570 VTAB 19: HTAB 8: PRINT "DANS
  LES MEMES CONDITIONS": GET
  R$
580 IF R$ < > "O" AND R$ < > "
  ." THEN 190
590 GOTO 300
600 END
900 FOR I = 1280 TO 1406: READ A
  : POKE I,A: NEXT : RETURN
910 END
999 REM -----
1000 REM ROUTINE EN LANGAGE MAC
  HINE
1001 REM -----
1010 DATA 169,39,133,44,133,45,3
  2,54,248,169,6,32,100,248,16
  9,0,168,32,40,248,169,39,168
  ,169,0,32,40,248,169,0,168,1
  69,39,170,32,25,248,169,0,17
  0,168,32,25,248,162,0,169,6,
  32,100,248,96,164,77,165,76,
  32,0,248,32,67
1020 DATA 240,144,3,133,74,24,16
  9,136,197,74,24,208,3,198,77
  ,24,169,149,197,74,208,3,230
  ,77,24,169,240,197,74,208,3,
  198,76,24,169,241,197,74,208
  ,2
1030 DATA 230,76,230,249,24,165,
  75,32,168,252,96,169,0,32,67
  ,240,144,7,133,47,24,233,127
  ,133,74,96
1040 REM -----
1050 REM ----- FIN
1060 REM -----

```



# C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR!

## ORIC FRANCE ANNONCE LA SORTIE D'UN MANUEL D'UTILISATION EN FRANÇAIS POUR SON IMPRIMANTE MCP 40.

Le manuel français de la MCP 40 est désormais livré avec l'imprimante.

Il traite des sujets suivants :

- Description générale du matériel
- Conseils de mise en route
- Caractéristiques techniques de l'imprimante
- Utilisation de l'imprimante.

NDLR : c'est pas plus ou moins obligatoire, les modes d'emplois en français ?

## MARVIE AIDE

La société MARVIE SARL vient d'ajouter à l'environnement du GOUPIL 2 et du GOUPIL 3 un nouvel utilitaire : AIDE. Ce logiciel, destiné aux entreprises et aux associations, remplace plusieurs manuels du GOUPIL en analysant toutes les syntaxes du système d'exploitation FLEX. AIDE fonctionne sous tous les interpréteurs BASIC et analyse aussi les commandes comportant plusieurs noms d'utilitaires.

Bien sûr, AIDE n'a pas de brochure d'explications car il suffit d'écrire AIDE AIDE sur le clavier pour que toutes ses possibilités apparaissent sur l'écran.

"EPS (ECOLE PROFESSIONNELLE SUPERIEURE) organise au cours des prochaines semaines les stages suivants dans les différents centres EPS :

- Centre EPS Yvelines, 25 rue Ambroise Croizat, 78280 GUYANCOURT (tél. (3) 043.57.90) :
  - Secrétaire bureautique, stage de 6 mois à temps plein, débutant le 10 janvier 1984. Possibilité de rémunération par l'Etat.
  - Technico-commercial en micro-informatique, stage de 6 mois à temps plein, débutant le 23 janvier 1984. Possibilité de rémunération par l'Etat.
  - Micro-informatique industrielle et de gestion, stage de 3 mois à temps plein, débutant le 23 janvier 1984. Pour tout renseignement complémentaire, téléphoner au (3) 043.57.90.
- Centre EPS Pays de Loire, 8, rue Linné, 44000 NANTES (tél. (40) 73.52.58) :
  - Micro-informatique industrielle et de gestion, stage de 3 mois à temps plein, débutant le 30 janvier 1984. Pour tout renseignement complémentaire, téléphoner au (40) 73.52.58."

## FORTH

La maison pour tous du CHAMPY organise des stages d'initiation au langage FORTH en janvier, février et mars. C'est à Noisy-le-Grand, il y a le métro, le téléphone (303.19.08) et ça vous coûtera 650 F.

## "CREATION DE L'ASSOCIATION INFORMATIQUE ET PEDAGOGIE à l'ECOLE MATERNELLE :

L'association IPEM a pour objectifs de réunir des enseignants, des parents, des chercheurs et des techniciens pour :

- diffuser les expériences spécifiques à l'école maternelle,
  - échanger les informations et les expériences de chacun,
  - assister les enseignants qui souhaitent réaliser une exploitation pédagogique des jeux électroniques et des ordinateurs dans leur classe.
  - rassembler tous ceux qui sont intéressés par le caractère spécifique de l'école maternelle dans ce domaine.
- Les membres de l'IPEM exercent leur activité en Rhône-Alpes mais également dans d'autres régions. L'expérience de l'association repose sur l'utilisation dans plus d'une dizaine de classes maternelles de micro-ordinateurs de toutes marques avec des enfants de 3 à 6 ans. Si vous êtes intéressés par les activités de l'association, contactez Jacqueline PILLOT I.D.E.M. Bourg

6 rue Jules Ferry  
01000 BOURG en BRESSE.

## PAS SI FOU, LE VAMPIRE !

Le vampire fou des Editions CIEL BLEU a, paraît-il, dépassé les 1000 exemplaires vendus. Pour un logiciel français écrit par un Français pour APPLE, c'est un joli score.

# 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, Aalignement, 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.....  100 F  
chèque  ccp



# DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer ! De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.

**Pas de Jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervient que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.**

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

Règlement :

ART. 1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.

ART. 2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur de-

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

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

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

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

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

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

ART. 8 : HEBDOGICIEL se réserve

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

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

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

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

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

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

## BON DE PARTICIPATION

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

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

Signature obligatoire :  
(signature des parents pour les mineurs).

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

### RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

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

- Notez dans les premières lignes de votre programme, sous forme de REM, votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est destiné. Nous pour-

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

	N° 9	N° 10	N° 11	N° 12
APPLE II	SAUVETAGE	PROGRAMMATION	WAR GAME	MINE ZONE
CANON X-07	CADRE DIABOLIQUE	CALENDRIER	COFFRE FORT	CASINO
CASIO FX-702 P	GRAND PRIX	ALUNISSAGE	WALL STREET	TRESOR
COMMODORE 64	421	INTERCEPTEUR	CALCUL	SPACE MONSTERS
COMMODORE VIC 20	TIR AU PIGEON	GEOFRANCE	TAQUIN	MINI PAC
GOUPIL	DESSIN	BASIC GESF	EDIGRA	DICTEE
HP 41	FICH	B1 - B2	MOX	MASTERMIND
MP-F II	TOUR DE HANOÏ	CASSE-BRIQUE	EDIT	GLOUTO
ORIC 1	GESTION NUMEROLOGIE	ACROBATE	BOMBER CENTRALE	STARTREK
PC 1500	DONJON & DRAGON	BASE	le programme échecs de monsieur FORT ne participe pas au concours.	SAUTE MOUTON
MZ 80	MUSIQUE	PUISSANCE 4	ANAGRAMME	REVEIL
ZX 81	OTHELLO	BATAILLE NAVALE	PILOTE SPATIAL	KING KONG
SPECTRUM	FULL POKER	CAVATTACK	MEMOCASE	NEUTRON
TRS 80	DIETETIQUE	CHRONO 33	CHIFFRES ET LETTRES	CARRE MAGIQUE
TI-99/4A (basic simple)	POKER	OTHELLO	ISOLA	SLALOM
TI-99/4A (basic étendu)	MISTER FROG	EDITEUR DE TEXTE	CROCODILE SAVANT	MORTELLE RANDONNÉE
T 07	TENBALL	BARON ROUGE	CHENILLE	SOLITAIRE

## AUX URNES !

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

La marche à suivre est simple :

- Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).

- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.

- Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.

- Expédiez-le à HEBDOGICIEL, CONCOURS MENSUEL, 27, rue du Général FOY, 75008 PARIS, avant le jeudi 12 janvier à minuit.

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

## BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 12 janvier, minuit à HEBDOGICIEL, concours mensuel, 27, rue du Général Foy, 75008 PARIS.

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT :  
NOM DE L'ORDINATEUR :

NOM DU PROGRAMME :

JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUIVANT :  
NOM DE L'ORDINATEUR :

NOM DU PROGRAMME :

NOM ET PRÉNOM :

ADRESSE :

### SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS :

```
10 FOR I = 1 TO 10
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 65,73,71,85,73,76,76,65,71,69
```



**DATE LIMITE D'ENVOI DES BULLETINS DE VOTE : JEUDI 12 JANVIER, MINUIT.**



# PRINCE DES ANNEAUX

# FX 702 P

Mort et désolation ! Le royaume des terres éloignées est en deuil. Le bon Roi Gorlann est mort et les forces du Mal se sont emparées du trône en la personne de SATAN, l'envoyé des ténébres.

Celui-ci règne sur une armée de personnages maléfiques car... la légende veut qu'un preux combattant réussisse à retrouver les 3 anneaux qui garantissent à SATAN son immortalité, anneaux qu'il a dispersés dans son royaume et mis sous bonne garde.

Vous, vous croyez à cette histoire et votre cœur déborde de courage. Vous avez donc décidé d'entamer cette quête des 3 anneaux et de tuer SATAN.

Des anciens alliés du Roi Gorlann vous ont appris que le premier anneau était caché dans la Forêt Profonde, le second dans la caverne des Montagnes Noires et le troisième dans la Tour Maudite qui garde l'entrée de l'Enfer ou se terre SATAN !

Christian LEGRAND

Sur votre chemin divers événements vont se produire :

- 1) Qui va là ? Vous allez rencontrer quelqu'un qui peut vous être bénéfique ou handicapant. Les personnages pouvant être rencontrés sont :
  - un nuage : il vous referra une santé et vous fournira un antidote
  - un sorcier : il vous affaiblira et fera disparaître quelques-unes de vos flèches
  - un soldat : il vous faudra l'affronter à l'épée
  - un paysan : sans danger, mais aussi sans avantage.
- Si vous souhaitez fuir, faites EXE. Sinon pressez une touche différente de F, puis EXE.
- 2) Une fiole ? pour la boire, faire B EXE, sinon presser n'importe quelle autre touche que B, puis EXE.
- Elle peut contenir : Un elixir : qui vous referra une santé  
Un filtre : qui vous affaiblira  
Un antidote : très pratique  
Un poison : dans ce cas, si vous possédez au moins un antidote, appuyez vite sur A, sinon vous mourrez.

- 3) Des flèches  
Vous récupérez ainsi de 1 à 4 flèches.
- 4) Plein la vue  
C'est une étape sans histoire.
- 5) 3 voies ?  
L'une d'entre elles vous rallongera et l'une vous donnera un raccourci. Faites D (droite) G (gauche) ou M (milieu) puis EXE selon votre choix.
- 6) Un animal  
Selon l'endroit où vous vous trouvez, leur nature change. Compte tenu de leur flair, vous ne pouvez pas fuir et il vous faut les combattre.
- 7) Un piège ?  
A cet endroit, vous sautez un piège. Vous avez le choix entre R EXE (ramper) ou S EXE (sauter).  
Selon que le piège est une fosse masquée ou un arc automatique et selon votre réponse, vous serez blessé ou non.
- 8) Un petit être  
Ces petits êtres sont eux aussi bénéfiques ou maléfiques. Mais ils ont tous le pouvoir de vous transporter plus ou moins loin ou près de l'étape finale.  
Comme vous le remarquerez rapidement, certains événements n'ont pas lieu dans certains lieux et c'est votre expérience qui vous guidera ensuite pour votre stratégie.
- Le déroulement de la quête se passe en 5 tableaux :  
1) La Forêt : elle vous mène au 1<sup>er</sup> coffre contenant un des anneaux.  
2) La Caverne : au bout, vous trouverez le second coffre avec un anneau.  
3) La Tour : si vous trouvez la combinaison du dernier coffre, vous récupérez le dernier anneau et vous devenez "Prince des Anneaux".  
4) L'Enfer : il est vraiment infernal, vous aurez beaucoup de combats à mener. De plus, c'est un vrai labyrinthe.  
5) L'ultime combat contre SATAN ! Même s'il est devenu mortel depuis que vous avez récupéré les 3 anneaux, SATAN est coriace et il est "diabolement" fort à l'épée.  
Les combats sont régis par des règles précises, mais comme vous allez le constater, ils font très peu appel à la chance et beaucoup à votre adresse à votre rapidité d'action. Vous disposez de 3 armes : un arc et des flèches, une lance, une épée.
- 1) L'arc  
Au départ, vous disposez de 10 flèches. Dès l'apparition de l'animal à combattre appuyez sur A, pour envoyer une flèche. Vous avez 7 chances sur 10, de toucher votre objectif et vous lui infligez des blessures plus ou moins graves. Si vous n'appuyez pas sur A, l'animal soldat se rapprochera et vous devrez le combattre à l'épée. N'oubliez pas que les

flèches tiennent l'adversaire en respect à distance, comme la lance, et vous ne risquez pas d'être blessé.

2) La lance  
Beaucoup plus meurtrière que les flèches, mais aussi moins précise. Enfin, elle a une chance sur dix de casser et d'être perdue pour vous. Si elle est intacte, vous la récupérez, après chaque combat, dont vous sortez toujours vainqueur. Pour la lancer il faut appuyer rapidement sur B.

3) L'épée  
Le combat se déroule en temps réel. Si l'affichage indique "en haut" appuyez vite sur H, pour contrer l'attaque qui vient d'en haut, "au centre" appuyez sur O, "en bas" appuyez sur V. Si l'affichage indique "il recule" appuyez vite sur P, pour toucher l'adversaire. Si vous ne réagissez pas assez vite, l'adversaire vous blessera plus ou moins gravement. Lorsque vous arrivez face au coffre, sortez votre trousseau de clefs qui en comporte 10, numérotées de 0 à 9. Vous avez 7 essais pour trouver la bonne, car au-delà, un cobra viendra vous piquer avec son venin. Si vous avez des antidotes, pressez vite A et vous pourrez essayer une clef de plus, avant qu'il ne revienne.  
Si vous devenez champion, il vous est toujours possible de jouer sur les variables A, B, E, F, G à l'initialisation et sur la variable D pour augmenter la rapidité des combats... et la difficulté du jeu.  
Voilà vous savez tout sur les épreuves qui vous attendent. Commencé sur un rythme sympathique, votre quête deviendra de plus en plus difficile au fur et à mesure que vous approcherez du but.  
Un dernier mot, soyez honnête et n'essayez pas de tricher, il n'y a plus d'octets disponibles pour inclure des tests de validité des entrées.  
Bonne chance, (futur) Prince des Anneaux.

### MODE D'EMPLOI

- DEFM 0 et VAC uniquement la 1<sup>re</sup> fois.
- Charger les variables selon la liste fournie par le listing.
- A chaque exécution :
- Rentrer la valeur des variables A, B, E, F, G
- A Nombre d'antidotes 1
- B Etat de la lance 1
- E Nombre d'étapes restantes 10
- F Points de vie 100
- G Nombre de flèches restantes 10
- Lancer le programme avec F1 P0

```

VAR: 26 PRG: 1600
P0: 1670 STEPS
1 WAIT 30:GSB 530
  PRT 0$:C$="LOU
  P$:L$="LYNX":I=
  6:N=20:D=15:GSB
  550
2 GSB 530:PRT J$:
  L$="HIBOU":C$="
  OURS":I=4:N=40:
  E=10:D=14:GSB 5
  50
3 GSB 530:PRT M$:
  L$="HYDRE":C$="
  DRAGON":I=6:N=4
  0:E=10:D=13:GSB
  550
4 PRT $:BRR:IL,EN
  FER":L$="DEMON"
  :C$="DIABLE":I=
  3:N=50
5 E=12:D=14:GSB 6
  :PRT S$:"SATAN!
  ":K=70:D=12:GSB
  400:PRT $:END
6 GSB (INT (RAN#*
  I)*10)+N:E=E-1:
  IF F<0 THEN 500
  7 IF E<0:E=0
  8 IF G<0:G=0
  9 IF B<0:B=0
10 PRT "TA ";H$:F,
  Q$:G,"ANTIDOTE"
  :R,Y$:E:IF E)0
  THEN 6
11 RET
20 INP "QUI VA LA"
  ,P$:IF P$="F":R
  ET
21 T=22:GSB 540:RE
  T
22 PRT R$:F=INT (F
  *.8):G=INT (G/2
  ):RET
23 PRT "MAGE":F=F+
  20:A=A+1:RET
24 PRT "SOLDAT":K
  =20:GSB 400:RET
25 PRT "CHAT":RET
30 INP "UNE FIOLE"
  ,P$:IF P$="B":R
  ET
31 T=32:GSB 540:RE
  T
32 PRT "ELIXIR":F=
  F+20:RET
33 PRT "PHILTRE":F
  =INT (F*.8):RET
34 PRT "ANTIDOTE":
  A=A+1:RET
35 PRT "POISON!":I
  F KEY="A" THEN
  500
36 IF A)0:A=A-1:RE
  T
37 GOTO 500
40 PRT "DES ":Q$:G
  3):RET
50 PRT "RIEN EN VU
  E!":RET
60 PRT "UN ":I:IF R
  AN#(,5:PRT C$:K
  =15:GOTO 66
63 PRT L$:K=10
  66 GSB 300:RET
70 INP "3 VOIES",P
  $:IF RAN#(,3):E=
  INT (E*.7):RET
73 IF RAN#(,6):E=E+
  3:RET
76 RET
80 INP "UN PIEGE",
  P$:IF RAN#(,5):R
  ET
82 GSB 560:RET
90 T=91:GSB 540:RE
  T
91 PRT "ELFE":E=1:
  F=F+9:RET
92 PRT "NAIN":E=E+
  3:RET
93 PRT "LUTIN":E=I
  NT (E/2):F=F+15
  :RET
94 PRT "SNOUE":E=E
  +5:RET
200 PRT "LE COFFRE!
  ":T=INT (RAN#*1
  0):X=0
210 INP "CLE",P
  220 IF P=T:PRT "L,A
  NHEU!":RET
230 IF X<7:X=X+1:GO
  TO 210
240 PRT "LE COBRA!
  ":IF A<0 THEN 30
  0
250 IF KEY="A" THEN
  500
260 A=A-1:GOTO 210
300 IF KEY="B" THEN
  350
310 IF KEY="A" THEN
  325
320 GOTO 400
325 IF G<1 THEN 400
  :RET
335 PRT "TCHAC!":G=
  G-1:IF RAN#(,7):
  GSB 600:GOTO 30
  0
340 GSB 510:GSB 500
  :IF K<0:GSB 570
  345 GSB 610:GOTO 30
  0
350 IF B<1 THEN 315
  355 PRT "HAN!":B=0:
  IF RAN#(,5):GSB
  600:GOTO 310
360 IF RAN#(,9):PRT
  "CASSEE!":B=-1:
  GOTO 310
365 GSB 510:K=INT (
  K/2):IF K<0:GSB
  570:B=1:RET
400 IF B<0:B=1
  405 WAIT 0:IF RAN#
  ,5:PRT V$:IF KE
  Y="H" THEN 460
  410 IF RAN#(,5:PRT
  "AU CENTRE":IF
  KEY="0" THEN 46
  0
  420 IF RAN#(,5:PRT
  W$:IF KEY="Y" T
  HEN 460
  430 IF RAN#(,5:PRT
  "IL":Z$:IF KEY=
  "P":GSB 500:GSB
  510
  440 IF K<0:GSB 570:
  WAIT 30:RET
  450 GOTO 400
  460 GSB 560:IF F<0
  THEN 500
  470 GOTO 400
  500 PRT "ARGITU MEU
  RS.":ARGITU MEU
  510 PRT "BIEN!":U$:
  RET
  520 PRT "TA ";H$:F,
  RET
  530 PRT S$:"LA ":I:R
  ET
  540 PRT "UN ":GSB
  T:INT (RAN#*4):
  RET
  550 GSB 61:GSB 200:R
  ET
  560 PRT "AIE!BLESSÉ
  ":F=F-INT (RAN#
  *4):RET
  570 PRT "ENFIN!IL M
  EURT":RET
  580 K=K-INT (RAN#*6
  ):RET
  600 PRT "ZUTIRATE":
  RET
  610 PRT "SA ";H$:K:
  RET
  *** VAR LIST
  VAR: 26 PRG: 1600
  A = 1
  B = 1
  C$ = LOUP
  D = 15
  E = 10
  F = 100
  G = 10
  H$ = FORME
  I = 6
  J$ = CAVERNE
  K = -1
  L$ = LYNX
  M$ = TOUR
  N = 20
  O$ = FORET
  P$ = B
  Q$ = FLECHES
  R$ = SORCIER
  S$ = VOICI
  T = 32
  U$ = TOUCHE
  V$ = EN HAUT
  W$ = EN BAS
  X = 7
  Y$ = ETAPES
  Z$ = RECULE
  
```



# BANDEROLLE

Emportez votre 1211 pour la prochaine manif, vous pourrez fabriquer vos affiches sur place !

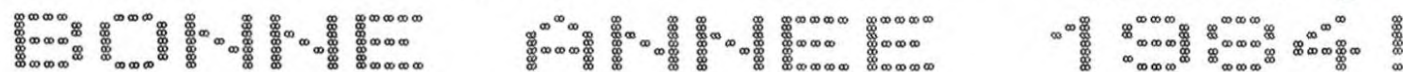
Bernard POYAU

L'exécution en est fort simple : à chaque appel (point d'interrogation) entrez le signe voulu, qui s'imprime alors sur l'imprimante. L'introduction de l'espace (touche SPC) permet de séparer deux mots. Lorsque le texte est terminé, l'introduction du signe E permet de décaler la bande.



```

5: REM "BANDEROL
  E"
10: INPUT A$
20: IF A$="E"
  GOTO 550
30: IF A$=" "LET
  B=505050505
40: IF A$="A"LET
  B=941424109
50: IF A$="B"LET
  B=172222206
60: IF A$="C"LET
  B=3735353512
70: IF A$="D"LET
  B=1235353506
80: IF A$="E"LET
  B=352222206
90: IF A$="F"LET
  B=5444444406
100: IF A$="G"LET
  B=2721213512
110: IF A$="H"LET
  B=651515106
120: IF A$="I"LET
  B=535063505
130: IF A$="J"LET
  B=848484836
140: IF A$="K"LET
  B=3537405106
150: IF A$="L"LET
  B=4848484806
160: IF A$="M"LET
  B=653435306
170: IF A$="N"LET
  B=650515206
180: IF A$="O"LET
  B=1235353512
190: IF A$="P"LET
  B=4544444406
200: IF A$="Q"LET
  B=1138213512
210: IF A$="R"LET
  B=2329324406
220: IF A$="S"LET
  B=272222230
230: IF A$="T"LET
  B=5454065454
240: IF A$="U"LET
  B=848484808
250: IF A$="V"LET
  B=1449484914
260: IF A$="W"LET
  B=649394906
270: IF A$="X"LET
  B=1640514016
280: IF A$="Y"LET
  B=4752155247
290: IF A$="Z"LET
  B=2524222120
300: IF A$="0"LET
  B=1235353512
310: IF A$="1"LET
  B=506535205
320: IF A$="2"LET
  B=2322212034
330: IF A$="3"LET
  B=1722223537
340: IF A$="4"LET
  B=5010414039
350: IF A$="5"LET
  B=282222213
360: IF A$="6"LET
  B=272222212
370: IF A$="7"LET
  B=4746105454
380: IF A$="8"LET
  B=172222217
390: IF A$="9"LET
  B=122222230
400: IF A$=","LET
  B=505364805
410: IF A$="!"LET
  B=505264805
420: IF A$="."LET
  B=505054805
430: IF A$=":"LET
  B=505050705
440: IF A$="?"LET
  B=4544215453
450: IF A$="@"LET
  B=505400505
460: IF A$="<"LET
  B=535373105
470: IF A$=">"LET
  B=531373505
500: IF B=0GOTO 1
  0
510: FOR C=1TO 5
  520: D=B-100*(INT
  (B/100)):B=
  INT (B/100):
  PRINT "
  ":A$(D)
  530: NEXT C
  540: PRINT " ":
  GOTO 10
  550: PRINT " ":
  PRINT " ":
  PRINT " ":
  PRINT " "
  560: END
  VARIABLES
  -----
  A$.5. =
  A$.6. =8888888
  A$.7. =8 88888
  A$.8. = 888888
  A$.9. =88888
  A$.10.=88888 8
  A$.11.=8 8888
  A$.12.= 88888
  A$.13.= 8 8888
  A$.14.= 88888
  A$.15.=8888
  A$.16.=88 88
  A$.17.= 88 88
  A$.18.= 8888
  A$.19.=888
  A$.20.=88 8
  A$.21.=8 8 8
  A$.22.=8 8 8
  A$.23.=8 88
  A$.24.=8 8 8
  A$.25.=8 88
  A$.26.= 88 8
  A$.27.= 88 8
  A$.28.= 88 8
  A$.29.= 8 8 8
  A$.30.= 8 88
  A$.31.= 888
  A$.32.= 88 8
  A$.33.= 888
  A$.34.=8 8
  A$.35.=8 8
  A$.36.= 88
  A$.37.= 8 8
  A$.38.= 8 8
  A$.39.= 88
  A$.40.= 8 8
  A$.41.= 8 8
  A$.42.= 8 8
  A$.43.= 88
  A$.44.= 8 8
  A$.45.= 88
  A$.46.= 8 8
  A$.47.= 88
  A$.48.=8
  A$.49.= 8
  A$.50.= 8
  A$.51.= 8
  A$.52.= 8
  A$.53.= 8
  A$.54.= 8
  
```



# PC 1211



# EMPRUNT

Le programme Emprunt va vous permettre non pas de vous enrichir mais de contrôler l'amortissement de différents types d'emprunt. A vous de choisir !

Marie-Laure BESSON

```

10 REM "TABLEAU AMORTISSEMENT DE DIFFERENTS TYPES D'EMPRUNT"
20 REM "AUTEUR: MARIE-LAURE BESSON"
100 PRINT "EMPRUNT-OBLIGATIONS"
110 INPUT "EMPRUNT-OBLIGATIONS A LOTS(D/N)";W$
120 IF W$="D" THEN 1580
130 INPUT "NOMBRE D'OBLIGATIONS EMISES";N
140 INPUT "VALEUR NOMINALE D'UNE OBLIGATION";V
150 INPUT "VALEUR D'EMISSION";E
160 INPUT "NOMBRE DE VALEURS DE REMBOURSEMENT";NR
170 DIM AR(NR),R(NR),NN(NR),R1(NR),S(NR),SS(NR+1),X(NR),L2(NR)
180 N1=0
190 PRINT "VALEUR DE REMBOURSEMENT, NOMBRE D'ANNUITES"
200 FOR J=1 TO NR
210 INPUT R(J),NN(J)
220 N1=N1+NN(J)
230 NEXT J
240 INPUT "TAUX NOMINAL DE L'INTERET";I
250 DIM A(N1),B(N1+1),DC(N1),F(N1)
260 C=V*I
270 FOR J=1 TO NR
280 R1(J)=C/R(J)
290 NEXT J
300 INPUT "ANNUITES CONSTANTES(O/N)";O$
310 IF O$="N" THEN 1260
320 FOR J=1 TO N1
330 F(J)=J
340 NEXT J
350 IF NR=1 THEN 510
360 FOR J=1 TO NR
370 S(J)=((1+R(J))^NN(J)-1)/R1(J)
380 NEXT J
390 SS(0)=0;SS(1)=1;Y=0
400 FOR J=2 TO NR
410 N7=NN(J)-1
420 SS(J)=(1+R1(J-1))^N7*(R(J-1)+C)/R(J)
430 NEXT J
440 FOR J=1 TO NR
450 X(J)=S(J)*SS(J)*SS(J-1)
460 Y=Y+X(J)
470 NEXT J
480 A(1)=N/Y
490 AN=N*C+A(1)*R(1)
500 GOTO 530
510 AN=N*R(1)*(R1(1)/(1-(1+R1(1))^-N1))
520 A(1)=N*R1(1)/((1+R1(1))^N1-1)
530 B(1)=INT(A(1));T=B(1);DC(1)=A(1)-B(1)
540 J=2
550 FOR K=1 TO NR
560 IF K=1 THEN 610
570 A(J)=A(J-1)*(R(K-1)+C)/R(K)
580 B(J)=INT(A(J));DC(J)=A(J)-B(J)
590 T=T+B(J)
600 J=J+1
610 FOR Z=2 TO NN(K)
620 A(J)=A(J-1)*(1+R1(K))
630 B(J)=INT(A(J));DC(J)=A(J)-B(J)
640 T=T+B(J)
650 J=J+1
660 NEXT Z
670 NEXT K
680 EC=N-T
690 IF EC=0 THEN 840
700 FL=0
710 FOR J=1 TO N1-1
720 D1=DC(J);D2=DC(J+1)
730 IF D1>D2 THEN 770
740 SWAP F(J),F(J+1)
750 SWAP DC(J),DC(J+1)
760 FL=1
770 NEXT J
780 IF FL=1 THEN 700
790 FOR J=1 TO EC
800 J1=F(J)
810 B(J1)=B(J1)+1
820 NEXT J
830 IF W$="D" THEN 1690

```



```

1460 IF W$="O" THEN 2140
1470 LPRINT "ANNUITES":LPRINT TAB(15)"MONTANTS COUPONS";LPRINT
TAB(40);LPRINT "MONTANT ANNUEL"
1480 N2=N
1490 J=1
1500 FOR K=1 TO NR
1510 FOR Z=1 TO NN(K)
1520 PRINT J:LPRINT TAB(15);LPRINT N2*C:LPRINT TAB(40);LPRINT
AR(K)+N2*C
1530 N2=N2-AM
1540 J=J+1
1550 NEXT Z
1560 NEXT K
1570 END
1580 INPUT "NOMBRE TOTAL D'OBLIGATIONS REMBOURSEES PAR LOTS";L
1590 INPUT "MONTANT TOTAL DES LOTS";LT
1600 PRINT "SI LES OBLIGATIONS BENEFICIENT D'UN LOT EN PLUS DU
REMBOURSEMENT"
1610 PRINT "NORMAL ET DU COUPON TAPEZ 1"
1620 PRINT "SI LES OBLIGATIONS BENEFICIAIRES D'UN LOT PERDENT DROIT AU
"
1630 PRINT "REMBOURSEMENT ET AU COUPON TAPEZ 2"
1640 PRINT "SI LES REMBOURSEMENTS BENEFICIAIRES D'UN LOT PERDENT LE
DROIT "
1650 PRINT "AU REMBOURSEMENT SEUL TAPEZ 3,SI ELLES PERDENT LE DROIT"
1660 PRINT "AU COUPON SEUL TAPEZ 4"
1670 INPUT L1
1680 GOTO 130
1685 LPRINT:LPRINT
1690 LPRINT "EMPRUNT-OBLIGATIONS A LOTS"
1700 LPRINT "NOMBRE D'OBLIGATIONS REMBOURSEES PAR LOT";L
1710 LPRINT "MONTANT TOTAL DES LOTS";LT
1720 LPRINT "ANNUITES CONSTANTES"
1730 LPRINT "NOMBRE D'OBLIGATIONS EMISES";N
1740 LPRINT "VALEUR NOMINALE";V
1750 LPRINT "TAUX D'INTERET";I
1760 LPRINT "COUPON ANNUEL";C
1770 LPRINT "VALEUR(S) DE REMBOURSEMENT"
1780 FOR J=1 TO NR
1790 LPRINT "R(";J);"=";R(J);
1800 NEXT J
1810 LPRINT
1820 LPRINT "ANNUITE THEORIQUE";AN
1830 GOSUB 2290
1840 B(0)=0;N2=N
1850 LPRINT "-----";
1860 LPRINT "-----";
1870 LPRINT "!"TAB(7)!" NOMBRE ! AMORTISSEMENTS !";
1880 LPRINT "!"TAB(60)!"!"TAB(78)!"!"
1890 LPRINT "!"ANNES!"OBLIGATIONS!"
1900 LPRINT "!"COUPONS !" ANNUITES !"
1910 LPRINT "!"TAB(7)!" VIVANTES ! NOMBRE ! MONTANT !";
1920 LPRINT "!"TAB(60)!" EFFECTIVES !"
1930 LPRINT "!"TAB(7)!"!"TAB(19)!" TITRES !!"TAB(46)!"!"
1940 LPRINT "!"TAB(60)!"!"TAB(78)!"!"
1950 LPRINT "-----";
1960 LPRINT "-----";
1970 J=1
1980 FOR K=1 TO NR
1990 FOR Z=1 TO NN(K)
2000 NV=N2-B(J-1)
2010 N2=NV
2020 MT=B(J)*R(K)-L2(K)
2030 IN=C*NV
2040 AE=MT+IN+LT
2050 LPRINT "!"J;TAB(7)!"!"NV;TAB(20)!"!"B(J)-L;
2060 LPRINT "!"TAB(28)!"!"MT;TAB(46)!"!"IN;
2070 LPRINT "!"TAB(60)!"!"AE;TAB(79)!"!"
2080 J=J+1
2090 NEXT Z
2100 NEXT K
2110 LPRINT "-----";
2120 LPRINT "-----";
2130 END
2140 LPRINT "EMPRUNTS-OBLIGATIONS A LOTS"
2150 LPRINT "NOMBRE D'OBLIGATIONS REMBOURSEES PAR LOTS";L
2160 LPRINT "MONTANT TOTAL DES LOTS";LT
2170 GOSUB 2290
2180 LPRINT "ANNES","AMORTISSEMENTS","COUPONS","LOTS NETS","ANNUITES"
2190 J=1
2200 N2=N
2210 FOR K=1 TO NR
2220 FOR Z=1 TO NN(K)
2230 LPRINT J,AR(K),N2*C,LT-L2(K),AR(K)+N2*C+LT-L2(K)
2240 N2=N2-AM
2250 J=J+1
2260 NEXT Z
2270 NEXT K
2280 END
2290 FOR J=1 TO NR
2300 IF L1=1 THEN L2(J)=0
2310 IF L1=2 THEN L2(J)=(L*(R(J)+C))
2320 IF L1=3 THEN L2(J)=(L*(R(J)))
2330 IF L1=4 THEN L2(J)=(L*C)
2340 NEXT J
2350 RETURN

```

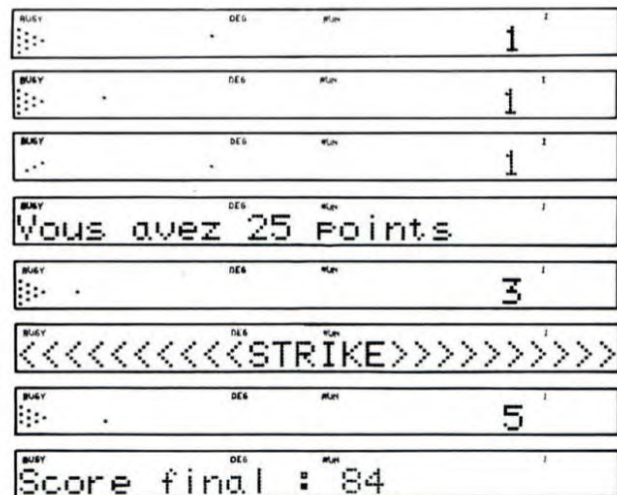
# GOUPIL



# BOWLING

Un vrai BOWLING avec STRIKE et compteur de points ; n'oubliez pas vos lunettes ! Lancez le programme avec DEF A et la bille avec la barre d'espace.

Charles CARON



# PC 1500



```

1:REM ***
AUTEUR****
2:REM CHA
RLES CARON
3:REM ***
BOWLING***
4:REM *SU
R PC 1500*
5:"A" CLEAR :
RANDOM :WAIT 0
:DIM A(9):FOR
L=1 TO 5:T=0
10:A(0)=8:A(1)=1:
A(2)=4:A(3)=16
:A(4)=64:A(5)=
2:A(6)=8:A(7)=
32:A(8)=4:A(9)
=16
20:A=A(1)+A(2)+A(
3)+A(4):B=A(5)
+A(6)+A(7):C=A
(8)+A(9):D=A(0
):I=1:GPRINT A
E;B;E;C;E;D
25:GPRINT A;E;B;E
;C;E;D;CURSOR
20:PRINT L
30:I=I*2:GCURSOR
50:GPRINT I:A$
=INKEY$:IF A$
=" "GOTO 100
40:IF I=64GOTO 60
50:GOTO 30
60:I=I/2:GCURSOR
50:GPRINT I:A$
=INKEY$:IF A$
=" "GOTO 100
)=0:A(4)=0:A(6
)=0:A(7)=0:A(9
)=0
340:IF I=64LET A(3
)=0:A(4)=0:A(7
)=0
350:RETURN
400:IF T=1GOSUB 50
0:RETURN
410:IF T=2GOSUB 60
0:RETURN
500:N=0:FOR G=0 TO
9:IF A(G)=0LET
N=N+1:NEXT G:
GOTO 520
510:NEXT G
520:IF N=10PAUSE "
<<<<<<<<<<STRI
KE>>>>>>>>>>":
P=P+50:T=2
530:RETURN
600:U=0:FOR G=0 TO
9:IF A(G)=0LET
U=U+1:NEXT G:
GOTO 620
610:NEXT G
620:IF U=10LET P=P
+25:RETURN
630:P=P+U:RETURN
700:WAIT :PRINT "S
core final :";
P:END
" "GOTO 100
)=0:A(6)=0:A(7
)=0
70:IF I=16GOTO 30
)=0:A(7)=0:A(9
)=0
80:GOTO 60
)=0
260:IF I=32LET A(3
)=0:A(4)=0:A(7
)=0
270:IF I=64LET A(4
)=0
275:RETURN
280:IF I=1LET A(1)
)=0:A(2)=0:A(5)
)=0
290:IF I=2LET A(1)
)=0:A(2)=0:A(3)
)=0:A(5)=0:A(6)
)=0:A(8)=0
300:IF I=4LET A(1)
)=0:A(2)=0:A(3)
)=0:A(4)=0:A(5)
)=0:A(6)=0:A(7)
)=0:A(8)=0:A(9)
)=0
310:IF I=8LET A(1)
)=0:A(2)=0:A(3)
)=0:A(4)=0:A(5)
)=0:A(6)=0:A(7)
)=0:A(8)=0:A(9)
)=0:A(0)=0
320:IF I=16LET A(1
)=0:A(2)=0:A(3)
)=0:A(4)=0:A(5)
)=0:A(6)=0:A(7)
)=0:A(8)=0:A(9)
)=0
330:IF I=32LET A(2
)=0:A(3)=0:A(4
)=0:A(6)=0:A(7
)=0:A(8)=0:A(9
)=0

```



# Patois basic



## ORGANISATION DU GRAPHISME ET DU TEXTE :

Trois mode d'utilisation de l'écran :

- Texte
- Graphisme basse résolution
- Graphisme haute résolution

Chaque mode graphique peut être total (tout l'écran) ou mixé avec du texte (4 dernières lignes).

Il y a deux pages de texte et deux pages graphiques.

Texte : 24 lignes, 40 colonnes.  
 TEXT Sélectionne le texte  
 HOME Efface l'écran.  
 VTAB Tabulation verticale  
 HTAB Tabulation horizontale

Basse résolution 40 lignes, 40 colonnes.  
 16 couleurs.

GR Sélectionne le graphisme  
 COLOR= Sélectionne la couleur  
 PLOT Dessine un point  
 HLINE Trace une horizontale  
 VLINE Trace une verticale

Haute résolution Page 1:280\*160 points  
 Page 2:280\*192 points

HGR Sélectionne page 1  
 HGR2 Sélectionne page 2  
 HCOLOR Sélectionne la couleur  
 HPLLOT Dessine un ou plusieurs points

## POKE ET PEEK COURANTS :

POKE 32,G Fixe la marge gauche de l'écran à la valeur g  
 POKE 33,L Fixe la longueur de la ligne d'écran à la valeur l.  
 POKE 34,H Fixe la 1<sup>ère</sup> ligne de l'écran à la valeur h.

POKE 35,B Fixe la dernière ligne d'écran à la valeur b.  
 POKE 36,H Amène le curseur en position horizontale ch.  
 POKE 37,CV Amène le curseur en position verticale cv.  
 POKE -16304,0 Passage du mode texte au mode graphique.  
 POKE -16303,0 Passage du mode graphique au mode texte.  
 POKE -16302,0 Passage du mode graphique + texte au graphique total.  
 POKE -16301,0 Passage du mode graphique total au graphique + texte.  
 POKE -16300,0 Passage de la page 1 à la page 2.  
 POKE -16299,0 Passage de la page 2 à la page 1.  
 POKE -16298,0 Passage d'une page graphique à la même page en texte.  
 POKE -16297,0 Passage d'une page texte à la même page en graphique.  
 POKE 216,0 Annule le flag pour onerr goto.  
 POKE 216,255 Restaure le flag pour onerr goto.  
 POKE -16368,0 Prépare le clavier pour une lecture.  
 PEEK(-16384) Teste si un touche a été enfoncée.  
 CH=PEEK(36) Lecture de la position horizontale du curseur.  
 CV=PEEK(37) Lecture de la position verticale du curseur.  
 X=PEEK(-16336) Produit un "clik" sur le haut-parleur.  
 X=PEEK(-16287) Lecture du bouton de la manette 0.  
 X=PEEK(-16286) Lecture du bouton de la manette 1.  
 X=PEEK(218)+PEEK(219)\*256 X contient le numéro de la ligne ou a eu lieu l'erreur.  
 X=PEEK(222) Lecture du code de l'erreur.

## APPEL DE SOUS-PROGRAMMES EN ROM :

CALL -936 Nettoie la fenêtre d'écran (home)  
 CALL -958 Nettoie l'écran à partir de la position du curseur.  
 CALL -868 Nettoie la ligne à partir de la position du curseur.  
 CALL -922 Emet un saut de ligne.  
 CALL -912 "Enroule" la page de texte (scroll).  
 CALL -1994 Nettoie 20 lignes de la page 1 graphique basse résolution.  
 CALL -1998 Nettoie la page 1 graphique basse résolution.  
 CALL 62446 Nettoie la page graphique haute résolution courante (noir).  
 CALL 62458 Nettoie la page graphique haute résolution (couleur).

## PARTICULARITES :

CALL Appel d'une routine en assembleur.

CLEAR Réinitialise les variables.  
 DRAW Dessine une figure codée.  
 FLASH L'affichage passe en mode flash.  
 GET Saisie d'un caractère au clavier (sans return).  
 HIMEM: Limite supérieure de la mémoire de l'utilisateur (protection).  
 LOMEM: Limite inférieure de la mémoire utilisateur (protection).  
 NORMAL L'affichage passe en mode normal.  
 PDL Lecture de la position de la manette de jeu.  
 POS Lecture de la position horizontale du curseur.  
 RND Nombre aléatoire de 0 à 1.  
 RND(0) redonne le dernier nombre.  
 RND(1) nouveau nombre.  
 RND(-1) redonne la même séquence  
 Angle de rotation d'une figure (draw).  
 Taille d'une figure (draw).  
 Basse résolution, donne la couleur du point.  
 Fixe la vitesse d'affichage des caractères.  
 Appel d'un programme en assembleur avec passage d'un paramètre.  
 Efface une figure prédéfinie

ROT= ROT= rotation d'une figure (draw).  
 SCALE= Taille d'une figure (draw).  
 SCRN Basse résolution, donne la couleur du point.  
 SPEED Fixe la vitesse d'affichage des caractères.  
 USR Appel d'un programme en assembleur avec passage d'un paramètre.  
 XDRAW Efface une figure prédéfinie

## OPERATEURS LOGIQUES :

>1 Donne vrai code 1  
 &=5 Donne vrai code 1  
 <1 Donne faux code 0

## DIVERS :

- L'apple (sauf l'apple 2E) ne possède pas de minuscules.
- Les caractères ne sont pas redéfinissables directement.
- L'apple ne possède pas de processeur pour la synthèse du son. Les routines sont écrites en assembleur.
- L'adresse 768 (300 en hexa) est souvent l'adresse de début d'un programme en assembleur (son, dessins...) car c'est une zone inutilisée par le basic.
- Les figures (shape) utilisées avec draw, xdraw etc sont codées sous une forme spéciale : elles devront être redessinées.

# MINI-LOGO



# APPLE II



```

350 DIM PAS(25),TRZ(25),APX(25):
    REM PAS,MODE DE TRACE ET
    DRAPEAU D'APPARITION
360 DIM ABX(50),CBX(50): REM ad
    resses et compositeurs des bouc
    les
370 D$ = CHR$(13) + CHR$(4)
380 TRZ(0) = 0:TRZ(1) = 0:APX(0) = 1:AP
    X(0) = 1:PAS(0) = 10:PAS(1) = 1
    0
390 LIB = 3: REM premier pas de
    programme de libre
400 SO = 1.5708: REM PI/2=90°
410 REM -- pour ONERR --
420 POKE 790,104: POKE 791,168: POKE
    792,104: POKE 793,166: POKE
    794,223: POKE 795,154: POKE
    796,72: POKE 797,152: POKE 7
    98,72: POKE 799,96
430 REM -----
440 REM
500 HGR : GOSUB 130
510 HOME : VTAB 21:COX = 7: GOSUB
    30
520 INPUT "":C$
530 IF C$ = "FIN" THEN 10000
540 N = 0:NB = - 1:IN$(0) = C$:I
    N$(1) = "C'EST TOUT"
550 P = 0
560 REM -- EXEC --
570 ER = 0:COX = IN$(0)
580 IF ERR THEN 9030
590 REM Recherche de l'instruc-
    tion et exécution
600 C$ = LEFT$(C$,4)
605 REM -----
610 IF C$ < > "AVAN" THEN 710
620 A = VAL ( MID$(C$,10) ) * P
    A:XI = X + A * COS (Z):YI =
    Y + A * SIN (Z)
630 IF XI > 6 AND XI < 272 AND Y
    I > 6 AND YI < 153 THEN 650
640 PRINT COX: " : HORS DE L'ECRA
    N":ER = 1: GOTO 700
650 IF APX = 1 THEN COX = 0: GOSUB
    30
660 IF TRZ = 1 THEN COX = 7
670 IF TRZ = 2 THEN COX = 0
680 IF TRZ < > 0 THEN HCOLOR=
    COX: HPLLOT X,Y TO XI,YI
690 X = XI:Y = YI: IF APX = 1 THEN
    COX = 7: GOSUB 30
700 GOTO 9000: "-----"
710 IF C$ < > "TOUR" THEN 760
720 A = VAL ( MID$(C$,10) ) / 5
    7.29578 + Z
730 IF APX = 1 THEN COX = 0: GOSUB
    30
    
```

```

.740 Z = A: IF APX = 1 THEN COX =
    7: GOSUB 30
750 GOTO 9000: "-----"
760 IF C$ < > "FAIS" THEN 850
770 C$ = MID$(C$,6):C = 0
775 IF C$ = "" THEN 810
780 IF C = DC THEN 810
790 IF C$ = NC$(C) THEN 820
800 C = C + 1: GOTO 780
810 PRINT "JE NE CONNAIS PAS "C$
    ":ER = 1: GOTO 840
820 R%(N) = P:P = ACX(C) - 1:N =
    N + 1: IF N > 25 THEN PRINT
    "PLUS DE 25 PROCEDURES EMOI
    TEES":ER = 1: GOTO 840
830 PAS(N) = PAS(N - 1):PAS = PAS
    (N):TRZ(N) = TRZ(N - 1):TRZ =
    TRZ(N):APX(N) = APX(N - 1):A
    PX = APX(N)
840 GOTO 9000: "-----"
850 IF C$ < > "POUR" THEN 980
860 POKE - 16303,0: REM -Revie
    nt en mode texte sans mettre
    le curseur en bas de l'écra
    n
870 IF DC > = 50 THEN PRINT "I
    L N'Y A PLUS DE PLACE EN MEM
    OIRE FOUR UNE NOUVELLE PROC
    EDURE":ER = 1: GOTO 970
880 NC$(DC) = MID$(C$,6):ACX(D
    C) = LIB:DC = DC + 1
890 GOSUB 200
970 GOTO 9000: "-----"
980 IF COX = "ECRIS" THEN TRZ =
    1:TRZ(N) = 1: GOTO 9000
985 REM -----
990 IF COX = "GOMME" THEN TRZ =
    2:TRZ(N) = 2: GOTO 9000
995 REM -----
1000 IF COX = "N'ECRIS PAS" THEN
    TRZ = 0:TRZ(N) = 0: GOTO 900
    0
1005 REM -----
1010 IF COX = "APPARAIS" THEN AP
    X = 1:APX(N) = 1:COX = 7: FOR
    A = 1 TO 6:XX = PEEK ( - 16
    336): NEXT : GOSUB 30: GOTO
    9000
1015 REM -----
1020 IF COX = "DISPARAIS" THEN A
    PX = 0:APX(N) = 0:COX = 0: FOR
    A = 1 TO 6:XX = PEEK ( - 16
    336): NEXT : GOSUB 40: GOTO
    9000
1025 REM -----
1030 IF C$ = "PAS=" THEN PAS = VAL
    ( MID$(C$,5) ):PAS(N) = PAS
    : GOTO 9000
1035 REM -----
1040 IF C$ = "TEXT" THEN TEXT :
    GOTO 9000
1045 REM -----
1050 IF COX = "IMAGE" THEN HOME
    : VTAB 21: POKE - 16304,0: GOTO
    9000
1055 REM -----
1060 IF COX < > "EFFACE" THEN 1
    100
1070 HOME : HGR : GOSUB 130
1080 VTAB 21
1090 GOTO 9000: "-----"
1100 IF COX < > "C'EST TOUT" THEN
    1150
1110 IF N = 0 THEN ER = 1: GOTO
    1140
1120 N = N - 1:P = R%(N)
1130 PAS = PAS(N):TRZ = TRZ(N):AP
    X = APX(N)
1140 GOTO 9000: "-----"
1150 IF COX < > "REPETE" THEN 1
    190
    
```

```

1160 IF N = 0 THEN PRINT "COMMA
    NDE INTERDITE EN MODE IMMEDI
    AT":ER = 1: GOTO 1180
1170 NB = NB + 1:CBX(NB) = 1:ABX(
    NB) = P
1180 GOTO 9000: "-----"
1190 IF RIGHT$(COX,4) < > "FO
    IS" THEN 1240
1200 IF NB = - 1 THEN PRINT "I
    L MANQUE UN 'REPETE' QUELQUE
    PART":ER = 1: GOTO 1230
1210 IF VAL (COX) < = CBX(NB) THEN
    NB = NB - 1: GOTO 1230
1220 CBX(NB) = CBX(NB) + 1:P = AB
    X(NB)
1230 GOTO 9000: "-----"
1240 IF C$ < > "DOUBL" THEN 1290
1250 C$ = MID$(C$,8): GOSUB 80
1260 IF ER = 1 THEN PRINT "JE N
    'AI PAS TROUVE "C$: GOTO 128
    0
1270 NC$(C) = "": PRINT "J'AI DUB
    LIE "C$
1280 GOTO 9000: "-----"
1290 IF COX < > "AU COIN" THEN
    1340
1300 COX = 0: GOSUB 30: IF TRZ =
    0 THEN 1320
1310 COX = 0: IF TRZ = 1 THEN COX
    = 7
1315 HPLLOT X,Y TO 7,7
1320 X = 7:Y = 7:Z = 0:COX = 7: GOSUB
    30
1330 GOTO 9000: "-----"
1340 REM -----
1350 REM -----
1360 IF C$ < > "NORD" THEN 1390
1370 COX = 0: GOSUB 30:Z = - SO:
    COX = 7: GOSUB 30: GOTO 9000
1380 REM -----
1390 IF COX < > "VOCABULAIRE" THEN
    1440
1400 TEXT : HOME : FOR C = 0 TO
    DC: PRINT NC$(C)
1410 IF C = INT ( C / 20 + .01 ) *
    20 = 19 THEN GET A$
1420 NEXT C
1430 GOTO 9000: "-----"
1440 IF C$ < > "LIST" THEN 1500
1450 C$ = MID$(C$,7): GOSUB 80
    : IF ER = 1 THEN PRINT C$
    "N'EXISTE PAS": GOTO 1490
1460 TEXT : HOME : I = ACX(C):J =
    0
1470 PRINT IN$(I): IF J = INT (
    J / 20 + .01 ) * 20 = 19 THEN
    GET A$
1480 IF IN$(I) < > "C'EST TOUT"
    THEN I = I + 1:J = J + 1: GOTO
    1470
1490 GOTO 9000: "-----"
1500 IF C$ < > "SAUV" THEN 1580
1510 C$ = MID$(C$,7): GOSUB 80
    : REM recherche
1520 IF ER = 1 THEN PRINT "IL F
    AUT DEFINIR UNE FONCTION AVA
    NT DE VOULOIR LA SAUVER": GOTO
    1570
1530 I = ACX(C)
1540 PRINT D$"OPEN"C$D$"DELETE"C
    $D$"OPEN"C$D$"WRITE"C$
1550 PRINT IN$(I): IF IN$(I) < >
    "C'EST TOUT" THEN I = I + 1:
    GOTO 1550
1560 PRINT CHR$(4) "CLOSE"
1570 GOTO 9000: "-----"
1580 IF C$ < > "CHAR" THEN 1700
1581 C$ = MID$(C$,8)
1582 GOSUB 80: IF ER = 1 THEN ER
    = 0: GOTO 1590
1584 PRINT "JE CONNAIS DEJA "C$:
    PRINT : GOTO 1690
1590 IF DC > = 50 THEN PRINT "
    JE NE PEUX PLUS RIEN APPREND
    RE":ER = 1: GOTO 1690
1610 ONERR GOTO 1630
1620 PRINT D$"VERIFY"C$: GOTO 16
    40
1630 CALL 790: POKE 216,0: PRINT
    C$ "N'EST PAS SUR LA DISQUET
    TE":ER = 1: GOTO 1680
1640 REM chargement après verif
1650 PRINT D$"OPEN"C$D$"READ"C$
    NC$(DC) = C$:ACX(DC) = LIB:D
    C = DC + 1
    
```

# ZX 81

```

1054 PRINT AT 2,4,"U = VITESSE (
    OMEGA) "
1055 PRINT "=====
    ====="
1056 PRINT
1060 PRINT TAB 5;" * VITESSE * "
1062 PRINT TAB 5;" U = 2.PI.F "
1064 PRINT
1066 PRINT TAB 5;" * PERIODE * "
1068 PRINT TAB 5;" T = 2.PI / U "
1070 PRINT
1072 PRINT TAB 5;" * FREQUENCE * "
1074 PRINT TAB 5;" F = 1 / T "
1076 PRINT
1078 PRINT TAB 5;" * PUISSANCE MO
    YENNE * "
1080 PRINT TAB 5;" P = U(EFF).I(E
    FF).COS PHI "
1082 PRINT
1084 PRINT TAB 5;" * FREQUENCE DE
    RESONANCE * "
1086 PRINT
1088 PRINT TAB 5;" L.C.U = 1 "
1087 PRINT AT 16,10;" 2 "
1090 PRINT AT 21,0;" * TAPER UNE
    TOUCHE POUR RETOUR * "
1092 IF INKEY$ < > "" THEN GOTO 80
1094 GOTO 1092
    
```



# KRYPTON

Il vous faudra étudier avec soin votre stratégie afin de ramener à bon port le trésor KRYPTON. Ce programme s'adapte sans aucune modification ou presque, sur tous les micros, les particularités de l'ORIC n'étant utilisées que dans la présentation. En ligne 11 les commandes PAPER et INK ont été étudiées pour une TV noir et blanc. Pour les possesseurs d'une TV couleur, les paramètres devront être changés.

P. PIERONI

```
1 REM+=====
2 REM:
3 REM+KRYPTON Par P.PIERONI +
4 REM:
5 REM+=====
6 REM
7 REM Materiel:Oric 1
8 REM
11 PAPER2:INK6:PRINTCHR$(17):RUN 12
12 PRINTCHR$(12):PRINTCHR$(4):CHR$(27):"N KRYPTON":CHR$(
4)
13 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Cree Par P.PIERONI":WAIT500:PRINTC
HR$(12)
14 PRINT" KRYPTON"
15 PRINT:PRINT:PRINT"il s'agit d'un jeu de strategie":PRINT:PRINT"V
ous vous trouvez dans une ville"
16 PRINT"et vous dirigez un personnage":PRINT
17 PRINT"Vous devez trouver un tresor et le ramener a votre Poin
t de dePart":PRINT:PRINT
18 PRINT"TaPez sur une touche"
19 GETA$
20 PRINTCHR$(12):" KRYPTON"
21 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Vous pouvez vous dePlacer en taPant":
22 PRINT"(N)ord,(S)ud,(E)st,(O)uest"
23 PRINT:PRINT"Vous pouvez aussi donner des ordres"
24 PRINT"Un ordre est compose d'un verbe a l'infinif suivi d'
25 PRINT"sinoulier":PRINT"Exemple:REGARDER LAMPE"
26 PRINT:PRINT:PRINT"TaPez sur une touche et que le jeu commence
!!!":GETA$
27 PRINTCHR$(12):CHR$(17):"Veuillez Patienter quelques instants"
29 DIMO(18):DIME(18):DIMS(18):DIMK(18)
30 DIMA(50):DIMB(50):DIMC(50):DIMD(50)
31 DIMF(50):DIMG(50):DIMH(50):DIMI(50)
32 DIMJ(50):DIMK(50):DIML(50):DIMM(50)
33 DIMP(50):DIMQ(50):DIMR(50):DIMT(50):DIMU(50)
97 REM
98 REM ----- ENTREE DES DONNEES -----
99 REM
100 FORI=1TO17
102 READK(I),E(I),S(I),O(I)
104 NEXT
110 FORI=1TO49
112 READA(I):READB(I):READC(I):READD(I)
114 READF(I):READG(I):READH(I):READI(I)
116 READJ(I):READK(I):READL(I):READM(I)
118 READP(I):READQ(I):READR(I):READT(I):READU(I)
120 NEXT
196 GOTO1000
197 REM
198 REM ----- PROGRAMME -----
199 REM
200 IFN(C)>>0THENNO=1
202 IFS(C)>>0THENSU=1
204 IFO(C)>>0THENOU=1
206 IFE(C)>>0THENES=1
210 PRINT:PRINT"Je peux aller : "
212 IFNO=1THENPRINT"nord "
214 IFSU=1THENPRINT"sud "
216 IFES=1THENPRINT"est "
218 IFOU=1THENPRINT"ouest"
219 PRINT
220 GOTO221+INT(RND(1)*5)
221 PRINT"Quel est mon Prochain mouvement ?":GOTO230
222 PRINT"Que fais-je ?":GOTO230
223 PRINT"Vos desirs sont des ordrs ?":GOTO230
224 PRINT"Quelle est votre requete ?":GOTO230
225 PRINT"Je ferais ce que vous direz":GOTO230
```



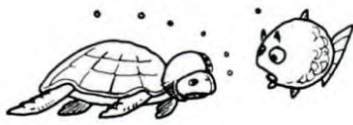
## ORIC 1

```
230 PRINT:INPUTZ$
240 IFZ$="S"ANDC=10THENGOTO600
242 IFZ$="E"ANDC=14THENGOTO700
250 IFZ$(">N"THENGOTO255
252 IFNO=0THENPRINT"IMPOSSIBLE":GOTO230
253 NO=0:OU=0:ES=0:SU=0:M=0
254 GOTO1000*(N(C))
255 IFZ$(">S"THENGOTO260
257 IFSU=0THENPRINT"IMPOSSIBLE":GOTO230
258 NO=0:OU=0:ES=0:SU=0:M=0
259 GOTO1000*(S(C))
260 IFZ$(">E"THENGOTO270
262 IFES=0THENPRINT"IMPOSSIBLE":GOTO230
263 NO=0:OU=0:ES=0:SU=0:M=0
264 GOTO1000*(E(C))
270 IFZ$(">O"THENGOTO280
272 IFOU=0THENPRINT"IMPOSSIBLE":GOTO230
273 :OU=0:ES=0:SU=0:M=0
274 GOTO1000*(O(C))
280 M=0
300 IFZ$="INSPECTER ALENTOUR"THENM=1
301 IFZ$="REGARDER LAMPE"THENM=2
302 IFZ$="REGARDER CLOUS"THENM=3
303 IFZ$="REGARDER PAPIER"THENM=4
304 IFZ$="REGARDER AFFICHE"THENM=5
305 IFZ$="REGARDER HACHE"THENM=6
306 IFZ$="REGARDER HOMME"THENM=7
307 IFZ$="REGARDER JOURNAL"THENM=8
308 IFZ$="REGARDER MAISON"THENM=9
309 IFZ$="REGARDER GARDIEN"THENM=10
310 IFZ$="REGARDER ARBRE"THENM=11
311 IFZ$="REGARDER MUR"THENM=12
312 IFZ$="REGARDER BANQUE"THENM=13
313IFZ$="REGARDER LEVIER"THENM=14
314 IFZ$="REGARDER MARTEAU"THENM=15
315 IFZ$="REGARDER PISTOLET"THENM=16
316 IFZ$="REGARDER CHARBON"THENM=17
317 IFZ$="PRENDRE LAMPE"THENM=18
318 IFZ$="PRENDRE CLOUS"THENM=19
319 IFZ$="PRENDRE HACHE"THENM=20
320 IFZ$="PRENDRE ECHELLE"THENM=21
321 IFZ$="PRENDRE TRESOR"THENM=22
322 IFZ$="PRENDRE MARTEAU"THENM=23
323 IFZ$="PRENDRE CHARBON"THENM=24
324 IFZ$="LAISSER LAMPE"THENM=25
325 IFZ$="LAISSER CLOUS"THENM=26
326 IFZ$="LAISSER HACHE"THENM=27
327 IFZ$="LAISSER ECHELLE"THENM=28
328 IFZ$="LAISSER TRESOR"THENM=29
329 IFZ$="LAISSER MARTEAU"THENM=30
330 IFZ$="LAISSER CHARBON"THENM=31
331 IFZ$="ALLUMER LAMPE"THENM=32
332 IFZ$="LIRE PAPIER"THENM=33
333 IFZ$="LIRE AFFICHE"THENM=34
334 IFZ$="PARLER HOMME"THENM=35
335 IFZ$="LIRE JOURNAL"THENM=36
336 IFZ$="ENTRER MAISON"THENM=37
337 IFZ$="LIRE LIVRE"THENM=38
338 IFZ$="PAYER GARDIEN"THENM=39
339 IFZ$="TUER GARDIEN"THENM=40
340 IFZ$="ENTRER CAVERNE"THENM=41
341 IFZ$="COUPER ARBRE"THENM=42
342 IFZ$="FAIRE ECHELLE"THENM=43
343 IFZ$="POSER ECHELLE"THENM=44
344 IFZ$="VOLER BANQUE"THENM=45
345 IFZ$="ENTRER BANQUE"THENM=46
346 IFZ$="ACTIONNER LEVIER"THENM=47
347 IFZ$="MONTER ECHELLE"THENM=48
348 IFZ$="REGARDER CHEMINEE"THENM=49
349 IFZ$="INVENTAIRE"THENM=50
350 IFM(>0)THEN400
380 GOTO381+INT(RND(1)*5)
381 PRINT"Je ne comprends Pas":GOTO230
382 PRINT"Veuillez repeter":GOTO230
383 PRINT"faites attention quand vous tapez":GOTO230
384 PRINT"Mais qu'est-ce que cela veut dire ?":GOTO230
385 PRINT"Qu'est-ce que vous voulez en faire ?":GOTO230
400 GOTO400+C
401 GOTO30000+A(M)
402 GOTO30000+B(M)
403 GOTO30000+C(M)
404 GOTO30000+D(M)
405 GOTO30000+F(M)
406 GOTO30000+G(M)
407 GOTO30000+H(M)
408 GOTO30000+I(M)
409 GOTO30000+J(M)
410 GOTO30000+K(M)
411 GOTO30000+L(M)
412 GOTO30000+M(M)
413 GOTO30000+P(M)
414 GOTO30000+Q(M)
415 GOTO30000+R(M)
416 GOTO30000+T(M)
417 GOTO30000+U(M)
497 REM
498 REM ----- ANNEXES -----
499 REM
500 FORI=1TO10:PRINT
502 MUSIC1,INT(RND(1)*2)+4,INT(RND(1)*11)+1,6
504 WAITINT(RND(1)*20)+10
506 NEXT
508 MUSIC1,1,1,0
510 RETURN
600 IFO=0THEN30016
610 PRINT:PRINT"Le Gardien etant d'accord Pour me
laisser Passer j'entre dans la";
615 NO=0:OU=0:ES=0:SU=0:M=0
620 PRINT" cavern":GOTO14000
700 IFF=0THEN30016
705 NO=0:OU=0:ES=0:SU=0:M=0
710 PRINT:PRINT"Je Passe dans la Piece voisine":GOTO15000
800 IFA=0ANDH=0THENPRINT"Je n'ai rien":PRINT:GOTO220
805 PRINT:PRINT"J'ai:"
810 IFW=1ANDT=0THENPRINT"-Une lampe eteinte"
815 IFW=1ANDT=1THENPRINT"-Une lampe allumee"
820 IFR=1THENPRINT"-Des clous"
825 IFS=1THENPRINT"-Une hache"
830 IFK=1THENPRINT"-Une echelle"
835 IFE=1THENPRINT"-Le TRESOR"
840 IFF=1THENPRINT"-Un marteau"
842 IFD=1THENPRINT"-De l'argent"
845 IFG=1THENPRINT"-Un morceau de charbon"
847 IFH=1THENPRINT"-Un Pistolet"
850 PRINT:GOTO220
997 REM
998 REM ----- DESCRIPTIONS -----
999 REM
1000 C=1
1005 IFE=1THEN40000
1010 GOSUB500
1020 PRINT"Je suis dans une impasse."
1030 IFW=1THEN1200
1040 PRINT"Par terre,Je vois une lampe"
1200 GOTO200
1999 REM-----
2000 C=2
2010 GOSUB500
2020 PRINT"Je suis dans une rue."
2030 IFR=1THEN2200
2040 PRINT"Par terre traient des clous."
2200 GOTO200
2999 REM-----
3000 C=3
3010 GOSUB500
3020 PRINT"Je suis dans une Grande rue."
3040 PRINT"Un Papier jonche Par terre."
3200 GOTO200
3999 REM-----
4000 C=4
4010 GOSUB500
4020 PRINT"Je suis dans une rue."
4030 PRINT:PRINT"Je vois une affiche sur un mur"
4200 GOTO200
4999 REM-----
5000 C=5
5010 GOSUB500
5020 PRINT"Je suis dans une rue."
5030 PRINT:PRINT"il y a une affiche sur un mur"
5040 IFS=1THEN5200
5050 PRINT:PRINT"Par terre se trouve une hache"
5200 GOTO200
5999 REM-----
```





# F1



Ce programme d'action rapide, qui fonctionne sur toute HP41, munie d'un module TIME et XFUNCTIONS, consiste à parcourir un circuit d'une longueur donnée, le plus vite possible. Il autorise un nombre maximum de trois pilotes sur le même parcours, et possède accélérateur, frein, débrayage ainsi que 5 vitesses.

Didier VALLET

Mise en œuvre du programme :

- Les quelques pas synthétiques de ce programme sont tous remplaçables.

Ainsi, les pas du type : E3 signifient 1E3, le gain étant uniquement un octet.

Quant au son, il peut bien entendu être supprimé, avec les pas 65, 69, 217 et 223.

Les tons obtenus synthétiquement sont dans l'ordre :

SIN : X=Y? ; 10† X. STO 05 ; X<Y? ; 10† X : X=Y? ; HMS 7 ; HMS + ; X=Y? ; 10† X ; LOG ; STO 05 ; X>0? ; RCL 15 ; RCL 13 ; 1/X ; X<0? ; et réalisés ainsi à l'aide du byte grapper (XROM 28,63)

en mode programme : RCL IND 31

- nom fonction
- BST
- BST
- XRON 28,63
- [-]
- SST

Une fois le programme entré, il est possible de jouer...

\* Codes des touches.

- 7 Pédale de débrayage à actionner avant changement de vitesse.
- 8 Frein. Le rapport utilisé permettant un freinage plus ou moins efficace.
- 9 Accélérateur.
- E+ 1<sup>re</sup> vitesse.
- 1/X 2<sup>e</sup> vitesse pour V > 40 km/h.
- √X 3<sup>e</sup> vitesse pour V > 66 km/h.
- LOG 4<sup>e</sup> vitesse pour V > 106 km/h.
- LN 5<sup>e</sup> vitesse pour V > 155 km/h.



21:49 09.12	41 "DISTANCE ?"	82 GETKEY	123 CHS	164 ARCL 13	205 "CALE"	246 X<Y?
01+LBL "F1"	42 PROMPT	83 X=0?	124 E+X	165 "†"	206 AVIEW	247 X<>Y
02 CLX	43 E3	84 GTO 02	125 5	166 ARCL 16	207 PSE	248 RCL 03
03 "SON ? 0.N"	44 *	85 RUNSW	126 *	167 AVIEW	208 "DEMARREUR"	249 X<Y?
04 AVIEW	45 STO 22	86 GTO IND X	127 RCL 13	168 CLA	209 AVIEW	250 X<>Y
05 GETKEY	46 "N. PILOTE ?"	87+LBL 99	128 *	169 CLX	210 PSE	251 RDN
06 X=0?	47 PROMPT	88 XE0 88	129 ST- 13	170 RTN	211 CLA	252 X<Y?
07 GTO "F1"	48 E3	89 GETKEY	130 RCL 13	171+LBL 55	212 GTO 53	253 X<>Y
08 41	49 /	90 X=0?	131 11	172 SF 05	213+LBL 01	254 R†
09 X=Y?	50 E	91 GTO IND X	132 X>Y?	173 RCL 19	214 STOPSW	255 FIX 8
10 CF 26	51 +	92 GTO 99	133 STO 13	174 RCL 13	215 " ARRIVEE"	256 "1"
11 1	52 STO 21	93+LBL 54	134 GTO 99	175 -	216 AVIEW	257 ARCL 2
12 +	53+LBL 44	94 RCL 14	135+LBL 88	176 STO 19	217 RCL b	258 PROMPT
13 X=Y?	54 FIX 0	95 1.7	136 FS? 05	177 X<0?	218 TONE 3	259 "2"
14 SF 26	55 RCL 22	96 Y+X	137 GTO 55	178 GTO 66	219 TONE 0	260 ARCL Y
15 " GENERATION "	56 STO 15	97 E1	138 600	179 ARCL 19	220 TONE 7	261 PROMPT
16 AVIEW	57 CF 05	98 *	139 STO 19	180 "†Y"	221 TONE †	262 "3"
17 CLRG	58 E	99 RCL 13	140 RCL 20	181 ARCL IND 17	222 TONE 3	263 ARCL X
18 E	59 STO 14	100 X<Y?	141 PI	182 ASTO 16	223 X<> b	264 PROMPT
19 STO 02	60 E1	101 GTO 00	142 +	183 GTO 77	224 PSE	265+LBL 05
20 STO 03	61 STO 13	102 1/X	143 8	184+LBL 66	225 FIX 6	266 STOPSW
21 5.01201	62 "PILOTE N. "	103 RCL 14	144 Y+X	185 RCL IND 17	226 RCLSW	267 "ACCIDENT..."
22 STO 04	63 ARCL 21	104 *	145 FRC	186 RCL 13	227 VIEW X	268 AVIEW
23 STO 23	64 AVIEW	105 400	146 STO 20	187 %	228 RCL 21	269 TONE 6
24 TIME	65 RCL b	106 *	147 4	188 2	229 E8	270 TONE a
25 HR	66 TONE 9	107 ST+ 13	148 *	189 *	230 /	271 PSE
26 FRC	67 TONE †	108 GTO 99	149 INT	190 E2	231 +	272 RCL 21
27 STO 00	68 TONE 7	109+LBL 52	150 E	191 -	232 STO IND 21	273 E8
28+LBL 50	69 X<> b	110 5	151 X=Y?	192 CHS	233 ISG 21	274 /
29 RCL 00	70 PSE	111 "Σ"	152 GTO 55	193 X<0?	234 GTO 44	275 E
30 PI	71 RCL 00	112 AVIEW	153 ARCL 15	194 GTO 05	235+LBL 03	276 +
31 +	72 STO 20	113 CLA	154 ASTO 16	195 ARCL X	236 TONE 3	277 STO IND 21
32 8	73 RCL 23	114 GETKEY	155+LBL 77	196 "†Z"	237 TONE †	278 ISG 21
33 Y+X	74 STO 17	115 10	156 RCL 13	197 ASTO 16	238 TONE 7	279 GTO 44
34 FRC	75 CF 22	116 MOD	157 ST- 15	198 CF 05	239 TONE 6	280 GTO 03
35 STO 00	76 CLX	117 X>Y?	158 RCL 15	199 ISG 17	240 TONE 3	281 .END.
36 00	77 SETSW	118 GTO 52	159 X<0?	200 GTO 77	241 TONE 0	
37 *	78+LBL 02	119 STO 14	160 GTO 01	201 RCL 23	242 TONE 7	
38 STO IND 04	79 "PRET ?"	120 GTO 99	161 CLA	202 STO 17	243 TONE 5	
39 ISG 04	80 AVIEW	121+LBL 53	162 ARCL 14	203 GTO 77	244 RCL 01	
40 GTO 50	81 CLA	122 RCL 14	163 "†"	204+LBL 00	245 RCL 02	

# HP 41

suite de la page 13

## KRYPTON

```

6000 C=6
6010 GOSUB500
6020 PRINT"Je suis dans une rue."
6030 PRINT:PRINT"Je vois un homme assis a l'ombre."
6200 GOTO200
6999 RM-----
7000 C=7
7010 GOSUB500
7020 PRINT"Je suis dans une rue."
7030 PRINT:PRINT"il y a un journal sur un banc"
7200 GOTO200
7999 REM-----
8000 C=8
8010 GOSUB500
8020 PRINT"Je suis dans une rue."
8030 PRINT:PRINT"Je me trouve devant ne maison qui
semble etre abandonnee."
8200 GOTO200
8999 REM-----
9000 C=9
9010 GOSUB500
9020 PRINT"Je suis dans une rue."
9030 IFY=1THEN9100
9040 PRINT:PRINT"Au loin quelqu'un s'enfuit,il semble
tenir quelque chose dans ses ";
9050 PRINT"mains."
9060 GOTO9200
9100 PRINT:PRINT"Tout est calme."
9200 GOTO200
9999 REM-----
10000 C=10
0010 GOSUB500
10020 PRINT"Je suis devant l'entree d'une caverne.
":PRINT:PRINT"Mais elle a un gardien."
10200 GOTO200
10999 REM-----
11000 C=11
11010 GOSUB500
11020 PRINT"Je suis dans une foret.":PRINT:PRINT
"il y a beaucoup d'arbres et il m'est"
11030 PRINT"difficile d'avancer.":PRINT:PRINT
"J'ai en meme temps l'impression d'etre"

```

```

11040 PRINT"observe,et cela me met mal a l'aise"
11200 GOTO200
11999 REM-----
12000 C=12
12010 GOSUB500
12020 PRINT"Je me trouve dans un etrange hangar Celui-ci est tota
lement vide et"
12030 PRINT"il y a mur en Plein milieu m'empechantd'aller dans le f
ond."
12200 GOTO200
12999 REM-----
13000 C=13
13010 GOSUB500
13020 PRINT"Je suis dans une rue."
13030 PRINT:PRINT"Je suis devant un batiment appelle BANQUE"
13200 GOTO200
13999 REM-----
14000 C=14
14010 GOSUB500
14020 PRINT"il fait sombre et Je distingue mal lescontours."
14200 GOTO200
14999 REM-----
15000 C=15
15010 GOSUB500
15020 IF=1THEN15040
15030 PRINT"il fait noir et Je ne vois rien."
15035 GOTO15200
15040 PRINT"Avec la lampe il fait un Peu Plus clair et vous Pou
vez me demander"
15050 PRINT"d'inspecter les alentours"
15200 GOTO200
15999 REM-----
16000 C=16
16010 GOSUB500
16020 PRINT"Je suis dans une rue."
16030 IFY=1THEN16100
16040 Y=1:PRINT:PRINT"Un homme,le meme que tout a l'heure, vient v
ers vous en ";
16050 PRINT"courant":PRINT"il vous donne un Pistolet et rePart au
ssi vite qu'il ";
16060 PRINT"est venu.":H=1:GOTO16200
16100 PRINT"Tout est calme."
16200 GOTO200
16999 REM-----
17000 C=17
17010 GOSUB500
17020 PRINT"Je suis sur une Petite Place."

```

## ORIC 1



```

17030 IFG=1THEN17200
7040 PRINT:PRINT"Par terre Je vois un Petit morceau
de charbon"
17200 GOTO200
19997 REM
19998 REM ---- DATA ----
19999 REM
20000 DATA0,0,3,0,0,3,6,0,1,0,7,2,0,5,8,0,0,0,9,4,2,0,
10,0,3,0,11,0 ,4,0,0,7
20005 DATA5,0,13,0,6,0,0,0,7,0,0,0,0,16,0,9,0,17,0,
10,0,0,0,0,0 ,14
20010 DATA12,17,0,0,13,0,0,16
20100 DATA96,96,96,96,96,96,96,96,96,96,96,96,96,0,2,4,96
20105 DATA6,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8,8
20110 DATA12,10,12,12,12,12,12,12,12,12,12,12,12,12,12,12,12
20115 DATA16,16,14,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16
20120 DATA16,16,16,18,18,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16
20125 DATA22,22,22,22,20,22,22,22,22,22,22,22,22,22,22,22,22
20130 DATA16,16,16,16,16,24,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16
20135 DATA16,16,16,16,16,16,26,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16
20140 DATA16,16,16,16,16,16,16,28,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16
20145 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,30,16,16,16,16,16,16,16,16
20150 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,32,16,16,16,16,16,16,16
20155 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,34,16,16,16,16,16,16,16
20160 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,18,16,16,16,16,16,16
20165 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,14,16,16,16,16
20170 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,14,16,16,16
20175 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,14,16,16,16
20180 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,14
20185 DATA36,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16
20190 DATA16,36,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16
20195 DATA16,16,16,16,36,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16
20200 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,36,16,16,16,16,16,16,16
20205 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,36,16,16,16,16,16,16,16
20210 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,36,16,16,16,16,16
20215 DATA16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,36
20220 DATA46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46
20225 DATA46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46
20230 DATA46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46
20235 DATA46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46
20240 DATA46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46
20245 DATA46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46
20250 DATA46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46,46
20252 DATA56,56,56,56,56,56,56,56,56,56,56,56,56,56,56,56,56,56,56,56
20255 DATA16,16,58,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16
20260 DATA16,16,16,60,62,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16

```



# MORPION

Un MORPION de 10 cases sur 10, où il faut affronter votre X-07 ! A vos KDB !

Cyrille DANES

## MODE D'EMPLOI

- Lancez le programme : RUN.
- Le programme demande : "Voulez-vous commencer ?" appuyez sur O ou N.
- Le jeu se déroule sur une grille de 10 x 10 :

```

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
0
1
2
3 . . . . X
4
5
6
7
8
9

```

On rentre le coup en décimal, ordonnée-abscisse : pour jouer à l'endroit où se situe la croix : répondre 32 [RETURN] à la question "votre coup".  
Le programme "réfléchit" de 30 (au début) à 15 secondes (vers la fin).

```

1 REM Morpion 10x10
2 REM Version CANON X-07
3 REM Cyrille DANES
25 GOSUB100
35 GOSUB600
40 GOSUB700
45 PRINT"Voulez-vous jouer une autre partie ?":GOSUB9000
50 IFR="O"THEN 35
55 GOSUB900
95 END
100 REM Prologue du Jeu
105 CLS:FOR I=STO114STEP3 :CIRCLE(I,5),2 :CIRCLE(I,26),2:NEXT
106 LOCATE0,1
110 PRINT"X MORPION * * 10X"
10 *
120 DEFINT A,C,P,W-Z:DIMA(99),B(99),V(21)
260 FOR J=0T021
270 U(J)=0
280 NEXT
290 FOR J=0T04
300 READU(J)
310 NEXTJ
330 DATA.01,.03,.5,10,10000
340 FOR J=STO20STEP5
350 READU(J)
360 NEXT
380 DATA.1,2,100,1000000
500 R=0:RETURN
600 REM Prologue de la partie
630 FOR J=0T099
640 A(J)=B(J)=0
650 NEXT
660 N=0
670 F=0
680 CLS:RETURN
700 REM Partie

```

```

720 PRINT"Voulez-vous commencer ?":GOSUB
9000
730 IFR="O"THENGOTO770
740 REM Boucle
750 GOSUB1000
760 IFF<>0THEN800
770 GOSUB2000
780 IFF=0THEN740
800 REM La partie est finie
830 IFF=1THENPRINT"J'ai gagn en";ELSEIFF
=-1THENPRINT"Vous avez gagn en";
835 IFF=2THENPRINT"Partie nulle aprs";
840 PRINTN;" coups"
850 RETURN
900 REM Epilogue du Jeu
910 PRINT"Au revoir"
920 RETURN
1000 REM Le programme joue
1030 FOR J=0T099:B(J)=0:NEXT
1040 PRINT"Je joue...";
1050 C=1:J1=0:J2=5:K1=0:K2=90:GOSUB1500
1100 C=9:J1=4:J2=9:K1=0:K2=50:GOSUB1500
1110 C=10:J1=0:J2=9:K1=0:K2=50:GOSUB1500
1120 C=11:J1=0:J2=5:K1=0:K2=50:GOSUB1500
1170 S=-1
1180 Q=0
1200 FOR J=0T099
1210 IFA(J)<>0ORB(J)<STHEN1230
1220 IFB(J)>STHENC=J:S=B(C):Q=1ELSEQ=Q+1 :IFQ<RND(R)<1THENC=J
1230 NEXTJ
1240 GOSUB8000:PRINT"en";C
1250 A(C)=5
1270 N=N+1
1280 IFN=1000R(S=0ANDN>1)THENF=2

```

```

1290 IFS=U(20)THENF=1
1300 RETURN
1500 REM Exploration des quintuplets
1520 C4=4XC
1530 FOR J=J1T0J2
1540 FORK=K1TOK2STEP10
1550 A=J+K:B=A+C4:Z=0
1560 FORP=ATOBSTEP:C=Z+A(P):NEXT
1580 Q=U(Z)
1590 IFQ<>0THENFORP=ATOBSTEP:C(B(P)=B(P)+
Q:NEXT
1600 NEXTK,J:RETURN
2000 REM L'adversaire joue
2010 INPUT"Votre coup ";A
2030 IFA<0ORA>99ORA<INT(A)THENPRINT"un

```

```

entier entre 0 et 99 svp...":GOTO2010
2040 IFA(A)<>0THEN PRINT"Case deja occupe
...":GOTO2010
2050 A(A)=1
2060 N=N+1
2100 IFN=100THENF=2
2110 IFB(A)=U(4)THENF=-1
2200 RETURN
8000 BEEP14,2:BEEP16,2:BEEP22,4:BEEP22,4
:BEEP15,8
8100 RETURN
1600 R#="INKEY$:IFR#=""THEN9000
9010 IFR#<>"O"ANDR#<>"N"THENPRINT"oui ou
non ";:GOTO9000
9020 RETURN

```

Fabriquez un échiquier avec ce petit programme, cela sera tout de même plus simple pour suivre l'évolution du jeu de MORPION de Cyrille DANES.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0									
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									

# CANON X-07

```

10 LPRINTCHR$(18):CLEAR500:LPRINT"M40,0":LPRINT"1"
20 FORI=0T0-360STEP-80
30 LPRINT"DO,"+STR$(I)+",400,"+STR$(I)+",400,"+STR$(I-40)+",0,"+STR$(I-40)
40 NEXT I
45 LPRINT"DO,-360,0,-400,400,-400"
50 LPRINT"1"
60 FORI=0T0360STEP80
70 LPRINT"D"+STR$(I)+",0,"+STR$(I)+",-400,"+STR$(I+40)+",-400,"+STR$(I+40)+",0"
80 NEXT I
90 LPRINT"D360,0,400,0,400,-400"
100 FOR I=20T0400STEP40
110 LPRINT"M"+STR$(I-20)+",20":LPRINT"P"+STR$(I-20)/40)
120 NEXT I
130 FOR I=-20T0-400STEP-40
140 LPRINT"M-30,"+STR$(I):LPRINT"P"+STR$(I+20)/-40)
150 NEXT I
160 LPRINT"MO,-600"
170 END

```



Suite de la page 14

# KRYPTON

```

20265 DATA16,16,16,16,16,64,16,16,16,16,16,16,16,16,16,16
20270 DATA16,16,16,16,16,16,66,16,16,16,16,16,16,16,16,16
20275 DATA16,16,16,16,16,16,68,16,16,16,16,16,16,16,16,16
20280 DATA16,16,16,16,16,16,72,16,16,16,16,16,16,16,16,16
20285 DATA16,16,16,16,16,16,74,16,16,16,16,16,16,16,16,16
20290 DATA16,16,16,16,16,16,76,16,16,16,16,16,16,16,16,16
20295 DATA16,16,16,16,16,16,78,16,16,16,16,16,16,16,16,16
20300 DATA16,16,16,16,16,16,82,16,16,16,16,16,16,16,16,16
20305 DATA16,16,16,16,16,16,84,16,16,16,16,16,16,16,16,16
20310 DATA16,16,16,16,16,16,86,16,16,16,16,16,16,16,16,16
20315 DATA16,16,16,16,16,16,88,16,16,16,16,16,16,16,16,16
20320 DATA16,16,16,16,16,16,90,16,16,16,16,16,16,16,16,16
20325 DATA16,16,16,16,16,16,92,16,16,16,16,16,16,16,16,16
20330 DATA16,16,16,16,16,16,98,16,16,16,16,16,16,16,16,16
20335 DATA16,16,16,16,16,94,16,16,16,16,16,16,16,16,16
29997 REM
29998 REM ----- REPONSES -----
29999 REM

```

```

30000 PRINT:PRINT"Ru fond,je vois un levier"
:GOTO219
30002 IFT=0THEN30016
30003 GOTO300100
30004 IFY=1THEN16000
30005 PRINT:PRINT"Tout est redevenu calme..."
:GOTO219
30006 IFT=0THENPRINT:PRINT"Elle est eteinte"
:GOTO219
30007 PRINT:PRINT"Elle est allumee":GOTO219
30008 IFW=1THEN30006
30009 GOTO30016
30010 PRINT"Ils sont Pointus.":GOTO219
30012 IFR=1THEN30010
30013 GOTO30016
30014 PRINT:PRINT"Il a l'air normal":GOTO219
30016 PRINT:PRINT"OSSIBLE IMPOSSBLE IMPOSSIBLE
INFO":GOTO219
30018 PRINT:PRINT"Elle a l'air normale":GOTO219
30020 PRINT"Elle est tres tranchante":GOTO219
30022 IFS=1THEN30020
30023 GOTO30016
30024 PRINT"Il est grand,blond,mais n'a Pas de
chaussures noires":GOTO219
30026 PRINT:PRINT"Il date de la veille":GOTO219

```

```

30028 PRINT:PRINT"Elle semble abandonnee":GOTO219
30030 PRINT:PRINT"Il a l'air feroce":GOTO219
30032 PRINT:PRINT"Il n'est Pas tres grand":GOTO219
30034 PRINT:PRINT"Il est lisse et haut":GOTO219
30036 IFA+1=5THEN30016
30037 IFC=1THENW=1:GOTO30045
30038 IFC=2THENR=1:GOTO30045
30039 IFC=5THENH=1:GOTO30045
30040 IFC=11ANDN=1THENK=1:GOTO30045
30041 IFC=12ANDQ=1THENE=1:GOTO30045
30042 IFC=15ANDT=1THENF=1:GOTO30045
30043 IFC=17THENG=1:GOTO30045
30044 GOTO30016
30045 A=A+1:PRINT:PRINT"O.K.et maintenant":GOTO230
30046 IFA=0THEN30016
30047 IFM=25THENW=0:T=0
30048 IFM=26THENR=0
30049 IFM=27THENS=0
30050 IFM=28THENK=0
30051 IFM=29THENE=0
30052 IFM=30THENF=0
30053 IFM=31THENG=0
30054 A=A-1
30055 PRINT:PRINT"O.K.et maintenant":GOTO230
30056 IFW=1THEN1:GOTO30055
30057 GOTO30016
30058 PRINT:PRINT"J'arrive a lire:le tresor est un
diamant":GO
T0219
30060 PRINT:PRINT"Le sheriff vient dedemissioner":GOTO219
30062 PRINT:PRINT"Une annonce speciale:Pour faire une
echelle,il
faut du bois,une ";
30063 PRINT"hache et des clous.":GOTO219
30064 PRINT:PRINT"Il me reponds:'Dans la caverne se
trouve quel
que chose d'utile'"
30065 GOTO219
30066 PRINT:PRINT"J'y lis:La banque arrete de faire des Prets,mais
vous pouvez toujou";
30067 PRINT"rs y venir.Elle est au sud-est de la ville":GOTO219
30068 IFC=0THENL=1:GOTO30070
30069 GOTO30016
30070 PRINT:PRINT"Je suis dans la maison.Elle est
bien abando
nee,je me trouve";
30071 PRINT" dans une Piece vide avec une cheminee et un
livre d
essus":GOTO219
30072 IFL=0THEN30016
30073 PRINT:PRINT"Le titre:'La Puissance de l'argent':":GOTO219
30074 IFD=1THENO=1:D=0:PRINT:PRINT"Le gardien veut bien me laisser

```

```

entrer":GOTO219
30075 PRINT:PRINT"N'avant rien Pour,il est furieux et metue":GOTO30
077
30076 PRINT:PRINT"Oh!!! Quelle erreur.Le gardien repli- que et me t
ue"
30077 PRINT:INPUT"Une autre partie (O/N)";A:IFA="O"THEN1ELSEEND
30078 PRINT:PRINT"tapez S ,car l'entree est au sud":GOTO219
30080 PRINT:PRINT"Quel homme?":GOTO219
30082 IFS=0THEN30016
30083 PRINT:PRINT"...TIMBER!!!":Z=1:GOTO219
30084 IFR=1ANDS=1ANDZ=1THENN=1:R=0:GOTO30055
30085 GOTO30016
30086 IFK=1THENB=1:PRINT"Voila,elle est bien Posee.Je Peux y
mont
er":GOTO219
30087 GOTO30016
30088 IFH=1ANDX=1THEND=1:PRINT"Parfait,voici l'argent":GOTO219
30089 GOTO30016
30090 X=1:GOTO30055
30092 PRINT:PRINT"Un bruit sourd,un Passa9e vers l'est":P=1:GOTO219
30094 PRINT:IFL=1THENPRINT"Elle est eteinte":GOTO219
30096 GOTO1000XC
30098 IFB=1THENQ=1:PRINT:PRINT"Je monte etje vois le.....TRESOR
":GOTO219
30099 GOTO30016
30100 IFF=1THENPRINT:PRINT"Je ne remarque rien de Particulier":GOTO
219
30101 PRINT:PRINT"Il y a un marteau qui traîne dans un coin":GOTO2
19
39997 REM
39998 REM ----- RETOUR -----
39999 REM
40000 CLS
40010 PRINT"Ca y est !!! C'est termine!!!":PRINT:PRINT
40020 PRINT"Le tresor a ete trouve; et vous l'avez ramene a votre Po
int de depart."
40030 PRINT:PRINT:PRINT"Je ne vous Propose Pas une autre
Parti
e,le jeu n'ayant ";
40040 PRINT"qu'une version:"
40050 PRINT:PRINT"Mais si vous n'avez Pas trop cherche a";
40060 PRINT"comprendre le Programme en le tapant."
40070 PRINT"vous avez du Passer quelques bons
moments."
40080 PRINT:PRINT"Mais n'essayez Plus de retenir votre"
40090 PRINT"joie,allez raconter Partout que vous avez trouve le tr
esor de"
40100 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(17)
40110 PRINTCHR$(4);CHR$(27);"N K R Y P T O N";CHR$(4);CHR$(
17)

```

# ORIC 1



# LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

## Le vampire fou sur APPLE



Vampire, n'en doutons pas, mais fou, c'est une autre histoire. En ce qui nous concerne, il nous a semblé plutôt malin, plein d'humour et, bien entendu, de sang. Démoniaque, comme toute. Réalisé et commercialisé par CIEL BLEU, ce logiciel de jeu (100 % français : écrit par J.L. LE-

BRETON, c'est vous dire !), vous fera frissonner de la tête aux pieds. Un château sinistre construit entre un labyrinthe, un vampire omniprésent, confortablement installé dans son cercueil, mais toujours à vos trousses, des oubliettes bondées de prisonniers : bref, une ambiance digne des DRACULA et autres BAL DES VAMPIRES. Vos deux atouts majeurs seront votre sagacité et votre curiosité, vos armes, le vocabulaire que l'ordinateur comprend et que vous saurez découvrir. Le but du jeu est de se rendre maître du château en tuant le vampire au moyen d'une formule magique dont les mots vous seront dévoilés au cours de votre périple. Les éléments de la solution, dispersés dans les salles du château, vous seront donnés si vous réussissez diverses épreuves ou si vous êtes perspicace. Les effets sonores ainsi qu'un bon graphisme font de ce logiciel un jeu vivant (ou plutôt mort-vivant...) et drôle, à pratiquer à plusieurs et de jour pour les plus sensibles. En guise de cadeau de début d'année, HEBDOGICIEL vous indique que le septième mot de la formule magique commence par un C et se termine par un X. Autre chose encore, les éditions CIEL BLEU organisent un concours ayant pour thème LE VAMPIRE FOU. Renseignez-vous !

## LOGO : un langage dynamique



Les programmes seront donc conçus à la façon d'un puzzle, procédure par procédure. Donnons-nous comme objectif de dessiner une fleur dans un pot (pourquoi pas ?). Nous pouvons décomposer le problème en différentes étapes :  
- dessiner la fleur,  
- dessiner la tige,  
- dessiner le pot.

Le dessin de la fleur peut être réalisé en créant chacun des pétales. Pour simplifier, dessinons une fleur à trois pétales, dont chacun des pétales est un triangle. Il suffit donc de construire d'abord une procédure traçant un triangle, puis de répéter trois fois cette procédure.

Remarque : POUR est le primitif réserve pour la création d'une procédure dans le LOGO que nous utilisons.

POUR TRIANGLE  
AVANCE 60  
DROITE 120  
AVANCE 60  
DROITE 120  
AVANCE 60  
FIN

Dessignons la fleur, en utilisant le triangle.

POUR FLEUR  
TRIANGLE  
TRIANGLE  
TRIANGLE  
FIN

Puis la tige et le pot.

POUR TIGE  
CENTRE  
GAUCHE 155  
AVANCE 60  
FIN

POUR POT  
GAUCHE 115  
RECULE 30  
TRIANGLE  
FIN

Voilà, il ne nous reste plus qu'à créer la procédure JOLIEFLEUR :

POUR JOLIEFLEUR  
FLEUR  
TIGE  
POT  
FIN

Maintenant, JOLIEFLEUR est considéré comme un primitif et peut être utilisé dans une procédure au même titre que AVANCE ou DROITE. Cet exemple simpliste ne doit pas faire oublier que LOGO est un langage puissant : il est possible de paramétrer une procédure, c'est-à-dire de travailler avec des variables.

L'exemple suivant illustre l'utilisation de paramètre :

POUR CADRE :C  
AVANCE :C  
DROITE 90  
AVANCE :C  
DROITE 90  
AVANCE :C

DROITE 90  
AVANCE :C  
FIN

Cette procédure est utilisée de la façon suivante :

CARRE 10 Dessine un carré de cote 10 pas.  
CARRE 40 Dessine un carré de cote 40 pas.

En dehors de cet aspect particulier lié à la construction des programmes, LOGO dispose, comme tout langage digne de ce nom, de primitifs efficaces pour une bonne programmation :

REPETE (boucle)  
SI ALORS (test)  
SINON  
TESTE  
SIVRAI (test)  
SIFAUX

etc.



## PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS COMMODORE 64 SE-CAM (NOV. 83 utilisation environ 40M) + Lecteur de cassette + PERITEL + Joystick + manuel + la découverte du COMMODORE + 3 cassettes de jeu. Le tout 3.300F. MATENCIO Robert 64 rue de la Rochefoucauld 75009 PARIS. Tél. 874.84.71 ou 747.12.40.

VENDS TRS 80 MOD 1 NIV. 2. 16 K COMPLET 3.000 F. Imprimante GP 100 + câble interface 2.000 F. interface MDX 2 doubleur + lecteur DD + New Dos 80 2.500 F. Nombreux livres sur TRS 80. RICHAR A., 49 rue A. Briand 42170 SAINT JUST. Tél. (77) 36.47.41.

ORIC 1H8K échange cassette KIKENKOI avec bon du concours contre DEPENSES MENAGE ou autre utilitaire. EHRHARDT Bernard 60 rue Vayruige 54000 NANCY. Tél. (8) 335.14.82.

ACHETE TI 99/4A module Basic étendu et vends moitié prix pour Victor LAMBDA 1 contrôleur à main cassettes Basic II Music Maestro bombardement concentration colorimage Ezdeit Moniteur Biorthme. GONCALVES F. 1234 rue de Paris ECROUVES 54200 TOUL. Tél. (8) 343.13.94.

RECHERCHE Câble liaison magnéto K7 pour TI 99/4A ou alors doc. pour la prise CANON 9 broches et paire de manettes de jeux. Tél. dom. 793.94.59. Tél. bureau 790.63.74 poste 1187.

POSSESSEUR de LASER 200 cherche correspondant pour échanger programmes et idées. Ecrire à M. PERINETTI Richard 12 rue Arago 82000 MONTAUBAN. Tél. (63) 03.05.38.

VENDS ordinateur de poche SHARP 1212 (Nov. 83) + 2 manuels + 2 livres + revues Ordinateur de poche : le tout 850 F (valeur neuf 1.100 F). SOISSONG J.Michel 57510 ERNESTVILLER. Tél. (8) 709.54.08.

CHERCHE pour TI 99/4A EXTENDED BASIC, Mini Memory, Câble liaison magnéto, synthétiseur de parole. M. TARSANOR. Tél. 305.90.73 à partir de 17 h.

ACHETE cassette BASIC ETENDU TEXAS INSTRUMENT T199. Faire figurer frais de téléphone ou d'expédition. GRASSET J.F. 20 rue d'Hautmont 59600 MAUBEUGE Tél. : 65.69.97.

Programmeur chez SANYO France, VENDS extrêmement urgent, SANYO PHC 25 (4/83) sous garantie + Câble magnétophone + presque tous les programmes existants et même inédits : 1.800 F + Synthétiseur PSG 01 + 2 manettes de jeu (8/83) presque neuf : 600 F ou l'ensemble 2.300 F. VENDS ZX81 TRONIC + 16K monté dans boîtier clavier mécanique DK TRONIC + T.V. M/2 bon état 51 cm + Alim. et cordons + Livres + Une cinquantaine de programmes dont tous les classiques (Chess. II, QS Invaders, assembleur tyr. Resc. etc.) et certains inédits : HRG soft, compilateur, FORTH (avec manuel) le tout 1.950 F. DESPLACHES Eric, 67 rue de la Fougereuse 78320 LEVIS ST NOM.

VENDS ORIC 116 K + magnéto K7 + K7 SPACE INVANDERS + livres et Programmes, le tout 1.800 F. Yann AUGER 10 rue du Bois Petit, 60250 MOUY. Tél. (4) 426.29.91 (après 18 h).

**Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef :**  
Gérard CECCALDI.  
**Directeur Technique :**  
Benoîte PICAUD  
**Responsable Informatique :**  
Pierre GLAJEAN  
**Maquette :**  
Christine MAHÉ  
**Dessins :**  
Jean-Louis REBIÈRE  
**Imprimerie :**  
DULAC et JARDIN S.A.  
1, rue Gay-Lussac. Z.I. N° 1.  
27000 EVREUX.  
**Éditeur :**  
SHIFT ÉDITIONS,  
27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS.  
**Publicité au journal.**  
Distribution NMPP.  
Commission paritaire en cours.  
N° R.C. 83 B 6621.

## CHOISISSEZ LE PROGRAMME

# TEXAS INSTRUMENTS

### CONSOLES ET ACCESSOIRES :

PHC 004ARGB/FR Ordinateur familial TI 99/4	1.190,00
PHA 2036 Modulateur PAL-UHF	743,00
PHA 2101 Modulateur SECAM	500,00
PHA 2622 Câble liaison magnéto-cassettes	150,00
PHP 1100 Paire manettes jeux	255,00
PHP 1500 Synthétiseur de parole	680,00
PHP 2700 Magnétophone cassettes	496,00

### PERIPHERIQUES :

PHP 1200 Système d'extension périphérique	990,00
PHP 1220 Carte interface RS 232	1.130,00
PHP 1240 Carte contrôleur de disquette	1.490,00
PHP 1250 Unité intégrée de disquette	2.080,00
PHP 1260 Carte d'extension mev (RAM) 32 K.	990,00
PHP 1850 Unité de disquette externe	4.150,00

### EDUCATION :

PHT 6125/FR PGCD-PPCM	1	66,00
PHM 3115 Addition-Canon	59	134,00
PHM 3114 Crocodile savant	58	134,00
PHT 6067 Basic par soi-même	47	66,00
PHM 3003 Beginning Grammar	5	134,00
PHM 3082/7 Computer math games	66	134,00
PHM 3116 Division-démolition	60	134,00
PHM 3049 Division I	67	134,00
PHM 3117 Dragon Savant	61	134,00
PHM 3015 Early Reading	4	134,00
PHT 6018 Jeux d'Entreprise	65	66,00
PHM 3119 Meteor multiplication	63	134,00
PHM 3118 Mission moins	62	134,00
PHM 3029 Multiplication I	3	134,00
PHM 3020 Music Maker	44	188,00
PHM 3004 La magie des nombres	6	134,00
PHM 3050 Numération I	68	134,00
PHM 3051 Numération II	69	134,00
PHT 6019 Le basic étendu par soi-même	48	66,00
PHM 3109 TI-Logo II	70	795,00
PHT 6116 Introduction à la programmation I	77	119,00
PHT 6117 Introduction à la programmation II	78	119,00
PHT 6118 Jeux en basic I	49	119,00
PHT 6119 Jeux en basic II	80	119,00

### LOISIRS :

PHM 3056 Alpinier	8	134,00
PHM 3030 A-Maze-Ing	9	134,00
PHM 3033 Blackjack and poker	12	134,00
PHM 3054 Car Wars	14	134,00
PHM 3110 Chisholm Trail	15	134,00

PHM 3038 Connect four	16	134,00
PHM 3037 Hangman	19	134,00
PHM 3023 Chasse au Wumpus	29	134,00
PHM 3034 Hustle	20	134,00
PHM 3024 Football	18	188,00
PHM 3025 Jeux vidéo II	28	134,00
PHM 3057 Munch Man	22	252,00
PHM 3067 Othello	23	188,00
PHM 3112 Parsec	24	252,00
PHM 3031 The attack	10	134,00
PHM 3053 Ti-Invaders	21	188,00
PHM 3052 Tombstone city	25	134,00

PHM 3008 Jeu d'échecs	17	321,00
PHM 3018 Jeu vidéo I	27	134,00
PHM 3039 Yahtzee	30	134,00
PHM 3041 T Adventure	11	134,00
PHT 6015 Jeux Rétro I	36	134,00
PHT 6017 Jeux Rétro II	37	134,00

### PROGRAMMATION :

PHD 5001 Fichier d'adresses	55	695,00
PHM 3113 Microsoft Multiplan	64	800,00
PHT 6003 Conseil financier	56	66,00
PHM 3013 Gestion de fichiers	53	375,00
PHM 3014 Gestion de rapports	52	375,00
PHM 3014 Statistics	54	188,00
PHM 3055 Editor assembleur	50	500,00
PHM 3076 Extended basic	49	500,00
PHM 3218/FR Budget familial	71	395,00
PHT 6006 Aide à la programmation I	46	66,00
PHD 5005 Programming aids II	72	249,00
PHD 5012 Programming aids III	73	249,00
PHM 3035 Terminal Emulator II	57	500,00
PHD 5063 UCSD Pascal Compiler	74	1.132,00
PHD 5064 UCSD Pascal Linker	75	870,00
PHD 5065 UCSD Pascal Editor	76	695,00
PHM 3212 Ti-Calc	101	395,00

### AUTRES LOGICIELS :

PHM 304/JUS Adventure module	11	66,00
PHT 6046/JUS Adventureland	32	66,00
PHT 6047/JUS Mission impossible	35	66,00
PHT 6048/JUS Voodoo Castle	43	66,00
PHT 6049/JUS The count	42	66,00
PHT 6050/JUS Strange Odyssey	41	66,00
PHT 6051/JUS Mystery Fun Mouse	57	66,00
PHT 6952/JUS Pyramid of Doom	39	66,00
PHT 6053/JUS Ghost Town	33	66,00
PHT 6054/JUS Savage Island I & II	40	66,00
PHT 6056/JUS Golden Voyage	34	66,00

## TARIFS AU 1/12/84



### MICRO-ORDINATEURS :

Micro-ordinateurs PAL	2.180,00
Micro-ordinateurs SECAM intégré	3.650,00

### MONITEURS :

Moniteur vert monochrome	1.240,00
Moniteur couleur taxan special commodore	3.000,00

### PERIPHERIQUES :

VIC 1530 Lecteur/enregistreur de cassettes	390,00
VIC 1541 Unité de monodisque 170 Ko.	3.180,00
ROM 1541 Transformation d'un VIC 1540 en VIC 1541	300,00
VIC 1525 Imprimante graphique	2.500,00
VIC 1526 Imprimante matricielle 80 col., 60 cps, friction et traction	3.250,00
VIC 1520 Imprimante plotter 4 couleurs, 10, 20, 40 ou 80 colonnes	1.790,00

### ACCESSOIRES :

Manche à balai (Joystick)	160,00
---------------------------	--------

### AIDES À LA PROGRAMMATION :

64/24201M FORTH 64 : langage et éditeur assembleur	800,00
64/24121B TOOL 64 : des commandes d'aide à la programmation	640,00
64/24601D MASTER64 : outil de développement	950,00

### PROGRAMMES FAMILIAUX, EDUCATIFS ET SCIENTIFIQUES :

VIC 5051 MATH STAT 64	535,00
-----------------------	--------

## commodore

64/24111B STAT 64	490,00
64/25001B GRAF 64	380,00
64/25001C GORTEX 64 : autoformation au BASIC	415,00
64/25101C Autoformation au BASIC (tome II)	415,00
VIC 5031 VIC RELAY	463,00
64/29001B DIARY 64 : agenda électronique	490,00

### BUREAUTIQUE ET GESTION :

64/23002M CALCRESULT 64 Advandec	2.315,00
64/230001B CALCRESULT Easy	1.130,00
64/23002D EASY SCRIPT 64 : traitement de texte	1.130,00

### PROGRAMMES RECREATIFS

(sur cartouche) :

64/28901B JUPITERLANDER : atterrissage d'un vaisseau spatial	215,00
64/28902B KICKMAN : un cycliste sur un vélo à une roue ramasse des objets	215,00
64/28903B SEAWOLF : la guerre maritime	215,00
64/28904B SPEED/BINGO MATH : 2 jeux éducat. et des fromages	215,00
64/28905B RADAR RATRACE : des chats, des rats et des fromages	215,00
64/28906B CLOWNS : attrapez les ballons grâce à une balançoire	215,00

### LOGICIELS DE JEU SUR CASSETTES :

Burning Rubber	190,00
3 D time trek	190,00
Attack of the Mutant Camels	190,00
Gridrunner	190,00
Rox 64	190,00
Escape MCP	190,00
Pakacuda	190,00
Centropods	190,00
Cyclons	190,00
Motor mania	190,00
Renaissance	190,00
Styx - Tank attack - Mangrove	190,00
Annihilator	190,00
R Nest	190,00
Hoover bover	190,00
Matrix	190,00
Spirit Man	190,00
Krazy Kong	190,00
Frogger	190,00
Scramble	190,00
Star Trek	190,00
Panic	190,00
Lazer zone	190,00
Moon buggy	190,00
Grand Master	360,00

## BON DE COMMANDE

Participation aux frais de port + 20 F. Ci-joint mon règlement par : CCP  CB  Mandat

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

La Règle à Calcul - 65/67 Bd St-Germain, 75005 Paris  
Tél. : 325.68.88 - Téléc. : 220.064 F TRAV/1303 RAC - Livraison-Janvier 1984

Nom \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Tél. \_\_\_\_\_  
Total TTC : \_\_\_\_\_  
Signature \_\_\_\_\_

(Pour les moins de 18 ans, signature des parents)