

HEBDOGICIEL

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

M-1815-23-8F

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE ATARI . CANON X-07 . CASIO FX 702-P . COMMODORE 64 ET VIC 20 . HEWLETT PACKARD HP 41 . MULTITECH MP-F II . ORIC 1 . SHARP MZ, PC 1211, PC 1500 . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON T07

THE FRENCH COMPUTER: L'EXELVISION EXL 100.



L'unité centrale de votre ordinateur est posée à côté de votre téléviseur. Installé dans votre fauteuil, à bonne distance de l'écran, vous pouvez commencer à taper votre premier programme sur le clavier à infrarouge. Serait-ce un IBM PC junior? Et bien non, il s'agit d'un EXCELVISION, un EXL 100 très exactement et c'est un ordinateur français.

Une petite merveille d'esthétique, d'astuces, de technologie et qui prendra probablement dès sa commercialisation en Septembre, une place importante sur le marché français, voire mondial. Examinons le petit nouveau : l'unité centrale se présente sous la forme d'un boîtier noir rectangulaire, comportant sur sa face avant un tiroir de rangement pour deux poi-

gnés de jeu. Cette unité est reliée au secteur et à votre téléviseur par une prise PERITEL. Et ce sont les seuls fils de l'engin, le clavier est à infrarouge ainsi que les deux manettes de jeu, fonctionnant entre 3 et 6 mètres selon la disposition des pièces.

Pas de fil supplémentaire, fini les usines à gaz avec des câbles s'entortillant de partout. A l'intérieur de cette unité 34 K de mémoire vive, 8 K de ROM pour le moniteur résident et 16 K sur ROM enfichable pour le Basic genre Microsoft très puissant. Et ce n'est pas tout, en Avril 85 une cartouche de RAM 16 K sera disponible ainsi qu'une interface Vidéotexte et le lecteur de disquette. Pour nous résumer,

Suite page 13

PLEIN DE PRIX, ORDINAL 1... DEPRIESTER !

C'est Olivier DEPRIESTER qui remporte le concours mensuel avec son programme CALTAB pour PC 1500, une micro feuille de calcul. Le système de pondération des votes par le nombre de programmes reçus pour un ordinateur donné porte ses fruits : c'est un petit programme pour un petit ordinateur qui gagne le concours mensuel de 10.000 Francs et les cadeaux offerts par DDI, DURIEZ, LOGI'STICK et la REGLE A CALCUL. Les autres gagnants sont en page intérieure.

LE HIT DU BLASÉ

Bonjour, je suis responsable dans un magasin qui vend de la micro-informatique à Paris. On m'a très aimablement demandé de vous donner un aperçu des meilleurs ventes de logiciels de la semaine. Cette fois-ci, je vous parlerai d'APPLE II, bien sûr, de ses compatibles. C'est fou, notre pays traverse, paraît-il, une crise importante, et pourtant la vente des micro-ordinateurs se porte à merveille, et nous sommes écrasés par un fabuleux appétit en programmes. J'ai un penchant pour les programmes d'actions que l'on appelle aussi arcades ; j'avoue que je m'ennuie un peu avec les programmes d'aventures ou les wargames si vous préférez, ou encore les jeux de réflexion. De plus, et je m'arrête ici de parler de moi, j'ai la

suite page 8

ORDINAL 1...

Michel CHEVALET va tenter de présenter en 6 émissions les applications possibles avec un micro ordinateur familial et quel est le matériel qui répond le mieux aux critères définis pour ces applications. La première émission du 19 Mars traitera de l'Education des Enfants. Au programme du 19 également : Que faire avec un micro de moins de 6000 F ? Un reportage sur le "Bus Informatique" de la RATP qui va de CES en CES pour faire manipuler du matériel informatique (ORDINAL 1 sur TF1 le Lundi 19 Mars à 18 H 25).

Suite page 8

EDITO

La télévision s'intéresse de plus en plus à nous. Michel CHEVALET nous a fait les honneurs de TF1, c'est maintenant George LECLEIRE d'Antenne 2 qui présente la disquette HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N° 1 en direct du Salon du Son (le 16 Mars à 18 Heures 30). Cette disquette contient, comme vous le savez, douze programmes écrit par des lecteurs de l'Hebdo. Mais ce n'est pas tout : dès la semaine prochaine, je vous parlerai d'un nouveau concours organisé par HEBDOGICIEL et

Suite page 8

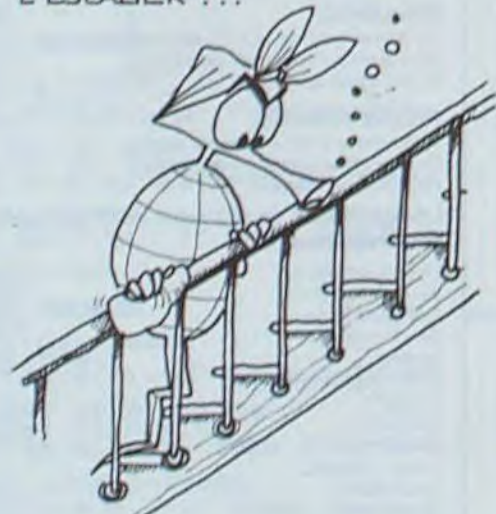
APPLE II	Formes
Jean-Marc HERMAN	Page 5
APPLE II	Cata-Marrant
Franck CORNIQUET	Page 9
ATARI	Ovni
Christian DOCAO	Page 14
CANON X-07	Casse-briques
Johann SIROUR	Page 9
CASIO FX 702P	Apollo 12
Robert TREGUIER	Page 9
COMMODORE 64	Gnafu
Frédéric MELINE	Page 16
VIC 20	Clavier Azerty
Pascal THOMAS	Page 16
HP 41	Merex
Philippe TELOUK	Page 3
MPF II	Survie
Gérard ROUGEVIN	Page 7
ORIC 1	Tank
Philippe PRUDHOMMEAU	Page 10
MZ 80	Carte du monde
Luc COIFFIER	Page 4
PC 1211	Enquête
Eric FLAMENT	Page 12
PC 1500	Histo 3D
Thierry DOMBLIDES	Page 12
ZX 81	Glunch
Benoît RONDEAU	Page 3
SPECTRUM	Dessine
Joël TARQUINJ	Page 17
TRS 80	Géographie française
Pascal RANNOU	Page 18
TI 99 4/A (b.s.)	Pêche 1
J. JOLY	Page 6
TI 99 4/A (b.e.)	Mad Max
P. PALAU et R. TEISSIER	Page 15
THOMSON T07	Memo 7
Jean-Yves LE FRIEC	Page 2
Programme logo	Graphisme et multiplications
M. BODIN	Page 10

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)

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).

AVEC LA CONCIERGE, DANS L'ESCALIER !..



SACHEZ LE, IL NE Pousse PAS QUE DANS LA VALLEE...



CE CHARLOT EUT UNE JEUNESSE ASSEZ MOUVEMENTÉE !..



RIEN QUE DES ZÉROS OU DES BLANCS...



MEMO 7



Finis les jeux pour 7 à 77 ans ! Avec l'aide du crayon optique, même les tout-petits peuvent jouer ! On tourne une carte... une autre. Elles sont différentes : enregistrons-les dans notre mémoire, cela va pouvoir servir. On tourne une carte... Où l'ai-je déjà vue ?... Ici ! Bravo ! Elles resteront allumées. ... Tout est allumé. Bravo ! C'est le moment de la récompense. Mieux on aura joué, plus on aura de bonbons car un score... on ne sait pas toujours lire à 3 ans. (mais les grands peuvent essayer de battre leur record affiché dans le coin en bas à droite). Allez concentrons-nous, c'est reparti !

Jean-Yves LE FRIEC

TO7

```
4 CLEAR ,44
8 GOSUB 3210
10 CLS
12 REM *****
13 REM HASARD *****
15 REM *****
20 PRINT "DONNEZ UN NOMBRE"
30 INPUT N
40 FOR O=1 TO W
50 O=RND
60 NEXT O
65 CLS
70 REM *****
71 REM PRESENTATION *****
72 REM *****
73 G#="L8D0RE0RE0SILAF#"
74 PLAY G#
80 SCREEN 0,0:ATTRB 1,1:LOCATE 12,10,0:P
PRINT "MEMO 7"
90 FOR I=1 TO 5:PLAY G#:FOR R=1 TO 120:N
EXT R:NEXT I
100 DIM P(56),A(7,4)
102 REM *****
105 REM TIRAGE D'UNE LISTE "HASARD" *****
107 REM *****
110 P(1)=INT(27*RND+2)
120 FOR K=2 TO 28
130 P(K)=INT(28*RND+1):IF RND<.5 THEN LO
CATE 12,10,0:PRINT " " ELSE LOC
ATE 12,10,0:PRINT "MEMO 7":PLAY "OSA1L4D0"
:LOCATE RND*40,RND*22:PRINT "*"
135 COLOR CC+1,0:CC=CC+1:IF CC=7 THEN CC
=CC-7
140 FOR J=1 TO K-1
150 IF P(K)=P(J) THEN 130
160 NEXT J:NEXT K
170 K=1:FOR Y=1 TO 4:FOR X=1 TO 7
180 A(X,Y)=P(K)
190 K=K+1
200 NEXT X:NEXT Y
560 SCREEN 4,4,6
570 CLS
571 REM *****
572 REM CARTES RETOURNEES *****
573 REM *****
580 L=2
590 FOR A=1 TO 4
600 FOR C=3 TO 33 STEP 5
610 BOXF(C,L)-(C+3,L+3)*" ",4,5
```

```
620 NEXT C
630 L=L+5
640 NEXT A
650 COUP=COUP+1
652 REM *****
654 REM TEST CARTE 1 *****
656 REM *****
658 INPUTEM C,L:FOR I=1 TO 150:NEXT I
670 X=INT((C+20)/40):Y=INT((L+20)/40)
680 P=(X-1)*5+3:M=(Y-1)*5+2:IF A(X,Y)>14
THEN A(X,Y)=A(X,Y)-14
690 BOXF(P*8,M*8)-((P+4)*8-1,(M+4)*8-1),
4
700 ON A(X,Y) GOSUB 1100,1200,1300,1400,
1500,1600,1700,1800,1900,2000,2100,2200,
2300,2400
702 REM *****
704 REM TEST CARTE 2 *****
706 REM *****
710 INPUTEM C,L:FOR I=1 TO 150:NEXT I
720 X1=INT((C1+20)/40):Y1=INT((L1+20)/40)
:IP=(X1-1)*5+3:M1=(Y1-1)*5+2
730 IF A(X1,Y1)>14 THEN A(X1,Y1)=A(X1,Y1)
-14
740 BOXF(P*8,M*8)-((P+4)*8-1,(M+4)*8-1),
4
750 ON A(X1,Y1) GOSUB 1100,1200,1300,140
0,1500,1600,1700,1800,1900,2000,2100,220
0,2300,2400
758 IF A(X,Y)<>A(X1,Y1) THEN FOR I=1 TO
1000:NEXT I:GOSUB 2500
770 IF A(X,Y)=A(X1,Y1) THEN GOSUB 2600
780 GOTO 650
1070 REM *****
1080 REM SOUS-PROGRAMMES DESSINS *****
1090 REM *****
1095 REM ---CANARD---
1100 COLOR 3,4
1110 LOCATE P+1,M+1:PRINTGR$(0)
1120 LOCATE P+1,M+3:PRINTGR$(1)
1130 RETURN
1190 REM ---BOBINE---
1200 COLOR 5,4
1210 LOCATE P,M+1:PRINTGR$(2);GR$(4)
1220 LOCATE P,M+3:PRINTGR$(3);GR$(5)
1230 RETURN
1290 REM ---LAMPE---
1300 COLOR 3,4
1310 LOCATE P,M+1:PRINTGR$(6);GR$(7)
```

```
1320 COLOR 5,4
1330 LOCATE P,M+3:PRINTGR$(8);GR$(9)
1340 RETURN
1390 REM ---BONHOMME---
1400 COLOR 3,4
1410 LOCATE P+1,M+1:PRINTGR$(10)
1420 LOCATE P+1,M+3:PRINTGR$(11)
1430 RETURN
1490 REM ---BATEAU---
1500 COLOR 5,4
1510 LOCATE P+2,M+1:PRINTGR$(12)
1520 COLOR 0,4
1530 LOCATE P,M+3:PRINTGR$(13);GR$(14)
1540 RETURN
1590 REM ---AVION---
1600 COLOR 6,4
1610 LOCATE P,M+1:PRINTGR$(15);GR$(17)
1620 LOCATE P,M+3:PRINTGR$(16)
1630 RETURN
1690 REM ---HIBOU---
1700 COLOR 3,4
1710 LOCATE P+1,M+1:PRINTGR$(18)
1720 LOCATE P+1,M+3:PRINTGR$(19)
1740 RETURN
1790 REM ---MOUCHE---
1800 COLOR 1,4
1810 LOCATE P+1,M+1:PRINTGR$(20)
1820 COLOR 5,4:LOCATE P+1,M+3:PRINTGR$(2
1)
1830 RETURN
1890 REM ---LAPIN---
1900 COLOR 7,4
1910 LOCATE P+1,M+1:PRINTGR$(22)
1920 LOCATE P+1,M+3:PRINTGR$(23)
1930 RETURN
1990 REM ---POIRE---
2000 COLOR 3,4
2010 LOCATE P,M+1:PRINTGR$(24);GR$(25)
2020 LOCATE P,M+3:PRINTGR$(26);GR$(27)
2030 RETURN
2090 REM ---POMME---
2100 COLOR 1,4
2110 LOCATE P,M+1:PRINTGR$(28);GR$(29)
2120 LOCATE P,M+3:PRINTGR$(30);GR$(31)
2130 RETURN
2190 REM ---CLEF---
2200 COLOR 3,4
2210 LOCATE P,M+2:PRINTGR$(32);GR$(33)
2220 RETURN
2290 REM ---FLEUR---
2300 COLOR 1,4
2310 LOCATE P,M+1:PRINTGR$(36);GR$(37)
2320 COLOR 2,4:LOCATE P,M+3:PRINTGR$(38)
;GR$(39)
2330 RETURN
2390 REM ---ARBRE---
2400 COLOR 2,4
2410 LOCATE P,M+1:PRINTGR$(40);GR$(41)
2420 COLOR 1,4
2430 LOCATE P,M+3:PRINTGR$(42);GR$(43)
2440 RETURN
2490 REM *****
2492 REM EFFACE CARTES DIFFERENTES *****
2494 REM *****
2500 BOXF((X-1)*5+3,(Y-1)*5+2)-((X-1)*5+
6,(Y-1)*5+5)*" ",4,5
2520 BOXF((X1-1)*5+3,(Y1-1)*5+2)-((X1-1)
*5+6,(Y1-1)*5+5)*" ",4,5
2530 RETURN
2570 REM *****
2580 REM COMPTAGE DES REUSSITES *****
2585 REM RECOMPENSE *****
2590 REM *****
2600 PLAY "MISID0"
2610 CH=CH+1:IF CH<14 THEN 2740
2620 Z=-((INT(COUP/4)-16):LOCATE 30,23:PRI
NTCOUP;
2630 IF Z<1 THEN CLS:LOCATE 10,10:PRINT "
OUI !!! PLAY "01L96D0P0D0P0"
2640 FOR I=1 TO 2
2650 COLOR CC+1,0:CC=CC+1:IF CC=7 THEN C
C=CC-7
2660 LOCATE N,23:PRINTGR$(34);LOCATE N,
24:PRINTGR$(35)
2670 PLAY "0SL8D0D0D0D0REMIRE"
```

ATARI

ATARI 600 XL ordinateur 16 K 2.200,00
 ATARI 800 XL ordinateur 64 K 3.200,00
 ATARI 1050 lecteur de cassettes 890,00
 ATARI 1050 lecteur de disques 3.690,00
 ATARI 7500 kit éducation
 - 1 lecteur de cassettes 990,00
 - 1 logiciel "la quête du Graal"

ZX spectrum

INTERFACES Prix T.T.C.
 Spectrum 48 KIPAL 1.965,00
 Carte B entrées/sorties 395,00
 Carte B entrées analogiques 395,00
 Interface manette de jeux 245,00
 Manette de jeux 120,00
 Modulateur UHF noir et blanc 190,00
 Imprimante Alphacom 32 1.190,00
 Amplificateur sonore 160,00
 Extension 32 K 560,00
 Câble pour Centronics 650,00
 Boîte 5 rouleaux de papier Alphacom 32 150,00
 Boîte 5 rouleaux de papier pour imprimante SINCLAIR 175,00
 Cordon Périel/Moniteur 95,00
 Adaptateur Périel 360,00

BIBLIOPHIE
 La pratique du ZX Spectrum 85,00
 Le grand livre du Spectrum 90,00
 Pratique du Spectrum (PS) Tome 1 90,00
 Pratique du Spectrum (PS) Tome II 90,00
 Jeux et applications sur ZX Spectrum 65,00
 Clés pour ZX Spectrum 90,00
 Mémento pour ZX Spectrum 33,00
 Programmation en basic sur ZX Spectrum 88,00

JEUX Prix T.T.C.
 Parique 75,00
 Mind out 86,00
 Space intruder 86,00

BON DE COMMANDE
TARIFS AU 16/3/84

Nom
 Prénom
 Adresse
 Code Postal
 Ville

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.
 Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.
 Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé pour les logiciels : + 30 F.
 Promotion complète APPLE : transporteur : 20 kilos + 185 F.

LA RÈGLE A CALCUL :
 65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
 Tél. : 325.68.88 - Téléc. : ETRAV 220064F/1303 RAC

Androïde 75,00
 3D Tank 75,00
 Météorites 75,00
 Juez 75,00
 Fruit machine 75,00
 Gold mine 75,00
 Spawn of evil 75,00
 Road toad 75,00
 Jumping jack 95,00
 Zoom 95,00
 Arcadia 95,00
 Ah didum 95,00
 Molar maul 95,00
 Zip zap 95,00
 Alchemist 95,00

JEUX DE RÉFLEXION

Simulateur de vol 95,00
 Othello 75,00
 Awari 54,00
 Echecs 115,00
 Manager 140,00

EDUCATION

Math 54,00
 Histoire 54,00

GESTION

Directeur financier 125,00
 Gestion de fichiers 115,00

UTILITAIRES

Pascal 4T 260,00
 Dexpac Assembleur/Désassembleur 160,00
 ZX Paris 95,00

SINCLAIR ZX 81

CARTES - INTERFACES Prix T.T.C.
 ZX 81 580,00
 Clavier mécanique "ABS" 140,00
 Carte extension 64 K 815,00
 Carte génératrice de caractères 432,00
 Carte sonore (5 octaves) 432,00
 Carte entrées/sorties (R E/S) 395,00
 Carte B entrées analogiques 395,00
 Carte interface manette de jeux 245,00
 Manette de jeux 120,00
 Interface Centronics 990,00
 Imprimante graphique Seikosha 100 A 2.700,00
 Imprimante L com 32 1.190,00
 Le petit livre du ZX 81 63,00
 Plotez votre ZX 81 80,00
 La pratique du ZX 81 (Tome I) 96,00
 Programmation en langage machine du ZX 81 75,00
 Langage machine, trucs et astuces sur ZX 81 90,00
 La pratique du ZX 81 (Tome II) 65,00
 Le ZX 81 à la conquête des jeux 32,00
 50 Programmes 90,00
 Clés pour ZX 81 33,00
 Mémento pour ZX 81 79,00
 Découvrez le ZX 81 150,00
 Boîte 5 rouleaux de papier Alphacom 32 175,00
 Boîte 5 rouleaux de papier pour imprimante SINCLAIR 375,00
 Extension 16 K

JEUX Prix T.T.C.
 Invaders 65,00
 Patrouille de l'espace 75,00
 Scramble 75,00
 Rex Tyrannosaure 75,00
 Gulp 75,00
 Stock car 75,00
 Parique 75,00
 Casse briques et pendu 75,00

JEUX DE RÉFLEXION
 Othello 95,00
 Echecs 95,00
 Simulation de vol 95,00
 Tric-Trac (Backgammon) 85,00
 Awari 85,00

VOUS
 Biorythmes 85,00
 Chronomètre 85,00

GESTION
 Compte bancaire 95,00
 Vu-ral 110,00
 Vu-tile 110,00
 ZX Multifichiers 150,00

UTILITAIRES
 Assembleur Arit 75,00
 Marateur d'assembleur 75,00
 Fast load monitor 75,00
 Fast load monitor 64 K 75,00
 Test kit Arit 75,00
 ZX Tri 75,00

la Règle à Calcul

Commodore

COMMODORE

Commodore 64 Pal 2.990 F
 Câble magnétophone 200 F
 Interface centronic + câble 895 F
 Lecteur de disques Vic 1541 3.480 F
 Imprimante MPS 801 2.550 F
 Traceur de courbes Vic 1520 1.950 F
 Câble péritel 64 150 F
 Câble video 64 150 F

Jeux d'échecs à micro-processeur

Chess sensory 6 1.180 F
 Chess sensory 8 1.200 F
 Chess sensory 9 2.395 F
 Chess champion 2.900 F
 Othello reversi 1.100 F
 Bridge duplicate 2.900 F

Mephisto 1 1.600 F
 Mephisto 2 2.200 F
 Mephisto 5 2.400 F
 Mephisto CHS 1.395 F
 Mephisto Junior 1.380 F
 Module Chess 9 381 CB 9 915 F
 Module Chess 9 1345 CB 16 1.600 F
 Dame 1.500 F
 Reversi 1.900 F

Sargon 2.100 F

Morphy encore 1.695 F
 Morphy édition 2.200 F
 Cassettes capablanca 1.500 F
 Cassettes grunfeld 1.100 F
 Cassettes odin 1.050 F

Logiciels APPLE II sur disquette

Apple logo standard 1.600 F
 Apple superpilot 1.857 F
 Logiciel Pascal II 1.877 F

LOGICIELS SUR DISQUETTES POUR APPLE II ET APPLE II 8K

EDICIELS Prix T.T.C.
 MATHS 1 :
 • formes indéterminées, limites, logarithmes et exponentielles 295 F
 MATHS 2 :
 • suites et intégrales 295 F

Apple

14.000 F T.T.C.

PROMOTION EDUCATION JUSQU'AU 31/3/84

• 1 apple II*
 • 1 disk II* avec contrôleur
 • 1 moniteur

• 1 logiciel édi-logo ou
 • 4 logiciels de la série Point bac signalé par *

MATHS 3 *
 • trigonométrie 295 F
 • nombres complexes 295 F

PHYSIQUE 1 *
 • induction et condensateurs 295 F
 • produit vectoriel 295 F

PHYSIQUE 2 :
 • circuits oscillants 295 F

EDI-LOGO
 Le fameux langage LOGO, en français, dans la version originale
CARTE PORTE-PAROLE 1.490 F
 Une voix claire et articulée vous parle en français

VI-FI NATHAN
 • JFR (simulateur de vols) 495 F
 • Calculatrice 585 F
 • L'explorateur (jeu de math) 395 F
 • L'organisateur (gestion de fichiers) 2.880 F
 • Le rédacteur (traitement de texte) 1.925 F
 • Le correcteur (dictionnaire du traitement de texte) 1.925 F

EDI-LOGO Prix TTC
 Le fameux langage LOGO, en français, dans la version originale développée à l'Université américaine M.I.T. 1.490 F

PORTE PAROLE Prix TTC
 Votre micro-ordinateur peut parler ! Ecoutez l'Une voix claire et articulée vous parle en français. 1.395 F

Logiciels CIEL BLEU pour APPLE II et II*
sur disquettes

Le Basic expliqué 820,93 F
 Au cœur du Basic 937,50 F
 Compladdition 680,20 F
 Rendez-vous 551,20 F
 Réseau 293,20 F
 Contrôleur aérien 293,20 F
 Fractions 535,46 F
 Décimales 539,46 F
 Arithmétique 680,20 F
 Savoir compter 410,47 F
 Savoir écrire 539,46 F
 Perception 410,47 F
 Cherchez la différence 293,20 F
 Augmentez votre vocabulaire I 293,20 F
 Augmentez votre vocabulaire II 293,20 F
 Suite de nombres 293,20 F
 Concentration 293,20 F
 Pairel ou différent 293,20 F
 Mots caches 293,20 F
 Mots caches géographie 293,20 F
 Mots croisés et mots secrets 293,20 F

MEREX

Exercez votre mémoire eidétique (mémoire visuelle) et vos réflexes grâce à MEREX. Si vous réussissez à dépasser le niveau 6, alors chapeau !

Philippe TELOUK

Mode d'emploi :

- 0 - Faire SIZE 011.
- 1 - Faire xcq MEREX, 0 apparaît à l'affichage.
- 2 - Mettre un chiffre compris entre 0 et 1 ceux-ci étant exclus et faire R/S.
- 3 - Apparaît ç l'affichage : "niveau de difficulté".
- 4 - Introduire un des chiffres : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, correspondant à une difficulté croissante et faire R/S.

5 - Au Top sonore un chiffre s'affiche pendant quelques dizaines de secondes et le but est de le voir et de le retenir.
 6 - Vous devez réintroduire le chiffre que vous avez retenu et faire R/S.
 7 - Si vous avez bien retenu 3 bips aigus se font entendre et l'affichage donne "...VRAI...".
 - Si vous n'avez pas bien retenu 3 bips graves se font entendre et l'affichage donne "...FAUX...". C'était : "X".
 Le X étant le chiffre qu'il fallait retenir. Cette séquence terminée on reprend au § 5 pour un autre chiffre.
 Au bout de 10 fois la machine affiche le nombre de chiffres que vous avez bien retenu puis elle demande si vous voulez rejouer pour 10 autres chiffres :
 - Si OUI : introduire OUI directement car la machine est déjà en mode ALPHA.
 - Si NON : introduire NON aussi directement.
 Il est possible de faire varier le temps pendant lequel le chiffre est affiché en modifiant le nombre de x<>y dès le sous-programme "01" mais veillez toujours à ce que ce nombre soit PAIR sinon le programme est faussé.
 J'ai préféré ce mode à une simple pause car celle-ci est trop longue et que l'on ne peut pas faire varier sa durée.
 Vous pouvez sortir du jeu avec xeq07.



HP 41

112 STO 05	142*LBL 16	172 X<>Y
113 XEQ 17	143 1234567890	173 X<>Y
114*LBL 09	144 STO 05	174 X<>Y
115 123	145*LBL 17	175 X<>Y
116 STO 05	146 0	176 X<>Y
117 XEQ 17	147 STO 07	177 X<>Y
118*LBL 10	148 STO 08	178 X<>Y
119 1234	149 XEQ 00	179 X<>Y
120 STO 05	150*LBL 01	180 X<>Y
121 XEQ 17	151 X<>Y	181 X<>Y
122*LBL 11	152 X<>Y	182 X<>Y
123 12345	153 X<>Y	183 X<>Y
124 STO 05	154 X<>Y	184 X<>Y
125 XEQ 17	155 X<>Y	185 X<>Y
126*LBL 12	156 X<>Y	186 X<>Y
127 123456	157 X<>Y	187 X<>Y
128 STO 05	158 X<>Y	188 X<>Y
129 XEQ 17	159 X<>Y	189 X<>Y
130*LBL 13	160 X<>Y	190 RTN
131 1234567	161 X<>Y	191*LBL 07
132 STO 05	162 X<>Y	192 FIX 4
133 XEQ 17	163 X<>Y	193 SF 29
134*LBL 14	164 X<>Y	194 ROFF
135 12345678	165 X<>Y	195 CLX
136 STO 05	166 X<>Y	196 CLD
137 XEQ 17	167 X<>Y	197 CLA
138*LBL 15	168 X<>Y	198 CLRG
139 123456789	169 X<>Y	199 STOP
140 STO 05	170 X<>Y	200 .END.
141 XEQ 17	171 X<>Y	

13:36	21.01	16 YX	32 CLD	48 TONE 9
01*LBL "MEREX"	17 STO 02	33 STOP		49 1
02 CLRG	18 ENTER↑	34 STO 06		50 ST+ 07
03 STOP	19 INT	35 RCL 04		51 ST+ 08
04 STO 00	20 -	36 STO Y		52 XEQ 04
05 FIX 0	21 STO 00	37 RCL 06		53*LBL 03
06 CF 29	22 RCL 05	38 STO X		54 TONE 1
07 XEQ 06	23 *	39 X=Y?		55 TONE 1
08*LBL 00	24 1	40 XEQ 02		56 TONE 1
09 0	25 +	41 XEQ 03		57 CLA
10 STO 01	26 INT	42*LBL 02		58 "F....FAUX C ETA"
11 PI	27 STO 04	43 CLA		59 AVIEW
12 ENTER↑	28 VIEW 04	44 "F....VRAI...."		60 "F IT :
13 RCL 00	29 TONE 9	45 AVIEW		61 ARCL 04
14 +	30 XEQ 01	46 TONE 9		62 AVIEW
15 8	31 CLX	47 TONE 9		63 1

80 "F VOULEZ VOUS R"	96 CLX
81 AVIEW	97 CLD
82 "FEJOUER ?"	98 TONE 9
83 AON	99 AOFF
84 TONE 9	100 "F NI NIVEAU DE DIF"
85 AVIEW	101 AVIEW
86 STOP	102 "FICULTE :"
87 ASTO X	103 AVIEW
88 "OUI"	104 STOP
89 ASTO Y	105 ENTER↑
90 ARCL X	106 8
91 X=Y?	107 +
92 XEQ 06	108 STO 10
93 XEQ 07	109 XEQ IND 10
94*LBL 06	110*LBL 08
95 CLA	111 12

GLUNCH

GLUNCH est une version BASIC ZX-81 d'un célèbre jeu d'arcades : une chenille doit parcourir un labyrinthe truffé de pillules nutritives qui la font s'agrandir de plus en plus... La difficulté réside dans le fait qu'il faut réussir à avaler toutes les pillules sans se manger soi-même...
 A chaque nouveau tableau, la quantité de nourriture augmente et si vous parvenez sans encombres au-delà de la quatrième étape, au cinquième tableau le labyrinthe deviendra invisible...
 Bon appétit !!!

Benoît RONDEAU

MODE D'EMPLOI :
 GLUNCH est un programme écrit en BASIC pour le ZX-81 mais en raison de l'intérêt du jeu (anticipation sur le trajet à prendre à plus ou moins long terme) la vitesse reste relativement bonne. Le sous-programme de BONUS est là pour ceux qui ne changeraient pas de direction assez rapidement.
 - Après avoir entré le programme, faites une sauvegarde sur bande magnétique par RUN 9500 et le programme se lancera automatiquement.
 Tous les caractères grisés sont obtenus par : GRAPH 'H'.
 - Les quatre touches de directions sont : "K", "L", "O", ".".
 - En fin de partie, classé ou non, il faut appuyer sur une touche pour une nouvelle tentative.
 - Chaque pillule avalée rapporte cinq points. En fin de partie le bonus restant est ajouté au total des points. Lors d'une étape avec labyrinthe invisible, le bonus de départ est relativement conséquent.

MODIFICATIONS POSSIBLES :
 - Les quatre touches de directions peuvent être modifiées à votre convenance aux lignes 600, 610, 620, 630.
 - Si la chenille vous semble grandir trop ou pas assez vite, les lignes à

changer sont 20 et 40.
 - Le BONUS diminue trop rapidement ? : ligne 5040.
 - Si vous voulez varier la forme des pillules, les lignes correspondantes sont 7990 et 8430 et concernent la variable QS.
 - Enfin si la forme de la chenille ne vous plait pas, le dessin de la tête est contenu dans la variable CS, (ligne 8060) le dessin du corps est contenu dans la variable BS (ligne 8070).
 - Pour ceux qui ont une imprimante et qui peuvent couper le son du magnéto lors d'un chargement dans l'ordinateur, les lignes 9520 à 9550 sont là pour les prévenir "auditivement" (bruit de l'imprimante ZX...) que le chargement à bien réussi sans avoir eu à subir la mélodie du programme via le magnéto et à jeter un coup d'œil impatient à la TV toutes les cinq secondes en attendant la fin du chargement. Ces lignes peuvent bien sûr être supprimées pour qui n'en a pas l'utilité.
 - Le programme fonctionnera tout aussi bien sans la ligne 8180 qui est tout à fait superflue...



```

1 REM
2 REM
3 GOTO 8000
4 REM
5 REM
6 IF L>0 THEN GOTO 40
7 LET L=L-1
8 GOTO 50
9 LET L=L+5
10 LET S=S+5
11 IF S=C+5 THEN GOTO 7000
12 LET A$(A,B)=" "
13 RETURN
14 REM
15 LET L=L-1
16 IF L>0 THEN GOTO 240
17 PRINT AT A1,B1," "
18 IF A$(A1,B1)="" THEN GOTO
19 IF A$(A1+1,B1)=B$ THEN GOTO
20 IF A$(A1-1,B1)=B$ THEN GOTO
21 IF A$(A1,B1+1)=B$ THEN GOTO
22 LET B1=B1-1
23 GOTO 240
24 LET A1=A1+1
25 GOTO 240
26 LET A1=A1-1
27 GOTO 240
28 LET B1=B1+1
29 LET K$=INKEY$
30 IF K$="" THEN GOTO LI
31 IF K$="L" THEN GOTO 900
32 IF K$="K" THEN GOTO 1900
33 IF K$="O" THEN GOTO 2900
34 IF K$="." THEN GOTO 3900
35 GOTO LI
36 REM
37 REM
38 REM
39 LET LI=1000
40 LET B=B+1
41 IF A$(A,B)="" THEN GOTO 50
42 PRINT AT A,B-1,B$
43 PRINT AT A,B,C$
44 IF A$(A,B)=B$ THEN GOTO 600
45 LET A$(A,B-1)=B$
46 IF A$(A,B)="" THEN GOSUB 1
47 GOTO 100
48 REM
49 REM
50 REM
51 LET LI=2000
52 LET B=B-1
53 IF A$(A,B)="" THEN GOTO 50
54 PRINT AT A,B+1,B$
55 PRINT AT A,B,C$
56 IF A$(A,B)=B$ THEN GOTO 600
57 LET A$(A,B+1)=B$
58 IF A$(A,B)="" THEN GOSUB 1
59 GOTO 100
60 REM
61 REM
62 REM
63 LET LI=3000
64 LET A=A-1
65 IF A$(A,B)="" THEN GOTO 50
66 PRINT AT A+1,B,B$
67 PRINT AT A,B,C$
68 IF A$(A,B)=B$ THEN GOTO 600
69 LET A$(A+1,B)=B$
70 GOTO 100
71 REM
72 REM
73 REM
74 LET LI=4000
75 LET A=A+1
76 IF A$(A,B)="" THEN GOTO 50
77 PRINT AT A-1,B,B$
78 PRINT AT A,B,C$
79 IF A$(A,B)=B$ THEN GOTO 600
80 LET A$(A-1,B)=B$
81 IF A$(A,B)="" THEN GOSUB 1
82 GOTO 100
83 REM
84 REM
85 REM
86 IF LI=1000 THEN LET B=B-1
87 IF LI=2000 THEN LET B=B+1
88 IF LI=3000 THEN LET A=A+1
89 IF LI=4000 THEN LET A=A-1
90 LET BO=BO-10
91 PRINT AT 21,23,BO;" "
92 IF BO=0 THEN GOTO 6000
93 LET K$=INKEY$
94 IF K$="" THEN GOTO 5040
95 GOTO 600
96 REM
97 REM
98 REM
99 FOR F=1 TO 5
100 PRINT AT A,B;"F";AT A,B;"F"
101 NEXT F
102 PRINT AT A,B;"0"
103 LET SC=SC+S+BO
104 IF S=0 AND K=1 THEN LET SC=0
105 PRINT AT 21,7,SC
106 IF SC>VAL H$(10) THEN GOTO
107 PAUSE 4E4
108 GOTO 8210
109 REM
110 REM
111 REM
112 LET F=0
113 LET F=F+1
114 IF SC>VAL H$(F) THEN GOTO 6
115 GOTO 8110
116 FOR Q=10 TO F STEP -1
117 LET N$(Q+1)=N$(Q+1)
118 LET H$(Q+1)=H$(Q+1)
119 NEXT Q
120 LET H$(F)=STR$ SC
121 LET Z$="SCORE:"+STR$ SC
122 CLS
123 PRINT " BRAVO... "
124 VOUS ETES CLASSE DANS "LE TA
125 BLEAU DES MEILLEURS"
126 CORES...
127 PRINT AT 15,3;"QUEL EST VOT
128 RE PRENOM ?";TAB 5;"(10 LETTRE
129 S MAXI.)"
130 PRINT AT 10,11;"
131 PRINT AT 10,11;Z$
132 IF INKEY$="" THEN GOTO 6230
133 INPUT N$(F)
134 CLS
135 PRINT AT 0,3;"JOUEURS";TAB
136 13;"SCORES";TAB 23;"SCORES"
137 PRINT "
138 FOR F=1 TO 10
139 PRINT AT F,2,0;" ";TAB 16;"
140 ";TAB 31;" ";AT (F+2)+1,0;" ";T
141 AB 16;" ";TAB 31;" "
142 PRINT AT (F+2)+1,2,N$(F);TA
143 B 22;H$(F)

```

```

3050 LET A$(A+1,B)=B$
3060 IF A$(A,B)="" THEN GOSUB 1
3070 GOTO 100
3080 REM
3090 REM
3100 REM
3110 LET LI=4000
3120 LET A=A+1
3130 IF A$(A,B)="" THEN GOTO 50
3140 PRINT AT A-1,B,B$
3150 PRINT AT A,B,C$
3160 IF A$(A,B)=B$ THEN GOTO 600
3170 LET A$(A-1,B)=B$
3180 IF A$(A,B)="" THEN GOSUB 1
3190 GOTO 100
3200 REM
3210 REM
3220 REM
3230 IF LI=1000 THEN LET B=B-1
3240 IF LI=2000 THEN LET B=B+1
3250 IF LI=3000 THEN LET A=A+1
3260 IF LI=4000 THEN LET A=A-1
3270 LET BO=BO-10
3280 PRINT AT 21,23,BO;" "
3290 IF BO=0 THEN GOTO 6000
3300 LET K$=INKEY$
3310 IF K$="" THEN GOTO 5040
3320 GOTO 600
3330 REM
3340 REM
3350 REM
3360 FOR F=1 TO 5
3370 PRINT AT A,B;"F";AT A,B;"F"
3380 NEXT F
3390 PRINT AT A,B;"0"
3400 LET SC=SC+S+BO
3410 IF S=0 AND K=1 THEN LET SC=0
3420 PRINT AT 21,7,SC
3430 IF SC>VAL H$(10) THEN GOTO
3440 PAUSE 4E4
3450 GOTO 8210
3460 REM
3470 REM
3480 REM
3490 LET F=0
3500 LET F=F+1
3510 IF SC>VAL H$(F) THEN GOTO 6
3520 GOTO 8110
3530 DIM A$(20,25)
3540 REM
3550 REM
3560 REM
3570 FOR F=1 TO 75
3580 NEXT F
3590 CLS
3600 LET SC=0
3610 LET K=0
3620 FOR C=15 TO 30 STEP 5
3630 LET K=K+1
3640 LET S=0
3650 LET L=0
3660 LET BO=C+10
3670 LET U$="TABLEAU:"+STR$
3680 TAB K
3690 DIM A$(20,25)
3700 REM
3710 REM
3720 REM
3730 REM
3740 REM
3750 REM
3760 REM
3770 REM
3780 REM
3790 REM
3800 REM
3810 REM
3820 REM
3830 REM
3840 REM
3850 REM
3860 REM
3870 REM
3880 REM
3890 REM
3900 REM
3910 REM
3920 REM
3930 REM
3940 REM
3950 REM
3960 REM
3970 REM
3980 REM
3990 REM
4000 REM
4010 REM
4020 REM
4030 REM
4040 REM
4050 REM
4060 REM
4070 REM
4080 REM
4090 REM
4100 REM
4110 REM
4120 REM
4130 REM
4140 REM
4150 REM
4160 REM
4170 REM
4180 REM
4190 REM
4200 REM
4210 REM
4220 REM
4230 REM
4240 REM
4250 REM
4260 REM
4270 REM
4280 REM
4290 REM
4300 REM
4310 REM
4320 REM
4330 REM
4340 REM
4350 REM
4360 REM
4370 REM
4380 REM
4390 REM
4400 REM
4410 REM
4420 REM
4430 REM
4440 REM
4450 REM
4460 REM
4470 REM
4480 REM
4490 REM
4500 REM
4510 REM
4520 REM
4530 REM
4540 REM
4550 REM
4560 REM
4570 REM
4580 REM
4590 REM
4600 REM
4610 REM
4620 REM
4630 REM
4640 REM
4650 REM
4660 REM
4670 REM
4680 REM
4690 REM
4700 REM
4710 REM
4720 REM
4730 REM
4740 REM
4750 REM
4760 REM
4770 REM
4780 REM
4790 REM
4800 REM
4810 REM
4820 REM
4830 REM
4840 REM
4850 REM
4860 REM
4870 REM
4880 REM
4890 REM
4900 REM
4910 REM
4920 REM
4930 REM
4940 REM
4950 REM
4960 REM
4970 REM
4980 REM
4990 REM
5000 REM

```

```

8500 FAST
8510 FOR F=1 TO C
8520 LET X=INT (RND*18)+2
8530 LET Y=INT (RND*23)+2
8540 IF A$(X,Y)="" THEN GOTO U
8550 LET A$(X,Y)=" "
8560 PRINT AT X,Y;Q$(INT (RND*3)
8570 NEXT F
8580 LET A=2
8590 LET B=6
8600 LET A1=2
8610 LET B1=2
8620 SLOW
8630 LET LI=1000
8640 LET K$=INKEY$
8650 IF K$="" THEN GOTO 8720
8660 GOTO 600
8670 REM
8680 REM
8690 REM
8700 REM
8710 LET LI=1000
8720 LET K$=INKEY$
8730 IF K$="" THEN GOTO 8720
8740 GOTO 600
8750 REM
8760 REM
8770 REM
8780 REM
8790 REM
8800 REM
8810 REM
8820 REM
8830 REM
8840 REM
8850 REM
8860 REM
8870 REM
8880 REM
8890 REM
8900 REM
8910 REM
8920 REM
8930 REM
8940 REM
8950 REM
8960 REM
8970 REM
8980 REM
8990 REM
9000 REM
9010 LET A$(1)=""
9020 LET A$(2)=""
9030 LET A$(3)=""
9040 LET A$(4)=""
9050 LET A$(5)=""
9060 LET A$(6)=""
9070 LET A$(7)=""
9080 LET A$(8)=""
9090 LET A$(9)=""
9100 LET A$(10)=""
9110 LET A$(11)=""
9120 LET A$(12)=""
9130 LET A$(13)=""
9140 LET A$(14)=""
9150 LET A$(15)=""
9160 LET A$(16)=""
9170 LET A$(17)=""
9180 LET A$(18)=""
9190 LET A$(19)=""
9200 LET A$(20)=""
9210 REM
9220 REM
9230 REM
9240 REM
9250 REM
9260 REM
9270 REM
9280 REM
9290 REM
9300 REM
9310 REM
9320 REM
9330 REM
9340 REM
9350 REM
9360 REM
9370 REM
9380 REM
9390 REM
9400 REM
9410 REM
9420 REM
9430 REM
9440 REM
9450 REM
9460 REM
9470 REM
9480 REM
9490 REM
9500 REM
9510 REM
9520 REM
9530 REM
9540 REM
9550 REM
9560 REM

```

```

9250 RETURN
9260 CLEAR
9270 SAVE "GLUNCH"
9280 LPRINT "GLUNCH-
9290 MENT REUSSEI"
9300 LPRINT
9310 LPRINT
9320 LPRINT
9330 LPRINT
9340 LPRINT
9350 LPRINT
9360 LPRINT
9370 LPRINT
9380 LPRINT
9390 LPRINT
9400 LPRINT
9410 LPRINT
9420 LPRINT
9430 LPRINT
9440 LPRINT
9450 LPRINT
9460 LPRINT
9470 LPRINT
9480 LPRINT
9490 LPRINT
9500 LPRINT
9510 LPRINT
9520 LPRINT
9530 LPRINT
9540 LPRINT
9550 LPRINT
9560 LPRINT

```


Suite de la page 1

LE HIT DU BLASÉ

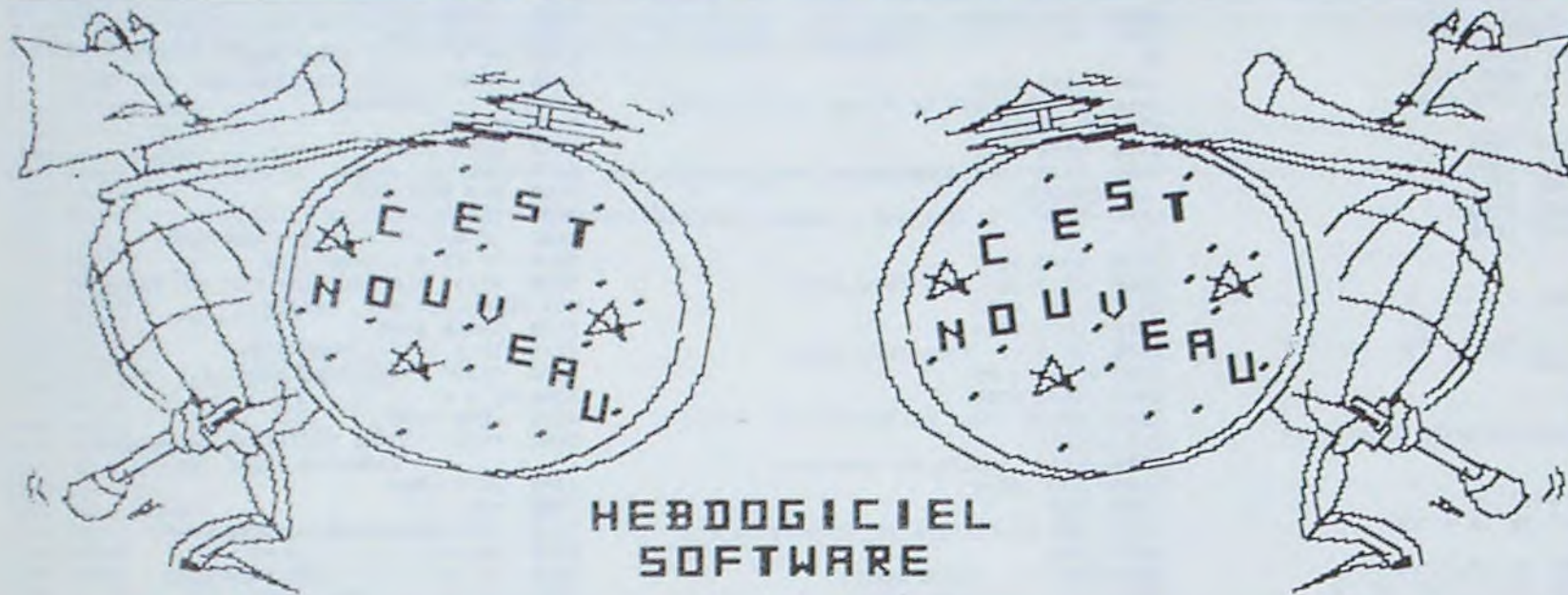
ferme intention de garder ma femme à la maison, je sais qu'au Etats-Unis, le pays des extrémités en tout genre, il existe une ligue de femmes divorcées par war-games ; leurs ex-maris les délaissent pour jouer à ces simulations qui font tant d'adeptes ; même en France, malgré la langue anglaise, rien ne rebutent ces bé-

tes qui laissent froidement tomber toutes ces ravissantes créatures pour cet abominable petit "truc" avec un clavier dessus. Moi, pour la garder, je préfère donc tous ces jeux de réflexes, que certains trouvent d'ailleurs totalement idiots, des célibataires sans doute, qui ne requiert absolument aucune parcelle de toute cette formidable matière grise que je possède, et que je fatigue toute la journée. Et puis, ma chérie peut jouer avec moi, le nombre de femmes s'intéressant à la micro-informatique est suffisamment limité comme ça ; mes statistiques personnelles font état de un pour cent. Passons aux jeux, tout d'abord j'ai

une préférence pour ZAXXON, de plus il risque de devenir un best-seller ; c'est évidemment un jeu d'action mais où l'intérêt commence avec la tri-dimension : le jeu se joue au "joystick" (pardon, je crois que le mot français doit être manche à balai), je pilote un vaisseau spacial (bien sûr, qu'elle question), et mon ombre est projetée par je ne sais quelle lune artificielle sur le porte-vaisseau ennemi que je dois survoler sans me faire descendre. J'ai même le droit en prime à une attaque de vaisseaux ennemis de la pire espèce. J'espère que vous possédez tous CHOPLIFTER, un combat sans merci où je dois piloter un héli-

coptère au dessus des lignes ennemies pour aller chercher des personnalités en otage. Un jeu très actuel... Il existe aussi ce jeu, SEAFOX, vingt mille lieues sous les mers. Un jeu, un peu oublié, CASTLE OF WOLFENSTEIN, un petit bonhomme extra, qui se défend contre des méchants frisés dans un château féodal avec un labyrinthe et un fabuleux dédale de pièces. Toujours avec un petit bonhomme, MINER 2049er se joue pendant des heures, je ne pensais pas que le métier de mineur était si difficile. A bientôt, et peut-être à la semaine prochaine.

CLAUDIUS



HEBDOGICIEL SOFTWARE

HEBDOGICIEL SOFTWARE

Le premier HEBDOGICIEL SOFTWARE pour APPLE II est livré avec un emballage de disquette réutilisable et un livret d'utilisation, il comprend 12 logiciels :

BASIC et D.O.S. FRANÇAIS pour programmer en français sur APPLE avec ou sans extension mémoire. C'est un APPLESOFT en français dont les mots sont redéfinissables ce qui laisse la possibilité de personnaliser les instructions et de créer votre propre langage basic en français. Pour apprendre le basic ou pour l'enseigner (langage machine).

PROGRAMMATION STRUCTUREE pour une programmation simplifiée et clarifiée. Accès aux instructions

WHILE WEND, REPEAT, UNTIL, IF THEN ELSE à l'aide de l'ampersand (&) (langage machine).

MINI LOGO permet d'accéder au graphisme tortue et aux procédures simples utilisées par le langage LOGO. Les primitives sont adaptables. Idéal pour initier vos enfants à LOGO.

FONCTIONS SUPPLEMENTAIRES DE TRAITEMENT DE CHAINE, puissantes fonctions simplifiant la programmation sur les chaînes de caractères. Plus de ASC (LEFT\$(MID\$(A\$,1,3))) illisible, mais des fonctions claires comme GLR, recherche un groupe de lettres ou SCH, extraction de chaîne avec critère d'arrêt alphanuméri-

que ou MCH, modification de chaîne par remplacement (langage machine).

SAISIE FORMATEE DE DONNEES, indispensable pour une bonne gestion d'écran lors d'une saisie. Permet de stipuler le nombre et le type de caractères ainsi que les différents caractères de contrôle. (langage machine).

EDITEUR DE PROGRAMMES pour résoudre tous les problèmes de correction de lignes basic : insertion, compactage, suppression, recherche de mots, etc. (langage machine).

GESTION DE CARNET D'ADRESSES, une gestion de fichier modulaire simple

et efficace avec présentation des données sous forme de carte de visite.

BISCRU, un jeu de réflexes et d'attention où il faut éviter de laisser tomber les tartes du tapis roulant. Un graphisme élaboré digne des jeux de café !

PARACHUTISTE un jeu d'arcade français. Les paras comptent sur vous pour ne pas tomber à l'eau !

SOLITAIRE, un jeu classique au graphisme soigné.

Et ENQUETE, mi-cluedo mimastermind, découvrez l'assassin, l'arme, le mobile et le lieu du crime parmi une foule de suspect.

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

Nom/Prénom PRIX UNITAIRE : 590 F
 Adresse contre remboursement - France + 20 F ☐
 Code Postal Ville étranger + 30 F ☐
 DATE : SIGNATURE :

Des programmes pour votre ORIC !

Votre ORIC 1 est gourmand ? Alimenter-le avec des programmes originaux, simples, toujours passionnants et souvent surprenants.

Du jeu de réflexion classique (Tours de Hanoi, Pendu, Colorind, Awele, etc.) aux utilitaires performants (Générateur de Caractères, Tri, Calendrier, Histogramme, etc.) en passant par les jeux de réflexes (Terroric, La Plume et le Poussin, Labyrinthe, etc.) les jeux d'attention (Dames, Rotations, Enigmes, Cofre-fort, La Reine, etc.) ou de hasard (Poker, Quinze-Vainc, etc.) et sans oublier les mathématiques (Fractions, Nombres Premiers, Traceur de Courbes, Multiprécision, etc.), Jeux et Programmes pour ORIC 1 offre un large éventail de programmes aux couleurs, graphismes et sons très soignés. Jeux et Programmes pour votre ORIC 1 : une mine d'or pour votre ORIC 1 ! Cela vous coûtera 155 francs chez les bons revendeurs ou directement avec le bon de commande ci-dessous.

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

Nom/Prénom
 Adresse
 Code Postal Ville
 PRIX UNITAIRE : 155 F
 contre-remboursement - France + 20 F ☐, étranger + 30 F ☐
 REGLEMENT JOINT00 F DATE :
 chèque ☐ CCP ☐ SIGNATURE :

Suite de la page 1

... et MICROPUCE

MICROPUCE va vous aider à lutter contre l'angoisse si vous risquez de perdre votre emploi à cause de l'informatique (Robert CAPP). Daniel PAGE vous fera faire connaissance de "l'ordinateur préposé", expérience originale où les préposés d'un bureau de poste utilisent des micro familiaux pour gérer les comptes clients et les instances. Vous saurez égale-

ment "Comment fonctionne un micro-ordinateur". (MICROPUCE sur TF1, Samedi 17 Mars à 18 H 15).

sur Antenne 2. La gloire vous attend, dès la semaine prochaine.

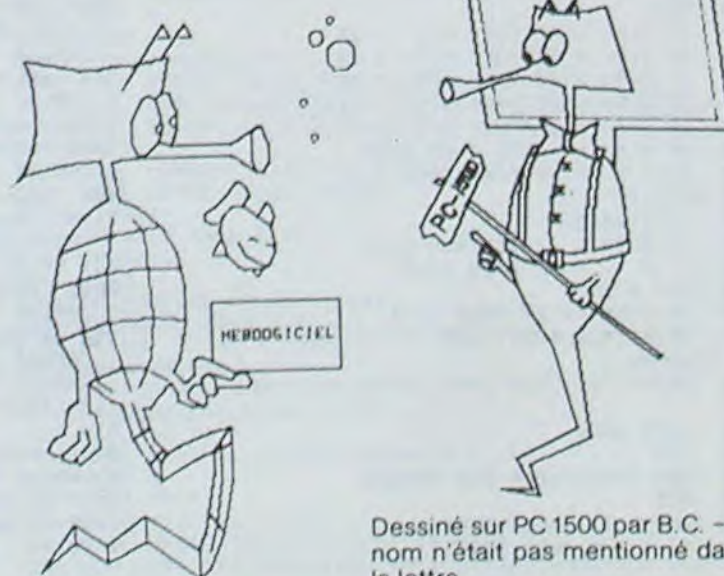
Dites donc, les ATARISTES, MZistes, SPECTRUMistes et COMMODORE 64istes, je sais bien qu'il y a des problèmes de distribution de vos matériels, mais ce n'est peut être pas une raison pour vous endormir. A vos claviers, bande de fainéants !

Gérard CECCALDI

EDITO

George LECLERE d'Antenne 2 qui vient s'ajouter aux deux concours permanents. Une liste de prix époustouflante, un contrat d'édition pour la commercialisation des programmes retenus et la remise des récompenses en direct

Dessiné sur PC 1500 par Jean-Luc MOREAU.



Dessiné sur PC 1500 par B.C. - le nom n'était pas mentionné dans la lettre.

SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS :

```
10 FOR I=1 TO 11
20 READ X
30 PRINT CHR$(X) ;
40 NEXT I
50 END
60 DATA 82,69,77,80,
76,73,83,83,
65,71,69
```



APOLLO 12

19 Novembre 1969, 1 h 45 (heure du Cap Kennedy)
 Vous êtes Charles COURAD, astronaute de la NASA et vous pilotez le module lunaire "INTREPID" actuellement en train de descendre vers la surface de la Lune.
 Vous devez ramener des pièces de la sonde automatique "SURVEYOR 3" qui s'est posé à cet endroit.
 Votre moteur fusée doit brûler continuellement car s'il s'éteint, il est impossible de le rallumer. Sa poussée peut varier de 465 Kgf à 5225 legf selon que vous appuyez sur les touches 0 à 9 de votre clavier. Cette poussée restera constante jusqu'à ce que vous appuyez sur une touche différente comprise entre 0 et 9.

Pour pouvoir jouer sur les vitesses horizontales et verticales, vous pouvez incliner votre module grâce à la touche "v" qui fera augmenter l'angle du module de 45° au "w" qui le fera diminuer de 45°. Attention n'appuyez pas trop longtemps sur ces touches car l'inertie vous fera alors continuer le mouvement amorcé ! Vous devez donc arriver à vous poser avec des vitesses verticales et horizontales les plus faibles possibles (inférieurs à 1 nuls) sinon des avaries plus ou moins graves se produiront. L'angle du module doit être de 0° sinon c'est le crash irrémédiable. Si vous utilisez votre carburant complètement avant le "touch-down" votre ordinateur mettra en marche automatiquement l'étage de remontée et le moteur mais la mission sera bien entendu complètement ratée. Sa mission est considérée comme réussie si vous vous posez sans avaries graves à moins de 100 mètres de SURVEYOR 3. Mais attention, de ne pas l'écraser.
 Vous pouvez interrompre le programme à tout moment pendant son exécution en éteignant le CASIO FX 702 P. Pour le redémarrer, faire RUN 50.
 Bonne chance !

Robert TREGUIER

Symboles utilisés :

- I déplacement du module vers le bas
- T déplacement du module vers le haut
- V déplacement du module vers la droite
- V déplacement du module vers la gauche
- V clignotant : Surveyor est à droite
- V clignotant : Surveyor est à gauche
- indicateur saturé
- angle module 0°
- angle du module 315°
- angle du module 270°
- angle du module 225°
- angle du module 180°
- angle du module 135°
- angle du module 90°
- angle du module 45°



Mélange Carburant - Carburant restant	289
Direction de SURVEYOR clignotant	<
Altitude du module	4152
Sens du déplacement vertical	!
Vitesse verticale du Module	78
Symbole d'orientation du module	=
Distance de SURVEYOR	3254
Sens de déplacement horizontal	<
Vitesse horizontale du Module	28

FX 702 P

```

LIST 00
1 VAC :WAIT 50:PR
T ***** APOLLO
12 ***** *AUTE
UR: C.LEGRAND*
3 PRT :FOR X=1 TO
100:NEXT X
5 PRT "BONNE CHAN
CE,CONRAD!","*M
ODE MANUEL ACTI
VE*"
10 R$="!":Q$="<":Z
$=">":Y$=">":M=
1350:I=1:N=0
11 C=INT (RAN#200
)+1400:PRT "CAR
BURANT":INT C:
" L."
12 A=INT (RAN#1E3
)+9E3:PRT "ALTI
TUDE":A:" M."
13 D=INT (RAN#1E3
)+9E3:PRT "DIST
ANCE":D:" M."
14 H=INT (RAN#20
)-80:PRT "VIT.H
ORIZ.":ABS H:"
M/S"
15 Y=INT (RAN#20
)-80:PRT "VIT.V
ERTI.":ABS Y:"
M/S"
40 PRT "**TABLEAU
DE BORD**"
50 WAIT 10:PRT CSR
0:ABS C/10
:Y$:CSR 4:ABS C/10
A:R$:CSR 9:ABS C/10
BS V:
60 PRT CSR 11:Z$:C
SR 12:ABS C/10:ABS
D:Q$:CSR 17:ABS C/10
ABS H:
70 E$=KEY
75 IF C<0 THEN 500
80 IF E$="" THEN 1
80
90 IF E$="V":N=N+1
:GSB 400:GOTO 1
80
100 IF E$="W":N=N-1
:GSB 400:GOTO 1
80
130 $="0123456789"
140 FOR I=1 TO 10
150 G$=MID(I,1):IF
G$=E$ THEN 100
160 NEXT I
180 P=475*I:C=C-I:M
=1100+C*1.63/9.
81
200 H=H+P*SIN (N*45
)/M
210 V=V+P*COS (N*45
)/M-1.63
220 D=D+H:A=A+V:PRT
CSR 3:" "
230 IF V>0:R$=">":G
OTO 250
240 R$="!"
250 IF H>0:Q$=">":G
OTO 270
260 Q$="<"
270 IF D>0:Y$=">":G
OTO 300
280 Y$=">"
300 IF A>0 THEN 50
301 WAIT 50
305 IF N=0:PRT :PRT
"MODULE NON VE
RTICAL!":GOTO 3
90
320 IF ABS D<2:PRT
:PRT "SURVEYOR
EST ECRASE!":G0
TO 390
330 B=INT (ABS V+AB
S H)+1:IF B>5:B
=5
340 PRT :GOTO (340+
B*10)
350 PRT "ALUMISSAGE
REUSSI!","AUCU
NE AVARIE"
355 PRT "PAS DE BLE
SSES!":GOTO 450
360 PRT "QUELQUES A
VARIES","VOUS D
EVEZ REPARER!"
365 PRT "VOUS AVEZ
ETE SECOURU":G0T
O 450
370 PRT "AVARIES GR
AVES!","RETOUR
COMPROMIS!"
375 PRT "VOUS ETES
BLESSES!","PRIE
Z ET ESPEREZ!"
END
380 PRT "MOTEUR DET
RUIT!","RETOUR
IMPOSSIBLE!"
385 PRT "ALAN BEAN
EST MORT!","AVA
LEZ VOTRE POISO
N!":END
390 WAIT 20:FOR X=1
TO 5:PRT CSR 5
:"EXPLOSION!":P
RT :NEXT X
392 WAIT 50:PRT "CR
ATERE":INT (ABS
V+ABS H):" M C
REE!"
395 PRT "PAS DE SUR
VIVANTS!","PRIX
A VOS AMES!":E
ND
400 C=C-I:$=">")/Y$
(")
410 IF N=-1:N=7
420 IF N=0:N=0
430 Z=MID(N+1,1):R
ET
450 IF ABS D>100:PR
T "SURVEYOR TRO
P LOIN!":GOTO 5
10
460 PRT "SURVEYOR E
ST EN VUE!","FE
LICITATIONS HAS
R!":END
500 WAIT 50:PRT :PR
T "CARBURANT EP
UISE!","SECOND
ETAGE ALLUME"
510 PRT "LA MISSION
ECHOUÉ","VOUS
ETES LICENCIES!
":END
    
```

CATA-MARRANT

Contrairement à ce que son nom pourrait laisser croire, ce programme n'est pas particulièrement drôle et n'a aucun rapport avec la mer. C'est en fait un programme Basic permettant d'obtenir le catalogue d'une disquette sous une forme plus attrayante que le catalogue normal.

Franck CORNIQUET

Caractéristiques :

Les noms des programmes sont affichés par groupe de dix (réglage en modifiant la variable P1). Chaque page porte un numéro. Les flèches permettent de se déplacer dans une page afin de sélectionner un programme. Les flèches permettent de se déplacer d'une page à l'autre. Un programme est lancé avec la touche RETURN. Les programmes verrouillés ne sont pas visualisés. Ecrit en Basic, ce programme est modifiable relativement facilement lorsqu'on connaît la structure du catalogue sur la disquette.
 Remarque :
 Pour obtenir la liste complète des fichiers du catalogue, il suffit de supprimer le test IF Z<2 THEN 120 de la ligne 90.



```

15 REM
RECHERCHE DE VARIABLE*
20 VARIABLE$=""
25 LOCVAR = PEEK (106) * 256 + PEEK
(105):POKE LOCVAR + 2,240:POKE
LOCVAR + 3,14:POKE LOCVAR +
4,150
28 REM
CHARGEMENT IOB
*****
30 DATA 169,3,160,9,32,217,3,96,
0,1,96,1,0,17,15,251,183,0,1
50,0,0,1,0,254,96,1
40 FOR I = 768 TO 793: READ R:POKE
1,R:NEXT
45 REM
INITIALISATION
*****
50 DIM NOM$(105),TYPE(105):RWTS =
777:BUFFER = 38400:CS = RWTS
+ 1:CD = RWTS + 2:STR = RWT
S + 5:O = BUFFER + 11:O = BU
FFER + 221:P1 = 10:VOLUME =
RWTS + 14
60 SLOT = PEEK (- 18455) / 16:DR
IVE = PEEK (- 18454):K =
0:POKE CS,SLOT * 16:POKE C
D,DRIVE:LIBRES = 496:PAGE =
1:NOMBRE = 0
65 REM
ROUTINE PRINCIPALE
*****
70 FOR SECTEUR = 15 TO 1 STEP -
1:POKE STR,SECTEUR:CALL 76
8:LOC = - 34:FOR Y = 0 TO
D STEP 35:LOC = LOC + 35:Z =
PEEK (Y):IF Z = 255 THEN 1
20
80 IF Z = 0 THEN 140
90 Z = PEEK (Y + 33):IF Z < 2 THEN
120
100 LIBRES = LIBRES - Z:Z = PEEK
(Y + 2):IF Z < 120 THEN 120
110 NOMBRE = NOMBRE + 1:NOM$(NOMB
RE) = MID$(VARIABLE$,LOC,3
0):TYPE(NOMBRE) = Z - 128
120 NEXT Y
130 NEXT SECTEUR
135 REM
MISE EN PAGE
*****
140 PAGEX = NOMBRE / P1:IF NOMB
RE > PAGEX * P1 THEN PAGEX =
PAGEX + 1
150 VOLUME = PEEK (VOLUME)
160 TT$ = "":TI$ = "
":IT$ = " REALISE P
AR CORNIQUET F : LA TESTE
"
170 PAGE = 1:I = 1
180 HOME :PRINT "LIBRES:"LIBRE
S:PRINT " " :INVERSE :
PRINT "PAGE :":PAGE:"/":IPA
GEX:PRINT " " :NORMAL :VO
LUME:PRINT TT$:
INVERSE :PRINT T$:NORMAL :
PRINT TI$:PRINT
190 Z = (PAGE - 1) * P1:FOR J =
1 + Z TO P1 + Z:PRINT NOM$(
J):IF J = NOMBRE THEN 210
200 NEXT
210 X = I + 6 - Z:INVERSE :VTAB
X:PRINT TI$:VTAB X:PRINT
NOM$(I):NORMAL
215 REM
DEPLACEMENT DU CURSEUR
*****
220 WAIT - 16384,120:CLAVIER =
PEEK (- 16384) - 120:POKE
- 16388,0:FOR AA = 1 TO 4:
A = PEEK (- 16336):NEXT
221 REM SCRUTATION DU CLAVIER
230 IF CLAVIER = 21 THEN 270:REM
<- :MONTER
240 IF CLAVIER = 8 THEN 310:REM
-> :DESCENDRE
250 IF CLAVIER = 13 THEN 340:REM
RETURN :CHOIX
260 GOTO 220
261 REM MONTER OU DESCENDRE
270 IF I = NOMBRE THEN 170
280 VTAB X:CALL - 860:PRINT N
OM$(I):I = I + 1
290 IF I - 2 > P1 THEN PAGE = PA
GE + 1:GOTO 180
300 GOTO 210
310 IF I = 1 THEN PAGE = PAGE:I
= NOMBRE:GOTO 180
320 VTAB X:CALL - 860:PRINT N
OM$(I):I = I - 1
330 IF I - 2 < 1 THEN PAGE = PAG
E - 1:GOTO 180
340 GOTO 210
345 REM
CHARGEMENT DES PROGRAMMES
*****
346 CTLD$ = CHR$(4)
350 IF TYPE(I) = 2 OR TYPE(I) =
1 THEN PRINT CTLD$:"RUN"NO
M$(I)
360 IF TYPE(I) = 0 THEN PRINT C
TLD$:"EXEC"NO M$(I)
370 IF TYPE(I) = 4 THEN PRINT C
TLD$:"BRUN"NO M$(I)
380 HOME :PRINT "ERREUR DE LECT
URE..."
    
```

CASSE-BRIQUE

Qui a dit que le Canon X-07 ne cassait pas des briques ? Cette injustice est enfin réparée grâce au programme suivant qui vous démontre que votre Canon est capable de tout, comme les plus grosses machines.

Johann SIROUR



```

3 SC=0:DEFINT A-Z:CLS
4 PRINT "BREAKOUT":FOR I=1 TO 800:NEXT
5 CLS:PRINT "tes vous bon(1) moyen(2) ou mauvais(3)":FOR I=1 TO 1400:NEXT
6 CLS:PRINT "ou voulez vous voir une demonstration(4) " :INPUT 0
7 PRINT "pour lancer la balle appuyer sur une des touches":FOR I=1 TO 1000:NEXT
8 PRINT "pour deplacer la raquette utiliser les fleches en haut et en bas"
9 FOR I=1 TO 1400:NEXT
10 N=1:C=105:U=1:M=-1:NB=0
11 GOSUB 200
15 CLS
20 LINE(0,0)-(119,0):LINE(119,31)
25 LINE(0,31):LINE(0,0)
30 FOR I=10 TO 50 STEP 4:LINE(I,0)-(I,31):LINE(I+1,0)-(I+1,31)
35 NEXT
40 LINE(C,RP)-(C,RG)
50 LB$=INKEY$:IF LB$="" THEN GOELSE 235
60 IF POINT(X+A,Y+B)=-1 THEN X=X+A:Y=Y+B:GOTO 120
70 X=X+A:Y=Y+B:PSET(X,Y):PRESET(X-A,Y-B)
80 IF STICK(0)=0 THEN 60
90 IF (STICK(0)=1) AND (RP<1) THEN RP=RP-1:PSET(C,RP):PRESET(C,RG):RG=RG-1:GOTO 60
    
```

```

100 IF (STICK(0)=5) AND (RG<30) THEN RG=RG+1:PSET(C,RG):PRESET(C,RP):RP=RP+1:GOTO 60
110 GOTO 60
120 IF (YB=0) AND (XA<C) THEN NB=M*B:BEEP 150,1:GOTO 60
130 IF (YB=31) AND (XA<C) THEN NB=M*B:BEEP 150,1:GOTO 60
135 IF (XA=1) THEN NA=M*A:AE=145
140 IF (YB=0) OR (YB=31) THEN NB=M*B
142 BEEP 150,1:GOTO 60
145 IF (XA=C) THEN NA=M*A:ME=160
150 IF (YB=0) OR (YB=31) THEN NB=M*B
155 BEEP 150,1:GOTO 60
160 IF (XA>5) AND (XA<63) THEN PRESET(XA,YR) ELSE 170
161 PRESET(XA-1,YR):PRESET(XA+1,YR)
162 BEEP 120,1
164 NB=NB+1:SC=SC+(ABS(XA-50))
166 A=M*A:IF NB=330 THEN 220
168 SR=(NB/30)-FIX(NB/30):IF SR=0 THEN 310
169 GOTO 60
170 IF XA<C THEN 60
175 CLS:LOCATE 3,2:PRINT "PERDU":FOR I=1 TO 900:NEXT
180 LOCATE 3,3:PRINT "votre score =":SC:FOR I=1 TO 2000:NEXT
185 IF SC<3 THEN 60
190 CLS:PRINT "meilleur score =":IMS
195 LOCATE 0,1:PRINT "une autre partie?"
200 P$=INKEY$:IF P$="0" THEN 10
205 IF P$<>"N" THEN 200
210 END
220 CLS:PRINT "vous tes adroit ":FOR I=1 TO 1000:NEXT
230 PRINT "vous passez au 'INI' tableau":N=N+1:FOR I=1 TO 1500:NEXT
233 BR=BR+1:C=105:U=1:M=-1:NB=0:GOTO 11
235 FOR I=1 TO 3:RD=FIX(RND(1)*2):NEXT
240 IF RD=0 THEN A=-1:B=-1:GOTO 250
245 IFRD=1 THEN A=-1:B=-1:GOTO 250
250 X=70+INT(RND(1)*4)
260 Y=INT(RND(1)*25)+3
270 GOTO 60
280 IF 0=1 THEN RP=13:RG=17:BR=7:RETURN
290 IF 0=2 THEN RP=11:RG=19:BR=5:RETURN
300 IF 0=3 THEN RP=11:RG=19:BR=3:RETURN
305 RP=1:RG=30:BR=5:RETURN
310 FOR I=RPTORG:PRESET(C,I):NEXT
320 C=C-BR:LINE(C,RP)-(C,RG):GOTO 60
    
```

CANON

X-07

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

Règlement :

ART. 1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre. ART. 2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quelque soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur de-

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

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

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

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

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

ART. 7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1, rue des Halles 75001 Paris. ART. 8 : HEBDOGICIEL se réserve

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

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

HEBDOGICIEL : 27, rue du Gal FOY - 75008 PARIS.

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

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

BON DE PARTICIPATION

Nom :
Prénom :
Age : Profession :
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 sera de 1000 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. Les supports des programmes publiés sont conservés, n'oubliez donc pas d'en faire une copie.

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).

DDI OFFRE CINQ CASSETTES VIERGES AU MEILLEUR PROGRAMME DE CHAQUE CATÉGORIE.

Le Club PPC-T offre au meilleur logiciel en langage FORTH sur HEWLETT-PACKARD une adhésion gratuite à son club.

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

Les éditions du CAGIRE offrent au meilleur logiciel du mois sur HP 41, leur livre "autour de la boucle" de Janick TAILLANDIER.

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

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. IL OFFRE ÉGALEMENT UN "CALC" ET UN "GRAPHE" POUR LE MEILLEUR PROGRAMME CANON.

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

● Envoyez vos supports, mode d'emploi, listings et bon de participation dans une même enveloppe.

Vous pouvez nous envoyer plusieurs programmes sur un même support en l'indiquant sur votre Bon de Participation.

● N'oubliez pas et ceci est très important, d'inscrire sur vos supports votre nom, le nom du programme et le matériel utilisé. 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 pourrions ainsi repérer facilement les listings, une fois sortis de l'imprimante.

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

● En ce qui concerne les bons de participation, mettez votre adresse complète et votre numéro de téléphone (si vous en avez un).

● Pour tout envoi tel que "petites annonces", "abonnement" et "programmes" spécifiez sur vos enveloppes l'objet de votre courrier.

Ne nous envoyez plus d'enveloppes timbrées, mettez simplement les timbres joints à votre envoi.

● Expliquez les particularités de votre ordinateur et le moyen d'adapter votre programme à d'autres ordinateurs.

● Vu le nombre important de programmes similaires que nous recevons, évitez de nous envoyer les jeux suivants : BIORYTHMES, MASTERMIND, PENDU, TOUR DE HANOI, CALENDRIER, BATAILLE NAVALE, POKER, JACKPOT, BOWLING, BLACK JACK, LABYRINTHE, MEMORY, SIMON, 421, OTHELLO, SOLITAIRE, LOTO.



GAGNANT DU CONCOURS MENSUEL HEBDOGICIEL

Olivier DEPRIESTER pour CALTAB sur PC 1500 gagne 10.000 F.

GAGNANTS DE LA GAMME COMPLETE DE CASSETTES DE JEUX SUR FX 702P ET PC 1500 OFFERTE PAR LOGI'STICK :

Laurent DUMONT - 65000 TARBES, pour FLIPPER sur CASIO FX 702P.
Olivier DEPRIESTER - 59800 LILLE pour CALTAB sur PC 1500.

GAGNANT DU LIVRE "AUTOUR DE LA BOUCLE" DE JANICK TAILLANDIER - EDITIONS CAGIRE POUR LE MEILLEUR LOGICIEL SUR HP 41

Frédéric DARIN - 31500 TOULOUSE, pour DONJON DE LA MORT sur HP 41.

GAGNANT DES DEUX CASSETTES OFFERTES PAR SQUIRELLE :

Serge MOTTE - 61390 COUROMER, pour AUTO ECOLE sur ORIC.

GAGNANTS DES LIVRES "REGLE A CALCUL" ET DE CINQ CASSETTES VIERGES OFFERTES PAR DDI

Olivier DEPRIESTER 59800 LILLE pour CALTAB sur PC 1500.
Frédéric DARIN 31500 TOULOUSE pour DONJON DE LA MORT sur HP 41.
Serge MOTTE 61390 COURTOMER pour AUTO ECOLE sur ORIC.
Laurent DUMONT 65000 TARBES pour FLIPPER sur CASIO FX 702 P.
Vincent GRENET 75017 PARIS pour EDITEUR DE PROGRAMME sur APPLE.
Yves RADENNE 62200 BOULOGNE pour DESO 7 sur T07.
Jean-Louis WANSART 4331 FLENALE BELGIQUE pour SCHTROUMPF sur COMMODORE 64.
Bernard DUPIN 17000 LA ROCHELLE pour UTILITAIRE sur CANON X 07.

Olivier DEVUE 5570 BEAURAINNE pour MUSIC MASTER sur SPECTRUM.
Michel CORRENOZ 71570 LEYNES pour COLORAMA sur TI 99/4A Basic Simple.
Patrick MICHEL 34290 SERVIAN pour WALKERS sur ZX 81.
J.-F. de LIGONDES 82290 LA VILLE DIEU pour SCRABBLE sur TRS 80.
Philippe IMBERT 13011 MARSEILLE pour MUNCH TI sur TI 99/4A (Basic Etendu) Yann AUGER 60250 MOUX pour OTHELLO sur MZ 80
Philippe LEFRANCOIS 50700 VALOGNES pour PAPY FAIT DE LA RESISTANCE sur VIC 20 Luc LEMOEL 95200 SARCELLES pour SIMPF sur MPF II
Pascal PRIOUX 94340 JOINVILLE pour MANOIR DU COMTE ZORK sur PC 1211

PETITES ANNONCES GRATUITES



VENDS TI 99/4A déc. 83, SOUS GARANTIE + cordon magnéto + manette jeux + K7 basic 1400 F. Monsieur TRIQUOIRE tél. 19.32.(81) 30.55.23 (BELGIQUE)

VENDS CANON X07 16K + câble cassette XC910 + adaptateur secteur pour X 07 AD 411 + livre "JEUX ET PROGRAMMES POUR CANON X07" + magnéto. état neuf vendu 2800 F. Marc TOURTOULOU 37, avenue du Château 92190 NEUDON tél. 534.05.95 (après 17 h)

VENDS TI 99/4A + module basic étendu + câble cassette + prise PERITEL + 2 numéros TI99/4A magazine + livre programmes Basic Etendu, le tout 2000 F. Monsieur PINSON tél. 266.15.23 (heures bureau) 725.05.55 (domicile)

VENDS ATARI 800 48 KO + 1 magnéto cassettes programme + 3 cartouches de jeux + 2 joystick + 1 cartouche basic + 1 cassette Mailing List + 4 manuels + 1 dictionnaire Equivalence Basic sous garantie encore 4 mois parfait état. Valeur 9800 F. vendu 5500 F. Philippe d'AUGEROT tél. 842.13.15

ACHETE écran moniteur COMMODORE et extension mémoire pour VIC 20. Christophe GILDAS 19, rue Dagobert 92110 CLIGNY tél. 739.36.25

VENDS console de jeu Vidéo ATARI (sept. 83) + 2 cassettes de jeux (INVADERS, PAC MAN) 1000 F. CHERCHE EXTENTED BASIC, modules et livres pour TI 99/4A faire offre à Guy MAHE 23 allée H. Sellier 92800 PUTEAUX

VENDS VIC 20 8K + adaptateur noir et blanc + moniteur langage machine + magnéto + livres doc. complète et 50 logiciels sept. 83 vendu 2800 F. Vincent TARRAZI 10, bd de Lagaye, altitude 117 13009 MARSEILLE tél. (91) 75.38.86 (soir)

VENDS TI 99/4A + manuels + boîtiers PERITEL + adaptateur TV noir et blanc + câble magnéto + module Basic Etendu + module CAR WARS + manettes de jeu + manuel du basic étendu + manuel contenant 40 programmes + une cassette contenant une trentaine de programmes. Le tout acheté environ 4500 F. Revendu 2000 F. demander Jean Marc au (48) 30.67.10

Suite page 20

ENQUETE

PC 1211



Vous êtes chargé de résoudre une histoire criminelle le plus rapidement possible. Face à vous, 9 suspects, dont 1 est obligatoirement le meurtrier, et bien sur une victime, le malheureux GASTON...

Eric FLAMENT

Pour identifier le meurtrier, il vous faut savoir que :

Le meurtrier n'a pas d'alibi
Il connaissait la victime (GASTON)
Il se meurt sur le lieu où il se trouvait
Evidemment, si les choses en restaient là, il serait facile de trouver le coupable. Mais voilà, les autres suspects ne sont pas obligés d'avoir un alibi, et pourraient très bien connaître la victime...
Par contre, vous êtes sûr d'une chose : seul le meurtrier se meurt sur le lieu où il se trouvait.

Deuxième complication, un deuxième meurtre peut survenir à n'importe quel moment de la partie ! et c'est là où les choses se compliquent terriblement, car si la victime détenait une information capitale, il vous sera pratiquement impossible de découvrir le meurtrier.

Il est bien sûr, de votre devoir, de découvrir les deux meurtriers qui peuvent être différents, ou être la même personne.

Ah ! j'allais oublier, l'affaire ne peut être tout simplement qu'un suicide. Pour résoudre cette enquête, qui peut se jouer à plusieurs, vous disposez de deux questions par tour. Vous pouvez alors interroger ou réinterroger un suspect. Ces deux questions posées, vous passez l'ordinateur au joueur suivant etc... jusqu'à ce que l'enquête soit résolue.

Vous pouvez choisir ces deux questions parmi 5 qui sont :

(21) - Où étiez-vous ? : le suspect vous dira où il était. Seul le meurtrier peut mentir à cette question et à elle seule.

(22) - Avez-vous un alibi sûr ? : Si le suspect répond par l'affirmatif, il sera tout de suite innocenté. Bien entendu le meurtrier répondra non.

(25) - Est-ce que vous connaissiez GASTON ? : Si le suspect répond non il est innocenté. Quant au meurtrier il répond par l'affirmative.

(35) - L'avez-vous vu là où vous étiez ? : Cette question est très importante mais d'un emploi délicat. En effet, elle va permettre de découvrir qui a menti. Pour cela il faut que le suspect que vous interrogez soit sur le même lieu que l'autre suspect (par exemple tous les 2 au cinéma, au café etc...).

Lorsque vous poserez cette question l'ordinateur vous demandera QUI ? et vous donnerez le numéro de l'autre personne.

Si le suspect interrogé répond par l'affirmative, vous pouvez être sûr que les deux suspects sont innocents.

Dans le cas contraire, vous êtes sûr que l'une des deux personnes est coupable.

Maintenant passons au mode d'emploi : Après RUN, introduisez un nombre entre 0 et 1. Quelques minutes sont nécessaires pour générer l'enquête. Ce laps de temps écoulé le programme affiche où GASTON est mort. Il vous demandera ensuite quel suspect voulez-vous interroger, suivi du code de la question que vous voudriez lui poser (cette séquence se répète deux fois puis vous passez à un autre suspect).

Voilà je pense que vous êtes en mesure de jouer, il ne me reste plus qu'à vous donner les numéros des suspects et à vous souhaiter Bonne Chance !

1- ALBERT, 2 - GUSTAVE, 3 - DUDULE, 4 - HENRI, 5 - MARCEL, 6 - HELENE, 7 - KATIE, 8 - SYLVIE, 9 - ALINE.

Il vous faudra avant tout enregistrer (puis les sauver) les noms, dans les mémoires AS(1) à AS(9) et les lieux (Théâtre, Café, Parc, Casino, Palace, Marché, Golf, Tennis, Cinéma) en AS(11) à AS(19).

Dernière information, vous pouvez modifier à loisir tous les noms mais vous pouvez aussi arrêter le jeu quand vous voulez. Pour reprendre la partie faire RUN14. De plus, si vous vous trompez dans l'introduction du nom du suspect que vous vouliez, il suffit de taper ENTER lorsque l'ordinateur affiche QUESTION.

```

1: BEEP 2: INPUT )+V+E1:GOSUB (37)GOTO 14
  "NBRE ENTRE 15: X=X+1
  0 ET 1:";W 16: IF A$(37)=A$
3: A(40)=0:A(41 17: GOTO 18
  )=10 18: IF X<>10GOTO
4: U=0:FOR X=0 :BEEP 1:Y=Y+ 15
  00:U=U+V*10^ 10:PRINT "GA 15
  X:NEXT X STON MORT AU "A$(Y)
7:FOR X=1TO 10 14: X=0:BEEP 2: INPUT "QUEL
8:GOSUB 300:A( 14: X=0:BEEP 2: INPUT "QUEL
  X+26)=V*E2: SUSPECT?"A$
  GOSUB 300:A( (37):Z=A(41)
  X+26)=A(X+26) :IF A$(Z)=A$
  
```

```

(37)
20:Y=0:GOTO 14
21:"OU ETIE"Z=
  INT(A(X+26)
  /E2)+10:BEEP
  1:PRINT "J'E
  TAIS AU ";A$
  (Z):GOTO 19
22:"ALIBI S"Z=
  INT(U/E2):
  IF X=ZBEEP 1
  :PRINT "NON.
  ..DESOLE":
  GOTO 19
23:Z=(A(X+26)/1
  0):Z=Z-INT(
  A(X+26)/10):
  Z=Z*10:IF Z<
  2BEEP 1:
  PRINT "QUI,B
  IEN SUR":
  GOTO 19
24:BEEP 1:PRINT
  "NON...DESOL
  E":GOTO 19
25:"CONNAIS"Z=
  INT(U/E2):
  IF X=ZBEEP 1
  :PRINT "QUI
  UN PEU":GOTO
  19
26:GOSUB 300:IF
  V<2BEEP 1:
  PRINT "NON D
  ESOLE":GOTO
  19
27:BEEP 1:PRINT
  "OUI UN PEU"
  :GOTO 19
28:"EST CE 0"
  INPUT "QUI?
  ";Z:IF X=A(3
  9)BEEP 1:
  PRINT "QUI,B
  IEN SUR":
  GOTO 19
29:GOSUB 300:IF
  V<4BEEP 1:
  PRINT "QUI,B
  IEN SUR":
  GOTO 19
30:BEEP 1:PRINT
  "NON DESOLE"
  :GOTO 19
32:"ACCUSATION"
  BEEP 6:INPUT
  "QUEL MEURTR
  E";Z:IF Z=2
  GOTO 38
33:INPUT "MEURT
  RIER? ";Z:Y=
  INT(U/E2):
  IF Z=YBEEP 4
  :PRINT "BRAV
  O...":GOTO 1
  9
34:BEEP 2:PRINT
  "DESOLE...PE
  RDU":Y=0:
  GOTO 19
35:"L'AVEZ VO
  US BEEPEZ"
  "QUI?";Z:IF
  Z=INT(U/E2)
  THEN 37
36:IF INT(A(X+
  26)/E2)=INT
  (A(X+26)/E2)
  BEEP 1:PRINT
  "OUI,BIEN SU
  R":GOTO 19
37:BEEP 1:PRINT
  "NON JE NE C
  ROIS PAS":
  GOTO 19
38:INPUT "MEURT
  RIER? ";Z:IF
  Z=A(39)BEEP
  4:PRINT "BRA
  VO..."
39:GOTO 34
40:GOSUB 300:IF
  V>2GOTO 19
41:GOSUB 300:A(
  39)=V:Z=V:A(
  40)=1:GOSUB
  300:A(41)=V:
  BEEP 2:PAUSE
  "2EME MEURTR
  E";Y=INT((A
  (26+Z)/E2)
  42:Y=Y+10:PAUSE
  "MORT DE ";A
  $(V):PRINT "
  AU ";A$(Y)
43:Y=0:GOTO 19
300:W=W^1:W=W-
  INT W:V=INT
  (9*W)+1
301:RETURN
  
```

HISTO 3D

Ce programme permet de visualiser des résultats (ventes, notes, etc...) sous la forme d'un histogramme en trois dimensions.

Le nombre de catégories est limité à 6 (au moins 2).

Thierry DOMBLIDES

Le programme démarre avec RUN ou DEF "A". Il faut introduire le titre de l'histogramme, puis la valeur maximale atteinte par une colonne. Après avoir entré le nombre de colonnes et de rangées, entrez les légendes (date, mois, etc...) et les différentes données.

```

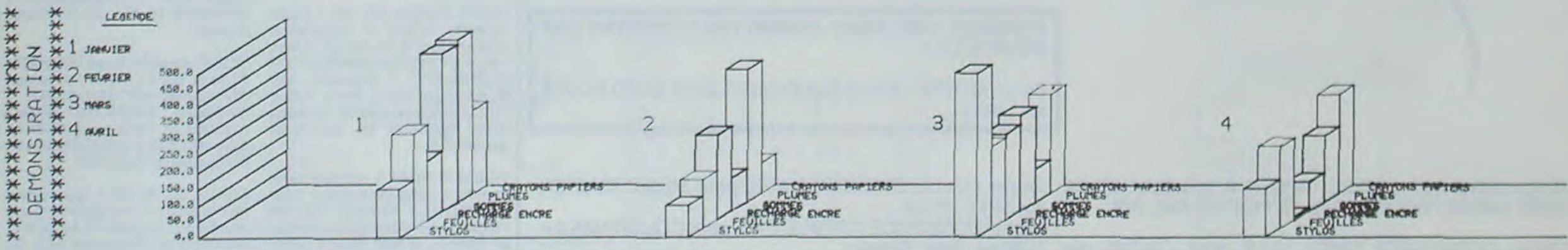
7:GOTO 150
10:"INIT":GRAPH :
  SORGN :COLOR 0
20:DATA -1,0,0,-1
  00,150,-100,20
  0,-100,50,-100
  0,-100,-1,0,5
  0,-100,50,-260
30:DATA -1,0,0,-1
  00,0,-260
80:RESTORE
90:ON ERROR GOTO
  125
100:READ X,Y
105:IF X<0READ X,Y
  :GLCURSOR (X,Y
  ):GOTO 120
110:LINE -(X,Y)
120:GOTO 90
125:COLOR 3:A=15:B
  =65
130:FOR I=1TO 9
135:LINE (A,-100)-
  (B,-100)
136:A=A+15:B=B+15
140:NEXT I
145:RETURN
150:"A":CLEAR :
  WAIT 64:PRINT
  "*****HISTO.
  3D*****"
160:BEEP 3,100,64:
  DIM HA(6):DIM
  HA$(6)*16:DR=0
  170:INPUT "TITRE D
  U GRAPHE:";A$
  175:COLOR 3
  180:LPRINT "*****
  *****"
  190:LO=LEN A$:PL=
  INT((18-LO)/2
  )
  200:LCURSOR PL:
  COLOR 2:LPRINT
  A$
  210:TEXT :COLOR 3:
  LPRINT "*****
  *****"
  220:BEEP 2,50,64
  230:CLS :WAIT 0:
  PRINT "VALEUR
  Max :":CURSOR
  12:INPUT MAX
  235:IF MAX<0GOTO 2
  30
  240:GOSUB "INIT"
  250:COLOR 1:CSIZE
  1
  260:ROTATE 1:X=0:U
  A=0:PAS=MAX/10
  270:FOR I=0TO 10
  275:GLCURSOR (X,-5
  5):LPRINT
  USING "#####.
  "
  ;VA
  280:X=X+15:VA=VA+P
  AS
  290:NEXT I
  295:CLS :BEEP 3,55
  ,64:WAIT 0
  300:PRINT "Nbre Ma
  tieres (<?>":
  CURSOR 19:
  INPUT NO
  310:IF NO>6GOTO 29
  5
  311:CLS :INPUT "Nb
  r de rangées:"
  ;RA
  312:GOSUB "LEGENDE
  "
  315:FOR IY=1TO RA
  320:E=150/MAX:N=1:
  DX=50/NO:DY=DX
  /0.625
  330:GOSUB "UAL"
  340:COLOR 1
  345:HA(I)=U+E
  350:LINE (0,-260)-
  (HA(I),-260)
  360:LINE (0,-280)-
  (HA(I),-280)
  365:D1=0:D2=-280
  370:D1=D1+DX:D2=D2
  -DY
  380:TEXT (D1,D2)-
  (
  
```

```

D1+HA(I),D2)
390:LINE (HA(I),-2
  60)-(HA(I),-28
  0)
400:LINE -(HA(I)+D
  1,D2)
410:LINE -(HA(I)+D
  1,D2+20)
420:LINE -(HA(I),-
  260)
425:LINE (0,-260)-
  (0,-280)
430:LINE -(DX,-280
  -DY)
435:GLCURSOR (D1-5
  ,D2-15):LPRINT
  HA$(I)
437:GLCURSOR (D1+9
  0,D2+DY+40):
  CSIZE 2:LPRINT
  STR# IY
440:G=1
450:FOR I=2TO NO
455:N=I
460:GOSUB "UAL"
470:G=6+1:IF G>3
  LET G=0
480:COLOR 6
490:HA(I)=U+E
491:LINE (D1,D2)-(
  D1+DX,D2-DY)
492:D1=D1+DX:D2=D2
  -DY
493:LINE -(D1+HA(I
  ),D2):LINE -(D
  1+HA(I)-DX,D2+
  DY)
495:GLCURSOR (D1-2
  *DX/3,D2-15):
  CSIZE 1:LPRINT
  HA$(I)
500:IF HA(I)<HA(I-
  1)GOSUB "INF"
510:IF HA(I)>HA(I-
  1)GOSUB "SUP"
520:IF HA(I)=HA(I-
  1)GOSUB "="
600:NEXT I
610:TEXT 0:LINE (
  D1,D2)-(D1,D2-
  160)
615:DR=1
620:LINE (0,D2-160
  )-(0,D2+20+NO*
  DY):SORGN
900:NEXT IY
910:TEXT :LF 17:
  END
1000:"UAL":CLS
1005:IF IY>1GOTO
  1100
1010:BEEP 3,55:
  WAIT 0:PRINT
  "Valeur colo
  nne No"+STR#
  N+"":
  1020:CURSOR 20:
  INPUT U
  1030:IF U>MAXOR U
  <0CLS :GOTO
  1005
  1031:IF IY>1GOTO
  1040
  1035:CLS :INPUT "
  Libelle colo
  nne:";HA$(N)
  1040:RETURN
  2000:"INF"
  2005:KL=20*0.625
  2007:IF HA(I-1)>H
  A(I)>KLGO TO
  2010
  2008:GOTO "INF+"
  2010:IF 20<DY
  LINE (D1+HA(
  I),D2)-(D1+H
  A(I),D2+20)
  A(I),D2+20):
  GOTO 2030
  2020:LINE (D1+HA(
  I),D2)-(D1+H
  A(I),D2+DY):
  GOTO 2060
  2030:LINE (D1+HA(
  I),D2+20)-(D
  1-DX+HA(I)+2
  0*0.625,D2+D
  Y)
  2060:RETURN
  
```

```

3000:"="
3005:IF NO>4AND H
  A(I-2)>HA(I-
  1)GOTO "SUP"
3010:LINE (D1+HA(
  I),D2)-(D1+H
  A(I),D2+20)
3020:LINE -(D1-DX
  +HA(I),D2+DY
  +20)
3030:RETURN
4000:"SUP"
4010:IF NO>4GOTO
  6000
4020:LINE (D1+HA(
  I),D2)-(D1+H
  A(I),D2+20)
4021:LINE -(D1-DX
  +HA(I),D2+DY
  +20)
4022:LINE -(D1-DX
  +HA(I),D2+DY
  )
4023:LINE -(D1-DX
  +HA(I-1),D2+
  DY)
4024:LINE (D1-DX+
  HA(I),D2+DY+
  20)-(D1-DX+H
  A(I-1),D2+DY
  +20)
4060:RETURN
5000:"INF+"
5010:LINE (D1+HA(
  I),D2)-(D1+H
  A(I),D2+20)
5020:LINE -(D1-DX
  +HA(I-1),D2+
  DY+20)-(HA(I-
  1)-HA(I))/0.
  625)
5030:GOTO 2060
6000:IF HA(I-1)=
  HA(I-2)GOTO
  4020
6010:IF HA(I)=HA
  (I-2)GOSUB "
  S"
6020:IF HA(I)<HA(
  I-2)GOSUB "S
  "
6030:GOTO 4060
7000:"S"
7010:LINE (D1+HA(
  I),D2)-(D1+H
  A(I),D2+20)
7020:LINE -(D1-DX
  +HA(I),D2+DY
  +20)
7030:LINE -(D1-DX
  +HA(I),D2+DY
  )
7040:LINE -(D1-DX
  +HA(I-1),D2+
  DY)
7050:LINE (D1-DX+
  HA(I),D2+DY+
  20)-(D1-2*DX
  +HA(I-2),D2+
  DY+20)
7060:RETURN
8000:"SS"
8010:LINE (D1+HA(
  I),D2)-(D1+H
  A(I),D2+20)
8020:LINE (D1-DX+
  HA(I),D2+DY)
  -(D1-DX+HA(I
  -1),D2+DY)
8025:IF OP=1GOTO
  8040
8030:LINE (D1-DX+
  HA(I),D2+DY)
  -(D1-DX+HA(I
  ),D2+2*DY)
8040:LINE (D1+HA(
  I),D2+20)-(D
  1-DX+HA(I)+5
  ,D2+2*DY)
8045:IF OP=1LET O
  P=0:RETURN
8050:RETURN
9000:"LEGENDE"
9010:CSIZE 1:
  COLOR 2:
  ROTATE 1
9020:GLCURSOR (20
  ,
  
```



HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

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

NOM : _____
 PRENOM : _____
 ADRESSE : _____
 REGLEMENT JOINT : CHEQUE CCP

MATERIEL UTILISE :
 CONSOLE :
 PERIPHERIQUES :

en Septembre seront disponibles l'unité centrale, son clavier et un logiciel de Basic Etendu de 16 K sur ROM pour environ 3000 F. Egalement disponible en option, les manettes de jeu à infrarouge et des logiciels sous forme de cartouches enregistreur. A noter que les logiciels utilisent le synthé-

seur de parole intégré et qu'ils ont une très jolie d'homme. Plus tard, en Avril 85, des cartouches de RAM et 16 K enregistreur (sur un autre slot) permettront de sauvegarder des programmes sans lecteur de cassettes, une interface video text pour se brancher sur Minitel et le drive.

Bon sang, qu'il est intéressant cet ordinateur français, rien à voir avec les produits rébarbatifs que l'on nous a proposé jusqu'à présent. SINCLAIR, APPLE et les autres n'ont qu'à bien se tenir! Espérons qu'il n'y aura ni problème de fiabilité ni rupture de stock! COCORICO, ONE MORE TIME!

THE FRENCH COMPUTER

Les logiciels commercialisés en septembre 1984 :

- Jeux d'adresse
- Guppy (jeu de labyrinthe)
- Wizard (guerre de l'espace)
- Virus
- Tennis
- Grand prix (course automobile)
- Doc Thorax (jeu de l'espace en 3 dimensions)
- Jeux éducatifs
- Imagix (dessin assisté par ordinateur pour enfants à partir de 7 ans)
- Mélodix (apprentissage de la musique)
- Programmes utilitaires
- Exeltext (système d'édition et traitement de textes)
- Exelcalc (système de traitement arithmétique, totalisateur, balance carrée).

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES :

- 8 couleurs de base avec possibilité de mélange à l'infini.
- 250 lignes de 320 pts. 80.000 pixels tous adressables pixel par pixel, en 8 couleurs différentes.
- 2 micro-processeurs 8 bits microcodés (TMS 7020 et TMS 7041).
- Horloge de 4,9 Mhz.
- 34 K de mémoire vive dont 32 utilisables pour la programmation.
- 8 K de mémoire morte pour le moniteur résident + 16 K sur ROM basic.
- Mémoire vive extensible à 290 K avec une unité de traitement additionnelle.
- Mémoire morte extensible à 32 K.
- Clavier 61 touches mobiles simples et agréables d'utilisation dont 4 touches éditeur pleine page AZERTY accentué.
- Alimentation intégrée à l'unité centrale avec fusible de protection.
- Majuscules - Minuscules.
- Synthèse de la parole humaine intégrée à l'unité centrale.
- Fonctionnement du clavier (jusqu'à 8 m de distance - rebondissement de l'infra-rouge).
- Utilisation des programmes sous forme de modules ROM (solidité, fiabilité des programmes).
- Contrôleur de communication intégré, type RS 232 C, prêt à fonctionner en terminal de service ou de transmission.
- Interface magnétophone cassette (prise DIN) utilisation possible de tout lecteur enregistreur vendu dans le commerce.
- Interface pouvant recevoir une mémoire CMOS RAM (non volatile) de 16 K (information conservée pendant 2 ans minimum).
- Interface infra-rouge (couleur, décodeur) permettant l'utilisation à distance de 2 manettes infra-rouge.

L'EXELVISION EXL 100.



BASIC
ASC, CHR\$, HEX\$, INSTR, LEFT\$, LEN, MID\$, OCT\$, RIGHT\$, SPACES, STR\$, STRING\$, VAL, ABS, ACS, A AND B, ASN, ATN, CLG, COS, ERL, ERR, EXP, INT, LOG, MAX, MIN, A MOD B, NOT B, A OR B, RND, SGN, SIN, SQR, TAN, A XOR B, FOR V=X TO Y, GOSUB, GOTO, IF THEN ELSE, ON ERROR GOTO, ON I GOSUB, ON I GOTO, REPEAT... UNTIL R, USR, WHILE, CLS, CLEAR, COLOR A,B, CONT, CURSOR, DATA, DEF FN, DIM, END, ERASE, FLASH, INVERSE, NORMAL, PEEK, POKE, POSC, POSL, READ, REM, RESTORE, STOP, SWAP, WAITI, INPUT, INPUT\$, LINE INPUT, LSAVE, LOAD, PRINT, PRINT USING "chaîne", LPRINT et LPRINT USING, INKEY\$, JOY et JOYI, ECRAN, SERIAL, SET, RESET, POINT, HROFF, HRON, HRAT, TRACE, HRCLS, ICHAR, SPRITE, SETIME, TIMES, MUSIC, SPEAK.



Avez-vous vu le Banc d'Essai Duriez ? des 20 micro-Ordinateurs domestiques ou portatifs?

24 PAGES SUR SHARP, COMMODORE, SINCLAIR, ORIC, CASIO, EPSON, THOMSON, etc...

Ce Banc-d'Essai-Catalogue est un condensé de caractéristiques techniques précises, sans délayage publicitaire.

Il est complété par des appréciations et des tests Duriez sans complaisance. Et des conclusions pour guider votre achat.

13 portables à Prix-Charter-Duriez :

★ Sharp PC 1500 T.T.C., F. : 1690	★ Imprimante FP 10 560	★ Adaptateur secteur 98
★ PC 1500 + CE 150 1750	★ FX 802 P 1400	★ Cordon imprim. parallèle 199
★ PC 1500 + CE 150 3400	★ PB 100 645	★ Canon XO.7 (8 Ko) 2170
★ Extension 16K protégée CE 161 1700	★ Interface magnéto FA3 245	★ Traceur 4 coul. 1650
★ Interface RS 232 parallèle 1890	★ Imprimante FP12 635	★ XO.7 + traceur 3700
★ PC 1251 1190	★ PB700 1660	★ Mémoire 8 Ko 780
★ PC 1245 750	★ Traceur 4 coul. 2280	★ Carte 4 Ko 389
★ Périph. pour 1251 ou 1245 1560	★ Magnéto intégrable 850	★ Cable magnéto 49
★ Imprimante + magnéto 169	★ Mémoire 4 Ko 850	★ Amplific. RS232 + Cordon 690
★ Imprimante + inter. magn. 790	★ FP200 2290	★ Cordon imprim. parallèle 245
★ Imprim. + magnéto intégré 1590	★ Mémoire 8 Ko 623	★ Carte fichier 495
★ Hewlett Packard 2880	★ Cordon magnéto 85	★ Epson HX20 5800
★ HP41 CX 1560	★ Traceur 4 coul. av. cordon 2281	★ Magnéto 1100
★ Lecteur de cartes 390	★ Cordon imprim. parallèle 390	★ Mémoire 16 Ko 1200
★ Accus rechargeables 155	★ Lecteur disquettes 4430	★ Modem + cordon 1755
★ Chargeur 8190	★ Clavier numérique 512	★ Paquet Cadeau Duriez mc. F. 3990
★ HP 75C 8190	★ Adaptateur secteur 225	★ Thomson TO7 + Mémo-basic + Magnéto + manette jeux et sons mc. F. 3990
★ Module mémoire 8K 1190	★ Logiciels FP200 809	★ Prix ou 1 ^{er} Mars 1984. En cas de changement Duriez vous avise avant expédition.
★ Imprimante thermique 3950	★ Extension CETL (ROM) 155	
★ Interface TVUHF 3350	★ Graph (cassette) 285	
★ Casio FX 702 P 1050	★ Statistiques (cassette) 419	
★ Interface magnéto FA2 260	★ File (disquette) 214	
	★ Manuel Library (Livre) 5990	
	★ Olivetti M 10 828	
	★ Mémoire 8Ko 828	

Duriez vend aussi par poste

Avec le Banc-d'Essai Duriez (envoi contre 3 Timbres; gratuit au magasin), vous recevrez la liste complète des prix-plancher Duriez, à jour, des machines, cassettes, disquettes, livres, recueils de programmes, jeux, logiciels d'affaires.

Si vous commandez par poste, vous avez 8 jours pour changer d'avis. Duriez vous remboursera sans vous poser de questions.

Duriez est ouvert 132, Bd St Germain, Paris 6^e (M^o Odéon) de 9 h 35 à 19 h sauf lundis. Machines à écrire, papeterie, matériel de bureau : 112, Bd St Germain. Ouvert lundi au samedi 9 h 30 - 18 h 30. Fermé lundi et samedi de 13 à 14 h.

Bon de commande Catalogue Banc-d'essai Micros Duriez

à adresser (Découpez, copiez ou photocopiez) à Duriez, 132, Bd St-Germain, Paris 6^e, avec 3 Timbres à 2 F (ce livret vaut beaucoup plus). Duriez y joindra la dernière liste de prix à jour.

En plus, je commande à Duriez les articles indiqués en marge.

Je paie par chèque ci-joint, de F.....

y compris 40 F port et emballage (ou) Je paierai à réception avec major. de 30 F.

(Rayer un des 2 § ci-dessus).

Nom _____

Prénoms _____

Rue _____

Code et Ville _____

Date & Signature _____

VISMO

Vente Informations Services Micro-Ordinateurs



2 950 F
prix indicatif au 31/1/84



PRIX ORIC FRANCE 1983



Imprimante Oric 4 couleurs 1800 F



ORIC ATMOS : l'ordinateur définitif.
3 versions à partir de 2 480 F

NOUVEAU



SUPER CLAVIER ET BOITIER POUR SPECTRUM ET ZX 81

NOUVEAU



BOITIER VISMO POUR ATMOS ET MONITEUR

VENTE ET DEMONSTRATION : de 14 h à 21 h sauf lundi
VISMO 22, bd de Reuilly 75012 Paris - Métros : Daumesnil ou Dugommier.
Parking gratuit - Téléphone (1) 588.60.10.

VENTE PAR CORRESPONDANCE : livraison dans toute la France.
Cochez les articles que vous souhaitez recevoir sur le BON DE COMMANDE ci-contre et retournez-le à : VISMO 68, rue Albert 75013 Paris accompagné de votre règlement.

Du 28 avril au 10 mai, nous vous attendons sur notre stand à LA FOIRE DE PARIS

ACCESSOIRES POUR ORIC 1 ET ATMOS	PRIX TTC	ACCESSOIRES POUR SPECTRUM	PRIX TTC
Moniteur Zénith Vert 12 P 1050		NOUVEAU SUPER CLAVIER KIT en touches Jean Renaud monté 350	
Moniteur couleur TAXAN RGBI 3450		Super clavier Pro monté 390	
Imprimante Oric 4 couleurs 1800		Super carte couleur Pentron pour TV avec Périel 450	
Imprimante GP 100 A avec câble Oric 2495		Magnéto K7 (nous consulter) V 2001 230	
Câble imprimante 170		Carte Auto-Repeat 95	
NOUVEAU BOITIER (forme Apple) 380		Clavier ABS 140	
Connecteur pour bus d'expansion (évite les courts-circuits intempestifs) 30		Carte sonore 350	
Alimentation 9 V 90		Interface/Manette de jeux 250	
Cordon Périel 100		Manettes de jeux 120	
Alimentation Périel 70		Carte 8 E/S 390	
Cordon Moniteur Zénith 35		Carte Mère 192	
Cordon DIN 3 Jacks (pour magnéto) 50		Connecteur Femelle 40	
Manette de jeux 130		Alimentation 1.2A 180	
Interface/manette de jeux 195		Câble Imprimante GP 100 A 170	
Interface + manette de jeux 300		Imprimante GP 100 A 2350	
Interface + 2 manettes de jeux 400		Imprimante GP 50 A 1350	
K7 vierges C 15 (les 10) 100		K7 GESTION - 16K	
Carte entrée-sortie Oric 370		Gestion compte bancaire familial Vu-File 95	
Carte mère Oric 230		Vu-File 110	
Rallonge bus souple 100		Vu-Calc 110	
Carte analogique 8 entrées 350		ZX-Multifichiers 150	
Synthétiseur vocal Oric 450		K7 JEUX - 16K	
Modulateur N/B 190		Simulation de vol 95	
Modulateur couleur (CGV) avec régulateur 510		Patrouille de l'espace 65	
K7 POUR ATMOS ET ORIC 1		Phantom (Pacman français) 60	
K7 Police (Atmos seul) - Créez votre police de caractères pour vos jeux. Facile d'emploi 250		Stock car (Course de voiture) 75	
Zorgon (super) 120		Invaders 65	
Xenon (super) 120		Tyrannosaure Rex 75	
PROMO VISMO - 5 K7 Jeux 250		Gulp 75	
Oric pour tous (programme du livre du même titre) 60		Biorythmes 85	
K7 + Livre 130		Chiromancie 85	
K7 POUR ORIC 1		Scramble 75	
Oric Mon 180		Othello 95	
Oric Code (Assembleur, Désassembleur) 180		Echecs 95	
Oric Phone (Agenda + prise Tél.) permet la composition du N ^o de Tél 200		Tric-Trac (Backgammon) 85	
Gestion compte bancaire VISMO (sauvegarde des données) 100		Awan 85	
Traitement de texte 200		K7 UTILITAIRES - 16K	
Strip 21 (interdit - 18 ans) 120		Assembleur Artic 75	
Oric Munch (pac man) 120		Moniteur Désassembleur 75	
Invaders (action) 100		Tool Kit Test 75	
K7 Pianoric 135		Tool Kit II 90	
Dinky Kong 100		ZX-Trj 75	
Painter (pour poignées) 100		Fast Load Monitor (16 ou 64 K) 75	
		PACK VISMO	
		GP 100 A - ZP-82 + 1000 feuilles Listing 3100	
		CATALOGUE VISMO (rembour-sable avec 1 ^{er} commande) 20	

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____ CODE POSTAL _____

TEL _____ MONTANT TOTAL DE LA COMMANDE _____ F TTC

Contre remboursement (+ 60 F) DATE _____ SIGNATURE _____

REGLEMENT JOINT (+ 30 F) (Chèque - CCP - Mandat)

OVNI SOIT QUI MAL Y PENSE !

Essayez avec votre OVNI de déposer les containers nécessaires à la survie de votre expédition sur cette planète. Attention un vaisseau extra-terrestre essaye de vous en empêcher avec force laser !
Déjà très intéressant contre l'ordinateur, le jeu devient passionnant avec deux joysticks et deux joueurs. A vos boutons de laser !

Christian DOCAO

```

5 DIM XX*(1)
6 GOTO 6000:REM PRESENTATION
8 AY=0:BY=0:CY=0:DY=0:EY=0
9 T=1:SCORE=0
10 GRAPHICS 7+16
11 IF I=2 THEN GOSUB 2200
15 SETCOLOR 1,4,2
20 X=80:Y=96/2:J=81:K=30
25 REM ***** MANETTE N.1 *****
*****
26 FOR P=0 TO 250
30 S=STICK(O)
40 IF S=15 THEN GOSUB 100:REM IMMOBILE
45 IF S=6 THEN GOSUB 300:REM HAUT DROITE
50 IF S=14 THEN GOSUB 160:REM HAUT
55 IF S=5 THEN GOSUB 350:REM BAS DROITE
60 IF S=13 THEN GOSUB 200:REM BAS
66 IF S=9 THEN GOSUB 400:REM BAS GAUCHE
70 IF S=7 THEN GOSUB 240:REM DROITE
75 IF S=10 THEN GOSUB 450:REM HAUT GAUCHE
80 IF S=11 THEN GOSUB 270:REM GAUCHE
85 IF STRIG(O)=0 THEN GOSUB 1000:REM TIR
86 IF I=1 THEN GOSUB 1200
87 IF I=2 THEN GOSUB 1300
90 NEXT P
95 GOTO 5000:REM GAME OVER
99 REM *** MOUVEMENT DE LA CROIX ***
100 FOR A=0 TO 2
110 IF A=1 THEN COLOR 3
120 IF A=2 THEN COLOR 0
130 PLOT X-5,Y:DRAWTO X+5,Y:PLOT X,Y-5:DRAWTO X,Y+5
150 NEXT A:RETURN
160 Y=Y-5
170 IF Y<=6 THEN Y=6
180 GOSUB 100
190 RETURN
200 Y=Y+5
210 IF Y>=89 THEN Y=89
220 GOSUB 100
230 RETURN
240 X=X+5:IF X>=154 THEN X=154
250 GOSUB 100
260 RETURN
270 X=X-5:IF X<=6 THEN X=6
280 GOSUB 100
290 RETURN
300 X=X+5:Y=Y-5
310 IF X>=154 THEN X=154
320 IF Y<=6 THEN Y=6
330 GOSUB 100
340 RETURN
350 X=X+5:Y=Y+5
360 IF X>=154 THEN X=154
370 IF Y>=89 THEN Y=89
380 GOSUB 100
390 RETURN
400 X=X-5:Y=Y+5
410 IF X<=6 THEN X=6
420 IF Y>=89 THEN Y=89
430 GOSUB 100
440 RETURN
450 X=X-5:Y=Y-5
460 IF X<=6 THEN X=6
470 IF Y<=6 THEN Y=6
480 GOSUB 100
490 RETURN
999 REM ***** LE TIR *****
1000 SETCOLOR 1,2,6:FOR A=0 TO 2
1010 IF A=1 THEN COLOR 2
1020 IF A=2 THEN COLOR 0
1030 PLOT 0,95:DRAWTO X,Y:PLOT 159,95:DRAWTO X,Y
1050 IF A=1 THEN FOR M=80 TO 200 STEP 4:SOUND 0,M,10,10:NEXT M
1060 SOUND 0,0,0,0
1070 NEXT A:SETCOLOR 1,2,2
1080 IF X<=J+3 AND X>=J-3 AND Y<=K+3 AND Y>=K-3 THEN SCORE=SCORE+1:GOSUB 1110
1100 GOSUB 3300:REM **** TEST POUR LES PAGUETS DE RAVITAILLEMENT ****
1105 RETURN
1109 REM *** EXPLOSION DE L'OVNI ***
1110 FOR A=0 TO 2
1120 IF A=1 THEN COLOR 2
1130 IF A=2 THEN COLOR 0
1140 PLOT X,Y-3:DRAWTO X,Y+3:PLOT X-4,Y:DRAWTO X+4,Y:PLOT X-5,Y-5:DRAWTO X+5,Y+5
:PLOT X-5,Y+5:DRAWTO X+5,Y-5
1150 IF A=1 THEN FOR M=180 TO 20 STEP -2:SOUND 0,M,6,15:NEXT M
1155 SOUND 0,0,0,0
1160 NEXT A:COLOR 0:GOSUB 1450:J=81:K=10:RETURN
1199 REM MUT DE L'OVNI AVEC 1 JOUEUR
1200 COLOR 0:GOSUB 1450
1210 IF T=1 THEN J=INT(RND(O)*34)+61:K=K+2:IF K>=89 THEN T=2:K=89
1220 IF T=2 THEN J=INT(RND(O)*45)+35:K=K-4:IF K<=6 THEN T=3:K=6
1230 IF T=3 THEN J=INT(RND(O)*65)+55:K=K+5:IF K>=89 THEN T=4:K=89
1240 IF T=4 THEN J=INT(RND(O)*54)+100:K=K-6:IF K<=6 THEN T=1:K=6
1250 COLOR 3:GOSUB 1450
1260 RETURN
1290 REM ***** MANETTE N.2 *****
*****
1300 V=STICK(1)
1305 IF STRIG(1)=0 THEN GOSUB 2220
1310 IF V=14 THEN GOSUB 1400
1320 IF V=13 THEN GOSUB 1480
1330 IF V=7 THEN GOSUB 1510
1340 IF V=11 THEN GOSUB 1540
1350 IF V=15 THEN COLOR 3:GOSUB 1450
1360 IF V=6 THEN GOSUB 1560
1370 IF V=5 THEN GOSUB 1600
1380 IF V=9 THEN GOSUB 1650
1382 IF V=10 THEN GOSUB 1700
1385 IF AY>0 THEN GOSUB 2740
1386 IF BY>0 THEN GOSUB 2630
1387 IF CY>0 THEN GOSUB 2520
1388 IF DY>0 THEN GOSUB 2410
1389 IF EY>0 THEN GOSUB 2300
1390 RETURN
1399 REM *** MUT DE L'OVNI *****
1400 COLOR 0:GOSUB 1450
1410 K=K-4:IF K<=5 THEN K=5
1420 COLOR 3:GOSUB 1450:RETURN
1450 PLOT J-5,K:DRAWTO J-1,K:PLOT J+5,K:DRAWTO J+1,K:PLOT J-3,K-1:DRAWTO J+3,K-1
:PLOT J-3,K+1:DRAWTO J+3,K+1
1460 PLOT J-2,K-2:DRAWTO J+2,K-2:PLOT J-2,K+2:DRAWTO J+2,K+2:PLOT J,K-4:DRAWTO J,K+4:PLOT J-4,K-4:DRAWTO J+4,K-4
1470 PLOT J-4,K+4:DRAWTO J+4,K+4:RETURN
1480 COLOR 0:GOSUB 1450
1490 COLOR 3:K=K+4:IF K>=80 THEN K=80
1500 GOSUB 1450
1505 RETURN
1510 COLOR 0:GOSUB 1450:J=J+4:IF J>=153 THEN J=153
1520 COLOR 3:GOSUB 1450:RETURN
1540 COLOR 0:GOSUB 1450:J=J-4:IF J<=5 THEN J=5

```

```

1550 COLOR 3:GOSUB 1450:RETURN
1560 COLOR 0:GOSUB 1450:J=J+4:K=K-4
1570 IF J>=153 THEN J=153
1580 IF K<=5 THEN K=5
1590 COLOR 3:GOSUB 1450:RETURN
1600 COLOR 0:GOSUB 1450:J=J+4:K=K+4
1610 IF J>=153 THEN J=153
1620 IF K>=80 THEN K=80
1630 COLOR 3:GOSUB 1450:RETURN
1650 COLOR 0:GOSUB 1450:J=J-4:K=K+4
1660 IF J<=5 THEN J=5
1670 IF K>=80 THEN K=80
1680 COLOR 3:GOSUB 1450:RETURN
1690 RETURN
1700 COLOR 0:GOSUB 1450:J=J-4:K=K-4
1710 IF J<=5 THEN J=5
1720 IF K<=5 THEN K=5
1730 COLOR 3:GOSUB 1450:RETURN
2000 REM ***** ON RECOMMENCE ? *****
2072 FOR Q=0 TO 100:NEXT Q
2080 GRAPHICS 1
2090 POSITION 12,2: ? #6,"ON RECOMMENCE ?"
2100 POSITION 14,6: ? #6,"non: 1"
2110 POSITION 14,8: ? #6,"oui: 2"
2120 INPUT Q
2130 IF Q=2 THEN GOTO 6920
2140 GRAPHICS 2+16
2150 POSITION 14,3: ? #6,"AU REVOIR..."
2160 FOR F=0 TO 100:NEXT F:END
2199 REM **** DESSIN PISTES *****

```



ATARI

```

2200 COLOR 1:PLOT 10,95:DRAWTO 60,95:PLOT 70,95:DRAWTO 80,95:PLOT 87,95:DRAWTO 9
1,95:PLOT 110,95
2210 DRAWTO 140,95:RETURN
2215 REM ** MUT DES RAVITAILLEMENT ** ** ET TESTS D'ATTERISSAGE *
*****
2220 IF AY<0 AND BY<0 AND CY<0 AND DY<0 AND EY<0 THEN RETURN
2230 IF AY=0 THEN AX=J:AY=K+8:GOSUB 2740:RETURN
2240 IF BY=0 THEN BX=J:BY=K+8:GOSUB 2630:RETURN
2250 IF CY=0 THEN CX=J:CY=K+8:GOSUB 2520:RETURN
2260 IF DY=0 THEN DX=J:DY=K+8:GOSUB 2410:RETURN
2270 IF EY=0 THEN EX=J:EY=K+8:GOSUB 2300:RETURN
2300 COLOR 0:GOSUB 2400
2320 EY=EY+2
2330 IF EX>12 AND EX<58 AND EY=93 THEN RAV=RAV+2:GOTO 2900
2340 IF EX>72 AND EX<78 AND EY=93 THEN RAV=RAV+30:GOTO 2900
2350 IF EX=89 AND EY=93 THEN RAV=RAV+50:GOTO 2900
2360 IF EX>111 AND EX<139 AND EY=93 THEN RAV=RAV+10:GOTO 2900
2370 IF EY=93 THEN EY=0:RETURN
2380 COLOR 3
2400 PLOT EX-2,EY-2:DRAWTO EX+2,EY-2:DRAWTO EX+2,EY+2:DRAWTO EX-2,EY+2:DRAWTO EX-2,EY-2:PLOT EX,EY:RETURN
2410 COLOR 0:GOSUB 2510
2420 DY=DY+1
2430 IF DX>12 AND DX<58 AND DY=93 THEN RAV=RAV+2:GOTO 3000
2440 IF DX>72 AND DX<78 AND DY=93 THEN RAV=RAV+30:GOTO 3000
2450 IF DX=89 AND DY=93 THEN RAV=RAV+50:GOTO 3000
2460 IF DX>111 AND DX<139 AND DY=93 THEN RAV=RAV+10:GOTO 3000
2490 IF DY=93 THEN DY=0:RETURN
2500 COLOR 3
2510 PLOT DX-2,DY-2:DRAWTO DX+2,DY-2:DRAWTO DX+2,DY+2:DRAWTO DX-2,DY+2:DRAWTO DX-2,DY-2:PLOT DX,DY:RETURN
2520 COLOR 0:GOSUB 2620
2530 CY=CY+2
2540 IF CX>12 AND CX<58 AND CY=93 THEN RAV=RAV+2:GOTO 3100
2550 IF CX>72 AND CX<78 AND CY=93 THEN RAV=RAV+30:GOTO 3100
2560 IF CX=89 AND CY=93 THEN RAV=RAV+50:GOTO 3100
2570 IF CX>111 AND CX<139 AND CY=93 THEN RAV=RAV+10:GOTO 3100
2590 IF CY=93 THEN CY=0:RETURN
2600 COLOR 3
2620 PLOT CX-2,CY-2:DRAWTO CX+2,CY-2:DRAWTO CX+2,CY+2:DRAWTO CX-2,CY+2:DRAWTO CX-2,CY-2:PLOT CX,CY:RETURN
2630 COLOR 0:GOSUB 2730
2640 BY=BY+1
2650 IF BX>12 AND BX<58 AND BY=93 THEN RAV=RAV+2:GOTO 3170
2660 IF BX>72 AND BX<78 AND BY=93 THEN RAV=RAV+30:GOTO 3170
2670 IF BX=89 AND BY=93 THEN RAV=RAV+50:GOTO 3170
2680 IF BX>111 AND BX<139 AND BY=93 THEN RAV=RAV+10:GOTO 3170
2700 IF BY=93 THEN BY=0:RETURN
2710 COLOR 3
2730 PLOT BX-2,BY-2:DRAWTO BX+2,BY-2:DRAWTO BX+2,BY+2:DRAWTO BX-2,BY+2:DRAWTO BX-2,BY-2:PLOT BX,BY:RETURN
2740 COLOR 0:GOSUB 2840
2750 AY=AY+1
2760 IF AX>12 AND AX<58 AND AY=93 THEN RAV=RAV+2:GOTO 3230
2770 IF AX>72 AND AX<78 AND AY=93 THEN RAV=RAV+30:GOTO 3230
2780 IF AX=89 AND AY=93 THEN RAV=RAV+50:GOTO 3230
2790 IF AX>111 AND AX<139 AND AY=93 THEN RAV=RAV+10:GOTO 3230
2810 IF AY=93 THEN AY=0:RETURN
2830 COLOR 3
2840 PLOT AX-2,AY-2:DRAWTO AX+2,AY-2:DRAWTO AX+2,AY+2:DRAWTO AX-2,AY+2:DRAWTO AX-2,AY-2:PLOT AX,AY:RETURN
2899 REM *** DESSIN DES DRAPEAUX *** *****
2900 FOR MUS=0 TO 3
2910 SETCOLOR 1,2,14:COLOR 2:GOSUB 2960:SOUND 0,72,10,10:FOR JOI=0 TO 40:NEXT JOI
2920 SOUND 0,0,0,0:COLOR 0:GOSUB 2960
2930 NEXT MUS:SETCOLOR 1,2,6
2940 EY=0:RETURN
2960 PLOT EX,EY:DRAWTO EX,EY-4:DRAWTO EX+4,EY-2:DRAWTO EX,EY-1:RETURN
3000 FOR MUS=0 TO 3
3010 SETCOLOR 1,2,14:COLOR 2:GOSUB 3050:SOUND 0,72,10,10:FOR JOI=0 TO 40:NEXT JOI
3020 SOUND 0,0,0,0:COLOR 0:GOSUB 3050
3030 NEXT MUS:SETCOLOR 1,2,6
3040 DY=0:RETURN
3050 PLOT DX,DY:DRAWTO DX,DY-4:DRAWTO DX+4,DY-2:DRAWTO DX,DY-1:RETURN
3100 FOR MUS=0 TO 3
3110 SETCOLOR 1,2,14:COLOR 2:GOSUB 3160:SOUND 0,72,10,10:FOR JOI=0 TO 40:NEXT JOI
3120 SOUND 0,0,0,0:COLOR 0:GOSUB 3160
3130 NEXT MUS:SETCOLOR 1,2,6
3140 CY=0:RETURN
3160 PLOT CX,CY:DRAWTO CX,CY-4:DRAWTO CX+4,CY-2:DRAWTO CX,CY-1:RETURN
3170 FOR MUS=0 TO 3
3180 SETCOLOR 1,2,14:COLOR 2:GOSUB 3220:SOUND 0,72,10,10:FOR JOI=0 TO 40:NEXT JOI
3190 SOUND 0,0,0,0:COLOR 0:GOSUB 3220
3200 NEXT MUS:SETCOLOR 1,2,6
3210 BY=0:RETURN
3220 PLOT BX,BY:DRAWTO BX,BY-4:DRAWTO BX+4,BY-2:DRAWTO BX,BY-1:RETURN
3230 FOR MUS=0 TO 3
3240 SETCOLOR 1,2,14:COLOR 2:GOSUB 3280:SOUND 0,72,10,10:FOR JOI=0 TO 40:NEXT JOI
3250 SOUND 0,0,0,0:COLOR 0:GOSUB 3280
3260 NEXT MUS:SETCOLOR 1,2,6
3270 AY=0:RETURN
3280 PLOT AX,AY:DRAWTO AX,AY-4:DRAWTO AX+4,AY-2:DRAWTO AX,AY-1:RETURN
3299 REM * TEST TIR RAVITAILLEMENTS * *****
3300 IF X>=AX-2 AND X<=AX+2 AND Y>=AY-2 AND Y<=AY+2 THEN GOTO 4000
3310 IF X>=BX-2 AND X<=BX+2 AND Y>=BY-2 AND Y<=BY+2 THEN GOTO 4100
3320 IF X>=CX-2 AND X<=CX+2 AND Y>=CY-2 AND Y<=CY+2 THEN GOTO 4200
3330 IF X>=DX-2 AND X<=DX+2 AND Y>=DY-2 AND Y<=DY+2 THEN GOTO 4300
3340 IF X>=EX-2 AND X<=EX+2 AND Y>=EY-2 AND Y<=EY+2 THEN GOTO 4400
3390 RETURN
3399 REM * EXPLOSION RAVITAILLEMENT * *****
4000 COLOR 2:GOSUB 4030:FOR T=30 TO 199 STEP 2:SOUND 0,T,6,15:NEXT T:SOUND 0,0,0,0
4010 COLOR 0:GOSUB 4030:GOSUB 2840:AY=0:RETURN
4030 PLOT AX-5,AY:DRAWTO AX+5,AY:PLOT AX,AY+2:DRAWTO AX,AY-2:DRAWTO AX-2,AY-2:DRAWTO AX+2,AY+2:PLOT AX-2,AY+2:DRAWTO AX+2,AY-2:RETURN
4100 COLOR 2:GOSUB 4150:FOR T=30 TO 199 STEP 2:SOUND 0,T,6,15:NEXT T:SOUND 0,0,0,0
4110 COLOR 0:GOSUB 4150:GOSUB 2730:BY=0:RETURN
4150 PLOT BX-5,BY:DRAWTO BX+5,BY:PLOT BX,BY-2:DRAWTO BX,BY+2:PLOT BX-2,BY-2:DRAWTO BX+2,BY+2:PLOT BX-2,BY+2:DRAWTO BX+2,BY-2:RETURN
4200 COLOR 2:GOSUB 4250:FOR T=30 TO 199 STEP 2:SOUND 0,T,6,15:NEXT T:SOUND 0,0,0,0
4210 COLOR 0:GOSUB 4250:GOSUB 2620:CY=0:RETURN
4250 PLOT CX-5,CY:DRAWTO CX+5,CY:PLOT CX,CY-2:DRAWTO CX,CY+2:PLOT CX-2,CY-2:DRAWTO CX+2,CY+2:PLOT CX-2,CY+2:RETURN
4300 COLOR 2:GOSUB 4350:FOR T=30 TO 199 STEP 2:SOUND 0,T,6,15:NEXT T:SOUND 0,0,0,0
4310 COLOR 0:GOSUB 4350:GOSUB 2510:DY=0:RETURN
4350 PLOT DX-5,DY:DRAWTO DX+5,DY:PLOT DX,DY-2:DRAWTO DX,DY+2:PLOT DX-2,DY-2:DRAWTO DX+2,DY+2:PLOT DX-2,DY+2:RETURN
4400 COLOR 2:GOSUB 4450:FOR T=30 TO 199 STEP 2:SOUND 0,T,6,15:NEXT T:SOUND 0,0,0,0
4410 COLOR 0:GOSUB 4450:GOSUB 2400:EY=0:RETURN
4450 PLOT EX-5,EY:DRAWTO EX+5,EY:PLOT EX,EY-2:DRAWTO EX,EY+2:PLOT EX-2,EY-2:DRAWTO EX+2,EY+2:PLOT EX-2,EY+2:RETURN
4999 REM ***** GAME OVER MUSICAL ***** *****
5000 GRAPHICS 2+16
5010 POSITION 16,1: ? #6,"O A M E"
5020 POSITION 17,6: ? #6,"Over"
5021 RESTORE 7010
5025 FOR U=0 TO 29
5026 READ UT
5030 SOUND 0,UT,10,10:FOR TU=0 TO 15:NEXT TU:NEXT U:SOUND 0,0,0,0
5039 REM *** FIN AFFICHAGE SCORE *** *****
5040 GRAPHICS 2+16
5045 IF I=1 THEN GOTO 5100
5046 IF I=2 THEN GOTO 5050
5050 POSITION 2,2: ? #6,"ovnis abattus:"
5060 POSITION 2,3: ? #6,"score:" # 20 POINTS="
5065 POSITION 5,5: ? #6,"score:20:" POINTS="
5070 POSITION 2,8: ? #6,"ravitaillements:"
5080 POSITION 5,9: ? #6,"RAVI".KG"
5085 FOR PO=0 TO 700:NEXT PO
5090 GOTO 2080
5100 POSITION 14,6: ? #6,"OVNIS ABATTUS:"
5110 POSITION 16,8: ? #6,"SCORE"
5120 FOR PO=0 TO 250:NEXT PO
5130 GOTO 2080
5199 REM ***** PRESENTATION ***** ***** DU JEU AVEC E.T.*****
*****
6000 GRAPHICS 2+16
6010 POSITION 15,2: ? #6,"CHRIST'S:POSITION 14,4: ? #6,"VIDEO GAMES":POSITION 15,8: ? #6,"presente:"
6020 REM BUCK ROGERS IER
6023 FOR RB=0 TO 8
6025 READ RB

```


CLAVIER AZERTY

Avis aux fanatiques du clavier AZERTY et de l'ordinateur bien français : ce programme transforme entièrement le clavier. Les autres peuvent néanmoins y trouver une utilité : clavier personnalisé pour menu, etc. Un programme passionnant aussi pour les amateurs de trucs et astuces.

Pascal THOMAS

Mode d'emploi :

Mise en place :

Dès que le programme est tapé il doit être sauvegardé, avant test. En effet le NEW de la ligne 140 est incontournable et les programmes L.M. ne pardonnent pas toujours les erreurs de frappe.

Utilisation :

Le programme ne fonctionne plus après R/S + RESTORE, il faut exécuter le sys ADR indiqué à l'initialisation.

En général ADR = peek (56) X 256 + peek (55).

Principe :

Modification du pointeur de la routine de décodage du clavier (\$ 028 F - \$ 0290) et pointage d'une nouvelle routine implantée en RAM et qui exploitera des tables de clavier modifiées. La nouvelle routine est à peu de chose près la même que celle de la ROM, ses NOP (plus de 60) inclus, et n'est donc pas optimisée. Elle n'occupe, tables incluses, que 277 octets.

Modification du clavier :

Modifier bS. En listant le programme sur l'écran le caractère d'origine est exactement superposé au nouveau (sauf en lignes 50, 58 où le caractère guillemet gêne.

PLAN DU NOUVEAU CLAVIER

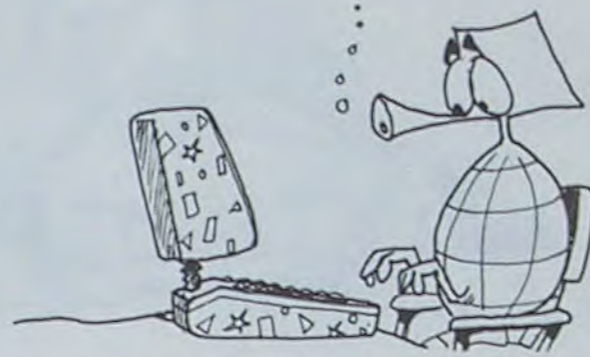
PLAN DU CLAVIER AVEC SHIFT															
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	&	+	CLR	INST		
CTRL	A	Z	E	R	T	Y	U	I	O	P	<	>	RESTORE		
LOAD RUN	SHIFT LOCK	Q	S	D	F	G	H	J	K	L	M	[]	CARRIAGE RETURN		
	SHIFT	W	X	C	V	B	N	?	/	!	SHIFT	CRSR ↑	CRSR ←		

PLAN DU CLAVIER SANS SHIFT

PLAN DU CLAVIER SANS SHIFT															
-	#	√	"	'	(-		&)	=	£	HOME	DEL		
CTRL	a	z	e	r	t	y	u	i	o	p	@	*	!	RESTORE	
STOP	SHIFT LOCK	q	s	d	f	g	h	j	k	l	m	%] RETURN		
	SHIFT	w	x	c	v	b	n	.	:	!	SHIFT	CRSR ↓	CRSR ⇒		

```

10 b=256*peek(56)+peek(55)-277:poke56,b/256:poke55,b-256*peek(56):clr:b=peek(56)
20 Print"*** clavier azerty ***Par th. P.":Print"memoire"b-256*peek(44)-peek(43)
30 Print"Patience ..M":t=b-60363:fonk=60374to60640:pokek+t,peek(k):next
40 fora=1to6:readz
45 n=peek(z)+256*peek(z+1)+t
46 pokez+t+1,n/256:pokez+t,n-256*peek(z+1):next
50 of=chr$(34):a$="1"+"3"+"579":b$="#"+"o$ "+"($)"
51 a$=a$+"e+zrviP*":b$=b$+"e+zrviP*"
52 c$="adgjl: xvn:/zC":b$=b$+"adgjl: xvn:/zC"
53 e$="bn. sfhk:=qetu":b$=b$+"bn. sfhk:=qetu"
54 q$="o0 124680-XI#%":b$=b$+"o0 124680-XI#%"
55 i$="")+"WRVIP-AD":b$=b$+"79+WRVIP>0D"
56 k$="GJL: XVN<?ZCBM":b$=b$+"GJL: XVN. IWC8?"
57 m$=">SFHK:=DETUOv":b$=b$+">SFHK:=DETUOv"
58 n$="o$+"$(01":b$=b$+"24688+"
60 a$=a$+c$+e$+q$+i$+k$+m$+n$
70 P=1:for n=60510to60640:n$=chr$(peek(n))
80 if n$=mid$(a$,P,1)then poke n+t,asc(mid$(b$,P,1)):P=P+1
90 nextn
100 a1=int((60380+t)/256):a2=60380+t-256*a1
110 fora=btob+10:readz:pokea,z:next
120 pokeb+6,a1:pokeb+1,a2
130 Print"Pour relancer apres /s + restore":Print"faire : sys"b
140 sysb:new
150 data60474,60479,60486,60488,60494,60496
160 data169,,141,143,2,169,,141,144,2,96
    
```



COMMODORE VIC 20



GNAFU

Laissez un instant vos canons lasers et mettez-vous dans la peau de GNAFU, chenille sympathique qui doit, pour survivre, manger le plus possible de pommes, mais doit éviter les dangereux champignons vénéneux, les murs qui bordent le jardin, et son propre corps muni de poils urticants, tout aussi mortels.

Frédéric MELINE

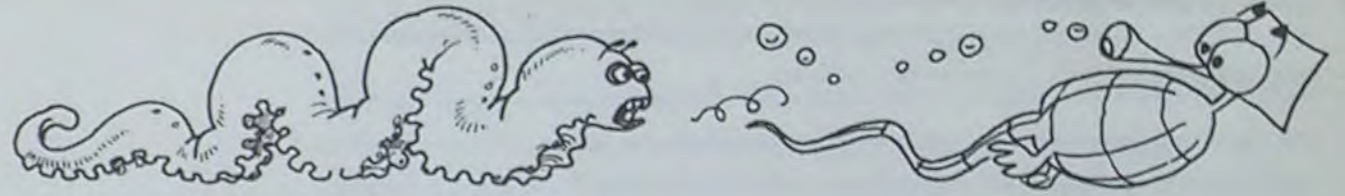
Mode d'emploi :

Vous dirigez la chenille à l'aide de touches Z et X : Z pour aller à gauche et X pour aller à droite.

Les déplacements se font par rapport à la chenille : par exemple, si la chenille va vers la droite de l'écran, appuyer sur la touche X qui fera aller la chenille vers le bas de l'écran.

Chargement :

Le programme est sauvegardé aux lignes 10 et 50 de la face 1 de la cassette sous le nom de GNAFU.



COMMODORE 64



```

1 POKE53281,5:POKE53280,5:PRINT"***** SPC(16) GNAFU *****"
2 PRINT"VOUS ETES UNE CHENILLE ET VOUS DEVEZ MANGER LE PLUS POSSIBLE DE",
3 PRINT" POMMES, MAIS TOUT CONTACT AVEC LES CHAMPIGNONS, LES BORDS DU",
4 PRINT" JARDIN OU CORPS DE LA CHENILLE EST MORTEL.",
5 PRINT"DE PLUS, CHAQUE FOIS QUE LA CHENILLE", "MANGE UNE POMME, ELLE S'ALLONGE.",
6 PRINT"UNE FOIS QUE TOUTES LES POMMES D'UN MEME JARDIN SONT MANGÉES, LA CHENILLE",
7 PRINT"PASSE AU JARDIN SUIVANT (PLUS DIFFICILE)",
8 PRINT"MAIS VOUS DISPOSEZ DES COMMANDES SUIVANTES:", "M Z POUR ALLER A GAUCHE",
9 PRINT" X POUR ALLER A DROITE":PRINT"***** UN INSTANT S.V.P...":GOTO100
10 X=ASC(X$):Y=ASC(Y$):POKE1024+X+40*Y,96:POKE50226+X+40*Y,9
11 T=PEEK(203):D=D+(T=12)-(T=23):IFD>3THEND=0
12 IFD<0THEND=3
13 X=X+(D=2)-(D=0):Y=Y+(D=3)-(D=1):IFPEEK(1024+X+40*Y)=32THEN17
14 IFPEEK(1024+X+40*Y)>91THEN30
15 A$=LEFT$(X$,2):X$=A$+A$+A$+A$:A$=LEFT$(Y$,2):Y$=A$+A$+A$+A$
16 GOSUB50:S=S+D8:P=P+1:IFF=0THEN90
17 X$=CHR$(X)+X$:Y$=CHR$(Y)+Y$:I=1024+ASC(RIGHT$(X$,1))+40*ASC(RIGHT$(Y$,1))
18 POKEI,32:X$=LEFT$(X$,LEN(X$)-1):Y$=LEFT$(Y$,LEN(Y$)-1)
21 PRINT"***** SCORE: "STR$(20)" CHENILLES: "C":GOTO10
30 GOSUB50
31 FORI=1TOLEN(X$)
32 E=ASC(RIGHT$(X$,I))+40*ASC(RIGHT$(Y$,I)):POKE1024+E,98:POKE55296+E,4
33 POKE54276,0:POKE54276,129:POKE54277,15:POKE54272,200:POKE54273,40
34 FORJ=15TO5STEP-1:POKE54296,J:POKE54276,0:NEXT:POKE54296,15
35 POKE54276,0:POKE54276,33:POKE54277,15:POKE54272,127
    
```

```

36 FORI=1TOLEN(X$):POKE1024+ASC(RIGHT$(X$,I))+40*ASC(RIGHT$(Y$,I)),32
37 POKE54273,LEN(X$)-1:NEXT:POKE54276,0
38 C=C-1:IFC<0THENX$=CHR$(19):Y$=CHR$(12):D=0:GOTO10
39 POKE54296,15:POKE54276,0:POKE54276,17:POKE54277,15:POKE54272,127
40 FORI=1TO100:POKE54273,INT(RND(1)*30):NEXT:POKE54276,0
41 PRINT"***** SPC(14) SCORE: "S
42 IFS>MSTHENMS=S
43 PRINTSPC(11)"MEILLEUR SCORE: "MS
44 PRINTSPC(11)"M F1 POUR REJOUER"
45 WAIT203,4:S=0:N=0:D=0:C=3:DS=0:GOTO110
50 FORI=1TO3:POKE54296,15:POKE54276,0:POKE54276,17
51 POKE54277,15:POKE54272,127:POKE54273,20+I
52 FORJ=0TO20:NEXT:POKE54276,0:NEXT:RETURN
60 POKE54296,15:POKE54276,0:POKE54276,17:POKE54277,15:POKE54272,127
61 FORI=100TO50STEP-1:POKE54273,I:NEXT:POKE54276,0:RETURN
90 FORI=1TO5:POKE53281,7
91 POKE54296,15:POKE54276,0:POKE54276,17:POKE54277,15:POKE54272,127
92 FORJ=-10TO10:POKE54273,ABS(J):NEXT:POKE53281,5:POKE54276,0:NEXT
93 C=C+1:GOTO110
100 C=3
101 POKE52,48:POKE56,48:POKE56334,PEEK(56334)AND254:POKE1,PEEK(1)AND251
102 FORI=0TO2047:POKE12288+I,PEEK(53248+I):NEXT
103 POKE1,PEEK(1)OR4:POKE56334,PEEK(56334)OR1
104 FORI=91TO98
105 FORJ=0TO7:READQ:POKE12288+8*I+J,Q:NEXT:NEXT
106 POKE53272,(PEEK(53272)AND240)+12
107 PRINT" M F1 POUR COMMENCER":POKE54296,15:POKE54276,0:POKE54276,17
108 POKE54277,15:POKE54272,127:FORI=30TO35:POKE54273,I:NEXT:POKE54276,0
109 WAIT203,4
110 PRINT" M":POKE53281,5:POKE53280,5:POKEZ+21,0:PRINT" M"
111 FORI=0TO39:POKE1024+I,97:POKE55296+I,0:POKE1984+I,97:POKE56256+I,0:NEXT
112 FORI=1024TO1984STEP40:POKEI,97:POKE54272+I,0:POKE1539,97:POKE54311+I,0:NEXT
113 POKE1523,96:POKE55795,9
114 N=N+10:D=0:DS=DS+1:P=0
115 H=32:V=22:F=1
116 FORI=1TON/2
117 GOSUB130
118 POKE1024+A+40*B,92:POKE55296+A+40*B,2:POKE1025+A+40*B,93:POKE55297+A+40*B,2
119 POKE1064+A+40*B,94:POKE55336+A+40*B,15:POKE1065+A+40*B,95
120 POKE55337+A+40*B,15:NEXT
121 H=34:V=24:F=0
122 FORI=1TON:GOSUB130:POKE1024+A+40*B,91:POKE55296+A+40*B,7:NEXT
123 X$=CHR$(19):Y$=CHR$(12)
126 WAIT203,4:GOTO10
130 A=INT(RND(1)*H):IFF=0THEN132
131 IFA/2-INT(A/2)<.1THEN130
132 B=INT(RND(1)*V):IFF=0THEN134
133 IFB/2-INT(B/2)<.1THEN132
134 A=A+2:B=B+1:IFPEEK(1024+A+40*B)<32THEN130
135 RETURN
1000 DATA12,3,4,28,62,62,62,28
1001 DATA7,15,31,59,63,61,31,5
1002 DATA0,224,240,184,252,252,236,248
1003 DATA4,8,8,29,10,8,8,7
1004 DATA128,128,192,128,128,64,64,128
1005 DATA60,118,243,255,255,255,126,60
1006 DATA255,129,255,60,60,235,129,255
1007 DATA60,106,226,142,209,137,70,60
    
```


DESSINE

Dessinez sur l'écran de votre ZX SPECTRUM à l'aide de votre poignée.
Ce programme utilitaire va vous permettre de créer pratiquement toutes les figures et motifs que vous souhaitez. Vous pourrez ensuite, si vous le désirez, conserver vos meilleures œuvres sur cassettes et les utiliser dans vos programmes.

Joël TARQUINJ

Dessins d'enfant, cartes géographiques, croquis techniques, et de nombreuses autres applications peuvent être envisagées. Il suffit de déplacer un crayon imaginaire dans les 8 directions à l'aide de votre poignée. Vous pouvez à tout moment interrompre votre dessin pour passer une des 15 commandes de traitement. Pour accéder aux commandes il suffit d'appuyer sur le bouton de TIR de votre poignée ou sur la touche 0 du spectrum.

Si vous ne disposez pas de poignée, vous pourrez déplacer le crayon dans les 8 directions en utilisant les touches de déplacement du curseur de la première rangée. Pour un déplacement en diagonale, il faut appuyer simultanément sur les deux touches concernées.

Avec DESSINE vous ne rencontrerez aucune difficulté pour tracer des carrés, rectangles et autres figures géométriques (vous pouvez d'ailleurs pour ce genre de dessin utiliser la commande "T" qui vous met en mode "Trait"). Cependant, il est très délicat de tracer des cercles à l'aide d'une poignée même si celle-ci vous permet de vous déplacer dans les 8 directions. Aussi ce programme contient une commande spéciale (voir liste des commandes) pour tracer instantanément des cercles du rayon de votre choix.

Si vous sortez malencontreusement du programme, il est possible de reprendre le contrôle sans perdre le dessin en tapant : GOTO 400.

Liste des commandes disponibles :

1/ Commandes mode Crayon :

C : Pour changer l'adresse du curseur que nous appellerons "crayon". Il faut fournir les coordonnées X et Y que l'on souhaite (X = 0 à 255 et Y = 0 à 175). Si vous appuyez sur Enter sans fournir de chiffre, l'adresse courante n'est pas modifiée.

E : Pour changer la couleur de l'encre en cours.
Attention : un pavé (8x8) ne peut avoir qu'une seule couleur d'encre. La modification du pixel courant, suivant son environnement, peut entraîner la modification de la couleur des pixels proches.
P : Pour changer la couleur du papier.
Cette routine modifie la couleur du fond sans altérer les motifs déjà dessinés (dessins et couleurs).
X : Pour afficher en bas de l'écran, la position courante du crayon.
Cette commande va vous permettre de relever des coordonnées que vous pourrez utiliser ultérieurement (exemple : si vous créez une carte géographique, vous pourrez situer les villes et placer les coordonnées dans des DATA de votre programme basic).
G : Pour gommer point par point.
Cette commande vous permet de vous déplacer en effaçant tous les points (pixels) rencontrés. Vous pouvez vous servir de la commande G uniquement pour vous déplacer.
N : Pour nettoyer une partie de l'écran.
Cette commande vous permet de gommer d'une façon beaucoup plus grossière et beaucoup plus rapide, mais moins précise, des parties de votre dessin.
Contrairement à la commande G qui efface point par point, la commande N efface par Pavé (64 points).
Vous devez fournir les coordonnées de départ de la gomme (X = 0 à 31 et Y = 0 à 21). Si vous appuyez sur Enter sans fournir de chiffre, le départ se fera en haut et à gauche de l'écran (0-0).
R : Pour dessiner en mode Ralenti.
La vitesse initiale, définie en début de programme, vous permet de tracer convenablement la plupart des dessins. Cependant, vous souhaitez peut-être la réduire (dessins exigeants un maximum de précision). La commande R réduit le temps de répétition initial et permet donc de dessiner point par point. En maintenant la poignée dans la direction souhaitée, on retrouve une vitesse normale.
Pour revenir en mode normal, utiliser la commande A.
A : Commande d'annulation.
Pour annuler la commande G (gomme point par point), et la commande R (ralenti).
D : Pour changer la couleur du dessin.
Cette routine vous permet de modifier la couleur du dessin intégralement. Vous tapez le numéro de la nouvelle couleur, et tous les motifs prennent cette couleur.
V : Pour vider l'écran.
Annule tous les dessins effectués et vous redonne un écran vierge. Les couleurs papier et encre restent inchangées.
S : Pour sauvegarder l'écran.
Permet la sauvegarde de votre travail sur une cassette.
L : Pour charger l'écran.
Vous permet de charger un écran enregistré sur cassette. Vous pouvez

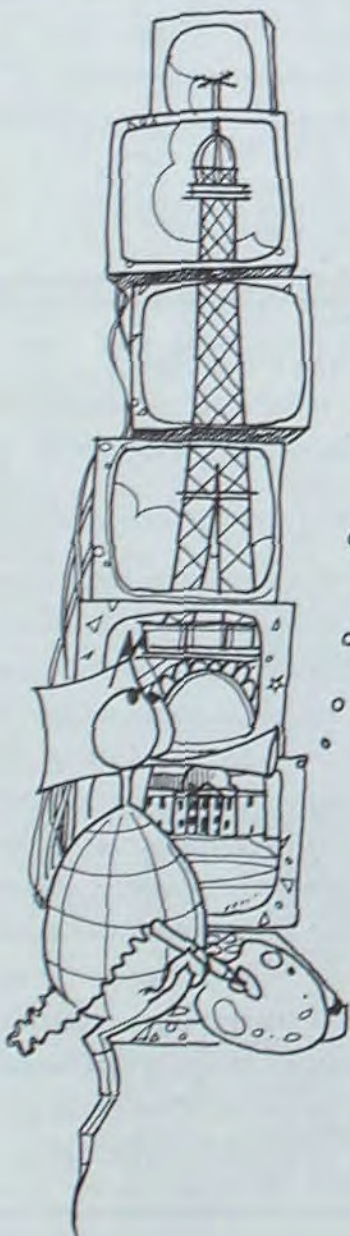
ensuite le modifier ou le compléter.
Z : Pour colorier une zone.
Après avoir tracé une figure et à la condition que celle-ci soit constituée d'une ligne fermée, vous pouvez la colorier à l'aide de cette commande. Il faut positionner le curseur représenté par une "*", aux quatre limites extérieures de la zone à colorier et appuyer respectivement sur les touches G, D, H, B lorsque le curseur atteint les extrémités Gauche, Droite, Haute et Basse. Lorsque vous avez fourni les quatre coordonnées, il vous suffit d'appuyer sur la touche "C" pour lancer le traitement du coloriage.
Comme pour les autres commandes, vous pouvez à tout moment sortir de la commande Z en appuyant sur la touche TIR de la poignée ou 0 du spectrum.

2/ Commandes mode Trait
O : Pour tracer un cercle.
Tracer un cercle ayant pour centre l'adresse courante du crayon. Il faut fournir le rayon. Le programme contrôle des dépassements d'écran. Une option vous permet de colorier le cercle.
T : Pour tracer des Traits.

Cette commande vous permet de relier très rapidement des points définis. Vous disposez d'un curseur que vous déplacez dans les quatre directions souhaitées. Dès que vous appuyez sur la touche "P" un point de la couleur de l'encre s'affiche au centre du curseur. Pour relier ce point à un autre point il suffit de placer le curseur à l'endroit souhaité et d'appuyer sur la touche "T". Vous pouvez alors recommencer la même opération en choisissant une nouvelle position de départ, ou bien relier le dernier point à la nouvelle position du curseur en appuyant de nouveau sur la touche "T". Vous pourrez de cette façon tracer très rapidement de nombreuses figures géométriques.

Mise en route du Programme :
Mettre l'ordinateur en mode CAPS LOCK.
Donner la couleur du papier (0 à 7).
Donner la couleur de l'encre (0 à 7).
Donner les coordonnées initiales de départ du crayon.
Si vous tapez sur Enter sans fournir de chiffre, le crayon partira en bas et à gauche de l'écran.

Ce programme est prévu pour contenir encore d'autres commandes. Si vous disposez de 48 K, vous pouvez très facilement rajouter des modules de traitement supplémentaires (par exemple : tracés de courbes, écritures de textes, changement de la couleur de la bordure, etc.). Pour cela il suffit de rajouter dans la chaîne ZS du sous-programme commençant à la ligne 4000, les nouvelles lettres correspondant aux clés d'accès, et mettre vos instructions en 2600, 2700, 2800 et 2900. Attention, dans la conception de vos routines, de ne pas employer des variables spécifiques aux autres modules de traitement.



```

590 IF VT=1 THEN LET CH=0: PAUS
E 70
500 GO TO 530
980:
990 REM -----
1000 REM I OPTIONS I
1010 REM -----
1020 INPUT "Tapez votre commande
: R$
1025 IF R$="" THEN GO TO 1020
1030 FOR K=1 TO LEN Z$
1035 IF R$=Z$(K) THEN LET OPT=K:
GO TO 1050
1040 NEXT K
1045 GO TO 1020
1050 GO SUB 1000+(OPT*100)
1055 IF PG=0 THEN PRINT #1;K$;L$
1070 IF PG=1 THEN PRINT #1;K$;H$
:
1090 RETURN
1099:
1100 REM * CHANGT COORDONNEES *
1101 REM * ----- *
1110 INPUT "Coordonnee X (0-255)
: X$
1115 IF X$="" THEN GO TO 1125
1120 LET X=VAL X$
1125 IF X<0 OR X>255 THEN GO TO
:
1130 INPUT "Coordonnee Y (0-175)
: Y$
1135 IF Y$="" THEN GO TO 1145
1140 LET Y=VAL Y$
1145 IF Y<0 OR Y>175 THEN GO TO
:
1150 RETURN
1190:
1200 REM * COULEUR ENCRE *
1201 REM * ----- *
1210 INPUT "Couleur de l'Encre ?
: IK
1220 IF IK<0 OR IK>7 THEN GO TO
:
1230 IF IK=PA THEN GO TO 1210
1240 RETURN
1290:
1300 REM * COULEUR PAPIER *
1301 REM * ----- *
1310 INPUT "Couleur du Papier ?
: PA
1320 IF PA<0 OR PA>7 THEN GO TO
:
1330 FOR I=22528 TO 23231
1340 POKE I,8+PA+PEEK I-(8+EXPA)
1350 NEXT I
1360 RETURN
1390:
1400 REM * VISU DES COORDONNEES
1401 REM * ----- *
1410 PRINT #1;"X=";X;" Y=";Y;"
: PAUSE 40: INPUT "CHR$ 13
:
1420 REM
1430 RETURN
1490:
1500 REM * OPTION GOMME *
1501 REM * ----- *
1510 LET PG=1
1520 RETURN
1590:
1600 REM * SUPPRESSION GOMME *
1601 REM * ----- *
1610 LET PG=0: LET VT=0
1620 RETURN
1690:
1700 REM * VITESSE *
1720 IF VT=0 THEN LET VT=1
1730 PRINT #1;"Mode Lent:";
1750 RETURN
1790:
1800 REM * CHANGE COULEUR DESSIN
1801 REM * ----- *
1810 INPUT "Couleur du dessin ?
: CDES
1820 IF CDES=PA THEN GO TO 1810
1830 IF CDES<0 OR CDES>7 THEN GO
TO 1810
1835 PRINT #1;"Veuillez patiente
r";
1840 FOR K=22528 TO 23231
1850 POKE K,8+PA+CDES
1860 NEXT K
1870 LET IK=CDES
1880 INPUT "CHR$ 13
1890 RETURN
1899:
1900 REM * VIDER L'ECRAN *
1901 REM * ----- *
1910 CLS
1920 PAPER PA: CLS
1930 RETURN
1990:
2000 REM * SAUVER SUR CASSETTE *
2001 REM * ----- *
2010 INPUT "Nom de l'ecran ? ";E
CR$
2020 INPUT "Tapez ENTER pour enr
egistrer"; LINE R$
2030 SAUVE $ SCREEN$
2040 RETURN
2090:
2100 REM * CHARGER UN DESSIN *
2101 REM * ----- *
2110 INPUT "Nom de l'ecran a cha
rger"; C$
2120 INPUT "Mettre la cassette a

```

SPECTRUM

```

" (lire Ensuite tapez ENTER
2: LINE R$
2130 LOAD C$ SCREEN$
2140 INPUT "Appuyez sur ENTER po
ur dessiner"; LINE R$
2142:
2145 REM initialisation de PA
2150 LET PA=INT (PEEK 22528/8)
2160 RETURN
2200:
2201 REM * TRACE CERCLE *
2210 INPUT "Rayon du cercle ? ";
RY
2220 IF X+RY>255 OR X-RY<0 THEN
GO TO 2210
2230 IF Y+RY>175 OR Y-RY<0 THEN
GO TO 2210
2250 CIRCLE X,Y,RY: OVER 1: PLOT
X,Y
2260 INPUT "Voulez vous le color
ier ? "; R$
2270 IF R$(1)<>"O" THEN GO TO 22
90
2280 GO SUB 3000
2290 GO SUB 1100
2295 RETURN
2299:
2300 REM * GOMME GROSSIEREMENT
2301 REM * ----- *
2305 IF PG=1 THEN PRINT #1;"Imp
osez le passez commande A"; PAU
SE 50: INPUT "CHR$ 13: RETURN
2310 LET LI=0: LET CO=0
2312 IF X$="" THEN GO TO 2316
2314 LET LI=VAL X$
2316 IF LI<0 OR LI>21 THEN GO TO
:
2318 INPUT "Colonne (0-31) ? "; X
$
2320 IF X$="" THEN GO TO 2324
2322 LET CO=VAL X$
2324 IF CO<0 OR CO>31 THEN GO TO
:
2326 PRINT #1;K$;H$;P$
2330 LET IL=LI: LET OC=CO
2340 LET H$=INKEY$
2350 IF H$="0" THEN PRINT AT LI,
CO; PAPER PA; INK IK;" "; GO SUB
1100: RETURN
2360 LET LI=LI+(H$="5")-(H$="7")
2370 LET CO=CO+(H$="8")-(H$="5")
2380 LET LI=LI-(LI>21)+(LI<0)
2385 LET CO=CO-(CO>31)+(CO<0)
2390 PRINT AT IL,CO; PAPER PA; I
NK IK;" "
2392 PRINT AT LI,CO; PAPER PA; I
NK IK;" "
2395 GO TO 2330
2399:
2400 REM * COLORIAGE D'UNE ZONE
2401 REM * ----- *
2405 IF PG=1 THEN GO TO 2305
2410 LET U$=""
2420 PRINT OVER 1; AT 0,0; INK 8;
" "
2410 LET LI=0: LET CO=0
2420 LET IL=LI: LET OC=CO
2425 LET H$=INKEY$
2430 IF H$="0" THEN PRINT AT LI,
CO; PAPER PA; INK 8;" " RETURN
2435 IF H$="G" THEN LET CO=5+(CO
+1)*4: LET U$(1)="G": GO TO 2450
2435 IF H$="H" THEN LET LH=(22-L
I)*8-4: LET U$(2)="H": GO TO 245
0
2454 IF H$="0" THEN LET CO=5*(CO
+1)-4: LET U$(3)="D": GO TO 2450
2455 IF H$="B" THEN LET LB=(22-L
I)*8-4: LET U$(4)="B": GO TO 245
0
2455 IF H$="C" THEN IF U$(1)="GHDB
" THEN PRINT #1;U$;" Incomplet "
: PAUSE 50: INPUT "CHR$ 13: G
O TO 2450
2455 IF H$="O" THEN PRINT AT LI,
CO; PAPER PA; INK 8;" " PRINT #
1;"Veuillez patienter"; GO SUB 3
00: GO SUB 1100: RETURN
2460 LET LI=LI+(H$="5")-(H$="7")
2470 LET CO=CO+(H$="8")-(H$="5")
2480 LET LI=LI-(LI>21)+(LI<0)
2485 LET CO=CO-(CO>31)+(CO<0)
2490 PRINT AT IL,CO; PAPER PA; O
VER 1; INK 8;" "
2492 PRINT AT LI,CO; PAPER PA; O
VER 1; INK 8;" "
2495 GO TO 2420
2499:
2500 REM * TRACE TRAIT *
2501 REM * ----- *
2505 IF PG=1 THEN GO TO 2305
2506 LET PTP=0: LET LP=0: LET CP
=0
2510 PRINT OVER 1; AT 0,0; INK 8;
" "
2520 LET LI=0: LET CO=0
2525 LET IL=LI: LET OC=CO
2530 LET H$=INKEY$
2535 IF H$="0" THEN PRINT AT LI,
CO; OVER 1; INK 8;" " RETURN
2535 IF H$="P" THEN LET LP=LI: L
ET CP=CO: PLOT 8+(CP+1)-4,(22-LP
)*8-4: LET PTP=1
2540 IF H$="T" THEN LET X=8*(CO+
1)-4: LET Y=(22-LI)*8-4: PRINT A
T LI,CO; OVER 1; INK 8;" " DRAU
T AT LI,CO; OVER 1; INK 8;" "
2550 IF PTP=1 THEN IF H$="T" THE
N LET PTP=0
2560 LET LI=LI+(H$="6")-(H$="7")
2570 LET CO=CO+(H$="8")-(H$="5")
2580 LET LI=LI-(LI>21)+(LI<0)
2585 LET CO=CO-(CO>31)+(CO<0)
2590 PRINT AT IL,CO; PAPER PA; O
VER 1; INK 8;" "
2592 PRINT AT LI,CO; PAPER PA; O
VER 1; INK 8;" "
2595 GO TO 2525
2599:
2600 REM ***MODULE DISPONIBLE***
2690 RETURN
2700 REM ***MODULE DISPONIBLE***
2790 RETURN
2800 REM ***MODULE DISPONIBLE***
2890 RETURN
2900 REM ***MODULE DISPONIBLE***
3000 REM S/P DE REMPLISSAGE
3010 LET CG=X-RY: LET CD=X+RY
3020 LET LB=Y-RY: LET LH=Y+RY
3030 FOR R=LB TO LH
3040 FOR C=CG TO CD
3050 IF POINT (C,R)=1 THEN GO TO
:
3060 NEXT C
3070 GO TO 3150
3080 LET C1=C
3090 FOR C=CD TO CG STEP -1
3100 IF POINT (C,R)=1 THEN GO TO
:
3120 NEXT C
3130 LET C2=C
3140 PLOT C1,R
3150 DRAU C2-C1,0
3160 NEXT R
3170 RETURN
3190:
4000 REM -----
4010 REM I INITIALISATION I
4020 REM -----
4030 LET X=0: LET Y=0
4040 LET PG=0: LET VT=0
4050 LET IK=0: LET CR=0
4060 LET B0=7
4065 DIM U$(4)
4070 LET Z$="CEPXGARDUSLONZT"
4080 LET K$="Vous pouvez"
4090 LET L$="Dessiner"
4100 LET H$="Effacer"
4110 LET N$="Vous Déplacer"
4120 LET O$=" par point"
4130 LET P$=" par pavé"
4170 READ R$
4180 FOR K=0 TO 7: READ CCC
4185 POKE USR R$+K,CCC
4190 NEXT K
4200 DATA "A",28,8,65,99,65,8,28
:
4250 RETURN
4260:
5000 REM -----
5010 REM I PRESENTATION I
5020 REM -----
5070 BORDER 0: PAPER 0: INK 2
5080
5090 PRINT AT 0,0; PAPER 4; FLAS
H 1;"DESSINE"; FLASH 0;" Comman
des Disponibles:"
5100 PRINT " (C) Positionne le c
rayon"
5110 PRINT " (E) Change la couleu
r de l'encre"
5120 PRINT " (G) Change la couleu
r du papier"
5130 PRINT " (O) Gomme point par
point"
5140 PRINT " (A) Annule la comman
des G"
5150 PRINT " (N) Nettoie l'ecran
par pavé"
5160 PRINT " (D) Change la couleu
r du dessin"
5170 PRINT " (U) Uide l'ecran"
5180 PRINT " (S) Sauve l'ecran su
r cassette"
5190 PRINT " (L) Charge un écran"
5200 PRINT " (R) Trace un cercle"
5210 PRINT " (O) Rapidite du cray
on"
5220 PRINT " (X) Donne la positio
n du crayon"
5230 PRINT " (Z) Coloriage d'une
zone fermée"
5240 PRINT " (T) Mode trace trait
"
5250 PRINT "Acces aux commandes
à 0 ou TIR"
5260 PRINT " PAPER 3, INK 8;" 8
e mettre en mode CAPS LOCK "
5270 INPUT "Couleur du papier ?
: PA
5280 PAPER PA: CLS
5290 GO SUB 1200
5300 GO SUB 1100
5310 RETURN

```

GEOGRAPHIE FRANÇAISE

Vous trouverez dans ce programme, outre une révision amusante de la géographie française, quelques bonnes astuces de programmation.

Pascal RANNOU

Mode d'emploi :

4 OPTIONS :

- Placer à l'aide des curseurs sur la carte, la ville demandée.
- Donner le nom de la ville qui clignote sur la carte.
- Donner le nom du fleuve qui s'affiche sur la carte.
- Apprendre en se plaçant dans le mode révisions.

A NOTER :

4 fonctions intéressantes

*Un RESTORE variable : on restore à la ligne voulue en faisant X =

USR (L) ou L est ligne voulue. Ex. : X = USR (200)

*Décalage de l'écran d'une position à droite : PUT

*TRACE ET EFFACEMENT DE DROITE :

avec les instructions DISQUE : LSET et RSET

- LSET (XD, YD, XA, YA) et RSET (XD, YD, XA, YA)

Tracé de droite Effacement de droite

XD = Abscisse de départ

YD = Ordonnée de départ

XA = Abscisse d'arrivée

YA = Ordonnée d'arrivée

XD et XA compris entre 0 et 127

YD et YA compris entre 0 et 47

En cas de dépassement : message d'erreur (FC ERROR).

```
99 REM PROTECTION MEMOIRE
100 IF PEEK(16561)+PEEK(16562)*256 > 32170 THEN POKE 16561,32170 AND 255/POKE 16
562,INT(32170/256)
101 REM *****
102 REM RESTORE VARIABLE (LIGNE 110-130) X=USR(LIGNE A RESTORER)
110 FOR I=16446 TO 16470:READ J:POKE J,NEXT
120 POKE 16526,62:POKE 16527,64
130 DATA 217,205,127,10,229,209,205,44,27,56,6,6,217,30,14,195,162,25,197,225,43,3
4,255,64,217,201
131 REM *****
132 REM NOUVELLES INSTRUCTIONS BASIC (LIGNES 140-210,150-1710)
PUT = DECALAGE DE L'ECRAN A DROITE LSET(XD,YD,XA,YA) = TRAC
E DE DROITE RSET(XD,YD,XA,YA) = EFFACEMENT DE DROITE
140 X=USR(1500):T=0
150 FOR I=32176 TO 32567:STEP 20
160 FOR J=0 TO 27:READ A:POKE I+J,A:T=T+A:NEXT
170 READ D:IF D<X THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":STOP
180 T=T-NEXT
190 POKE 32568,201
200 POKE 16771,31:POKE 16772,127:POKE 16792,235:POKE 16793,126
210 POKE 16795,44:POKE 16796,127
220 GOTO 330
221 REM *****
222 REM TRACE DE LA FRANCE
230 REM TRACE DE LA CORSE
240 A=60:B=28:X=USR(270)
250 FOR I=1 TO 35:C=A:D=B:READ A,B:LSET(C,D,A,B)
260 NEXT
270 DATA 58,37,56,40,68,44,77,44,83,45,91,44,91,41,97,39,112,41,122,37,122,35,11
6,33,113,24,100,25,113,18,117,17,119,10,96,7,88,1,75,2,74,7,63,10,59,10,58,8,54,
8,56,14,47,13,36,14,39,16,37,18,48,19,52,21,59,26,68,28,63,31
280 RETURN
281 REM *****
282 REM TRACE DE LA SEINE
290 A=123:B=20:X=USR(330)
310 FOR I=1 TO 7:C=A:D=B:READ A,B:LSET(C,D,A,B)
320 NEXT
330 DATA 122,22,118,24,120,26,123,29,125,24,125,20,123,20
340 RETURN
241 REM *****
350 REM TRACE DE LA SEINE
360 A=64:B=10:X=USR(350)
370 FOR I=1 TO 4:C=A:D=B:READ A,B:LSET(C,D,A,B)
380 NEXT
390 DATA 71,10,85,15,91,13,99,17
400 RETURN
401 REM *****
410 REM TRACE DE LA GARONNE
420 A=64:B=32:X=USR(450)
430 FOR I=1 TO 5:C=A:D=B:READ A,B:LSET(C,D,A,B)
440 NEXT
450 DATA 67,35,75,37,79,40,72,42,76,45
460 RETURN
461 REM *****
470 REM TRACE DU RHONE
480 A=101:B=39:X=USR(510)
490 FOR I=1 TO 5:C=A:D=B:READ A,B:LSET(C,D,A,B)
500 NEXT
510 DATA 102,35,102,28,105,28,103,24,110,24
520 RETURN
521 REM *****
530 REM TRACE DE LA LOIRE
540 A=52:B=21:X=USR(570)
550 FOR I=1 TO 6:C=A:D=B:READ A,B:LSET(C,D,A,B)
560 NEXT
570 DATA 71,28,79,17,85,19,95,25,96,32,97,33
580 RETURN
590 REM *****
591 CLEAR 1000
600 DEFINT A-Z
610 DIM D%(30),O%(30),P%(30),C%(4)
611 REM *****
612 REM DECODAGE DES VILLES EN DATA
620 X=USR(650):FOR I=1 TO 30:READ A%D(I):RIGHT$(A,LEN(A)-5):L=LEFT$(A,3):O
(I)=VAL(L):L=HID$(A,4,2):P(I)=VAL(L):NEXT
630 E=STRING$(25,32):F=B="":G="BONNE REPONSE, RECOMMENCEZ":K=F="":
640 GOTO 650
650 DATA "20915 BREST","05517 RENNES","06717 LE MANS","08112 PARIS","10740 MARSE
ILLE","11937 NICE","10930 GRENOBLE","07809 TOULOUSE","12422 BASTIA","09043 PERPI
```



```
930 IF PEEK(14338)=32 THEN 630
940 IF P=8 THEN GOSUB 1050:Y=Y-1:GOTO 1030
950 IF P=16 THEN GOSUB 1060:Y=Y+1:GOTO 1030
960 IF P=64 THEN GOSUB 1060:Y=Y+1:GOTO 1030
970 IF P=32 THEN GOSUB 1060:Y=Y-1:GOTO 1030
980 IF P=72 THEN GOSUB 1060:Y=Y+1:Y=Y-1:GOTO 1030
990 IF P=60 THEN GOSUB 1060:Y=Y+1:Y=Y-1:GOTO 1030
1000 IF P=40 THEN GOSUB 1060:Y=Y-1:Y=Y-1:GOTO 1030
1010 IF P=48 THEN GOSUB 1060:Y=Y-1:Y=Y+1:GOTO 1030
1020 GOTO 870
1030 IF X<0 THEN X=30 ELSE IF X>127 THEN X=127
1040 IF Y<0 THEN Y=0 ELSE IF Y>47 THEN Y=47
1050 GOTO 860
1060 IF P=0 THEN RESET(X,Y) ELSE SET(X,Y):RETURN
1070 RETURN
1080 SET(X,Y)/A=" "
1090 DX=O(I)-X:DY=P(I)-Y
1100 IF ABS(DX)>2 THEN 1130
1110 IF ABS(DY)>1 THEN 1130
1120 A=C:GOTO 1170
1130 IF DX<-2 THEN A=" TROP A L'EST" ELSE IF DX>2 THEN A="TROP A L'OUEST"
1140 IF DY<-1 THEN A=" TROP AU SUD" ELSE IF DY>1 THEN A="TROP AU NORD"
1150 PRINT@96,K:PRINT@96,E:PRINT@96,A:FOR I=1 TO 250:NEXT
1160 PRINT@96,K:RESET(X,Y):J=0:GOTO 860
1170 PRINT@96,K:PRINT@96,A:GOSUB 1520:RESET(X,Y):GOTO 840
1175 REM
1176 REM
1177 REM *****
1178 REM NOM DES VILLES QUI CLIGNOTENT
1180 FOR I=1 TO 64:PUT:NEXT:GOSUB 300:FOR I=1 TO 30:SET(O(I),P(I)):NEXT
1190 RANDOM T=RND(30):X=O(T):Y=P(T):PRINT@40,"SHIFT < M > ENU":
1200 A=" "
1210 PRINT@0,"ENTREZ LE NOM DE LA":PRINT@64,"VILLE QUI CLIGNOTE":PRINT@128,"PU
IS < ENTER >":PRINT@64,"-"
1220 FOR I=1 TO 40:NEXT:IF POINT(X,Y) THEN RESET(X,Y) ELSE SET(X,Y)
1230 IF PEEK(14464)=1 THEN IF PEEK(14338)=32 THEN 630
1240 A=INKEY$:IF A=" " THEN 1220
1250 IF A=CHR$(13) THEN 1230
1260 IF A=CHR$(8) THEN J=A:R=LEFT$(J,LEN(J)-1):GOTO 1280
1270 A=A+A
1280 PRINT@64,A:R=" " :GOTO 1220
1290 IF A=O(T) THEN PRINT@96,G:GOSUB 1520:SET(X,Y):GOTO 1190
1300 PRINT@96,"MAUVAISE REPONSE, JE VOUS RIDE":A=LEFT$(O(T),2):GOSUB 1520:PRIN
T@64,A:R=" " :GOTO 1220
1305 REM
1306 REM *****
1307 REM FLEUVES
1310 FOR I=1 TO 64:PUT:NEXT:CLS:GOSUB 240
1320 PRINT@0,"ENTREZ LE NOM DE FLEUVE":PRINT@64,"AUQUEL VOUS PENSEZ":PRINT@128
,"PUIS < ENTER >":PRINT@64,"SHIFT < M > ENU":PRINT@64,"-"
1330 A=" " :GOSUB 1330
1340 O=1
1350 IF C(Q)="SEINE" THEN GOSUB 360 ELSE IF C(Q)="GARONNE" THEN GOSUB 420 ELSE I
F C(Q)="RHONE" THEN GOSUB 490 ELSE GOSUB 540
1360 A=INKEY$:IF A=" " THEN 1360
1370 IF PEEK(14464)=1 THEN IF PEEK(14338)=32 THEN 630
1380 IF A=CHR$(13) THEN 1410
1390 IF A=CHR$(8) THEN J=A:R=LEFT$(J,LEN(J)-1):PRINT@64,A:R=" " :GOTO 13
60
1400 A=A+A:PRINT@64,A:R=" " :GOTO 1360
1410 IF A=C(Q) THEN PRINT@96,G:R=" " :GOSUB 1520:O=O+1:IF O=5 THEN 590 ELSE P
RINT@64,"-" :GOTO 1350 ELSE PRINT@96,"MAUVAISE REPONSE":A=" " :GOSUB 1520:PRIN
T@64,"-" :GOTO 1360
1415 REM
1416 REM *****
1417 REM REVISIONS
1420 FOR I=1 TO 64:PUT:NEXT:GOSUB 240:GOSUB 300:PRINT@0,"POUR CONTINUER APPUYEZ
" :PRINT@64," SUR < SPACE >":PRINT@64," < M > ENU":
1430 F=1
1440 X=O(F):Y=P(F):R=O(F):SET(X,Y):PRINT@64,R:
1450 FOR J=1 TO 40:IF PEEK(14551)>0 THEN J=40:NEXT:GOTO 1470
1460 NEXT:IF POINT(X,Y) THEN RESET(X,Y) ELSE SET(X,Y)
1470 R=INKEY$:IF R=" " THEN 1450
1480 IF R=" " THEN SET(X,Y):GOSUB 1520:F=F+1:IF F=39 THEN 1500 ELSE GOTO 1440
1490 IF R="M" THEN 630 ELSE 1450
1500 PRINT@0,F:PRINT@64,E:PRINT@64,E:PRINT@64,"SEINE":GOSUB 1630:GOSUB 1
520:PRINT@64,"LOIRE":GOSUB 730:GOSUB 1520:PRINT@64,"RHONE":GOSUB 1710:GOSUB
1520:PRINT@64,"GARONNE":GOSUB 1670:GOSUB 1520:GOTO 630
1510 GOTO 1510
1520 FOR I=1 TO 1500:NEXT:PRINT@64,K:PRINT@704,F:PRINT@260,K:PRINT@206,K:
RETURN
1530 Q=0:A(1)="SEINE":A(2)="RHONE":A(3)="LOIRE":A(4)="GARONNE"
1540 FOR I=1 TO 4:R(I)=0:NEXT
1550 FOR I=1 TO 4
1560 A=RND(4):FOR J=1 TO 4:IF R(J)=A THEN J=4:NEXT:GOTO 1560 ELSE NEXT:R(I)=R(C%
I)=A(R):NEXT
1570 RETURN
1580 DATA 000,000,000,000,000,000,253,033,176,125,253,070,001,253,078,002,203,086,00
3,253,094,004,237,067,207,126,205,192,126,3097
1590 DATA 221,033,203,126,120,030,001,106,056,002,036,255,121,107,046,001,056,00
2,046,255,034,203,126,120,146,242,234,125,3223
1600 DATA 237,068,103,121,147,242,242,125,237,068,111,034,205,126,124,109,056,05
2,203,047,050,203,126,037,249,050,304,126,3795
1610 DATA 221,134,005,050,208,126,050,209,126,133,050,209,126,221,190,000,056,01
5,221,150,000,050,209,126,050,207,126,221,3511
1620 DATA 134,000,050,207,126,237,075,207,126,205,192,126,024,209,125,203,047,05
0,209,126,045,249,050,209,126,221,134,004,3717
1630 DATA 050,207,126,050,209,126,132,050,209,126,221,190,002,056,015,221,150,00
2,050,209,126,050,208,126,221,134,001,050,3333
1640 DATA 200,126,237,075,207,126,205,192,126,024,209,062,001,024,002,062,000,22
9,213,197,245,197,121,103,031,071,120,109,2620
1650 DATA 128,105,040,005,056,003,005,024,245,000,193,120,103,031,005,106,036,00
0,041,041,041,041,041,121,146,146,146,2342
1660 DATA 135,128,147,147,071,022,000,025,017,000,050,025,126,103,250,164,126,06
2,128,119,175,104,062,001,040,004,135,005,2541
1670 DATA 032,252,071,241,254,001,032,034,126,176,024,003,120,047,166,119,193,20
9,225,201,253,126,000,103,202,103,126,207,3694
1680 DATA 039,126,201,000,000,000,000,000,000,000,014,016,033,062,060,017,126,00
0,006,063,126,035,119,043,043,016,249,035,1489
1690 DATA 054,129,025,016,020,240,201,062,001,050,176,125,207,040,205,020,043,25
4,120,210,074,030,050,177,125,207,044,205,3134
1700 DATA 028,043,254,043,210,074,030,050,176,125,207,044,205,020,043,254,120,21
0,074,030,050,179,125,207,044,205,020,043,3144
1710 DATA 254,049,210,074,030,050,170,125,229,205,101,125,225,207,041,201,062,00
0,050,176,125,024,109,229,205,210,126,225,4006
```

TRS 80

Suite de la page 15



ATARI



```
6700 FOR MT=200 TO 80:STEP -5:SOUND 0,MT,10,15:NEXT MT:SOUND 0,0,0,0
6710 COLOR 0:PLOT RX-9,RY+10:DRAWTO 17,24:COLOR 1:PLOT 14,27:DRAWTO 17,24
6720 COLOR 0:PLOT RX-4,RY+5:DRAWTO 17,13:COLOR 3:PLOT RX-4,RY+5:DRAWTO RX-8,
RY+1
6730 COLOR 2:PLOT RX-9,RY:DRAWTO 17,13:FOR MT=200 TO 80:STEP -5:SOUND 0,MT,10,15
:NEXT MT:SOUND 0,0,0,0
6740 COLOR 0:PLOT RX-9,RY:DRAWTO 17,13:COLOR 1:PLOT 17,24:DRAWTO 17,13
6750 COLOR 2:PLOT RX-9,RY:DRAWTO 14,10:FOR MT=200 TO 80:STEP -5:SOUND 0,MT,10,15
:NEXT MT:SOUND 0,0,0,0
6760 COLOR 0:PLOT RX-9,RY:DRAWTO 14,10:COLOR 1:PLOT 17,13:DRAWTO 14,10:DRAWTO 10
,10
6770 REM *** LES AUTRES LETTRES ***
6780 COLOR 0:PLOT RX-4,RY+5:DRAWTO RX-8,RY+1
6790 COLOR 3:PLOT RX-4,RY+5:DRAWTO RX-9,RY+5
6790 COLOR 1:PLOT 22,10:DRAWTO 22,21:DRAWTO 26,27:DRAWTO 28,27:DRAWTO 32,21:DRAW
TO 32,10
6800 PLOT 37,27:DRAWTO 37,10:DRAWTO 38,10:DRAWTO 46,27:DRAWTO 47,27:DRAWTO 47,10
6810 PLOT 52,27:DRAWTO 52,11:PLOT 52,9
6820 FOR FIN=0 TO 20:NEXT FIN
6900 REM *** BUCK ROGERS 2 *****
6905 FOR BM=0 TO 11
6910 READ M
6920 SOUND 0,M,10,15
```

```
6875 FOR NB=0 TO 30:NEXT NB
6880 NEXT BM:SOUND 0,0,0,0
6890 DATA 96,121,96,121,91,91,85,100,85,100,81,81
6900 COLOR 2:PLOT 10,29:DRAWTO 51,29:PLOT 12,30:DRAWTO 49,30
6910 FOR FIN=0 TO 100:NEXT FIN
6920 GRAPHICS 2
6930 POSITION 12,0: ? #6,"JEU DE L'OVNI"
6940 POSITION 13,5: ? #6,"(1 a un "
6950 POSITION 13,6: ? #6,"(2 A DEUX "
6960 POSITION 13,7: ? #6,"(3 regle du jeu"
6970 INPUT XX$:IF XX$="1" OR XX$="3" THEN 6960
6971 I=VAL(XX$)
7010 DATA 72,72,64,60,81,81,64,60,91,91,64,60,96,96,96,96,72,72,64,60,81,60, 81,
47,53,60,53,53,53
7025 IF I=3 OR I=1 THEN ? "VOUS VOUS ETES TROMPES,RECOMMENCEZ...":GOTO 6970
7030 IF I=3 THEN GOTO 7090
7040 GOTO 8
7080 REM *** REGLE DU JEU *****
7090 GRAPHICS 1+16
7100 POSITION 4,0: ? #61,"JEU DE L'OVNI"
7110 POSITION 4,3: ? #61,"regle du jeu..."
7120 POSITION 2,7: ? #61,"CE JEU CONSISTE:"
7130 POSITION 2,9: ? #61,"POUR L'OVNI,"
7140 ? #61,"DE LARGUER LE PLUS"
7150 ? #61,"DE NAVIGATIONS"
7160 ? #61,"SUR LES PISTES "
7165 ? #61,"vertes."
7170 ? #61,"attention!"
7180 ? #61,"IL PEUT Y AVOIR AU "
7190 ? #61,"MAXIMUM 5 PAQUETS"
7200 ? #61,"LARGUES EN MEME"
7205 ? #61,"TEMPS."
7210 ? #61,"LES PLUS PETITES"
7220 ? #61,"PISTES RAPPORTENT"
7230 ? #61,"LE PLUS DE POINTS"
7235 POSITION 4,22: ? #61,"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE."
7240 POKE 764,255
7250 IF PEEK(764)=255 THEN GOTO 7250
7260 ? " ":GRAPHICS 17
7270 POSITION 2,9: ? #61,"POUR LA CROIXI"
7280 POSITION 0,12: ? #61,"IL FAUT ABATTRE"
7290 ? #61,"TOUS LES PAQUETS ET"
7300 ? #61,"LE MAXIMUM D'OVNIS"
7310 ? #61,"POSSIBLES."
7320 POSITION 4,22: ? #61,"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE."
7330 POKE 764,255
7340 IF PEEK(764)=255 THEN 7340
7350 GOTO 6920
```

SURVIE



Suite de la page 7

```
4090 GOTO 1040
4100 REM
4110 REM PROCESSEUR BLASTOFFAGE
4120 REM
4130 IF P < > 21 THEN 4000
4140 IF O(9) < > 98 THEN 4210
4150 IF F7 = 1 THEN 4100
4160 PRINT "REPARATIONS NON ENCORE
TERMINÉES"
4170 GOTO 1040
4180 PRINT "FELICITATIONS, VOUS VENEZ
LISTE DE BLAS--TOFFER, VOUS REVENEZ VERS
LA TERRE"
4190 PRINT "TEMPS MIS POUR VOUS
ECHAPPER"
4200 GOTO 3010
4210 PRINT "VOTRE VAISSEAU N'A PAS DE
FUEL!"
4220 GOTO 1040
4230 REM
4240 REM DILITHIUM
4250 REM
4260 IF P < > 35 THEN 4000
4270 GOSUB 4600
4280 IF I < > 10 THEN 3900
4290 IF U < > 8 THEN 4330
4300 PRINT "LE DESACTIVATEUR DE LA BOMBE
SE TROUVE A L'EST DE LA STATION SPATIALE
E, SUR LA"
4310 PRINT "SURFACE LUNAIRE."
4320 GOTO 4370
4330 IF U < > 1 THEN 4300
4340 PRINT "SOURCE LOCALE DE FUEL DI
LITHIUM EN CRISTAUX"
4350 GOTO 4370
4360 PRINT "LE DILITHIUM SE TROUVE
AUX ENDRITS OU LA CROUTE LUNAIRE EST MIN
CE"
4370 IF F7 = 1 THEN PRINT "LES REPARAT
IONS DU VAISSEAU SONT TERMINÉES"
4380 GOTO 1040
4390 REM
4400 REM DESCRIPTION DE L'ENDROIT
4410 REM
4420 RESTORE
4430 FOR X = 1 TO I
4440 READ B#
4450 NEXT X
4460 RETURN
4470 REM
4480 REM CONVERSION OBJET-CHIFFRE
4490 REM
4500 FOR J = 1 TO LEN(B#)
4510 IF MID$(B#, J, 1) = " " THEN 4650
4520 NEXT J
4530 I = - 1
4540 RETURN
4550 C# = MID$(B#, J + 1, 3)
4560 I = 0: IF TAKE = 1 OR DRD = 1
THEN C# = LEFT$(C#, 3)
4570 IF C# = "ELE" OR C# = "KEY"
OR C# = "CLE" THEN I = 1
4580 IF C# = "SEA" OR C# = "KIT"
THEN I = 2
4590 IF C# = "OXY" OR C# = "MOD"
THEN I = 3
4600 IF C# = "ILL" THEN I = 4
4610 IF C# = "ROB" THEN I = 5
4620 IF C# = "DEA" OR C# = "DES"
THEN I = 6
4630 IF C# = "BOM" THEN I = 7
4640 IF C# = "TRA" THEN I = 8
4650 IF C# = "CRI" OR C# = "DIL"
THEN I = 9
4660 IF C# = "MES" THEN I = 10
4670 IF C# = "UNI" THEN I = 11
4680 IF C# = "MIR" THEN I = 12
4690 IF C# = "BAD" THEN I = 13
4700 IF C# = "PAC" OR C# = "ENE"
THEN I = 14
4710 IF C# = "HAR" THEN I = 15: CMOX
= CMOX + 3
4720 IF C# = "SAC" THEN I = 16: CMOX
= CMOX + 3
4730 RETURN
4740 REM
4750 REM PROCESSEUR D'ESSAIS
4760 INPUT B#
4770 C# = LEFT$(B#, 3)
4780 IF C# = "TRY" OR C# = "USE"
OR C# = "ESS" OR C# = "UTI" THEN 4950
4790 I = - 1
4800 RETURN
4810 GOSUB 4600
4820 IF I < > 1 THEN 5010
4830 IF O(1) = 99 THEN RETURN
4840 PRINT "VOUS N'AVEZ PAS DE "
RIGHT$(B#, LEN(B#) - J): "!"
4850 GOTO 4940
4860 IF O(5) = 27 OR O(5) = 28 THEN XX
= 65: YY = 175
4870 PRINT "VOTRE TENTATIVE ECHO
UE!!"
4880 GOTO 4940
4890 REM
4900 REM INSTRUCTIONS
4910 REM
4920 PRINT "VOUS VOUS ETES ECRASE SUR LA
SURFACE DE "
4930 PRINT "LA PLANETE LUNE, VOUS AVEZ
DES RESERVES "
4940 PRINT "ET UN TEMPS TRES LIMITE
POUR SURVIEUR "
4950 PRINT "POUR VOUS DEPLACER, VOUS
DEV
EZ ENTRER LES "
4960 PRINT "DIRECTIONS: NORD(OU N), SUD(O
U S), OUEST(OU O) "
4970 PRINT "O OU W), HAUT(BAS) OU UP(DOWN
), H(B,U,D) "
4980 PRINT "VOUS ALLEZ FAIRE LA RENCONT
RE DE DIVERS "
4990 PRINT "OBJETS ET DE SITUATIONS PEN
DANT LA DUREE "
5000 PRINT "DE VOTRE AVENTURE, POUR COMM
UNIQUER AVEC "
5010 PRINT "VOTRE PERSONNAGE, ENTREZ DES
COMMANDES "
5020 PRINT "VERBES A L'INFINITIF SUIV
IES PAR DES "
5030 PRINT "NOMS D'OBJETS SI CELA EST NE
CESSAIRE "
5040 PRINT "POUR LA SITUATION DONNEE (EX
EMPLE: XXX) "
5050 PRINT "QUITTER, FIN, INVENTORIER, ETC
"
5060 PRINT "UNE FOIS "
5070 PRINT "QUE VOUS SEMBLER SURVIEUR, L
E BUT EST DE "
5080 PRINT "RESTER LE MAXIMUM DE TEMPS
EN VIE "
5090
```

```
5100 RETURN
5110 REM
5120 REM DONNEES DES OBJETS
5130 REM
5140 DATA UNE CLE ELECTRONIQUE
5150 DATA UN SEALAUT=UN KIT DE REPARAT
ION POUR COMBINAISON SPATIALE
5160 DATA UN MODULE D'OXYGENE
5170 DATA UN ILLUMINATEUR
5180 DATA UN ROBOT
5190 DATA UN DESACTIVATEUR
5200 DATA UNE BOMBE ATOMIQUE
5210 DATA UNE UNITE DE TRANSPORTEUR
5220 DATA DES CRISTAUX DE BILITHIUM
5230 DATA UN MESSAGE DE L'ORDINATEUR
5240 DATA UNE UNITE DE PUISSANCE
5250 DATA UN MIROIR
5260 DATA UN BADGE-CODE
5270 DATA UN PACK D'ENERGIE
5280 DATA UN HARNAIS QUI PERMET DE TRAN
SPORTER 2 OBJETS DE PLUS
5290 DATA UN SAC POUVANT CONTENIR 2 OBJ
ETS
5300 REM
5310 REM DONNEES DES ENDRITS
5320 REM
5330 DATA A MARE SERENITATIS
5340 DATA SUR RUIN DE POSIDONIUS
5350 DATA A UN ENDRIT VERS L'EST IL Y
A UNE ZONE D'OMBRE TOTALE
5360 DATA A TWIXT DANS ET PHINIUS
5370 DATA A PASSE IN HAEMUS MINS
5380 DATA A CRATER MEMILUS
5390 DATA A MAKE VAPORUM
5400 DATA A MONT EXODUS
5410 DATA DANS LES ARISTOTELES
5420 DATA DANS UN PAYSAGE CHANGEANT
5430 DATA A LACUS SOMNIORUM
5440 DATA A LACUS MORTIS
5450 DATA LA CROUTE EST TRES FINE A CET
ENDROIT
5460 DATA A L'EST DE MAR TERIUMS
5470 DATA A LA BASE DE PLATO CRATER
5480 DATA VOUS POUVEZ APERCEVOIR QUELQU
E CHOSE QUI BRILLE VERS L'OUEST
5490 DATA DEVANT UN BOUCLIER METALLIQU
E
5500 DATA UNE INSCRIPTION-VENTILATEUR S
HAFT #02
5510 DATA A L'EST DE MARE SERENITATIS
5520 DATA VOUS ETES DANS UNE TOTALE OBS
CURITE
5530 DATA UN ENDRIT OU UNE NAVETTE SP
ATIALE S'EST ECRASEE
5540 DATA L'ENTREE DU VAISSEAU EST TOUT
PRES DE VOUS
5550 DATA AU MILIEU DE MARE IBIRIUM
5560 DATA DANS LE SAS DE DECOMPRESSION
DU VAISSEAU
5570 DATA DANS LA SOUTE OU LE FUEL EST
ENTREPOSE
5580 DATA DANS LA SALLE DES MACHINES DU
SHUTTLE
5590 DATA DANS LA SALLE DE CONTROLE DU
VAISSEAU
5600 DATA DANS UN SAS DE DECOMPRESSION
5610 DATA SOUS UNE TRAPPE UNE ECHELLE
5620 DATA DESCEND DANS UN PASSAGE DE V
ENTILATION
5630 DATA DANS UN PASSAGE DE VENTILATIO
N
5640 DATA A UNE OUIE DE VENTILATION A T
RAVERS L'OUIE
5650 DATA UNE COURSIVE ECLAIREE
5660 DATA DANS UN CORRIDOR ECLAIRE D'UN
E STATION SPATIALE
5670 DATA DANS L'INFIRMIERIE DE LA STATI
ON SPATIALE
5680 DATA DANS LA BIBLIOTHEQUE QUI FAIT
OFFICE DE SALLE DE LOISIRS
5690 DATA DANS LE BUREAU DU COMMANDAN
T DE LA STATION
5700 DATA IL FAIT CHAUD ICI
5710 DATA UN DEBARRAS-UNE SALLE
DESACTEE
5720 DATA DANS LES DORTOIRS
5730 DATA DEVANT UN ASCENCEUR AU NIVEAU
-2
5740 DATA DEVANT UN ASCENCEUR AU NIVEAU
0
5750 DATA DANS LA SALLE DE CONTROLE DE
LA STATION SPATIALE
5760 DATA DANS LA SALLE DU TRANSPORTEUR
5770 DATA DANS LE LABORATOIRE DE LA STA
TION
5780 DATA VERS LES HANGARS
5790 DATA L'AIRE DE LANCEMENT EST JUSTE
AU SUD
5800 DATA UNE ECHELLE DESCEND VERS LE
S PROFONDEURS AU FOND IL Y A DE LA LUMIER
E
5810 DATA A UN ENTRESOL(C'EST ANIME D
ANS LA COIN)
5820 DATA DANS UNE ETROITE COURSIVE
5830 DATA VOUS ETES DANS UNE PIECE RE
LAIS
5840 DATA A LA BASE D'UNE ECHELLE META
LLIQUE
5850 DATA DANS UNE PIECE AGREABLEMENT D
ECOREE
5860 DATA DANS UNE PIECE AUX MURS MUSI
D
ES PORTES
5870 DATA DANS UNE RESERVE SECRETE-
QUE D'OXYGENE! QUE DE PACKS! MAIS ILS SON
T RADIOACTIFS!
5880 DATA VOUS TROUVEZ UN HARNAIS QUI P
EUX VOUS PERMETTRE DE TRANSPORTER 2 OB
JETS
5890 DATA VOUS TROUVEZ UN SAC POUVANT C
ONTENIR 2 OBJETS
5900 REM
5910 REM DONNEES DES CODES
5920 REM
5930 DATA 07.04.02.15.00.00.01.01
5940 DATA 09.03.14.01.00.00.02.03
5950 DATA 02.05.14.04.00.00.04.04
5960 DATA 01.05.03.00.00.00.05.05
5970 DATA 04.00.03.06.00.00.06.06
5980 DATA 00.00.05.00.00.00.07.07
5990 DATA 00.01.09.11.00.00.08.08
6000 DATA 00.07.10.00.00.00.09.09
6010 DATA 10.02.14.07.00.00.11.11
6020 DATA 00.09.14.00.00.00.12.13
6030 DATA 12.15.07.16.00.00.14.14
6040 DATA 43.11.00.13.00.00.15.16
6050 DATA 00.16.12.22.00.00.17.10
6060 DATA 99.99.99.99.00.00.19.20
6070 DATA 11.10.01.00.00.00.21.22
6080 DATA 17.16.07.16.00.00.23.23
6090 DATA 16.17.11.17.00.00.23.23
6100 DATA 15.19.00.00.00.00.24.24
6110 DATA 10.00.20.00.00.00.25.25
6120 DATA 00.00.00.19.21.00.26.26
6130 DATA 00.00.00.00.00.20.27.27
6140 DATA 00.00.13.00.00.23.29.30
6150 DATA 24.00.00.00.22.00.31.31
6160 DATA 25.23.00.00.00.00.32.33
6170 DATA 27.26.33.32.24.00.34.34
6180 DATA 25.00.30.31.00.00.34.34
6190 DATA 34.25.41.00.00.00.34.34
```

```
6200 DATA 00.29.42.36.00.00.34.34
6210 DATA 25.35.40.37.00.00.34.34
6220 DATA 00.00.00.26.00.00.35.35
6230 DATA 00.00.26.00.00.00.36.36
6240 DATA 00.00.25.00.00.00.37.37
6250 DATA 00.00.25.00.00.00.40.40
6260 DATA 00.27.00.00.00.00.39.39
6270 DATA 00.26.00.00.24.00.42.43
6280 DATA 00.00.26.00.00.44.44
6290 DATA 00.00.29.00.00.45.45
6300 DATA 29.00.39.00.00.46.47
6310 DATA 40.00.00.38.00.00.26.28
6320 DATA 00.39.00.29.00.00.10.10
6330 DATA 00.00.00.27.42.00.41.41
6340 DATA 00.00.00.26.00.41.42.43
6350 DATA 00.12.00.00.40.40.40.40
6360 DATA 00.40.00.00.52.52.52.52
6370 DATA 00.00.00.40.00.49.51.51
6380 DATA 00.00.45.00.00.51.53.53
6390 DATA 44.00.00.00.00.54.54
6400 DATA 00.46.45.47.43.50.49.49
6410 DATA 00.51.00.50.45.00.54.54
6420 DATA 00.51.49.00.40.50.50
6430 DATA 50.00.49.00.46.00.54.54
6440 DATA 00.59.56.00.44.00.54.54
6450 DATA 00.00.54.00.00.55.55
6460 DATA 00.56.53.00.00.54.54
6470 DATA 99.50.00.00.00.54.54
6480 DATA 54.60.57.52.00.00.54.54
6490 DATA 99.61.00.56.00.00.54.54
6500 DATA 55.00.59.00.00.54.54
6510 DATA 52.00.00.50.00.00.54.54
6520 DATA 56.00.00.00.00.54.54
6530 DATA 57.00.00.00.00.57.57
10000 REM
10010 REM DESSIN HGR
10020 REM
10030 HCOLOR = 3: FOR DD = 0 TO 135:
HPLD 100, DD: HPLD 100, DD: NEXT DD:
FOR DD = 100 TO 190: HPLD 0, DD:
HPLD 135, DD: NEXT DD
10100 IF P < = 20 THEN 10400
10200 IF P > 20 AND P < = 40 THEN PP
= P - 20: GOTO 10410
10300 IF P > 40 AND P < = 61 THEN PP
= P - 40: GOTO 10420
10400 ON P GOSUB 10500, 11000, 11500, 1200
0, 12500, 13000, 13500, 14000, 14500, 15000, 15
500, 16000, 16500, 17000, 17500, 18000, 18500,
19000, 19500, 20000
10405 GOTO 10450
10410 ON PP GOSUB 20500, 21000, 21500, 220
00, 22500, 23000, 23500, 24000, 24500, 25000, 2
5500, 26000, 26500, 27000, 27500, 28000, 28500,
29000, 29500, 30000
10415 GOTO 10450
10420 ON PP GOSUB 30500, 31000, 31500, 320
00, 32500, 33000, 33500, 34000, 34500, 35000, 3
5500, 36000, 36500, 37000, 37500, 38000, 38500,
39000, 39500, 40000, 40500
10450 PP = 0: RETURN
10500 REM P=1
10510 HPLD 0, 130 TO 25, 140 TO 25, 160
TO 15, 170 TO 0, 170 TO 5, 165 TO 15, 170
HPLD 5, 165 TO 5, 140 TO 0, 140
10520 HPLD 0, 150 TO 5, 145 TO 15, 145
TO 25, 140: HPLD 5, 140 TO 15, 145
TO 25, 160: HPLD 5, 170 TO 10, 180
10530 HPLD 15, 150 TO 10, 155 TO 10, 165
TO 15, 160 TO 10, 160: HPLD 15, 160
TO 34, 171 TO 29, 176 TO 10, 165:
HPLD 15, 160 TO 15, 150
10540 HPLD 12, 167 TO 17, 161: HPLD 20,
170 TO 2, 166: HPLD 23, 173 TO 27, 167:
HPLD 27, 175 TO 31, 169
10550 HPLD 25, 150 TO 50, 147: HPLD 45,
160 TO 50, 155 TO 51, 143 TO 54, 133
TO 57, 131 TO 74, 134 TO 87, 131
TO 90, 133 TO 100, 140 TO 101, 152
TO 104, 157
10560 HPLD 100, 150 TO 125, 152 TO 135, 1
40: HPLD 70, 174 TO 79, 170 TO 80, 160
TO 97, 166 TO 100, 170 TO 99, 173
TO 95, 175 TO 82, 172 TO 79, 170
10570 HPLD 99, 173 TO 102, 172
10575 FOR PP = 0 TO 10: HPLD (
RND(1) * 110) + 3, ((RND(1)
* 30) + 105): NEXT PP
10580 RETURN
10600 REM P=2
10610 HPLD 0, 140 TO 4, 150 TO 50, 150
TO 70, 151 TO 90, 150 TO 100, 151
10620 IF M(2,0) = M(2,7) THEN HPLD
TO 135, 150
10630 HPLD 39, 154 TO 60, 153 TO 90, 154
TO 97, 156 TO 76, 161 TO 32, 156 TO 39, 154
10640 HPLD TO 25, 154 TO 25, 155
TO 40, 155 TO 41, 156 TO 26, 156
TO 26, 157 TO 42, 157 TO 44, 158
TO 26, 158 TO 46, 158 TO 40, 159
TO 26, 159
10645 GOSUB 10575
10650 RETURN
10660 REM P=3
10670 HPLD 0, 140 TO 4, 150 TO 50, 149
TO 100, 151 TO 120, 150: HPLD 47, 155
TO 63, 155: HPLD 47, 156 TO 65, 156:
HPLD 45, 157 TO 67, 157: HPLD 44, 158
TO 64, 158
10680 HPLD 10, 170 TO 15, 170 TO 30, 175
TO 45, 176 TO 57, 167 TO 80, 165: HPLD 30,
175 TO 35, 170: HPLD 57, 167 TO 45, 167:
HPLD 5, 190 TO 15, 185 TO 30, 185
TO 110, 186 TO 130, 190
10690 HPLD 104, 154 TO 115, 154:
HPLD 107, 155 TO 109, 155: HPLD 112, 1
55 TO 115, 155
10700 GOSUB 10575
10710 RETURN
10720 REM P=4
10730 HPLD 0, 150 TO 100, 155: HPLD 100
TO 155 TO 115, 140 TO 130, 145 TO 135, 142
HPLD 20, 170 TO 35, 175 TO 65, 180
HPLD 100, 180 TO 102, 183 TO 130, 180
10740 HPLD 30, 155 TO 35, 152 TO 55, 152
TO 60, 150 TO 65, 152 TO 80, 152 TO 85, 155
TO 80, 150 TO 53, 150 TO 53, 156 TO 35, 156
TO 30, 155: HPLD 40, 156 TO 37, 161
10750 HPLD 75, 150 TO 79, 161: HPLD 80,
155 TO 90, 159: HPLD 60, 153 TO 60, 156:
HPLD 57, 153 TO 80, 153
10760 GOSUB 10575: RETURN
10770 REM P=5
10780 HPLD 0, 150 TO 135, 150: HPLD 35,
160 TO 45, 155 TO 60, 160: HPLD 70, 160
TO 75, 166 TO 90, 170: HPLD 125, 155
TO 135, 150
10790 GOSUB 10575: RETURN
10800 REM P=6
10810 HPLD 0, 150 TO 100, 155 TO 135, 150
HPLD 30, 175 TO 50, 160 TO 100, 163
TO 95, 180 TO 55, 185 TO 30, 175:
HPLD 45, 180 TO 60, 170 TO 50, 160:
HPLD 60, 170 TO 90, 173 TO 100, 163
10820 GOSUB 10575: IF O(4) = 6 THEN
HTAB 4: UTAB 21: PRINT "6": RETURN
10830 REM P=7
10840 HPLD 0, 150 TO 50, 150: HPLD 100,
150 TO 135, 144: HPLD 40, 170 TO 60, 130
TO 80, 135 TO 90, 140 TO 110, 160
10850 GOSUB 10575: RETURN
10860 REM P=8
```

```
14010 HPLD 0, 150 TO 135, 150: HPLD 2, 1
65 TO 10, 170 TO 30, 165: HPLD 50, 157
TO 60, 155 TO 85, 154: HPLD 135, 165
TO 120, 180 TO 100, 170
14020 HPLD 60, 170 TO 55, 165 TO 80, 160
TO 83, 176 TO 65, 180 TO 60, 170
14030 GOSUB 10575: RETURN
14040 REM P=9
14050 HPLD 0, 144 TO 135, 151: HPLD 135,
160 TO 100, 154 TO 50, 160 TO 45, 177
TO 70, 182 TO 110, 180 TO 135, 177
14060 GOSUB 10575: RETURN
14070 REM P=10
14080 HPLD 0, 140 TO 50, 150 TO 135, 149
GOSUB 10575
14090 IF O(9) < > 10 THEN RETURN
14100 HCOLOR = 0: HPLD 50, 170
TO 55, 172 TO 85, 172 TO 90, 170
HCOLOR = 3: HPLD 50, 170 TO 57, 174
TO 84, 174 TO 90, 170: HCOLOR = 0
HPLD 50, 170 TO 57, 174 TO 84, 174
TO 90, 170
14110 HCOLOR = 3: HPLD 50, 170
TO 60, 177 TO 70, 170 TO 85, 176
TO 90, 170: HTAB 10: UTAB 22: PRINT "8"
RETURN
14120 REM P=11
14130 HPLD 0, 150 TO 100, 147 TO 135, 150
14140 HPLD 0, 153 TO 8, 154 TO 17, 165
TO 22, 172: HPLD 32, 168 TO 40, 160
TO 50, 155 TO 70, 151 TO 85, 160
TO 90, 167: HPLD 105, 175 TO 110, 172
TO 120, 160 TO 135, 156
14150 GOSUB 10575: RETURN
14160 REM P=12
14170 HPLD 0, 150 TO 135, 150: HPLD 20,
170 TO 40, 185 TO 70, 184: HPLD 103, 160
TO 120, 164 TO 135, 165
14180 HPLD 60, 155 TO 70, 155 TO 70, 160
TO 60, 160 TO 60, 155 TO 70, 160: HPLD 70,
155 TO 60, 160: HPLD 4, 165 TO 8, 165
HPLD 3, 166 TO 9, 166: HPLD 3, 167
TO 9, 167: HPLD 3, 168 TO 9, 168
HPLD 4, 169 TO 8, 169
14190 GOSUB 10575: RETURN
14200 REM P=13
14210 HPLD 0, 140 TO 135, 140: HPLD 0, 1
75 TO 135, 175: HPLD 20, 170 TO 40, 185
TO 70, 184: HPLD 10, 160 TO 10, 155
HTAB 2: UTAB 21: PRINT "8": HTAB 5:
UTAB 21: PRINT "802"
14220 HPLD 5: UTAB 19: PRINT "VENTILATO
R": HTAB 5: UTAB 20: PRINT "SHAFT"
14230 RETURN
14240 REM P=14
14250 IF M(14,8) < > M(14,7) THEN
GOTO 17040
14260 HPLD 0, 149 TO 135, 150: IF O(6)
< > 14 THEN RETURN
14270 HPLD 50, 170 TO 60, 170 TO 60, 176
TO 50, 176 TO 50, 170: HPLD 53, 172
TO 56, 172 TO 53, 174
14280 GOSUB 10575: RETURN
14290 REM P=15
14300 HPLD 0, 120 TO 80, 120 TO 100, 130
TO 100, 150 TO 85, 170 TO 0, 170: HPLD 100
TO 130 TO 110, 125 TO 110, 155 TO 100, 150
HPLD 15, 120 TO 30, 115 TO 40, 120
HPLD 20, 170 TO 10, 175 TO 0, 175:
HPLD 65, 170 TO 70, 190
14310 HPLD 80, 120 TO 80, 143 TO 30, 143
TO 10, 170: HPLD 30, 143 TO 30, 170
HPLD 80, 137 TO 90, 137 TO 90, 157
TO 55, 157 TO 55, 143: HPLD 90, 157
TO 67, 146 TO 55, 146: HPLD 55, 145
TO 67, 145: HPLD 55, 144 TO 67, 144
HPLD 95, 170 TO 110, 170 TO 135, 165
14320 HPLD 10, 135 TO 60, 135: HPLD 4, 1
40 TO 40, 140: HPLD 5, 110: HPLD 60, 114
HPLD 110, 110: HPLD 125, 140: HPLD 130
TO 135: RETURN
14330 REM P=16
14340 GOTO 15000
14350 REM P=17
14360 GOTO 15000
14370 REM P=18
14380 HPLD 0, 100 TO 40, 130 TO 41, 130
TO 1, 100 TO 0, 101 TO 40, 131: HPLD 13
5, 100 TO 95, 130 TO 94, 130 TO 134, 100
TO 135, 101 TO 95, 131: HPLD 0, 190
TO 40, 160 TO 40, 150 TO 0, 160 TO 1, 190
TO 41, 161: HPLD 135, 190 TO 95, 160
14390 HPLD TO 94, 160 TO 134, 190
TO 135, 180 TO 95, 159
14400 HPLD 40, 130 TO 95, 130 TO 95, 160
TO 40, 160: HPLD 50, 145 TO 67, 135
TO 67, 155 TO 85, 145 TO 50, 145:
HPLD 85, 130 TO 67, 120 TO 50, 130
HPLD 40, 135 TO 30, 145 TO 40, 155:
HPLD 50, 160 TO 67, 170 TO 85, 160
14410 HPLD 40, 160 TO 40, 130
14420 HPLD 95, 155 TO 105, 145 TO 95, 135
14430 HPLD 0, 100 TO 67, 120 TO 135, 100
TO 105, 145 TO 135, 190 TO 67, 170 TO 0, 190
TO 30, 145 TO 0, 100
14440 HPLD 39, 129 TO 96, 129 TO 96, 161
TO 39, 161 TO 39, 129: RETURN
14450 REM P=19
14460 IF O(2) = 19 THEN UTAB 23:
HTAB 11: PRINT "(": HTAB 22:
HTAB 12: PRINT "T"
14470 GOSUB 50000: GOSUB 50007:
GOSUB 50004
14480 00 = 0
14490 FOR PP = 15 TO 42: HPLD PP, 160
TO PP, 185: NEXT PP: FOR PP = 42
TO 50: 00 = 00 - 1: HPLD PP, 160
+ 00 TO PP, 165 + 00: NEXT PP:
UTAB 20: HTAB 2: PRINT "*****"
UTAB 19: HTAB 3: PRINT "*****"
14500 UTAB 10: HTAB 5: PRINT "*****"
RETURN
14510 REM P=20
14520 GOSUB 50001: GOSUB 50002:
HCOLOR = 2: FOR PP = 105 TO 170:
HPLD 60, PP TO 75, PP: NEXT PP:
HPLD 61, 171 TO 74, 171: HPLD 62, 172
TO 73, 172: HCOLOR = 3
20015 HCOLOR = 0: HPLD 25, 175
TO 25, 137 TO 10, 136
20016 HPLD 50, 160 TO 25, 176: HCOLOR
= 3
20020 FOR PP = 0 TO 20: HPLD (15
+ 3 * COS(PP)), 165 - 3 * SIN(PP):
HPLD (30 + 3 * COS(PP)), 160 - 3
* SIN(PP): HPLD (42 + 3 *
COS(PP)), 165 - 3 * SIN(PP):
NEXT PP
20030 FOR PP = 0 TO 3 STEP 1: HPLD (3
0 + 20 * COS(PP)), 165 + 10 * SIN(PP):
HPLD (30 + 10 * COS(PP)), 150
+ 5 * SIN(PP): HPLD (30 + 10
* COS(PP)), 130 + 5 * SIN(PP):
NEXT PP
20040 FOR PP = - 1 TO 4 STEP 1:
HPLD (30 + 20 * COS(PP)), 150
+ 10 * SIN(PP): NEXT PP
```

à suivre

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

SUPER COBRA

... pour ATARI

Mission Impossible ? Pas vraiment et pourtant ! C'est dans un décor quasi-lunaire de montagnes déchiquetées, de villes aux immeubles immenses et de tunnels aux contours irréguliers que l'hélicoptère dont vous êtes le pilote se déplace pour une mission de surveillance aérienne du territoire ennemi. Cette mission n'est pas de tout repos car l'ennemi en question vous attend avec un équipement sophistiqué : 16000 Km parsemés de raquettes incendiaires, d'artillerie lourde, de soucoupes volantes et de Flobbynoides.

Vous disposez de bombes et de missiles pour protéger votre vie, et d'un potentiel de 5 hélicoptères au départ de votre mission suicide. L'objectif du jeu est de parcourir le plus grand nombre de kilomètres. Chaque arme ennemie abattue ou détruite vous rapporte des points.

Les armes ennemies sont activées en fonction du niveau de jeu.

L'approvisionnement en carburant complique un peu le jeu : vous devez surveiller constamment votre réservoir.

Pour faire le plein, il est nécessaire de détruire les réservoirs et citernes d'essence éparpillés sur le territoire.

Le jeu dispose de 11 niveaux de difficultés croissantes, qui correspondent à un parcours de 1000 miles (1600 km).

Le décor et la composition des armes défensives sont différents à chaque niveau.

Le niveau 11 est bien entendu le niveau où la victoire est proche : vous devez alors ramasser le butin en descendant en piqué et en vous posant dessus.

Une fois atteint cet ultime objectif, il ne vous restera plus qu'à recommencer... au niveau 1.

Super Cobra est un jeu d'arcade classique, très rapide et très réaliste en ce qui concerne le graphisme et le son, pour un ou deux joueurs... Parfait pour les fans de la manette de jeu, de la destruction et des BING ! BOUM ! et autre SPLASH !

Pierric GLAJEAN



PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS "LA DECOUVERTE DU FX-702 P" Editions PSI : 60 F + 50 programmes pour FX-702 P et FX-801 P. Editions ETSF, prix 30 F + N°10 à N°21 de l'ordinateur de poche : le lot de numéros : 110 F ou le tout 190 F. C. LEGRAND 8 Résidence La Folletière 76160 PRAUX. Tél. (35) 61.07.90.

VENDS PC 1251 + CE 125 + programmes + manuels + interface sous garantie, le tout 2500 F. Eric BELLANGER chez M. SANCHEZ 13 impasse des Coudrays 78310 ELANCOURT-MAUREPAS ou tél. 062.03.65.

ACHETE pour TI 99/4/A, modules : Basic Etendu, PARSEC, ADVENTURE : périphériques et programmes. Tél. (29) 25.57.13. Boris ARGIROF 7 rue du Bruleux 88250 LA BRESSE.

VENDS ORIC 1 48K PERITEL + cordons + manuel + revues + nombreux programmes : jeux, util... valeur 2800 F, prix 2000 F + magnéto 300 F + lot 30 revues informatiques : 300 F. D. ELBILIA Tél. 557.47.05. 91 avenue Félix Faure 75015 PARIS.

VENDS programme PC 1500 original de Fast load (15 fois) pour PC 1500. Prix : 150 F. Renaud TRAMSON. Tél. 535.12.76. 8 rue A. Bayet 75013 PARIS.

ACHETE pour TI 99/4/A le module SPEECH EDITOR. M. GENTIL 20 rue de la Pointe Marguerite 77500 CHELLES. Tél. 421.14.30.

ACHETE ORIC 1 48 K bon état, étudie toutes propositions. RICHEFEUX Philippe 13 résidence Benjamin Delessert 72200 LA FLECHE.

VENDS FX 702 P + interface FA2 (tous 2 sous garantie avec emballage d'origine) + 1 Cassette programme prix 1100 F. Jean Pierre CAYOL 62 rue Nau 13006 MARSEILLE. Tél. (91) 47.71.90.

POSSESSEUR ORIC 1 48K avec télé NB RECHERCHE télé couleur PERITEL d'une valeur max. 1500 F. BENISTY Eric 698.06.21 (18 h - 19 h).

RECHERCHE POUR TI 99/4/A module Basic Etendu. écrire à Thierry VACHEZ rue de la Meiji LE TAMARACK 38750 ALPE D'HUEZ tél. (76) 80.37.13. (le week-end de préférence)

VENDS ZX 81 + 16 K + K7 n° 4 + "à la conquête des jeux" acheté 1100 F. vendu 850 F. Roger LAGARDE LES VOUTES 77100 MAREUIL LES MEAUX. Tél. (6) 009.34.68.

ACHETE pour TI 99/4/A module Extended Basic et le module MUNCH-MAN. Xavier LANGOU-CHE avenue Milcamps 183, 1040 BRUXELLES. Tél. (02) 734.04.23 (après 17 h).

Vends Imprimante SIKOSHA GP 80 M avec interface APPLE II, II+ ou IIe tête d'écriture neuve, papier et ruban de rechange. 1500 F le tout. Joelle LEBOUDEUR 12 rue Louis Marteau 95140 GARGES LES GONESSE. Tél. 986.22.47.

VENDS ORIC 1 64 K 1F si vous achetez 25 logiciels pour 100 F pièce, Patrice CHALANNES 8 ter chemin des Bouillons 77400 LAGNY. Tél. 007.52.17.

VENDS Carte 16 couleurs ZX 81 : 350 F. R. LAIR 29 rue E. Varlin 94500 CHAMPIGNY SUR MARNE. Tél. 882.18.23.

VENDS MULTITECH MPF II + joystick + docs. + divers programmes (env. 30) + trucs + livres (APPLE et autres) ; le tout 3500 F. En cadeau un jeu de housses pour l'U.C. et le clavier. Matériel comme neuf. Carlos PEREIRA. Tél. (27) 65.00.11.

VENDS ou ECHANGE pour TI 99/4/A un câble magnéto-cassette 80 F + modules "Le crocodile savant" 80 F + "Invaders" 100 F + "Football" 100 F. Didier DELANSAY. Tél. 630.97.23.

RECHERCHE pour TI 99/4/A un extended basic (français) un parsec. Patrice ROBIC 79, avenue Montaigne 33160 SAINT MEDARD EN JALLES. Tél. (56) 05.26.43.

VENDS PC 1500 + CE 150 + CE 155 (11/83) 3400 F. Monsieur ROS-SI tél. 758.13.13. poste 4267 (heures bureau)

VENDS ZX 81 + 16K (acheté en juin 83) sous garantie + 2 livres sur ZX 81 + CONQUETE DES JEUX 800 F. Patrick SAVINA 7, rue F. Brunet 75017 PARIS. Tél. 226.49.32 à partir de 17 h 30.

VENDS ORIC 1 48 Ko (09/83) encore sous garantie + livre programmation + 47 programmes différents pour ORIC prix 5000 F. Eric LABLAINE THIEBLEMONT 51300 VITRY LE FRANÇOIS. Tél. (26) 41.80.00 (après 18 h 30).

VENDS APPLE IIe + moniteur III + Lecteur disque + contrôleur + Carte chat mauve étendue (80 col. 64K/Col. PERITEL) + Joystick + manuels + logiciels ensemble neuf garanti Prix 14.900 F. Tél. 344.72.23.

VENDS MPF II (version SECAM PERITEL) sous garantie avec K7 de jeux et documentation importante pour ORIC prix 2900 F. tél. (99) 08.82.62 le vendredi ou samedi entre 18 h et 20 h.

ACHETE pour TI 99/4/A module Basic Etendu 1000 F. Jacques MALLET tél. 873.96.94

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef : Gérard CECCALDI

Directeur Technique : Benoîte PICAUD

Responsable Informatique : Pierric GLAJEAN

Maquette : Christine MAHÉ

Dessins : Jean-Louis REBIÈRE

Éditeur : SHIFT ÉDITIONS, 27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS

Publicité au journal. Distribution NMPP. Commission paritaire en cours. N° R.C. 83 B 6621.

Imprimerie : DULAC et JARDIN S.A. EVREUX

Photocomposition : NEOTYP MONTREUIL

la Règle à Calcul

TEXAS INSTRUMENTS

JEUX ÉDUCATIFS TEXAS INSTRUMENTS POUR ENFANTS À PARTIR DE 6 ANS

DICTÉE MAGIQUE L'enfant apprend l'orthographe en dialoguant avec l'appareil	Prix T.T.C. 535,00 F	<input type="checkbox"/>
MODULE EN FRANÇAIS		
1 ^{er} niveau : 150 mots nouveaux	138,00 F	<input type="checkbox"/>
2 ^e niveau : mots croisés	138,00 F	<input type="checkbox"/>
3 ^e niveau : vocabulaire moderne en français du film ITT	138,00 F	<input type="checkbox"/>
MODULE EN ANGLAIS		
1 ^{er} niveau : prononcez les voyelles en anglais	138,00 F	<input type="checkbox"/>
2 ^e niveau : les lettres, les silences, les irrégularités, terminaisons et consonnes	138,00 F	<input type="checkbox"/>
3 ^e niveau : les verbes	138,00 F	<input type="checkbox"/>
4 ^e niveau : formation des mots anglais	138,00 F	<input type="checkbox"/>
5 ^e niveau : homonymes anglais	138,00 F	<input type="checkbox"/>

MATHS MAGIQUES
Un ordinateur parlant pour jouer avec les nombres.
Livre magique : le rêve des tout-petits, il parle, il questionne, il répond.

CALCULATEURS TEXAS INSTRUMENTS POUR LE LYCÉE

TI 55 II : Calculateur scientifique/8 mémoires/56 pas de programmes/15 niveaux de parenthèses	246,00 F	<input type="checkbox"/>
TI 57 LCD : Le calculateur des programmeurs/8 mémoires/48 pas de programmes/15 niveaux de parenthèses/10 étiquettes/conversion polaire/texte/boucle/DSZ	240,00 F	<input type="checkbox"/>

ORDINATEUR FAMILIAL TI 99/4

CONSOLES ET ACCESSOIRES	Prix T.T.C.	<input type="checkbox"/>
○ Ordinateur familial TI 99/4	1 190,00	<input type="checkbox"/>
● Modulateur SECAM	500,00	<input type="checkbox"/>
○ Manuel TI 99/4	54,00	<input type="checkbox"/>
○ Manuel assembleur	252,00	<input type="checkbox"/>
● Câble liaison magnéto-cassettes	150,00	<input type="checkbox"/>
● Paire manette-jeux	255,00	<input type="checkbox"/>
○ Synthétiseur de parole	680,00	<input type="checkbox"/>
○ Magnétophone cassettes	496,00	<input type="checkbox"/>

ÉDUCATION À PARTIR DE 5 ANS

● Addition-Substraction I	134 F	<input type="checkbox"/>
● Addition-Substraction II	134 F	<input type="checkbox"/>
● Addition Canon	134 F	<input type="checkbox"/>
● Division-démolition	134 F	<input type="checkbox"/>
● Division I	134 F	<input type="checkbox"/>
○ Early reading	134 F	<input type="checkbox"/>
● Meteor multiplication	134 F	<input type="checkbox"/>
● Mission moins	134 F	<input type="checkbox"/>
● Multiplication I	134 F	<input type="checkbox"/>
● Comp. et mult.	125,00	<input type="checkbox"/>
● Carotte malicieuse	175,00	<input type="checkbox"/>
● Mots croisés vol 1	195,00	<input type="checkbox"/>
● Mots croisés vol. 2	195,00	<input type="checkbox"/>

ÉDUCATION À PARTIR DE 10 ANS

● Basic par soi-même	66 F	<input type="checkbox"/>
○ Jeux d'entreprise	66 F	<input type="checkbox"/>
● Music maker	188 F	<input type="checkbox"/>
○ Numération II	134 F	<input type="checkbox"/>
● TI Logo II	795 F	<input type="checkbox"/>

PROGRAMMES MAGNARD :

● La ponctuation en Français	99 F	<input type="checkbox"/>
● Diviseurs PGCD PPCM	99 F	<input type="checkbox"/>

LOISIRS

● Blasto	134 F	<input type="checkbox"/>
○ Car Wars	134 F	<input type="checkbox"/>
○ Connect four	134 F	<input type="checkbox"/>
● Football	188 F	<input type="checkbox"/>
● jeux vidéo II	134 F	<input type="checkbox"/>
○ Munch Man	252 F	<input type="checkbox"/>
● Othello	188 F	<input type="checkbox"/>
○ Parsec	252 F	<input type="checkbox"/>
○ The attack	134 F	<input type="checkbox"/>
● TI-Invaders	188 F	<input type="checkbox"/>
● Tombstone city	134 F	<input type="checkbox"/>
● Yahtzee	134 F	<input type="checkbox"/>
○ Adventure	188 F	<input type="checkbox"/>
● Jeux Rétro II	134 F	<input type="checkbox"/>

NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS

○ Retour du pirate	252 F	<input type="checkbox"/>
○ Demon attack	252 F	<input type="checkbox"/>
○ Mash	252 F	<input type="checkbox"/>
○ Burger time	252 F	<input type="checkbox"/>
○ Hopper	252 F	<input type="checkbox"/>
○ Star track	252 F	<input type="checkbox"/>
○ Jo breaker	252 F	<input type="checkbox"/>
○ Treasure Island	252 F	<input type="checkbox"/>

ORGANISATION

● Fichier d'adresses	Prix TTC 695 F	<input type="checkbox"/>
● Gestion de rapport	375 F	<input type="checkbox"/>
● Conseil financier	66 F	<input type="checkbox"/>
○ Statistics	188 F	<input type="checkbox"/>
● TI Writer	1.190 F	<input type="checkbox"/>

PROGRAMMATION

● Editor assembleur	Prix TTC 500 F	<input type="checkbox"/>
○ Extended basic	500 F	<input type="checkbox"/>
○ Mini memory	500 F	<input type="checkbox"/>



○ Programming aids III 249 F

○ Terminal Emulator II 500 F

AUTRES LOGICIELS

○ Ti-Calc	Prix TTC 375 F	<input type="checkbox"/>
○ Gestion privée (l'Expansion)	375 F	<input type="checkbox"/>
● Introd. au TI 99/4 (1)	134 F	<input type="checkbox"/>
● Introd. au TI 99/5 (2)	134 F	<input type="checkbox"/>
○ Les techniques des programmes de jeux (1)	134 F	<input type="checkbox"/>
○ Les techniques des programmes de jeux (2)	134 F	<input type="checkbox"/>
○ Jeux de mémoire	134 F	<input type="checkbox"/>
○ Sneggit	252 F	<input type="checkbox"/>
● Adventureland	66 F	<input type="checkbox"/>
● Voodoo Castle	66 F	<input type="checkbox"/>
● The count	66 F	<input type="checkbox"/>
● Mystery Fun House	66 F	<input type="checkbox"/>
● Pyramid of Doom	66 F	<input type="checkbox"/>
● Ghost Town	66 F	<input type="checkbox"/>
● Savage Island I & II	66 F	<input type="checkbox"/>
● Golden Voyage	66 F	<input type="checkbox"/>

MODULES ROMOX POUR TI 99/4

● Motor raiders, le jeu du labyrinthe le plus excitant jamais réalisé	Prix TTC 390,00	<input type="checkbox"/>
● Anteater, jeu de survie	390,00	<input type="checkbox"/>
● Hen pecked, une bagarre dans un poulailler	390,00	<input type="checkbox"/>
● Princess and frog, la grenouille doit traverser un champ rempli de chevaliers en plein tournoi	390,00	<input type="checkbox"/>

○ FIN MARS ● DISPONIBLE

BON DE COMMANDE TARIFS AU 16/3/84

Nom

Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.

Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.

Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé pour les logiciels : + 30 F.

LA RÈGLE À CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. : 325.68.88 - Téléc. : ETRAV 220 064 F/1303 RAC