

HEBDOGICIEL

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

M-1815-15-8F

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II et IIe . CANON X-07 . CASIO FX 702-P . COMMODORE 64 et VIC 20 . GOUPIL . HEWLETT PACKARD HP41 . MULTITECH MP-F II . ORIC 1 . SHARP MZ, PC 1211, PC 1500 . SINCLAIR ZX 81 . TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON T07

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)

Sous-marin

Le fond de la mer est frais et plutôt accidenté. Essayez de traverser le tunnel sans heurter les parois (si vous rencontrez l'hippocampe, écrivez-nous!).

MARCELLIN Pierre

Après avoir lancé le programme, après le titre, vous voyez : « Débutant ? » :

3 réponses possibles : « O » → parcours facile.
« N » → parcours difficile.
Autre chose → mélange des deux.

« Durée du jeu ? » : indiquez le temps pendant lequel vous voulez jouer. Vous entendez alors, après que le tunnel se soit dessiné, un bruit vous indiquant que vous pouvez partir.

Appuyez alors sur les touches ↑ et ↓ pour déplacer votre sous-marin. Il faut alors essayer d'atteindre la dernière colonne de l'affichage, et de franchir la porte. Derrière vous attend un autre tunnel.

Ne vous découragez pas si vous ne parvenez pas à franchir un tunnel au niveau difficile. C'est possible.

Record à battre, niveau difficile : 8 passages en 5 minutes.

Ce programme tourne sur un PC 1500 équipé d'une extension mémoire 4 K.

```

930: "J"CLS :          GPCURSOR 120:
      RESTORE 1250:    GPRINT A$
      WAIT 10:CURSOR  950: GPCURSOR 23:
      7:PRINT "SOUS-   GPRINT B$:
      MARIN"           GPCURSOR 120:
940: FOR I=1TO 17:    GPRINT B$:
      READ @$(I):      GPCURSOR 22:
      NEXT I:GPCURSOR  GPRINT C$:
      23:GPRINT A$:
  
```

PC 1500

Suite page 11

Gilles GRAPINET met le grappin sur le gros lot du mois et sur celui du trimestre. A lui la CALIFORNIE !

Son programme « MORTELLE RANDONNÉE » pour TEXAS TI 99/4A l'emporte en force : dès le premier jour de réception des bulletins de vote il a pris la tête du classement et l'a conservée jusqu'à la clôture du scrutin ! C'est donc lui qui gagne le chèque de 10 000 francs offert par HEBDOGICIEL, l'ordinateur ALICE du mois offert par HACHETTE MICRO INFORMATIQUE, l'imprimante du TRIMESTRE, une superbe BROTHER EP 22 offerte par DURIEZ et un livre de la Règle à Calcul et le voyage du Trimestre en CALIFORNIE. Bravo Gilles GRAPINET !

Les autres gagnants des livres de la RÈGLE À CALCUL sont : Luc LEVY, Alain PRE, Olivier FRANCE, J.-Marc FRATARD, Vincent GRENET, Gérard LECANNU, Nicolas BAUDIMENT, Joël GIRAUD, P. Yves CHEVALLIER, Philippe BARREAU, Michel PIPON, J. THIRIAT, J. CAPDEVIELLE, Pierre André LOTHE, Pascal et Eric HOSTACHY, Bernard GOURC, Gilles GRAPINET. Et c'est Gilles GRAPINET qui remporte les logiciels de SQUIRELLE pour ORIC 1.

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 ordi-

Suite page 15

EDITO

Le premier voyage en CALIFORNIE vient d'être gagné par Gilles GRAPINET, l'hebdo a donc déjà trois mois ; presque 250 programmes ! J'espère que vous n'êtes pas trop déçus, vos programmes étaient aussi très bien, et puis les concours sont permanents, les chèques de 10 000 francs vous attendent pour les prochains mois, ainsi qu'un autre voyage en CALIFORNIE au mois de mai. Continuez à travailler vos listings !

Logistick nous rejoint et distribue une gamme complète de ses cas-

settes pour les meilleurs programmes du mois sur FX 702 P et PC 1500

A vos claviers !

Gérard CECCALDI

MENU

APPLE II	Fichier d'adresse
Jean-Jacques TANGHE	page 13
CANON X-07	France
Stéphane GILLOT	page 3
CASIO FX 702 P	Cosmos 99
Emmanuel PESTOURIE	page 3
COMMODORE 64	Indianapolis
François BARRAUD	page 7
COMMODORE VIC 20	Mission
Félix SAUVAT	page 5
GOUPIL	Contadet
Antoine DUCRET	page 10
HP 41	Léon
Nathalie DEHUIRE	page 15
ORIC 1	Redéfinition de caractères
Alain AGUSSOL	page 5
PC 1211	Black Jack
Alain DUBUS	page 4
PC 1500	Sous-marin
Pierre MARCELLIN	page 1
MPF II	Minuscule
Gérard MOLINENGALT	page 2
MZ 700	Programme mathématique
Jean-François JEUNET	page 2
ZX 81	Jeu de dames
Olivier DUBOIS	page 3
TRS 80	Save-disk
Bernard DUPIN	page 6
TI 99 4/A (b.e.)	Lotomath
Michel CORRENOZ	page 9
TI 99 4/A (b.s.)	Traversée de la galaxie
Mike LAHMY	page 4
T07	Isométrie
Marc RAYNAL	page 7

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).



MINUSCULE

Ce programme, minuscule lui-même, enrichit le clavier de votre MPFII: il permet d'accéder aux lettres minuscules.

Gérard MOLINENGAULT



```

10 HOME PRINT PRINT PRINT
  PRINT PRINT CE PROGRAMME PERME
  T L'UTILISATION DE PRINT PRINT "LETT
  RES MINUSCULES."
20 PRINT PRINT " UNE FOIS QUE LE P
  ROGRAMME EST CHARGE" PRINT PRINT "IL
  S'EXECUTE DE LUI MEME"
30 PRINT
40 PRINT " VOICI LA CORRESPONDANCE E
  NTRE LES" PRINT PRINT "TOUCHES ET LES
  LETTRES"
45 PRINT PRINT PRINT PRINT
  PRINT " APPUYER SUR FIRE POUR
  CONTINUER
50 GET A: IF A < > " THEN 50
60 HOME
70 HTAB 5: PRINT "1-->A": HTAB 25:
  PRINT "2-->B"
80 HTAB 5: PRINT "3-->C": HTAB 25:
  PRINT "4-->D"
90 HTAB 5: PRINT "5-->E": HTAB 25:
  PRINT "6-->F"
100 HTAB 5: PRINT "7-->G": HTAB 25:
  PRINT "8-->H"
110 HTAB 5: PRINT "W-->I": HTAB 25:
  PRINT "E-->J"
120 HTAB 5: PRINT "R-->K": HTAB 25:
  PRINT "T-->L"
130 HTAB 5: PRINT "Y-->M": HTAB 25:
  PRINT "U-->N"
140 HTAB 5: PRINT "I-->O": HTAB 25:
  PRINT "G-->P"
150 HTAB 5: PRINT "H-->Q": HTAB 25:
  PRINT "B-->R"
160 HTAB 5: PRINT "N-->S": HTAB 25:
  PRINT "A-->T"
170 HTAB 5: PRINT "S-->U": HTAB 25:
  PRINT "Z-->V"

```

```

180 HTAB 5: PRINT "X-->W": HTAB 25:
  PRINT "D-->X"
190 HTAB 5: PRINT "F-->Y": HTAB 25:
  PRINT "C-->Z"
194 PRINT PRINT PRINT PRINT
  PRINT " APPUYER SUR FIRE POUR
  CONTINUER
195 GET A: IF A < > " THEN 195
196 HOME
200 PRINT PRINT PRINT "LES MINUSCUL
  ES S'OBTIENNENT EN APPUYANT" PRINT
  PRINT "D'ABORD SUR CTRL B PUIS SUR LA
  TOUCHE " PRINT PRINT "CHOISIE EN ME
  M E TEMPS QUE SUR CTRL ET" PRINT
  PRINT "SUR SHIFT
210 PRINT PRINT "EXEMPLE POUR OBTENIR
  I MINUSCULE JE FAIS" PRINT PRINT "CT
  RL B PUIS SHIFT-CTRL-W" PRINT
  PRINT PRINT PRINT
500 POKE 2030,64
1000 REM A
1010 POKE 16384,0: POKE 16385,0
  POKE 16386,28: POKE 16387,32
  POKE 16388,60: POKE 16389,34
  POKE 16390,60: POKE 16391,0
1015 REM B
1020 POKE 16392,2: POKE 16393,2
  POKE 16394,2: POKE 16395,30: POKE 163
  96,34: POKE 16397,34: POKE 16398,30
  POKE 16399,0
1025 REM C
1030 POKE 16400,0: POKE 16401,0
  POKE 16402,28: POKE 16403,2: POKE 164
  04,2: POKE 16405,2: POKE 16406,28
  POKE 16407,0
1035 REM D
1040 POKE 16408,32: POKE 16409,32
  POKE 16410,32: POKE 16411,60

```

```

POKE 16412,34: POKE 16413,34
POKE 16414,60: POKE 16415,0
1045 REM E
1050 POKE 16416,0: POKE 16417,0
  POKE 16418,28: POKE 16419,34
  POKE 16420,30: POKE 16421,2: POKE 164
  22,28: POKE 16423,0
1055 REM F
1060 POKE 16424,24: POKE 16425,4
  POKE 16426,4: POKE 16427,12: POKE 164
  28,4: POKE 16429,4: POKE 16430,4
  POKE 16431,0
1065 REM G
1070 POKE 16432,0: POKE 16433,0
  POKE 16434,28: POKE 16435,34
  POKE 16436,34: POKE 16437,60
  POKE 16438,32: POKE 16439,28
1075 REM H
1080 POKE 16440,2: POKE 16441,2
  POKE 16442,2: POKE 16443,30: POKE 164
  44,34: POKE 16445,34: POKE 16446,34
  POKE 16447,0
1085 REM I
1090 POKE 16448,0: POKE 16449,0
  POKE 16450,0: POKE 16451,12: POKE 164
  52,0: POKE 16453,0: POKE 16454,28
  POKE 16455,0
1095 REM J
1100 POKE 16456,0: POKE 16457,16
  POKE 16458,0: POKE 16459,16: POKE 164
  60,16: POKE 16461,16: POKE 16462,10
  POKE 16463,12
1105 REM K
1110 POKE 16464,2: POKE 16465,18
  POKE 16466,10: POKE 16467,6: POKE 164
  68,10: POKE 16469,18: POKE 16470,34
  POKE 16471,0
1115 REM L
1120 POKE 16472,4: POKE 16473,4
  POKE 16474,4: POKE 16475,4: POKE 1647
  6,4: POKE 16477,4: POKE 16478,24
  POKE 16479,0
1125 REM M
1130 POKE 16480,0: POKE 16481,0
  POKE 16482,54: POKE 16483,73
  POKE 16484,73: POKE 16485,73
  POKE 16486,73: POKE 16487,0
1135 REM N
1140 POKE 16488,0: POKE 16489,0
  POKE 16490,30: POKE 16491,34
  POKE 16492,34: POKE 16493,34
  POKE 16494,34: POKE 16495,0
1145 REM O
1150 POKE 16496,0: POKE 16497,0
  POKE 16498,28: POKE 16499,34
  POKE 16500,34: POKE 16501,34
  POKE 16502,20: POKE 16503,0
1155 REM P
1160 POKE 16504,0: POKE 16505,0
  POKE 16506,30: POKE 16507,34
  POKE 16508,34: POKE 16509,30
  POKE 16510,2: POKE 16511,2
1165 REM Q
1170 POKE 16512,0: POKE 16513,0
  POKE 16514,60: POKE 16515,34
  POKE 16516,34: POKE 16517,60
  POKE 16518,32: POKE 16519,32
1175 REM R
1180 POKE 16520,0: POKE 16521,0
  POKE 16522,20: POKE 16523,34
  POKE 16524,2: POKE 16525,2: POKE 1652
  6,2: POKE 16527,0
1185 REM S
1190 POKE 16528,0: POKE 16529,0
  POKE 16530,60: POKE 16531,2: POKE 165
  32,20: POKE 16533,32: POKE 16534,30
  POKE 16535,0
1195 REM T
1200 POKE 16536,4: POKE 16537,14
  POKE 16538,4: POKE 16539,4: POKE 1654
  0,4: POKE 16541,4: POKE 16542,24
  POKE 16543,0
1205 REM U
1210 POKE 16544,0: POKE 16545,0
  POKE 16546,34: POKE 16547,34
  POKE 16548,34: POKE 16549,34
  POKE 16550,20: POKE 16551,0
1215 REM V
1220 POKE 16552,0: POKE 16553,0
  POKE 16554,34: POKE 16555,34
  POKE 16556,20: POKE 16557,20
  POKE 16558,0: POKE 16559,0
1225 REM W
1230 POKE 16560,0: POKE 16561,0
  POKE 16562,73: POKE 16563,73
  POKE 16564,73: POKE 16565,73
  POKE 16566,54: POKE 16567,0
1235 REM X
1240 POKE 16568,0: POKE 16569,0
  POKE 16570,34: POKE 16571,20
  POKE 16572,0: POKE 16573,20: POKE 165
  74,34: POKE 16575,0
1245 REM Y
1250 POKE 16576,0: POKE 16577,0
  POKE 16578,34: POKE 16579,34
  POKE 16580,60: POKE 16581,32
  POKE 16582,32: POKE 16583,28
1255 REM Z
1260 POKE 16584,0: POKE 16585,0
  POKE 16586,62: POKE 16587,16
  POKE 16588,0: POKE 16589,4: POKE 1659
  0,62: POKE 16591,0

```

MP-FII

PROGRAMME MATHÉMATIQUE

Ce programme transforme votre MZ en un mathématicien distingué.

Jean-François JEUNET



```

1 MU$="B0R"BR"B":TEMPO 6
2 SP$=""
3 GOTO 100
10 DEF FNF(X)=SIN(X*/180)
11 RETURN
100 PRINT "B"
110 PRINT "BIBLIOTHEQUE MATHÉMATIQUE"
120 PRINT "B"
130 PRINT "B"
140 PRINT TAB(39);"B1"
150 PRINT "COMMANDES"
160 PRINT "Catalogue des fonctions .....1"
170 PRINT "programmation de la fonction .....2"
180 PRINT "représentation graphique .....3"
190 PRINT " + impression des échelles .....4"
200 PRINT " + graphe de la fonction .....5"
210 PRINT " + calcul de points de f(x) .....6"
220 PRINT "resolution de f(x)=0 .....7"
230 PRINT "intégration numérique .....8"
240 PRINT "COMMANDE ?"
250 GOSUB 9000
260 ON VAL(G#) GOTO 100,2000,3000,4000,5000,6000,7000,8000
2000 REM *** PROGRAMMATION DE F(X) ***
2010 PRINT "B"
2020 PRINT "B"
2030 PRINT "PROGRAMMATION DE F(X)"
2040 PRINT "B"
2050 PRINT TAB(39);"B2"
2060 PRINT "introduire la fonction de x ligne 10"
2070 PRINT "suivant le modèle:"
2080 PRINT "B10 DEFFN F(X)= fonction de x"
2090 PRINT "Bexemple: 10 DEFFN F(X)=LOG(X)"
2100 PRINT "Bpuis tapez 'RUN'"
2110 PRINT "B":STOP
3000 REM *** REPRESENTATION GRAPHIQUE
3010 PRINT "B"
3020 GOSUB 10
3030 PRINT "B"
3040 PRINT "REPRESENTATION GRAPHIQUE"
3050 PRINT "B"
3060 PRINT TAB(39);"B3"
3070 PRINT "le graphe se fera dans un repère"
3080 PRINT "orthonorme (0,1,3),"
3090 PRINT "Babscisse minimale?"
3100 INPUT "B":X1
3110 PRINT "Babscisse maximale?"
3120 INPUT "B":X2
3130 IF X1<X2 THEN 3200
3140 PRINT "données incor
  rectes, tapez sur 'SPACE'"
3145 MUSIC MU$
3150 GET G#:IF G#="" THEN 3150
3160 IF G#="" THEN 3180

```

```

3170 MUSIC MU$:GOTO 3150
3180 PRINT "FOR I=1 TO 13:PRINT SP#:NEXT I"
3185 PRINT "GOTO 3090"
3200 PRINT "FOR I=1 TO 15:PRINT SP#:NEXT I:PRINT "
3210 PRINT "le graphe se fera sur l'intervalle"
3220 PRINT "[X1;X2]:"
3230 PRINT "l'intervalle est-il correct?"
3240 GET G#:IF G#="" THEN 3240
3250 IF G#="" THEN PRINT "FOR I=1 TO 9:PRINT SP#:NEXT I:PR
  INT "
3260 IF G#="" THEN 3280
3270 MUSIC MU$:GOTO 3240
3280 PRINT "FOR I=1 TO 10:PRINT SP#:NEXT I:PR
  INT "
3290 PRINT "desirez-vous un trace point par point"
3300 PRINT "Où bien un trace en surface?"
3310 PRINT "trace point par point .....(OPTION) 1"
3320 PRINT "trace en surface .....(OPTION) 2"
3330 PRINT "Bquelle option choisissez-vous?"
3340 GET Z:IF Z=0 THEN 3340
3350 IF (Z<1)&&(Z>2) THEN MUSIC MU$:GOTO 3340
3360 PRINT "FOR I=1 TO 15:PRINT SP#:NEXT I:PRINT "
3370 PRINT "calculs en cours, patientez s.v.p"
3400 DIM U(82)
3410 XL=(X2-X1)/79
3420 UI=1E+5:UF=-1E+5
3430 FOR I=0 TO 79
3440 X=X1+I*XL:FX=FN F(X):U(I)=FX
3450 IF FX>UF THEN UF=FX
3460 IF FX<UI THEN UI=FX
3470 NEXT I
3475 U0=(UF-UI)/49
3480 PRINT "B"
3490 IF X1<X2 THEN 3520
3500 XX=79-X2/XL
3510 FOR I=0 TO 49:SET XX,I:NEXT I
3520 IF UI>UF THEN 3550
3530 UU=49+UI/U0
3540 FOR I=0 TO 79:SET I,UU:NEXT I
3550 IF Z=2 THEN 3700
3560 FOR X=0 TO 79
3570 Y=49-(U(X)-UI)/U0
3580 SET X,Y:NEXT X
3590 GOTO 3750
3700 FOR X=0 TO 79
3710 Y=49-(U(X)-UI)/U0
3720 IF U(X)>0 THEN FOR I=Y TO UU:SET X,I:NEXT I
3730 IF U(X)<0 THEN FOR I=UU TO Y:SET X,I:NEXT I
3740 NEXT X
3750 PRINT "COMMANDE ?":GOTO 250
4000 REM *** IMPRESSION DES ECHELLES
4010 PRINT "B"
4020 PRINT "B"
4030 PRINT "IMPRESSION DES ECHELLES"
4040 PRINT "B"
4050 PRINT TAB(39);"B4"
4060 PRINT "B"
4080 PRINT "X min.:"
4090 PRINT "X max.:"
4100 PRINT "B"
4110 PRINT "Y min.:"
4120 PRINT "Y max.:"
4130 PRINT "B"
4140 PRINT "COMMANDE ?"
4150 GOTO 250
5000 REM *** TRACE DE LA COURBE ***
5005 IF U0<0 THEN 3480
5010 PRINT "B"
5020 PRINT "B"
5030 PRINT "REPRESENTATION GRAPHIQUE"
5040 PRINT "B"
5050 PRINT TAB(39);"B5"
5060 PRINT "ATTENTION !!!"
5070 PRINT "Baucune courbe n'est en mémoire, si vous"
5080 PRINT "desirez en tracer une,tapez 'commande 3'"
5090 PRINT "COMMANDE ?":GOTO 250
6000 REM *** CALCUL DE POINTS PAR F(X)
6005 GOSUB 10
6010 PRINT "B"
6020 PRINT "B"
6030 PRINT "CALCUL DE POINTS PAR F(X)"
6040 PRINT "B"
6050 PRINT TAB(39);"B6"
6060 INPUT "BVALEUR DE X ?":IX
6070 V=FNF(X)

```

```

6080 PRINT "B(X; )=":V
6090 PRINT "COMMANDE ?":GOTO 250
7000 REM *** RESOLUTION DE F(X)=0
7010 PRINT "B"
7020 PRINT "B"
7030 PRINT "RESOLUTION DE F(X)=0"
7040 PRINT "B"
7050 PRINT TAB(39);"B7"
7060 GOSUB 10
7070 PRINT "introduire l'intervalle [a,b] ou l'on"
7080 PRINT "recherche les racines."
7090 INPUT "Bborne inférieure A":A
7100 INPUT "Bborne supérieure B":B
7105 IF A>B THEN 7010
7110 PRINT "B"
7120 PRINT "introduire le pas de telle sorte qu'il"
7130 PRINT "n'existe qu'une seule racine dans"
7140 PRINT "chaque pas de [a,b]."
7150 INPUT "B.....valeur du pas":DX
7160 ER=1E-10
7170 PRINT "FOR I=1 TO 15:PRINT SP#:NEXT I:PRINT "
7180 PRINT "resolution de f(x)=0 dans l'intervalle"
7190 PRINT "[A;B]:"
7200 PRINT "recherche des racines, patientez s.v.p"
7210 CI=0:DIM RA(20)
7220 XI=A:XF=XI
7230 IF FNF(A)=0 THEN XC=A:GOTO 7380
7240 IF XI=B THEN 7400
7250 XI=XF
7260 XF=XF+DX
7270 XA=XI:XB=XF
7280 U1=FNF(XI):U2=FNF(XF)
7290 IF U2=0 THEN XC=XF:GOTO 7380
7300 IF U1*U2>0 THEN 7240
7310 XC=(XA+XB)/2
7320 TE=FNF(XC)
7330 T2=XB-XC
7340 IF T2<ER THEN 7380
7350 IF FNF(XA)*TE>0 THEN XA=XC:GOTO 7380
7360 XB=XC
7370 GOTO 7310
7380 RA(CI)=XC:CI=CI+1:PRINT "racine:"
  I:""
7390 GOTO 7240
7400 PRINT "FOR I=1 TO 18:PRINT SP#:NEXT I:PRINT "
7405 IF CI=0 THEN 7450
7410 FOR I=1 TO CI
7420 PRINT "racine (I):";RA(I-1)
7430 NEXT I
7440 PRINT "COMMANDE ?":GOTO 250
7450 PRINT "PAS DE RACINE !!!":GOTO 7440
8000 REM *** INTEGRATION NUMERIQUE
8010 PRINT "B"
8020 GOSUB 10
8030 PRINT "B"
8040 PRINT "INTEGRATION NUMERIQUE"
8050 PRINT "B"
8060 PRINT TAB(39);"B8"
8070 PRINT "soit l'intervalle [a,b] subdivise en n"
8080 PRINT "parties, ce programme calcule:"
8090 PRINT "B"
8100 PRINT "B"
8110 PRINT "B"
8120 PRINT "B"
8130 PRINT "B"
8140 INPUT "Bvaleur de a":IA
8150 INPUT "Bvaleur de b":IB
8160 IF A>B THEN 8000
8170 INPUT "Bvaleur de n":IN
8180 PRINT "FOR I=1 TO 18:PRINT SP#:NEXT I:PRINT "
8190 PRINT "calcul en cours, patientez s.v.p"
8200 H=(B-A)/N:U1=0:U2=0
8210 FOR I=A+H TO A+(N-1)*H STEP 2*H
8220 FX=FNF(I):U1=4*FX+U1:NEXT I
8230 FOR I=2+H+A TO A+(N-2)*H STEP 2*H
8240 FX=FNF(I):U2=2*FX+U2:NEXT I
8250 U3=FNF(A):U4=FNF(B)
8260 U=(U1+U2+U3+U4)*(H/3)
8270 PRINT "B"
8280 PRINT "VALEUR DE L'INTEGRALE:"
8290 PRINT "COMMANDE ?":GOTO 250
9000 REM *** SOUS PROG. GET ***
9010 GET G#:IF G#="" THEN 9010
9020 IF (VAL(G#)<1)&&(VAL(G#)>8) THEN MUSIC MU$:GOTO 9010
9030 RETURN

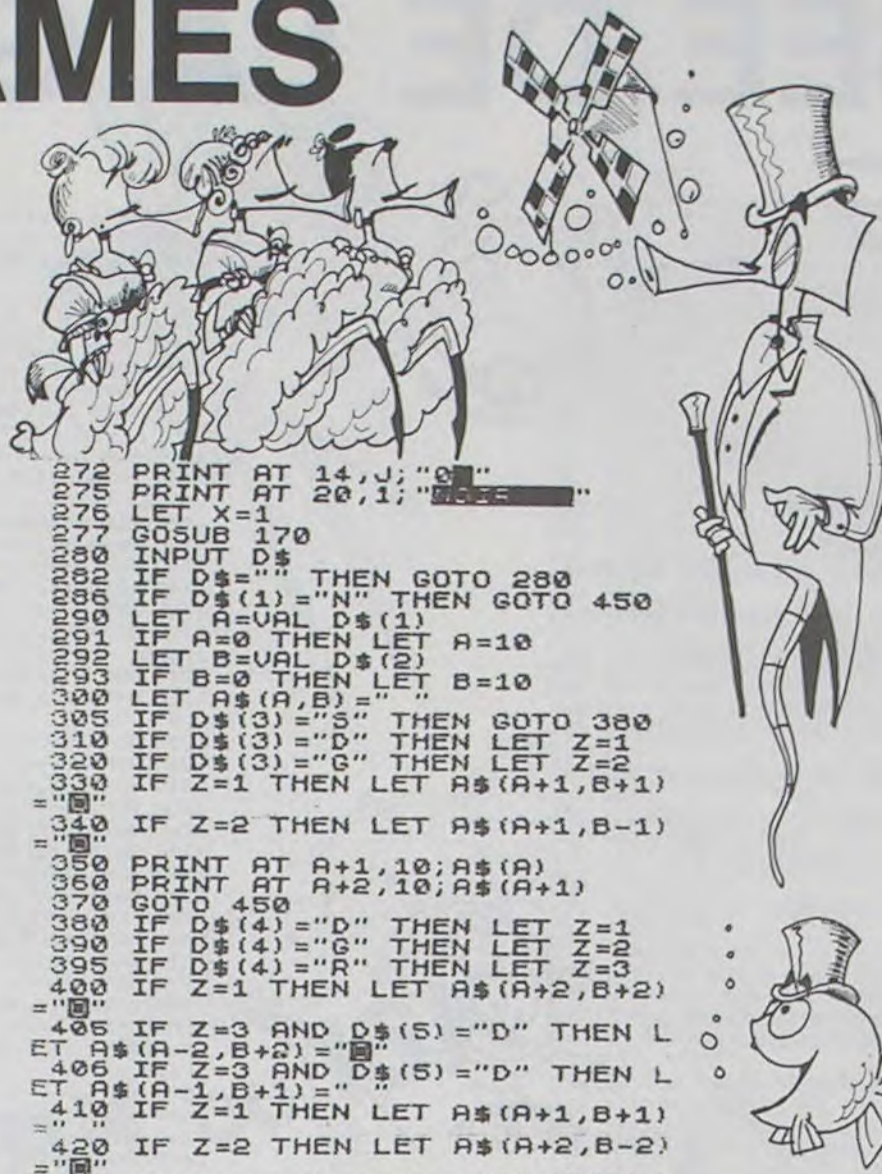
```

MZ 80

JEU DE DAMES

Ah, les petites dames de Paris...
Inutile, sans doute, de vous préciser les règles du jeu.
Soyez rusé!

Olivier DUBOIS



```

1 REM EERND,*F7 SAVE TAN 0/
NEXT
2 DIM D$(5)
3 LET X=NOT PI
4 GOSUB 1000
5 REM
7 RAND USR 16514
10 DIM A$(10,10)
11 LET A$(1)=""
12 LET A$(2)=""
13 LET A$(3)=""
14 LET A$(4)=""
15 LET A$(5)=""
16 LET A$(6)=""
17 LET A$(7)=""
18 LET A$(8)=""
19 LET A$(9)=""
20 LET A$(10)=""
21 PRINT AT 1,10;" "
22 FOR I=1 TO 10
23 PRINT TAB 9;" |";TAB 20;" |"
24 NEXT I
25 PRINT AT 12,10;" "
26 FOR I=1 TO 10
27 PRINT AT I+1,10;A$(I)
28 NEXT I
29 IF X THEN RETURN
30 LET J=2
31 FOR I=1 TO 9
32 PRINT AT J,7;I
33 LET J=J+1
34 NEXT I
35 PRINT AT J,7;"0"
36 LET J=10
37 FOR I=1 TO 9
38 PRINT AT 14,J;I
39 LET J=J+1
40 NEXT I

```

ZX 81

```

270 PRINT AT 14,J;"0"
271 PRINT AT 20,1;" "
272 LET X=1
273 GOSUB 170
274 INPUT D$
275 IF D$(1)="N" THEN GOTO 280
276 LET A=VAL D$(1)
277 IF A=0 THEN LET A=10
278 LET B=VAL D$(2)
279 IF B=0 THEN LET B=10
280 LET A$(A,B)=" "
281 IF D$(3)="S" THEN GOTO 380
282 IF D$(3)="D" THEN LET Z=1
283 IF D$(3)="G" THEN LET Z=2
284 IF Z=1 THEN LET A$(A+1,B+1)
285 IF Z=2 THEN LET A$(A+1,B-1)
286 PRINT AT A+1,10;A$(A)
287 PRINT AT A+2,10;A$(A+1)
288 GOTO 450
289 IF D$(4)="D" THEN LET Z=1
290 IF D$(4)="G" THEN LET Z=2
291 IF D$(4)="R" THEN LET Z=3
292 IF Z=1 THEN LET A$(A+2,B+2)
293 IF Z=2 AND D$(5)="D" THEN L
294 ET A$(A+2,B+2)=" "
295 IF Z=3 AND D$(5)="D" THEN L
296 ET A$(A+1,B+1)=" "
297 IF Z=1 THEN LET A$(A-1,B+1)
298 IF Z=2 THEN LET A$(A-2,B-2)
299 IF Z=3 AND D$(5)="G" THEN L
300 ET A$(A+2,B-2)=" "
301 IF Z=3 AND D$(5)="G" THEN L
302 ET A$(A+1,B-1)=" "
303 IF Z=2 THEN LET A$(A-1,B-1)
304 PRINT AT A-1,10;A$(A-2)
305 PRINT AT A,10;A$(A-1)
306 GOTO 275
1000 PRINT
1010 PRINT
1020 PRINT "VOUS POUVEZ ENTRER 5
LETTRES POUR VOS COORDONNEES"
1030 PRINT "C DESIGNE LA COLON
NE CHOISI "L POUR LA LIGNE"
1040 PRINT "CLD >>> AVANCE A
DROITE",,"CLG >>> AVANCE A GAU
CHE"
1050 PRINT "CLSD >>> SAUT A DR
OITE",,"CLSG >>> SAUT A GAUCHE"
1060 PRINT "CLSR >>> SAUT A RE
CULON A DROITE",,"CLSRG >> SAUT
A RECULON A GAUCHE"
1065 PRINT "BONNE CHANCE A T
OUT LES DEUX"
1070 PAUSE 4E4
1080 CLS
1090 RETURN
9997 STOP
9998 SAVE "DAME"
9999 RUN

```

FRANCE

XO7 s'attaque à la géographie de la France avec ce petit programme que vous pouvez, bien entendu, modifier.

Stéphane GILLOT



```

1 DIMA$(50),A(C),B(50):X$=""
2 CLS:RESTORE100:FORI=1TO48:READA$(I):NEXT
3 CLS:RESTORE10:PSET(20,2):FORI=0TO86:READX,Y:LINE-(X,Y):NEXT
4 RESTORE200:FORI=1TO48:READA$(I),B(I):NEXT:IFD=2THENGOTO1000
9 ***COORDONNEES*** **CARTE FRANCE*LILISTa4
10 DATA20,2,22,2,23,3,24,4,25,5,26,6,27,5,27,6,28,7,29,8,31,8,32,9
20 DATA33,10,34,10,34,11,33,12,33,13,33,14,32,15,31,16,29,16,29,18
30 DATA28,19,29,20,30,19,31,18,32,19,32,20,31,21,31,22,30,23
40 DATA31,24,31,25,32,26,33,27,32,28,31,29,30,30,28,30,27,29
50 DATA26,28,24,28,23,27,22,28,21,29,21,30,20,31,17,31,16,30,15,29
60 DATA14,30,13,29,12,29,11,28,10,28,9,27,10,26,11,26,11,24,12,23
70 DATA11,22,11,20,12,19,12,18,11,17,10,16,10,14,7,11,6,10,5,10,6,9
75 DATA5,8
80 DATA8,8,9,10,9,11,10,12,10,13,9,12,8,12,5,13,6,14,7,16,7,17,6,18,5,20,5
85 DATA20,2,22,2
90 ***COORDONNEES*** **DES VILLES***
100 DATA"ARRAS","AMIENS","ROUEN","CAEN","RENNES","ST BRIEUX"
110 DATA"VANNES","NANTES","LA ROCHE S YON","NIORT","LA ROCHELLE","ANGOULEME"
120 DATA"BORDEAUX","MONT DE MARSAN","PAU","TARBES","TOULOUSE","CARCASSONNE"
130 DATA"MONTEPELLIERS","NIMES","AVIGNON","MARSEILLE","NICE","GAP"
140 DATA"GRENOBLE","CHAMBERY","ANNECY","LYON","BESANCON","VESOUL"
150 DATA"NANCY","CHALON","ANGERS","POITIERS","LIMOGES","CHAUMONT"
160 DATA"LE MANS","MONTAUBAN","CAHORS","TULLE","BOURGES","MELUN"
170 DATA"PARIS","LAVAL","TOURS","TROYES","ORLEANS","AURILLAC"
180 DATA"CLERMONT FERRAND","EVREUX","VALENCE","DIGNE","MACON","VERSAILLES"
190 ***COORDONNEES*** **DES VILLES**
200 DATA2,4,21,5,19,7,13,7,11,11,9,10
210 DATA9,11,11,14,11,16,13,17,12,18,14,20
220 DATA12,23,12,26,12,28,13,28,17,27,19,29
230 DATA23,27,24,27,26,27,28,29,32,28,29,28
240 DATA28,22,29,21,29,20,26,20,29,15,30,14
250 DATA30,10,26,9,14,13,15,17,18,19,27,12
260 DATA16,11,17,26,17,24,18,21,21,15,22,10
270 DATA21,9,13,11,17,14,25,11,20,12,20,23
280 DATA22,20,18,8,26,24,30,26,26,18,20,9
300 F=INT(RND(0)*48):A=POINT(A(F),B(F))
305 FORI=0TO6:FORI=0TO40:PSET(A(F),B(F)):NEXTI:FORI=0TO40:PRESET(A(F),B(F))
306 NEXTI,T:PSET(A(F),B(F))
310 LOCATE6,0:PRINT"QUELLE EST ":LOCATE6,1:PRINT"CETTE VILLE":FORI=0TO100:NEXT
315 LOCATE6,2:INPUTC$
320 IFA$(F)<>C$THENLOCATE6,0:PRINT"LA VILLE EST ":LOCATE6,2:PRINTX$:ELBE400
321 LOCATE6,1:PRINTX$:LOCATE6,1:PRINTA$(F):FORI=0TO1000:NEXT
325 IFA=0THENPRESET(A(F),B(F)):ELSEPRESET(A(F),B(F))
326 GOTO300
400 LOCATE6,0:PRINTX$:LOCATE6,1:PRINTX$:LOCATE6,2:PRINTX$
410 C=C+1:LOCATE6,0:PRINT"VOUS AVEZ":C:LOCATE6,1:PRINT"PTS":FORI=0TO1000
420 NEXT:BEEP10,5:LOCATE6,0:PRINTX$:LOCATE6,1:PRINTX$:GOTO325
1000 F=INT(RND(0)*48):LOCATE6,1:PRINTA$(F)
1090 ***TELECRAN***
1100 X=20:Y=16:C=0
1110 A$=INKEY$:IFA$=""GOTO1110
1120 IFSTICK(0)=3THENX=X+1:GOTO1200
1130 IFSTICK(0)=7THENX=X-1:GOTO1200
1140 IFSTICK(0)=5THENY=Y+1:GOTO1200
1150 IFSTICK(0)=1THENY=Y-1:GOTO1200
1160 IFSTRIG(1)=-1GOTO1400
1170 GOTO1110
1200 PSET(X,Y)
1210 PRESET(A,B)
1220 A=X:B=Y
1230 GOTO1110
1400 IFA(A(F)ANDY=B(F)THENLOCATE6,0:PRINT"GAGNE ":FORI=0TO200:NEXT:CLS:GOTO2
1410 IF(A(F)=X-1)OR(B(F)=X+1)AND(B(F)=Y)GOTO2000
1420 IF(A(F)=Y-1)OR(B(F)=Y+1)AND(A(F)=X)GOTO2000
1430 IF(A(F)=X+1)AND(B(F)=Y+1)GOTO2000
1440 IF(A(F)=X+1)AND(B(F)=Y-1)GOTO2000
1450 IF(A(F)=X-1)AND(B(F)=Y-1)GOTO2000
1460 IF(A(F)=X-1)AND(B(F)=Y+1)GOTO2000
1470 LOCATE6,0:PRINT"PERDU":BEEP10,10
1480 PSET(A(F),B(F)):FORI=0TO100:NEXT:Z$=INKEY$:IFZ$=""THEN1490ELSE1500
1490 PRESET(A(F),B(F)):FORI=0TO100:NEXT:GOTO1480
1500 PRESET(X,Y):PRESET(A(F),B(F)):LOCATE6,1:PRINTX$:LOCATE6,1:PRINTX$:GOTO1000
2000 LOCATE6,0:PRINTX$:FORI=0TO400:LOCATE6,0:PRINT"AGNER":NEXT:CLS:END

```

CANON X-07

COSMOS 99

Lorsque les navettes ennemies s'approchent, gardez vos distances sinon le vide du cosmos sera votre tombeau.

Emmanuel PESTOURI



Mode d'emploi :

— 99 : c'est le nombre d'unités d'énergie dont vous disposez pour détruire le maximum de navettes ennemies. Afin de connaître la bonne longueur de tir votre FX-702 P affiche vos positions respectives, votre vaisseau étant immobile à gauche sur l'écran. Ce dernier est gradué en 20 cases de gauche à droite.
— Lorsque vous pensez savoir la position du cœur de la navette ennemie, appuyez sur [SPC]. Vous passez alors à la phase de tir, un tir vous coûtant 5 unités énergétiques.
— Cependant l'engin adverse peut très bien tirer pendant la phase d'observation. Une seule solution alors, appuyer sur l'unique bouton qui vous protégera : celui qui symbolise le missile lancé. Mais faites-le le plus tard possible car plus longtemps vous vous protégez, plus vous perdez d'énergie. Si vous êtes touché à trois reprises, votre navette explose et la partie se termine sur votre score.
— Sinon votre tableau de bord vous indiquera lorsque vous tomberez en panne puis il affichera votre score.

```

LIST
1 WAIT 20
3 PRT "EMMANUEL P
ESTOURIE"
5 PRT "C=COSMO
S 99-(=0)"
10 VAC :A$="C":B
$="<D":E=99:Y$
=" "
20 IF E<0 THEN 95
30 F=INT(RAN#15)
:IF F<4 THEN 30
40 FOR E=E TO 0 ST
EP -1
50 WAIT 0:PRT A$:C
SR F:B:CSR F:
E
60 N=INT(RAN#100)
70 IF N/2=INT(N/2)
THEN 300
75 J$=KEY
80 IF J$=" " THEN
110
90 NEXT E
95 WAIT 30:PRT CSR
10:"PANNE"
100 WAIT 30:PRT T:"
DETRUITES":L:
" COUPS TIRES":
END
110 INP "C=" TI
R",K
120 FOR 0=3 TO K-1
130 WAIT 1:PRT A$:C
SR 0:Y$:CSR F:B
$
140 NEXT 0
150 E=E-5:L=L+1
160 IF K=F+2:WAIT 9
:PRT A$:CSR F:"
BOUM":T=T+1:GOT
0 20
170 WAIT 9:PRT "C E
TRAIT ":F+2:GOTO
20
300 GSB 500+INT(N/
20)
305 FOR I=F-1 TO 3
STEP -1
310 WAIT 0:PRT A$:C
SR I:Z$:CSR F:B
$
315 J$=KEY
320 IF J$=Z$ THEN 3
40
330 NEXT I
335 GOTO 300
340 FOR I=1-1 TO 3
STEP -1
350 WAIT 0:PRT "C=
":CSR I:Z$:CSR
F:B$
355 E=E-2
360 NEXT I
370 GOTO 20
380 G=6+1:IF G=3:WA
IT 9:PRT "BOUM"
:CSR F:B$:GOTO
100
390 PRT "C=":CSR F
:B$:CSR 18:G:GO
TO 20
500 Z$="":RET
501 Z$="":RET
502 Z$="":RET
503 Z$="":RET
504 Z$="":RET

```

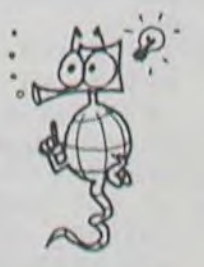
FX 702 P

SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS :

```

10 FOR I=1 TO 9
20 READ X
30 PRINT CHR$(I);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 79,67,67,85,82,69,78,67,69,

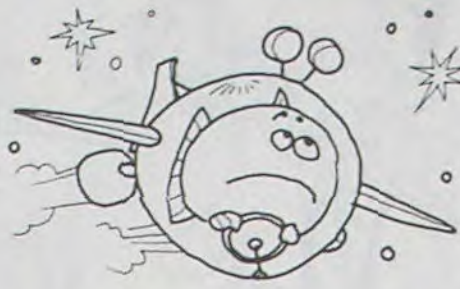
```



TRAVERSÉE DE LA GALAXIE

Seul à bord de votre TI 99, parviendrez-vous à traverser les espaces interstellaires ? Un jeu sidéral et sidérant !

Mike LAHMY



```

1 CALL CLEAR
2 CALL CHAR(153,"182442424242418")
10 CALL SCREEN(2)
20 PRINT "-----"
30 PRINT ":-VOUS DEVEZ TRAVERSER ETAPE PAR ETAPE LA GALAXIE."
40 PRINT ":-SI VOUS ARRIVEZ AU BOUT DE L'ECRAN:VOUS PASSEREZ A L'ETAPE SUIVANTE"
50 PRINT ":-UTILISEZ LES MANETTES POUR VOUS DEPLACER.":-VOUS AVEZ DES BOMBES P
OUR VOUS AIDER.":
60 PRINT ":-BONNUS:SI VOUS AVEZ LE CARRE ROUGE,VOUS GAGNEZ 1 BOMBE":
70 FOR I=1 TO 16
80 CALL COLOR(I,16,1)
90 NEXT I
95 PRINT " TIREZ POUR COMMENCER!!!"
96 CALL KEY(2,H,K)
97 IF H=18 THEN 98 ELSE 96
98 CALL CLEAR
100 CALL CHAR(150,"FFB199A5A599B1FF")
110 CALL COLOR(15,7,1)
120 CALL COLOR(12,14,1)
130 CALL CHAR(136,"0000B0FFB0000000")
140 CALL COLOR(14,7,1)
150 REM
160 RESTORE
170 K=1
180 SC=0
190 N=2
200 CALL CHAR(80,"0000145A359A7D37")
210 CALL COLOR(7,15,1)
220 CALL CHAR(126,"FF00FF00FF00FF00")
230 CALL CHAR(42,"C0FB0FB0F0FB0C00")
240 CALL COLOR(2,6,1)
250 CALL CHAR(48,"FF00FF00FF00FF00")
260 CALL COLOR(3,13,1)
270 CALL CHAR(62,"FFC3A59999A5C3FF")
280 CALL COLOR(4,11,1)
290 CALL CHAR(64,"0103070F1F3F7FFF")
300 CALL COLOR(5,11,1)
310 CALL CHAR(72,"80C0E0F0BFCFEFF")
320 CALL COLOR(6,11,1)
330 REM -----DESSIN-----
340 CALL CLEAR
350 READ O,W,E,R
351 CALL SCREEN(2)
355 IF O=600 THEN 2000
360 IF W<0 THEN 420
370 IF O<0 THEN 400
380 CALL HCHAR(O,W,E,R)
390 GOTO 350
400 CALL VCHAR(-O,W,E,R)
410 GOTO 350
420 CALL HCHAR(1,1,126,32)
430 CALL VCHAR(1,32,126,24)
440 CALL HCHAR(24,1,126,32)
450 CALL HCHAR(1,15,136,K)
460 CALL HCHAR(24,3,42,SC/100)
470 C=3
480 L1=0
490 L=12
500 CALL HCHAR(L,C-1,32)
510 L=L-L1/4
520 CALL HCHAR(L,C,42)
530 CALL JOYST(2,C1,L1)
540 CALL KEY(2,X1,X2)
550 IF X2<>0 THEN 1490
560 C=C+1
570 CALL GCHAR(L-L1/4,C,Z)
580 IF Z=32 THEN 500
590 CALL HCHAR(L,C-1,32)
600 IF C=32 THEN 760
610 FOR I=1 TO 15
620 CALL HCHAR(L-L1/4,C,80)
630 CALL SOUND(-10,-2,0)
640 CALL HCHAR(L-L1/4,C,32)
650 CALL SOUND(-10,-1,0)
660 NEXT I
670 CALL CLEAR
680 N=N-1
690 K=1
700 IF N<>0 THEN 350
701 CALL SCREEN(2)
710 PRINT ":-VOTRE SCORE EST("CHR$(153):"="0) "SC
715 PRINT ":-"
720 PRINT ":-POUR REJOUER ?(TOUCHE:1) POUR ARRETER ?(TOUCHE:2):"
730 CALL KEY(1,H,F)
735 IF H=19 THEN 150
736 IF H=7 THEN 2200
737 GOTO 730
740 END
750 GOTO 150
760 REM -----GAGNER-----
770 SC=SC+100
780 FOR I=200 TO 2000 STEP 100
790 CALL SOUND(-100,1,0)
800 NEXT I
810 IF INT(SC/400)-(SC/400)<>0 THEN 830
820 K=K+1
830 GOTO 350
840
850 DATA 19,1,62,160,18,12,64,1,18,25,72,1,7,13,64,1,7,14,72,1,-3,25,48,4
860 DATA -8,13,62,11,-8,14,62,5,12,15,62,10,-12,24,62,8,-1,-1,0,0
870 REM
880 DATA 5,1,48,18,-5,18,48,7,9,19,48,13,15,1,48,9
890 DATA -12,9,48,6,17,9,48,216,-12,25,48,4,-1,-1,0,0
900 REM
910 DATA -10,9,48,14,-7,12,48,17,-1,17,48,7,-11,17,48,2,-7,22,48,4
920 DATA -12,22,48,2
930 DATA -17,27,48,3,-1,28,48,14,0,-2,0,0
940 REM
950 DATA 15,1,62,288,-7,10,62,8,-1,13,48,7,8,16,48,20,10,16,48,4
960 DATA 12,16,48,4,9,26,48,5,0,-5,0,0
970 REM
980 DATA -1,12,48,11,-6,20,62,19,-1,29,48,10,-1,-1,0,0
990 REM
1000 DATA 6,21,48,28,7,20,48,28,8,19,48,28,9,18,48,28,10,18,48,28
1010 DATA -11,19,48,17,-1,-1,0,0
1020 REM

```



TI-99/4A

```

1030 DATA -1,10,48,6,-8,10,62,22,7,12,48,1,-3,16,48,8,-15,28,48,23,-9,-9,0,0
1040 REM
1050 DATA 2,1,48,320,13,7,48,32,14,8,48,32,15,9,48,32,18,1,126,192,17,21,150,1,-
1,-1,0,0
1060 REM
1070 DATA 2,1,48,320,15,1,62,320,12,7,48,10,14,11,64,1,-12,16,48,2,14,18,72,1
1080 DATA 14,23,64,1,-12,25,48,2
1090 DATA -1,-1,0,0
1100 REM
1110 DATA 2,1,48,256,-12,11,136,5,16,22,126,235,16,20,150,2,-12,25,126,3,-1,-1,0
,0
1120 REM
1130 DATA -11,9,48,23,-10,13,48,23,-11,15,48,23,-10,18,48,23,-10,21,48,23,-11,24
,48,23
1140 REM
1150 DATA -1,-1,0,0,-11,9,48,23,-3,19,48,21,-1,-1,0,0
1160 REM
1170 DATA 11,1,48,15,11,17,48,15,-2,16,48,9,-12,16,48,12,-1,-1,0,0
1180 REM
1190 DATA -2,20,48,5,-5,16,48,2,6,17,48,3,8,16,48,5,5,18,150,2,12,16,48,369,-1,-
1,0,0
1200 REM
1210 DATA 2,1,48,175,9,8,48,8,11,8,48,8,13,1,48,352,8,16,48,4,10,16,48,4,12,16,4
8,4
1220 DATA 9,20,48,4,11,20,48,4,10,24,48,4,-1,-1,0,0
1230 REM
1240 DATA -3,15,48,20,3,15,48,28,22,15,48,18,-1,-1,0,0
1250 REM
1260 DATA -17,26,126,21,-16,27,126,21,-15,28,126,21,-14,29,126,21,-13,30,126,21
1270 DATA -12,31,126,12,13,7,62,16,16,7,62,16,-1,-1,0,0
1280 REM
1290 DATA 11,1,48,12,13,1,48,12,11,14,48,12,13,14,48,12,-12,26,48,1,-1,-1,0,0
1300 REM
1310 DATA 12,9,48,4,10,13,48,2,2,1,48,256,12,26,48,359,11,14,48,1
1320 DATA 11,22,48,1,-1,-1,0,0
1330 REM
1340 DATA 2,1,48,296,12,24,48,361,12,29,48,4,12,10,48,8,12,23,150,1,-1,-1,0,0
1350 REM
1360 DATA 11,1,48,15,11,17,48,2,11,20,48,5,-2,16,48,9,-2,19,48,9,-12,16,48,12,-1
,-1,0,0
1370 REM
1380 DATA 1,1,48,320,13,1,48,352,12,8,48,1,11,10,48,1,12,12,48,1,11,14,48,1
1390 DATA 12,16,48,1,12,31,48,1,11,31,150,1,-1,-1,0,0
1400 REM
1410 REM
1420 DATA -11,17,48,24,-3,31,48,20,2,30,48,1,23,30,48,1,-1,-1,0,0
1430 DATA 2,1,48,53,4,1,48,20,5,1,48,20,5,23,48,29,6,30,48,21,7,21,48,29
1440 DATA 8,20,48,26,9,19,48,26,10,15,48,29,11,14,48,19,12,31,48,384,6,29,150,1,
-1,-1,0,0
1450 REM
1460 DATA 2,1,62,320,12,10,62,24,13,12,62,24,15,1,62,300,-1,-1,0,0
1470 REM
1480 DATA -12,14,48,24,-13,16,48,24,-1,-1,0,0
1485 REM --TERMINEE!--
1487 DATA 600,32,0,0
1490 REM -----tir-----
1500 IF K=0 THEN 560
1510 K=K-1
1520 FOR M=C TO 30
1530 CALL SOUND(10,120+(10*M),0)
1540 CALL GCHAR(L,M+1,Z)
1550 CALL HCHAR(L,M+1,136)
1560 IF M=C THEN 1590
1570 CALL HCHAR(L,M,32)
1580 IF Z=150 THEN 1650
1590 IF Z<>32 THEN 1620
1600 NEXT M
1610 GOTO 560
1620 CALL SOUND(100,-5,0)
1630 CALL HCHAR(L,M+1,32)
1640 GOTO 560
1650 CALL SOUND(100,-1,0)
1660 K=K+2
1670 CALL HCHAR(L,M+1,32)
1680 GOTO 560
2000 REM --MISSION REUSSIE!--
2010 PRINT " !!!MISSION REUSSIE!!!" "!!!:" VALAIE**" "!!!:" "VOUS AVEZ TRAVERSE" "!!!:" **LA
2015 REM
2020 FOR I=1 TO 7
2030 CALL SOUND(200,524,3)
2040 CALL SCREEN(13)
2050 CALL SOUND(200,440,3)
2060 CALL SCREEN(16)
2070 CALL SOUND(200,356,3)
2080 CALL SCREEN(7)
2090 NEXT I
2100 PRINT "POUR REJOUER ?(TOUCHE:1) POUR ARRETER ?(TOUCHE:2):"
2110 CALL KEY(1,H,K)
2120 IF H=19 THEN 150
2130 IF H=7 THEN 2200
2140 GOTO 2110
2200 END

```

BASIC
SIMPLE

BLACK JACK

Si vous savez compter jusqu'à 21 ce jeu est pour vous. Si vous savez compter jusqu'à 22 ou plus, alors méfiance !

Alain DUBUS

Mode d'emploi :

- pour la première utilisation, faire SHIFT Z en mode DEF et entrer en mémoire les cartes UN, DEUX... ROI, AS.
- pour un nouveau jeu, faire SHIFT =
- P.S. : on peut habiller le jeu, pour cela, supprimer les REM et la ligne 980.
- Reserver toujours 112 pas de mémoire (A\$(27) à A\$(40))



```

1: REM ALAIN, DU BUS
2: REM 16, RUE, C HARLEMAGNE
3: REM 02200, 80 ISSONS
4: REM *BLACK-J ACK*
5: X=(9711+X+Z)
*97:Z=INT (X /E3):X=X-E3Z
10: IF X=0 THEN 5
15: X=(E3/X)^5:Y =X-INT X:Y= INT ABS (13Y +28):RETURN
20: IF Y=40 PRINT "UN OU AS ?"
: INPUT W$:
GOTO 30
25: GOTO 45
30: IF W$="UN" LET Y=27:
GOTO 45
35: IF W$="AS" LET B=1:GOTO 45
40: GOTO 20
45: GOSUB 100: S= S+A:RETURN
50: IF Y=40 GOSUB 80
55: GOSUB 100: T= T+A:RETURN
60: IF CLET E$=" TON":D=S:
GOTO 70
65: E$="MON":D=T
70: PRINT E$: T OTAL =":D:
PRINT "":
RETURN
80: IF T<=10
GOSUB 5: IF Y >33 LET B=1:Y

```

PC 1211

```

=40:GOTO 90
85:Y=27
90:RETURN
100:IF CLET K=I:
GOTO 110
105:K=J
110:PRINT "CARTE "K":="":A$ (Y)
120:A=Y-26:IF Y> 35LET A=10
125:IF BLET A=11
130:RETURN
500:"="P=0:Q=0:
BEEP 3:INPUT "COMBIEN DE TOURS":R:U=0
510:U=U+1:S=0:
PRINT "*****
*****"
:PRINT "
TOUR "":U:
PRINT " ==
=====":
PRINT " TON
JEU "":
520:PRINT "-----"
530:FOR I=1TO 2:
GOSUB 5:B=0:
C=1:GOSUB 20
:NEXT I:
GOSUB 60
540:T=0:PRINT "
MON JEU "":
PRINT "-----"
550:FOR J=1TO 2:
GOSUB 5:B=0:
C=0:GOSUB 50
:NEXT J:
GOSUB 60
600:BEEP 5:INPUT "CARTE ?(O/N)":W$:IF W$=" O"GOSUB 5:I =I+1:C=1:
GOSUB 20:
GOSUB 60
610:IF W$="N" THEN 700
620:GOTO 600
700:IF (T<=10)+( T<S)*(S<=21 )>PRINT " " "JE REJOUER":
GOSUB 5:J=J+ 1:C=0:GOSUB 50:GOSUB 60:
GOTO 700
730:PRINT "J,ARR ETE"
800:IF (T=S)*(T< 21)PRINT "EG ALITE"
810:IF (T=21)*(S =21)PRINT "O N GAGNE":P=P +1:Q=Q+1
820:IF (S>21)*(T >21)PRINT "O N PERD"
830:IF ((S<=21)* (T<=21)*(S>T ))+(S<=21)*( T>21)PRINT "TU GAGNES": P=P+1
840:IF ((S<=21)* (T<=21)*(T>S ))+(T<=21)*(S <=21)* (S>21)PRINT "JE GAGNE":Q =Q+1
850:P=P+4*(S=21) :Q=Q+4*(T=21 )
860:IF U=R THEN 8 80
870:GOTO 510
880:PRINT " " " RESULTATS " :
PRINT ".....
.....":
PRINT "TU AS "":P:"POINT S"
890:PRINT "J, AI "":Q:"POINT S"
895:C=90*(P>Q)+9 1*(P<Q)+92*( P=Q):GOTO 10 C
900:PRINT "TU AS GAGNE":GOTO 930
910:PRINT "J, AI GAGNE !":
GOTO 930
920:PRINT "EGALI TE"
930:END
980:"Z"FOR K=27 TO 40:INPUT A$(K):NEXT K :GOTO "="

```

MISSION

Détruisez tout ce qui bouge mais ne manquez pas les bidons de fuel, sinon votre avion risque de tomber en chute libre.

Félix SAUVAT

Programme sur : VIC 20 avec extension 8 K ou 16 K.

● Ce programme doit marcher avec une extension 8 K ou 16 K. Comme il y a une reprogrammation de caractères il faudra passer le petit programme « pour 8 K/16 K » en premier.

● Votre but :

Vous êtes à bord d'un avion. Des maisons, des radars et des arbres défilent sous vous. Avec la barre espace vous pouvez lâcher des bombes pour les détruire ce qui donne cinq points à chaque cible touchée (radars, et maisons). Les radars que vous ratez envoient des missiles.

En passant sur la mer visez les bateaux et les bases nucléaires sur l'autre rive.

Attention à l'explosion nucléaire qui ne doit pas toucher votre avion !

Au fur et à mesure que vous avancez dans votre mission des caisses de fuel descendent. Ne les ratez pas, vous en avez besoin pour vous ravitailler.

```

5 REM PROGRAMME POUR EXT. 8K OU 16K
6 REM SUR VIC 20
10 REM RETOUR DE L'ECRAN EN 7680
11 POKE642,32
21 POKE36869,240:POKE36866,PEEK(38866)OR128
25 REM CHANGE LE DEBUT DE L'EDITEUR
31 POKE648,30
40 POKE36866,150
45 REM DEMARRAGE DU BASIC
51 POKE0,108:POKE1,0:POKE2,192:SYS0

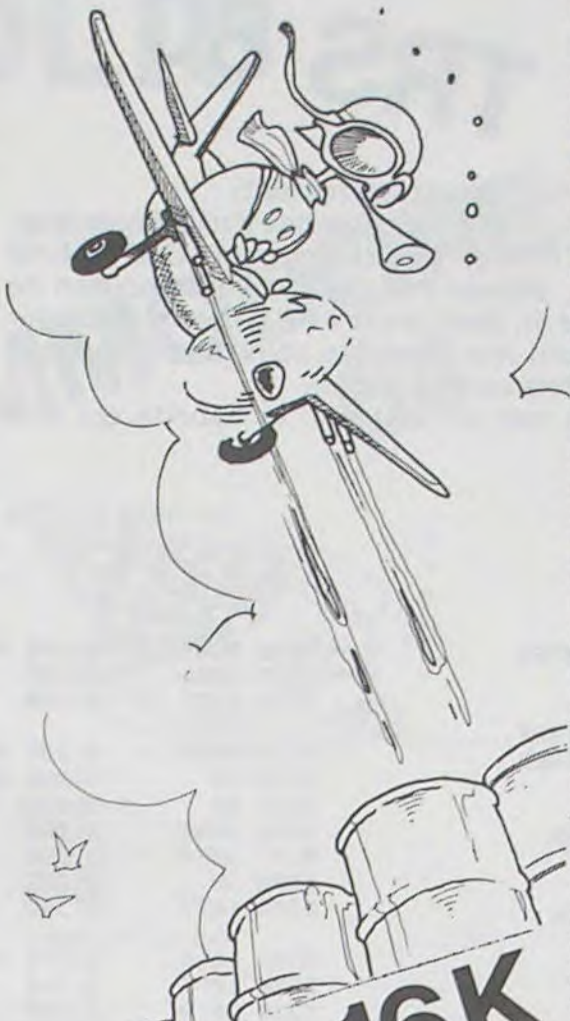
```

```

30 POKE36869,240:PRINT"-----MISSION-----"
31 PRINT"POUR MONTER"
32 PRINT"POUR DESCENDRE"
33 PRINT"POUR GAUCHE"
34 PRINT"POUR DROITE"
35 PRINT"POUR TIRE"
40 POKE36879,25:POKE36878,1
45 POKE650,128
55 A=7680:G=6144:I=7167:FU=250
56 REM
57 REM PROGRAMMATION DES CARACTERES
58 REM
60 FORJ=GT0G+1016:I=I+1:POKEJ,PEEK(I+25600):NEXT
65 G=6144
70 FORI=264T0264+78:READF:POKEG+I,F:NEXT
80 DATA224,112,255,255,12,7,15,0,112,204,255,254,24,224,192,0
90 DATA0,0,7,185,185,7,0,0,255,255,0,0,0,0,0,0
100 DATA145,4,04,1,68,56,120,255,8,28,62,0,123,111,125,125,12,28,41,30,20,8,8,8
110 DATA12,18,41,18,12,255,255,255,0,0,0,136,117,40,84,238
115 DATA124,68,92,76,92,124,0,0
120 DATA12,30,191,255,255,255,255,0
125 DATA17,74,39,28,58,255,255,0
130 DATA0,0,0,8,24,255,125,60
135 DATA24,52,114,255,16,255,124,60
140 DATA0,0,16,16,24,255,125,60
145 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
150 DATA255,255,255,0,0,0,0,0
152 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
155 DATA0,28,28,28,28,20,54,107
156 DATA0,0,0,0,28,28,28,28
157 DATA8,28,28,28,28,20,54,107
158 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
159 DATA0,0,0,0,0,0,0,0
180 REM
185 REM INITIALISATION
186 REM
190 POKE36869,254
200 X=7910:Y=7911:O(7)=7680:D(7)=32:O=9:AA=1:SO=36875:FU=300:SI=5
205 TI#="000000"
210 FORA=1T06:D(A)=INT(RND(1)*18)+2+8032:D(A)=INT(RND(1)*2)+38:NEXT
250 REM *****
251 REM * DEBUT PROGRAMME*
252 REM *****
300 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX":PRINT"X"
350 FORB=ART050:POKE36875,130
355 POKEX,32:POKEY,32
360 X=X+.5:Y=Y+.5

```

extension 8K ou 16K
COMMODORE
VIC 20



```

370 POKEY,33:POKEY,34:POKEY+30720,6:POKEY+30720,6
380 IFX<=7936THENPOKEY,32:POKEY,32:Y=7923:X=7922
390 IFVAL(TI#)>20ANDDED=0THEND=1:DF=INT(RND(1)*22)+7500:TI#="000000"
395 IFED=1THENPOKEDF,32:DF=DF+21.5:KK=PEEK(DF):POKEDF,42:POKEDF+30720,0
410 GOSUB1500
411 REM
412 REM LECTURE CLAVIER
413 REM
414 GETA#
420 IFA#="":ANDB0=0ANDD0>0THENBN=X+22:B0=1:FU=FU-5:O=0-1
430 IFA#="Q"ANDX-22>=7702THENPOKEY,32:POKEY,32:X=X-44:Y=Y-44
440 IFA#="A"ANDX+22<=7966THENPOKEY,32:POKEY,32:X=X+44:Y=Y+44
445 IFA#=":",ANDX-1>=7702THENPOKEY,32:POKEY,32:X=X-2.5:Y=Y-2.5
450 IFA#=".",ANDX+1<=7966THENPOKEY,32:POKEY,32:X=X+2.5:Y=Y+2.5
455 POKEY,33:POKEY,34:POKEY+30720,6:POKEY+30720,6
490 POKEO(A),32:O(A)=8053:D(A)=INT(RND(1)*3)+38:POKEO(A),D(A):POKEO(A)+30720,4
500 REM
510 REM
515 REM
600 FORA=1T06:FU=FU-1
602 IFFU<=0THENFU=0:GOSUB1500:GOTO1900
603 IFFU<=0THENFU=0:GOSUB1500:GOTO1900
604 IFKK=33ORKK=34THENKK=32:ED=0:EX=1
605 IFEX=1THENEX=0:O=9:FORII=1T0150:FU=FU+1:GOSUB1500:POKESO,130:POKESO,0:NEXT
606 IFKK=36THENKK=32:ED=0:POKEDF,36:POKEDF+30720,5
610 POKE8053,32:POKE36875,131
620 IFB0=1THENPOKEBN,32:BN=BN+22-.5:K=PEEK(INT(BN)):POKEBN,35:POKEBN+30720,2
624 REM SCORE
625 IFB0=1THENPOKE36876,250:POKE36876,0
640 IFK=36ANDB0=1THENPOKE36877,130:POKEBN-22,37:POKEBN,K:POKE36877,0
660 IFK=40ANDJK<2THENS=SC+SI:POKE36874,200:POKE36874,0:K=32
665 IFK=40ANDJK=2THENS=SC+SI:POKE36874,200:POKE36874,0:K=32:GOSUB2000
700 IFK=38ANDJK<2THENS=SC+SI:POKE36874,200:POKE36874,0:K=32
705 IFK=38ANDJK=2THENS=SC+SI:POKE36874,200:POKE36874,0:K=32:GOSUB2000
710 REM
711 REM DEPLACEMENT DU DECOR
713 REM
720 IFK=36THENK=32:POKEBN+30720,5:B0=0:POKEBN-22,32
740 IFBN<7988THEN805
741 REM SI BOMBE=CHOSE
750 FORUU=1T06
760 IFU(UU)=INT(BN)THEND(UU)=41:B0=0:POKESO,135:POKESO,0
770 NEXT
800 IFB0=0THENBN=0
805 IFM(C)>0THENJH=JH+1:POKEMI,32:KG=PEEK(MI+1):MI=MI+1:POKEMI,64:POKEMI+30720,0
806 IFJH=21THENJH=0:POKEMI,32:MI=0
807 IFKG=33ORKG=34THEN1900
810 IFO(A)-1<=8032THENPOKEO(A),32:O(A)=O(A)-1:POKEO(A),D(A):POKEO(A)+30720,4:GOT
0850
830 IFO(A)-1=8032THENPOKEO(A),32:O(A)=8053:D(A)=INT(RND(1)*3)+38
840 IFB0=0THEND(A)=32
850 IFPEEK(8033)=40ANDMI=0THENMI=INT(RND(1)*9)+1:*22+7768
855 IFFU<=0THENFU=0:GOSUB1500:GOTO1900
900 NEXT:POKEY,33:POKEY,34:POKEY+30720,6:POKEY+30720,6
905 IFJK=1THENS=6:GOSUB1010
906 IFJK=2THENS=10:GOSUB1010
907 IFJK=3THENS=15:POKE36876,254:POKE36876,0:RESTORE:GOTO70
915 L=0:FORA=1T06:L=L+3
920 POKEO(A),32
930 O(A)=INT(RND(1)*4)+L+8032
940 D(A)=INT(RND(1)*3)+38:NEXT
980 GOTO350
1010 AA=30
1020 FORI=287T0287+48:READF:POKEG+I,F:NEXT
1040 REM
1041 REM CHANGEMENT DECOR
1042 REM
1060 RETURN
1100 FORPP=1T06
1110 O(PP)=8054-(PP*2):D(PP)=INT(RND(1)*3)+38:NEXT
1120 GOTO350
1500 PRINT" "
" :PRINT" "S";SC;" :FU:"FU;0:RETURN
1900 REM EXPLOSION
1903 POKE36877,0:FORDD=130T0200STEP2:POKESO,DD:NEXT
1905 FORCC=1T07:POKEX+30720,CC:POKEY+30720,CC:FORTT=1T0100:NEXT:NEXT
1910 POKE36877,135:POKE36879,0:FORUU=1T0100:NEXT
1920 POKE36875,0:POKE36877,0:POKE36876,0
1925 POKEY,32:POKEY,32
1930 POKE36879,25:PRINT"XXXXXXXXXXXX FIN"
1935 FORGG=1T02000:NEXT
1940 GETA# : IFA#="":THEN1940
1950 RUN
2000 REM
2005 REM BOMBE ATOMIQUE
2006 REM
2010 POKE36877,200:FORCO=38488T038751:POKE36897,INT(RND(1)*30)+10:POKECO,0:NEXT
2015 POKE36897,38:VV=102:FORII=1T02:N=BN:M=BN+1
2020 FORI=1T04:POKEN,VV:POKEM,VV:N=N-1:M=M+1:NEXT:N=BN-22:M=BN+1-22
2030 FORI=1T03:POKEN,VV:POKEM,VV:N=N-1:M=M+1:NEXT:N=BN-44:M=BN+1-44
2040 FORI=1T02:POKEN,VV:POKEM,VV:N=N-1:M=M+1:NEXT:N=BN-66:M=BN+1-66
2050 FORI=1T03:POKEN,VV:POKEM,VV:N=N-22:M=M-22:NEXT
2060 FORI=1T04:POKEN,VV:POKEM,VV:N=N-1:M=M+1:NEXT:N=BN-154:M=BN+1-154
2070 FORI=1T06:POKEN,VV:POKEM,VV:N=N-1:M=M+1:NEXT:N=BN-176:M=BN+1-176
2080 FORI=1T07:POKEN,VV:POKEM,VV:N=N-1:M=M+1:NEXT:N=BN-198:M=BN+1-198
2090 FORI=1T05:POKEN,VV:POKEM,VV:N=N-1:M=M+1:NEXT:N=BN-220:M=BN+1-220
2100 FORI=1T04:POKEN,VV:POKEM,VV:N=N-1:M=M+1:NEXT:N=BN-242:M=BN+1-242
2110 FORI=1T03:POKEN,VV:POKEM,VV:N=N-1:M=M+1:NEXT
2120 VV=32:NEXT
2125 IFFPEEK(X)=32ORPEEK(X)=32THEN1900
2130 POKE36877,0:RETURN

```

REDÉFINITION DE CARACTÈRES



Comme vous le savez, l'Oric ne manque pas de caractères. Ce programme vous aide à mieux définir sinon la personnalité de votre Oric, du moins son jeu de caractères.

Alain AGUSSOL

ORIC 1



Mode d'emploi :

Le programme REDEF. a pour but d'aider le programmeur lors de la création de caractères spéciaux. Après avoir fait RUN, le programme demande le caractère que vous désirez redéfinir (vous avez la possibilité de l'entrer sous son code A.S.C.I.I., en tapant « RETURN »). Ensuite, le mode d'emploi apparaît à l'écran. Le caractère étant redéfini, vous tapez « RETURN ». C'est alors que huit valeurs s'inscrivent à la gauche du caractère; ces huit valeurs peuvent être utilisées dans un programme, de la manière suivante :

```
READ V:FOR J=0 TO 7:READ D:POKE 46080+V*8+J,D:
NEXT J DATA (code A.S.C.I.I. du caractère à redéfinir), (1re valeur),
(2e valeur), (3e valeur),... (8e valeur).
```

```

200 REM
210 REM -- INITIALISATION --
220 REM
230 DIM D(99):FOR I=1 TO 8:READ K,
R:(D(K)=R:NEXT
240 FOR J=0 TO 5:READ D:V(J)=D:N
EXT
250 P=48775
300 REM
305 REM -- SAISIE DU CARACTERE --
310 REM
320 CLS:PAPER0:INK 2
330 PRINT:PRINT:PRINT
340 PRINT "Entrez le caractere que vou
s desirez redefinir."
350 PRINT:PRINT"Si vous preferez l'e
ntrez sous son"
360 PRINT "code A.S.C.I.I., tapez 'RET
URN'."
370 GET C$:C=ASC(A$)
380 IF C<>13 THEN GOTO 500 ELSE PRINT
:INPUT "Code A.S.C.I.I. ":C
390 IF C<32 OR C>255 THEN PRINT:PRIN
T "Entre 32 et 255 s.v.p.":GOTO 350
400 C$=CHR$(C)
500 REM
510 REM - AFFICHAGE DU MODE D'EMPLOI -
520 REM
530 CLS:LORES 0:INK 2
540 PRINT "Caractere      ":C$
550 PRINT "Code A.S.C.I.I.  ":C
560 PRINT "Pour deplacer le curseur da
ns le"
570 PRINT "rectangle, utiliser les fle
ches."
580 PRINT "Pour le deplacer en dingona
le."
590 PRINT "utiliser les touches 'Z','X
','.',',','/','.'

```

```

600 PRINT "Pour que le curseur laisse
une trace, taper 'N'."
610 PRINT "Pour qu'il n'en laisse pas,
taper 'B'."
620 PRINT "Quand le caractere sera ter
mine, tapez 'RETURN'."
630 PRINT "Si vous desirez effacer le
caractere, tapez 'CTRL L'."
640 PRINT "Pour redessiner le caractere
d'origine, tapez 'DEL'."
650 PRINT:PRINT
700 REM
710 REM -- DESSIN DU RECTANGLE --
720 REM
730 FOR I=48775 TO 49055 STEP 40
740 FOR J=1 TO I+5
750 POKE J,17
760 NEXT J
770 NEXT I
780 IF R=1 THEN R=0:RETURN
800 REM
810 REM -- DESSIN DU CARACTERE --
820 REM
830 FOR I=48775 TO 49055 STEP 40
840 T=PEEK(46080+(C*8)+((I-48775)/40))
850 FOR J=I TI I+5
860 IF T=V(J-I) THEN POKE J,20:T=T-
V(J-I)
870 NEXT J
880 NEXT I
900 REM
910 REM -DESSINONS DANS LE RECTANGLE-
915 REM
920 REPEAT
930 GET A$:A=ASC(A$)
940 IF E=0 THEN POKE P,17
950 IF E=1 THEN POKE P,20
960 IF A>7 AND A<12 OR A=46 OR A=47 OR

```

```

A=88 OR A=90 THEN P=P+D(A)
970 IF PEEK(P)=16 THEN P=P-D(A)
980 IF A$="B" THEN E=0
990 IF A$="N" THEN E=1
1000 IF A=12 THEN R=1:GOTO 700
1010 IF A=17 THEN 700
1020 POKE P,23
1030 UNTIL A=13
1100 REM
1110 REM -- REDEF. DU CARACTERE --
1120 REM
1130 FOR I=48775 TO 49055 STEP 40
1140 T=0
1150 FOR J=I TO I+5
1160 IF PEEK(J)=20 THEN T=V(J-I)
1170 NEXT J
1180 PRINT SPC(8);T
1190 POKE (46080+(C*8)+((I-48775)/40))
T
1200 NEXT I
1300 REM
1310 REM -- EST-CE FINI ? --
1315 REM
1320 PRINT:PRINT "C'est tout ? (O/N)
":GET R$
1330 IF R$="O" THEN CLS:END
1340 IF R$="N" THEN RUN
1350 PRINT "'O' ou 'N' s.v.p.":GOTO
1300
1400 REM
1410 REM ----- DATA# -----
1420 REM
1430 DATA 8,-1,9,1,10,40,11,-40,46,39,
47,41,88,-39,90,-41
1440 DATA 32,16,8,4,2,1

```

SAVE-DISK

TRS 80

La sauvegarde de programmes est souvent un problème : plusieurs copies d'une même disquette, ça coûte cher. Utiliser des cassettes, c'est lent et pas forcément moins onéreux.

La solution proposée ici utilise pourtant des cassettes, mais la vitesse de lecture ou d'écriture a été multipliée par 5 1/2, ce qui reste tout à fait fiable avec le magnétophone standard (CTR 80) et les TRS 80 équipés des dernières ROM (message MEM SIZE ? au lieu de MEMORY SIZE ?). Le résultat ? Une cassette C 60 peut contenir 8 disquettes 40 pistes, ce qui donne satisfaction à la fois pour le temps de sauvegarde, l'encombrement, le coût (rapport de 1 à

10 cette fois, ce qui devient intéressant). Il faut cependant utiliser des cassettes d'excellente qualité (j'utilise des TANDY « superstage gold » C 45 ou C 60 à l'oxyde de fer), baisser très légèrement le bouton de volume en lecture et, dans le cas de C 60, les faire défiler plusieurs fois avant leur première utilisation (le moteur du CTR 80 doit être un peu faible). Sous réserve de ces précautions, la fiabilité est très bonne.

Bernard DUPIN

L'utilisation de SAVEDISK est très simple :

— Pour sauvegarder une disquette, il faut charger et exécuter SAVEDISK puis répondre à toutes les questions qui apparaissent ; tout est automatique. Attention cependant, la télécommande du magnétophone doit être branchée et celui-ci doit bien entendu se trouver en position enregistrement.

— Pour recharger une disquette, il faut lire la cassette avec la commande SYSTEM classique. Le COM à donner est celui qui a été déclaré lors de la sauvegarde. Il ne reste plus qu'à répondre aux questions (formatage optionnel, mise en place de la disquette). Tout est automatique, et c'est très spectaculaire. Là encore la télécommande du magnétophone est très utilisée. En cas d'insuccès (message d'erreur), recommencer avec un niveau de lecture différent. La fiabilité est très bonne si vous respectez tout ce qui a été dit et si les têtes de votre CTR 80 sont propres. Chose curieuse, les disquettes « spéciales ordinateur » (notamment TANDY C20) au chrome ne donnent pas de très bons résultats. Qui sait ? Ce logiciel va peut-être réconcilier les utilisateurs de DOS en tout genre avec leurs magnétophones à cassettes. Attention à la poussière qui les recouvre !

```
00120 ; PROGRAMME DE SAUVEGARDE D'UNE DISQUETTE 40 PISTES
00130 ; SUR UNE CASSETTE C15 OU PLUS
00140 ;
00150 ; L'ECRITURE SUR CASSETTE SE FAIT A LA VITESSE TRES
00160 ; ELEVEE DE 2700 BAUDS, VITESSE QUE TOLERE LE CTR80
00170 ;
00180 ; LA DISQUETTE COMPLETE PRECEDEE D'UN CHARGEUR
00190 ; ENTIEREMENT AUTOMATIQUE TIENT SUR 129 POSITIONS
00200 ; AU COMPTEUR DU CTR80
00210 ;
00220 ; CELA REPRESENTE UN TEMPS D'ENREGISTREMENT OU DE
00230 ; LECTURE DE MOINS DE 7 MINUTES
00240 ;
00250 ; A TITRE D'EXEMPLE IL EST POSSIBLE DE RECOPIER
00260 ; 8 DISQUETTES SUR UNE SEULE CASSETTE C60 !
00270 ;
00280 ; LE FORMATAGE DE LA DISQUETTE CHARGEE PEUT ETRE
00290 ; EFFECTUE AU MOMENT DU CHARGEMENT
00300 ;
00310 ; LE PROGRAMME NECESSITE 32K DE MEMOIRE, UN
00320 ; DISQUE ET UN MAGNETOPHONE ORDINAIRE
00330 ;
00340 ; IL EST PARFAITEMENT POSSIBLE DE SAUVEGARDER
00350 ; DES DISQUES AUTRES QUE SYSTEME
00360 ;
00370 ; CEPENDANT LA PISTE 17 EST CONSIDEREE COMME
00380 ; UNE PISTE A ECRITURE ET LECTURE SPECIALES
00390 ;
```

00410 ; C H A R G E U R

```
5300      00430      ORG      5300H

5300 55      00450 WBUF      DEFB      55H
5301 4E      00460 CASNAM    DEFM      'NONAME'
5307 3C      00470          DEFB      3CH
5308 01      00480          DEFB      1
5309 E241    00490          DEFW      41E2H      ; EXECUTION
530B E9      00500          JP          (HL)          ; AUTOMATIQUE
530C 0C      00510          DEFB      0CH

530D 3C      00530          DEFB      3CH
530E E8      00540          DEFB      FINLDR-LOADER
530F 1153    00550          DEFW      LOADER

5311 3E04    00570 LOADER    LD          A,4          ; REMISE EN ROUTE
5313 D3FF    00580          OUT         (0FFH),A      ; DE LA CASSETTE
5315 3EC9    00590          LD          A,0C9H      ; REMISE EN PLACE
5317 32E241  00600          LD          (41E2H),A   ; DE "SYSTEM"
531A 21B257  00610          LD          HL,COPY     ; LECTURE DU
531D 11F802  00620          LD          DE,BUFFER-COPY ; PROGRAMME DE
5320 E5      00630          PUSH       HL          ; CHARGEMENT
```

00660 ; LECTURE D'UN BLOC A 2700 BAUDS SUR LA CASSETTE

```
5321 AF      00680 RDBLOC    XOR          A
5322 32FD53  00690          LD          (CHKSUM),A
5325 3E3C      00700          LD          A,'('
5327 323E3C  00710          LD          (3C3EH),A
```

```
532A CD5B53  00730 RBL10    CALL         LRDBYT
532D 3EA5      00740          LD          A,0A5H      ; OCTET DE SYNCHRO
532F B9      00750          CP          C
5330 20F8      00760          JR          NZ,RBL10
```

```
5332 CD5B53  00780 RBL20    CALL         LRDBYT      ; LECTURE ET STOCKAGE
5335 71      00790          LD          (HL),C      ; D'UN OCTET
```

```
5336 3AFD53  00810          LD          A,(CHKSUM)
5339 86      00820          ADD         A,(HL)
533A 32FD53  00830          LD          (CHKSUM),A
533D 23      00840          INC         HL
533E 1B      00850          DEC         DE
533F 7B      00860          LD          A,E
5340 B7      00870          OR          A
5341 20EF      00880          JR          NZ,RBL20
```

```
5343 CD5B53  00900          CALL        LRDBYT
5346 3AFD53  00910          LD          A,(CHKSUM)
5349 B9      00920          CP          C
534A 2048      00930          JR          NZ,RWERR
534C 3A3F3C  00940          LD          A,(3C3FH)
534F EE0A      00950          XOR         0AH
5351 323F3C  00960          LD          (3C3FH),A
5354 7A      00970          LD          A,D          ; FIN CHARGEMENT
5355 B7      00980          OR          A
5356 20DA      00990          JR          NZ,RBL20
```

```
5358 D3FF      01010          OUT         (0FFH),A
535A C9      01030          RET
```

01060 ; LECTURE D'UN OCTET A 2700 BAUDS

```
535B D5      01080 LRDBYT    PUSH       DE
535C 160B      01090          LD          D,B
```

```
535E 3E04      01110          LD          A,4
5360 D3FF      01120          OUT         (0FFH),A
```

```
5362 DBFF      01140 RDB10    IN          A,(0FFH)
5364 17      01150          RLA
5365 30FB      01160          JR          NC,RDB10
```

```
5367 0634      01180          LD          B,52
5369 10FE      01190          DJNZ       $
```

```
536B 0609      01210 RDB20    LD          B,9
536D 3E04      01220          LD          A,4
536F D3FF      01230          OUT         (0FFH),A

5371 DBFF      01250 RDB30    IN          A,(0FFH)
5373 17      01260 RDB40    RLA
5374 05      01270          DEC         B
5375 2B05      01280          JR          Z,RDB50
5377 30FB      01290          JR          NC,RDB30
5379 1F      01300          RRA
537A 18F7      01310          JR          RDB40
```

```
537C 0614      01330 RDB50    LD          B,20
537E 10FE      01340          DJNZ       $
5380 CB19      01350          RR          C
5382 15      01360          DEC         D
5383 20E6      01370          JR          NZ,RDB20
```

```
5385 D1      01390          POP         DE
5386 C9      01400          RET
```

01430 ; SORTIE D'UN MESSAGE SUR L'ECRAN

```
5387 7E      01450 MSG     LD          A,(HL)
5388 23      01460          INC         HL
5389 F5      01470          PUSH       AF
538A E67F      01480          AND         7FH
538C CD3300    01490          CALL       33H
538F F1      01500          POP         AF
5390 07      01510          RLCA
5391 30F4      01520          JR          NC,MSG
5393 C9      01530          RET
```

```
5394 21B853  01550 RWERR   LD          HL,MSG1
5397 1803      01560          JR          SYS05
```

```
5399 21CA53  01580 SYSTEM LD          HL,MSG14
539C AF      01590 SYS05   XOR         A
539D D3FF      01600          OUT         (0FFH),A
539F CDAD53  01610          CALL       ENT05
53A2 3AEC37  01620 SYS10   LD          A,(37ECH)
53A5 E680      01630          AND         80H
53A7 2BF9      01640          JR          Z,SYS10
```

```
53A9 C7      01660          RST         0
```

```
53AA 21E453  01680 ENTER   LD          HL,MSG6
53AD CD8753  01690 ENT05   CALL       MSG
53B0 CD4900    01700 ENT10   CALL       49H
53B3 FE0D      01710          CP          0DH
53B5 20F9      01720          JR          NZ,ENT10
53B7 C9      01730          RET
```

```
53B8 0D      01750 MSG1    DEFB       0DH
53B9 45      01760          DEFB       'ERREUR DE LECTURE'
53CA 0D      01770 MSG14   DEFB       0DH
53CB 4D      01780          DEFB       'METTRE LE DISQUE SYSTEME '
53E4 2D      01790 MSG6    DEFB       '- PUIS PRESSER ENTER'
53F8 8D      01800          DEFB       8DH
```

```
53FA 00      01820 FINLDR  DEFB       0
53FB 78      01830          DEFB       78H          ; SOMME DE CONTROLE
53FB 1153    01840          DEFW       LOADER      ; FIN DE CHARGEMENT
                    ; ADRESSE D'EXECUTION
```

```
53FD 00      01860 CHKSUM  DEFB       0
```

01890 ; ECRITURE D'UN BLOC A 2700 BAUDS SUR LA CASSETTE

```
53FE F3      01910 WBLOC   DI
53FF 3E04      01920          LD          A,4
5401 D3FF      01930          OUT         (0FFH),A
5403 AF      01940          XOR         A
5404 32FD53  01950          LD          (CHKSUM),A
5407 3E2A      01960          LD          A,'+'
5409 323E3C  01970          LD          (3C3EH),A
540C 3E3E      01980          LD          A,' '
540E 323F3C  01990          LD          (3C3FH),A
```

```
5411 D5      02010          PUSH       DE
5412 113200    02020          LD          DE,50
5415 0E00      02030 WBL10   LD          C,0
5417 CD4F54  02040          CALL       BWBYTE
541A 1B      02050          DEC         DE
541B 7A      02060          LD          A,D
541C B3      02070          OR          E
541D 20F6      02080          JR          NZ,WBL10
541F 0EA5      02090          LD          C,0A5H
5421 CD4F54  02100          CALL       BWBYTE
5424 D1      02110          POP         DE
```

```
5425 4E      02130 WBL50   LD          C,(HL)
5426 CD4F54  02140          CALL       BWBYTE
5429 3E00      02150          LD          A,0          ; ***
```

```
542B 3AFD53  02170          LD          A,(CHKSUM)
542E 86      02180          ADD         A,(HL)
542F 32FD53  02190          LD          (CHKSUM),A
5432 4F      02200          LD          C,A
5433 23      02210          INC         HL
5434 1B      02220          DEC         DE
5435 7B      02230          LD          A,E
5436 B7      02240          OR          A
5437 20EC      02250          JR          NZ,WBL50
```

```
5439 CD4F54  02270          CALL       BWBYTE
543C 0602      02280          LD          B,2          ; ***
543E 10FE      02290          DJNZ       $          ; ***
5440 3A3E3C  02300          LD          A,(3C3EH)
5443 EE0A      02310          XOR         0AH
5445 323E3C  02320          LD          (3C3EH),A
```



C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR!

ÉCRAN MAGIQUE :

Voici les différents sujets qui seront abordés lors des prochaines émissions d'ÉCRAN MAGIQUE, samedi de 15 h 30 à 17 h sur Radio RIVAGE CONTACT., 91,4 Mhz. — Le samedi 21 janvier: les animateurs d'ÉCRAN MAGIQUE recevront les organisateurs des ÉTATS GÉNÉRAUX DE LA MICROINFORMATIQUE, manifestation qui se tiendra du 24 au 28 janvier 1984 à la Bastille. A cette occasion 100 invitations gratuites seront à gagner. — Le samedi 28 janvier: les auditeurs d'ÉCRAN MAGIQUE pourront participer à un jeu d'aventure en direct sur l'antenne par l'intermédiaire du téléphone (850.17.74). Le matériel utilisé sera un APPLE II et une BBC B, ce dernier servira pour les bruitages grâce à son synthétiseur. Une première mondiale...

PEUCHÈRE, UN TIGRE!

« TIGRE 13 » est un club de micro créé en mars 1983 pour les utilisateurs du TEXAS TI 99/4A de la région marseillaise. Il fonctionne le mercredi de 19 h 30 à 21 h 30 et le samedi de 14 h 30 à 18 h. C'est à l'UAS ROUET, rue Benedetti, 13008 MARSEILLE. Il y a déjà plus de cent membres, on n'attend plus que vous pour mettre la dernière main à un logiciel de Pétanque!

DEUX MILLIONS DE SINCLAIR.

DIRECO, l'importateur de SINCLAIR en France, nous communique des chiffres impressionnants: il s'est vendu dans le monde un million deux cent mille ZX 81 et un million de ZX SPECTRUM! Vous vous rendez compte le nombre de personnes qui triturent les touches en caoutchouc du SPECTRUM et le nombre de lignes de listings qui ont dû être rentrés dans ces machines! Questions intéressantes: combien de milliards de fois les utilisateurs réunis ont-ils appuyé sur la touche « ENTER » et combien de milliards de livres y a-t-il sur le compte en banque de Monsieur et Madame SINCLAIR?

C'est NOUVEAU ORIC FRANCE ANNONCE DE NOUVEAUX LOGICIELS DE JEUX SUR L'ORIC :

SUPERMETEOR: nous voilà dans l'espace intersidéral. Dans une galaxie inconnue un laser se positionne au centre de l'écran. Notre laser est attaqué par des météorites qui arrivent dans tous les sens. Il doit détruire les météorites avant d'être lui-même pulvérisé.

PAINTER: un jeu de rapidité et de réflexion qui s'adresse aux enfants comme aux adultes. Plusieurs points s'affi-

chent avec 4 ou 5 rectangles accolés. Des nombres figurent dans chaque rectangle. Le joueur pour se défendre dispose d'un nombre très limité de bombes.

ZORGON: 4 tableaux de jeux sont possibles avec ZORGON qui se joue à un seul joueur.

1er tableau: Un vaisseau spatial sur la gauche de l'écran se meut de haut en bas. Des soucoupes ennemies et des météores foncent sur le vaisseau. Celui-ci doit éviter les météores et vaporiser les redoutables soucoupes.

2e tableau: L'action de ce tableau se déroule sur 3 niveaux. Au début du jeu un bonhomme se trouve en bas à gauche de l'écran et se déplace en translation horizontale. Il doit bouger en évitant les boulets qui le bombardent.

Au-dessus de lui, sur le 2e palier, un oiseau vole. Notre bonhomme doit sauter pour attraper les pattes de l'oiseau et ainsi accéder au niveau supérieur. Arrivé là: de nouveau des boulets et le bonhomme doit encore s'accrocher à l'oiseau. Mais là un grand danger le guette. S'il rate l'oiseau, il est précipité dans un groupe qui le tue. Heureusement, il possède 3 vies.

3e tableau: Un monstre, vraisemblablement une pieuvre, situé à droite de l'écran envoie des projectiles sur un bonhomme se trouvant à l'autre extrémité. Le bonhomme doit aller vers la pieuvre tout en sautant par-dessus les objets meurtriers générés par le monstre.

suite page 15

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

JEUX et PROGRAMMES pour l'ordinateur familial TEXAS INSTRUMENT



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

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

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

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

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

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

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

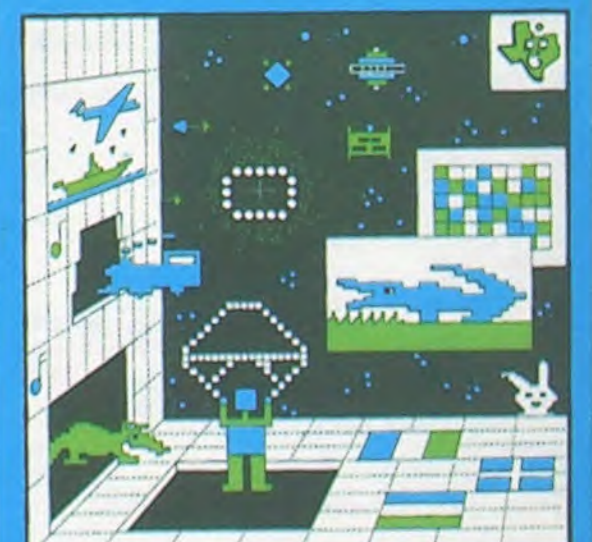
JEUX et PROGRAMMES pour l'ordinateur familial TEXAS INSTRUMENTS Tome 2



Programmes en TI BASIC pour TI 99/4A

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

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



PROGRAMMES en BASIC ETENDU TI 99/4A

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



avec le module "mini-mémoire"

Le tome 3 est en basic étendu, il nécessite donc le module "Extended Basic" qui augmente considérablement les possibilités de votre ordinateur. A des programmes utilitaires comme un traitement de texte ou une gestion complète de plusieurs comptes en banque s'ajoutent des jeux rapides (bataille navale, course de voitures, etc.), des jeux de société (Thème astral, Drapeaux, Poker, Harmonium, Calcuette 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.

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

LOTOMATH

```

1380 FOR K=1 TO 24
1390 A(I,K)=A(I,K)*((A(I,K)<0)-(A(I,K)>0))
1400 NEXT K
1410 I$="IMPOSSIBLE"
1420 Y=Y+2
1430 FOR F=110 TO 200 STEP 10
1440 CALL SOUND(-500,F,3)
1450 NEXT F
1460 GOSUB 3030
1470 GOTO 1920
1480 LLL(I,G)=LL(I,N)
1490 CCC(I,G)=CC(I,N)
1500 A(I,N)=-A(I,N)
1510 NEXT G
1520 FOR N=1 TO 24
1530 IF ZZ=A(J,N) THEN 1560
1540 NEXT N
1550 GOTO 1380
1560 ELL(J)=LL(J,N)
1570 ECC(J)=CC(J,N)
1580 A(J,N)=0
1590 GOTO 1600
1600 REM*****EFFACEMENT****
1610 FOR K=1 TO 24
1620 A(I,K)=-A(I,K)*A(I,K)>0)
1630 NEXT K
1640 FOR H=1 TO M+1
1650 CALL HCHAR(LLL(I,H),CCC(I,H)+1,32,2)

```

Un jeu de loto pour les matheux et les amoureux du calcul mental. Vitesse, reflexion... Attention au surmenage!

Michel CORRENOZ

Mode d'emploi

Ce jeu qui se joue à deux est basé sur les 4 opérations élémentaires. Chaque joueur dispose de 24 numéros qu'il doit combiner pour obtenir un numéro de l'adversaire. L'ordinateur chronomètre le temps de réflexion, vérifie la validité des coups, supprime les numéros utilisés, et compte les points. Attention : les opérations sont exécutées dans l'ordre c'est-à-dire que $2 + 3 * 2 = 10$ et non pas 8.

```

100 RANDOMIZE
110 GOSUB 3380
120 CALL CLEAR
130 CALL SCREEN(9)
140 CALL CHAR(128,"003844040B100010")
150 CALL CHAR(129,"00040B1000000000")
160 CALL COLOR(13,5,11)
170 DIM A(2,24),A$(2,24),LL(2,24),CC(2,24),Z(24)
180 PRINT : "VOULEZ VOUS LES REGLES?"
190 CALL KEY(0,K,S)
200 V=1-(S<>0)-(K=79)-2*(K=78)
210 ON V GOTO 190,190,3080,220
220 CALL CLEAR
230 INPUT "NOM DU PREMIER JOUEUR?":NM$(1)
240 INPUT "NOM DU SECOND JOUEUR?":NM$(2)
250 CALL CLEAR
260 INPUT "QUEL NIVEAU CHOISISSEZ VOUS(DE 1 A 9)?":NV
270 CALL CLEAR
280 IF NV<1 THEN 260
290 IF NV>9 THEN 260
300 INPUT "CHOISISSEZ VOTRE TEMPS DE REFLEXION(EN TRE 1 ET 10)":TR
310 TR=100*TR
320 IF TR<100 THEN 300
330 IF TR>1000 THEN 300
340 CALL CLEAR
350 PRINT : "TAB(5): UN INSTANT... : : JE CHOI SIS VOS NUMEROS....."
360 GOSUB 2580
370 GOSUB 2680
380 PT(1)=0
390 PT(2)=0
400 Y=24
410 X(1)=7-INT(LEN(NM$(1))/2)
420 X(2)=25-INT(LEN(NM$(2))/2)
430 FOR I=1 TO 2
440 I$=NM$(I)
450 GOSUB 3030
460 NEXT I
470 X(1)=4
480 X(2)=20
490 GOSUB 2970
500 I=INT(RND*2)+1
510 IF I=1 THEN 550
520 I=2
530 J=1
540 GOTO 560
550 J=2
560 Y=15
570 XC(1)=3
580 XC(2)=20
590 X(1)=3
600 X(2)=20
610 CPT=0
620 I$="A"&CHR$(127)&"TOI"
630 GOSUB 3030
640 CALL COLOR(11,14,14)
650 CALL HCHAR(22,XC(1),112,12)
660 R$=""
670 Y=16
680 CALL KEY(0,K,S)
690 CPT=CPT+1
700 IF CPT<INT(TR/12) THEN 730
710 IF CPT=TR THEN 1950
720 CALL HCHAR(22,XC(1),104,INT(12*CPT/TR))
730 IF S=0 THEN 680
740 IF K=63 THEN 2050
750 IF K=61 THEN 850
760 IF (K<>46)*(K<>44)*(K<>41)*(K<>58)=0 THEN 680
770 KK$=CHR$(K)
780 X(1)=X(1)+1
790 IF X(1)>14 THEN 2090
800 IF X(2)>31 THEN 2120
810 CALL HCHAR(Y,X(1),K)
820 CALL SOUND(100,-2,2)
830 R$=R$&KK$
840 GOTO 680
850 I$="D"&CHR$(129)&"ACCORD"&CHR$(128)
860 Y=Y+2
870 X(1)=3
880 X(2)=19
890 GOSUB 3030
900 CALL KEY(0,K,S)
910 CPT=CPT+1
920 IF CPT<INT(TR/12) THEN 950
930 IF CPT=TR THEN 1950
940 CALL HCHAR(22,XC(1),104,INT(12*CPT/TR))
950 V=1-(S<>0)-(K=78)-2*(K=79)
960 ON V GOTO 900,900,2150,970
970 GOSUB 2970
980 REM*****ANALYSE*****
990 ZZ=0
1000 M=0
1010 BONI=0
1020 FOR G=1 TO LEN(R$)
1030 S$=SEG$(R$,G,1)
1040 IF ASC(S$)<48 THEN 1080
1050 NEXT G
1060 Z(M+1)=VAL(R$)
1070 GOTO 1150
1080 M=M+1
1090 SG$(M)=S$
1100 IF ASC(SEG$(R$,1,1))<48 THEN 1410
1110 IF ASC(SEG$(R$,1,1))>58 THEN 1410
1120 Z(M)=VAL(SEG$(R$,1,G-1))
1130 R$=SEG$(R$,G+1,LEN(R$)-G)
1140 GOTO 1020
1150 ZZ=Z(1)
1160 FOR H=1 TO M
1170 IF SG$(H)="" THEN 1230
1180 IF SG$(H)="" THEN 1250
1190 IF SG$(H)="" THEN 1270
1200 IF SG$(H)="" THEN 1300
1210 NEXT H
1220 GOTO 1340
1230 ZZ=ZZ+Z(H+1)
1240 GOTO 1210
1250 ZZ=ZZ+Z(H+1)
1260 GOTO 1210
1270 ZZ=ZZ+Z(H+1)
1280 BONI=BONI+5*NV
1290 GOTO 1210
1300 BONI=BONI+5*NV
1310 ZZ=ZZ/Z(H+1)
1320 GOTO 1210
1330 REM*****VALIDITE*****
1340 FOR G=1 TO M+1
1350 FOR N=1 TO 24
1360 IF Z(G)=A(I,N) THEN 1480
1370 NEXT N

```

TI-99/4A



LOGICIELS CANON

Explorez les étonnantes possibilités de votre CANON X-07 avec les quelques 40 programmes réunis dans cet ouvrage. Des programmes performants qui fonctionnent sur le X-07 de base (8 Ko) : **calculs scientifiques** : opérations sur les matrices, conversion de coordonnées, racines de polynômes, intégration, interpolation, etc. **Des utilitaires** : gestion de compte en banque, histogramme, impôt, hard copy, tracé de courbes, biorythmes, etc. **Des jeux** : loto, poker, ardoise magique, un jeu d'EAO, un super jeu d'aventures : le Trésor du Galion et trois "gros" programmes qui nécessitent une carte d'extension 4 K : Astral, Tierce et Surfaces et Volumes.



UN LIVRE SIGNÉ SHIFT EDITIONS ! en vente chez les distributeurs CANON et par correspondance.

BON DE COMMANDE A DÉCOUPER OU RECOPIER. A ENVOYER A :
SHIFT EDITIONS : 27, rue du GAL-FOY, 75008 PARIS

Nom/Prénom
 Adresse
 Code Postal Ville

PRIX UNITAIRE : 95 F
 contre remboursement - France + 20 F d., étranger + 30 F d

RÈGLEMENT JOINT 0 F DATE :
 chèque CCP SIGNATURE :

```

2950 GOTO 2790
2960 RETURN
2970 CALL COLOR(10,11,11)
2980 FOR L=15 TO 22
2990 CALL HCHAR(L,3,104,12)
3000 CALL HCHAR(L,20,104,12)
3010 NEXT L
3020 RETURN
3030 FOR T=1 TO LEN(I$)
3040 V=ASC(SEG$(I$,T,1))
3050 CALL HCHAR(Y,X(1)+T,V)
3060 NEXT T
3070 RETURN
3080 CALL CLEAR
3090 C=9
3100 GOSUB 3340
3110 PRINT "CHAQUE JOUEUR DISPOSE DE 24 NUMEROS"
3120 PRINT "IL DOIT DETRUIRE UN NUMERO DE L'ADVERSAIRE A L'AIDE DES SIENS"
3130 PRINT "SEULES LES OPERATIONS +, -, *, / SONT AUTORISEES"
3140 PRINT "ATTENTION! ELLES SONT EXECUTEES DANS LEUR ORDRE D'APPRIATION"
3150 PRINT "VOTRE COMBINAISON PROPOSEE, TAPEZ =, PUIS O POUR LA CONFIRMER, OU N POUR L'ANNULER"
3160 PRINT "L'ANNULATION(= PUIS N) EST LE SEUL MOYEN DE CORRECTION":
3170 PRINT "D'ACCORD?...ALORS..ENTER"
3180 C=2
3190 GOSUB 3340
3200 CALL KEY(3,K,S)
3210 IF K<>13 THEN 3200
3220 CALL CLEAR
3230 C=9
3240 GOSUB 3340
3250 PRINT "LE JOUEUR MARQUE UN NOMBRE DE POINTS EGAL A LA SOMME DES NUMEROS MIS EN JEU + LE NUMERO DETRUIT"
3260 PRINT "UNE BONIFICATION EST ACCORDEE POU LES * ET LES /"
3270 PRINT "L'ADVERSAIRE PERD UN NOMBRE DE POINTS EGAL AU NUMERO DETRUIT":
3280 PRINT "SI AUCUNE COMBINAISON N'EST POSSIBLE, TAPEZ ?"
3290 PRINT "D'ACCORD?...ALORS..ENTER"
3300 C=2
3310 GOSUB 3340
3320 CALL KEY(3,K,S)
3330 IF K=13 THEN 220 ELSE 3320
3340 FOR G=1 TO B
3350 CALL COLOR(G,C,9)
3360 NEXT G
3370 RETURN
3380 REM *****TITRE*****
3390 CALL CLEAR
3400 CALL SCREEN(B)
3410 I$="0987654321+*/"
3420 CALL COLOR(2,13,12)
3430 CALL COLOR(3,7,15)
3440 CALL COLOR(13,6,6)
3450 CALL COLOR(4,15,13)
3460 FOR I=1 TO 26
3470 READ N1,N2,D
3480 CALL SOUND(120*D,N1,2,N2,4)
3490 CALL HCHAR(INT(24*RND)+1,INT(32*RND)+1,ASC(SEG$(I$,INT(14*RND)+1,1)))
3500 NEXT I

```

BASIC

ETENDU

CONTADET

Qui paie ses dettes s'enrichit. Voilà un programme qui va vous permettre de planifier vos remboursements.

Antoine DUCRET

Mode d'emploi :

Pour adapter ce programme sur Goupil 2 plusieurs instructions doivent être modifiées :
CURSOR L,C devient PRINT CHR\$(27); CHR\$(L), CHR\$(C) (ECR. 24-80).

Supprimer les lignes 160 et 170.

Revoir les codes ASCII des touches EXEC, COM, INS, EFF et BREAK (L.370 A 420 ET 510 A 560).

L'instruction CLEAR n'existe pas. Mettre le DIM (L.2390) en initialisation puis supprimer la ligne 2360. Créer en 2375 la ligne :

FOR I%=1 TO 40:G%(I%)=0:D%(I%)=0:NEXT I%

La recopie d'écran (L.3440) doit être modifiée.

Supprimer les lignes 4000 A 4080.

Revoir tous les codes des lignes 7030 a 7070.



```
10 REM C O N T A D E T
15 REM PROGRAMME FONCTIONNANT SUR GOUPIL 3
20 REM *****
30 REM COPYRIGHT DOCTEUR Antoine DUCRET
40 REM 66 RUE D'ALSACE 54300 LUNEVILLE
50 REM *****
60 REM
70 REM G E S T I O N   D E   L A   D E T T E
80 REM
90 REM *****
100 EXEC,"TTYSET PS=N"
110 GOTO 7000
120 REM
130 REM ***** PROGRAMME DE SAISIE OU DE MODIFICATION *****
140 REM *****
150 POX=SX+1
160 CURSOR 0,1:PRINT IK$:IM$;" ";IP$:IN$;"PROGRAMME";IM$;"*****";
170 PRINT IN$;"CONTADET";IO$;"(C) 1983 ";IM$;" ";IN$;"Antoine DUCRET";IM$;"
";
180 PRINT IL$:IN$;
190 PRINT IA$;
200 SX=0:PX=1
210 FOR IX=1 TO 40:IF VAL(EM$(IX,9))>0 THEN SX=SX+1:NEXT IX
220 IF POX<1 THEN PRINT CHR$(7):PX=1
230 IF POX<40 THEN PRINT CHR$(7):POX=40
240 CURSOR 2,20:PRINT IU$;"SAISIE DE L'EMPRUNT NUMERO";IV$;" >>>> ";IR$:POX;
250 PRINT IS$;
260 FOR IX=1 TO 9:CURSOR LX(IX),CX(IX):PRINT IM$:IK$:IX;IL$;" ";IN$:IK$;
270 PRINT RU$(IX);IL$;" ";EM$(POX,IX);:NEXT IX
280 PRINT IK$;
290 CURSOR 23,1:PRINT IN$;"F13";IM$;" PASSE AU PRECEDENT ";IN$;
300 PRINT "F14";IM$;" MODE SAISIE ";IN$;"EFF";IM$;" MODIFIE ";
310 PRINT IN$;"F15";IM$;" PASSE AU SUIVANT ";
320 PRINT IN$;"DISQUE";IM$;" ENREGISTRE LE FICHER ";IN$;"EXEC";
330 PRINT IM$;" LISTE SUR IMPRIMANTE ";IN$;"BREAK";IM$;
340 PRINT " POUR LE MENU ";IN$;IL$;
350 PRINT IG$;
360 ZAX=INCH$(0):ZAX=ASC(ZAX)
370 IF ZAX=253 THEN POX=POX-1:GOTO 190
380 IF ZAX=254 OR ZAX=223 THEN 450
390 IF ZAX=255 THEN POX=POX+1:GOTO 190
400 IF ZAX=218 THEN PRINT IH$:GOTO 6000
410 IF ZAX=219 THEN PRINT IH$:GOTO 5000
420 IF ZAX=215 THEN PRINT IH$:GOTO 7290
440 GOTO 360
450 PRINT IH$;
460 CURSOR 23,1:PRINT IZ$:PRINT IZ$;
470 CURSOR 24,15:PRINT IK$:IM$;"POUR REVENIR EN MODE COMMANDE, APPUYEZ SUR ";
480 PRINT IN$;" COM ";IL$;
490 IF PX=10 THEN PX=1
500 CURSOR LX(PX),CX(PX)+LEN(RU$(PX))+5
510 IF ZAX=254 THEN 570
520 ZAX=INCH$(0):ZBX=ASC(ZAX)
530 IF ZBX=13 THEN PX=PX+1:GOTO 490
540 IF ZBX=216 THEN 200
550 IF ZBX=221 THEN 570
560 GOTO 520
570 PRINT IU$;
580 FOR IX=1 TO LG$(PX):PRINT " ";:NEXT IX
590 PRINT IV$;
600 REM
610 REM ***** GESTION DU CURSEUR *****
620 NBX=0:PR$=""
630 CURSOR LX(PX),CX(PX)+LEN(RU$(PX))+5:PRINT PR$;
640 ZAX=INCH$(0):ZCX=ASC(ZAX)
650 IF ZCX=216 THEN GOSUB 1000:GOTO 200
660 IF ZCX=8 AND NBX=0 THEN PRINT CHR$(7):GOTO 630
665 IF ZCX=8 THEN PRINT ZAX$;" ";ZAX$;NBX=NBX-1:PR$=LEFT$(PR$,NBX):GOTO 640
670 IF ZCX=13 AND ZAX=223 THEN GOSUB 1000:ZBX=ZCX:GOTO 530
700 IF ZCX=13 THEN GOSUB 1000:PX=PX+1:GOTO 490
710 PRINT ZAX$;:PR$=PR$+ZAX$;NBX=NBX+1
730 IF NBX<LG$(PX) THEN 640
740 IF NBX=LG$(PX) AND ZAX=223 THEN GOSUB 1000:ZBX=13:GOTO 530
750 IF NBX=LG$(PX) THEN ZCX=13:GOTO 700
760 END
1000 REM
1010 REM ***** AFFECTATION DE ZONE *****
1020 IF NBX=0 THEN 1040
1030 EM$(POX,PX)=PR$
1040 RETURN
1500 REM
1510 REM ***** SOUS PROGRAMME D'ADDITION ECHEANCES ANN. *****
1520 REM *****
1530 TT3=0
1540 FOR JX=D% TO IX:TT3=TT3+PE(JX):NEXT JX
1550 PRINT TAB(64);">>>>";:PRINT USING "#####.##",TT3
1560 DX=IX+1
1570 RETURN
2000 REM
2010 REM ***** LISTE DES ECHEANCES DE L'ANNEE *****
2020 REM *****
2030 PRINT IA$;
2040 CURSOR 12,20:PRINT "DONNEZ-MOI LES DEUX DERNIERS CHIFFRES"
2050 CURSOR 14,20:PRINT "DE L'ANNEE A ETUDIER >>>>>>>> ";
2060 INPUT#0,AN%
2070 PRINT IA$;
2080 NX=1:TT=0
2090 FOR IX=1 TO SX:SG=+1:FM$=EM$(IX,4)
2100 IF VAL(RIGHT$(FM$,2))>AN% THEN 2320
2110 IF VAL(RIGHT$(EM$(IX,5),2))<AN% THEN 2320
2120 IF VAL(RIGHT$(EM$(IX,5),2))=AN% THEN 2130 ELSE 2150
2130 NEX=INT(VAL(MID$(EM$(IX,5),3,2))-1+VAL(EM$(IX,7)))/(VAL(EM$(IX,7)))
2140 SG=-1:FM$=EM$(IX,5):GOTO 2190
2150 IF VAL(RIGHT$(EM$(IX,4),2))=AN% THEN 2160 ELSE 2180
2160 NEX=INT(12-VAL(MID$(EM$(IX,4),3,2))+VAL(EM$(IX,7)))/(VAL(EM$(IX,7)))
2170 GOTO 2190
2180 NEX=INT(12/(VAL(EM$(IX,7))))
2190 A$=LEFT$(FM$,2)
2200 IF IX<10 THEN B$=STR$(IX):B$=MID$(B$,2,1):B$="0"+B$
2210 IF IX=10 THEN B$=STR$(IX):B$=MID$(B$,2,2)
2220 VL$=MID$(FM$,3,2)+A$+B$
2230 VL=VAL(VL$)
2240 FOR JX=0 TO NEX-1
2250 V(NX)=VL+((10000*VAL(EM$(IX,7)))*JX)*SG
2260 IF INT(V(NX)/10000)>12 THEN V(NX)=V(NX)-120000
2270 IF (JX=0 AND VAL(RIGHT$(EM$(IX,5),2))=AN%) THEN PE(NX)=VAL(EM$(IX,6)):GOT
O 2290
2280 PE(NX)=VAL(EM$(IX,8))
2290 TT=TT+PE(NX)
2300 NX=NX+1
2310 NEXT JX
2320 NEXT IX
2330 RETURN
2340 REM
2350 REM ***** CLASSEMENT DES ECHEANCES *****
2360 CLEAR GX(*),DX(*)
2370 NX=NX-1
2380 NIX=INT(NX/2)
2390 DIM GX(NIX),DX(NIX)
2400 PTX=1:GX(1)=1:DX(1)=NX
2410 GX=GX(PTX):DX=DX(PTX):PTX=PTX-1
2420 IX=GX:JX=DX:X=(V(GX)+V(DX))/2
2430 IF V(IX)<X THEN IX=IX+1:GOTO 2430
2440 IF V(JX)>X THEN JX=JX-1:GOTO 2440
2450 IF IX=JX THEN SWAP PE(IX),PE(JX):SWAP V(IX),V(JX):IX=IX+1:JX=JX-1
2460 IF IX<JX THEN 2430
2470 IF IX>JX THEN PTX=PTX+1:GX(PTX)=IX:DX(PTX)=JX
2480 IF GX(JX) THEN DX=JX:GOTO 2420
2490 IF PTX<>0 THEN 2410
2500 REM
2510 REM ***** EDITION DES ECHEANCES CLASSEES *****
2540 GOSUB 6200
2570 PRINT
2580 PRINT TAB(7);"*****"
2590 PRINT TAB(3);"***** ";:"LISTE DES ECHEANCES D'EMPRUNT POUR L'ANNEE ";
2600 PRINT ANX;" *****"
2610 PRINT TAB(7);"*****"
2620 PRINT:PRINT TAB(3);"DATE";TAB(20);"ORIGINE";TAB(35);"DESTINATION";
2630 PRINT TAB(50);"MONTANT DE L'ECHEANCE":PRINT
2640 DX=1
2650 FOR IX=1 TO NX
2660 VL$=STR$(V(IX))
2670 IF LEN(VL$)<8 THEN VL$="0"+RIGHT$(VL$,6)
2680 VL$=MID$(VL$,2,6)
2690 GX=VAL(RIGHT$(VL$,2))
2700 A$=LEFT$(VL$,2):B$=MID$(VL$,3,2)
2710 PRINT TAB(1);B$;TAB(4);A$;TAB(7);ANX;TAB(20);EM$(GX,2);TAB(35);EM$(GX,3);
2720 PRINT TAB(53);" ";:PRINT USING "#####.##",PE(IX);
2740 IF (INT(V(IX+1)/10000))>(INT(V(IX)/10000)) THEN GOSUB 1500
2750 IF IX=NX THEN GOSUB 1500
2760 PRINT
2770 NEXT IX
2780 PRINT
2790 PRINT TAB(36);"T O T A L >>>>>> ";:PRINT USING "#####.##",TT
2795 PORT 0:PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE ...";ZAX=INCH$(0)
2800 REM
2810 REM ***** ENREGISTREMENT ECHEANCES DE L'ANNEE *****
2820 PRINT IA$;CURSOR 12,5
2830 PRINT "VOULEZ-VOUS ENREGISTRER LA LISTE DES ECHEANCES DE";ANX;"(O/N) ";
2840 ZAX=INCH$(0)
2850 IF ZAX="N" OR ZAX="n" THEN 7290
2860 A$=STR$(ANX):A$=MID$(A$,2,2)
2870 A$="O.DETTE"+A$+".TXT"
2880 OPEN NEW A$ AS 2
2890 PRINT#2,NX
2900 FOR IX=1 TO NX
2910 PRINT#2,V(IX),",",PE(IX)
2920 NEXT IX
2930 PRINT#2,TT
2940 OPEN "O.TOTADET.DAT" AS 3
2950 DIM #3,T(25)
2960 ANT%=ANX-76
2970 T(ANT%)=TT
2980 CLOSE 2:CLOSE 3
2990 GOTO 7290
3000 REM
3010 REM ***** PROGRAMME DE SIMULATION *****
3020 REM *****
3030 REM
3040 REM ***** EVOLUTION DE LA DETTE SUR DIX ANS *****
3050 PRINT IA$;
3060 CURSOR 12,4
3070 INPUT#0,"DONNEZ LE TAUX MOYEN D'INFLATION EVALUE PAR AN >>> ";IM
3080 IM=(100+IM)/100
3090 PRINT IA$;
3100 CURSOR 10,16:PRINT"POUR OBTENIR LA COURBE DES VARIATIONS DES";
3110 CURSOR 12,16:PRINT"REMBOURSEMENTS DE VOS EMPRUNTS SUR 10 ANS.";
3120 CURSOR 14,16:PRINT"DONNEZ ICI LES DEUX DERNIERS CHIFFRES DE";
3130 CURSOR 16,16:PRINT"LA PREMIERE ANNEE A ETUDIER >>>>>> ";
3140 INPUT#0,AN1%
3150 AN2%=AN1%+9
3160 PRINT IA$;
3170 CURSOR 12,4:PRINT"DANS QUELQUES INSTANTS, JE VOUS DONNE LE GRAPHIQUE ...
";
3180 AX=1
3190 FOR ANX=AN1% TO AN2%
3200 GOSUB 2080
3210 IF IM=1 THEN TA(AX)=TT
3220 IF IM>1 THEN TA(AX)=TT/(IM^(AX-1))
3230 AX=AX+1
3240 NEXT ANX
3250 FOR IX=1 TO 10
3260 FOR JX=1 TO 10
3270 IF TA(IX)>TA(JX) THEN 3300 ELSE 3280
3280 NEXT JX
3290 PGN=TA(IX)
3300 NEXT IX
3310 K=PGN/22
3320 FOR IX=1 TO 10:TA(IX)=INT((TA(IX))/K):NEXT IX
3330 PRINT IA$;
3340 FOR IX=0 TO 9
3350 FOR LGN%=24-TA(IX+1) TO 22
3360 CLX=6+7*I%
3370 FOR JX=0 TO 5
3380 CURSOR LGN%,CLX+JX:PRINT " ";
3390 NEXT JX
3400 NEXT LGN%
3410 CURSOR 21,7+7*I%:PRINT AN1%+1900+I%
3420 NEXT IX
3430 ZAX=INCH$(0)
3440 IF ZAX=CHR$(219) THEN PRINT CHR$(27);CHR$(120)
3450 GOTO 7290
4000 REM
4010 REM ***** SOUS PROGRAMME UTILITAIRES FLEX *****
4020 REM *****
4030 PRINT IA$;
4040 CURSOR 12,10:INPUT#0,"DONNEZ VOTRE COMMANDE FLEX >>>> ";A$
4050 A$="EXEC,""+A$+" "
4060 EXECUTE A$
```

GOUPIL

A suivre :
En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois.
La Rédaction



à suivre

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

Règlement:
ART. 1: HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.
ART. 2: Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel 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 Gal FOY - 75008 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.
Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.
Nous reviendrons plus en détail à la fin du mois sur le système de dépouillement du vote.

BON DE PARTICIPATION

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

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

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

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

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

LOGI-STICK OFFRE UNE GAMME COMPLETE DE SES CASSETTES DE JEUX POUR LE MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS FX 702 P ET POUR LE MEILLEUR LOGICIEL PC 1500.

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

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

GILLES GRAPINET A MIS LE GRAPPIN!

GAGNANT DU CONCOURS MENSUEL HEBDOGICIEL

Gilles GRAPINET, 13009 MARSEILLE, pour son programme "Mortelle randonnée" sur TI 99/4 A, gagne 10 000 francs.

GAGNANT DU CONCOURS TRIMESTRIEL HEBDOGICIEL

Gilles GRAPINET, 13009 MARSEILLE, gagne un voyage en Californie.

GAGNANT DE LA BROTHER EP.22 OFFERTE PAR DURIEZ

Gilles GRAPINET, 13009 MARSEILLE

GAGNANT DE L'ORDINATEUR ALICE OFFERT PAR HACHETTE

Gilles GRAPINET, 13009 MARSEILLE

GAGNANT DES DEUX CASSETTES OFFERTES PAR SQUIRELLE

Michel PIPON, 57100 THIONVILLE, pour son programme "Centrale nucléaire" sur ORIC 1.

GAGNANTS DES LIVRES "RÈGLE A CALCUL"

Luc LEVY 94250 GENTILLY pour CARRE DIABOLIQUE sur CANON X07.
Alain PRE 69007 LYON pour DESSIN sur GOUPIL.
Olivier FRANCE 77290 MITRY LE NEUF pour DONJON ET DRAGON sur PC 1500.
J.-Marc FRATARD 59174 LA SENTINELLE pour DIETETIQUE sur TRS 80.
Vincent GRENET 75017 PARIS pour PROGRAMMATION sur APPLE II.
Gérard LECANNU 44240 LA CHAPELLE SUR ERCHE pour PUISSANCE 4 sur MZ 80.
Nicolas BAUDIMENT 44200 NANTES pour CAVATTACK sur SPECTRUM.
Joël GIRAUD 33000 BORDEAUX pour OTHELLO sur TI 99/4A Basic Simple.
P.-Yves CHEVALLIER 38100 GRENOBLE pour BARON ROUGE sur TO7.
Philippe BARREAU 68800 THANN pour WALLSTREET sur CASIO FX 702 P.
Michel PIPON 57100 THIONVILLE pour CENTRALE sur ORIC 1.
J. THIRIAT 54700 PONT A MOUSSON pour SPACE MONSTERS sur COMMODORE 64.
J. CAPDEVIELLE 33600 PESSAC, pour MINI PAC sur VIC 20.
Pierre-André LOTHE 62700 SAINT OMER pour MASTERMIND sur HP 41.
Pascal et Eric HOSTACHY 38850 PEAGE pour GLOUTON sur MPF II.
Bernard GOURC 57158 MONTIGNY LES METZ pour KING KONG sur ZX 81.
Gilles GRAPINET 13009 MARSEILLE pour MORTELLE RANDONNEE sur TI 99/A4 Basic Etendu.

Suite de la page 1



PC 1500

```

GCURSOR 119: ?";Y:Y=Y/100
GPRINT C$: :CLS :X=0,
GCURSOR 21: TIME =0
GPRINT D$: 1010:REM AFFICHAG
GCURSOR 119: E DU PARCOUR
GPRINT E$ S
960:GCURSOR 21: 1015:"Y"FOR I=1TO
GPRINT F$: 14:IF I=1
GCURSOR 119: GCURSOR 13
GPRINT G$: 1020:QQ=RND 16:IF
GCURSOR 16: A$="N"LET QQ
GPRINT H$;I$: =RND 8*2-1
GCURSOR 112: 1025:RESTORE 1299
GPRINT J$;K$: +QQ
GCURSOR 15: 1030:READ A$(0),A
GPRINT L$;M$;N $ (1):GPRINT
$ A$(2);
970:GCURSOR 112: 1040:NEXT I:
GPRINT O$;P$;Q $ GCURSOR 154:
$ 1190:REM ACCIDENT
990:BEEP 10,200,20 1045:REM BOUCLE P
:CLEAR OUR ATTENDRE
1000:"U"WAIT 0: LE DEPART
CLEAR :DIM A 1048:"O"BEEP 1,20
$(1)*20 0,9:IF
1005:BEEP 1:INPUT INKEY$=""
"Debutant ?" GOTO "O"
:A$:WAIT 0: 1050:REM DEPLACEM
IF A$<>"O" ENT DU SOUS-
LET Z=1 MARIN
1007:BEEP 1:INPUT 1055:FOR P=2TO 15
"Duree de je 4:GCURSOR P-
u en minutes 2:IF TIME >=
YGOTO "I"
1060:Z$=INKEY$ : 1250:DATA "40", "6
IF Z$=""THEN 0", "407040",
1085 "40607860", "
1070:H=H-SGN (ASC 60786040", "6
Z$-10.5) 0707C70", "70
1080:G=INT (2^H+. 7C7060"
5) 1255:DATA "404040
404070787E",
1085:S=R, R=Q, Q= "78404040404
POINT P 04040", "4040
1090:GPRINT S;GOR 404040404078
R;GOR Q ", "7E7870404
1100:IF Q+G<>(GOR 040404
G)GOSUB "B 040404
1110:NEXT P:IF H< 1258:DATA "406060
>3THEN 1050 606060787C",
1120:PRINT "BRAVO "7F7C6060606
!!":BEEP 5 06060", "20"
,200,50:X=X+ 1260:DATA "206060
1:CLS :GOTO 606060607C",
"Y" "FF7C7860606
1190:REM ACCIDENT 06060", "40"
1200:"B"FOR I=1TO 1270:REM FIN DU T
30:POKE# 640 EMP$ IMPARTI
00,RND 255: -> RESULTAT
NEXT I S
1275:"I"BEEP 5,10
1210:Q=0,P=2,G=0, 0,20:CLS :
H=0,R=0 WAIT :PRINT
1220:"P"BEEP 1,20 "En";Y*100;"
0,9:IF minutes":
INKEY$="" PRINT "vous
GOTO "P" avez rentre"
1230:RETURN 1280:PRINT X;" so
1240:REM DESSINS us-marins ":
POUR TITRE END
    
```

Suite page 14

FICHER D'ADRESSE

Voilà une gestion de fichier d'adresses modulaire et efficace. N'oubliez pas de saisir l'adresse d'HebdoGiciel en prévision de votre demande d'abonnement !

Jean-Jacques TANGHE

Mode d'emploi :

Ce programme est, en fait, un ensemble de programmes destinés à gérer un fichier d'adresses nommé FILEADDRESS. Pourquoi un ensemble de petits programmes plutôt qu'un programme unique ? Simplement pour conserver un maximum de place en mémoire pour l'introduction des données. Ces programmes sont tous écrits en BASIC APPLESOFT à l'exception de CHAIN qui est une routine bien connue des utilisateurs de l'APPLE IIe et qui se trouve sur la diskette MASTER du D.O.S. Il est important pour l'exécution du programme que cette routine soit présente sur la diskette utilisée pour le fichier d'adresses. Pour l'y mettre, se référer à la page 101 du manuel DOS. La diskette est initialisée par le programme ADDRESS MENU afin d'obtenir un système « autostart ».

Le programme INIT ADDRESS sert à fabriquer les premiers fichiers (vides) FILEADDRESS et ARCHIVES. Lorsque l'on rentre les programmes au clavier, avant la première utilisation de la diskette, faire RUN INIT ADDRESS afin de générer les fichiers qui seront ultérieurement utilisés puis « rebooter le DOS ».

Dans le cas de la diskette que je vous ai envoyée, inutile d'utiliser INIT ADDRESS : Les fichiers existent déjà. Ils contiennent des noms d'hommes politiques français célèbres afin que vous puissiez tout de suite tester le programme. Il vous suffit donc de booter votre système APPLE IIe avec cette diskette pour accéder au programme ADDRESS MENU.

Ce programme, en plus de sa fonction de menu, charge les tables et les variables qui seront utilisées ultérieurement.

Vous avez donc maintenant accès à tous les programmes de la diskette qui fonctionnent comme suit :

R ADDRESS : Pour l'écriture de nouvelles fiches. Les formats fixés (téléphone, codes postaux) repassent automatiquement à la ligne après l'introduction des données et empêchent l'entrée de caractères alphanumériques. Pour revenir au menu, répondre 'N' à la question 'Y A T-IL D'AUTRES FICHES A TRAITER'.

L ADDRESS : Rechercher dans le fichier par n'importe quelle rubrique. Pour changer de rubrique, appuyer sur la touche 'return'.

Entrer le nom ou prénom ou adresse (...) ou matériel recherché. L'écran affiche alors sous le format carte de visite les différentes données trouvées et attend la frappe d'une touche quelconque pour continuer sa recherche. Dès que la recherche est terminée, il affiche 'C'EST TOUT' et revient au premier affichage. La touche TAB (—) est affectée à une tâche spéciale : Elle permet de faire défiler tout le fichier toujours au format 'carte de visite'. Pour revenir au menu, appuyer sur la touche 'Esc'.

M ADDRESS : Modification d'une fiche quelconque. La recherche s'effectue comme pour L ADDRESS mais le format ne change pas. Si vous désirez faire une modification (exemple adresse), appuyez sur 'RETURN' jusqu'à ce que vous soyez devant la rubrique à changer puis entrez la nouvelle adresse. Pour revenir au menu principal, répondez 'N' à la question 'Y A T-IL D'AUTRES FICHES A TRAITER'.

S ADDRESS : Suppression d'une fiche quelconque. Recherche comme dans M ADDRESS. La suppression d'une fiche entraîne sa copie dans le fichier 'ARCHIVES' en vue d'une exploitation ultérieure.

DEL ADDRESS : Ce programme efface les fichiers existants et les réinitialise. Une sécurité empêche de les effacer par mégarde.

LA ADDRESS : Ce programme permet de lire les informations stockées dans le fichier 'ARCHIVES'. Appuyez sur une touche quelconque pour avoir l'information suivante. A la fin du fichier, la machine affiche la question 'ENCORE?'. Une réponse 'O' à cette question entraîne la reprise de la lecture. Dans le cas contraire, le programme retourne au menu principal.

REMARQUE : Il est possible qu'entre l'exécution de 2 programmes il y ait un temps d'arrêt : Ce n'est pas un arrêt mais simplement l'exécution du programme 'CHAIN'.

ADDRESS MENU

```
9 DIM A$(500,8):D$ = **: GOSUB 1100: DIM A$(A + 10,8): DIM B$(A + 10,8)
10 HOME : PRINT "FICHER D'ADRESSES" MENU: VTAB 2: PRINT "
20 FOR G = 1 TO 7: READ F$(G): READ P$(G): NEXT G
25 VTAB 8
30 PRINT "QUE DESIREZ VOUS FAIRE : "
40 PRINT : PRINT : FOR G = 1 TO 7: HTAB 8: PRINT F$(G);G: NEXT G: VTAB 24: PRINT "VOTRE CHOIX : "
50 GET OK$: IF ASC (OK$) < 49 OR ASC (OK$) > 55 THEN 50
60 POKE 34,3: HOME : VTAB 11: INVERSE : PRINT SPC( 40)
65 VTAB 12: HTAB 11: PRINT "*** CHARGEMENT ***"
66 POKE 34,0
70 VTAB 13: PRINT SPC( 40): NORMAL
80 D$ = **
82 PRINT D$
85 ON VAL (OK$) GOTO 100,120,140,160,180,200,220
100 PRINT D$:"BLOAD CHAIN,A520"
110 CALL 520:"R ADDRESS"
120 PRINT D$:"BLOAD CHAIN,A520"
130 CALL 520:"L ADDRESS"
140 PRINT D$:"BLOAD CHAIN,A520"
150 CALL 520:"M ADDRESS"
160 PRINT D$:"BLOAD CHAIN,A520"
170 CALL 520:"S ADDRESS"
180 PRINT D$:"RUN DEL ADDRESS"
200 PRINT D$:"BLOAD CHAIN,A520"
210 CALL 520:"LA ADDRESS"
220 HOME : END
1000 DATA "Entrer des fiches.....","R ADDRESS", "Lire le fichier.....","L ADDRESS", "Modifier des fiches..
...","M ADDRESS", "Enlever des fiches.....","S ADDRESS"
1010 DATA "Effacer le fichier.....","DEL ADDRESS","Lire les archives.....","LA ADDRESS"
1020 DATA "Sortir du programme.....","FIN"
1100 PRINT D$:"OPEN FILEADDRESS"
1110 PRINT D$:"READ FILEADDRESS"
1120 INPUT I
1130 INPUT A
1140 FOR K = 1 TO I: FOR L = 1 TO 8
1150 INPUT A$(K,L)
1160 NEXT L,K
1170 PRINT D$:"CLOSE FILEADDRESS"
1180 RETURN
```



```
25 VTAB 6: PRINT B$(1): PRINT : PRINT B$(2): PRINT : PRINT B$(3): PRINT : PRINT B$(4): PRINT
30 PRINT B$(5): PRINT : PRINT B$(6): PRINT : PRINT B$(7): PRINT : PRINT B$(8)
100 X = 6:J = 1: GOSUB 2000
110 X = 8:J = 2: GOSUB 2000
120 X = 10:J = 3: GOSUB 2000
130 X = 12:J = 4: GOSUB 2000
140 X = 14:J = 5: GOSUB 2100
150 X = 16:J = 6: GOSUB 2200
160 X = 18:J = 7: GOSUB 2000
170 X = 20:J = 8: GOSUB 2000
890 HOME : HTAB 14: PRINT "VERIFICATION"
900 FOR K = 1 TO 8: VTAB 6 + K: PRINT K: PRINT ".....": PRINT A$(I,K): NEXT K
910 VTAB 20: PRINT "CECI VOUS CONVIENT IL ?": GET OK$: PRINT OK$: IF OK$ < "O" THEN VTAB 20: PRINT "QUE VOUL
EZ VOUS MODIFIER ?": GOTO 920
915 VTAB 20: PRINT "Y A T-IL D'AUTRES FICHES A TRAITER ?":
916 GET OK$: IF OK$ < "O" AND OK$ < "N" THEN 916
917 IF OK$ = "O" THEN 1000
918 M$ = M$ + 1: GOTO 4010
920 GET NUM: IF ASC (NUM) < 48 OR ASC (NUM) > 57 THEN 920
930 NU = VAL (NUM)
935 IF NU = 5 THEN HOME : VTAB 12: PRINT B$(5):A$(1,5) = **:X = 12:J = 5: GOSUB 2100: NORMAL : GOTO 890
940 IF NU = 6 THEN HOME : VTAB 12: PRINT B$(6):A$(1,6) = **:X = 12:J = NU: GOSUB 2200: NORMAL : GOTO 890
940 HOME : VTAB 12: PRINT B$(NU):A$(1,NU) = **:X = 12:J = NU: GOSUB 2000: HOME : GOTO 890
1000 I = I + 1: GOTO 22
2000 A$(I,J) = **:Y = 15: HTAB Y: VTAB X: INVERSE : PRINT SPC( 25)
2002 HTAB Y: VTAB X: GET N$: PRINT N$
2004 IF ASC (N$) = 8 THEN Y = Y - 1: GOTO 2006
2005 GOTO 2012
2006 IF LEN (A$(I,J)) > 1 THEN A$(I,J) = LEFT$ (A$(I,J), LEN (A$(I,J)) - 1): GOTO 2002
2007 A$(I,J) = **:Y = 15: GOTO 2002
2012 Y = Y + 1:A$(I,J) = A$(I,J) + N$: IF LEN (A$(I,J)) = 25 THEN 2015
2013 IF ASC (N$) < "13" THEN 2002
2015 HTAB 15: VTAB X
2018 IF LEN (A$(I,J)) < = 1 THEN 2000
2020 NORMAL : PRINT SPC( 25): INVERSE : HTAB 15: VTAB X: PRINT A$(I,J): NORMAL
2030 A$(I,J) = LEFT$ (A$(I,J), LEN (A$(I,J)) - 1)
2040 RETURN
2100 Y = 15: HTAB Y: VTAB X: INVERSE : PRINT "
2110 HTAB Y: VTAB X: GET CP$: IF ASC (CP$) < 48 OR ASC (CP$) > 57 THEN 2100
2120 PRINT CP$:Y = Y + 1:CO$ = CO$ + CP$: IF LEN (CO$) = 5 THEN A$(I,J) = CO$:CO$ = **: RETURN
2130 GOTO 2110
2200 Y = 15: HTAB Y: VTAB X: INVERSE : PRINT " : NORMAL : PRINT " : INVERSE : PRINT " : NORMAL : PRINT "
: INVERSE : PRINT "
2210 HTAB Y: VTAB X: GET N1$: IF ASC (N1$) < 48 OR ASC (N1$) > 57 THEN 2210
2220 PRINT N1$:Y = Y + 1:O1$ = O1$ + N1$: IF LEN (O1$) < 2 THEN 2210
2225 Y = Y + 1
2230 HTAB Y: VTAB X: GET N2$: IF ASC (N2$) < 48 OR ASC (N2$) > 57 THEN 2230
2240 PRINT N2$:Y = Y + 1:O2$ = O2$ + N2$: IF LEN (O2$) < 2 THEN 2230
2245 Y = Y + 1
2250 HTAB Y: VTAB X: GET N3$: IF ASC (N3$) < 48 OR ASC (N3$) > 57 THEN 2250
2260 PRINT N3$:Y = Y + 1:O3$ = O3$ + N3$: IF LEN (O3$) < 2 THEN 2250
2270 A$(I,J) = O1$ + " " + O2$ + " " + O3$: HTAB 15: VTAB X: PRINT A$(I,J):O1$ = **:O2$ = **:O3$ = **:N1$ = **:N2$
= **:N3$ = **: RETURN
4010 HOME : VTAB 12: HTAB 8: INVERSE : PRINT "*** RETOUR AU MONITOR ***": NORMAL
4012 PRINT D$
4015 PRINT D$:"BLOAD CHAIN,A520"
4020 CALL 520:"ADDRESS MENU 1"
```

ADDRESS MENU 1

```
10 HOME : PRINT "FICHER D'ADRESSES" MENU: VTAB 2: PRINT "
20 FOR G = 1 TO 7: READ F$(G): READ P$(G): NEXT G
25 VTAB 8
30 PRINT "QUE DESIREZ VOUS FAIRE : "
40 PRINT : PRINT : FOR G = 1 TO 7: HTAB 8: PRINT F$(G);G: NEXT G: VTAB 24: PRINT "VOTRE CHOIX : "
50 GET OK$: IF ASC (OK$) < 49 OR ASC (OK$) > 55 THEN 50
60 POKE 34,3: HOME : VTAB 11: INVERSE : PRINT SPC( 40)
65 VTAB 12: HTAB 11: PRINT "*** CHARGEMENT ***"
66 POKE 34,0
70 VTAB 13: PRINT SPC( 40): NORMAL
80 D$ = **
82 PRINT D$
85 ON VAL (OK$) GOTO 100,120,140,160,180,200,220
100 PRINT D$:"BLOAD CHAIN,A520"
110 CALL 520:"R ADDRESS"
120 PRINT D$:"BLOAD CHAIN,A520"
130 CALL 520:"L ADDRESS"
140 PRINT D$:"BLOAD CHAIN,A520"
150 CALL 520:"M ADDRESS"
160 PRINT D$:"BLOAD CHAIN,A520"
170 CALL 520:"S ADDRESS"
180 PRINT D$:"RUN DEL ADDRESS"
200 PRINT D$:"BLOAD CHAIN,A520"
210 CALL 520:"LA ADDRESS"
220 GOSUB 1100
1000 DATA "Entrer des fiches.....","R ADDRESS", "Lire le fichier.....","L ADDRESS", "Modifier des fiches..
...","M ADDRESS", "Enlever des fiches.....","S ADDRESS"
1010 DATA "Effacer le fichier.....","DEL ADDRESS","Lire les archives.....","LA ADDRESS"
1020 DATA "Sortir du programme.....","FIN"
1100 IF M$ = 0 THEN RETURN
1110 HOME : VTAB 12: HTAB 14: INVERSE : PRINT " SAUVEGARDE "
1120 PRINT D$:"OPEN FILEADDRESS"
1130 PRINT D$:"DELETE FILEADDRESS"
1140 PRINT D$:"OPEN FILEADDRESS"
1145 PRINT D$:"WRITE FILEADDRESS"
1150 PRINT I
1160 PRINT A
1170 FOR K = 1 TO I
1180 FOR M = 1 TO 8
1190 PRINT A$(K,M)
1200 NEXT M,K
1210 PRINT D$:"CLOSE FILEADDRESS"
1220 VTAB 12: HTAB 9: FLASH : PRINT " SAUVEGARDE EFFECTUEE ": FOR T = 1 TO 2000: NEXT T: NORMAL : HOME : END
```

APPLE II

LA ADDRESS

```
15 HOME : HTAB 8: INVERSE : PRINT "*** LECTURE ARCHIVES ***": NORMAL : GOSUB 1000
20 GOSUB 3500
190 HOME
200 PRINT "FICHER D'ADRESSES" ARCHIVES: VTAB 2: PRINT " : POKE
34,3
349 HOME
350 FOR Q = R TO A
360 NORMAL :N$ = B$(Q,2) + " " + B$(Q,1)
365 IF LEN (N$) < = 1 THEN 435
370 PRINT TAB( 40 - LEN (N$) / 2);N$
380 PRINT TAB( 40 - LEN (B$(Q,7))) / 2);B$(Q,7)
390 PRINT
400 PRINT B$(Q,3): PRINT B$(Q,5): " " ;B$(Q,4)
410 PRINT "TEL: ";B$(Q,6): HTAB (40 - LEN (B$(Q,8))): PRINT B$(Q,8)
420 PRINT "
430 GET OK$
435 NEXT Q
440 R = Q + 1: IF (R) = A THEN HTAB 15: PRINT "C'EST TOUT": FOR T = 1 TO 1000: NEXT T: HOME :R = 1: GOTO 3400
450 GOTO 340
1000 D$ = **
1010 PRINT D$:"OPEN FILEADDRESS"
1020 PRINT D$:"READ FILEADDRESS"
1030 INPUT I
1040 INPUT A
1050 PRINT D$:"CLOSE FILEADDRESS"
1060 RETURN
3500 D$ = **
3510 PRINT D$:"OPEN ARCHIVES"
3520 PRINT D$:"READ ARCHIVES"
3540 FOR K = 0 TO A
3550 FOR L = 1 TO 8
3552 INPUT B$(K,L)
3555 NEXT L
3560 NEXT K
3570 PRINT D$:"CLOSE ARCHIVES"
3580 RETURN
3600 HOME : VTAB 12: HTAB 17: PRINT "ENCORE ?":
3610 GET OK$: IF OK$ < "O" AND OK$ < "N" THEN 3610
3620 IF OK$ < "N" THEN R = 0: GOTO 349
4000 POKE 34,0: HOME :D$ = **: VTAB 12: HTAB 7: INVERSE : PRINT "*** RETOUR AU MONITOR ***": NORMAL
4010 IF M$ = 0 THEN 4030
4020 PRINT D$:"BLOAD CHAIN,A520"
4025 CALL 520:"ADDRESS MENU 1"
4030 PRINT D$:"RUN ADDRESS MENU"
```

R ADDRESS

```
11 X = 6:Y = 15
16 I = I + 1
20 FOR L = 1 TO 8: READ B$(L): NEXT L
21 DATA "NOM", "PRENOM", "ADRESSE", "VILLE", "CODE POST.", "TELEPHONE", "PROFESSION",
"MATRIEL"
22 HOME : PRINT "FICHER D'ADRESSES": HTAB 32: VTAB 1: PRINT "PAGE ": PRINT I
23 VTAB 2: PRINT " "
```

Suite page 14



A suivre: En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois.

La Rédaction

M ADRESS

```
11 X = 6:Y = 15:XX = 1
20 FOR L = 1 TO 8: READ B(L): NEXT L
21 DATA "NMN", "PRENOM", "ADRESSE", "VILLE", "CODE POST.", "TELEPHONE", "PROFESSION",
  "MATERIEL"
22 HOME: PRINT "FICHER D'ADRESSES": HTAB 28: VTAB 1: PRINT "MODIFICATION": PRINT "
  ": POKE 34,3
24 HOME
25 VTAB 6: PRINT B(1): PRINT B(2): PRINT B(3): PRINT B(4): PRINT
30 PRINT B(5): PRINT B(6): PRINT B(7): PRINT B(8)
100 X = 6:J = 1: ON XX GOSUB 2000,2050
110 X = 8:J = 2: ON XX GOSUB 2000,2050
120 X = 10:J = 3: ON XX GOSUB 2000,2050
130 X = 12:J = 4: ON XX GOSUB 2000,2050
140 X = 14:J = 5: ON XX GOSUB 2100,2150
150 X = 16:J = 6: ON XX GOSUB 2200,2300
160 X = 18:J = 7: ON XX GOSUB 2000,2050
170 X = 20:J = 8: ON XX GOSUB 2000,2050
180 ON XX GOTO 100,190
190 XX = 1: GOTO 24
200 INVERSE: FOR K = 6 TO 20 STEP 2: HTAB 15: VTAB K: PRINT SPC(25): NEXT K: INVERSE
205 FOR Q = R TO 1: IF A(Q,J) = R THEN 250
210 NEXT Q
220 NORMAL: IF Q = 1 THEN 300
250 HTAB 15: VTAB 6: PRINT A(Q,1): HTAB 15: VTAB 8: PRINT A(Q,2): HTAB 15: VTAB 10: PRINT A(Q,3): HTAB 15: VTAB
  12: PRINT A(Q,4)
255 HTAB 15: VTAB 14: PRINT A(Q,5): HTAB 15: VTAB 16: PRINT A(Q,6): HTAB 15: VTAB 18: PRINT A(Q,7): HTAB 15: VTAB
  20: PRINT A(Q,8)
260 NORMAL: VTAB 24: HTAB 12: PRINT "MODIFICATIONS ?":
261 GET OK$
265 IF OK$ = "0" THEN XX = 2: GOSUB 100
300 R = Q + 1: IF R = 1 THEN HTAB 15: PRINT "C'EST TOUT": FOR T = 1 TO 1000: NEXT T: HOME: R = 1: GOTO 25
310 GOTO 200
349 HOME
350 FOR Q = R TO 1
360 NORMAL: M$ = A(Q,2) + " " + A(Q,1)
365 IF LEN(M$) < 1 THEN 435
370 PRINT TAB(40 - LEN(M$) / 2);M$
380 PRINT TAB(40 - LEN(A(Q,7)) / 2);A(Q,7)
390 PRINT
400 PRINT A(Q,3): PRINT A(Q,5); " " ; A(Q,4)
410 PRINT "TEL: "; A(Q,6); HTAB(40 - LEN(A(Q,8))); PRINT A(Q,8)
420 PRINT "
430 GET OK$
435 NEXT Q
440 R = Q + 1: IF R = 1 THEN HTAB 15: PRINT "C'EST TOUT": FOR T = 1 TO 1000: NEXT T: HOME: R = 1: GOTO 25
450 GOTO 360
2000 R$ = "": Y = 15: HTAB Y: VTAB X: INVERSE: PRINT SPC(25)
2002 HTAB Y: VTAB X: GET N$: PRINT N$: IF ASC(N$) = 27 THEN GOTO 4000
2003 IF ASC(N$) = 9 THEN 349
2004 IF ASC(N$) = 8 THEN Y = Y - 1: GOTO 2006
2005 GOTO 2012
2006 IF LEN(R$) > 1 THEN R$ = LEFT$(R$, LEN(R$) - 1): GOTO 2002
2007 R$ = "": Y = 15: GOTO 2002
2012 Y = Y + 1: R$ = R$ + N$: IF LEN(R$) = 25 THEN 2015
2013 IF ASC(N$) < 13 THEN 2002
2015 HTAB 15: VTAB X
2020 NORMAL: PRINT SPC(25): INVERSE: HTAB 15: VTAB X: PRINT R$: NORMAL
2030 IF LEN(R$) = 2 THEN R$ = LEFT$(R$, LEN(R$) - 1): POP: GOTO 200
2040 RETURN
2050 R$ = "": Y = 15
2052 HTAB Y: VTAB X: GET N$: PRINT N$: IF ASC(N$) = 13 AND LEN(R$) < 1 THEN 2080
2054 IF ASC(N$) = 8 THEN Y = Y - 1: GOTO 2056
2055 GOTO 2062
2056 IF LEN(R$) > 1 THEN R$ = LEFT$(R$, LEN(R$) - 1): GOTO 2052
2057 R$ = "": Y = 15: GOTO 2052
2062 Y = Y + 1: R$ = R$ + N$: IF LEN(R$) = 25 THEN 2065
2063 IF ASC(N$) < 13 THEN 2052
2065 HTAB 15: VTAB X
2070 R$ = LEFT$(R$, LEN(R$) - 1); A(Q,J) = R$ MOD 1
2080 NORMAL: HTAB 15: VTAB X: PRINT SPC(25): INVERSE: HTAB 15: VTAB X: PRINT A(Q,J): NORMAL
2090 RETURN
2100 R$ = "": Y = 15: HTAB Y: VTAB X: INVERSE: PRINT "
2110 HTAB Y: VTAB X: GET CP$: IF ASC(CP$) = 13 AND LEN(R$) < 5 THEN HTAB 15: VTAB X: NORMAL: PRINT "
  ": RETURN
2115 IF ASC(CP$) < 48 OR ASC(CP$) > 57 THEN 2110
2120 PRINT CP$: Y = Y + 1: C0$ = C0$ + CP$: IF LEN(C0$) = 5 THEN R$ = C0$: C0$ = "": POP: GOTO 200
2130 GOTO 2110
2150 R$ = "": Y = 15
2160 HTAB Y: VTAB X: GET CP$: IF ASC(CP$) = 13 AND LEN(R$) < 5 THEN 2190
2165 IF ASC(CP$) < 48 OR ASC(CP$) > 57 THEN 2160
2170 PRINT CP$: Y = Y + 1: C0$ = C0$ + CP$: IF LEN(C0$) = 5 THEN R$ = C0$: C0$ = "": GOTO
  2190
2180 GOTO 2160
2190 HTAB 15: VTAB X: PRINT SPC(25): INVERSE: HTAB 15: VTAB X: PRINT A(Q,J): RETURN
2200 R$ = "": Y = 15: HTAB Y: VTAB X: INVERSE: PRINT "
  ": NORMAL: PRINT "
  ": INVERSE: PRINT "
  ": NORMAL: PRINT
  "
2210 HTAB Y: VTAB X: GET N1$: IF ASC(N1$) = 13 AND LEN(R$) < 8 THEN HTAB 15: VTAB X: NORMAL: PRINT SPC(
  8): RETURN
2215 IF ASC(N1$) < 48 OR ASC(N1$) > 57 THEN 2210
2220 PRINT N1$: Y = Y + 1: O1$ = O1$ + N1$: IF LEN(O1$) < 2 THEN 2210
2225 Y = Y + 1
2230 HTAB Y: VTAB X: GET N2$: IF ASC(N2$) = 13 AND LEN(R$) < 8 THEN HTAB 15: VTAB X: NORMAL: PRINT SPC(
  8): RETURN
2235 IF ASC(N2$) < 48 OR ASC(N2$) > 57 THEN 2230
2240 PRINT N2$: Y = Y + 1: O2$ = O2$ + N2$: IF LEN(O2$) < 2 THEN 2230
2245 Y = Y + 1
2250 HTAB Y: VTAB X: GET N3$: IF ASC(N3$) = 13 AND LEN(R$) < 8 THEN HTAB 15: VTAB X: NORMAL: PRINT SPC(
  8): RETURN
2255 IF ASC(N3$) < 48 OR ASC(N3$) > 57 THEN 2250
2260 PRINT N3$: Y = Y + 1: O3$ = O3$ + N3$: IF LEN(O3$) < 2 THEN 2250
2270 R$ = O1$ + " " + O2$ + " " + O3$: HTAB 15: VTAB X: PRINT R$: O1$ = "": O2$ = "": O3$ = "": N1$ = "": N2$ = "": N3$ =
  "": GOTO 200
2300 R$ = "": Y = 15: HTAB Y: VTAB X: INVERSE: PRINT LEFT$(A(Q,J),2); " " ; MID$(A(Q,J),4,2); " " ; RIGHT$(A(Q,
  J),2): NORMAL
2310 HTAB Y: VTAB X: GET N1$: IF ASC(N1$) = 13 AND LEN(R$) < 8 THEN 2380
2315 IF ASC(N1$) < 48 OR ASC(N1$) > 57 THEN 2310
2320 PRINT N1$: Y = Y + 1: O1$ = O1$ + N1$: IF LEN(O1$) < 2 THEN 2310
2325 Y = Y + 1
2330 HTAB Y: VTAB X: GET N2$: IF ASC(N2$) = 13 AND LEN(R$) < 8 THEN 2380
2335 IF ASC(N2$) < 48 OR ASC(N2$) > 57 THEN 2330
2340 PRINT N2$: Y = Y + 1: O2$ = O2$ + N2$: IF LEN(O2$) < 2 THEN 2330
2345 Y = Y + 1
2350 HTAB Y: VTAB X: GET N3$: IF ASC(N3$) = 13 AND LEN(R$) < 8 THEN 2380
2355 IF ASC(N3$) < 48 OR ASC(N3$) > 57 THEN 2350
2360 PRINT N3$: Y = Y + 1: O3$ = O3$ + N3$: IF LEN(O3$) < 2 THEN 2350
2370 R$ = O1$ + " " + O2$ + " " + O3$: HTAB 15: VTAB X: PRINT R$: O1$ = "": O2$ = "": O3$ = "": N1$ = "": N2$ = "": N3$ =
  "": MOD = 1
2380 NORMAL: HTAB 15: VTAB X: PRINT SPC(25): HTAB 15: VTAB X: INVERSE: PRINT A(Q,J): NORMAL: RETURN
4000 M$ = M$ + MOD
4010 POKE 34,0: HOME: O$ = "": VTAB 12: HTAB 7: INVERSE: PRINT "*** RETOUR AU MONITOR ***": NORMAL
4015 O$ = "
4020 PRINT O$: "BLOAD CHAIN,AS20"
4030 CALL 520: "ADRESS MENU 1"
```

L ADRESS

```
11 X = 6:Y = 15
20 FOR L = 1 TO 8: READ B(L): NEXT L
21 DATA "NMN", "PRENOM", "ADRESSE", "VILLE", "CODE POST.", "TELEPHONE", "PROFESSION",
  "MATERIEL"
22 HOME: PRINT "FICHER D'ADRESSES": HTAB 32: VTAB 1: PRINT "LECTURE": PRINT "
  ": POKE 34,3
25 VTAB 6: PRINT B(1): PRINT B(2): PRINT B(3): PRINT B(4): PRINT
30 PRINT B(5): PRINT B(6): PRINT B(7): PRINT B(8)
100 X = 6:J = 1: GOSUB 2000
110 X = 8:J = 2: GOSUB 2000
120 X = 10:J = 3: GOSUB 2000
130 X = 12:J = 4: GOSUB 2000
140 X = 14:J = 5: GOSUB 2100
150 X = 16:J = 6: GOSUB 2200
160 X = 18:J = 7: GOSUB 2000
170 X = 20:J = 8: GOSUB 2000
180 GOTO 100
200 HOME
205 FOR Q = R TO 1: IF A(Q,J) = R THEN 250
210 NEXT Q
220 NORMAL: IF Q = 1 THEN 300
250 NORMAL: M$ = A(Q,2) + " " + A(Q,1)
255 PRINT TAB(40 - LEN(M$) / 2);M$
260 PRINT TAB(40 - LEN(A(Q,7)) / 2);A(Q,7)
265 PRINT
270 PRINT A(Q,3): PRINT A(Q,5); " " ; A(Q,4)
280 PRINT "TEL: "; A(Q,6); HTAB(40 - LEN(A(Q,8))); PRINT A(Q,8)
290 PRINT "
299 GET OK$
300 R = Q + 1: IF R = 1 THEN HTAB 15: PRINT "C'EST TOUT": FOR T = 1 TO 1000: NEXT T: HOME: R = 1: GOTO 25
310 GOTO 205
349 HOME
350 FOR Q = R TO 1
360 NORMAL: M$ = A(Q,2) + " " + A(Q,1)
365 IF LEN(M$) < 1 THEN 435
370 PRINT TAB(40 - LEN(M$) / 2);M$
380 PRINT TAB(40 - LEN(A(Q,7)) / 2);A(Q,7)
390 PRINT
400 PRINT A(Q,3): PRINT A(Q,5); " " ; A(Q,4)
410 PRINT "TEL: "; A(Q,6); HTAB(40 - LEN(A(Q,8))); PRINT A(Q,8)
420 PRINT "
430 GET OK$
435 NEXT Q
440 R = Q + 1: IF R = 1 THEN HTAB 15: PRINT "C'EST TOUT": FOR T = 1 TO 1000: NEXT T: HOME: R = 1: GOTO 25
450 GOTO 360
2000 R$ = "": Y = 15: HTAB Y: VTAB X: INVERSE: PRINT SPC(25)
2002 HTAB Y: VTAB X: GET N$: PRINT N$: IF ASC(N$) = 27 THEN GOTO 4000
2003 IF ASC(N$) = 9 THEN 349
2004 IF ASC(N$) = 8 THEN Y = Y - 1: GOTO 2006
2005 GOTO 2012
2006 IF LEN(R$) > 1 THEN R$ = LEFT$(R$, LEN(R$) - 1): GOTO 2002
2007 R$ = "": Y = 15: GOTO 2002
2012 Y = Y + 1: R$ = R$ + N$: IF LEN(R$) = 25 THEN 2015
2013 IF ASC(N$) < 13 THEN 2002
2015 HTAB 15: VTAB X
2020 NORMAL: PRINT SPC(25): INVERSE: HTAB 15: VTAB X: PRINT R$: NORMAL
2030 IF LEN(R$) = 2 THEN R$ = LEFT$(R$, LEN(R$) - 1): POP: GOTO 200
2040 RETURN
2100 R$ = "": Y = 15: HTAB Y: VTAB X: INVERSE: PRINT "
2110 HTAB Y: VTAB X: GET CP$: IF ASC(CP$) = 13 AND LEN(R$) < 5 THEN HTAB 15: VTAB X: NORMAL: PRINT "
  ": RETURN
2115 IF ASC(CP$) < 48 OR ASC(CP$) > 57 THEN 2110
2120 PRINT CP$: Y = Y + 1: C0$ = C0$ + CP$: IF LEN(C0$) = 5 THEN R$ = C0$: C0$ = "": POP: GOTO 200
2130 GOTO 2110
2150 R$ = "": Y = 15: HTAB Y: VTAB X: INVERSE: PRINT "
  ": NORMAL: PRINT "
  ": INVERSE: PRINT "
  ": NORMAL: PRINT
  "
2210 HTAB Y: VTAB X: GET N1$: IF ASC(N1$) = 13 AND LEN(R$) < 8 THEN HTAB 15: VTAB X: NORMAL: PRINT SPC(
  8): RETURN
2215 IF ASC(N1$) < 48 OR ASC(N1$) > 57 THEN 2210
2220 PRINT N1$: Y = Y + 1: O1$ = O1$ + N1$: IF LEN(O1$) < 2 THEN 2210
2225 Y = Y + 1
2230 HTAB Y: VTAB X: GET N2$: IF ASC(N2$) = 13 AND LEN(R$) < 8 THEN HTAB 15: VTAB X: NORMAL: PRINT SPC(
  8): RETURN
2235 IF ASC(N2$) < 48 OR ASC(N2$) > 57 THEN 2230
2240 PRINT N2$: Y = Y + 1: O2$ = O2$ + N2$: IF LEN(O2$) < 2 THEN 2230
2245 Y = Y + 1
2250 HTAB Y: VTAB X: GET N3$: IF ASC(N3$) = 13 AND LEN(R$) < 8 THEN HTAB 15: VTAB X: NORMAL: PRINT SPC(
  8): RETURN
2255 IF ASC(N3$) < 48 OR ASC(N3$) > 57 THEN 2250
2260 PRINT N3$: Y = Y + 1: O3$ = O3$ + N3$: IF LEN(O3$) < 2 THEN 2250
2270 R$ = O1$ + " " + O2$ + " " + O3$: HTAB 15: VTAB X: PRINT R$: O1$ = "": O2$ = "": O3$ = "": N1$ = "": N2$ = "": N3$ =
  "": GOTO 200
4000 POKE 34,0: HOME: O$ = "": VTAB 12: HTAB 7: INVERSE: PRINT "*** RETOUR AU MONITOR ***": NORMAL
4010 PRINT O$: "BLOAD CHAIN,AS20"
4020 CALL 520: "ADRESS MENU 1"
```



à suivre



PC 1500

```
1305: DATA "006078 67414F63F761
  7E7C78706040 4F
1290: REM DESSINS 00", "0060787 1311: DATA "414141
  DES PARCOURS E7C787060400 411818414141
1300: DATA "406060 0 41", "4163636
  607070606040 1306: DATA "707070 361604143034
  40", "404060F 706040787060 1
  1F3F9F3E74F4 70", "4141436 1312: DATA "416363
  1 7F7F7676F4F4 7 636160414303
1301: DATA "406070 706060406060 41060717373 41", "4161F76
  40", "4060707 060604060604 61", "6163434 3495D5D4963F
  060604060604 0 140607173736 7
1302: DATA "606060 1308: DATA "010307 767676343410
  40406070787C 70", "4143F1F 0F0703413070
  9FDF9F164F ", "4141436F4 1314: DATA "181818
  1303: DATA "004040 361F7416B48 ", "41434F5
  406060707070 60", "0040404 034161707870
  060607070706 60", "0707030 0341617078706
  0 341617078706
1304: DATA "004060 0 1310: DATA "076007 010001030703
  70787C7C7040 604060670794 61", "0001030
  ", "414361F3F 604060670794 100010307036
  76341436F43 060", "4141F3 1
```

LOGO REPAS

Voici un programme pour les ménagères en panne d'idées repas. Ce programme est écrit en langage LOGO pour APPLE II ou IIE. Son principe repose sur la procédure MDN qui permet de faire exécuter une commande à tous les éléments d'une liste. Cette même procédure peut donc permettre d'autres applications tout aussi faciles (mariage de vins avec des

mets, géographie pour faire écrire les principales villes d'un pays, graphismes, etc.).

J. BOUYGUES

Dans le listing, le * représente le [et le § représente le]

```

71MS
POUR ENTrees
EC "D'ABORD UNE LISTE D'ENTrees :§
DONNE "ENTrees "DUICHES,"LOIRAINES BOUCHEES,FRUITS,DE.MER CROUSTADES,ROQUEFORT SALADE,HAMAIENNE CONCOMBRES,CREME ANCHOIADe§
EC "§
MDN "EC :ENTrees
FIN
    
```

```

POUR VIANDES
EC "QUELQUES VIANDES :§
DONNE "VIANDES "ESCALOPE,"MILANAISE GOULASH PAUPIETTES POULET,AMERICAINNE ONGLET,ECHALOTTE CARRE,PORC§
EC "§
MDN "EC :VIANDES
FIN
    
```

```

POUR POISSONS
EC "SI VOUS PREFEREZ LE POISSON :§
DONNE "POISSONS "LOTTE,ARMORICAINE DAURADE,PROVENCALE ROUGETS,FRITS TRUITES,AMANDES CALMARS,ROMAINE SOLE,BEURRE§
EC "§
MDN "EC :POISSONS
FIN
    
```

```

POUR DESSERTS
EC "QUELQUES DESSERTS FACILES :§
DONNE "DESSERTS "BEIGNETS,POMMES SAVARIN TARTE,CITRON MOUSSE,FRAMBOISES HERISSON SORBET,CASSIS§
EC "§
MDN "EC :DESSERTS
FIN
    
```

```

POUR LEGUMES
EC "POUR ACCOMPAGNER VOS VIANDES :§
DONNE "LEGUMES "LAIQUES,BRASSEES GRATIN,COURGETTES CAROTTES,SAUTEES POMMES,SOUFLEES EPINARDS,CREME ARTICHAUTS,BARIGOULES§
EC "§
MDN "EC :LEGUMES
FIN
    
```

```

POUR REPAS
EC "PROGRAMME REPAS§
EC "§
EC "POUR APPLE 2E§
EC "JANINE BOUYGUES§
EC "§
FIN
    
```

```

POUR REPAS
REPAS
EC "VOICI DES IDEES POUR VOS MENUS :§
EC "§
ENTrees
EC "§
EC "POUR CONTINUER TAPER CO§
PAUSE
EC "§
VIANDES
EC "§
POISSONS
EC "§
EC "POUR CONTINUER TAPER CO§
PAUSE
EC "§
LEGUMES
EC "§
DESSERTS
EC "§
EC "VOUS VOILA PRETE A COMPOSER QUELQUES REPAS. BON APPETIT !!§
FIN
    
```



APPLE II

Suite de la page 1
Patois basic



nateur, 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 de patois basic.

Cette semaine : ORIC 1 (2^e partie).

```

POKE ET PEEK COURANTS
BB80->+BFDF Zone texte
A000->+BF3F Zone hires
BF40->+BFDF Lignes de texte de hires
BB44->+BBA7 Mot caps (efface parfois)
UN POKE d'une valeur >128 dans la zone texte affiche le caractère en inversion vidéo.
POKE 616,CV Tabulation verticale
POKE 617,CH Tabulation horizontale
DOKE 18,PT Tabulation hor et verticale
DOKE +306,V Modifie le mode de répétition automatique (CLAVIER)
POKE +26A,V Simulation des caractères de contrôle
PEEK (POKE) +2C0 Indicateur text (=2) ou hires (=3). Permet d'utiliser des fonctions hires en text et rec.
PEEK (+35) Contient le code ASCII du caractère (GET).
    
```

PARTICULARITÉS :

```

CALL Appel d'un sous-programme en assembleur
CLEAR Réinitialise les variables
CLS Efface l'écran
DEEK Fournit le contenu d'octet+256*contenu octet suivant
DEF USR Fixe l'adresse d'un programme en assembleur
DOKE Place une valeur en X et X+1.
FALSE Boolean. (=0)
FRE Fournit le nombre d'octets disponibles
GRAB Permet l'utilisation de la zone mémoire +9800 à +B400
HEX$ Donnée en base 10 la valeur d'un nombre en base 16
HIMEM Libère une zone sous le programme basic
KEY$ Lit le clavier, sans effectuer de pause
LN Logarithme de base E (Neperien)
LOG Logarithme de base 10
PI Constante (3.14159265)
PULL Décale d'un cran la pile d'adresse (repeat).
RELEASE Alloue au graphisme la zone associée à grab.
REPEAT Boucle tant-que (cf until)
RND Nombre aléatoire
X>=1 ---> résultat entre 0 & 1
X = 0 ---> précédent tirage
X < 0 ---> même valeur pour un X donné
Boolean, vrai (1)
Fin de boucle (début repeat), suivi d'un test
Pause de N * 10 MS
OPERATEURS LOGIQUES:
5>1 Donne vrai CODE 1
5=5 Donne vrai CODE 1
5<1 Donne faux CODE 0
    
```



LEON

HP 41

Saurez-vous faire mouche avec Léon, le caméléon vorace ?

Nathalie DEHUIRE

Un caméléon doit attraper une mouche qui se promène à l'affichage à une distance variable. Il y a en tout 30 mouches à avaler.

① XEQ - LEON - affichage 0 < M < 1 :

On met un nombre entre 0 et 1, ensuite apparaît à l'affichage : [...], le flag 1 montre qu'il faut alors donner (assez rapidement) un nombre entre 1 et 9 afin que le caméléon attrape la mouche. Votre score est affiché à chaque fois que vous attrapez une mouche.

```

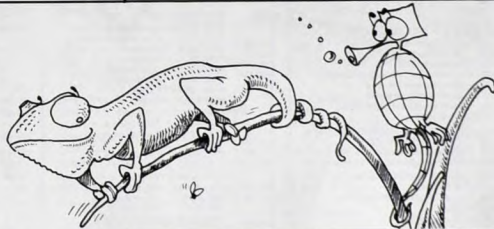
20 49 10.12
01*LBL "LEON"
02 *R(N:1:?)
03 PROMPT
04 STO 05
05 0
06 STO 10
07 STO 11
08*LBL "CA"
09 1
10 ST+ 11
11 RCL 05
12 PI
13 +
14 5
15 YX
16 FRC
17 STO 05
18 10
19 *
20 INT
21 STO Z
    
```

```

44 GTO *PER2*
45 X<Y
46 CLA
47 CLX
48 "c"
49*LBL 00
50 "f-"
51 AVIEW
52 TONE IND X
53 1
54 +
55 X=Y?
56 GTO 01
57 GTO 00
58*LBL 01
59 X<Z
60 X=Y?
61 GTO *PE"
62 "f*"
63 BEEP
64 AVIEW
65*LBL 02
    
```

```

66 CLA
67 CLX
68 "c"
69*LBL 04
70 "f-"
71 1
72 +
73 X=Y?
74 GTO 03
75 GTO 04
76*LBL 03
77 "f*"
78 AVIEW
79 1
80 ST- Y
81 X<Y
82 X=Y?
83 GTO 05
84 X<Y
85 GTO 02
86*LBL 05
87 CLA
88 "c*"
89 AVIEW
90 CLA
91 "c"
92 AVIEW
    
```



Suite de la page 8



4e tableau : Il faut libérer une princesse enfermée dans une tour. Mais le chemin menant à la belle est rempli d'embûches. Des boulets de canon, un étang inquiétant qui ne peut être survolé qu'en empruntant un téléphérique dont l'accès est particulièrement sportif. Une fois l'étang dépassé, il s'agit de faire sonner le gong qui ouvre la porte de la tour. Encore un autre téléphérique pour accéder en haut du bâtiment et la princesse retrouve sa liberté.

DIG DOG : La terre, le ciel, une niche et dans la niche un chien : c'est DIG DOG. Dans la terre profondément enfouie, se cachent des os succulents, mais également, des rats meurtriers et dévorateurs de chien. Le chien doit creuser des galeries souterraines pour se gaver des os délicieux. Pour échapper aux attaques féroces des rats, il doit remonter à la surface à chaque fois. Malheureusement, il ne dispose que d'un temps limité pour arriver au but.

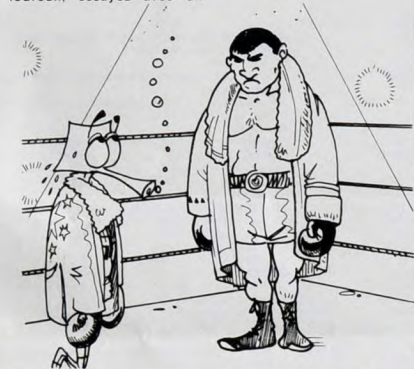
INVADERS : Choisissez votre volume de son. La terre est menacée. Une armée d'extra-terrestres vous bombardent de toutes parts. Vous êtes réfugiés derrière les bloc-khaus. Les obus pleuvent. Il s'agit de les abattre tout en restant en vie.

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

RING ...sur TEXAS Ti 99/4A

Des coups et des douleurs on ne discute pas ! Dans l'ambiance survoltée de la salle des sports, les deux boxeurs, le rouge et le bleu, s'observent en s'échauffant. Ils sont au mieux de leur condition physique, ils possèdent une droite fulgurante et meurtrière. Un seul sortira vainqueur de ce combat sans merci, celui qui aura le meilleur jeu de manette. Les règles de ce match du siècle sont sévères : combat en trois rounds, abandon interdit (on ne peut pas sortir du ring), obligation de toujours faire face à son adversaire, victoire par K.O. ou aux points, coups bas autorisés. Les coups sont portés au moyen du bouton « feu » de la manette de jeu (il est inutile d'appuyer avec méchanceté sur le bouton, le coup n'en sera pas plus puissant !).

copain...) au cours du même round entraînent un K.O. et la perte du combat. Chaque coup marque un point, chaque uppercut 10 points, le total, si le combat ne se termine pas par K.O., détermine le vainqueur. Ring est un jeu très « physique » qui se joue à deux (c'est préférable) mais spectateurs et supporters encouragent complèter l'illusion (crist, encouragements, sifflets...). Le graphisme est soigné (les boxeurs les seront après le combat) et la simulation parfaite. Évitez quand même une identification trop poussée avec votre boxeur, vous risquez, ou plutôt votre partenaire risque de prendre un mauvais coup ! Un jeu à mettre entre tous les poings sur TEXAS Ti 99/4A, équipé de la mini-mémoire et des manettes de jeu, distribué par infogrames.



PETITES ANNONCES GRATUITES



VENDS HP 41 C + mode d'emploi et manuel d'application (3 mois d'utilisation) 1.000 F (valeur neuf prix DURIEZ 1.765 F). Tél. 287.34.53 (vers 19 h 30).

VENDS ZX 81 + 16 K + magnéto + connect. OS + carte mère et sonore + un abonnement d'1 an à ECHOS SINCLAIR + nombreux livres et programmes + 8 K7 (jeux et compl. dont 4 SINCLAIR) valeur 2.200 F, vendu 1.500 F. Jean LOUISOT, 152, cours Gambetta, 69007 LYON. Tél. 853.37.67.

VENDS MULTITECH MPF II (08/83) 64 KRAM + 1 cassette jeux + utilitaire. Version modulaire + PERITEL. Prix 3 400 F. J.-Paul CHAMCULEAU, 12, Iotissement Simon, 40270 GRENADE-SUR-LADOUR.

VENDS CASIO PB 100 modifié en FX 700P (accès aux fonctions trieur, opérations sur les nombres et fonctions basic) + ext. mémoire + interface K7 + livre + K7 de programmes inédits : 1.000 F. D. GROBELNY, 69, routenationale, 62740 FOUQUIERES-LES-LENS.

RECHERCHE programmes TI 99/4A (BASIC ETENDU), Romain et Bruno CASAVECCHIA, « LE HOME », 10, avenue Thiers, 06500 MENTON.

RECHERCHE ZX SPECTRUM 48 K0 faire offre à D. GROBELNY, 69, route nationale, 62740 FOUQUIERES-LES-LENS.

VENDS TI 99/4A + manettes + basic étendu + cordon pour magnétophone + magnétophone + ECHESCS + 2 livres = 50 programmes pour TI 99/4A et « Exercices pour TI 99/4A » + manuel d'utilisation + quatre numéros de 99 Magazine + nombreux programmes sur K7 + listings. Acheté 4 800 F, cédé 2 600 F. Mike LAHMI, tél. 781.14.30, 14, avenue Courteleine, 92700 COLOMBES. Ne rater pas cette offre.

RECHERCHE PC 1500 (PC 2 de TANDY) faire offre à M. GROBELNY, 69, route nationale, 62740 FOUQUIERES-LES-LENS.

VENDS CASIO FX 702 P (neuf) + FA 2 + 1 cassette jeux + La découverte du 702 P. Le tout 950 F. Nicolas BARUCH, LE MOULIN-A-VENT, 77132 LARCHANT.

VENDS ZX 81 neuf (acheté le 13 décembre) avec manuel. Le tout 450 F. NICOLAS Emmanuel, 27, rue René-Paquet, 57050 METZ. Tél. 730.05.51 de 18 h à 20 h 30.

RECHERCHE module Basic étendu pour TI 99/4A Perreyes BILLARD, 11, carrefour Prud'homme, 91000 BONDOURLE-EURY. Tél. (6) 086.10.93.

VENDS SHARP PC 1500 : 1300 F. CE 150 (imprimante) 1300 F. CE 155 (8 Ko RAM) 300 F. CE 159 (8 Ko RAM protégée) 900 F. CE 153 (tablette digitale) 900 F. + papier + stylo + programmes + livres + malles : le tout 5300 F. CHERCHE contact utilisateur APPLE II ou IIE pour échange d'idées et de programmes. M. LEMOINE Joël, 2, rue Berthe-Lévy, bât. 28, esc. 2, 95340 PERSAN.

VENDS TI 59 (8/80) très bon état emballage origine 40 cartes manuelles, nombreux programmes et plusieurs livres traitant de la TI 59 650 F le tout. RECHERCHE lumières et tous documents sur Langage Machine de microprocesseur

Possesseur d'ORIC 1, que je propose-vous en échange ? Je possède CHERS, POKER, MASTERMIND ZIG-ZAG, DESERTERIE, JACKMAN, 3D MAZE, BREAKOUT, BATAILLE NAVALE, PUISSANCE 4, INVAINCIBLE VOLORIC, MANOIR DU DOCTEUR GENIUS, XENON, THE ULTRA, ZORCON, MARIER, VADEPOTTE B, LE BOGAGE 59131 ROUBIES. Tél. : (27) 65.18.18 après 18 h.

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef : Gérard CECCALDI.
Directeur Technique : Benoite PICAUD.
Responsable Informatique : Pierre GLAJEAN.
Maquette : Christine MAË.
Design : Jean-Louis REBIERE.
Impression : DULAC et JARDIN S.A., 1, rue Gay-Lussac, Z.I. N° 1, 27000 EVREUX.
Éditeur : SHIFFT EDITIONS, 27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS.
Publicité au journal : Distribution NNPP. Commission paritaire en cours. N° R. 83 B 6621.

CHOISISSEZ LE PROGRAMME

TEXAS INSTRUMENTS

CONSOLES ET ACCESSOIRES :

- PHC 004R6G/FR Ordinateur familial TI 99/4
- PHA 2036 Modulateur PAL-UHF
- PHM 2101 Modulateur SEC
- PHA 2622 Câble liaison magnéto-cassettes
- PHM 3110 Paire manettes jeux
- PHP 1500 Synthétiseur de parole
- PHP 2700 Magnétophone cassettes

PERIPHERIQUES :

- PHP 1200 Système d'extension périphérique
- PHP 1220 Carte interface RS 232
- PHM 1240 Carte contrôleur de disquette
- PHP 1250 Unité intégrée de disquette
- PHP 1260 Carte d'extension mezz
- PRAM 32K RAM
- PHP 1850 Unité de disquette externe

EDUCATION :

- PHI 6125/FR RGCD-PRCM
- PHM 3115 Addison-Caron
- PHM 3114 Crocodile savant
- PHI 6067 Basic par soi-même
- PHM 3003 Beginning Grammar
- PHM 3082/7 Computer math games
- PHM 3116 Division-démolition
- PHM 3049 Division
- PHM 3117 Dragoon Savant
- PHM 3015 Early Reading
- PHI 6018 Jeux d'Entreprise
- PHM 3119 Météor multiplication
- PHM 3118 Mission mois
- PHM 3029 Multiplication 1
- PHM 3020 Music Maker
- PHM 3004 La magie des nombres
- PHM 3050 Numération 1
- PHM 3051 Numération 2
- PHI 6019 Le basic étendu par soi-même
- PHM 3109 Ti-Logo 1
- PHI 6116 Introduction à la programmation
- PHI 6117 Introduction à la programmation II
- PHI 6118 Jeux en basic I
- PHI 6119 Jeux en basic II

LOGISIS :

- PHM 3056 Alpinier
- PHM 3030 A-Mazing
- PHM 3053 Blackjack and poker
- PHM 3054 Car Wars
- PHM 3110 Chisholm Trail

TARIFS AU 1/1/84

MICRO-ORDINATEUR 64 :

- Micro-ordinateur PAL
- Micro-ordinateur SECAM intégré

MONITEURS :

- Moniteur vert monochrome
- Moniteur couleur Texas special commodore

PERIPHERIQUES :

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

ACCESSOIRES :

- Manche à balai (JoyStick)

AIDES À LA PROGRAMMATION :

- 64/24201M FORTH 64 - langage et éditeur assembleur
- 64/24121B TOOL 64 - des commandes d'aide à la programmation
- 64/24601D MASTEB64 - l'outil de développement

PROGRAMMES FAMILIAUX, EDUCATIFS ET SCIENTIFIQUES :

- VIC 505 MASTAT 64

COMMODORE

- 64/24111B STAT 64
- 64/25001B GRAF 64
- 64/25001C CORTEX 64 - autorformation au BASIC
- 64/25101C Autorformation au BASIC (tome II)
- VIC 5031 VIC RELAY
- 64/29001B DIARY 64 - agenda électronique

BUREAUTIQUE ET GESTION :

- 64/23002M CALCRESULT 64 Avancé
- 64/23001B CALCRESULT Easy
- 64/23002D EASY SCRIPT 64 - traitement de texte

PROGRAMMES RECREATIFS (sur cartouche) :

- 64/28901B JUPITERLANDER - atterrissage d'un vaisseau spatial
- 64/28902B KICKMAN - un cycliste sur un vélo à une roue ramasse des objets
- 64/28903B SEAWOLF - la guerre maritime
- 64/28904B SPEED/BINGO/MATH - 2 jeux éducatifs
- 64/28905B RADAR/RATRACE - des chats, des rats et des trompes
- 64/28906B CLOCURS - attrapez les ballons grâce à une balanceur

LOGICIELS DE JEU SUR CASSETTES :

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

BON DE COMMANDE

Participation aux frais de port + 20 F. C]-joint mon règlement par : CP CB Mandat

Je commande les logiciels ou produits suivants

Je désire seulement une documentation sans engagement de ma part

Nom _____ Prénom _____ Adresse _____

Total TTC : _____

Tél. _____ Signature _____

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

La Règle à Calcul - 65/67 Bd St-Germain, 75005 Paris
Tél. : 325.68.88 - Télex : 220064F ETRAV/1303 RAC

Livraison Janvier 1984