



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

M-1815-24-8-F

CONCOURS GEORGES LECLERE D'ANTENNE 2



Pour un programmeur un peu habitué au Basic, ce jeu du POKER-ALPHABET doit paraître très mal organisé et absolument incompréhensible.

Pourtant, j'y ai travaillé énormément mais, comme tout amateur, c'était une heure par-ci, une demi-heure pas là et souvent à des semaines d'intervalle. A chaque fois, je devais tenter de me souvenir de ce que j'avais fait la fois précédente. De plus, mon fils de sept ans, TRISTAN qui m'a fourni l'idée de base, revenait à la charge et me proposait de nouvelles possibilités alors que les anciennes n'étaient même pas terminées.

Bref, voici un programme typique, fait de bric et de brac ; néanmoins un nouveau concours d'HEBDOGICIEL.

Le but de ce concours est triple. D'abord, vous devez proposer une série de petites routines pour ter-

miner ce jeu. Par exemple, des routines utilitaires comme un moyen de couper le son pour ceux que cela énerve, ou un moyen de sauter le menu de présentation pour ceux qui l'ont déjà vu trente-six fois et ne veulent pas le revoir.

Ou encore, trouver un moyen simple de compter les points, limiter ou mesurer le temps de jeu, éviter de voir la même lettre clignoter.

La deuxième épreuve est plus théorique. Comme je n'ai jamais fait d'organigramme de ce jeu, vous allez essayer d'abord d'en imaginer un, puis de l'améliorer et enfin d'en proposer un complètement différent. Cette épreuve est faite pour vous donner des bonnes habitudes de programmation. Pour moi, c'est probablement trop tard !

Enfin, la troisième épreuve, c'est la seule qui rend le gâteau si appétissant : la présentation et la description pour l'acheteur éventuel de ce programme. Les membres du jury sont très sensibles à cet aspect des jeux. Rajouter des graphismes, des cadres, compléter par une petite épreuve comme la composition, lettre par lettre, d'un mot qui apparaît ou d'un verbe irrégulier qui manque dans une phrase... Bref, soyez attractif et pédagogique. Après tout ce jeu est fait pour apprendre l'alphabet si on est un tout jeune joueur ou apprendre le clavier si on ne le connaît pas.

Georges LECLERE

LES PRIX

Le jury choisira le meilleur logiciel pour chaque modèle d'ordinateur et, parmi ces meilleurs logiciels, le gagnant toute catégorie qui en plus de son contrat d'édition et de ses prix, aura le plaisir de passer en direct à la télévision ; la gloire !

RECOMPENSES POUR LE GAGNANT TOUTE CATEGORIE :

- Un contrat d'édition de son logiciel
- Un APPLE IIe
- Un CANON X 07
- Un COMMODORE 64
- Un ORIC ATMOS
- Un Agenda électronique CASIO PF 3000
- Un TEXAS TI 99/4A
- Une imprimante EPSON
- Un abonnement à vie à HEBDOGICIEL
- Une disquette HEBDOGICIEL APPLE N° 1
- 5 logiciels VIFI NATHAN
- 5 logiciels ROMOX

RECOMPENSE POUR LES GAGNANTS DANS CHAQUE CATEGORIE D'ORDINATEUR :

- Un contrat d'Édition de son logiciel
 - Un agenda électronique CASIO PF 3000
 - Un abonnement d'un an à HEBDOGICIEL
- et bien d'autres prix qui viendront s'ajouter au cours de semaines à venir. Clôture des envois de programmes le 2 mai. (Voir règlement en page intérieure).

DEVENEZ PRO !

Vous êtes de plus en plus nombreux à nous envoyer, chaque semaine, des programmes de qualité. Chaque jour des dizaines de logiciels nous arrivent, de plus en plus élaborés, de plus en plus proches de ceux qui sont commercialisés. HEBDOGICIEL récompense déjà chaque mois et chaque trimestre plusieurs d'entre vous par les concours permanents et par les cadeaux offerts par les fabricants et les distributeurs. Pour pouvoir vous faire participer encore plus à la vie de l'Hebdo et à la percée de l'informatique en France, nous organisons un nouveau concours en collaboration avec Georges LECLERE, journaliste de l'émission "TELE MICRO" d'Antenne 2.

L'objectif de ce concours est simple : à partir de l'idée de base de Georges LECLERE, chacun d'entre vous, quelque soit son ordinateur, doit créer un jeu le plus proche possible de l'idée originale et le rendre suffisamment performant et présentable, pour qu'il puisse être vendu en France et dans les pays Francophones. Pendant que vous y êtes, essayez de trouver un nom à ce programme, "POKER-ALPHABET", c'est pas terrible pour un logiciel éducatif !

Chaque ordinateur a sa chance et il y aura un gagnant par ordinateur. Les prix ? Comme d'habitude chacun des programmes retenus sera récompensé par des matériels, il y aura même un super gagnant (voir liste des prix ailleurs dans ce numéro). Mais surtout, les programmes retenus seront édités par SHIFT EDITIONS sous forme de K7 ou de disquette et les auteurs, par contrat, toucheront les royalties correspondants aux ventes de leur logiciel. Devenez professionnel de l'informatique !

Gérard CECCALDI.

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)

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

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).





Les calculateurs prodiges ont toujours étonné les foules. Certains sont capables de vous donner en quelques instants, le nom du jour de n'importe quelle date. Un petit "truc" est la base de ce phénomène et va vous permettre de savoir en quelques secondes que le 14 Juillet 1789 était un mardi ou bien que le 1^{er} Janvier de l'An 2000 sera un dimanche !

Ce programme sous forme de jeu, va vous entraîner à réaliser des prouesses en calcul mental.

Laurent GERVAT

Voici comment trouver le jour d'une date quelconque soit le x du mois y de l'année zt, t représente les 2 derniers chiffres de l'année. Nous prendrons par exemple le 25 Décembre 1984 (ici x=25, y=12, z=19 et t=84)

A chaque mois y on fait correspondre un chiffre y' suivant le tableau suivant :

mois y 1 4 5 6 7 8 9 10 11 12
CHIFFRE Y' 5 * 1 * 1 4 6 2 5 0 3 5 1 3

C'est le seul effort de mémoire à fournir, d'autant plus facile si l'on remarque que pour passer d'un mois y au mois suivant il suffit de rajouter 2 si le mois y a 30 jours et 3 s'il en compte 31 (une semaine ayant 7 jours, il revient au même de prendre le chiffre y' ou le chiffre 7k+y' avec k E Z)

A chaque année zt on fait correspondre le nombre

n = 1 + E(1,25t) + E(5,25z)

= 1 + t + 5z + E(t/4) + E(3/4)

E(x) désignant la partie entière de X

Ce n'est pas difficile à calculer mentalement, d'autant plus que la plupart du temps, vous aurez à calculer des dates du 20^e siècle (z=19). Il vous suffit alors de savoir une bonne fois pour toute que 5X19 + E(19/4) = 99 ce qui est égal à 1 modulo 7. La formule devient donc pour une date du 20^e siècle : n = 2 + t + E(t/4)

Pour notre exemple, on a n = 2 + 84 + E(84/4) = 107 ce qui est égal à 2 modulo 7 (car 107 = (15 X 7) + 2)

C'est fini : le jour de la semaine est : j = x + y' + n

Dans l'exemple proposé, j = 25 + 3 + 2 = 30 = 4 X 7 + 2

donc le 25/12/1984 est le 2^e jour de la semaine c'est à dire un mardi.

Vous pouvez le vérifier en utilisant le sous-programme DATE : tapez XEQ "DATE" introduisez le jour (25), RIS, le mois (12), RIS, l'année (1984), la machine vous répond bien Mardi.

Maintenant vous pouvez vous entraîner avec le jeu "EXD"

Tapez XEQ "EXD" L'affichage est : SOUCHE ? il faut introduire un nombre qui servira de souche dans la génération des nombres aléatoires.

Tapez RIS : la machine vous demande alors la durée maximale de réflexion que vous vous accordez pour chaque date (PAUSE = ?)

Rentrez ce temps (en secondes) pour commencer une durée raisonnable semble être 120 s.

Tapez RIS, la machine vous demande combien il y aura de dates à trouver dans la partie. Rentrez ce nombre (Par exemple 5) puis RIS.

La machine affiche alors (si vous avez suivi ces exemples), 26/6/1927 = ? Vous avez 2 minutes pour trouver le jour (répondre : Dimanche=0)

Quand vous pensez l'avoir trouvé tapez le chiffre correspondant et la machine vous répond aussitôt sans que vous ayez à appuyer sur RIS. Si vous avez trouvé, Bravo, vous n'en aurez pas d'autres.

Quand la partie sera finie, la machine vous donnera votre % de réussite, votre temps moyen de réflexion et votre note finale.

A vous de jouer.

15:35 15.01

- 01 *LBL *EXD*
- 02 *SOUCHE?*
- 03 PROMPT
- 04 STO 20
- 05 *LBL a
- 06 RCL 20
- 07 CLRG
- 08 STO 20
- 09 *PAUSE=?*
- 10 PROMPT
- 11 1.3
- 12 /
- 13 INT
- 14 STO 11
- 15 *NBRE ESSAIS?*
- 16 PROMPT
- 17 STO 13
- 18 STO 15
- 19 FIX 0
- 20 SF 01
- 21 CF 00
- 22 CF 21
- 23 CF 29
- 24 *LBL 09
- 25 CLA
- 26 28
- 27 XEQ *AL*
- 28 1
- 29 +
- 30 STO 01
- 31 STO 06
- 32 11
- 33 XEQ *AL*
- 34 1
- 35 +
- 36 STO 02
- 37 STO 07
- 38 E2
- 39 XEQ *AL*
- 40 1900
- 41 +
- 42 STO 03
- 43 STO 08
- 44 XEQ b

- 45 STO 04
- 46 CLX
- 47 *LBL 10
- 48 CLA
- 49 ARCL 06
- 50 *+/*
- 51 ARCL 07
- 52 *+/*
- 53 ARCL 08
- 54 *+/*
- 55 RCL 11
- 56 ENTER+
- 57 STO 00
- 58 CF 22
- 59 FS? 55
- 60 SF 21
- 61 AVIEW
- 62 *LBL 11
- 63 X*Y?
- 64 GTO 12
- 65 PSE
- 66 DSE 00
- 67 GTO 11
- 68 *LBL 12
- 69 RCL 11
- 70 RCL 00
- 71 -
- 72 ST+ 14
- 73 RDN
- 74 RCL 04
- 75 X=Y?
- 76 GTO 13
- 77 *ALORS ?*
- 78 FS? 22
- 79 *FAUX*
- 80 AVIEW
- 81 TONE 2
- 82 TONE 2
- 83 FS?C 00
- 84 GTO 15
- 85 SF 00
- 86 GTO 10
- 87 *LBL 15
- 88 *C EST UN *
- 89 1

- 90 ST+ 09
- 91 XEQ IND 04
- 92 GTO 14
- 93 *LBL 13
- 94 *BRAVO*
- 95 BEEP
- 96 CF 00
- 97 1
- 98 ST+ 12
- 99 *LBL 14
- 100 AVIEW
- 101 DSE 13
- 102 GTO 09
- 103 RCL 09
- 104 X=0?
- 105 BEEP
- 106 CLA
- 107 RCL 12
- 108 100
- 109 *
- 110 RCL 15
- 111 /
- 112 ARCL X
- 113 *+JUSTE*
- 114 PROMPT
- 115 RCL 14
- 116 RCL 15
- 117 /
- 118 1.3
- 119 *
- 120 *T=*
- 121 STO 10
- 122 ARCL X
- 123 *+ SECONDES*
- 124 PROMPT
- 125 RCL 12
- 126 RCL 15
- 127 -
- 128 RCL 15
- 129 /
- 130 RCL 10
- 131 RCL 11
- 132 /
- 133 2
- 134 /

- 135 *
- 136 1
- 137 +
- 138 20
- 139 *
- 140 RCL 15
- 141 /
- 142 RCL 12
- 143 *
- 144 *NOTE: *
- 145 ARCL X
- 146 *+20*
- 147 PROMPT
- 148 GTO a
- 149 *LBL *AL*
- 150 RCL 20
- 151 9821
- 152 *
- 153 .211327
- 154 +
- 155 FRC
- 156 STO 20
- 157 SORT
- 158 *
- 159 INT
- 160 RTN
- 161 *LBL *DATE*
- 162 CF 01
- 163 *LBL D
- 164 *JOUR?*
- 165 PROMPT
- 166 STO 01
- 167 *MOIS?*
- 168 PROMPT
- 169 STO 02
- 170 *ANNEE?*
- 171 PROMPT
- 172 STO 03
- 173 *LBL b
- 174 RCL 03
- 175 1 E2
- 176 /
- 177 INT
- 178 5.25
- 179 *

- 180 INT
- 181 RCL 03
- 182 1 E2
- 183 /
- 184 FRC
- 185 125
- 186 *
- 187 STO 04
- 188 INT
- 189 +
- 190 ST+ 01
- 191 2
- 192 RCL 02
- 193 X*Y?
- 194 GTO 08
- 195 X=Y?
- 196 0
- 197 4
- 198 *
- 199 2
- 200 +
- 201 ST+ 01
- 202 RCL 04
- 203 FRC
- 204 X*Y?
- 205 GTO 07
- 206 1
- 207 ST- 01
- 208 GTO 07
- 209 *LBL 08
- 210 2
- 211 ST- 02
- 212 RCL 02
- 213 *
- 214 RCL 02
- 215 2
- 216 /
- 217 STO 05
- 218 INT
- 219 +
- 220 RCL 05
- 221 FRC
- 222 2
- 223 *
- 224 RCL 02

- 225 7
- 226 /
- 227 INT
- 228 *
- 229 +
- 230 ST+ 01
- 231 *LBL 07
- 232 RCL 01
- 233 7
- 234 MOD
- 235 FS? 01
- 236 RTN
- 237 *LBL *JO*
- 238 CLA
- 239 XEQ IND X
- 240 PROMPT
- 241 GTO a
- 242 *LBL 01
- 243 *+LUNDI*
- 244 RTN
- 245 *LBL 02
- 246 *+MARDI*
- 247 RTN
- 248 *LBL 03
- 249 *+MERCREDI*
- 250 RTN
- 251 *LBL 04
- 252 *+JEUDI*
- 253 RTN
- 254 *LBL 05
- 255 *+VENDREDI*
- 256 *+VENDREDI*
- 257 RTN
- 258 *LBL 06
- 259 *+SAMEDI*
- 260 RTN
- 261 *LBL 00
- 262 *+DIMANCHE*
- 263 RTN
- 264 END

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 2500 kit éducation 990,00

Logiciels américains en promotion 300,00

ZX spectrum

INTERFACES

- Spectrum 48 KPAL 1.965,00
- Carte 8 entrées/sorties 395,00
- Carte 8 entrées analogiques 395,00
- Interface manette de jeu 245,00
- Manette de jeu 120,00
- Modulateur LHF noir et blanc 190,00
- Imprimante Alphanumeric 32 1.190,00
- Amplificateur sonore 160,00
- Extension 32 K 560,00
- Interface Centronics/RS232 650,00
- Câble parallèle Centronics 150,00
- Boîte à rouleaux de papier Alphanumeric 32 175,00
- Boîte à rouleaux de papier pour imprimante SINCLAIR 95,00
- Adaptateur Pritel 360,00
- Interface imprimante de jeux programmables 395,00

BIBLIOGRAPHIE

- La pratique du ZX Spectrum 85,00
- Le grand livre du Spectrum 90,00
- Pratique du Spectrum (P5) Tome I 90,00
- Pratique du Spectrum (P5) Tome II 90,00
- Jeux et applications sur ZX Spectrum 65,00
- Cette page ZX Spectrum 90,00
- Memento pour ZX Spectrum 33,00
- Programmation en Turbo sur ZX Spectrum 88,00

JEUX

- Pascal 75,00
- Mémo-out 86,00
- Spike amusée 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 22064F/1303 RAC

sinclair ZX 81

Androïde 75,00

3D Tank 75,00

Météorids 75,00

Jawz 75,00

Fruit machine 75,00

Gold mine 75,00

Spahn 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

Alchimist 95,00

JEUX DE REFLEXION

- 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 41 260,00
- Devpac Assembleur/Désassembleur 160,00
- ZX Trans 95,00

CARTES - INTERFACES

BIBLIOGRAPHIE

- 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 (8 E/S) 395,00
- Carte 8 entrées analogiques 395,00
- Carte interface manette de jeu 245,00
- Manette de jeu 120,00
- Interface Centronics 990,00
- Imprimante graphique Sekoscha 100 A 2.500,00
- Imprimante alphanum 32 1.190,00
- Le petit livre du ZX 81 80,00
- Pilotez votre ZX 81 63,00
- La pratique du ZX 81 (Tome I) 80,00
- Programmeurs en langage machine du ZX 81 75,00
- Langage machine, trucs et astuces sur ZX 81 75,00
- La pratique du ZX 81 (Tome II) 90,00
- Le ZX 81 à la conquête des jeux 65,00
- 50 Programmes 32,00
- Chefs pour ZX 81 90,00
- Memento pour ZX 81 33,00
- Découvrez le ZX 81 79,00
- Boîte à rouleaux de papier Alphanumeric 32 150,00
- Boîte à rouleaux de papier pour imprimante SINCLAIR 95,00
- Extension 16 K 375,00

NOUVEAU PRODUIT :

- CMOS mémoire constante 12 KRAM 450,00
- module 2 K supplémentaire jusqu'à 16 K 55,00

JEUX

- Invasions 65,00
- Patrouille de l'espace 65,00
- Scramble 75,00
- Rex Tyrannosaure 75,00
- Grapp 75,00
- Stock car 75,00
- Panique 75,00
- Casse liques et pendu 75,00

JEUX DE REFLEXION

- Othello 95,00
- Echecs 95,00
- Simulation de vol 95,00
- Fic-trac (Backgammon) 85,00
- Awari 85,00

VOUS

- Biorythmes 85,00
- Chromatix 85,00

GESTION

- Compte bancaire 95,00
- Vu-calc 110,00
- Vu-fic 110,00
- ZX Multifichiers 150,00

UTILITAIRES

- Assembleur Arix 75,00
- Modèleur - désassembleur 75,00
- Fast load monitor 16 K 75,00
- Fast load monitor 64 K 75,00
- Tool kit Arix 75,00
- ZX 81 75,00

la Règle à Calcul

Commodore

Commodore 64 Pal 2.990 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 peritel 64 150 F

Câble video 64 150 F

JEUX D'ÉCHECS à micro-processeur

Chess sensory 6 1.180 F

Chess sensory 8 1.400,00

Chess sensory 9 1.990,00

Mephisto 1 1.600 F

Mephisto 2 2.200 F

Mephisto 3 2.950,00

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

Morphy édition 2.200 F

Cassette capablanca 1.500 F

Cassette grunfeld 1.100 F

Cassette odin 1.050 F

Logiciels APPLE II^e sur disquette

- Apple logo standard 1.600 F
- Apple superpilote 1.857 F
- Logiciel Pascal II 1.877 F

LOGICIELS SUR DISQUETTES POUR APPLE II^e ET APPLE II 48K

EDICIELS

- MATHS 1 * 295 F
- MATHS 2 * 295 F

Logiciels APPLE II^e sur disquette

- Le Basic expliqué 820,93 F
- Au cœur du Basic 937,50 F
- Comptaddition 680,20 F
- Rendez-vous 551,20 F
- Réseau 293,20 F
- Contrôle 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 cachés 293,20 F
- Mots cachés géographie 293,20 F
- Mots croisés et mots secrets 293,20 F

Apple

14.000 F T.T.C.

PROMOTION EDUCATION JUSQU'AU 31/3/84

- 1 apple II^e
- 1 disk II^e avec contrôleur
- 1 moniteur
- 1 logiciel édi-logo ou
- 4 logiciels de la série Point bac signale 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 1.490 F

CARTE PORTE-PAROLE

Une voix claire et articulée vous parle en français 1.395 F

VI-FI NATHAN

- IFR (simulateur de vols) 495 F
- Calculatrice 585 F
- J'explore l'espace (maths) 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

Le fameux langage LOGO, en français, dans la version originale développée à l'Université américaine MIT 1.490 F

PORTE PAROLE

Votre micro-ordinateur peut parler ! Ecoutez ! Une voix claire et articulée vous parle en français 1.395 F

Logiciels CIEL BLEU pour APPLE II et II^e sur disquettes

- Le Basic expliqué 820,93 F
- Au cœur du Basic 937,50 F
- Comptaddition 680,20 F
- Rendez-vous 551,20 F
- Réseau 293,20 F
- Contrôle 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 cachés 293,20 F
- Mots cachés géographie 293,20 F
- Mots croisés et mots secrets 293,20 F

CROAAAC

Version simplifiée pour ZX 81 d'un célèbre jeu d'arcade, CROAAAC vous entraîne de routes en rivières à la recherche d'un gîte paisible pour de petites grenouilles bien sympathiques. Ne les laissez pas se faire écraser ou se noyer, vous ne le vous pardonneriez pas ! Ne tapez pas par à-coups sur les touches de direction, la lente routine du Basic vous serait fatale, mais laissez votre doigt contre la touche pendant toute la durée du mouvement. Bonne chance

Marc PARADINAS



ZX 81

```

10 GOTO 9100
12 REM VARIABLES
13 LET X=21
14 LET Y=15
15 LET A=4
16 LET B=5
17 LET C=6
18 LET D=7
19 LET E=8
20 LET S=14
21 LET T=25
22 LET U=5
23 LET V=16
24 LET W=2
25 LET X=0
26 LET Y=3
27 LET Z=0
28 LET GR=0
29 LET TPS=0
40 REM DESSIN DU JEU
55 PRINT AT 3,0; " "
60 PRINT AT 9,0; " "
63 PRINT AT 9,0; " "
65 PRINT AT 12,0; " "
70 PRINT AT 14,0; " "
75 PRINT AT 17,0; " "
80 PRINT AT 19,0; " "
81 IF L=3 THEN PRINT AT 21,1; " "
82 IF L=2 THEN PRINT AT 21,1; " "
83 IF L=1 THEN PRINT AT 21,1; " "
85 PRINT AT X,Y; " "
86 LET TPS=TPS+0.5
88 REM DEPLACEMENTS
89 LET D$=INKEY$
90 IF D$="5" THEN LET Y=Y-1
95 IF D$="6" THEN LET X=X+1
100 IF D$="7" THEN LET X=X-1
110 IF D$="8" THEN LET Y=Y+1
120 IF D$="5" THEN PRINT AT X,Y; " "
130 IF D$="6" THEN PRINT AT X-1,Y; " "
135 IF D$="5" THEN LET K=K-10
140 IF D$="7" THEN PRINT AT X+1,Y; " "
145 IF D$="7" THEN LET K=K+10
150 IF D$="8" THEN PRINT AT X,Y; " "
153 IF TPS=31 THEN GOTO 5000
155 IF TPS=85 THEN PRINT AT 0,TPS; " "
160 IF X>21 THEN LET X=21
170 IF X<3 THEN GOTO 7000
175 IF F=1 THEN GOTO 200
180 IF X=21 OR X=14 THEN GOTO 7
190 REM REPARATIONS
200 IF X=18 THEN PRINT AT 19,0; " "
205 IF X=16 THEN PRINT AT 17,0; " "
210 IF X=13 THEN PRINT AT 14,0; " "
215 IF X=11 THEN PRINT AT 12,0; " "
220 IF X=8 THEN PRINT AT 9,0; " "

```

```

230 IF X=9 OR X=8 THEN GOTO 200
231 IF X=7 THEN GOTO 2040
232 IF X=6 THEN GOTO 2050
233 IF X=5 OR X=4 THEN GOTO 302
234 IF X=15 THEN GOTO 7200
235 IF X=9 THEN GOTO 7500
240 GOTO 85
255 IF L=0 THEN STOP
999 REM GAGNE
1000 PRINT AT X,Y; " "
1002 PRINT AT 1,0; "CROAAAC"
1003 LET B5=(31-TPS)*5
1005 PAUSE 50
1007 LET TPS=0
1010 PRINT AT 1,0; " "
1014 LET GR=GR+1
1015 LET Y=16
1016 LET X=21
1017 IF GR=4 THEN GOTO 9000
1018 LET K=K+INT B5
1019 PRINT AT 21,19; "BONNE "; INT B5
1020 PAUSE 50
1025 PRINT AT 21,19; " "
1030 FOR I=4 TO 21
1040 PRINT AT I,0; " "
1050 NEXT I
1070 GOSUB 8000
1100 GOTO 60
1999 REM MUTS DES TRONCS
2000 PRINT AT E,U; "BBBBB"
2005 PRINT AT E,U-2; " "
2010 IF X=E AND Y=U-2 AND Y<U+5 THEN LET Y=U+2
2011 IF X=E AND Y<U-2 OR X=E AND Y>U+5 THEN GOTO 5000
2020 IF U=31-7 THEN PRINT AT E,U
2025 IF U=31-7 THEN LET U=0
2030 LET U=U+2
2031 PRINT AT X,Y; " "
2040 PRINT AT D,U; "BBBBB"
2045 PRINT AT D,U+5; " "
2050 IF X=D AND Y=U AND Y<U+7 THEN LET Y=U-2
2051 IF X=D AND Y<U OR X=D AND Y>U+7 THEN GOTO 5000
2060 IF U=0 THEN PRINT AT D,U; " "
2065 IF U=0 THEN LET U=31-5
2070 LET U=U-2
2071 PRINT AT X,Y; " "
2075 IF X=8 THEN GOTO 65
2080 PRINT AT C,U; "BBBBB"
2085 PRINT AT C,U-2; " "
2090 IF X=C AND Y=U-2 AND Y<U+5 THEN LET Y=U+2
2091 IF X=C AND Y<U-2 OR X=C AND Y>U+5 THEN GOTO 5000
3000 IF U=31-4 THEN PRINT AT C,U
3005 IF U=31-4 THEN LET U=1
3010 LET U=U+2
3011 PRINT AT X,Y; " "
3015 IF X=7 THEN GOTO 55
3020 PRINT AT B,T; "BBBBB"
3025 PRINT AT B,T+5; " "
3030 IF X=B AND Y=T AND Y<T+7 THEN LET Y=T-2
3031 IF X=B AND Y<T OR X=B AND Y>T+7 THEN GOSUB 5000
3040 IF T=1 THEN PRINT AT B,T; " "
3045 IF T=1 THEN LET T=25
3050 LET T=T-2
3051 PRINT AT X,Y; " "
3055 IF X=6 THEN GOTO 55
3060 PRINT AT A,S; "BBBBB"
3065 PRINT AT A,S-2; " "
3070 IF X=A AND Y=S-2 AND Y<S+5 THEN LET Y=S+2
3071 IF X=A AND Y<S-2 OR X=A AND Y>S+5 THEN GOTO 5000
3080 IF S=31-7 THEN PRINT AT A,S

```

```

3085 IF S=31-7 THEN LET S=0
3090 LET S=S+2
3095 PRINT AT X,Y; " "
4000 GOTO 55
4999 REM PERDU
5000 IF X=3 THEN LET X=X+2
5001 IF X=4 THEN LET X=X+1
5003 PRINT AT X-1,Y-3; " "
5004 IF X=9 THEN PRINT AT X,Y-4; " "
5005 IF X=9 THEN PRINT AT X,Y-4; " "
5007 PRINT AT X+1,Y-3; " "
5010 PAUSE 50
5012 LET L=L-1
5015 FOR R=4 TO 21
5016 PRINT AT R,0; " "
5017 NEXT R
5019 REM JEU TERMINE
5020 IF L=0 THEN PRINT AT 10,7; " "
5025 LET TPS=0
5025 GOSUB 5000
5027 IF L=0 THEN GOTO 6000
5028 LET X=21
5030 GOTO 50
5000 IF GR=0 AND K<1000 THEN PRINT "PAUVRES GRENOUILLES, ELLES SONT EN DE BIEN MAUVAISES MAINS"
5010 IF GR<0 AND K<1000 THEN PRINT "IL Y A ENCORE BIEN DES PROGRES"
5020 IF K=1000 AND K<2000 THEN PRINT "C'EST PAS MAL ALLEZ"
5030 IF K=2000 THEN PRINT "BRAVO... FELICITATIONS DE LA S.P.A."
6100 PRINT "POUR REJOUER, PRESSEZ UNE TOUCHE"
6105 PAUSE 4E4
6110 CLS
6120 GOTO 10
6125 REM MUTS DES VOITURES
7000 IF Y=10 OR Y=14 OR Y=16 OR Y=22 THEN GOTO 1000
7010 GOTO 5000
7100 LET G=18
7105 LET H=16
7110 LET M=13
7115 LET N=11
7120 LET J=0
7125 LET O=27
7130 IF X<14 THEN GOTO 7500
7200 PRINT AT G,J; " "
7205 IF K=0 THEN PRINT AT G,J-3; " "
7208 LET J=J+3
7220 IF X=G OR X=G-1 THEN GOTO 7
7225 IF J>Y+2 THEN PRINT AT G,J-3; " "
7230 IF J>Y+2 THEN LET J=0
7250 GOTO 7400
7300 IF Y=J-4 OR Y=J-3 OR Y=J-2 THEN GOTO 5000
7305 GOTO 7225
7400 PRINT AT H,0; " "
7405 PRINT AT H,0+3; " "
7408 LET O=0-3
7420 IF X=H OR X=H-1 THEN GOTO 7
500 IF O<Y-2 THEN PRINT AT H,0+3; " "
7430 IF O<Y-2 THEN LET O=27
7450 GOTO 85
7500 IF Y=0+3 OR Y=0+4 OR Y=0+5 THEN GOTO 5000
7505 GOTO 7425
7500 PRINT AT H,J; " "
7521 LET F=1
7503 PRINT AT H,J; " "
7505 IF X<14 THEN PRINT AT H,J-3; " "
7508 LET J=J+3
7520 IF X=H OR X=H-1 THEN GOTO 7

```

```

7525 IF J>Y+2 THEN PRINT AT H,J-3; " "
7530 IF J>Y+2 THEN LET J=0
7550 GOTO 7500
7700 IF Y=J-4 OR Y=J-3 OR Y=J-2 THEN GOTO 5000
7705 GOTO 7525
7800 PRINT AT N,0; " "
7805 PRINT AT N,0+3; " "
7808 LET O=0-3
7820 IF X=N OR X=N-1 THEN GOTO 7
8000 PRINT AT 14,0; " "
8005 PAUSE 100
8010 IF L<0 THEN PRINT AT 14,0; " "
8020 RETURN
8030 LET K=K+100
8040 FOR I=8 TO 30
8050 PRINT AT 10,10; " "
8025 PRINT AT 10,20; "100 PTS"; AT 10,20; " "
8030 NEXT I
8040 FOR I=3 TO 21
8050 PRINT AT I,0; " "
8060 NEXT I
8070 GOSUB 8000
8080 GOTO 55
8099 REM REGLES DU JEU
9100 GOSUB 9400
9105 FOR I=1 TO 10
9110 PRINT AT 0,13; " "
9115 PRINT AT 0,13; "CROAAAC"; AT 0,13; " "
9120 PRINT AT 0,13; " "
9125 PRINT AT 0,13; " "
9130 NEXT I
9140 PRINT AT 1,13; " "
9150 PRINT "VOTRE PETITE GRENOUILLE (S) VEUTREJOINDRE L' "
9160 PRINT "AIDEZ-LA A TRAVERSER AUTOUR DES ARBRES SE FAIRE ECRASE"
9170 PRINT "ATTENTION LES VOITURES (S) SONT AUSSI MEURTRIERS SUR LA COTE"; "SUPERIEUR"
9180 PRINT "IL LUI FAUDRA ENSUIE TRAVERSER LA RIVIERE SUR DES TRONCS D' "
9210 PRINT "ELLE DEURA ALORS SE LOGER "
9220 PRINT "UN CONSEIL N'AJUSTE VOTRE "
9230 PRINT "ARRIVEZ SUR LE FOND"
9235 IF INKEY$="C" THEN GOTO 9230
9235 CLS
9240 PRINT "VOUS AVEZ 3 GRENOUILLES A TRAVERSER "
9250 PRINT "LE TEMPS EST LIMITE PAR UN "
9260 PRINT "DEFIEMENT DE "
9270 PRINT "PLUS VOUS ETES RAPIDE PLUS LE BONUS EST IMPORTANT "
9280 PRINT "UN TABLEAU COMPLET VOUS RAPPO"
9290 PRINT "100 PTS SUPPLEMENTAIRES"
9300 PRINT "BONNE CHANCE, ET CROAAAC"
9310 PRINT "ARRIVEZ SUR LE FOND"
9320 IF INKEY$="J" THEN GOTO 9320
9330 CLS
9340 GOTO 12
9399 REM PRESENTATIONS
9400 DIM A$(10,10)
9420 LET A$(1)= " "
9430 LET A$(2)= " "
9440 LET A$(3)= " "
9450 LET A$(4)= " "
9460 LET A$(5)= " "
9470 LET A$(6)= " "
9480 LET A$(7)= " "
9490 FOR F=1 TO 28 STEP 7
9500 FOR I=1 TO 7
9510 PRINT AT I+3,F;A$(I)
9520 NEXT I
9530 NEXT F
9560 FOR I=1 TO 32
9570 PRINT AT 13,I; " "
9580 PRINT AT 14,I; " "
9590 PRINT AT 15,I; " "
9640 PRINT AT 16,I; " "
9650 PRINT AT 14,I; " "
9660 NEXT I
9670 RETURN

```

AIDIMPRIME



Ces deux programmes permettent de gérer facilement les imprimantes "APPLE DOT MATRIX PRINTER" et "EPSON FX-RX", et d'utiliser facilement les options offertes : set étranger, marges, format de pages, épaisseur, taille et type de caractères...

Les instructions nécessaires sont affichées au fur et à mesure.

Les deux programmes sont très différents l'un de l'autre aussi bien dans leurs conceptions que leurs modes d'utilisation. Le premier - pour APPLE - permet de sauvegarder les formats d'édition, de les afficher, de les modifier. Le second plus court permet un choix très rapide des paramètres désirés.

Des adaptations pour d'autres imprimantes, ou le choix des valeurs par défaut correspondant à des applications particulières peuvent très facilement être réalisés à partir de ces deux programmes qui devraient permettre une utilisation plus complète des capacités des imprimantes, utilisation souvent difficile mais toujours fastidieuse...

André AIRY

APPLE II

```

60 TEXT : HOME
70 GOSUB 470: PRINT "A I D E P S O N": GOSUB 480
80 PRINT
90 A$ = "AIDIMPRIME": GOSUB 480: PRINT : GOSUB 470
100 VTAB 2: FOR T = 1 TO 22: GOSUB 490: NEXT : VTAB 23: GOSUB 470
110 POKE 34,5: POKE 35,22: POKE 32,2: POKE 33,36
120 HOME
130 QU$ = "SLOT DE L'IMPRIMANTE": DE$ = "1": GOSUB 500: SL = VAL (DE$)
140 PRINT "ALLUMER L'IMPRIMANTE"
150 PR# SL: PRINT CHR$(27)"@": PR# 0: HTAB 1
160 QU$ = "PROPORTIONNEL": DE$ = "NON": GOSUB 500: PR# SL: PRINT CHR$(27)CHR$(112)CHR$(DE$ = "OUI"): PR# 0: HTAB 1: IF DE$ = "OUI" THEN 230
170 QU$ = "ELITE OU PICA": DE$ = "PICA": GOSUB 500: P1 = (DE$ = "ELITE")
180 QU$ = "ECRIURE CONDENSEE": DE$ = "NON": GOSUB 500: P2 = (DE$ = "OUI")
190 QU$ = "CARACTERES GRAS": DE$ = "NON": GOSUB 500: P3 = (DE$ = "OUI")
200 QU$ = "DOUBLE PASSAGE": DE$ = "NON": GOSUB 500: P4 = (DE$ = "OUI")
210 QU$ = "CARACTERES LARGES": DE$ = "NON": GOSUB 500: P5 = (DE$ = "OUI")
220 PR# SL: PRINT CHR$(27)" "CHR$(P1 + P2 * 4 + P3 * 8 + P4 * 16 + P5 * 32): PR# 0: HTAB 1

```

```

230 DU$ = "EXPOSANTS OU INDICES": DE$ = "NON": GOSUB 500: SU = (DE$ = "OUI"): IF NOT SU THEN PR# SL: PRINT CHR$(27)"T": PR# 0: HTAB 1: GOTO 250
240 QU$ = "EXPOSANTS": DE$ = "OUI": GOSUB 500: PR# SL: PRINT CHR$(27)"S"CHR$(DE$ = "NON"): PR# 0: HTAB 1
250 QU$ = "SOULIGNES": DE$ = "NON": GOSUB 500: PR# SL: PRINT CHR$(27)"-"CHR$(DE$ = "OUI"): PR# 0: HTAB 1
260 DE$ = "36": IF SU THEN DE$ = "18"
270 HOME
280 PRINT "ESPACE ENTRE LES LIGNES": DU$ = "X/216 INCH": GOSUB 500: PR# SL: PRINT CHR$(27)"3"CHR$(VAL (DE$)): PR# 0: HTAB 1
290 QU$ = "CARACTERES ITALIQUES": DE$ = "NON": GOSUB 500: PR# SL: PRINT CHR$(27)"R"CHR$(5 + (DE$ = "NON")): PR# 0: HTAB 1
300 DE$ = "66": IF SU THEN DE$ = "132"
310 PRINT " ": PRINT "O=CONTINUE"
320 QU$ = "LIGNES PAR PAGE": GOSUB 500: PR# SL: PRINT CHR$(27)"C"CHR$(VAL (DE$)): PR# 0: HTAB 1
330 IF DE$ = "0" THEN 350
340 DE$ = "4": DU$ = "LIGNES FOUR SAUT DE PAGE": GOSUB 500: PR# SL: PRINT CHR$(27)"N"CHR$(VAL (DE$)): PR# 0: HTAB 1
350 QU$ = "MARGE GAUCHE": DE$ = "4": GOSUB 500: PR# SL: PRINT CHR$(27)CHR$(108)CHR$(VAL (DE$)): PR# 0: HTAB 1
360 DE = VAL (DE$): HOME
370 PRINT "PAR RAPPORT A LA MARGE GAUCHE"
380 IF P1 THEN DE$ = "96": IF P5 THEN DE$ = "48"
390 IF NOT P1 AND NOT P2 AND NOT P5 THEN DE$ = "80"
400 IF NOT P1 AND P5 THEN DE$ = "40": IF P2 THEN DE$ = "60"
410 IF NOT P1 AND NOT P5 AND P2 THEN DE$ = "137"
420 DE$ = STR$(VAL (DE$) - DE$)

```

```

430 QU$ = "MARGE DROITE": GOSUB 500: PR# SL: PRINT CHR$(27)"O"CHR$(VAL (DE$)): PR# 0: HTAB 1
440 HOME: PRINT "O=USA 1=F 2=RFA 3=GB 4=DK 5=S 6=7=E 8=J"
450 QU$ = "CARACTERES DU PAYS N.": DE$ = "I": GOSUB 500: PR# SL: PRINT CHR$(27)"R"CHR$(VAL (DE$)): PR# 0: HTAB 1
460 TEXT : HOME : END
470 HTAB 2: FOR T = 1 TO 30: PRINT CHR$(95): NEXT : RETURN
480 HTAB 21 = (LEN (A$) / 2): PRINT A$: RETURN
490 HTAB 1: PRINT CHR$(252): HTAB 40: PRINT CHR$(252): RETURN
500 IF PEEK (37) + 1 > 21 THEN HOME
510 PRINT DU$DE$: HTAB 1: PRINT O$: INPUT "REP: IF REP< > " THEN DE$ = REP$
520 RETURN

```

SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS:



```

10 FOR I=1 TO 6
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 82,65,68,73,65,76

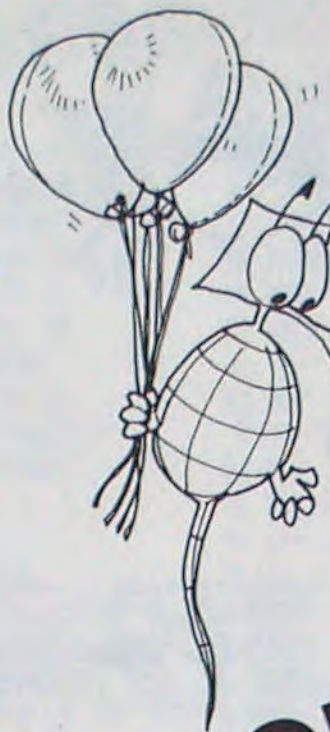
```

Cette semaine, programme pour l'imprimante "EPSON FX-RX".
REMARQUES : Dans les lignes 2410 à 2530 du listing, quand le caractère "u" apparait, remplacer par ! pour APPLE II+ et par I pour APPLE II

TREMPAINS

Ce programme ne nécessite aucune extension, mais la mémoire est pratiquement pleine, d'où le nombre limité de remarques et la présentation sommaire des règles du jeu insérée dans le programme.

Christophe REULLER



COMMODORE VIC 20

Mode d'emploi :

TREMPAINS est un jeu d'adresse chronométré qui consiste à crever vingt ballons suspendus et ceci à l'aide de deux acrobates qui rebondissent sur un tremplin, disposé au sol, qu'il faut déplacer (touches B et M) pour intercepter les acrobates qui redescendent.

La partie est perdue si l'acrobate manque le tremplin ou retombe sur son partenaire
- S'il atterrit en bout de tremplin, son partenaire saute dans la direction initiale (vers la droite si c'était la direction du 1^{er} acrobate).
- S'il atterrit au centre du tremplin, il rebondit, mais dans la direction opposée d'où la possibilité de diriger et contrôler le saut des acrobates. Par contre la longueur du saut est aléatoire. A chaque manche gagnée, le niveau de difficulté croît d'un degré (ballons de plus en plus bas. Cependant au bout de la troisième manche le niveau stagne, mais les bonus accordés à chaque manche sont toujours de plus en plus élevés. Le nombre de manches est symbolisé par des acrobates situés en haut à droite de l'écran. Le but du jeu est de battre le record affiché.

```

4 POKE36878,12:GOSUB900
5 REM INITIALISATION
6 POKE36879,8:PRINT"J"
7 BB=8152:B=8154:M=8153:P=8175:X=8130:Y=8132
10 POKE52,28:POKE56,28
20 A=7168:FORI=ATORA+511:POKEI,PEEK(I+25600):NEXT
30 FORL=0T047:READP:POKER+L:F:NEXT
40 DATA24,24,189,90,24,36,36,102
50 DATA255,255,126,60,24,36,36,126,66,66,255,129,129,129,129
60 DATA255,129,195,231,255,255,255,255,24,182,66,153,153,66,182,24
70 DATA255,255,0,0,0,0,0,0
100 POKE36869,255
110 FORG=7702T07723:POKEG,3:NEXT
120 FORG=7680T08054STEP22:POKEG,3:NEXT
125 FORG=7701T08075STEP22:POKEG,3:NEXT
126 FORMV=7699T07699-VNSTEP-1:POKEMV,0:POKEMV+30720,1:NEXT
127 DS=7790+(NV#88)
130 FORC=1T020
135 H=INT(RND(1)*103)+DS
140 IFPEEK(H)<32THENGOTO135
141 IFPEEK(H+1)<32ORPEEK(H-1)<32ORPEEK(H+22)<32ORPEEK(H-22)<32THENGOTO135
143 CL=(INT(RND(1)*7)+1)
145 POKEH,4:POKEH+30720,CL:NEXT
150 DX=-22:L=1
155 FORO=150T0180:POKES1,0:NEXT
159 REM DEPLACEMENTS
160 D=PEEK(197):NB=NB+1
170 IFD=35THENBB=BB-1:M=M-1:B=B-1:P=P-1:Y=Y-1:POKEB+1,32:POKEP+1,32:POKEY+1,32
180 IFD=36THENBB=BB+1:M=M+1:B=B+1:P=P+1:Y=Y+1:POKEB-1,32:POKEP-1,32:POKEY-1,32
185 IFBB<8142THENBB=BB+1:M=M+1:B=B+1:P=P+1:Y=Y+1
196 IFB>8163THENBB=BB-1:M=M-1:B=B-1:P=P-1:Y=Y-1
    
```

Lycéens, plus de trous de mémoire (volontaires ou involontaires), quant à vos horaires de cours, avec ce programme de gestion de votre emploi du temps. Valable aussi pour les non-lycéens, bien entendu !

Antoine LEMAITRE

Mode d'emploi :

Ce programme permet de remplir un emploi du temps, de le sauvegarder sur une cassette.

L'option 1 du menu permet de créer l'emploi du temps. Quand l'utilisateur commet une erreur, il peut se corriger en utilisant les touches de déplacement du curseur (sans oublier d'appuyer sur ENTER).

'5' provoque un déplacement du curseur à gauche

'8' provoque un déplacement du curseur à droite

'6' provoque un déplacement du curseur en bas

'7' provoque un déplacement du curseur en haut

Si l'utilisateur se sert de la commande '6' et que le curseur est à la dernière heure du jour donné, le curseur passe à la première heure du jour suivant, sauf s'il est à la dernière heure du vendredi.

Si l'utilisateur se sert de la commande '7' et que le curseur est à la première heure d'un jour donné, le curseur passe à la dernière heure du jour précédent, sauf s'il est à la première heure du lundi.

- 1) Creation.
- 2) Sauvegarde sur cassette.
- 3) Chargement d'un emploi du temps.
- 4) Copie d'un emploi du temps sur imprimante.
- 5) Affichage d'un emploi du temps.
- 6) Arrêt du programme.

Première B

Phy.Kl.	Sport	Fran.	Hist.	Fran.
Angl.	Sport	Fran.	Eco.	Eco.
Maths	Geo.	Maths	S.nat	Geo.
S.nat	Angl.	Allad	Eco.	Maths
////	////	////	////	////
////	////	////	////	////
Eco.	Maths	////	Etude	Ital.
Fran.	Maths	////	Phys.	Etude
Hist.	Allad	////	Ital.	Angl.
Allad	Ital.	////	////	////

```

25 CLS : PRINT TAB 5;"*****
30 PRINT TAB 5;"* Emplois du t
40 PRINT TAB 5;"*****
50 PRINT " Ce programme perme
60 PRINT " t de remplir un emploi du temps.
Le dessin de la grille est automa
tique, ainsi que l'affichage des
jours de la semaine. Vos comman
es sont :
70 PRINT : PRINT "'5' --> Dept
    
```

```

acement a gauche. '0' --> ----
----- droite. '6' --> ----
----- en haut. '7' --> ----
----- bas.
60 PRINT : PRINT "Si vous n'ut
ilisez pas ces commandes, l
e programme passera automatiquem
ent a l'heure suivante apr
es chaque entree."
65 " INPUT "Appuyez sur 'Enter'
100 DATA "Maths","Fran.,""Angl.
,""Allad","Espa.,""Ital.,""Russe
,""Etude","Eco.,""Geo.,""Hist.,"
,"S.nat"
110 DATA "Phys.,""Chia.,""////
,""Gest.,""Arts.,""E.M.T.,""Music"
,""Sport.,""Latin.,""Grec"
120 CLS : PRINT "Pour entrer le
nom des matieres,vous pouvez ut
iliser des abreviations,
en entrant les deux premieres
lettres de la matiere. Ces d
eux lettres devront proven
ir de cette liste de matieres."
130 PRINT "FOR n=1 TO 22: READ
d$: PRINT d$: NEXT n
140 PRINT : PRINT : PRINT INK 2
: FLASH 1:"ATTENTION :":
150 PRINT "N'oubliez pas les
majuscules!"
160 INPUT (w$);q$
220 REM *****
230 REM * Initialisations *
240 DIM m$(30,5)
245 DIM b$(5)
250 LET z$="Impossible... Tapez
'Enter' "
270 LET l=1
280 DIM t$(10)
290 DIM n$(10)
295 GO SUB 9000
300 REM *****
310 REM * Entree des matieres*
320 REM *****
330 GO SUB 1000
335 LET l=1
340 FOR x=1 TO 26 STEP 5
341 FOR y=2 TO 20 STEP 2
345 PRINT AT y,x; INVERSE 1;m$(
l): INPUT "Matiere ? ";c$: PRINT
AT y,x; INVERSE 0;m$(l)
346 IF c$="7" OR c$="6" OR c$="
    
```

```

190 POKEB,5:POKEB,5:POKEH,1:POKEP,2:POKEY,8
195 POKES1,8
210 X=X+DX:POKEK,0:POKEK-DX,32
215 IFX=80760RX=8097THENPOKEK,32:X=X+44:POKEK,0:DX=-DX
220 IFX<DSTHENGOSUB400
225 IFPEEK(X+DX)=4THENT=1+1:PRINT"TAB(2)";T:GOSUB900
230 IFX=C8119THENGOTO160
235 IFX=YTHEN:GOTO700
240 IFPEEK(X+22)=1THENL=-L:DX=-DX:POKES1,128+E:L:GOTO160
245 IFPEEK(X+22)=5THENDX=-DX:POKES1,190+E:L+1
246 IFPEEK(X+23)=1THENX=X+2:Y=Y-2:GOTO160
247 IFPEEK(X+21)=1THENX=X-2:Y=Y+2:GOTO160
250 GOTO700
300 REM LONGUEUR SAUT
400 E=INT(RND(1)*4)+1
402 IFPEEK(X+L)=3THENL=-L:POKES1,200+T
404 X=X-22+L:POKEK,0:POKEK+22-L,32:POKES1,8
405 FORV=0T0E
406 IFPEEK(X+L)=3THENL=-L:POKES1,200+T
407 X=X+L
410 POKEK,0
415 POKEK-L,32
422 NEXT:POKES1,8
423 IFPEEK(X+L)=3THENL=-L:POKES1,200+T
424 X=X+22+L:POKEK,0:POKEK-22-L,32:POKES1,8
425 DX=-DX
430 RETURN
500 REM FIN DE MANCHE
600 PRINT"*****TAB(7)BRAVO !!!"
601 FORG=1T010:FORO=128T0140+(G#10)STEPG:POKES1,0:FORK=1T020:NEXT:NEXT:NEXT:POKE
S1,8
605 SC=SC+(INT((4000-NB)/10)+(100#VN)):POKE36869,240:POKE36879,25
610 PRINT"VOUS AVEZ GAGNE AVEC";SC;"POINTS"
612 IFSC>RETHENRE=SC:PRINT"RECORD BATTU!!"
615 PRINT"MALE RECORD EST DE:"RE
620 FORO=0T07000:NEXT
625 NV=NV+1:VN=VN+1:T=0:NB=0
627 IFNV>2THENVN=2
630 RESTORE:GOTO5
639 REM PARTIE PERDUE
700 S2=36875:FORO=190T0130STEP-1
701 FORG=1T0(200-0):NEXTG:POKES2,0:NEXTG
702 POKES2,0
720 NB=0:T=0
725 PRINT"VOUS AVEZ PERDU AVEC";SC;"POINTS"
730 FORG=1T010
740 FORO=128T0(140+(G#10)):POKES1,0:NEXTO
750 NEXTG
760 POKES1,8
770 GOTO1000
799 REM BALLON TOUCHE
800 POKEK,0:FORJ=1T021
810 POKES1,130+J+E+T:NEXT
815 IFT>19THENGOTO600
820 RETURN
899 REM PRESENTATION
900 POKE36879,25:PRINT"*****TREMPAINS*"
910 PRINT"*****"
915 S1=36876
920 FORG=1T010
930 FORO=128T0(140+(G#10)):POKES1,0:NEXTO
940 NEXTG
945 POKES1,8
950 PRINT"DEPLACEZ AVEC 'B' ET 'M'"
960 PRINT"CREVEZ 20 BALLONS EN UN MINIMUM DE TEMPS"
963 NV=0
965 PRINT"3 NIVEAUX DE JEU"
985 PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
986 GETA$:IFA#="0"THEN986
990 RETURN
999 REM FIN DE PARTIE
1000 PRINT"VOULEZ-VOUS REJOUER ?"
1010 PRINT"APPUYEZ SUR '0'"
1020 GETA$:IFA#<"0"THEN1020
1025 NV=0:SC=0:VN=0
1030 RESTORE:GOTO5
    
```

EMPLOI DU TEMPS SPECTRUM

Dans cette version du programme, le curseur ne clignote pas, mais il est possible de le rendre clignotant, en modifiant la ligne 345 en remplaçant les instructions INVERSE par des instructions FLASH.

L'option 2 du menu permet de sauvegarder un emploi du temps. L'option 3 provoque le chargement d'un emploi du temps en mémoire à partir de la cassette et l'affiche.

L'option 4 permet de recopier un emploi du temps sur l'imprimante SINCLAIR avec un titre.

L'option 5 permet d'afficher un emploi du temps à l'écran pour pouvoir le consulter. La routine d'affichage est souvent appelée : elle est aussi utilisée pour la copie sur l'imprimante SINCLAIR et pour afficher un emploi du temps après qu'on l'ai chargée à partir d'une cassette.

L'option 6 provoque l'arrêt du programme.

Pour créer l'emploi du temps, l'utilisateur n'est pas obligé de rentrer les matières en entier : il suffit de rentrer les deux premières lettres, la première étant forcément une majuscule (sauf dans le cas d'une heure vide : "///", le programme cherche alors dans la liste des DATA une matière dont les deux premières lettres sont les mêmes que celles rentrées par l'utilisateur, et s'il la trouve, il remplace le contenu de la variable c\$ rentré par l'utilisateur, par celui de la variable a\$(lue dans la liste des DATA), sinon le contenu de c\$ reste le même.

```

7" OR c$="8" THEN GO TO 2000
350 IF LEN c$<2 THEN GO TO 400
360 RESTORE
360 FOR n=1 TO 22
370 READ a$
380 IF a$(1 TO 2)=c$ THEN LET c$
=a$
390 NEXT n
400 LET b$=c$: PRINT AT y,x;b$
410 LET a$(1)=b$
411 LET l=l+1
420 NEXT y
425 NEXT x
430 GO TO 9000
1000 REM *****
1010 REM * Dessin de la grille*
1020 REM *****
1030 CLS : PRINT AT 0,0; INVERSE
130 : Lundi Mardi Mercr Jeudi Ven
dr "
1040 FOR n=2 TO 255 STEP 49: PLO
T n,0: DRAW 0,175: NEXT n
1045 PLOT 1,0: DRAW 0,175
1046 PLOT 0,0: DRAW 0,175
1050 FOR n=0 TO 167 STEP 16.5: P
LOT 2,n: DRAW 244,0: NEXT n
1055 PLOT 240,0: DRAW 0,175
1060 PLOT 240,0: DRAW 0,175
1070 RETURN
2000 REM *****
2010 REM * Chargement d'un
emploi du temps *
2020 REM *****
2030 GO TO 2000+(VAL c$#100)
2040 REM *****
2050 REM * Curseur a gauche *
2060 REM *****
2070 IF x>1 THEN LET x=x-6: LET
l=l-1: GO TO 345
2080 INPUT (z$);q$
2090 GO TO 345
2100 REM *****
2110 REM * Curseur en bas *
2120 REM *****
2130 IF y<20 THEN LET y=y+2: LET
l=l+1: GO TO 345
2140 IF x<26 THEN LET y=2: LET x
=x+6: LET l=l+1: GO TO 345
2150 GO TO 345
2160 REM *****
2170 REM * Curseur en haut *
2180 REM *****
2190 IF y>2 THEN LET y=y-2: LET
l=l-1: GO TO 345
2740 IF x>1 THEN LET y=20: LET x
=x-6: LET l=l-1: GO TO 345
2750 INPUT (z$);q$
2760 GO TO 345
2800 REM *****
2810 REM * Curseur a droite *
2820 REM *****
2830 IF x<25 THEN LET x=x+6: LET
l=l+1: GO TO 345
2840 INPUT (z$);q$
2850 GO TO 345
3000 REM *****
3010 REM * Sauvegarde cassette*
3020 REM *****
3030 CLS : INPUT "Titre ? ";t$
3035 PRINT "Le nom est :";t$
3040 SAVE (t$) DATA m$(i)
3050 GO TO 9000
4000 REM *****
4010 REM * Chargement d'un
emploi du temps *
4020 REM *****
4030 CLS : INPUT "Titre de l'emp
loi du temps a charger ? ";n$
4040 PRINT "Je cherche ";n$
4050 LOAD (n$) DATA m$(i)
4060 GO SUB 7000
4070 GO TO 9000
5000 REM *****
5010 REM * Copie sur ZXPrinter*
5020 REM *****
5030 GO SUB 7000
5100 INPUT "Classe ? ";g$
5110 INPUT "Nombre d'exemplaires
? ";e
5120 IF e<1 THEN GO TO 9000
5130 FOR i=1 TO e
5140 LPRINT g$
5150 COPY
5160 LPRINT : LPRINT : LPRINT :
LPRINT
5170 INPUT (w$);q$
5180 NEXT i
5190 GO TO 9000
7000 REM *****
7010 REM * Affichage *
7020 REM *****
7025 GO SUB 1000
7030 LET l=1
7040 FOR x=1 TO 26 STEP 5
7050 FOR y=2 TO 20 STEP 2
7060 PRINT AT y,x;m$(l)
7070 LET l=l+1
7080 NEXT y
7090 NEXT x
7100 INPUT (w$);q$
7110 RETURN
9000 REM *****
9010 REM * Menu *
9020 REM *****
9030 CLS : PRINT TAB 11;"*****
*
9040 PRINT TAB 11;"* Menu *"
9050 PRINT TAB 11;"*****"
9060 PRINT : PRINT : PRINT
9070 PRINT "-1) Creation."
9075 PRINT
9080 PRINT "-2) Sauvegarde sur c
assette."
9085 PRINT
9090 PRINT "-3) Chargement d'un
emploi du
temps."
9095 PRINT
9100 PRINT "-4) Copie d'un emplo
i du temps
sur imprimante."
9105 PRINT
9110 PRINT "-5) Affichage d'un e
mploi du
temps."
9115 PRINT
9120 PRINT "-6) Arrêt du program
me."
9125 PAUSE 4e4
9130 IF INKEY$="1" THEN GO TO 30
0
9140 IF INKEY$="2" THEN GO TO 30
00
9150 IF INKEY$="3" THEN GO TO 40
00
9160 IF INKEY$="4" THEN GO TO 50
00
9165 IF INKEY$="5" THEN GO SUB 7
000
9170 IF INKEY$="6" THEN CLS: PR
INT AT 10,0; FLASH 1;"Aurevoir,
a bientot : STOP
9180 GO TO 9000
    
```


GRAPHIQUES ET HISTOGRAMMES

Votre TRS 80 s'avère être un bon statisticien en herbe avec ce programme de gestion et représentation de données.

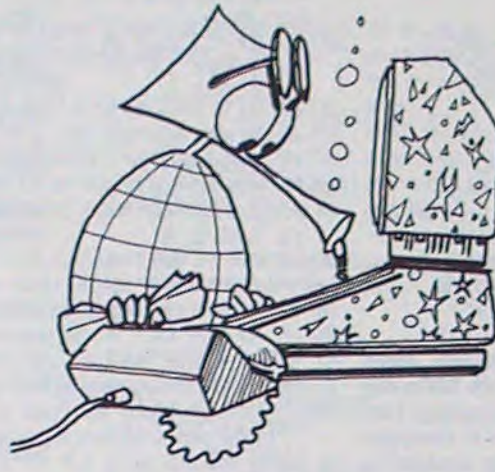
M. VINCENT

Mode d'emploi :

A la question "graphique circulaires ou histogrammes" répondre "C" pour circulaire et "H" pour histogramme.

Circulaires : Introduisez votre suite de pourcentages, lorsque le total fait 100 %, le programme passe automatiquement au dessin du cercle. Vous pouvez aussi arrêter l'entrée des données par la valeur 0 % : l'ordinateur affecte le pourcentage restant à la portion de cercle restante. Pendant l'affichage des secteurs la lettre (A,B,C...) correspondant au pourcentage apparaît à l'intérieur du secteur si le pourcentage est supérieur à 5 %. Puis, la représentation graphique terminée, pressez la touche "ENTER" pour continuer.

Histogrammes : Introduisez vos valeurs, après la 25^e le programme passe à la représentation graphique. Si vous n'avez pas 25 valeurs, vous pouvez arrêter la suite des INPUT, par "F" pour le tracé, le programme calcule l'échelle la plus appropriée et affiche à gauche 3 valeurs repères. Puis pressez "ENTER" pour la suite du programme.



```

5 CLEAR 500:DEFDBL A,L,X,Y
10 DIM A(46),V(40),LX(40),LY(40)
12 CLS
15 INPUT "GRAPHIQUES (C)IRCULAIRES OU (H)ISTOGRAMMES" :A#
16 IF A#="" OR (A#="C" AND A#="H") THEN 12 ELSE IF A#="H" THEN 200
50 CLS:PRINT "==== GRAPHIQUES CIRCULAIRES ===="
60 PRINT "====":PRINT:PR
INT
100 '
110 GOSUB 1000 'INP DONNEES
120 GOSUB 2000 'CALC ANGLES
130 GOSUB 3000 'CERCLE
140 GOSUB 4000 'SEGMENTS
142 GOSUB 5000 'AFF LETTRES
149 A#INKEY$:A#=""
150 PRINT@942,"/ENTER/ ===":FOR I=1 TO 80:NEXT:IF INKEY$(CHR$(13)) THEN PRINT@
942,"":FOR I=1 TO 40:NEXT:GOTO 150 ELSE RUN
199 '====
200 ' H I S T O G R A M M E S
201 '====
210 GOSUB 6000 'INP DONNEES
215 CLS
220 GOSUB 6300 'TRACE
250 '
260 RUN
1000 '====
1010 PRINT"VALEUR "CHR$(65+I) " EN % (0 Pour Fin) ":INPUTA
1020 IF A=0 THEN I=I+1:A(I)=100-SI:V(I)=A(I):RETURN
1030 IF SI+A(I)100 THEN PRINT"VOYONS, LE TOTAL SERAIT 100 % !":GOTO 1010
1031 SI=SI+A
1040 I=I+1
1050 IF SI=100 THEN A(I)=A:V(I)=A:RETURN
1060 A(I)=A+V(I)=A:GOTO 1010
2000 '====
2001 ' CALCUL DES ANGLES EN RADIAN
2010 FOR J=1 TO I
2020 A(J)=A(J)+2*3.1415926/100
2030 NEXT
2040 RETURN
3000 ' CERCLE
3001 '====
3010 CLS
3011 SET(63,23)
3020 PRINT@24,STRING$(4,176):STRING$(8,140):STRING$(4,176):
3030 PRINT@64+18,CHR$(160):CHR$(176):CHR$(140):CHR$(140):CHR$(131):CHR$(131):PR
INT@64+39,CHR$(130):CHR$(131):CHR$(131):CHR$(140):CHR$(164):CHR$(176):
3040 PRINT@128+15,CHR$(176):CHR$(140):CHR$(131):CHR$(129):PRINT@128+45,CHR$(131
):CHR$(137):CHR$(176):CHR$(144):
3050 PRINT@192+13,CHR$(152):CHR$(131):PRINT@192+48,CHR$(131):CHR$(140):CHR$(144
):
3060 PRINT@256+11,CHR$(168):CHR$(135):PRINT@256+50,CHR$(130):CHR$(164):
3070 PRINT@320+10,CHR$(152):CHR$(129):PRINT@320+52,CHR$(169):
3080 PRINT@384+9,CHR$(168):CHR$(129):PRINT@384+53,CHR$(165):
3090 PRINT@448+9,CHR$(170):PRINT@448+53,CHR$(170):
3100 PRINT@512+9,CHR$(170):PRINT@512+53,CHR$(170):
3110 PRINT@576+10,CHR$(149):PRINT@576+53,CHR$(149):
3120 PRINT@640+10,CHR$(130):CHR$(164):PRINT@640+51,CHR$(160):CHR$(134):
3130 PRINT@704+12,CHR$(137):CHR$(144):PRINT@704+50,CHR$(152):CHR$(134):
3140 PRINT@768+13,CHR$(130):CHR$(137):CHR$(176):PRINT@768+47,CHR$(160):CHR$(152

```

```

):CHR$(131):
3150 PRINT@832+16,CHR$(131):CHR$(140):CHR$(164):CHR$(176):PRINT@832+43,CHR$(160
):CHR$(176):CHR$(140):CHR$(134):CHR$(129):
3160 PRINT@896+20,CHR$(131):CHR$(131):CHR$(140):CHR$(140):STRING$(4,176):PRINT@
896+36,STRING$(3,176):CHR$(152):CHR$(140):CHR$(140):CHR$(131):CHR$(129):
3170 PRINT@960+28,STRING$(8,131):PRINT@960,"":
3175 IF V(1)=100 THEN RUN 150
3180 FOR P=63 TO 107:SET(P,23):NEXT:RETURN
3999 '====
4000 N=0
4001 FOR I=1 TO 30
4010 IF A(I)=0 THEN RETURN
4020 N=N+A(I)
4030 DX=COS(N)+44
4040 DY=SIN(N)+22
4050 X2=63+DX:LX(I)=X2
4060 Y2=23-DY:LY(I)=Y2
4070 GOSUB 4500 'TRACE LE SEGMENT
4080 GOSUB 5000 'AFF LETTRES
4090 NEXT I
4100 RETURN
4500 '====
4510 X1=63:Y1=23
4520 IF X2<X1 THEN X=X1:X1=X2:X2=Z:Z=Y1:Y1=Y2:Y2=Z
4530 DX=X2-X1
4540 DY=Y2-Y1
4550 DX=DX/50:DY=DY/50
4560 FOR K=1 TO 49 STEP 1.0
4570 X1=X1+DX:Y1=Y1+DY
4580 SET(X1,Y1)
4581 '
4590 NEXT K
4600 RETURN
5000 '====
5010 'AFF LETTRES
5015 LX(0)=107:LY(0)=23
5017 IF LX(I)=0 THEN LX(I)=107
5019 IF LY(I)=0 THEN LY(I)=23
5020 MX=(LX(I-1)+LX(I))/2:IF A(I)>3.14 THEN MX=63-MX+63
5030 MY=(LY(I-1)+LY(I))/2:IF A(I)>3.14 THEN MY=23-MY+23
5040 '
5050 NX=(MX-63)/1.3+63
5060 NY=(MY-23)/1.3+23
5070 '
5080 Q0=INT(NX/2)+INT(NY/3)+64
5090 IF A(I)>3 THEN PRINT@Q0,CHR$(64+I):
5100 '
5101 IF V(1)=0 THEN RETURN
5103 Q0=64+(I-1):IF Q0>850 THEN Q0=Q0-768+55
5105 PRINT@Q0,CHR$(64+I) " ":PRINTUSING"###,##"V(1):PRINT"X"
5110 RETURN
6000 '====
6010 ' INPUT DONNEES
6020 CLS:A#="" :PRINT, " H I S T O G R A M M E S " :
PRINT, "====":PRINT:PRINT
6030 PRINT"ENTREZ LES VALEURS (pas plus de 25), F pour FIN"
6040 '
6050 PRINT"DONNEE "CHR$(65+I) " = ":INPUTA#
6060 IF A#="" THEN 6050 ELSE IF A#="F" THEN RETURN
6070 A(I)=VAL(A#)
6080 IF A(I)>MX THEN MX=A(I)
6090 I=I+1
6100 IF I=25 THEN RETURN
6110 GOTO 6050
6300 '====
6310 ' TRACE
6320 '
6330 PRINT@910,STRING$(49,176):
6340 FOR Z=0 TO 47:SET(23,Z):NEXT Z
6350 FOR P=0 TO 24
6360 POKE 15360+960+14+P*2,65+P
6370 NEXT P
6380 'CALC ECHELLE
6390 EC=MX/40
6400 FOR P=0 TO I
6405 IF A(P)=0 THEN 6440
6410 FOR Z=43 TO 43-A(P)/EC STEP -1
6420 SET(28+P*4,Z):SET(29+P*4,Z)
6430 NEXT Z
6440 NEXT P
6450 '
6460 PRINT@896," 0.00":
6470 E=(43-22)*EC:PRINT@448,USING"#####,##"E:
6480 E=(43-2)*EC:PRINT@80,USING"#####,##"E:
6490 '
6495 A#INKEY$:A#=""
6500 PRINT@960,"/ENTER/":FOR P=1 TO 80:NEXT:IF INKEY$(CHR$(13)) THEN RUN ELSE PR
INT@960,"":FOR P=1 TO 40:NEXT:GOTO 6500
6510 '
6520 '====

```

TRS 80



STAT

Histogramme, Camembert, Courbe : plus de problème avec votre CANON X 07 et ce programme très simple quant à son utilisation : il suffit de rentrer les données de chaque mois et de choisir son graphique.

Frédéric BERTHET

```

1 CLS:DIM DO(12,4):FONT$(130)="32,48,248,
252,248,48,32,0"
2 DATA "Janvier", "Fevrier", "Mars", "Avril",
3 "Mai", "Juin", "Juillet", "Aout",
4 "Septembre", "Octobre", "Novembre", "
5 Decembre"
4 FOR I=1 TO 12
5 READ A$:PRINTA$:"(CHR$(130))":":INP
UTDO(I,1)
6 NEXT
7 CLS:PRINT"ANNEE (CHR$(130))":":INPUT
AN
8 PRINT"TI(12 LT, (CHR$(130))":":INP
UTTI$:TI=LEFT$(TI,6):TI=LEN(TI)-6
9 IF TI<0 THEN TI=0:ELSE:TI=RIGHT$(TI,6)
10 FONT$(130)="32,48,248,252,248,48,32,0"
11 REM GRAND CALCUL
12 GR=0

```

```

13 FOR I=1 TO 12
14 IF GR<DO(I,1) THEN GR=DO(I,1):X=I
15 NEXT I
16 FOR I=1 TO 12
17 DO(I,2)=22*DO(I,1)/DO(X,1)
18 NEXT I
19 SO=0
20 FOR I=1 TO 12
21 SO=SO+DO(I,1)
22 NEXT I
23 FOR I=1 TO 12
24 DO(I,3)=INT(100*(DO(I,1)/SO))
25 NEXT I
26 PI=3.141592654
27 FOR I=1 TO 12
28 DO(I,4)=(2*PI*DO(I,3))/100
29 NEXT I
30 REM LE CHOIX

```

CANON X-07



```

60 PRINT"HISTOGRAMME (1)", "COURBE (2)", "POU
RCENTAGE (3)", "CHOIX (CHR$(130))":
70 INPUTCH
80 IF CH=3 THEN 170
90 CLS:PRINT "===="
100 LOCATE 14,1:PRINT TI$:LOCATE 14,2:PR
INT T2$:
110 FOR I=11 TO 77 STEP 6:PSET(I,23):NEXT
I
120 LOCATE 0,0:PRINT "2":LOCATE 0,1:PRINT
"1":LOCATE 0,2:PRINT "0"
125 FOR I=22 TO 0 STEP -6:PSET(5,I):NEXT
I
130 LINE(6,0)-(6,22):LINE(7,22)-(7,22)
140 PRINT "JPMAMJJASOND"
150 IF CH=1 THEN GOSUB 200
160 IF CH=2 THEN GOSUB 300
170 IF CH=3 THEN GOSUB 600
175 IF INKEY#="" THEN 175
180 PRINT "ON RECOMMENCE (CHR$(130
))":
190 INPUTB$:IF B#="OUI" THEN 60 ELSE EN
D
200 I=0: REM TRACE DE L'HISTOGRAMM
E
210 FOR J=7 TO 76 STEP 6
220 I=I+1
230 FOR K=0 TO 4
240 LINE(K+J,21)-(K+J,22-DO(I,2))
250 NEXT K
260 NEXT J
270 RETURN
300 I=1:REM TRACE DE LA COURBE
310 FOR J=8 TO 69 STEP 6
320 I=I+1
330 LINE(J,22-DO(I,1,2))-(J+6,22-DO(I,2))

```

```

340 NEXT J
350 RETURN
590 REM CAMENBERT ET POURCENTAG
E
600 PRINT"Pour lire le 'cambert' partir
de la fleche et lire dans le sens (I
605 PRINTCHR$(130):":
610 IF INKEY#="" THEN 610
620 PRINT":PRINT"inverse des aiguilles d
'une montre.":
630 PRINT"puis lire les pourcentages (CHR
$(130))":
640 IF INKEY#="" THEN 640
650 AL=0:CLS:CIRCLE(60,16),15
660 PSET(77,16):LINE(78,17)-(78,15):LINE(
79,18)-(79,14)
670 LINE(80,13)-(80,19)
680 FOR I=15 TO 17:LINE(81,I)-(88,I):NEXT
I
690 FOR I=1 TO 12:AL=AL+DO(I,4)
700 LINE(60,16)-(60+(COS(AL)*15),16-(SIN(
AL)*15)):NEXT I
710 LOCATE 16,3:PRINT "(CHR$(130))":
720 IF INKEY#="" THEN 720
730 PRINT"
740 PRINT"J":DO(1,3):"F":DO(2,3):"M":DO
(3,3)
750 PRINT"A":DO(4,3):"M":DO(5,3):"J":DO
(6,3)
760 PRINT"J":DO(7,3):"A":DO(8,3):"S":DO
(9,3)
770 PRINT"O":DO(10,3):"N":DO(11,3):"D":
DO(12,3)
780 RETURN

```

ERRATA FISSONS SUR CANON X07 PARU DANS HEBDOGICIEL N° 22

Description du matériel utilisé : Le programme est écrit pour CANON X 07 version 8K octets et ne nécessite pas l'utilisation d'une imprimante.

Attention : Les trois formes de caractères suivants doivent être créées avant l'exécution du programme : FONT \$ (224) = "&H70, &H60, &H7C, &H70, &H70, &HAB, &HAB" FONT \$ (225) = "&H30, &H30, &H18, &HFC, &H1C, &H10, &H30" FONT \$ (130) = "&H38, &H38, &H10, &H7C, &H90, &H28, &H44, &H84"

Lors de la programmation des lignes 1640 et 1790, on peut afficher directement les caractères créés.

- Ligne 1640 : LOCATE J, 1: PRINT " ", etc...

Le caractère 是 est obtenu en tant que GRPH puis [Z]

- Ligne 1790 : PRINT " ", RP, " ", RP, PRINT TAB (14) " ", RP

Le caractère 是 est obtenu en tant que GRPH puis [Z]

Le caractère 是 est obtenu en tant que GRPH puis [Z]

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 :

SYNTHETISEUR

Le petit PC 1500 se défend bien : les compositeurs en herbe vont se régaler avec ce programme simple de synthèse musicale !

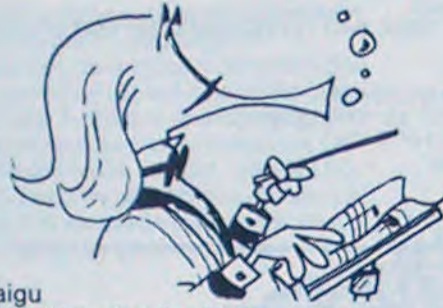
Brice BOUFFARD

Mode d'emploi :

Ce programme occupe environ 4300 octets. Il n'est donc réalisable qu'avec un module de mémoire, il utilise aussi le CE 150. Prévoyez donc l'utilisation des stylos de couleur.

Il sert à composer des morceaux de musique sur ordinateur. Après avoir rentré le programme faites <DEF>A. L'OP vous demandera d'abord la mélodie :

touches du clavier, ainsi Q = do
W = ré
E = mi
R = fa
T = sol
Y = la
U = si
I = do aigu
O = ré aigu
:
:
:
F = si aigu
g = do très aigu



Si vous entrez les notes seulement avec les touches l'ordinateur considérera ces notes comme des noires de un temps. Pour changer la durée de cette note, il faut placer un chiffre AVANT la lettre représentant la note, ainsi :

0 = la croche = 1/2 temps
1 = la noire pointée = 1 temps et demi
2 = la blanche = 2 temps
3 = la blanche pointée = 3 temps
4 = la ronde = 4 temps

Lorsqu'on veut représenter un silence dans la mélodie, il faut taper <SPACE>. Cela représente un temps de silence ou soupir.

Puis, l'ordinateur vous demandera la mesure de votre œuvre. (c'est un nombre entre 1 et 9 que l'ordinateur placera sur la portée au début de votre morceau). Puis il interprétera la musique et vous demandera si vous ne désirez rien corriger. Il vous faudra répondre "OUI" pour pouvoir faire une correction, sinon "NON". Puis il vous demandera le titre qu'il cadrera automatiquement (titre de 18 lettres maximum). Si vous ne donnez pas de titre, il imprimera directement "Symphoniette". A bon compositeur salut !

PC 1500

```
1:ARUN :LF -S:
WAIT 30:CURSOR
9:PRINT "BONJO
UR":END
2:REM BRICE
BOUFFARD
3:REM PRGM DE
SYNTHETISEUR
4:REM POUR
PC-1500
10:"A" CLEAR
11:BEEP ON
12:DIM B$(0)*80,M
$(0)*80
15:WAIT 40
20:PRINT "RENTREZ
VOTRE MELODIE
":INPUT B$(0)
21:BEEP 1,10,10
25:INPUT "MESURE
DE LA MELODIE
1/8:";S
26:BEEP 1,10,10
27:IF S>9OR S<1
GOTO 25
40:GOSUB 500
50:INPUT "VOULEZ
VOUS CORRIGER
?";C$
51:BEEP 1,10,10
```

```
56:IF C$="OUI"
INPUT "MELODIE
CORRIGEE";B$
(0):GOTO 40
57:TEXT
59:COLOR 1
60:CSIZE 2
62:INPUT "TITRE D
E LA MELODIE:"
M$(0):BEEP 1,
10,10
63:IF M$(0)=""
LPRINT TAB 3;"
Symphoniette"
64:CLS :IF LEN M$
(0)=19PRINT "
NE PEUT ETRE C
ADRE":GOTO 62
65:IF M$(0)<>"
LET N=INT (18-
LEN M$(0))/2:
LPRINT TAB N;M
$(0)
67:LF 1
68:GRAPH
70:GOSUB 700
72:CSIZE 2
73:GOSUB 300
75:A=900
77:G=LEN B$(0)
78:GLCURSOR (0,-2
0):SORGN
80:FOR I=1TO G
81:A=MID$(B$(0)
,I,1)
82:M=M+1
83:IF A$="2"LET A
=800:M=M-1:
GOTO 260
90:IF M=9LET M=1:
GLCURSOR (0,-1
00):SORGN :
GOSUB 700
91:J=M*25
92:IF A$="1"LET O
=1:M=M-1:GOTO
260
96:IF A$="0"LET P
=1:M=M-1:GOTO
260
97:IF A$="3"LET O
=1:A=800:M=M-1
:GOTO 260
98:IF A$="4"LET R
=1:A=800:M=M-1
:GOTO 260
100:IF A$=" "GOSUB
301
103:REM *****
104:REM
105:REM *****
IDENTIFICATION
DES NOTES
*****
106:REM
107:REM *****
110:IF A$="Q"LET X
=-55:F$="DO":Q
=1:GOSUB A
120:IF A$="W"LET X
=-50:F$="RE":
GOSUB A
130:IF A$="E"LET X
=-45:F$="MI":
GOSUB A
140:IF A$="R"LET X
=-40:F$="FA":
GOSUB A
150:IF A$="T"LET X
=-35:F$="SOL":
GOSUB A
160:IF A$="Y"LET X
=-30:F$="LA":
GOSUB A
170:IF A$="U"LET X
=-25:F$="SI":K
=1:GOSUB A
180:IF A$="I"LET X
=-20:F$="DO":K
=1:GOSUB A
190:IF A$="O"LET X
=-15:F$="RE":K
=1:GOSUB A
200:IF A$="P"LET X
=-10:F$="MI":K
=1:GOSUB A
210:IF A$="A"LET X
=-5:F$="FA":K=
1:GOSUB A
220:IF A$="S"LET X
=0:F$="SOL":K=
1:GOSUB A
230:IF A$="D"LET X
=5:F$="LA":K=1
:Q=1:GOSUB A
240:IF A$="F"LET X
=10:F$="SI":K=
1:W=1:GOSUB A
250:IF A$="G"LET X
=15:F$="DO":K=
1:W=1:Q=1:
GOSUB A
260:NEXT I
280:COLOR 0
281:LINE (212,0)-(
212,-40):LINE
(215,-40)-(215
,0)
285:GLCURSOR (0,-8
0)
286:COLOR 1
288:TEXT :CSIZE 1:
LF 1:D=INT (
TIME /100):E=
INT (D/100):D=
(D/100-E)*100
289:LPRINT "
FAIT LE";
D;" DU";E;"E M
01S"
290:WAIT
291:LPRINT B$(0)
292:END
300:TEXT :LF 1:
LPRINT TAB 2;S
:GRAPH :
GLCURSOR (0,40
):SORGN :
RETURN
301:LINE (J,-10)-(
J+9,-20)-(J+5,
-30)-(J+10,-35
)-(J+4,-32)
302:LINE (J+4,-32)
-(J+2,-35)-(J+
7,-40)-(J,-30)
-(J+4,-38)-(J+
2,-26)-(J+6,-2
0)
303:LINE (J+6,-20)
-(J,-10)
304:LINE (J+4,-28)
-(J+8,-20)
305:RETURN
500:Z=1600:FOR I=1
TO LEN B$(0):A
=MID$(B$(0),
I,1)
504:IF A$="3"LET Z
=6000:GOTO 650
505:IF A$="2"LET Z
=3200:GOTO 650
506:IF A$="1"LET Z
=2000:GOTO 650
507:IF A$="0"LET Z
=800:GOTO 650
508:IF A$="4"LET Z
=8000:GOTO 650
509:REM *****
INTERPRETATION
DE LA MELODIE
*****
510:IF A$="Q"BEEP
1,10,10*(1/10
3)*Z
511:IF A$="W"BEEP
1,91,10*(1/91)
*Z
512:IF A$="E"BEEP
1,80,10*(1/80)
*Z
513:IF A$="R"BEEP
1,74,10*(1/74)
*Z
514:IF A$="T"BEEP
1,66,10*(1/66)
*Z
515:IF A$="Y"BEEP
1,59,10*(1/59)
*Z
516:IF A$="U"BEEP
1,52,10*(1/52)
*Z
517:IF A$="I"BEEP
1,49,10*(1/49)
*Z
518:IF A$="O"BEEP
1,43,10*(1/43)
*Z
519:IF A$="P"BEEP
1,37,10*(1/37)
*Z
520:IF A$="A"BEEP
1,34,10*(1/34)
*Z
521:IF A$="S"BEEP
1,30,10*(1/30)
*Z
522:IF A$="D"BEEP
1,26,10*(1/26)
*Z
523:IF A$="F"BEEP
1,22,10*(1/22)
*Z
524:IF A$="G"BEEP
1,20,10*(1/20)
*Z
525:Z=1600
650:NEXT I
660:RETURN
700:REM *****TRACE
DE LA CLE DE
SOL *****
701:COLOR 3:LINE (
J+5,-50)-(J+10,
-52)
702:LINE (15,0)-(1
7,5)-(22,10)-(
25,7)-(23,8)
703:LINE (23,0)-(5
1,-15)-(8,-25)-
(8,-30)
704:LINE (8,-30)-(
5,-37)-(15,-48)
)-(20,-37)-(25
,-32)
705:LINE (25,-32)-
(25,-25)-(28,-
20)-(18,-20)-(
7,-25)-(7,-30)
706:COLOR 0
707:M=M+1
709:REM *****TRACE
DE LA PORTEE
*****
715:LINE (0,0)-(23
0,0)
720:LINE (230,-10)
-(0,-10)
730:LINE (0,-20)-(
230,-20)
735:LINE (230,-30)
-(0,-30)
737:LINE (0,-40)-(
230,-40):LINE
(0,-40)-(0,0)
740:COLOR 2
750:RETURN
800:LINE (J,X+6)-(
J,X+4)-(J+2,X+
2)-(J+4,X)-
(J+6,X)-(J+8,X+2)
-(J+10,X+4)
801:LINE (J+10,X+4)
)-(J+10,X+6)
802:LINE (J,X+6)-(
J+2,X+8)-(J+4,
X+10)-(J+6,X+1
0)-(J+8,X+8)-(
J+10,X+6)
803:IF K=8LINE (J+
10,X+4)-(J+10,
X+32)
804:IF K=1LET K=0:
LINE (J+10,X+4)
)-(J+10,X+28)
805:IF O=1LET O=0:
LINE (J+15,X+5)
)-(J+17,X+5)-(
J+17,X+7)-(J+1
5,X+7)-(J+15,X
+5)
810:A=900
811:GOSUB 950
812:RETURN
850:K=0:P=0:LINE (
J+10,X+4)-(J+1
0,X+28)-(J+18,
X-20)-(J+17,X-20)
851:LINE (J+17,X-2
0)-(J+10,X-23)
852:RETURN
855:A=900
860:LINE (J,X+4)-(
J,X+6)-(J+2,X+
8)-(J+4,X+10)-(
J+6,X+10)-(J+8,
X+8)-(J+10,X+4)
861:LINE (J+10,X+6)
)-(J+10,X+4)-(
J+8,X+2)-(J+6,
X)-
(J+4,X)-(J+2,X+4)
862:K=0
863:GOSUB 950
864:RETURN
900:LINE (J,X+4)-(
J,X+6)-(J+2,X+
8)-(J+4,X+10)-(
J,X+4)
910:LINE (J+2,X+2)
-(J+4,X)-(J+6,
X+10)-(J+6,X+1
0)-(J+6,X)-(J+4,
X)
920:LINE (J+6,X)-(
J+8,X+2)-(J+8,
X+8)-(J+10,X+6)
)-(J+10,X+4)-(
J,X+4)
930:LINE (J+2,X+8)
-(J+4,X+10):
LINE (J+6,X+10)
)-(J+8,X+8)
931:IF K=0LINE (J+
10,X+4)-(J+10,
X+32)
932:IF K=1AND P=0
LET K=0:LINE (
J+10,X+4)-(J+1
0,X+28)
936:IF K=1AND P=1
GOSUB 850
940:LINE (J+2,X+8)
-(J+4,X+10):
LINE (J+6,X+10)
)-(J+8,X+8)
941:IF O=1LET O=0:
LINE (J+15,X+5)
)-(J+17,X+5)-(
J+17,X+7)-(J+1
5,X+7)-(J+15,X
+5)
943:IF P=1LET P=0:
LINE (J+10,X+2
7)-(J+17,X+24)
)-(J+20,X+19)-(
J+18,X+28)-(J+
10,X+32)
944:GOSUB 950
945:RETURN
950:IF O=1LET O=0:
LINE (J-3,X+5)
)-(J+13,X+5)
951:IF W=1LET W=0:
LINE (J-3,10)-
(J+13,10)
952:H=INT (M*4.2):
GLCURSOR (0,-7
0):TEXT :CSIZE
1:LPRINT TAB H
:F$:GRAPH :
GLCURSOR (0,80
):SORGN :
RETURN
```

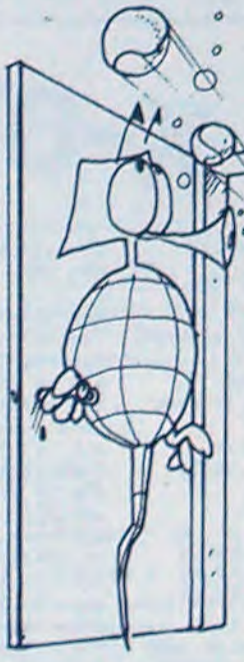
BALLE

Un casse-brique ? Oui, mais dans une version très originale et pas vraiment facile à jouer.

George AUTHIER

Mode d'emploi :
Le cadre contient trois rangées d'objets : la rangée du haut ne contient que des balles alors que les deux rangées du bas contiennent alternativement des balles et des portes.
Les différents objets (balles et portes) d'une même rangée sont reliés par des tirets que l'on ne peut atteindre.
Le but du jeu est de faire éclater le plus grand nombre de balles avec la boule munie de 4 pointes que l'on renvoie à l'aide de la raquette. Les portes sont infranchissables lorsque la boule se déplace de bas en haut (elle rebondit) par contre, lorsque la boule passe une porte en passant par derrière, elle fait disparaître cette porte, que qui ouvre un accès supplémentaire.
Un effet, lors du rebond de la balle peut être obtenu en amenant au tout dernier moment la raquette en face de la balle (cet effet est difficile à obtenir sans entraînement).
La balle repart alors dans la direction d'où elle est venue.
Si l'on désire consulter le listing du programme faire CALL#F89B de façon à redonner aux caractères leur forme normale.

ORIC 1



```
1:CLS:C=4:A=0:POKE618,10
2:PAPER0:INK7
3:POKE48024,79:POKE48025,58
4:POKE48027,52
5:GOSUB200
6:REM TRACE CADRE ET BALLES
7:FORX=48161TO48195STEP2:POKEV,88:POK
E(X+1),72:NEXTX
8:FORX=48291TO48437STEP4:POKEV,72:POKE
(X+1),88:POKE(X+2),65:POKE(X+
3),88:NEXTX
9:FORX=48401TO48437STEP4:POKEV,88:POKE
(X+1),65:POKE(X+2),88:POKE(X+
3),72:NEXTX
10:FORX=48040TO49080STEP40:POKEV,73
:NEXTX
20:FORX=48041TO49079:POKEV,65:NEXTX
30:FORX=48079TO49119STEP40:POKEV,73:
NEXTX
39:REM TRACE DE LA RAQUETTE
40:V=49099:POKEV,61:POKEV+1,61
49:REM DEPART ALEATOIRE BALLE
50:EB=48443+2*(INT(RND(1)*18)):IFRND(1)
<.5THENDB=39ELSEDB=41
59:REM BOUCLE PRINCIPALE
60:POKEEB+DB,79:EB=EB+DB
61:REM REBOND SUR BALLE
62:REM SONORISATION
63:IFPEEK(EB+DB)>72THEN70ELSE SOUND4,2
000,0:PLAY0,1,1,200
66:IFPEEK(EB+DB)=72ANDDB<OTHENDB=DB+80:
A=A+1:POKE(EB+DB+80),91:G=1:
Z=-80
67:IFPEEK(EB+DB)=72ANDDB<OTHENDB=DB+80:
A=A+1:POKE(EB+DB+80),91:G=1:
Z=80
70:IFG=1THENWAIT3:POKE(EB+DB+2),32:G=0
73:REM REBOND SUR BORD CADRE
74:REM SONORISATION
75:IFPEEK(EB+DB)<>32THENSOUND1,100,0:PL
AY1,0,1,100
76:IFPEEK(EB+DB)<>73THEN80ELSEIFDB=4
1ORDB=-39THENDB=2ELSEDB=D
B+2
79:REM REBOND SUR BORD SUPERIEUR ET POR
TES
80:IFPEEK(EB+DB)<>65THEN90ELSEIFDB=-39
THENDB=41
85:IFDB=-41THENDB=39
89:REM REBOND SUR RAQUETTE
90:IFPEEK(EB+DB)<>61THEN100ELSEIFDB=39T
HENDB=-41ELSEDB=-39
94:REM EFFET BALLE
95:IFRA<OANDB=-41THENDB=-39ELSEIFRA>O
ANDB=-39THENDB=-41
99:REM BALLE SORT
100:IF(EB+DB)+49119THEN101ELSEGOTO107
101:C=C-1:POKEEB,32:SOUND1,400,0:PLAY1
,0,1,200
102:S=STR$(C):S=MID$(S,2):S=ASC(S):
IFC=-1THEN S=48
103:POKE48027,S
104:IFC=-1THEN145ELSEGOTO50
105:REM LES 5 BALLES SONT UTILISEES
```

```
106:IFC=-1THEN145ELSEGOTO50
107:POKEEB,32
109:REM SAISIE DEPLACEMENT RAQUETTE
110:X=KEY$:IFX$=""THENRA=0:GOTO60
111:POKEV,32:POKEV+1,32
120:X=ASC(X$):IFX=8THENV=V-2:IFPEEK(V)
=73ORPEEK(V+1)=73THENV=V+
2
130:IFX=9THENV=V+2:IFPEEK(V)=73ORPEE
K(V+1)=73THENV=V-2
131:IFX=10THENV=V+40:IFV>49119THENV=
V-40
132:IFX=11THENV=V-40:IFV<48292THENV=V
+40
133:IF(X=9ANDB=39)OR(X=8ANDB=41)THENR
A=A+1:IFRA=3THENRA=0
135:POKEEB,32
140:POKEV,61:POKEV+1,61:GOTO60
144:REM FIN PARTIE
145:GOSUB298
150:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRI
NT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRI
NT:PRINT"
game over"
160:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"
IAI"
balles eclatees"
170:PRINT:PRINT:PRINT"appuyez sur une t
ouche pour faire une autre p
artie":WAIT200
174:CLEAR
175:GETR:GOTO1
199:REM RECONFIGURATION CARACTERES
200:POKE46600,0:POKE46601,0:POKE46602,0
:POKE46603,0:POKE46604,33:PO
KE46605,18
201:POKE46606,12:POKE46607,63:POKE46608
,0:POKE46609,12:POKE46610,33
202:POKE46611,63:POKE46612,63:POKE46613
,33:POKE46614,0:POKE46615,0
203:POKE46616,33:POKE46617,33:POKE46618
,63:POKE46619,63:POKE46620,63
204:POKE46621,63:POKE46622,33:POKE46623
,33:POKE46624,0:POKE46625,0
205:POKE46626,0:POKE46627,0:POKE46628,6
3:POKE46629,0:POKE46630,0
206:POKE46631,0:POKE46632,0:POKE46633,0
:POKE46634,0:POKE46635,0:POKE46636,0
:POKE46637,0:POKE46638,0:POKE46639,0
:POKE46640,0:POKE46641,0:POKE46642,0
:POKE46643,0:POKE46644,0:POKE46645,0
:POKE46646,0:POKE46647,0:POKE46648,0
:POKE46649,0:POKE46650,0:POKE46651,0
:POKE46652,0:POKE46653,0:POKE46654,0
:POKE46655,0:POKE46656,0:POKE46657,0
:POKE46658,0:POKE46659,0:POKE46660,0
:POKE46661,0:POKE46662,0:POKE46663,0
:POKE46664,0:POKE46665,0:POKE46666,0
:POKE46667,0:POKE46668,0:POKE46669,0
:POKE46670,0:POKE46671,0:POKE46672,0
:POKE46673,0:POKE46674,0:POKE46675,0
:POKE46676,0:POKE46677,0:POKE46678,0
:POKE46679,0:POKE46680,0:POKE46681,0
:POKE46682,0:POKE46683,0:POKE46684,0
:POKE46685,0:POKE46686,0:POKE46687,0
:POKE46688,0:POKE46689,0:POKE46690,0
:POKE46691,0:POKE46692,0:POKE46693,0
:POKE46694,0:POKE46695,0:POKE46696,0
:POKE46697,0:POKE46698,0:POKE46699,0
:POKE46700,0:POKE46701,0:POKE46702,0
:POKE46703,0:POKE46704,0:POKE46705,0
:POKE46706,0:POKE46707,0:POKE46708,0
:POKE46709,0:POKE46710,0:POKE46711,0
:POKE46712,0:POKE46713,0:POKE46714,0
:POKE46715,0:POKE46716,0:POKE46717,0
:POKE46718,0:POKE46719,0:POKE46720,0
:POKE46721,0:POKE46722,0:POKE46723,0
:POKE46724,0:POKE46725,0:POKE46726,0
:POKE46727,0:POKE46728,0:POKE46729,0
:POKE46730,0:POKE46731,0:POKE46732,0
:POKE46733,0:POKE46734,0:POKE46735,0
:POKE46736,0:POKE46737,0:POKE46738,0
:POKE46739,0:POKE46740,0:POKE46741,0
:POKE46742,0:POKE46743,0:POKE46744,0
:POKE46745,0:POKE46746,0:POKE46747,0
:POKE46748,0:POKE46749,0:POKE46750,0
:POKE46751,0:POKE46752,0:POKE46753,0
:POKE46754,0:POKE46755,0:POKE46756,0
:POKE46757,0:POKE46758,0:POKE46759,0
:POKE46760,0:POKE46761,0:POKE46762,0
:POKE46763,0:POKE46764,0:POKE46765,0
:POKE46766,0:POKE46767,0:POKE46768,0
:POKE46769,0:POKE46770,0:POKE46771,0
:POKE46772,0:POKE46773,0:POKE46774,0
:POKE46775,0:POKE46776,0:POKE46777,0
:POKE46778,0:POKE46779,0:POKE46780,0
:POKE46781,0:POKE46782,0:POKE46783,0
:POKE46784,0:POKE46785,0:POKE46786,0
:POKE46787,0:POKE46788,0:POKE46789,0
:POKE46790,0:POKE46791,0:POKE46792,0
:POKE46793,0:POKE46794,0:POKE46795,0
:POKE46796,0:POKE46797,0:POKE46798,0
:POKE46799,0:POKE46800,0:POKE46801,0
:POKE46802,0:POKE46803,0:POKE46804,0
:POKE46805,0:POKE46806,0:POKE46807,0
:POKE46808,0:POKE46809,0:POKE46810,0
:POKE46811,0:POKE46812,0:POKE46813,0
:POKE46814,0:POKE46815,0:POKE46816,0
:POKE46817,0:POKE46818,0:POKE46819,0
:POKE46820,0:POKE46821,0:POKE46822,0
:POKE46823,0:POKE46824,0:POKE46825,0
:POKE46826,0:POKE46827,0:POKE46828,0
:POKE46829,0:POKE46830,0:POKE46831,0
:POKE46832,0:POKE46833,0:POKE46834,0
:POKE46835,0:POKE46836,0:POKE46837,0
:POKE46838,0:POKE46839,0:POKE46840,0
:POKE46841,0:POKE46842,0:POKE46843,0
:POKE46844,0:POKE46845,0:POKE46846,0
:POKE46847,0:POKE46848,0:POKE46849,0
:POKE46850,0:POKE46851,0:POKE46852,0
:POKE46853,0:POKE46854,0:POKE46855,0
:POKE46856,0:POKE46857,0:POKE46858,0
:POKE46859,0:POKE46860,0:POKE46861,0
:POKE46862,0:POKE46863,0:POKE46864,0
:POKE46865,0:POKE46866,0:POKE46867,0
:POKE46868,0:POKE46869,0:POKE46870,0
:POKE46871,0:POKE46872,0:POKE46873,0
:POKE46874,0:POKE46875,0:POKE46876,0
:POKE46877,0:POKE46878,0:POKE46879,0
:POKE46880,0:POKE46881,0:POKE46882,0
:POKE46883,0:POKE46884,0:POKE46885,0
:POKE46886,0:POKE46887,0:POKE46888,0
:POKE46889,0:POKE46890,0:POKE46891,0
:POKE46892,0:POKE46893,0:POKE46894,0
:POKE46895,0:POKE46896,0:POKE46897,0
:POKE46898,0:POKE46899,0:POKE46900,0
:POKE46901,0:POKE46902,0:POKE46903,0
:POKE46904,0:POKE46905,0:POKE46906,0
:POKE46907,0:POKE46908,0:POKE46909,0
:POKE46910,0:POKE46911,0:POKE46912,0
:POKE46913,0:POKE46914,0:POKE46915,0
:POKE46916,0:POKE46917,0:POKE46918,0
:POKE46919,0:POKE46920,0:POKE46921,0
:POKE46922,0:POKE46923,0:POKE46924,0
:POKE46925,0:POKE46926,0:POKE46927,0
:POKE46928,0:POKE46929,0:POKE46930,0
:POKE46931,0:POKE46932,0:POKE46933,0
:POKE46934,0:POKE46935,0:POKE46936,0
:POKE46937,0:POKE46938,0:POKE46939,0
:POKE46940,0:POKE46941,0:POKE46942,0
:POKE46943,0:POKE46944,0:POKE46945,0
:POKE46946,0:POKE46947,0:POKE46948,0
:POKE46949,0:POKE46950,0:POKE46951,0
:POKE46952,0:POKE46953,0:POKE46954,0
:POKE46955,0:POKE46956,0:POKE46957,0
:POKE46958,0:POKE46959,0:POKE46960,0
:POKE46961,0:POKE46962,0:POKE46963,0
:POKE46964,0:POKE46965,0:POKE46966,0
:POKE46967,0:POKE46968,0:POKE46969,0
:POKE46970,0:POKE46971,0:POKE46972,0
:POKE46973,0:POKE46974,0:POKE46975,0
:POKE46976,0:POKE46977,0:POKE46978,0
:POKE46979,0:POKE46980,0:POKE46981,0
:POKE46982,0:POKE46983,0:POKE46984,0
:POKE46985,0:POKE46986,0:POKE46987,0
:POKE46988,0:POKE46989,0:POKE46990,0
:POKE46991,0:POKE46992,0:POKE46993,0
:POKE46994,0:POKE46995,0:POKE46996,0
:POKE46997,0:POKE46998,0:POKE46999,0
:POKE47000,0:POKE47001,0:POKE47002,0
:POKE47003,0:POKE47004,0:POKE47005,0
:POKE47006,0:POKE47007,0:POKE47008,0
:POKE47009,0:POKE47010,0:POKE47011,0
:POKE47012,0:POKE47013,0:POKE47014,0
:POKE47015,0:POKE47016,0:POKE47017,0
:POKE47018,0:POKE47019,0:POKE47020,0
:POKE47021,0:POKE47022,0:POKE47023,0
:POKE47024,0:POKE47025,0:POKE47026,0
:POKE47027,0:POKE47028,0:POKE47029,0
:POKE47030,0:POKE47031,0:POKE47032,0
:POKE47033,0:POKE47034,0:POKE47035,0
:POKE47036,0:POKE47037,0:POKE47038,0
:POKE47039,0:POKE47040,0:POKE47041,0
:POKE47042,0:POKE47043,0:POKE47044,0
:POKE47045,0:POKE47046,0:POKE47047,0
:POKE47048,0:POKE47049,0:POKE47050,0
:POKE47051,0:POKE47052,0:POKE47053,0
:POKE47054,0:POKE47055,0:POKE47056,0
:POKE47057,0:POKE47058,0:POKE47059,0
:POKE47060,0:POKE47061,0:POKE47062,0
:POKE47063,0:POKE47064,0:POKE47065,0
:POKE47066,0:POKE47067,0:POKE47068,0
:POKE47069,0:POKE47070,0:POKE47071,0
:POKE47072,0:POKE47073,0:POKE47074,0
:POKE47075,0:POKE47076,0:POKE47077,0
:POKE47078,0:POKE47079,0:POKE47080,0
:POKE47081,0:POKE47082,0:POKE47083,0
:POKE47084,0:POKE47085,0:POKE47086,0
:POKE47087,0:POKE47088,0:POKE47089,0
:POKE47090,0:POKE47091,0:POKE47092,0
:POKE47093,0:POKE47094,0:POKE47095,0
:POKE47096,0:POKE47097,0:POKE47098,0
:POKE47099,0:POKE47100,0:POKE47101,0
:POKE47102,0:POKE47103,0:POKE47104,0
:POKE47105,0:POKE47106,0:POKE47107,0
:POKE47108,0:POKE47109,0:POKE47110,0
:POKE47111,0:POKE47112,0:POKE47113,0
:POKE47114,0:POKE47115,0:POKE47116,0
:POKE47117,0:POKE47118,0:POKE47119,0
:POKE47120,0:POKE47121,0:POKE47122,0
:POKE47123,0:POKE47124,0:POKE47125,0
:POKE47126,
```


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.

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, OHELLO, SOLITAIRE, LOTO.

LA RÉGLE A CALCUL RÉCOMPENSE LES MEILLEURS LOGICIELS EN OFFRANT A CHACUN DES PREMIERS DANS LEUR CATEGORIE 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 CATEGORIE.

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 MEMOIRE, 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 EGALEMENT UN "CALC" ET UN "GRAPHE" POUR LE MEILLEUR PROGRAMME CANON.

CONCOURS "GEORGES LECLERE" REGLEMENT

Le programme de Georges LECLERE dans sa conception actuelle, contient cinq parties différentes, qui sont toutes axées sur la manipulation de lettres de l'alphabet par l'intermédiaire du clavier de l'ordinateur. Les deux premiers jeux sont identiques (seul l'adversaire change : ordinateur ou autre joueur) et constituent une ébauche de Poker, où les cartes sont remplacées par les lettres de l'alphabet. Chaque joueur, à tour de rôle, appuie sur une lettre qui agit comme le levier d'un JACK POT : la touche utilisée génère une lettre sur l'écran qui va se ranger dans le camp du joueur. C'est donc un jeu de hasard, où

l'objectif (non défini dans le programme) serait d'obtenir le plus rapidement possible, une série de 5 lettres rangées par ordre alphabétique (c'est un exemple). La troisième partie est une démonstration automatique ou "TIC" (le premier joueur) joue ses lettres dans l'ordre alphabétique et "TOC" (le deuxième joueur) joue d'une façon aléatoire. La quatrième partie est un jeu destiné à l'apprentissage de l'alphabet. Dans la version actuelle du programme, le jeu est conçu pour 1 joueur qui joue contre l'ordinateur. Chacun des deux joueurs possède un camp constitué d'une ligne contenant les lettres de l'alphabet et d'une ligne

initialement vierge qui contiendra les réponses correctes pour chaque joueur (cf D1). L'ordinateur commence la partie en générant une lettre qui vient se placer dans son camp. Il fait ensuite clignoter une des lettres du joueur qui doit alors appuyer sur la touche correspondante du clavier. Si la réponse du joueur est correcte, la lettre est rangée dans le camp du joueur. Si la réponse est incorrecte, la lettre reste à sa place et l'ordinateur reprend la main. La cinquième partie est identique à la quatrième, mais avec utilisation des manettes de jeu. Le programme de Georges LECLERE est en fait une ébauche du

jeu de lettre. L'objectif du concours est de réaliser un programme complet (démonstration automatique, intérêt du jeu, etc...) axé sur les lettres et/ou les caractères spéciaux (!, ., etc...). La manipulation du clavier étant la base de ce type de jeu, un jeu ou un système permettant l'apprentissage du clavier devra être inclus dans le programme. Comme vous pouvez le constater, le plus dur reste à faire. Remarque : Le listing est commenté, afin de permettre aux personnes possédant un ordinateur autre que l'APPLE de l'adapter facilement.

Mai 1984 à minuit, le cachet de la poste faisant foi.

Article 6 Les prix alloués seront remis au plus tard 1 mois après l'annonce des résultats.

Article 7 Le présent règlement a été déposé chez Maître JAUNATRE, 1 rue des Halles 75001 PARIS.

Article 8 Le prix principal étant un contrat d'édition engageant HEBDOGICIEL et SHIFT EDITIONS à commercialiser les logiciels gagnants, les lauréats s'engagent de leur côté à donner la préférence à SHIFT EDITIONS pour cette commercialisation, et ce, pour tout pays.

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

LE JURY

Présidé par George LECLERE, des spécialistes de DOM, de la FNAC, d'HACHETTE, d'ILLEL, de la REGLE A CALCUL, de SIDEG, de SIVEA et de VIFI NATHAN se réuniront pour admirer vos œuvres. Annonce des résultats le 25 mai, à vos claviers !

ALPHABET
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
JOUEUR 1
CAMP
.....I.....
JOUEUR 1
CAMP
.....D.....
Z
JOUEUR 2
ALPHABET
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
JOUEUR 2
D1: ECRAN DE JEU

ALPHABET
ABCDEFGHI*JKLMNPOQRSTUVWXYZ
JOUEUR 1
CAMP
.....I.....
JOUEUR 1
CAMP
.....D.....
Z
JOUEUR 2
ALPHABET
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
JOUEUR 2
L'ORDINATEUR JOUE (D), ET DEMANDE I (*)

ALPHABET
ABCDEFGHIJKLMNPOQRS*UVWXYZ
JOUEUR 1
CAMP
.....I.....
JOUEUR 1
CAMP
.....D.....
Z
JOUEUR 2
ALPHABET
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
JOUEUR 2
REPONSE CORRECTE DU JOUEUR 1

ALPHABET
ABCDEFGHIJKLMNPOQRS*UVWXYZ
JOUEUR 1
CAMP
.....I.....
JOUEUR 1
CAMP
.....D.....
Z
JOUEUR 2
ALPHABET
ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
JOUEUR 2
REPONSE INCORRECTE (EX:W) DU JOUEUR 1

BON DE PARTICIPATION CONCOURS Georges LECLERE

Nom :
Prénom :
Age : Profession :
Adresse :

N° Téléphone :
Nom du matériel utilisé :

Nom proposé pour le programme :
Déclare avoir pris connaissance du règlement du concours "Georges LECLERE" publié dans HEBDOGICIEL et en accepte le règlement.

Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs)

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un mode d'emploi très détaillé. Les programmes non retenus ne sont pas rendus. Indiquez "concours Georges LECLERE" sur l'enveloppe.

C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR!

TRS'S UNION

"AUT", l'association des utilisateurs de TRS organise le 31 mars à partir de 14 h 30, une demi-journée sur le thème "PÉRIPHÉRIQUES D'ORDINATEURS". TANDY sera là pour présenter les modèles 4, 3, 2, 1 et 100, les imprimantes disquettes, tables graphiques et modems.

PENTASONIC exposera cartes couleurs HR, synthétiseur et interface floppy disque 1, 2, 3.

TECHNOLOGY RESSOURCES sera là également avec imprimantes, table traçante et modem. Cité Universitaire, Maison des industries alimentaires 5, bd Jourdan 75014 PARIS.

LE HIT DU BLASÉ

Chers amis, me voilà de retour après une longue semaine d'absence. Vous vous souvenez de moi ? Je vends des ordinateurs et des logiciels à longueur de journée dans un magasin spécialisé et dans cette rubrique, j'essaie de vous faire part des meilleures ventes de logiciels ou, si vous préférez, que faut-il acheter pour être "in". Cette semaine je vous parlerai encore d'APPLE IIe et du logiciel qui atteint les sommets du HIT-PARADE : il s'agit évidemment de SORCELLERIE, le seul véritable jeu de donjons et dragons traduit en français. Vous

savez que je suis un fanatique des jeux d'arcades et la patience n'est pas mon fort, ni celle de ma femme, pourtant SORCELLERIE m'a fait vivre des instants fabuleux : à travers une multitude de scénarios et dans la peau de plusieurs personnages, il m'a fallu combattre des monstres, explorer des labyrinthes, conjurer des sorts ou encore avaler des philtres magiques. Réserver vous des nuits blanches pour arriver à bout de ce logiciel d'une bonne qualité graphique et dont il existe déjà trois autres scénarios compatibles (en américain pour l'instant).

Revenons aux jeux de réflexes comme SERPENTINE : Super, cette chenille dans un labyrinthe style PACMAN qui doit

manger des salades et faire des petits sans se faire dévorer par un serpent affamé. FROGGER, un classique, met en scène une grenouille qui doit traverser l'autoroute sans se faire écraser par des conducteurs aveugles, puis traverser la rivière sans se faire manger par des crocodiles et sauter de tronc en tronc pour éviter des hippopotames. Vous arriverez de l'autre côté de l'écran en sueur. FROGGER peut se jouer au clavier sans manette de jeu.

AE est le premier jeu en trois dimensions où l'on contrôle la distance de tir par le relâchement du bouton de la manette de jeu. Vous devez défendre une cité galactique contre des nuées de vaisseaux spatiaux

qui attaquent par six. Si vous utilisez convenablement votre "CANON-LASER-TURBO-AVEC-BRETELLES-AU-PLAFOND" (vous suivez, n'est-ce pas ?...) vous passez à des écrans et à des situations différentes, un superbe jeu graphique et sonore. WAVY-NAVY est un jeu d'envahisseurs hilarant. Vous êtes sur un bateau en pleine tempête et vous devez descendre vos ennemis en subissant l'assaut des vagues. Et croyez-moi, ce n'est pas chose aisée de viser quand on est baloté par la mer déchainée. Le gars qui a pondu ce programme devait être mort de rire devant son listing. Salut et à la semaine prochaine pour un nouveau cocktail savoureux.

CLAUDIUS

HEBDOGICIEL SOFTWARE

Le premier HEBDOGICIEL SOFTWARE pour APPLE IIe et IIc 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 STRUCTURÉE 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 CHAÎNE, 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 alphanumérique

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 mi-mastermind, 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, Colormind, 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, Coffre-fort, La Reine, etc.) ou de hasard (Poker, Quinze-Vainc, etc.) et sans oublier les mathématiques (Fractions, Nombres Premiers, Traceur de Courbes, Multiplicité, 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 ☐
RÈGLEMENT JOINT _____,00 F DATE : _____
chèque ☐ CCP ☐ SIGNATURE : _____

LA PROGITHÈQUE!

PRORICIEL

JEUX · EDUCATIFS · UTILITAIRES · LANGAGE
JEUX · EDUCATIFS · UTILITAIRES · LANGAGE

ET POUR VOTRE BIBLIOTHEQUE DE NOMBREUX OUVRAGES.

DES LOGICIELS POUR ORIC, SUR MESURE.

ORIC FRANCE. BON DE COMMANDE SANS RISQUE

A retourner d'urgence à : A.S.N. - Diffusion Electronique S.A., Z.I. la Hais-Grisselle - 94470 Boissy-St-Léger, BP 48

Référence	Prix	Qté	Montant à payer	Référence	Prix	Qté	Montant à payer
LOGICIELS				Galaxians	75 F		
Hopper	90 F			Labyrinthe 3D	100 F		
Xenon	120 F			Strip 21	120 F		
The ultra	90 F			Poker	45 F		
Oric musicien	70 F			LIBRAIRIE			
Zorgon's revenge	120 F			Guide pratique de l'Oric	75 F		
Mushroom mania	100 F			Des programmes pour votre Oric 1	75 F		
Apprendre le Basic sur Oric (2 cassettes + 1 livre)	180 F			Forth pour Oric	85 F		
Invaders	100 F			(avec la cassette Forth)	160 F		
Dracula's revenge	100 F			Mic'oric 1	25 F		
Esquive	70 F			Mic'oric 2	25 F		
Echecs	100 F			Abonnement à 4 n° de Mic'oric	80 F		

Je paie comptant par CCP ☐ ou par chèque bancaire ☐ à l'exclusion de tout autre mode de paiement. Port*

LOGICIELS + LIBRAIRIE = TOTAL

* En sus, frais de port, suivant le barème suivant :
 • moins de 200 F d'achat : 25 F • de 200 à 500 F d'achat : 35 F
 • 500 F et plus : 45 F

NOM _____ Prénom _____
 Adresse _____
 Code postal _____ Ville _____
 Tel _____
 Signature : _____ Signature des parents pour tout mineur : _____

POKER ALPHABET

Listing du programme Georges LECLERE

suite de la page 7 PRESENTE SUR APPLE



```
INSTRUCTIONS SPECIALES
ASC: DONNE LE CODE ASCII D'1 CARACTERE
CALL: APPEL A UN SOUS PROGRAMME EN LANGA
DE MACHINE
FLASH: CARACTERES CLIGNOTANTS A L'AFFICH
AGE
GET: ENTREE D'1 CARACTERE (=INKEY,...)
HTAB ET VTAB: PLACE LE CURSEUR EN COLONN
E (HTAB) ET LIGNE (VTAB), ANALOGUE A PRIN
T AT, LOCATE, CURSET, ETC...
MID$: EXTRACTION D'1 MORCEAU DE CHAINE (
SEG$,ETC...)
NORMAL: APRES FLASH OU INVERSE, REMET L'
AFFICHAGE EN MODE NORMAL
PDL: LIT LA POSITION DE LA MANETTE DE JE
U (1 OU 2)
RND: RENVOI UN NOMBRE ALEATOIRE
LE SON EST GENERE PAR UNE ROUTINE ASSEMB
LEUR IMPLANTEE A L'ADRESSE 770 ET UTILIS
EE PAR CALL 770, POUR LES ORDINATEURS POS
SEDANT DES INSTRUCTIONS DE GESTIONS DU S
ON, LE PROBLEME EST SIMPLIFIE
$LIST
15 DIM OP$(5,2),SO$(5,4),NI$(5,2)
: GOSUB 25000: HOME: TEXT
20 N = 3:O3 = 1:O5 = 1:Z2 = 1
22 GOSUB 12000: REM PRESENTATIO
N
62 HOME: GOSUB 10000: REM REGL
ES
63 O3 = O3 + 1
65 HOME: GOSUB 12250: REM CHOIX
DU JEU
66 REM N=NUMERO DU JEU
70 ON N GOSUB 13500,2000,300,115
00,350
75 IF N = 3 THEN V = 10: GOTO 10
0
80 IF N = 5 THEN GOSUB 700: GOSUB
2000: GOTO 90: HOME
95 IF N = 4 THEN GOSUB 700
90 HOME: GOSUB 1900: HOME
95 GOSUB 2200: HOME
96 REM AFFICHAGE CAMP JOUEUR
100 G = O:B = 1:H = 10:K = 255
105 IF N = 3 THEN AB = INT (26 *
RND (1))
106 IF AB > 25 THEN AB = 0
108 IF N = 1 OR N = 2 OR N = 4 OR
N = 5 THEN AB = 0
110 S$ = "ABCDEFGHIJKLMNORSTUVW
XYZ"
130 L = LEN (S$):Z = 38 - L
131 VTAB B: HTAB Z + 1: PRINT S$
132 VTAB (24 - B): HTAB Z + 1: PRINT
S$
133 :
134 :
135 REM BOUCLE SUIVANT NIVEAU
136 :
137 :
140 FOR C = 1 TO V
145 MM = 10 * RND (1) + 1
160 ON N GOSUB 950,1700,900,950,
400
170 ON N GOSUB 1700,1800,950,600
,400
210 NEXT C
211 :
212 :
213 REM FIN JEU
214 :
215 :
220 GOSUB 1000
225 IF N = 4 THEN GOSUB 4500: GOSUB
15000
230 GOTO 1200
231 :
232 :
233 :
234 :
235 REM DEMONSTRATION
236 :
237 :
250 M$ = "POKER-ALPHABET: DEMONSTR
ATION AUTOMATIQUE"
255 IF O3 > 1 THEN 300
260 HOME: TA = 12
270 D = 199: FOR E = 40 TO 1 STEP
- 1: FOR I = 1 TO E: VTAB I
A: HTAB I: PRINT MID$ (M$,E
,I): NEXT I: POKE 768,D: POKE
769,S: CALL 770: D = D - 1: NEXT
E
297 FOR P = 1 TO 1000: NEXT P:RS
= 4: GOSUB 5000
300 A$ = "TIC":B$ = "TOC"
310 VTAB 2: HTAB 1: PRINT A$:"
1": VTAB 22: HTAB 1: PRINT B$
"1": IF O3 = 1 THEN 100
320 RETURN
322 IF O3 = 1 THEN GOTO 100
330 RETURN
334 :
335 :
336 REM JEU PADDLE
337 :
338 :
350 N$ = " POKER-ALPHABET: JEU A
VEC LES PADDLES ": IF O5 >
1 THEN RETURN
370 HOME: D = 179: FOR E = 40 TO
1 STEP - 1: FOR I = 1 TO E:
VTAB I: HTAB I: PRINT MID$
(N$,E,I): NEXT I: POKE 768,D
: POKE 769,S: CALL 770: D = D
- 1: NEXT E
386 FOR P = 1 TO 500: NEXT P:O5 =
O5 + 1: RETURN
400 REM ***** JEU AVEC PADDLES
*****
401 VTAB 2: HTAB 1: PRINT A$:"
1": VTAB 22: HTAB 1: PRINT B$
"1"
404 G = PDL (0) / 10 + 1: FOR B =
2 TO H: VTAB B: HTAB Z + G: PRINT
MID$ (S$,G,I): VTAB B - 1: HTAB
Z + G: PRINT " ": GOSUB 500
: NEXT B
```

```
450 F = PDL (1) / 10 + 1: FOR B =
2 TO H: VTAB 24 - B: HTAB Z +
F: PRINT MID$ (S$,F,I): VTAB
25 - B: HTAB Z + F: PRINT "
": GOSUB 500: NEXT B
480 RETURN
500 K = K - 1: IF K = 10 THEN 100
0
510 POKE 768,K: POKE 769,M: CALL
770: RETURN
520 :
521 :
522 REM MARQUAGE DES LETTRES
523 :
524 :
600 REM
605 AB = INT (26 * RND (1)): VTAB
2: HTAB 1: PRINT A$:"1": VTAB
1: HTAB Z + AB + 1: POKE -
16368,0: GET X$: IF ASC (X$
) < > 65 + AB THEN RETURN
620 W = 1 + (ASC (X$) - 65): FOR
B = 2 TO H: VTAB B: HTAB Z +
W: PRINT MID$ (S$,W,I): VTAB
B - 1: HTAB Z + W: PRINT " "
: GOSUB 500: NEXT B: AB = AB
+ 1: RETURN
635 :
636 :
700 REM ENTRAINEMENT
701 :
702 :
710 VTAB 24: HTAB 1: PRINT "D'AB
ORD, UN PETIT ENTRAINEMENT...
"
715 FOR P = 1 TO 1500: NEXT P: IF
N = 4 THEN RETURN
730 RS = 0: GOSUB 5000: S$ = "ABCD
EFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ": G =
0:H = 21:K = 255:L = LEN (S
$):Z = 38 - L
746 VTAB 1: HTAB Z + 1: PRINT S$
: VTAB 12: HTAB Z + 1: PRINT
S$: VTAB 23: HTAB Z + 1: PRINT
S$
750 FOR A = 1 TO 10: G = PDL (0)
/ 10 + 1: FOR B = 2 TO H: VTAB
B: HTAB Z + G: PRINT MID$ (
S$,G,I): VTAB B - 1: HTAB Z +
G: PRINT " ": GOSUB 500: NEXT
B: NEXT A
800 RS = 2: GOSUB 5000
810 VTAB 9: HTAB 1: FLASH: PRINT
"ENCORE UN COUP?": GET X$
NORMAL: HOME
815 IF X$ = "N" AND N = 5 THEN RETURN
819 IF X$ < > "N" AND X$ < > "
0" THEN 810
820 IF X$ = "0" AND N = 5 THEN 7
30
825 IF X$ = "0" AND N = 4 THEN 6
00
830 RETURN
900 G = G + 1: FOR B = 2 TO H: VTAB
B: HTAB Z + G: PRINT MID$ (
S$,G,I): VTAB B - 1: HTAB Z +
G: PRINT " ": GOSUB 500: NEXT
B: RETURN
950 A = L * RND (1) + 1: FOR B =
2 TO H: VTAB (24 - B): HTAB
Z + A: PRINT MID$ (S$,A,I):
: VTAB (25 - B): HTAB Z + A:
PRINT " ": GOSUB 500: NEXT
B: RETURN
995 :
996 :
997 REM GENERE UN SON
998 :
999 :
1000 FOR D = 255 TO 100 STEP -
10
1010 M = 10
1020 POKE 768,D: POKE 769,M: CALL
770
1030 NEXT D
1033 K = 200
1035 RETURN
1040 :
1041 :
1042 REM EVALUATION DU GAGNANT
1043 :
1044 :
1130 FOR P = 1 TO 3000: NEXT P:R
S = 4: GOSUB 5000
1200 VTAB 10: HTAB 1: PRINT A$:"
1"
1210 BL$ = " ": VTAB
1: PRINT BL$: VTAB 2: PRINT
BL$
1220 VTAB 14: HTAB 1: PRINT B$:"
1"
1230 VTAB 23: PRINT BL$: VTAB 22
: PRINT BL$: VTAB 21: PRINT
BL$
1400 RS = 2: GOSUB 5000
1420 FLASH: VTAB 11: HTAB 2: PRINT
"QUI A GAGNE?": FOR P = 1 TO
2000: NEXT P:AB = 0: IF N =
3 AND O3 = 1 THEN 62
1490 FLASH
1491 :
1492 REM AUTRE PARTIE?
1493 :
1494 :
1500 VTAB 22: HTAB 2: PRINT "ENC
ORE UNE PARTIE?": GET R$:RS
= 5: GOSUB 5000:O3 = O3 + 1
: IF R$ = "0" THEN 1530
1515 IF R$ < > "N" THEN 1500
1516 :
1517 :
1518 REM TERMINE
1519 :
1520 :
1522 RS = 4: GOSUB 5000: NORMAL:
VTAB 17: PRINT "
...A BIENTOT...": VTAB 23
: END
1525 :
1526 :
1527 REM REJOUER AVEC MEME JEU?
1528 :
1529 :
1530 PRINT: PRINT: PRINT "AVEC
LE MEME JEU?": GET R$: NORMAL
: RS = 4: GOSUB 5000
1550 IF R$ = "N" THEN 65
1560 IF R$ = "0" THEN 140
1570 GOTO 1530
1581 RS = 1: GOSUB 5000: IF N = 3
```

```
THEN R$ = "0"
1582 IF R$ = "N" THEN 1520
1583 GOTO 1530
1700 VTAB 2: HTAB 1: PRINT A$:"
1": GET X$: IF ASC (X$) > 90
OR ASC (X$) < 65 GOTO 1700
1720 W = 1 + (ASC (X$) - 65) * RND
(1): FOR B = 2 TO H: VTAB B:
HTAB Z + W: PRINT MID$ (S$,
W,I): VTAB B - 1: HTAB Z +
W: PRINT " ": GOSUB 500: NEXT
B: RETURN
1800 VTAB 2: HTAB 1: PRINT A$:"
1": GET Y$: IF ASC (Y$) > 90
OR ASC (Y$) < 65 GOTO 1700
1820 W = 1 + (ASC (Y$) - 65) * RND
(1): FOR B = 2 TO H: VTAB B:
B: HTAB Z + W: PRINT MID$
(S$,W,I): VTAB 25 - B: HTAB
Z + W: PRINT " ": GOSUB 500
: NEXT B: RETURN
1900 :
1901 :
1903 REM CHOIX DU NIVEAU
1904 :
1905 :
1910 VTAB 22: HTAB 15: FLASH: PRINT
"ETES-VOUS": NORMAL: PRINT
: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT
1920 FOR P = 1 TO 5: PRINT NI$(P
,1):RS = VAL (NI$(P,2)): GOSUB
5000: PRINT: PRINT: NEXT P
1930 GET R$:M = VAL (R$): IF M <
1 OR M > 5 THEN 1930
1940 V = M * 10: RETURN
1950 :
1951 :
1952 REM NOM DES JOUEURS
1953 :
1954 :
2000 IF Z2 > 1 THEN 1700
VTAB B: HTAB 1: PRINT "NOM
DU PREMIER JOUEUR?": PRINT:
INPUT A$:RS = 1: GOSUB 5000
2100 VTAB 14: HTAB 1: PRINT "NOM
DU DEUXIEME JOUEUR?": PRINT:
INPUT B$: RETURN
2200 :
2201 :
2202 REM ATTENTE AVANT JEU
2203 :
2204 :
2240 HOME:RS = 2: GOSUB 5000: VTAB
18: HTAB 12: PRINT "VOUS ETE
S PRET?": FOR P = 1 TO 1500:
NEXT P:RS = 4: GOSUB 5000: RETURN
3000 :
3001 REM UNE NOTE
3002 :
3020 D = D - 1: POKE 768,D: POKE
769,S: CALL 770: RETURN
4000 :
4001 :
4002 REM JEU #A
4003 :
4004 :
4100 HOME: S$ = "ABCDEFGHIJKLMNO
RSTUVWXYZ": AB = INT (26 *
RND (1))
4110 FOR C = 1 TO V
4120 MM = 10 * RND (1) + 1: VTAB
1: HTAB Z + AB + 1: GET X$: IF
ASC (X$) < > 65 + AB THEN
4444
4130 W = 1 + (ASC (X$) - 65) * RND
(1): FOR B = 2 TO H: VTAB B:
HTAB Z + W: PRINT MID$ (S$,
W,I): VTAB B - 1: HTAB Z +
W: PRINT " ": GOSUB 500: NEXT
B
4280 IF ZA = 1 THEN AB = AB + 1
4285 IF ZA = 2 THEN AB = INT (2
6 * RND (1))
4290 IF AB > 25 THEN AB = 0
4444 NEXT C
4450 GOTO 1200
4500 :
4501 :
4502 REM AUTRE ESSAI
4503 :
4504 :
4505 HOME: VTAB 12: HTAB 9: FLASH
: PRINT "ENCORE UN PETIT ESS
AI?": NORMAL: VTAB 22: GET
R$
4510 RS = 4: GOSUB 5000: IF R$ =
"0" THEN 100
4520 IF R$ < > "N" THEN 4500
4530 RETURN
5000 :
5001 :
5002 REM ROUTINE POUR SON
5003 :
5004 :
5005 S1 = SO(RS,1):S2 = SO(RS,2):
S3 = SO(RS,3):S4 = SO(RS,4)
5010 FOR D = 81 TO 82 STEP S3: POKE
768,D: POKE 769,M: CALL 770
5020 IF RS = 4 THEN PRINT
5030 NEXT D: RETURN
10000 :
10001 :
10002 REM REGLES DU JEU
10003 :
10004 :
10010 IF O > 1 THEN RETURN
10040 VTAB 24: HTAB 1: PRINT "VO
ULEZ-VOUS LES REGLES?": GET
R$: IF R$ = "N" THEN NORMAL
: RETURN
10050 IF R$ < > "0" THEN 10040
10100 HOME: SPEED = 150
10110 VTAB 24: PRINT "CE JEU, INV
ENTE PAR TRISTAN ET GEORGES"
10115 PRINT: PRINT: FLASH
10117 HTAB 17: PRINT "LECLERE"
10118 NORMAL
10120 PRINT: PRINT
10130 PRINT "...S'APPELLE LE POK
ER-ALPHABET."
10140 PRINT: PRINT
10150 PRINT "IL EXISTE ": FLASH
: PRINT "CINQ": NORMAL: PRINT
" JEUX DIFFERENTS."
10160 PRINT: PRINT: PRINT "LES
VOICIS...": SPEED = 255
10170 FOR P = 1 TO 1500: NEXT P
10180 PRINT: PRINT: FLASH: PRINT
```

```
"LEQUEL VOULEZ-VOUS CONNAITRE
E, MAINTENANT?": NORMAL
10190 PRINT: PRINT
10195 HTAB 17: PRINT "LE JEU"
10197 PRINT: PRINT: PRINT
10200 GOSUB 12320
10300 ON N GOSUB 10400,10500,106
00,10700,10800
10350 GOTO 10899
10400 HOME: VTAB 24: SPEED = 150
: PRINT "L'ORDINATEUR COMEN
CE..."
10410 PRINT: PRINT "VOUS LUI RE
PONDEZ EN TAPANT UNE LETTRE"
10420 PRINT: PRINT "MAIS, CELLE-
CI SORT AU HASARD...": PRINT
: PRINT "SANS FORCEMENT CORR
ESPONDRE A CE QUE...": PRINT
: PRINT "VOUS VOULIEZ"
10470 FOR P = 1 TO 2000: NEXT P
10480 SPEED = 255
10490 RETURN
10500 HOME: VTAB 24: SPEED = 150
: PRINT "CHACUN JOUEUR TAPE
UNE LETTRE..."
10510 PRINT: PRINT "A TOUR DE R
OLE..."
10520 PRINT: PRINT "MAIS, CELLE-
CI SORT AU HASARD...": PRINT
: PRINT "SANS FORCEMENT CORR
ESPONDRE A CE QUE...": PRINT
: PRINT "VOULAIENT LES DEUX
JOUEURS"
10570 FOR P = 1 TO 2000: NEXT P
10580 SPEED = 255
10590 RETURN
10600 HOME: VTAB 24: SPEED = 150
: PRINT "CECI EST UNE DEMONS
TRATION AUTOMATIQUE"
10620 PRINT: PRINT "OU IL N'Y A
RIEN A FAIRE"
10670 FOR P = 1 TO 2000: NEXT P
10680 SPEED = 255
10690 RETURN
10700 HOME: VTAB 24: SPEED = 150
: PRINT "CE JEU EST CONCU PO
UR VOUS APPRENDRE..."
10710 PRINT: FLASH: PRINT "L'A
LPHABET": NORMAL
10720 PRINT: PRINT "APRES UN EN
TRAINEMENT, VOUS DEVEZ...": PRINT
: PRINT "TAPER LA BONNE LETT
RE...": PRINT: PRINT "LA, OU
CELA CLIGNOTE"
10730 PRINT: PRINT "TOUTE AUTRE
LETTRE TAPÉE NE DESCEND PAS
"
10740 PRINT: PRINT "...ET, BIEN
SUR, VOUS PERDEZ VOTRE TOUR!"
10770 FOR P = 1 TO 2000: NEXT P
10780 SPEED = 255
10790 RETURN
10800 VTAB 24: PRINT "DANS CE JE
U, VOUS NE TAPÉZ PAS DE LETTR
E."
10810 PRINT: PRINT "VOUS UTILIS
EZ LES PADDLES AINSI...": PRINT
: PRINT " -> COMPLETEMENT A
GAUCHE, C'EST LE "1": FLASH:
PRINT "A": NORMAL
10820 PRINT: PRINT " -> COMPLE
TEMENT A DROITE, C'EST LE "1":
FLASH: PRINT "2": NORMAL
10830 PRINT: PRINT "TOUTES LES
AUTRES LETTRES SONT...": PRINT
: PRINT "ENTRE CES DEUX POSI
TIONS"
10870 FOR P = 1 TO 2000: NEXT P
10880 SPEED = 255
10890 RETURN
10899 PRINT: PRINT
10900 PRINT "VOULEZ-VOUS CONNAIT
RE UN AUTRE JEU?": PRINT: PRINT
: GET R$: IF R$ < > "0" AND
R$ < > "N" THEN 10900
10910 IF R$ = "0" THEN GOSUB 10
180
10920 IF R$ = "N" THEN GOTO 109
40
10930 :
10931 REM COMPTER LES POINTS
10932 :
10940 RS = 4: GOSUB 5000
10950 VTAB 12: PRINT "VOULEZ-VOU
S APPRENDRE A COMPTER...": PRINT
: PRINT: FLASH: PRINT "LES
POINTS?": NORMAL: PRINT: PRINT
: GET R$: IF R$ < > "0" AND
R$ < > "N" THEN 10950
10960 IF R$ = "N" THEN RS = 4: GOSUB
5000: GOTO 65
11000 RS = 4: GOSUB 5000: SPEED =
50: VTAB 24: PRINT "VOICI QU
ELQUES IDEES POUR...": FLASH
: PRINT: PRINT: PRINT "COM
PTER LES POINTS...": NORMAL
11020 PRINT: PRINT: PRINT "CEL
UI QUI A LE PLUS DE LETTRES
A LA FILE": PRINT: HTAB 10:
PRINT "DANS SON": PRINT: PRINT
: FLASH: HTAB 16: PRINT "AL
PHABET": NORMAL
11040 PRINT: PRINT: HTAB 22: PRINT
"A GAGNE!": FOR P = 1 TO 2
000: NEXT P: PRINT: PRINT:
SPEED = 255: PRINT: PRINT:
PRINT "ENCORE QUELQUES IDEE
S?"
11070 GET R$: IF R$ < > "0" AND
R$ < > "N" THEN 11070
11080 RS = 4: GOSUB 5000: IF R$ =
"N" THEN 65
11100 VTAB 24: PRINT "CELUI QUI
DEVINE LES LETTRES QUI ": PRINT
: PRINT "MANQUENT CHEZ L'AUT
RE, ": PRINT: PRINT "A GAGNE
"
11110 FOR P = 1 TO 3000: NEXT P:
RS = 4: GOSUB 5000: HTAB 3:
SPEED = 100:
VTAB 12: FLASH: PRINT "A VO
US DE TROUVER D'AUTRES IDEES
": FOR P = 1 TO 3000: NEXT
P:RS = 4: GOSUB 5000: SPEED =
255: NORMAL: RETURN
11500 :
11501 REM NOM
11502 :
11505 B$ = "APPLE II": VTAB B: HTAB
1: PRINT "MON NOM, C'EST ": PRINT
: PRINT B$:RS = 1: GOSUB 500
0: VTAB 14: HTAB 1: PRINT "E
T LE VOTRE?": PRINT: INPUT
A$: RETURN
12000 :
12001 REM PRESENTATION
12002 :
12004 REM K&M = ROUTINE SON,
12005 REM V1,V2,A,B,I,Z,L: TRAVAIL
L
12006 :
12007 :
12010 K = 255:MM = 10 * RND (1) +
1: I = 1: F$ = "VOUS ALLEZ JO
UER AU POKER-ALPHABET "1L =
LEN (F$):Z = 20 - L / 2
12040 VTAB 9: PRINT "IF$: VTAB
15: PRINT "IF$
Suite page 14
```


JACKPOT

Préparez la monnaie ! Doté d'un très bon graphisme et de beaucoup d'humour ce programme à défaut de vous rendre riche, vous fera passer de longues heures à jouer. Et le temps c'est de l'argent, non ?

Stéphane GERMAIN

Mode d'emploi

Après réflexion du TEXAS, l'ordinateur commence à construire le JACK POT. On remarquera les GAINS et MISES de chaque coté du JACK POT. Des billets verts symbolisant des billets de 10 \$ s'accumuleront sous les colonnes "gains" ou "mises" au fur et à mesure du jeu.

La mise est à chaque fois de 10 \$. Le levier du jack pot s'abaisse, les images apparaissent aléatoirement (une clochette, une cerise, une branche, un citron, un cœur ou une barre) et le levier revient à sa position initiale.

A ce moment, on a la possibilité de rejouer 2 fois, une seule image : la 1^{ère} (touche 1) la 2^e (touche 2) la 3^e (touche 3) ou aucune (n'importe quelle autre touche).

Après avoir rejoué une ou deux ou aucune image, l'ordinateur affiche le résultat obtenu (voir ci-dessous) :

- Les trois images sont identiques (gros lot) 30\$
- Les deux premières images sont soit une cerise soit un citron, soit une barre 20\$
- Les deux premières images sont soit un cœur, soit une branche soit une clochette 10\$
- La première et la dernière image sont identiques 10\$
- Les deux dernières images sont identiques, ou il n'y a pas d'autre concordance 0\$

Lorsque l'une des colonnes GAINS ou MISES est remplie de billets verts de 10 \$, l'ordinateur fait savoir au joueur s'il a gagné ou s'il a tout perdu. S'il a gagné, l'ordinateur lui dit combien il a gagné de dollars. Enfin, l'ordinateur demande si le joueur veut refaire une partie, auquel cas il recommence tout au début.

```

100 CALL CLEAR
130 CP=0
140 CALL SCREEN(4)
150 REM --->COULEURS<----
160 CALL COLOR(8,7,10)
170 CALL COLOR(9,7,10)
180 CALL COLOR(10,13,16)
190 CALL COLOR(11,2,16)
200 CALL COLOR(12,6,16)
210 CALL COLOR(13,11,16)
220 CALL COLOR(14,5,16)
230 CALL COLOR(15,14,10)
240 CALL COLOR(16,7,4)
250 REM ---DEF. COEUR---
260 CALL CHAR(96,"00001C3E7F7F7F7F")
270 CALL CHAR(97,"00003B7CFE7E7E7E")
280 CALL CHAR(98,"3F1F0F0F0301")
290 CALL CHAR(99,"FCFBF0E0C0B")
300 REM ---DEF. CERISE---
310 CALL CHAR(100,"0000000001F3F7F")
320 CALL CHAR(101,"0000060B102040B0")
330 CALL CHAR(102,"7F7F7F3F3F1F")
340 CALL CHAR(103,"E0F0F0F0F0E0C0")
350 REM ---DEF. CLOCHETTE---
360 CALL CHAR(112,"0000010101010101")
370 CALL CHAR(113,"00000B0B0B0B0B0B")
380 CALL CHAR(120,"03070707070F0701")
390 CALL CHAR(121,"C0E0E0E0E0F0E0B0")
400 REM ---DEF. CITRON---
410 CALL CHAR(128,"00000000F1F3FFF")
420 CALL CHAR(129,"000000C0F0FBFCFF")
430 CALL CHAR(130,"FF3F1F0F03")
440 CALL CHAR(131,"FFFCFBF0C0")
450 REM ---DEF. BRANCHE---
460 CALL CHAR(105,"00103930D1C1D1B")
470 CALL CHAR(106,"00B1C6CEDB8E0FB")
480 CALL CHAR(107,"1E0C18333F7F4F")
490 CALL CHAR(108,"3C3E0E00B0C")
500 REM ---DEF. BARRE---
510 CALL CHAR(136,"00000000003F3F3F")
520 CALL CHAR(137,"0000000000FCFCFC")
530 CALL CHAR(138,"3F3F3F")
540 CALL CHAR(139,"FCFCFC")
550 REM -----
560 CALL CHAR(115,"FF00FF00FF00FF00")
570 CALL CHAR(116,"00FF00FF00FF00FF")
580 REM -----
590 REM MACHINES
600 A$="FFFFFFFFFFFFFFFF"
610 B$="3C7EFFFFFFFFFFE3C"
620 REM --->ENTOURAGE<---
630 CALL CHAR(144,A$)
640 CALL HCHAR(10,12,144,10)
650 CALL HCHAR(15,12,144,10)
660 CALL VCHAR(11,12,144,4)
670 CALL VCHAR(11,21,144,4)
680 REM MANCHE
690 CALL CHAR(114,A$)
700 CALL VCHAR(12,27,114,5)
710 CALL CHAR(137,"FFFEFCFBF0E0C0B0")
720 CALL CHAR(138,"0F1F3F7FFFFFFFFFF")
730 CALL HCHAR(17,27,37)
740 CALL HCHAR(17,26,38)
750 CALL HCHAR(18,26,37)
760 CALL CHAR(140,"0000000000010307")
770 CALL HCHAR(16,26,40)
780 CALL CHAR(132,A$)
790 CALL VCHAR(10,27,132,2)
800 REM ENTOURAGE MACHINE
810 CALL CHAR(152,"0303030303030303")
820 CALL CHAR(153,"0303030303030303")
830 CALL VCHAR(6,7,152,16)
840 CALL VCHAR(8,8,88,11)
850 CALL VCHAR(6,25,88,16)
860 CALL VCHAR(8,24,88,11)
870 CALL CHAR(89,"030F3CF0C0")
880 CALL HCHAR(7,8,89,17)
890 CALL CHAR(90,"030F3FF3C3030303")
900 CALL HCHAR(7,25,90)
910 CALL CHAR(91,"FFFFFF")
920 CALL HCHAR(6,8,91,17)
930 CALL HCHAR(8,8,91,17)
940 CALL CHAR(92,"FFFFFF0303030303")
950 CALL HCHAR(6,25,92)
960 CALL HCHAR(8,25,92)
970 CALL CHAR(145,"0")
980 CALL HCHAR(9,9,145,14)
990 CALL VCHAR(10,9,145,9)
1000 CALL VCHAR(10,11,145,9)
1010 CALL VCHAR(10,22,145,9)
1020 CALL HCHAR(16,12,145,10)
1030 CALL HCHAR(17,12,145,10)
1040 CALL HCHAR(18,12,145,10)
1050 CALL VCHAR(19,8,145,3)
1060 CALL CHAR(153,A$)
1070 FOR V=10 TO 18 STEP 2
1080 CALL VCHAR(V,10,153)
1090 CALL VCHAR(V,23,153)
1100 NEXT V
1110 REM ENTOURAGE
1120 CALL CHAR(122,A$)
1130 CALL HCHAR(19,9,122,16)
1140 CALL VCHAR(20,9,122,3)
1150 CALL VCHAR(20,24,122,3)
1160 CALL HCHAR(23,9,122,16)
1170 REM ---NOM: JACK POT---
1180 FOR P=1 TO 8
1190 CALL HCHAR(9,12+P,ASC(SEG$("JACK POT",P,1)))
1200 NEXT P
1210 REM NUMERO DES IMAGES-
1220 FOR P=1 TO 5
1230 CALL HCHAR(16,13+P,ASC(SEG$("1 2 3",P,1)))
1240 NEXT P
1250 REM -----
1260 FOR P=1 TO 5
1270 CALL HCHAR(1,2+P,ASC(SEG$("GAINS",P,1)))
1280 CALL HCHAR(1,27+P,ASC(SEG$("MISES",P,1)))
1290 NEXT P
1300 CALL CHAR(109,A$)
1310 G=26
1320 M=26
1330 RANDOMIZE
1340 M=M-2
1350 CP=CP-1
1360 CALL HCHAR(M,30,109,2)
1370 CALL HCHAR(20,10,32,13)
1380 CALL HCHAR(21,10,32,13)
1390 CALL HCHAR(22,10,32,13)
1400 CALL VCHAR(9,10,145,10)

```

```

1410 CALL VCHAR(9,23,145,10)
1420 FOR V=10 TO 18 STEP 2
1430 CALL VCHAR(V,10,153)
1440 CALL VCHAR(V,23,153)
1450 NEXT V
1460 CALL VCHAR(14,27,132)
1470 CALL VCHAR(10,27,32,4)
1480 CALL SOUND(150,-6,7,110,6)
1490 C=14
1500 FOR I=1 TO 3
1510 L=12
1520 IM(1)=INT(6*RND)+1
1530 ON IM(1)GOSUB 2870,2940,3010,3080,3150,3220
1540 C=C+2
1550 NEXT I
1560 CALL VCHAR(10,27,132,2)
1570 CALL VCHAR(12,27,114,5)
1580 CALL SOUND(90,650,3)
1590 FOR S=1 TO 3
1600 IF S=3 THEN 1630
1610 GOSUB 3290
1620 NEXT S
1630 FOR DELAI=1 TO 160
1640 NEXT DELAI
1650 REM --->EVALUATION<---
1660 IF IM(1)<>IM(2) THEN 1680
1670 IF IM(2)=IM(3) THEN 2190 ELSE 1700
1680 IF IM(1)<>IM(3) THEN 2000
1690 GOTO 2070
1700 IF IM(1)/2<>INT(IM(1)/2) THEN 2070
1710 REM -----
1720 REM GAIN 20$
1730 CALL CHAR(140,B$)
1740 CALL CHAR(141,"0")
1750 FOR D=1 TO 2
1760 FOR W=10 TO 16 STEP 2
1770 CALL SOUND(100,700,3)
1780 CALL VCHAR(W,10,141)
1790 CALL VCHAR(W,23,141)
1800 CALL VCHAR(W,10,140)
1810 CALL VCHAR(W,23,140)
1820 NEXT W
1830 NEXT D
1840 CALL SOUND(100,440,2)
1850 CALL SOUND(100,660,2)
1860 CALL SOUND(100,550,2)
1870 FOR P=1 TO 4
1880 CALL HCHAR(20,13+P,ASC(SEG$("GAIN",P,1)))
1890 NEXT P
1900 FOR P=1 TO 9
1910 CALL HCHAR(22,11+P,ASC(SEG$("** 20$ **",P,1)))
1920 NEXT P
1930 FOR D=1 TO 2
1940 G=2
1950 CALL HCHAR(6,3,109,2)
1960 IF G=2 THEN 2490
1970 NEXT D
1980 GOTO 2450
1990 RETURN
2000 REM PERDU 10$
2010 CALL SOUND(150,110,1)
2020 FOR P=1 TO 10
2030 CALL HCHAR(21,11+P,ASC(SEG$("PERDU 10$(",P,1)))
2040 NEXT P
2050 GOTO 2450
2060 REM -----
2070 REM GAGNE 10$
2080 CALL SOUND(100,660,2)
2090 CALL SOUND(100,770,2)
2100 FOR P=1 TO 7
2110 CALL HCHAR(20,12+P,ASC(SEG$("GAGNE.",P,1)))
2120 CALL HCHAR(22,12+P,ASC(SEG$("** 10$ **",P,1)))
2130 NEXT P
2140 G=2
2150 CALL HCHAR(6,3,109,2)
2160 IF G=2 THEN 2490
2170 GOTO 2450
2180 REM -----
2190 REM GROS LOT
2200 CALL CHAR(133,B$)
2210 CALL CHAR(134,"0")
2220 FOR D=1 TO 2
2230 FOR W=9 TO 17 STEP 2
2240 CALL SOUND(100,770,4)
2250 CALL VCHAR(W,10,134)
2260 CALL VCHAR(W,23,134)
2270 CALL VCHAR(W,10,133)
2280 CALL VCHAR(W,23,133)
2290 NEXT W
2300 NEXT D
2310 CALL SOUND(110,440,2)
2320 CALL SOUND(110,550,2)
2330 CALL SOUND(110,440,2)
2340 CALL SOUND(110,660,2)
2350 CALL SOUND(110,880,2)
2360 FOR P=1 TO 12
2370 CALL HCHAR(20,10+P,ASC(SEG$("GROS LOT!",P,1)))
2380 CALL HCHAR(22,10+P,ASC(SEG$("** 30 DOLLARS",P,1)))
2390 NEXT P
2400 FOR BILLET=1 TO 3
2410 G=2
2420 IF G=2 THEN 2490
2430 CALL HCHAR(6,3,109,2)
2440 NEXT BILLET
2450 IF M=2 THEN 2490
2460 CALL KEY(0,KEY,STAT)
2470 IF STAT=0 THEN 2460
2480 IF KEY<>78 THEN 1330
2490 IF M<G THEN 2740
2500 FOR I=1 TO 16
2510 CALL SCREEN(1)
2520 FOR DELAI=1 TO 50
2530 NEXT DELAI
2535 CALL SOUND(50,550,3)
2537 CALL SOUND(50,450,3)
2540 NEXT I
2550 CALL SCREEN(11)
2560 CALL CLEAR
2580 CALL SOUND(200,392,0,784,0)
2600 CALL SOUND(200,349,0,698,0)
2610 CALL SOUND(200,330,0,659,0)
2620 CALL SOUND(200,294,0,587,0)
2630 CALL SOUND(800,277,0,554,0)
2640 CALL SOUND(1000,294,0,587,0)
2650 PRINT TAB(10);"BRAVO!!!";" ;TAB(8);"VOUS AVOIR GAGNE..."
2660 GAIN=120-(CP*10)
2670 PRINT TAB(9);GAIN;" DOLLARS"
2680 PRINT " ;*****"
2690 PRINT
2700 INPUT "VOULUIR-VOUS REFAIRE UNE PARTIE? OUI/NON : ";R$
2710 IF R$="OUI" THEN 100
2720 PRINT " DOMMAGE..."
2730 STOP
2740 CALL SCREEN(14)
2750 FOR MI=1 TO 3
2760 CALL SOUND(50,165,1)
2770 FOR DELAI=1 TO 50
2780 NEXT DELAI
2790 NEXT MI
2800 CALL SOUND(2000,110,1)
2810 CALL CLEAR
2820 PRINT "VOUS AVOIR PERDU DE L'ARGENT....."
2830 INPUT "APRES CET ECHEC VOUS BIEN FAIRE UNE AUTRE PARTIE, NON? OUI/NON : ";R$
2840 IF R$="OUI" THEN 100
2850 PRINT "MAUVAIS JOUEUR!"
2860 STOP
2870 REM PRINT ---COEUR---
2880 GOSUB 3500
2890 CALL HCHAR(L,C,96)
2900 CALL HCHAR(L,C+1,97)
2910 CALL HCHAR(L+1,C,98)
2920 CALL HCHAR(L+1,C+1,99)

```

ERRATA
TEXAS BIG MUR N° 22
 Pour le programme BIG MUR en Basic Simple du n° 22 les amateurs avertis auront remarqués des branchements (GOTO ou GOSUB) à des lignes inexistantes. Les lignes doivent être incluses dans le programme sous forme de REM. (Exemple ligne 3 GOSUB 107. La ligne 107 est la suivante : 107 REM). Ces lignes de remarques trop nombreuses ayant été supprimées.



TI-99 4/A

BASIC

SIMPLE

Suite de la page 9

POKER ALPHABET



```

12110 FOR A = 1 TO L / 2
12115 V1 = Z + A; V2 = Z + L - A; I = I + 1; IF I = 10 THEN I = 3
12120 FOR B = 1 TO 12
12130 VTAB B; HTAB V1: PRINT MID$(F$,A,1); HTAB V2: PRINT MID$(F$,L - A,1)
12132 VTAB B; HTAB Z + L - A: PRINT MID$(F$,L - A,1)
12135 VTAB (24 - B); HTAB V1: PRINT MID$(F$,A,1); HTAB V2: PRINT MID$(F$,L - A,1)
12140 VTAB B - 1; HTAB V1: PRINT " ; HTAB V2: PRINT " ;
12145 VTAB 25 - B; HTAB V1: PRINT " ; HTAB V2: PRINT " ;
12150 GOSUB 500; NEXT B; NEXT A; RS = 4; GOSUB 5000; RETURN
12160 :
12161 :
12162 REM CHOIX DU JEU
12163 :
12250 :
12300 VTAB 20: PRINT "VOULEZ-VOU S JOUER..."; PRINT : PRINT
12320 RS = 1; GOSUB 5000
12330 IF STAT=0 THEN 3290
3310 IF KEY=49 THEN 3350
3320 IF KEY=50 THEN 3400
3330 IF KEY=51 THEN 3450
3340 GOTO 1630
3350 C=14
3360 CALL SOUND(240,350,5)
3370 IM(1)=INT(6*RND)+1
3380 ON IM(1)GOSUB 2870,2940,3010,3080,3150,3220
3390 RETURN
3400 C=16
15090 GET R$; ZA = VAL (R$); IF ZA < 1 OR ZA > 2 THEN 15090
15100 GOTO 4000
15990 :
15991 :
15992 REM DATA ET INITIALISATIO
N
15997 :
15998 :
15999 :
20000 DATA 173,48,192,136,208,5,206,1,3,240,9,202,208,245,174,0,3,76,2,3,96,0,0
20050 DATA "1---CONTRE MOI",2,"2---A DEUX JOUEURS",3,"3---EN DEMONSTRATION AUTOMATI QUE",4,"4---FOUR APPRENDRE L'ALPHABET",5,"5---AVEC LE S PADDLES",3
20100 DATA 200,50,-10,8,150,50,-10,15,50,200,10,20,100,50,-2,5,180,40,-20,10
20200 DATA "1---TRES FORT",2,"2---FORT",3,"3---MOYEN",4,"4---DEBUTANT",5,"5---COMP LETEMENT NUL",1
25000 FOR I = 0 TO 22: READ K: POKE 770 + I, K; NEXT I; CALL 770
25100 FOR I = 1 TO 5: READ OP$(I,1); READ OP$(I,2); NEXT I
25200 FOR I = 1 TO 5: FOR J = 1 TO 4: READ SO(I,J); NEXT J, I
25300 FOR I = 1 TO 5: READ NI$(I,1); READ NI$(I,2); NEXT I
25400 RETURN

```


NIGHT FLIGHT

Avec le peu de bombes restant dans les soutes de votre biplan, arriverez vous à vaincre la ville tentaculaire qui toujours se reconstruit devant vous ?

Michel PIPON



```

10 CLEAR:14
20 DEFGR(0)=224,240,248,248,255,127,63,
1
30 DEFGR(1)=255,16,48,48,248,255,255,7
40 DEFGR(2)=248,129,113,125,255,253,241
,1
50 DEFGR(3)=15,15,7,3,3,3,3,1
60 DEFGR(4)=240,240,224,192,192,192,192
,128
70 DEFGR(5)=255,193,193,255,193,193,255
,255
80 DEFGR(6)=1,3,7,15,31,48,112,240
90 DEFGR(7)=128,192,224,240,240,12,14,1
5
100 DEFGR(8)=255,193,193,193,193,193,19
3,255
110 DEFGR(9)=255,131,131,131,131,131,13
1,255
120 DEFGR(10)=255,131,131,255,131,131,
255,255
130 DEFGR(11)=255,255,96,96,96,127,96,9
6
140 DEFGR(12)=255,255,6,6,6,255,7,7
150 DEFGR(13)=248,248,248,126,62,63,63,
63
200 FOR I=0 TO 7: S(I)=1000-100*I: S(I)=""...
NEXT I
270 MA=1:XB=37:YB=10
300 REM-----PRESENTATION-----
310 CLS:SCREEN 7,0,5:GOSUB 9200
320 ATTRB 0,1
330 LOCATE 12,11,0:COLOR 1,3
340 PRINT "NIGHT FLIGHT"
350 ATTRB 0,0
360 GOSUB 8000
370 CLS:SCREEN 1,0,0
380 BOXF(1,9)-(38,14)*,4
400 AF="ATTENTION..." :CC=1:GOSUB
10000
410 AF="OBJECTIF EN VUE..." :CC=2
:GOSUB 10000
420 AF="UN SEUL ORDRE..." :CC=3:
GOSUB 10000
430 AF="ANEANTIR LA VILLE..." :CC=
5:GOSUB 10000
440 AF="TIRER:BARRE D'ESPACEMENT"
:CC=6:GOSUB 10000
450 ATTRB 0,0
500 REM-----JEU-----
540 GOSUB 4500
550 CLS
700 BOXF(2,192)-(310,190),2
800 GOSUB 9000
1000 REM
1010 XB=37:YB=10:NT=20
1020 J=4
1100 REM
1110 PSET(1,J)GR(2),1,0:GOSUB 9300
1120 PSET(1,J)GR(1),1,0:GOSUB 9300
1130 PSET(2,J)GR(2),1,0
1150 PSET(1,J)GR(0),1,0
1160 PSET(2,J)GR(1),1,0
1170 PSET(3,J)GR(2),1,0:GOSUB 9300
1200 FOR I=1 TO 31STEP2
1205 PLAY"0L24T10100"
1210 PSET(I-1,J)
1215 PSET(I,J)
1220 FOR A=0 TO 2
1230 PSET(I+1+A,J)GR(A),1,0
1240 NEXT A
1260 IF SCREEN(I+4,J)>32 THEN 3000
1300 X=INKEY$
1310 IF Y<24 THEN PSET(XB,YB-1) :PSET(XB
+1,YB-1) :PSET(XB,YB) :PSET(XB+1,YB)
1320 IF B=1 THEN 1420
1330 IF X<>" " THEN GOSUB 9300:GOTO 1510
1400 XB=X+1
1410 YB=Y: B=1:E=4
1420 IF Y<18 THEN YB=YB+2ELSE YB=YB+1
1425 PSET(XB,YB-1) :PSET(XB+1,YB-1)
1430 PSET(XB,YB)GR(3),4,0
1440 PSET(XB+1,YB)GR(4),5,0
1450 PLAY"0L24T10500"
1460 IF YB=220R E=0 THEN B=0:E=4:GOTO 151
0

```

```

1500 IF SCREEN(XB,YB+1)>32 THEN E=E-2:G
=5:15
1510 NEXT I
2000 IF J=23 THEN GOSUB 5000:GOTO 5000
2010 IF B=1 THEN GOSUB 4000:J=J+1:GOTO 12
00
2100 GOSUB 4000
2200 J=J+1:GOTO 1100
2300 REM-----PERDU-----
2310 FOR L=7 TO 1 STEP-1
2320 SCREEN L,L,7-L
2330 NEXT L
2350 SCREEN 4,0,0:GOSUB 9300
2355 IF JEU=2 THEN 3140
2360 FOR K=1 TO 1+2
2370 PSET(K,J)
2380 NEXT K
2390 FOR T=J TO 22
2400 PLAY"00RE"
2410 PSET(I+2,T)
2420 PSET(I+2,T+1)GR(13),1,0
2430 MA=1:MJ=0
2440 NEXT T
2450 NT=500:GOSUB 9300
2460 GOSUB 6000
2470 GOSUB 4500:GOTO 500
2480 REM-----FIN DE LIGNE-----
2490 PSET(31,J)
2500 PSET(32,J)GR(0),1,0
2510 PSET(33,J)GR(1),1,0
2520 PSET(32,J)
2530 PSET(33,J)GR(0),1,0
2540 PSET(33,J)
2550 FOR K=34 TO 36
2560 PSET(K,J)
2570 NEXT K
2580 RETURN
2590 REM-----NIVEAU-----
2600 CLS:SCREEN 2,0,0
2610 ATTRB 0,1:LOCATE 15,12,0
2620 BOXF(1,70)-(310,80),1
2630 PRINT"NIVEAU":MA
2640 BOXF(1,110)-(310,120),1
2650 PLAY"0SL100T3000FAD00S0D0LAD0S0D
00FAD00D0FAD00"
2660 RETURN
2670 REM-----GAGNE-----
2680 LOCATE 13,10,0:COLOR 3,1:PRINT"BOU
N" : (MJ+1)*300
2690 S=S+(MJ+1)*300:MJ=MJ+1:MA=MA+1
2700 NT=1000:GOSUB 9300
2710 GOTO 500
2720 RETURN
2730 REM-----SCORE-----
2740 CLS:SCREEN 2,0,0:ATTRB 0,1
2750 IF S(6) THEN 6100
2760 LOCATE 3,12,0:PRINT"ENTREZ VOTRE NO
M"
2770 INPUT N#
2780 I=0
2790 IF S<S(1) THEN I=I+1:GOTO 6050
2800 SC=S(I):S(I)=S:SC=S:SC=S(I):S(I)=SC
2810 SB=S(I+1):S(I+1)=S:SB=S:S(I+1)=SB
:I+1)=SC
2820 FOR J=1+2 TO 6STEP2
2830 SC=S(J):S(J)=SB:SB=S(S(J+1)):S(J+1)=SC
2840 SC=S(S(J)):S(S(J))=SB:SB=S(S(J+1)):S(S
(J+1))=SC
2850 NEXT J
2860 CLS:ATTRB 0,1
2870 LOCATE 10,1,0:COLOR 0,3:PRINT" SCOR
E"
2880 COLOR 1,0
2890 FOR I=0 TO 6
2900 LOCATE 3,2*I+6:COLOR I+1
2910 PRINTS(I):S(I)
2920 NEXT I
2930 S=0:ATTRB 0,0
2940 GOSUB 8000
2950 RETURN
2960 REM-----CONTINUER-----
2970 LOCATE 8,22:COLOR 3,0,0
2980 PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
2990 AS=INPUT$(1)
3000 RETURN
3010 REM-----MAISONS-----
3020

```

TO 7

LOGIC STORE LA MICRO INFORMATIQUE FAMILIALE

DES PRIX A TOUT CASSER

Du 3 au 7 avril en avant-première dans la micro informatique LOGIC STORE LANCE LES SOLDES sur des micros de qualité :

TO7 VIDEO GENIE ATARI

Des logiciels et des accessoires...



SOYEZ LES PREMIERS A EN PROFITER !

LOGIC STORE

39, rue de Lancry, 75010 PARIS. Tél.: (1) 206.72.28. Métro. J. Bonsergent.

```

9010 B=0:E=4
9020 FOR I=0 TO 32 STEP2
9030 K=1+INT(RND*2)
9035 IF K=1 THEN M1=GR(8):M2=GR(9)
9037 IF K=2 THEN M1=GR(5):M2=GR(10)
9040 AL=9+INT(RND*11)-MJ
9045 CO=1+INT(RND*6)
9050 FOR J=23 TO AL+1 STEP-1
9060 PSET(I,J)M1,CO,7:PSET(I+1,J)M2,CO
,7
9065 PLAY"10500"
9070 NEXT J
9080 L=1+INT(RND*2)
9084 IF L=1 THEN T1=GR(6):T2=GR(7)
9086 IF L=2 THEN T1=GR(11):T2=GR(12)
9090 PSET(I,AL)T1,CO,0:PSET(I+1,AL)T2
,CO,0
9100 NEXT I
9130 RETURN
9200 REM-----ETOILES-----
9210 FOR I=1 TO 60
9220 X=INT(RND*320):Y=INT(RND*200)
9230 PSET(X,Y),INT(RND*7+1)

```

```

9240 NEXT I
9250 RETURN
9300 REM-----ATTENTE-----
9310 FOR TE=1 TO NT:NEXT TE
9320 RETURN
10000 REM-----DEFILEMENT-----
10010 COLORCC
10030 ATTRB 0,1
10050 L=LEN(AF)
10060 B=""
10070 I=1
10075 FOR J=1 TO 50
10080 B=B+MID$(AF,I,1)
10090 B=RIGHT$(B,40)
10100 LOCATE 0,12,0
10110 PRINTB
10115 PLAY"440L404T1L40"
10120 I=I+1
10130 IF I=L THEN I=1
10140 NEXT J
10150 RETURN

```

ALUNISSAGE

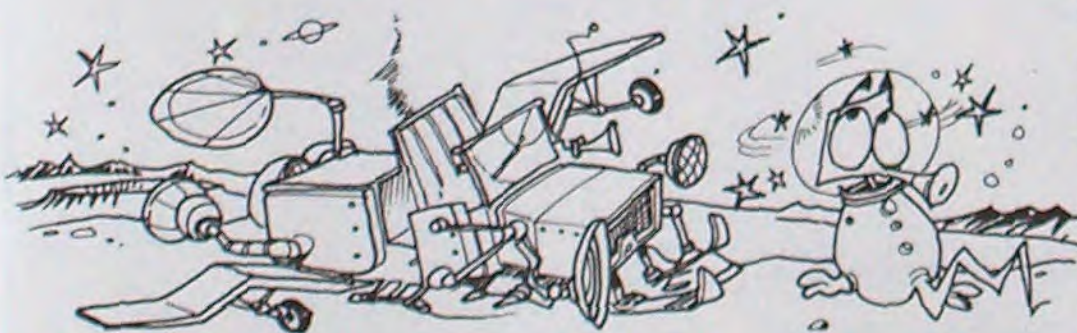
ATARI

PILOTAGE

Suite de la page 13

Saurez-vous être aussi calé que les spécialistes de la NASA pour permettre à votre engin spatial d'alunir en douceur et en toute sécurité ? Pressez la touche START, utilisez le manche à balai (manette de jeu) et vous verrez bien !

Frédéric DUPONT



```

1 REM RUN, PUIS START
2 REM SELECT POUR FINIR
3 REM
5 GOSUB 1000
10 F=200:SC=0
20 GRAPHICS 1:SETCOLOR 0,0,61:Y=INT(408RN
D(1))+20:LI=INT(378RND(1))+2:L2=INT(378R
ND(1))+2+80:COLOR 1:0=1
25 SETCOLOR 4,0,2:SETCOLOR 1,10,14
30 FOR X=0 TO 159 STEP 2:Y1=INT(158RND(1
))+Y-50:Y2=INT(X,90):DRAWTO X,Y:PLOT X+1,0
:DRAWTO X+1,(Y+Y1)/2
40 Y=Y1:IF Y>60 THEN Y=Y-10:D=2
45 IF Y<20 THEN Y=Y+10:D=1
50 IF X<L1 AND X<L2 THEN NEXT X:GOTO 7
0
60 FOR I=X+2 TO X+7:PLOT I,0:DRAWTO I,Y
1:NEXT I:COLOR 0:PLOT I-5,Y1+1:DRAWTO I-
2,Y1+1:COLOR 1:K=X+6:NEXT X
70 PLOT 159,0:DRAWTO 159,0:DRAWTO 0,0:D
RAWTO 0,0

```

```

80 X=4:Y=3:PLOT 4,3:PLOT 3,4:PLOT 5,4:XS
=3:YS=0
90 POKE 752,1:POKE 656,0:7 CHR*(27):CHR*
(29):"SPEED":POKE 656,2:7 CHR*(27):CHR*
(31):"SPEED:"
95 POKE 656,0:POKE 657,20:"FUEL":POKE
656,2:POKE 657,20:"SCORE"
100 COLOR 0:PLOT X,Y:PLOT X-1,Y+1:PLOT X
+1,Y+1:XS=X+XS:YS=Y+YS
110 LOCATE X,Y,Z:LOCATE X-1,Y+1,Z:LOCAT
E X+1,Y+1,Z
120 P=STICK(0):IF P<15 AND P>0 THEN GOS
UB 200:GOTO 130
125 SOUND 0,0,0,0
130 COLOR 2:PLOT X,Y:PLOT X-1,Y+1:PLOT X
+1,Y+1:IF Z OR Z1 OR Z2 THEN 300
140 LOCATE X-1,Y+2,Z:LOCATE X+1,Y+2,Z:IF
F Z AND Z1 AND YS(1,5) THEN 400
150 POKE 656,0:POKE 657,9:7 YS1 " :1:POK
E 657,25:7 F1 "
160 POKE 656,2:POKE 657,9:7 XS1 " :1:PO

```

```

KE 657,26:7 SC1
170 IF X<XS OR X>XS THEN XS=X
175 IF Y<3 THEN YS=ABS(YS)
180 GOTO 100
200 IF P>8 AND P<12 THEN XS=X-0.2:F=F-1
:SOUND 0,10,0,15
210 IF P>4 AND P<8 THEN XS=X+0.2:F=F-1:
SOUND 0,10,0,15
220 IF P=6 OR P=10 OR P=14 THEN YS=Y-0.
2:F=F-1:SOUND 0,20,0,15
230 IF P=9 OR P=13 OR P=5 THEN YS=Y+0.2
:F=F-1:SOUND 0,20,0,15
240 IF F<1 THEN F=0:POKE 656,1:POKE 657,
15:7 " * PLUS DE CARBURANT *":SOUND 0,50,
10,15
250 RETURN
300 SOUND 0,0,0,0:POKE 656,1:POKE 657,15
:7 " * VOUS ETES MORT *"
310 SOUND 2,75,0,15:V1=15:V2=15:V3=15
320 SOUND 0,20,0,15:V1=SOUND 1,40,0,V2:SOUN
D 2,70,0,V3:FOR I=1 TO 10:NEXT I
330 V1=V1*0.89:V2=V2*0.94:V3=V3*0.97:IF
V3<1 THEN 320
340 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:SOUND 2,
0,0,0
350 POKE 656,3:7 " PRESSEZ LE BOUTON ROUG
E POUR REJOUER "
360 IF PEEK(53279)=5 THEN GRAPHICS 0:END
370 IF STRIG(0)=1 THEN 360
380 CLR :GOTO 10
400 FOR I=10 TO 100 STEP 10:SOUND 0,1,10
,15:FOR M=1 TO 25:NEXT M:NEXT I:SOUND 0,
0,0,0
410 POKE 656,1:POKE 657,21:7 " ARIANE S'E
ST POSEE " :S=100
420 IF (X<L1+2 AND X<L1+8) OR (X<L2+2 AN
D X<L2+8) THEN S=50
430 ? S1 " POINTS":SC=SC+S:POKE 656,2:POK
E 657,26:7 SC
435 ? "PREPAREZ VOUS POUR UNE AUTRE MISS
ION!"
440 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:GOTO 20
1000 GRAPHICS 18:SETCOLOR 4,7,0:SETCOLOR
0,0,14:POSITION 5,5:7 " *ALUNISSAGE*"
1010 IF PEEK(53279)=4 THEN RETURN
1020 GOTO 1010

```



FX 702 P

```

TESSE TROP ELEV
E," ADIEU!"
:END
225 GOTO 0
227 M=INT (RAN#250
0):IF M<1300 TH
EN 227
230 IF M<N:PRT "COL
ISION: MORT":EN
D
235 PRT "COLISION E
VITEE":GOTO 0
245 N=INT (RAN#130
0):IF N<100 THEN
245
250 IF V<N:PRT "VS
AVEZ ETE ABATU
":END
260 PRT "VS LEUR AV
EZ ECHAPPE":GOT
O 0
300 IF H=0:IF #=""
:PRT "TRAIN NON
SORTI":END
305 WAIT 5:PRT "H":
H:"V":V:"0":D
310 IF V=0:PRT "ATT
ERISSAGE REUSS
I":END
320 IF V<S:V=0:GOTO
300
330 V=V-0:D=0-5:GOT
O 300
340 IF V<0:PRT "TR
AIN ARRACHE:NON
T":END
350 #="TRAIN OK":WA
IT 0:PRT #:GOTO
0
360 IF #="" :WAIT 0:
PRT "TRAIN NON
SORTI"
370 IF #="" :WAIT 0:
PRT $
380 GOTO 0
400 C=C+1:E=7
410 IF C=3:PRT "C E
ST LA 3EME FOIS
", "IL N Y A PLU
S D ENERGIE":EN
D
430 WAIT 0:PRT "VOI
CI LE RAYON TEL
EPOURTEUR"
440 A=INT (RAN#100
0)
450 INP "VOTRE COMB
INATION":F
460 IF F<R:PRT "TRO
P BAS..."
470 IF F>R:PRT "TRO
P HAUT..."
480 IF F=R:PRT "BRA
VO!!":GOTO 550
500 IF E=1:PRT "C E
ST LA 1ERE":ADIEU
!!":END
520 E=E-1:PRT "PLUS
QUE":E:" ESSAI
S":GOTO 450
550 #="" :H=INT (RAN
#600)
570 V=INT (RAN#200
0):IF V<40 THEN
570
590 D=INT (RAN#145
00):IF D<7000 T
HEN 590
600 GOTO 0

```


LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

MINI-CALC

... pour CANON

Les feuilles de calcul qui portent souvent les noms génériques de "CALC" ou "Tableau", sont actuellement très répandues dans le domaine professionnel ou semi-professionnel. Ces logiciels permettent de générer et gérer des tableaux représentatifs de données, d'une façon très libre quant au contenu du tableau.

Ces données sont introduites dans le tableau sous le format ligne, colonne.

Des relations entre les données peuvent être définies à l'aide de formules de calcul liant plusieurs lignes et/ou plusieurs colonnes. Les données étant modifiables en temps réel ces feuilles calcul sont un excellent outil d'études prévisionnelles, car les données qui sont liées aux premières par des relations mathématiques sont automatiquement mises à jour par le logiciel.

Ces feuilles électroniques fonctionnaient jusqu'à présent sur des micro-ordinateurs disposant d'un minimum de mémoire (48K le plus souvent).

Le CANON X 07 est un ordinateur portable de la taille d'un livre qui possède maintenant un "CALC" portant le nom de X07 CALC.

X 07 CALC ne semble pas souffrir de la taille mémoire limitée du CANON, qui doit être équipé d'un minimum de 16K de RAM. Il peut gérer des tableaux dont les dimensions peuvent atteindre 20 lignes sur 20 colonnes. Les quatre curseurs permettent de se déplacer à l'intérieur du tableau pour visualiser telle ou telle donnée.

X 07 CALC est un logiciel écrit en BASIC (Hé oui !) dont les performances sont tout à fait acceptables quant à la rapidité d'exécution. Les formules établissant les

relations entre données utilisent les instructions de calcul arithmétiques du Basic (+, -, *, log, etc...). Il est possible à tout moment, de rajouter une colonne ou ligne sans perturber la structure du tableau initial, ainsi que d'effectuer une initialisation de toute une colonne, de procéder à une copie d'une colonne dans une autre, d'utiliser des variables et des tests logiques dans une formule de calcul, etc...

Les données possèdent plusieurs modes de représentation : ingénieur, financier, entier. L'ensemble de ces possibilités est géré par menu, puis par les touches de fonctions, d'une façon particulièrement souple d'ailleurs.

X 07 CALC permet, bien entendu, la sauvegarde des tableaux créés sur la cassette sous forme de fichiers. Ces fichiers seront utilisables, par le programme XPLOT, fourni avec X 07 CALC, qui assure la représentation graphique des données sur l'imprimante-table traçante du CANON. (Histogramme à 2 ou 3 dimensions, diagramme cylindrique, lignes brisées)

X07 CALC est un programme simple et rapide. On ne peut que regretter la dimension de l'écran du CANON qui ne permet de visualiser qu'une seule colonne.

Un bon outil néanmoins, en tenant compte de la taille du CANON.

X 07 CALC réalisé par POCKET SOFT.

Configuration minimale : CANON X 07 CALC, avec 16K de mémoire vive lecteur de cassette imprimante x710.

P. GLAJEAN

PETITES ANNONCES GRATUITES

ACHETE pour TI 99/4A mini mémoire (Mbleur + Manuel) Tel. (20) 37.10.30. Monsieur BREYNE DUREUX.

VENDS TRS 80 16 K mod. niv. 2 avec moniteur NB et magnéto cassette bon état prix 2900 F. comptant Tel. 209.91.83 après 18 h 30 cherche revues anglaises ORIC 48K Antoine BERNADOT-TE.

RECHERCHE ZX 81 avec extension mémoire 16K. Faire proposition à Christophe FOLOPPE au 820.81.26 (le soir).

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 Tel. (6) 009.34.68.

VENDS SANYO PHC 25 + Casette de démonstration + cordons + livret d'apprentissage du Basic SANYO Etat neuf. Vendu 2000 F. Stéphane PARDO 4 bis, chemin du Bois de l'Aumône 13011 MARSEILLE.

VENDS ORIC 1 (48 Ko) (5/83) + câble PERITEL + Alimentation PERITEL + manuel + 3 livres + 15 K7 de jeux 2100 F. D. FABRE 3, place des Pépinières 77500 CHELLES Tel. 008.58.22 le soir.

VENDS TRS 80 (09/82) mod. 116K lev. II/III + moniteur + magnéto + transfo + manuels + 200 programmes + Documents + revues : 3400 F. contacter Monsieur GASSMANN 17, rue des Fonds Huguenots 92420 VAUCRESSON.

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. Tel. 344.72.23.

ECRAN MAGIQUE recherche des collaborateurs informatiques dans la Région Parisienne pour participer à l'émission de radio. Tél. 850.17.74 (le samedi après-midi de 15 h à 18 h) demander BENOIT.

VENDS PC 1500 (12/83) 4Ko MEU(1/84) acheté 2400 F. Vendu 2000 F à débattre. Nicolas BARUCH Tél. 424.32.59.

VENDS ORIC 1 16Ko + Alim. + PERITEL + Revues + Programmes + Manuels 2000 F. S'adresser à BOUCHAUD Bruno 24 rue de Voulneuil 86000 POITIERS.

VENDS TI 99/4A (8.83) + cordon magnéto + modules Basic étendu et Parsec + notices et emballages 2000 F le tout. Rémi THOMAS Tél. (21) 38.42.96. (après 18 h)

VENDS ZX (12/83) bon état + 16 Ko (1/84) l'ordinateur + Extension 16Ko = 850 F + 2 K7 : Panique, Space invaders, pour 120 F les deux. S'adresser à Frédéric DOUCET 51 rue Dutot 75015 PARIS Tél. 567.23.35. (après 20 h)

AVIS AUX POSSESSEURS D'APPLE : ECHANGE Chaîne HIFI valant 9000 F contre tout matériel APPLE (au moins un micro, même de valeur inférieure) . VENDS TI 99/4A + module + câble magnéto (11/83) prix 1700 F. Tél. 456.01.78 Monsieur RIVIERE

VENDS ORIC 1 + Programmes dont désassembleur + 3 numéros MICR'ORIC : 2050 F + FX 702P avec manuels 790 F. GUILLEMOT Jérôme 3 allée Max Ophuls 94370 CRETEIL Tél. 377.86.07

VENDS POUR TRS 80 M1 : Drive Ø tandu 2000 F + Drive DBL FACE DBL DENS 2000 F + 1 ext. TANDY 48K avec doubleur et DOS 2600 F Ph. ROUYRE GUILLEBERT 40690 BENESSE MARENNE Tél. (58) 72.05.35. (le soir).



ACHETE pour TI 99/4A module basic étendu + Livres JEUX ET PROGRAMME TOME 1.2.3. Tél. 709.42.42 (après 18 h en semaine) Jean Claude ZINGRAFF

ACHETE manettes de jeu pour TI 99/4A + logiciels + Basic étendu Prix modéré Julien ALEZRA 52 avenue du 8 Mai 95400 VILLIERS LE BEL Tél. (3) 990.58.16.

ACHETE pour TI 99/4A module Basic Etendu 500 F. Yves SIMONNARD 5 rue des Peupliers MUIZON 51140 FOURGERY SUR VESLE

VENDS TI 99/4A + magnéto + cordon magnéto + Manettes jeu + Pars. EC + livres + programmes 2500 F (acheté 3500 F. 11/83) + EXT. BASIC + ECHECS 1000 F + EXT. MEM. 32 K (boitier périphérique non nécessaire) 2000 F. Ou le tout 5000 F. Patrice GIAMI Tél. 725.21.18 à NANTERRE

VENDS câble interface pour connecter directement TRS 80 sur SEIKOSHA GP 100 ou GP 80 ou ligne PRINTER Prix 600 F. Patrick MEGHAZI Tél. (20) 05.57.49. VENDS également manuel mode d'emploi TRS 80 L1 : 30 F

VENDS ZX 81 complet 290 F + Extension 16K 190 F + générateur de caractères 100 F + Interface poignée de jeu 90 F + 1 poignée de jeu 60 F + 5 livres (5x 40 F) 200 F + K7 Assembleur + Manuel 40 F + 1 K7 DE NOMBREUX JEUX 50 F ou le tout 900 F Pierre MEUNIER Tél. 960.41.86 (VAL D'OISE)

APPLE II	Aidimprime
André AIRY	Page 3
ATARI	Alunissage
Fédéric DUPONT	Page 15
CANON X-07	Stat
Frédéric BERTHET	Page 5
CASIO FX-702P	Pilotage
François RABOISSON	Page 13
COMMODORE 64	Scrabble
Y.A. BORRI	Page 11
VIC 20	Tremplin
Christophe REULLER	Page 4
HP 41	EXD
Laurent GERVAT	Page 2
MPF II	Survie
Gérard ROUGEVIN	Page 10
ORIC 1	Balle
George AUTHIER	Page 6
MZ 80	Minos
Denis ROS	Page 13
PC 1211	Les dames anglaises
Jocelyn DONZE	Page 13
PC 1500	Synthétiseur
Brice BOUFFARD	Page 6
ZX 81	Croaaac
Marc PARADINAS	Page 3
SPECTRUM	Emploi du temps
Antoine LEMAIRE	Page 4
TRS 80	Graphiques
M. VINCENT	Page 5
TI 99 4/A (b.s)	Jackpot
Stéphane GERMAIN	Page 14
TI 99 4/A (b.e)	Zarbak
Bernard FEUILLEN	Page 12
THOMSON T07	Night flight
Michel PIPON	Page 15

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef :
Gérard CECCALDI

Directeur Technique :
Benoîte PICAUD

Responsable informatique :
Pierrick GLAJEAN

Maquette :
Christine MAHÉ


Dessins :
Jean-Louis REBIÈRE

Éditeur :
SHIFT EDITIONS,
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 ● 535,00 F

L'enfant apprend l'orthographe en dialoguant avec l'appareil

MODULE EN FRANÇAIS

1^{er} niveau : 150 mots nouveaux ● 138,00 F

2^e niveau : mots croisés ● 138,00 F

3^e niveau : vocabulaire moderne en français du film ITT ● 138,00 F

MODULE EN ANGLAIS

1^{er} niveau : prononcez les voyelles en anglais ● 138,00 F

2^e niveau : les lettres, les silences, les irrégularités, terminaisons et consonnes ● 138,00 F

3^e niveau : les verbes ● 138,00 F

4^e niveau : formation des mots anglais ● 138,00 F

5^e niveau : homonymes anglais ● 138,00 F

MATHS MAGIQUES

Un ordinateur parlant pour jouer avec les nombres. ● 315,00

Livre magique : le rêve des tout-petits, il parle, il questionne, il répond. ● 505,00

CALCULATEURS TEXAS INSTRUMENTS POUR LE LYCÉE

TI 55 II :
Calculateur scientifique/8 mémoires/56 pas de programmes/15 niveaux de parenthèses ● 246,00 F

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

ÉDUCATION À PARTIR DE 10 ANS

● Basic par soi-même 66 F

○ Jeux d'entreprise 66 F

● Music maker 188 F

○ Numération II 134 F

● TI Logo II 795 F

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

CONSOLES ET ACCESSOIRES

● Ordinateur familial TI 99/4 disponible 1190,00

● Modulateur SECAM 500,00

○ Manuel assembleur 252,00

● Câble liaison magnéto-cassettes 150,00

● Paire manette-jeux 255,00

○ Synthétiseur de parole 680,00

● Magnétophone cassettes Radiola 496,00

PROGRAMMES MAGNARD :

● La ponctuation en Français 99 F

● Diviseurs PGCD PPCM 99 F

LOISIRS

● Blasto 134 F

● Car Wars 134 F

○ Connect four 134 F

● Football 188 F

● jeux vidéo II 134 F

● Munch Man 252 F

● Othello 188 F

● Parsec 252 F

● The attack 134 F

● Ti-Invaders 188 F

● Tombstone city 134 F

● Yahtzee 134 F

● Adventure 188 F

● Jeux Rétro II 134 F

ORDINATEUR FAMILIAL TI 99/4

● Addition-Substraction I 134 F

● Addition-Substraction II 134 F

● Addition Canon 134 F

● Division-démolition 134 F

● Division I 134 F

○ Early reading 134 F

● Meteor multiplication 134 F

● Mission moins 134 F

● Multiplication I 134 F

● Comp. et mult. 125,00

● Carotte malicieuse 175,00

● Mots croisés vol 1 195,00

● Mots croisés vol 2 195,00

ÉDUCATION À PARTIR DE 5 ANS

● Retour du pirate 252 F

● Demon attack 252 F

● Mash 252 F

● Burger time 252 F

● Hopper 252 F

● Star trek 252 F

● Jo breaker 252 F

● Treasure Island 252 F

PROGRAMMES MAGNARD :

● La ponctuation en Français 99 F

● Diviseurs PGCD PPCM 99 F

LOISIRS

● Blasto 134 F

● Car Wars 134 F

○ Connect four 134 F

● Football 188 F

● jeux vidéo II 134 F

● Munch Man 252 F

● Othello 188 F

● Parsec 252 F

● The attack 134 F

● Ti-Invaders 188 F

● Tombstone city 134 F

● Yahtzee 134 F

● Adventure 188 F

● Jeux Rétro II 134 F

NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS

● Retour du pirate 252 F

● Demon attack 252 F

● Mash 252 F

● Burger time 252 F

● Hopper 252 F

● Star trek 252 F

● Jo breaker 252 F

● Treasure Island 252 F

ORGANISATION

● Fichier d'adresses 695 F

● Gestion de rapport 375 F

● Conseil financier 66 F

○ Statistics 188 F

● Ti-Writer 1.190 F

PROGRAMMATION

● Editor assembler 500 F

○ Extended basic 500 F

○ Mini memory 500 F

AUTRES LOGICIELS

○ Ti-Calc 375 F

● Gestion privée (l'Expansion) 375 F

● Introd. au TI 99/4 (1) 134 F

● Introd. au TI 99/5 (2) 134 F

○ Les techniques des programmes de jeux (1) 134 F

○ Les techniques des programmes de jeux (2) 134 F

○ Jeux de mémoire 134 F

○ Sneggit 252 F

● Adventureland 66 F

● Voodoo Castle 66 F

● The count 66 F

● Mystery Fun House 66 F

● Pyramid of Doom 66 F

● Chost Town 66 F

● Savage Island I & II 66 F

● Golden Voyage 66 F

MODULES ROMOX POUR TI 99/4

● Motor raiders, le jeu du labyrinthe le plus excitant jamais réalisé 390,00

● Anteater, jeu de survie 390,00

● Heri pecked, une bagarre dans un poulailler 390,00

● Princess and frog, la grenouille doit traverser un champ rempli de chevaliers en plein tournoi 390,00

○ FIN MARS ● DISPONIBLE

