HEBDOGICIEL

HEBDOGICIEL

le 1er hebdomadaire des programmes informatiques

M-1815-25-8 F

CONCOURS HEBDOGICIEL
GEORGES LECLERE D'ANTENNE 2

Depuis la semaine dernière et jusqu'au 2 Mai, un concours, indépendant des deux concours permanents est organisé avec Georges LECLERE 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.

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. Mais surtout, les programmes retenus seront édité par SHIFT EDITIONS sous forme de K7 ou de disquette et les auteurs, par contrat, toucheront les royalties correspondant aux ventes de leur logiciel.

LE JURY

Présidé par Georges 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 !

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
- 5 modules de jeux TEXAS
- 10 logiciels de jeux pour COMMODORE 64

RECOMPENSE POUR LES GAGNANTS DANS CHAQUE CATEGORIE D'ORDINATEUR :
- Un contrat d'Edition de son logiciel
- Un agenda électronique CASIO PF 3000
- 20 K7 vierges
- Un abonnement d'un an à HEBDOGICIEL

et bien d'autres prix qui viendront s'ajouter au cours des semaines à venir. Clôture des envois de programmes le 2 mai.
Le règlement est en page intérieure. Plus que quatre semaines avant la gloire !

EDITO

J'espère que vous n'avez pas le temps de lire cet éditorial, trop occupé à plancher sur les deux concours permanents et sur le concours de Georges LECLERE. Déjà, cette semaine, de nouveaux prix sont venus s'ajouter pour les gagnants, gageons que les semaines à venir verront le nombre de lots atteindre les sommets. L'objectif étant que le gagnant emporte son poids en ordinateur et matériels divers. Le camion de déménagement ne sera pas fourni, les caméras de télévision, par contre, seront là pour immortaliser la remise des prix.

Gérard CECCALDI

ORDINATEUR DE BORD sur HP 41

Votre HP 41C, équipé de deux modules mémoires (63 reg.) d'un module "X-FUNCTIONS" et de ce super-programme, va se révéler indispensable à toute personne utilisant une voiture, soit pour des Rallyes soit pour des déplacements plus calmes. Un seul reproche, cependant, vous serez obligé de conduire votre HP n'ayant pas (encore ?) son permis !

Pierre André LOTHE

```
13:57   21.01
01♦LBL "ORDIBOR"
02 " ORDINATEUR "
03 "⊢DE BORD ."
04 AVIEW
05 BEEP
06 "PA LOTHE"
07 "POUR HEBDO."
08 " HP-41"
09 "+2HP82106A"
10 "+HP82180A"
11♦LBL "INIT"
12 10
13 PSIZE
14 0
15 X<>F
16 FIX 0
17 CF 29
18 CLRG
19 "CLREG"
20 AVIEW
21 SF 27
22 SF 25
23 "T"
24 0
25 SEEKPTA
26 FS?C 25
27 GTO "DEP"
28 "FICHIER?"
29 PROMPT
30♦LBL "REC"
31 SF 25
32 120
33 "T"
34 PURFL
35 CRFLAS
36 7
37 *
38 STO 00
39♦LBL 00
40 "VILLE  R="
41 ARCL 00
42 AON
43 PROMPT
44 FC?C 23
45 GTO 17
46 ALENG
47 1
48 +
49 ST- 00
50 APPREC
51 "KM ROUTE REM"
52 PROMPT
53 FC?C 23
54 " "
55 ALENG
56 1
57 +
58 ST- 00
59 APPREC
60 RCL 00
61 31
62 "DERNIER
ENREGIS"
63 "⊢TREMENT"
64 X>Y?
65 PROMPT
```

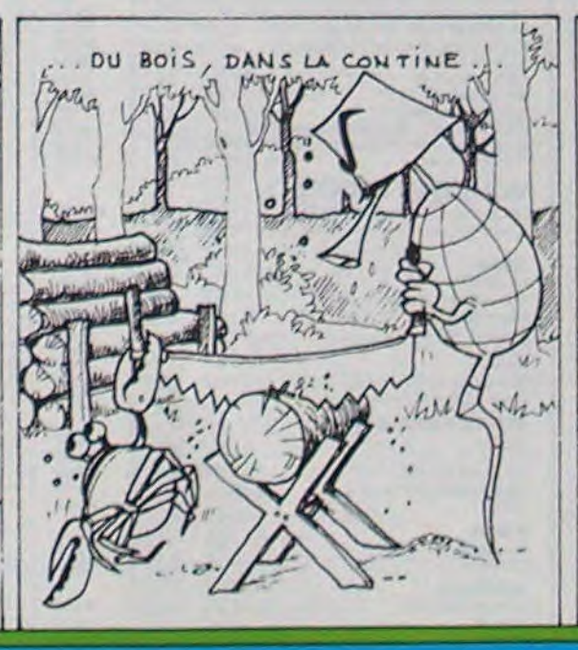
Suite page 10

LES CONCOURS PERMANENTS :

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

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 TO7

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).



N° 25 30 Mars 1984

Allemagne 3,50 DM - Belgique 55 Frs - Canada 2,50 $ - Luxembourg 57 Frs - Suisse 3 Frs -

8F

AQUARIO BUSINESS

Comment faire fortune en 1 an en vendant des petits poissons ? Voilà une question fondamentale à laquelle vous pourrez répondre grâce à ce jeu de réflexion auquel il vous manque (peut-être ?) un peu de graphisme : alors, amateurs, à vos pinceaux.

J. GOURDET

Mode d'emploi :
AQUARIO BUSINESS est un jeu de réflexion faisant intervenir une petite part de hasard. En effet, un accouplement de GUPPYS peut donner lieu à la naissance au bout d'un mois de 1 à 30 petits...
A vous de prévoir pour ne pas les laisser mourir. Toutes les explications concernant le jeu AQUARIO-BUSINESS figurent dans les règles du jeu apparaissant à l'écran au lancement du programme.

SPECTRUM

```
10 BORDER 1: PAPER 1: INK 0: CLS
15 PRINT AT 0,7; INK 4; INVERSE 1;" AQUARIO-BUSINESS "
20 GO SUB 3000
27 REM .........................
28 REM   INITIALISATION
29 REM .........................
30 LET m=1: LET am=1: LET af=1: LET pm=0: LET pf=0
35 LET qm=1: LET qf=1: LET nm=1: LET nf=1: LET nr=0: LET x=0
40 LET mf1=0: LET mf2=0: LET m1=0: LET m2=0: LET c=50
45 LET E$="                                ": REM E$=32 SPACES
47 REM .........................
48 REM  EDITION DU TABLEAU
49 REM .........................
50 CLS : PLOT 0,175: DRAW 255,0: DRAW 0,-146: DRAW -255,0: DRAW 0,146
55 PLOT 0,155: DRAW 255,0: PLOT 0,43: DRAW 255,0
60 PLOT 107,175: DRAW 0,-132: PLOT 179,175: DRAW 0,-146
65 PRINT AT 1,1;"MOIS No ";m: PRINT AT 1,15;"MALES": PRINT AT 1,23;"FEMELLES"
70 PRINT AT 3,1;"ADULTES": PRINT AT 3,16;am: PRINT AT 3,25;af
71 PRINT AT 4,1;"PETITS": PRINT AT 4,16;pm: PRINT AT 4,25;pf
72 PRINT AT 5,1;"AQUARIUMS": PRINT AT 5,16;qm: PRINT AT 5,25;qf
73 PRINT AT 6,1;"PAR AQUARIUM": PRINT AT 6,16;nm: PRINT AT 6,25;nf
74 PRINT AT 17,1;"ARGENT EN CAISSE": PRINT AT 17,24;c;" F"
75 PRINT AT 8,1;"GUPPYS VENDUS"
97 REM .........................
98 REM      REPONSES
99 REM .........................
100 PRINT AT 8,16; FLASH 1; INK 6;"■"
110 INPUT vm: PRINT AT 8,16; FLASH 0;vm;"  ": GO SUB 950
120 IF vm>am THEN GO SUB 900: GO TO 100
130 PRINT AT 8,25; FLASH 1; INK 6;"■"
140 INPUT vf: PRINT AT 8,25;vf;"  ": GO SUB 950
150 IF vf>af THEN GO SUB 920: GO TO 130
155 LET c=c+(vm+vf)*10: PRINT AT 17,24;c;" F": LET am=am-vm: LET af=af-vf
160 PRINT AT 9,1;"ACCOUPLEMENT": PRINT AT 9,22; FLASH 1; INK 6;"■"
170 INPUT a: PRINT AT 9,22; FLASH 0;a: GO SUB 950
180 IF a>am THEN GO SUB 900: GO TO 160
190 IF a>af THEN GO SUB 920: GO TO 160
200 PRINT AT 14,1;"ACHAT NOURRI": PRINT AT 14,22; FLASH 1; INK 6;"■"
210 INPUT na: PRINT AT 14,22; FLASH 0;na;"   ": GO SUB 950
215 IF na>c THEN GO SUB 940: GO TO 200
220 LET c=c-na: PRINT AT 17,24;c;"  F"
225 IF c<0 THEN GO SUB 940: GO TO 200
226 REM
227 REM -----------------------
228 REM   CONTROLE DU JEU
229 REM -----------------------
230 LET mf=am+af+pm+pf-(na+nr)
235 IF mf<=0 THEN LET mf1=0: LET mf2=0: LET nr=-mf: GO TO 260
240 IF mf>0 THEN LET mf1=INT (mf/2): LET mf2=mf-mf1
250 PRINT AT 11,1; INK 2;"MORT DE FAIM": PRINT AT 11,16;mf1: PRINT AT 11,25;mf2: GO SUB 1020
260 PRINT AT 15,1;"ACHAT AQUARI": PRINT AT 15,16; FLASH 1; INK 6;"■"
270 INPUT a1: PRINT AT 15,16; FLASH 0;a1: GO SUB 950
280 IF a1*50>c THEN GO SUB 940: GO TO 260
285 LET c=c-(a1*50): LET qm=qm+a1
290 PRINT AT 15,25; FLASH 1; INK 6;"■"
300 INPUT a2: PRINT AT 15,25; FLASH 0;a2: GO SUB 950
310 IF a2*50>c THEN GO SUB 940: GO TO 290
320 LET c=c-(a2*50): LET qf=qf+a2
360 LET am=am+pm: LET af=af+pf
370 LET pm=(INT (RND*15)+1)*a
380 LET pf=(INT (RND*15)+1)*a
390 LET nm=INT ((am+pm)/qm)
400 IF nm<=30 THEN LET m1=0: GO TO 430
410 LET m1=INT ((nm-30)*qm)
420 LET nm=30: LET pm=pm-m1
425 PRINT AT 12,1; INK 2;"MORT ASPHYX.": PRINT AT 12,16;m1
430 LET nf=INT ((af+pf)/qf)
440 IF nf<=30 THEN LET m2=0: GO TO 470
450 LET m2=INT ((nf-30)*qf)
460 LET nf=30: LET pf=pf-m2
465 PRINT AT 12,1; INK 2;"MORT ASPHYX.": PRINT AT 12,25;m2
470 LET x=x+mf+m1+m2
475 IF am=0 AND af=0 AND pm=0 AND pf=0 THEN GO TO 1100
480 IF x>=100 THEN CLS : PRINT AT 8,8;"VOUS ETES ELIMINE": PRINT AT 10,0;"VOUS AVEZ FAIT MOURIR 100 GUPPYS": GO TO 600
485 IF x>=50 THEN PRINT AT 20,0; INK 2; FLASH 1;" ATTENTION "; FLASH 0; INK 6;" Vous avez deja fait mourir ";x;" GUPPYS"
490 LET m=m+1
495 IF m>12 THEN GO TO 510
500 PAUSE 500: GO TO 50
504 REM
505 REM .......................
506 REM      RESULTATS
507 REM .......................
508 REM
510 CLS : PRINT AT 3,6;"VOUS AVEZ BIEN GERE ": PRINT AT 5,3;"VOTRE PISCICULTURE DE GUPPYS": PRINT AT 7,3;"AU BOUT D'UN AN VOUS AVEZ:": PRINT
520 PRINT TAB 10;am+af;" ADULTES"
530 PRINT TAB 10;pm+pf;" PETITS"
540 PRINT TAB 10;qm+qf;" AQUARIUMS"
550 PRINT : PRINT TAB 10;nr;" F DE NOURRITURE"
560 PRINT TAB 10;c;" F EN CAISSE"
570 REM
571 REM .......................
572 REM     FIN DU JEU
573 REM .......................
574 REM
600 PRINT : PRINT : PRINT TAB 4;"VOULEZ-VOUS RECOMMENCER ?"
610 PRINT : PRINT : PRINT TAB 11;"oui / non"
620 INPUT a$
630 IF a$="oui" THEN GO TO 30
640 CLS : PRINT AT 6,0;"■■ ■ ■■■■■■■■■■"
650 PRINT AT 7,0;"■■ ■ ■ ■ ■ ■■■■■■■■■"
660 PRINT AT 8,0;"■■■ ■■ ■■ ■ ■ ■■■"
670 PRINT AT 9,0;"■ ■■■ ■ ■ ■■■■■■"
680 PRINT AT 12,10; FLASH 1; INK 6;"A BIENTOT"
700 STOP
850 REM
851 REM .......................
852 REM      IMPOSSIBILITES
853 REM .......................
854 REM
900 PRINT AT 19,0; FLASH 1; INK 2;" IMPOSSIBLE "; FLASH 0; INK 6;" Il ne reste que    ";am;" males adultes"
910 RETURN
920 PRINT AT 19,0; FLASH 1; INK 2;" IMPOSSIBLE "; FLASH 0; INK 6;" Il ne reste que    ";af;" femelles adultes"
930 RETURN
940 PRINT AT 19,0; FLASH 1; INK 2;"IMPOSSIBLE"; FLASH 0; INK 6;" Il n'y a pas assez   d'argent en caisse"
945 RETURN
950 PRINT AT 19,0;E$;AT 20,0;E$
960 RETURN
996 REM
997 REM .......................
998 REM      ELIMINATION
999 REM .......................
1000 FOR n=0 TO 31
1005 PRINT AT 19,n;CHR$ 32: PRINT AT 20,n;CHR$ 32: NEXT n
1010 RETURN
1020 LET am=am-mf1
1025 IF am<0 THEN LET pm=pm+am: LET am=0
1030 IF pm<=0 THEN CLS : PRINT TAB 4;"TOUS LES MALES SONT MORTS": PRINT : PRINT TAB 8;"VOUS ETES ELIMINE": PRINT : GO TO 600
1040 LET af=af-mf2
1050 IF af<0 THEN LET pf=pf+af: LET af=0
1060 IF pf<0 THEN CLS : PRINT "TOUTES LES FEMELLES SONT MORTES": PRINT : PRINT TAB 8;"VOUS ETES ELIMINE": PRINT : GO TO 600
1070 RETURN
1100 CLS : PRINT AT 7,2; INK 2;"VOUS NE POUVEZ PLUS CONTINUER";AT 9,3; INK 6;"VOUS N'AVEZ PLUS DE GUPPY";AT 11,1; INK 4;"IL RESTE ";c;" Francs EN CAISSE": GO TO 600
2995 REM
2996 REM .......................
2997 REM     REGLES DU JEU
2998 REM .......................
2999 REM
3000 PRINT : PRINT " Le but du jeu est de gagner le   plus d'argent possible en   elevant et en vendant des GUPPYS pendant 12 mois en respectant  les regles suivantes:"
3010 PRINT : PRINT "*Chaque GUPPY consomme 1 Franc  de nourriture par mois.S'il n'y a pas assez de nourriture, des  GUPPYS meurent de faim."
3020 PRINT : PRINT "*On ne peut accoupler que des   adultes.Chaque accouplement peutdonner jusqu'a 30 petits qui de-viennent adultes le mois suivant"
3030 PRINT : PRINT "*On ne peut vendre que des adul-tes au prix de 10 Francs piece."
3040 PRINT AT 21,8; INK 6;"< APPUYEZ UNE TOUCHE >"
3050 PAUSE 5000
3055 CLS
3060 PRINT "*Les GUPPYS ne peuvent pas etre plus de 30 par aquarium sinon   les excedentaires meurent asphy-xies."
3070 PRINT : PRINT "*Chaque aquarium supplementaire coute 50 francs."
3080 PRINT : PRINT "*Si vous avez laisse mourir ( de faim ou asphyxies ) plus de 100 GUPPYS, vous etes elimine."
3085 PRINT AT 21,8; INK 6;"< APPUYEZ UNE TOUCHE >": PAUSE 5000
3090 CLS : PRINT " Pour commencer votre elevage   vous disposez de :"; INK 4;AT 3,6;"* 1 couple de GUPPYS";AT 5,6;"* 2 aquariums";AT 7,6;"* 50 Francs de capital"
3160 PRINT AT 15,3; INK 3;"VOULEZ-VOUS RECONSULTER LES";AT 16,8;"REGLES DU JEU ?";AT 18,10;"( oui / non )"
3170 INPUT R$
3180 IF R$<>"oui" AND R$<>"non" THEN GO TO 3055
3190 IF R$="oui" THEN GO TO 10
3200 RETURN
```


ATARI

ATARI 600 XL ordinateur 16 K	2 200,00
ATARI 800 XL ordinateur 64 K	3 200,00
ATARI 1010 lecteur de cassettes	890,00
ATARI 1050 lecteur de disques	3 690,00
ATARI 7500 kit éducation – 1 lecteur de cassettes – 1 logiciel "la quête du Graal"	990,00
Logiciels américains en promotion	300,00

ZX spectrum

INTERFACES	Prix T.T.C.
Spectrum 48 K PAL	1 965,00
Carte 8 entrées/sorties	395,00
Carte 8 entrées analogiques	395,00
Interface manette de jeux	245,00
Manette de jeux	120,00
Modulateur UHF noir et blanc	190,00
Imprimante Alphacom 32	1 190,00
Amplificateur sonore	160,00
Extension 32 K	560,00
Interface Centronics/RS232	650,00
Câble pour Centronics	150,00
Boîte 5 rouleaux de papier Alphacom 32	150,00
Boîte 5 rouleaux de papier pour imprimante SINCLAIR	175,00
Cordon Péritel/Moniteur	95,00
Adaptateur Péritel	360,00
Interface manettes de jeux programmables	395,00
BIBLIOGRAPHIE	
La pratique du ZX Spectrum	85,00
Le grand livre du Spectrum	90,00
Pratique du Spectrum (PSI) Tome I	90,00
Pratique du Spectrum (PSI) Tome II	90,00
Jeux et applications sur ZX Spectrum	65,00
Clefs pour ZX Spectrum	90,00
Memento pour ZX Spectrum	33,00
Programmation en basic sur ZX Spectrum	88,00
JEUX	Prix T.T.C.
Panique	75,00
Mined out	86,00
Space intruder	86,00

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

JEUX DE RÉFLEXION	
Simulateur de vol	95,00
Othello	75,00
Awari	54,00
Échecs	115,00
Manager	140,00
ÉDUCATION	
Math	54,00
Histoire	54,00
GESTION	
Directeur financier	125,00
Gestion de fichiers	115,00

UTILITAIRES	
Pascal 4 T	260,00
Devpac Assembleur/Désassembleur	160,00
ZX Trans	95,00

sinclair ZX 81

CARTES – INTERFACES BIBLIOGRAPHIE	Prix T.T.C.
ZX 81	580,00
Clavier mécanique "ABS"	140,00
Carte extension 64 K	815,00
Carte génératrice de caractères	432,00
Carte sonore (5 octaves)	432,00
Carte entrées/sorties (8 E/S)	395,00
Carte 8 entrées analogiques	395,00
Carte interface manette de jeux	245,00
Manette de jeux	120,00
Interface Centronics	990,00
Imprimante graphique Seikoscha 100 A	2 500,00
Imprimante alphacom 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
Programmation en langage machine du ZX 81	96,00
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
Clefs pour ZX 81	90,00
Mémento pour ZX 81	33,00
Découvrez le ZX 81	79,00
Boîte 5 rouleaux de papier Alphacom 32	150,00
Boîte 5 rouleaux de papier pour imprimante SINCLAIR	175,00
Extension 16 K	375,00

NOUVEAU PRODUIT :	
CMOS mémoire constante (2 KRAM)	450,00
module 2 K supplémentaire jusqu'à 16 K	55,00

JEUX	Prix T.T.C.
Invaders	65,00
Patrouille de l'espace	65,00
Scramble	75,00
Rex Tyrannosaure	75,00
Gulp	75,00
Stock car	75,00
Panique	75,00
Casse briques et pendu	75,00
JEUX DE RÉFLEXION	
Othello	95,00
Échecs	95,00
Simulation de vol	95,00
Tric-Trac (Backgammon)	85,00
Awari	85,00
VOUS	
Biorythmes	85,00
Chiromancie	85,00
GESTION	
Compte bancaire	95,00
Vu-calc	110,00
Vu-file	110,00
ZX Multifichiers	150,00
UTILITAIRES	
Assembleur Artic	75,00
Moniteur-désassembleur	75,00
Fast load monitor 16 K	75,00
Fast load monitor 64 K	75,00
Tool kit Artic	75,00
ZX Tri	75,00

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 – Télex : ETRAV 220064F/1303 RAC

la Règle à Calcul

commodore

COMMODORE

	Prix TTC
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

	Prix TTC
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 IIe sur disquette

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

LOGICIELS SUR DISQUETTES POUR APPLE IIe ET APPLE II 48K

POINT BAC

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

apple

14.000 F T.T.C.

PROMOTION ÉDUCATION JUSQU'AU 31/3/84

- 1 apple IIe
- 1 disk IIe avec contrôleur
- 1 moniteur
- 1 logiciel édi-logo ou
- 4 logiciels de la série Point bac signalé par *

MATHS 3 : *	
• trigonométrie	295 F
• nombres complexes	295 F
PHYSIQUE 1 : *	
• induction et condensateurs	295 F
• produit vectoriel	295 F
PHYSIQUE 2 :	
• circuits oscillants	295 F
EDI-LOGO	
Le fameux langage LOGO, en français, dans la version originale	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	Prix TTC
Le fameux langage LOGO, en français, dans la version originale développée à l'Université américaine M.I.T.	1.490 F
PORTE PAROLE	Prix TTC
Votre micro-ordinateur peut parler ! Ecoutez ! Une voix claire et articulée vous parle en français.	1.395 F

Locigiels CIEL BLEU pour APPLE II et IIe sur disquettes

	Prix TTC
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
Contrôleur aérien	293,20 F
Fractions	535,46 F
Décimales	539,46 F
Arithmétique	680,20 F
Savoir compter	410,47 F
Savoir écrire	539,46 F
Perception	410,47 F
Cherchez la différence	293,20 F
Augmentez votre vocabulaire I	293,20 F
Augmentez votre vocabulaire II	293,20 F
Suite de nombres	293,20 F
Concentration	293,20 F
Pareil ou différent	293,20 F
Mots cachés	293,20 F
Mots cachés géographie	293,20 F
Mots croisés et mots secrets	293,20 F

JEU DU LABYRINTHE

CANON X-07

Le but du jeu est de parcourir en un temps record une série d'obstacles. Ceux-ci sont créés aléatoirement à partir de huit caractères redéfinis (le code ASCII est compris entre 240 et 247)

Au début, l'ordinateur affiche le meilleur temps ainsi que le nom de celui qui l'a obtenu. (la première fois, le meilleur temps est égal à 60 secondes et le nom du gagnant est : X07) Le X 07 affiche un labyrinthe totalement aléatoire. Le chrono se met en route dès la première pression sur une des touches de déplacement du curseur (initialement le point est à gauche et le jeu est terminé quand il est à l'extrême droite).

A l'arrivée, l'ordinateur affiche en bas et à droite "gagné" et à gauche le temps mis pour effectuer ce parcours. Celui-ci est calculé à partir de la différence de temps entre deux heures données par l'horloge interne. (Ce calcul de temps peut être réutilisé pour d'autres jeux !)

Lorsque le concurrent arrive au terme de son voyage, le X 07 joue les 17 premières notes de la Marseillaise et demande, suivant que le record est battu ou nom, le nom du gagnant. Ensuite, l'ordinateur affiche "une autre partie ? Oui/non ?" et suivant la réponse arrête ou continue le jeu.

Le jeu a été ecrit de façon à ce qu'il y ait une possibilité de garder le meilleur temps ainsi que le nom du gagnant même quand l'ordinateur est éteint.

A la fin de la partie, éteindre l'ordinateur par la fonction SLEEP et relancer le programme par l'instruction GOTO 1 (Ne pas utiliser RUN)

Bruno POIGNANT

```
5 C=1:CONSOLE0,4,,0,1
8 IFS1=0THENS1=60
9 IFK$=""THENK$="X-07"
10 FONT$(240)="244,16,80,64,108,8,248,32"
20 FONT$(241)="184,0,236,8,184,0,172,36"
30 FONT$(242)="12,224,12,96,248,128,16,84"
40 FONT$(243)="232,136,168,32,180,32,172,8"
50 FONT$(244)="36,16,220,80,4,220,68,80"
60 FONT$(245)="76,24,216,64,20,92,64,20"
70 FONT$(246)="52,84,0,178,204,24,64,212"
80 FONT$(247)="44,128,56,136,156,176,4,208"
90 CLS:LOCATE7,0:PRINT "Jeu du";:LOCATE 1,2:PRINT "*** LABYRINTHE ***":BEEP15,2
100 FORI=1TO300:NEXTI
110 CLS:PRINT"Meilleur temps:";S1;:LOCATE 18,0:PRINT"s";
120 PRINT" Obtenu par ";K$:LOCATE 3,3:PRINT "**************";:BEEP15,2
130 IFINKEY$=""THEN130
140 REM AFFICHAGE DU LABYRINTHE
150 CLS:E=RND(0)
160 FORI=1TO19
170 FORJ=0TO2
180 A=240+INT(RND(A+10*E)*7):LOCATEI,J:BEEPI+3,J:PRINTCHR$(A);
190 NEXTJ
200 NEXTI
210 FONT$(248)="8,8,8,8,8,8,8,8"
220 FONT$(249)="8,8,248,128,128,128,248,8"
230 LOCATE0,0:PRINTCHR$(248)
240 LOCATE0,1:PRINT CHR$(249)
250 LOCATE0,2:PRINT CHR$(248)
260 LINE(4,0)-(119,0)
270 LINE(4,23)-(119,23)
280 REM DEPLACEMENT DU CURSEUR
290 X=2:Y=12:PSET(X,Y)
300 PSET(X,Y):R$=INKEY$:IFR$=""THEN300
310 A$=TIME$:BEEP20,1:N=INT((STICK(0)+1)/2)
320 IFN=0THEN300ELSE370
330 PSET(X,Y):IFX>118THEN500
340 R$=INKEY$:IFR$=""THEN340
350 BEEP20,1:N=INT((STICK(0)+1)/2)
360 IFN=0THEN340ELSE370
370 ONNGOTO390,410,380,400
380 PRESET(X,Y):Y=Y+1:GOTO430
390 PRESET(X.Y):Y=Y-1:GOTO430
400 PRESET(X,Y):X=X-1:GOTO430
410 PRESET(X,Y):X=X+1:GOTO430
420 REM VERIFICATION
430 V=POINT(X,Y)
440 IFV=0THEN330
450 ONNGOTO470,490,460,480
460 Y=Y-1:GOTO330
470 Y=Y+1:GOTO330
480 X=X+1:GOTO330
490 X=X-1:GOTO330
500 U$=LEFT$(A$,2):W$=RIGHT$(A$,2):V$=MID$(A$,4,2)
510 B$=TIME$:P$=LEFT$(B$,2):Q$=MID$(B$,4,2):R$=RIGHT$(B$,2)
520 S=VAL(R$)-VAL(W$)
530 IFS<0THENGOSUB3000
540 M=VAL(Q$)-VAL(V$)
550 IFM<0THENGOSUB3030
560 H=VAL(P$)-VAL(U$)
570 IFH<0THENH=24+H
580 LOCATE0,3:PRINTM;:LOCATE 4,3:PRINT S;:LOCATE 3,3:PRINT "mn";
590 LOCATE 7,3:PRINT "s";
2000 LOCATE11,3:PRINT"gagné!";:IFC>1THEN2090
2005 DIMA(17),B(17)
2010 DATA1,1,6,6,8,8,13,10,6,6,10,6,3,11,8,5,6
2020 DATA4,4,8,8,8,8,12,4,4,4,4,4,8,16,4,4,24
2030 FORI=1TO17
2040 READA(I)
2050 NEXTI
2060 FORI=1TO17
2070 READB(I)
2080 NEXTI
2090 FORI=1TO17
2100 BEEPA(I),B(I)
2110 NEXTI
2120 CLS
2130 IFM=0ANDS<S1THENGOSUB4000
2200 LOCATE 2,1:PRINT "UNE AUTRE PARTIE (O/N)?"
2205 A$=INKEY$:IFA$=""THEN2205
2210 C=C+1:IFA$="O"THEN110
2260 CLS
2270 LOCATE6,1:PRINTTIME$:LOCATE 3,3:PRINT "- Fin du Jeu -";:GOTO2270
3000 S=S+60
3010 LETB=VAL(V$)+1:V$=STR$(B)
3020 RETURN
3030 M=M+60
3040 LETD=VAL(U$)+1:V$=STR$(D)
3050 RETURN
4000 PRINT"Vous avez obtenu le meilleur temps"
4010 INPUT"Veuillez inscrire   votre nom";K$
4025 S1=S:CLS
4030 RETURN
```

■

MORPION

Un classique jeu de MORPION avec visualisation des coups sur l'écran, affichage permanent du nombre de parties gagnées par le joueur, l'ordinateur, le nombre de partie nulle, etc...

– Particularité intéressante, le sous-programme qui fait jouer l'ordinateur est écrit en langage machine (incorporé en data dans le programme).

Temps de réponse : moins d'une seconde.

Régis RIVIERRE

Mode d'emploi :

- Lancez le programme.
- Sur l'écran, le TITRE s'affiche pendant l'initialisation du jeu et de la première partie (environ 10 secondes)
- le programme demande alors si vous voulez commencer.
- A votre tour de jouer, rentrer les coordonnées de votre coup.

```
Exemple : 23  0 1 2 3 4 5
          00      .
          10      .
          20..........
          30
```

- Vos coups sont représentés par "0" (ASCII222)

Ceux de l'ordinateur par "0" (ASCII223)

- Le sous-programme assembleur est implanté entre $A200 et $A31D
- Les adresses entre $A000, $A1D7 et $300, $32C sont également utilisés.

MP-FII

```
50  HOME
60  UTAB 5
62  PRINT "M   M 00000 RRRRR PPPPP III 00000 N   N"
64  PRINT "MM MM 0   0 R   R P   P  I  0   0 NN  N"
66  PRINT "M M M 0   0 RRRRR PPPPP  I  0   0 N N N"
68  PRINT "M   M 0   0 R  R  P      I  0   0 N  NN"
70  PRINT "M   M 00000 R   R P     III 00000 N   N"
72  UTAB 13: HTAB 10
74  PRINT "11 00000      11 00000"
75  HTAB 10
76  PRINT "11 0   00 * * 11 0   00"
77  HTAB 10
78  PRINT "11 0 0 0   *  11 0.0 0"
79  HTAB 10
80  PRINT "11 00   0 * * 11 00   0"
81  HTAB 10
82  PRINT "11 00000      11 00000"
100  REM
101  REM
110  GOSUB 200
112  GOSUB 400
114  HOME
116  GOSUB 500
118  REM
120  UTAB 22: HTAB 5
125  PRINT "VOULEZ VOUS FAIRE UNE AUTRE PARTIE ?"
126  GOSUB 9000
127  IF R$ = "O" THEN  UTAB 12: HTAB 20: PRINT "OK": GOTO 112
130  GOSUB 7000
150  END
200  REM
201  REM   INITIALISATION DU JEU
202  REM
205  DIM U(21),U1(21),U2(21),U3(21)
207  REM
210  FOR R = 41472 TO 41757
215  READ OC
220  POKE R,OC
225  NEXT R
230  REM
235  FOR R = 776 TO 801
240  READ OC
245  POKE R,OC
250  NEXT R
255  REM
260  FOR J = 0 TO 21
265  POKE 40960 + J,0
270  POKE 40983 + J,0
275  POKE 41006 + J,0
280  NEXT J
285  REM
290 B = 0:A = 4:C = 1
300  FOR J = B TO A STEP C
302  READ U(J)
304 U1(J) =  INT (U(J) / 65536)
306 U2(J) =  INT (U(J) / 256) - (256 * U1(J))
308 U3(J) = U(J) - 256 *  INT (U(J) / 256)
310  POKE 40960 + J,U1(J)
312  POKE 40983 + J,U2(J)
314  POKE 41006 + J,U3(J)
316  NEXT J
318  IF C = 5 THEN 325
320 B = 5:A = 20:C = 5: GOTO 300
325  REM
330 F1 = 0:F2 = 0:F3 = 0
335 F4 = 0:F5 = 0
350  RETURN
400  REM
401  REM   INITIALISATION DE LA PARTIE
402  REM
410  FOR J = 0 TO 99
412  POKE 41029 + J,0
414  POKE 41130 + J,0
416  POKE 41231 + J,0
418  POKE 41332 + J,0
420  NEXT J
430 N = 0:F = 0
450  RETURN
500  REM
501  REM        PARTIE
502  REM
510  UTAB 15: HTAB 9
515  PRINT "VOULEZ VOUS COMMENCER ?"
520  GOSUB 9000
525  GOSUB 5000: GOSUB 10000
530  IF R$ = "O" THEN 560
540  GOSUB 1000
550  IF F <  > 0 THEN 600
560  GOSUB 2000
570  IF F = 0 THEN 540
600  REM
601  FOR B = 0 TO 500: NEXT
602  UTAB 19: HTAB 25: PRINT "        "
603  PRINT : HTAB 27: PRINT "      "
605  UTAB 20: HTAB 5
610  IF F <  >  - 1 THEN 630
615 F1 = F1 + 1
620 F4 = F4 + N
625  PRINT "VOUS AVEZ GAGNE EN ";
630  IF F <  > 1 THEN 650
635 F2 = F2 + 1
640 F5 = F5 + N
645  PRINT "J'AI GAGNE EN ";
650  IF F <  > 2 THEN 670
655 F3 = F3 + 1
660  PRINT "PARTIE NULLE APRES ";
670  PRINT N;" COUPS"
680  REM
690  GOSUB 10000
700  RETURN
1000  REM
1010  REM     MPF-II JOUE
1020  REM
1100 NJ = 1
1110  UTAB 19: HTAB 25
1120  PRINT "JE POINTE"
1130  CALL 41472
1140 C =  PEEK (803)
1150 A =  PEEK ( - 16336)
1160  PRINT : HTAB 27
1170  PRINT "EN ";C
1180  REM
1190 E = C
1200  GOSUB 6000
1210 S = ( PEEK (810) * 256 +  PEEK (811)) * 256 +  PEEK (812)
1220 N = N + 1
1230  IF N = 100 OR (S = 0 AND N > 1) THEN F = 2
1240  IF S >  = U(20) THEN F = 1
1500  RETURN
2000  REM
2010  REM    L'ADVERSAIRE JOUE
2020  REM
2100 NJ = 2
2120  UTAB 10: HTAB 25
2130  INPUT "VOTRE COUP ";A$
2140 A =  VAL (A$)
2150  IF A >  = 0 AND A <  = 99 THEN 2210
2160  UTAB 15: HTAB 25
2170  PRINT "UN ENTIER ENTRE"
2180  HTAB 25
2190  PRINT "0 ET 99 SVP"
2200  GOSUB 8000: GOTO 2120
2210  IF  PEEK (41029 + A) = 0 THEN 2270
2220  UTAB 15: HTAB 25
2230  PRINT "CASE DEJA"
2240  HTAB 25
2250  PRINT "OCCUPEE..."
2260  GOSUB 8000: GOTO 2120
2270  POKE 41029 + A,1
2280  REM
2290 E = A
2300  GOSUB 6000
2310 Z = ( PEEK (41130 + A) * 256 +  PEEK (41231 + A)) * 256 +  PEEK (41332 + A)
2320 N = N + 1
2330  IF N = 100 THEN F = 2
2340  IF Z >  = U(4) THEN F =  - 1
2350  REM
2360  UTAB 21: HTAB 27: PRINT "         "
2500  RETURN
5000  REM
5010  REM   AFFICHAGE DE LA GRILLE
5020  REM
5130  UTAB 6: HTAB 8
5140  PRINT "0123456789"
5150  HTAB 6
5160  PRINT "00..........00"
5170  FOR J = 10 TO 90 STEP 10
5180  HTAB 6
5190  PRINT J;"..........";J
5200  NEXT J
5210  HTAB 8
5220  PRINT "0123456789"
5500  RETURN
6000  REM
6010  REM   AFFICHAGE DES COUPS
6020  REM
6100  UTAB 7 +  INT (E / 10)
6110  HTAB 8 + E - ( INT (E / 10) * 10)
6120  IF NJ = 1 THEN  PRINT "_": GOTO 6500
6130  PRINT "="
6500  RETURN
7000  REM
7010  REM        FIN
7020  REM
7050  IF F1 = 0 AND F2 = 0 THEN 7300
7100  IF F1 <  > 0 THEN A1 =  INT (F4 / F1)
7105  IF F2 <  > 0 THEN A2 =  INT (F5 / F2)
7110 NB = F1 + F2 + F3
7115 A$ = "AVEC UNE MOYENNE DE "
7120 B$ = " COUPS"
7125  UTAB 1: HTAB 14
7130  PRINT "SUR ";
7135  INVERSE : PRINT NB;: NORMAL
7140  PRINT " PARTIES"
7145  UTAB 8
7147  REM
7150  IF F2 = 0 THEN 7195
7155  HTAB 15
7160  PRINT "J'EN GAGNE ";
7165  INVERSE : PRINT F2: NORMAL
7170  PRINT : HTAB 7
7175  PRINT A$;
7180  INVERSE : PRINT A2;: NORMAL
7185  PRINT B$
7190  PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
7192  REM
7195  IF F1 = 0 THEN 7260
7200  HTAB 13
7205  PRINT "VOUS EN GAGNE ";
7210  INVERSE : PRINT F1: NORMAL
7215  PRINT : HTAB 7
7220  PRINT A$;
7225  INVERSE : PRINT A1;: NORMAL
7230  PRINT B$
7255  PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
7257  REM
7260  IF F3 = 0 THEN 7290
7265  HTAB 8
7270  PRINT "IL Y A EU ";
7275  INVERSE : PRINT F3;: NORMAL
7280  PRINT " PARTIES NULLE"
7282  REM
7290  GET A$
7292  HOME
7300  REM
7310  REM
7400  UTAB 8
7405  PRINT "SSSSSSS AAAAAAA LL      UUUU TTTTTT &"
7410  PRINT "SSSSSSS AA   AA LL      UUUU TTTTTT &"
7415  PRINT "SS      AAAAAAA LL      UUUU   TT   &"
7420  PRINT "SSSSSSS AAAAAAA LL      UUUU   TT   &"
7425  PRINT "     SS AA   AA LL      UUUU   TT   &"
7430  PRINT "SSSSSSS AA   AA LLLLLL UUUUUUU  TT    "
7435  PRINT "SSSSSSS AA   AA LLLLLL UUUUUUU  TT   &"
7440  REM
7450  GET A$
7460  HOME
7500  RETURN
8000  REM
8010  REM TEMPORISATION MESSAGE ERREUR
8020  REM
8100 B = 600
8200  FOR J = 0 TO B: NEXT
8210  UTAB 15: HTAB 25
8220  PRINT "                "
8230  HTAB 25
8240  PRINT "                "
8500  RETURN
9000  REM
9010  REM    OUI OU NON
9020  REM
9100  GET R$
9110  IF R$ <  > "O" AND R$ <  > "N" THEN  PRINT : PRINT  TAB( 16)"OUI OU NON": GOTO 9100
9200  HOME
9500  RETURN
10000  REM
10010  REM       AFFICHAGE SCORE
10020  REM
10100  UTAB 1: HTAB 1
10110  PRINT "JOUEUR ";F1;
10120  HTAB 13
10130  PRINT "MPF-II ";F2;
10140  HTAB 26
10150  PRINT "PARTIE NULLE ";F3
10200  PRINT "======        ======        ============"
10500  RETURN
11000  REM
11010  REM        *****
11020  REM
11100  DATA 162,0,169,0,157,170,160,157,15,161,157,116,161,232,224,100,208,242,168,162,0,185,10,3
11110  DATA 157,35,3,200,232,224,6,208,244,140,1,3,172,36,3,173,38,3,141,2,3,152,24,109
11115  DATA 2,3,141,6,3,24,109,40,3,141,4,3,169,0,141,5,3,173,6,3,170,173,5,3
11120  DATA 24,125,69,160,141,5,3,138,24,109,35,3,205,4,3,144,235,240,233,174,5,3,189,0
11125  DATA 160,141,7,3,189,23,160,141,8,3,189,46,160,141,9,3,208,13,173,8,3,208,8,173
11130  DATA 7,3,208,3,76,171,162,173,6,3,170,189,116,161,24,109,9,3,157,116,161,189,15,161
11135  DATA 109,8,3,157,15,161,189,170,160,109,7,3,157,170,160,138,24,109,35,3,205,4,3,144
11140  DATA 217,240,215,173,2,3,205,39,3,240,6,24,105,10,76,42,162,204,37,3,240,4,200,76
11145  DATA 39,162,172,1,3,192,24,240,3,76,19,162,169,0,141,42,3,141,43,3,141,44,3,170
11150  DATA 189,69,160,208,51,189,170,160,205,42,3,144,47,208,20,189,15,161,205,43,3,144,33,208
11155  DATA 10,189,116,161,205,44,3,144,23,240,10,189,170,160,141,42,3,189,15,161,141,43,3,189
11160  DATA 116,161,141,44,3,142,35,3,232,224,100,208,195,174,35,3,169,5,157,69,160,96
11165  REM
11170  REM
11175  DATA 1,0,5,0,90,4,9,4,9,0,50,76,10,0,9,0,50,40,11,0,5,0,50,44
11180  REM
11185  REM
11190  DATA 1,3,50,1000,200000
11200  DATA 10,200,10000,10000000
11500  REM
```

■

AIDIMPRIME II

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 conception que leurs modes d'utilisation. Le premier – pour APPLE – permet de sauver 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 part 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

Cette semaine, programme pour l'imprimante APPLE DOT MATRIX PRINTER

REMARQUES : Dans les lignes 2410 à 2530 du listing, quand le caractère "ù" apparait, remplacer par ! pour APPLE II+ et par I pour APPLE IIe

```
60  REM *** INITIALISATION DES VA
     LEURS PAR DEFAUT
65  CLEAR : ONERR  GOTO 2040
70 QA$ = "  PICA  ":RA$ = "  MAIG
     RE ":SA$ = "FRANCAIS":D$ =  CHR$
     (4)
80 TZ$ =  CHR$ (15)
90 TA$ = "80":UA$ = "72":VA$ = "6
     3"
100 TT$ = ""
110 WA$ = "00":XA$ = "00":YA$ = "
     NORMAL ":ZA$ = "00"
120 IM = 63:LI = 72:TI = 80:GS$ =
      CHR$ (27) +  CHR$ (34):TY$ =
      CHR$ (27) + "N":CA$ =  CHR$
     (27) + "Z" + "'" + "R" +  CHR$
     (27) + "D" + "&" + "R":MD =
     80:ZE$ =  CHR$ (27) + "D" +
      CHR$ (10) + "0"
130  REM *** MENU INITIAL:CHOIX S
     LOT
140  TEXT : HOME
150  GOSUB 2380
160  INVERSE : HTAB 9: PRINT " A
     I D I M P R I M E "
170  PRINT
180  NORMAL : HTAB 7: PRINT "APPL
     E DOT  MATRIX PRINTER"
190  HTAB 9: PRINT "NEC 8023 - IT
     OH 8510"
200  GOSUB 2380
210  VTAB 15: HTAB 9: FLASH : PRINT
     "ALLUMER L'IMPRIMANTE": NORMAL
220  GOSUB 2390
230  VTAB 23: HTAB 4: PRINT "TAPE
     R UNE TOUCHE POUR CONTINUER"
     :: GET A$
240 SL = 1
250  VTAB 4: PRINT  SPC( 240): VTAB
     11: HTAB 1: PRINT " 1- DEFIN
     IR UN NOUVEAU FORMAT D'EDITI
     ON": PRINT : PRINT : PRINT "
      2- UTILISER UN FORMAT DEJA
     DEFINI": PRINT  SPC( 40)
260  PRINT : PRINT " 3- CHANGER L
     E SLOT DE L'IMPRIMANTE ";: INVERSE :
     PRINT "<";SL;">": NORMAL : PRINT
270  VTAB 23: CALL  - 958: VTAB 2
     3: PRINT "  VOTRE CHOIX = ";
     : GET B$: PRINT B$:B =  VAL
     (B$): IF B = 2 GOTO 2060
280  IF B = 3 THEN  VTAB 22: CALL
      - 958: VTAB 23: HTAB 1: PRINT
     "NUMERO DU SLOT <1-7>  = ";:
      GET SL$: PRINT SL$:SL =  VAL
     (SL$): IF SL < 1 OR SL > 7 THEN
      GOTO 280
290  IF B <  > 1 THEN  HTAB 1: GOTO
     250
300  REM *** MENU CHOIX DES PARAM
     ETRES
310  HOME : PRINT
320 D$ = "TYPE DES CARACTERES"
330 R$ = "EPAISSEUR DES CARACTERE
     S"
340 S$ = "CARACTERES ETRANGERS"
350 T$ = "NOMBRE DE CARACTERES/LI
     GNE"
360 U$ = "HAUTEUR DE LA PAGE<LIGN
     ES>"
370 V$ = "NOMBRE DE LIGNES IMPRIM
     EES"
380 W$ = "LARGEUR DE LA MARGE GAU
     CHE"
390 X$ = "LARGEUR DE LA MARGE DRO
     ITE"
400 Y$ = "VALIDER CES VALEURS
     "
410 Z$ = "ZERO (0 <> O)"
420  HOME : PRINT
430  PRINT "1-";D$;"      ";: INVERSE
     : PRINT TT$;: NORMAL :XX$ =
      MID$ (QA$,1,10): GOSUB 2360

440  PRINT : PRINT "2-";R$;:XX$ =
      MID$ (RA$,1,10): GOSUB 2360

450  PRINT : PRINT "3-";S$;:XX$ =
      MID$ (SA$,1,10): GOSUB 2360

460  PRINT : PRINT "4-";T$;:XX$ =
      MID$ (TA$,1,10): GOSUB 2360

470  PRINT : PRINT "5-";U$;:XX$ =
      MID$ (UA$,1,10): GOSUB 2360
480  PRINT : PRINT "6-";V$;:XX$ =
      MID$ (VA$,1,10): GOSUB 2360

490  PRINT : PRINT "7-";W$;:XX$ =
      MID$ (WA$,1,10): GOSUB 2360

500  PRINT : PRINT "8-";X$;:XX$ =
      MID$ (XA$,1,10): GOSUB 2360

510  PRINT : PRINT "9-";Z$;:XX$ =
      MID$ (ZA$,1,10): GOSUB 2360

520  PRINT : INVERSE : PRINT "0-"
     ;Y$;: NORMAL : PRINT
530  GOSUB 2390
540  PRINT " VOTRE CHOIX : ";: GET
     K$:K =  VAL (K$): PRINT K
550  ON (K + 1) GOTO 1760,570,840
     ,930,1060,1220,1220,1440,155
     0,1670
560  REM  *** CHOIX TYPE DES CARA
     CTERES
570  HOME : INVERSE : PRINT "
          ";Q$;"          ": NORMAL
     : PRINT
580 QB$ = "PICA":QC$ = "ELITE":QD
     $ = "PICA PROPORTIONNEL":QE$
      = "ELITE PROPORTIONNEL"
590 QF$ = "LARGE":QG$ = "CONDENSE
     ":QH$ = "ULTRACONDENSE":QI$ =
     "TITRE"
600  PRINT " 1-";QB$: PRINT
610  PRINT " 2-";QC$: PRINT
620  PRINT " 3-";QD$: PRINT
630  PRINT " 4-";QE$: PRINT
640  PRINT " 5-";QF$: PRINT
650  PRINT " 6-";QG$: PRINT
660  PRINT " 7-";QH$: PRINT
670  PRINT " 8-";QI$;" (DOUBLE TA
     ILLE)": PRINT
680  PRINT " 9-TAILLE NORMALE": PRINT

690  GOSUB 2390
700  PRINT " VOTRE CHOIX : ";: GET
     P$:P =  VAL (P$): PRINT P
710  IF P = 1 THEN QA$ = QB$:TY$ =
      CHR$ (27) +  CHR$ (78)
720  IF P = 2 THEN QA$ = QC$:TY$ =
      CHR$ (27) +  CHR$ (69):TI =
     96
730  IF P = 3 THEN QA$ = QD$:TY$ =
      CHR$ (27) +  CHR$ (112)
740  IF P = 4 THEN QA$ = QE$:TY$ =
      CHR$ (27) +  CHR$ (80)
750  IF P = 5 THEN QA$ = QF$:TY$ =
      CHR$ (27) +  CHR$ (110)
760  IF P = 6 THEN QA$ = QG$:TY$ =
      CHR$ (27) +  CHR$ (113)
770  IF P = 7 THEN QA$ = QH$:TY$ =
      CHR$ (27) +  CHR$ (81)
780  IF P = 8 THEN TT$ = "X2":TZ$
      =  CHR$ (14)
790  IF P = 9 THEN TT$ = "":TZ$ =
      CHR$ (15)
800 TI = 80 * (P = 1) + 96 * (P =
     2) + 100 * (P = 3) + 115 * (
     P = 4) + 72 * (P = 5) + 120 *
     (P = 6) + 136 * (P = 7) + 40
      * (P = 8)
810 TI$ =  STR$ (TI):TA$ = TI$
820  GOTO 420
830  REM  *** CHOIX EPAISSEUR DES
      CARACTERES
840  HOME : INVERSE : PRINT "
          ";R$;"          ": NORMAL
     : PRINT
850 RC$ = " GRAS":RB$ = "MAIGRE"
860  PRINT " 1-";RB$: PRINT : PRINT
     " 2-";RC$: PRINT
870  GOSUB 2390
880  PRINT "VOTRE CHOIX = ";: GET
     L$:L =  VAL (L$)
890  IF L = 1 THEN GS$ =  CHR$ (2
     7) +  CHR$ (34):RA$ = RB$
900  IF L = 2 THEN GS$ =  CHR$ (2
     7) +  CHR$ (33):RA$ = RC$
910  GOTO 420
920  REM *** CHOIX CARACTERES ETR
     ANGERS
930  HOME : INVERSE : PRINT "
          ";S$;"          ": NORMAL
     : PRINT
940 SB$ = "FRANCAIS":SC$ = "AMERI
     CAIN":SD$ = "ANGLAIS":SE$ =
     "ESPAGNOL":SF$ = "ITALIEN":S
     G$ = "ALLEMAND":SH$ = "DANOI
     S"
950  PRINT " 1-";SB$: PRINT : PRINT
     " 2-";SC$: PRINT : PRINT " 3
     -";SD$: PRINT : PRINT " 4-";
     SE$: PRINT : PRINT " 5-";SF$
     : PRINT : PRINT " 6-";SG$: PRINT
     : PRINT " 7-";SH$: PRINT : GOSUB
     2390
960  PRINT "VOTRE CHOIX : ";: GET
     L$:L =  VAL (L$): PRINT
970  IF L = 1 THEN CA$ =  CHR$ (2
     7) + "Z" + "'" + "R" +  CHR$
     (27) + "D" + "&" + "R":SA$ =
     SB$
980  IF L = 2 THEN CA$ =  CHR$ (2
     7) + "Z" + "'" + "R":SA$ = S
     C$
990  IF L = 7 THEN CA$ =  CHR$ (2
     7) + "Z" + "'" + "R" +  CHR$
     (27) + "D" + "%" + "R":SA$ =
     SH$
1000  IF L = 4 THEN CA$ =  CHR$ (
      27) + "D" + "'" + "R":SA$ =
      SE$
1010  IF L = 5 THEN CA$ =  CHR$ (
      27) + "Z" + "'" + "R" +  CHR$
      (27) + "D" + "'" + "R":SA$ =
      SF$
1020  IF L = 6 THEN CA$ =  CHR$ (
      27) + "Z" + "'" + "R" +  CHR$
      (27) + "D" + "$" + "R":SA$ =
      SG$
1030  IF L = 3 THEN CA$ =  CHR$ (
      27) + "Z" + "'" + "R" +  CHR$
      (27) + "D" + "#" + "R":SA$ =
      SD$
1040  GOTO 420
1050  REM *** CHOIX DU NOMBRE DE
      CARACTERES PAR LIGNE
1060  HOME : INVERSE : PRINT "
          ";T$;"          ": NORMAL : PRINT

1070  IF P = 0 THEN P = 1
1080 TI = 80 * (P = 1) + 96 * (P =
      2) + 144 * (P = 3) + 160 * (
      P = 4) + 72 * (P = 5) + 120 *
      (P = 6) + 136 * (P = 7) + 40
      * (P = 8)
1090 TI$ =  STR$ (TI)
1100  PRINT "          POUR LES CARA
      CTERES "
1110 : PRINT : INVERSE : HTAB 10:
      PRINT QA$: NORMAL : PRINT
1120  PRINT "          NOMBRE MAXIMU
      M DE CARACTERES  :": PRINT
1130  HTAB 10: INVERSE : PRINT TI
      $: NORMAL : PRINT : PRINT
1140  GOSUB 2400
1150  PRINT : PRINT " 1- ";TI$
1160  PRINT : PRINT " 2- AUTRE"
1170  GOSUB 2390
1180  PRINT "VOTRE CHOIX = ";: GET
      P$:P =  VAL (P$): PRINT P
1190  IF P = 2 THEN  VTAB 23: INPUT
      "          COMBIEN ? = ";TI$
      :TA$ = TI$
1200  GOTO 420
1210  REM *** CHOIX DE LA HAUTEUR
       DES PAGES
1220  HOME : INVERSE : PRINT "
          ";U$;"          ": NORMAL : PRINT

1230 UB$ = "72":UC$ = "66":UD$ =
      "CONTINU":
1240  PRINT " 1- 21x29,7  >";UB$:
      PRINT : PRINT " 2- 21x27,7
       >";UC$: PRINT : PRINT " 3-
      ";UD$: PRINT : PRINT " 4- AU
      TRE"
1250  GOSUB 2390
1260  PRINT "VOTRE CHOIX = ";: GET
      F$:F =  VAL (F$): PRINT F
1270  IF F = 4 THEN  VTAB 23: INPUT
      " COMBIEN DE LIGNES ?  ";LI$
      :UA$ = LI$:LI =  VAL (LI$)
1280  IF F = 1 THEN LI = 72:UA$ =
      UB$
1290  IF F = 3 THEN UA$ = UD$:LI =
      0:VA$ = UD$:IM = 0: GOTO 310

1300  IF F = 2 THEN LI = 66:UA$ =
      UC$
1310  REM *** CHOIX DU NOMBRE DE
      LIGNES PAR PAGE
1320  HOME : INVERSE : PRINT "
          ";V$;"          ": NORMAL :
      PRINT
1330 VB$ = "63":VC$ = "58"
1340  IF LI < 66 THEN L = 3: GOSUB
      2390: GOTO 1400
1350  PRINT " 1- 21x29,7  >";VB$:
      PRINT : PRINT " 2- 21x27,7
       >";VC$: PRINT : PRINT " 3-
      AUTRE"
1360  GOSUB 2390
1370  PRINT "VOTRE CHOIX = ";: GET
      L$:L =  VAL (L$): PRINT L
1380  IF L = 1 THEN IM = 63:VA$ =
      VB$
1390  IF L = 2 THEN IM = 58:VA$ =
      VC$
1400  IF L = 3 THEN  PRINT "NOMBR
      E DE LIGNES   <";LI;: INPUT
      "  : ";VD$:VA$ = VD$:IM =  VAL
      (VD$)
1410  IF L = 3 AND IM > LI THEN  CALL
       - 1052: VTAB 10: HTAB 12: FLASH
      : PRINT "MAXIMUM : ";LI: NORMAL
      : GOSUB 2390: VTAB 22: CALL
       - 958: VTAB 23: GOTO 1400
1420  GOTO 420
1430  REM *** CHOIX DE LA MARGE D
      ROITE
1440  HOME : INVERSE : PRINT "
          ";W$;"          ": NORMAL :
      PRINT
1450 WB$ = "008"
1460  PRINT " 1-";WB$: PRINT : PRINT
      " 2-AUTRE"
1470  GOSUB 2390
1480  PRINT "VOTRE CHOIX = ";: GET
      L$:L =  VAL (L$): PRINT L
1490  IF L = 1 THEN MG$ =  CHR$ (
      27) +  CHR$ (76) + "008":WA$
       = WB$:WW$ = "008"
1500  IF L = 2 THEN  VTAB 23: INPUT
      "COMBIEN D'ESPACES ? <000> =
       ";WW$:WA$ = WW$
1510  IF L = 2 THEN MG$ =  CHR$ (
      27) +  CHR$ (76) + WW$
1520 WW =  VAL (WW$)
1530  GOTO 420
1540  REM *** CHOIX DE LA MARGE D
      ROITE
1550  HOME : INVERSE : PRINT "
          ";X$;"          ": NORMAL :
      PRINT
1560 XB$ = "05"
1570  PRINT " 1- ";XB$: PRINT : PRINT
      " 2- AUTRE"
1580  VTAB 15: PRINT "          CAR
      ACTERES PAR LIGNE : ";TI
1590  PRINT : PRINT "          MARG
      E GAUCHE          : ";WW
1600  GOSUB 2390
1610  PRINT " VOTRE CHOIX : ";: GET
      G$:G =  VAL (G$): PRINT G
1620  IF G = 2 THEN  VTAB 22: CALL
       - 958: VTAB 23: INPUT " COM
      BIEN D'ESPACES ? ";XC$:XA$ =
      XC$
1630  IF G = 1 THEN XA$ = XB$
1640 XA =  VAL (XA$):MD = TI - (W
      W + XA)
1650  GOTO 310
1660  REM *** CHOIX DU ZERO (0-O)

1670  HOME : INVERSE : PRINT "
                ";Z$;"
      ": NORMAL : PRINT
1680 ZB$ = "00":ZC$ = "00"
1690  PRINT " 1- ZERO BARRE      "
      ;ZB$: PRINT : PRINT " 2- ZER
      O NON BARRE ";ZC$
1700  GOSUB 2390
1710  PRINT "VOTRE CHOIX : ";: GET
      L$:L =  VAL (L$): PRINT L
1720  IF L = 2 THEN ZE$ =  CHR$ (
      27) + "Z" +  CHR$ (10) + "0"
      :ZA$ = ZC$
1730  IF L = 1 THEN ZE$ =  CHR$ (
      27) + "D" +  CHR$ (10) + "0"
      :ZA$ = ZB$
1740  GOTO 420
1750  REM *** INITIALISATION DE L
      'IMPRIMANTE
1760  VTAB 20: PRINT  SPC( 40): VTAB
      23: PRINT "POUR SAUVER CE FO
      RMAT :TAPER <S> ": GET A$:A =
       VAL (A$): PRINT A
1770  IF A$ = "S" GOTO 2060
1780  IF  ASC (A$) <  > 83 THEN 1
      810
1790  GOTO 1760
1800 MD = TI - (WW + XA)
1810  PR# SL
1820  PRINT TY$;: PRINT GS$;: PRINT
      ZE$;: PRINT CA$;: PRINT MG$;
      : PRINT TZ$;: PRINT  CHR$ (2
      7) + "Z" + "(" + "R";: IF IM
       = 0 GOTO 1900
1830  PRINT  CHR$ (29)"Aù";
1840  FOR T = 1 TO (IM - 2): PRINT
      "ùù";: NEXT
1850  PRINT "Cù";
1860  FOR T = 1 TO (LI - IM): PRINT
      "ùù";: NEXT
1870  PRINT "Aù" CHR$ (30)
1880  HOME
1890  PRINT  CHR$ (12)
1900  PR# 0
1910  HOME : PRINT "APRES LE MOUV
      EMENT DANS L'IMPRIMANTE": PRINT
      : PRINT "PLACER CORRECTEMENT
       LE PAPIER": PRINT : GOSUB 2
      410
1920  GOSUB 2400
1930  PRINT "TAPER UNE TOUCHE POU
      R CONTINUER ";: GET A$
1940  HOME : INVERSE : PRINT "
                POUR IMPRIMER
               ": NORMAL
1950  PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
      : PRINT "                T A P
      E R :": PRINT
1960  GOSUB 2400: PRINT
1970 MD = TI - XA - WW
1980  PRINT "     PR#";SL;"
          < RETURN >": PRINT
1990  IF MD < 39 THEN  END
2000  PRINT "     < CTRL > I ";: INVERSE :
      PRINT MD;: NORMAL : PRINT " N <
      RETURN >"
2010  PRINT : PRINT : PRINT " (PO
      UR LISTING: ^I";MD;: PRINT "
      NLIST < RETURN > )": GOSUB 2
      400
2020  END
2030  REM *** MENU FICHIER DES FO
      RMATS
2040  VTAB 22: CALL  - 958: CALL
       - 1052: FLASH : PRINT " ***
      ***PAS DE FICHIER SOUS CE NO
      M ******";: NORMAL : PRINT :

2050  CALL  - 1052: PRINT "    TA
      PER UNE TOUCHE POUR CONTINUE
      R";: GET A$
2060  HOME : INVERSE : PRINT "
       FICHIER DES FORMATS D'IMPRE
      SSION     ": NORMAL : PRINT :
       PRINT : PRINT
2070  PRINT " 1-CHARGER UN FORMAT
      ": PRINT : PRINT " 2-SAUVER
      UN FORMAT": PRINT : PRINT "
      3-CATALOGUE": PRINT : PRINT
      " 4-ENTRER UN NOUVEAU FORMAT
      "
2080  PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
      : PRINT : PRINT " 5-DETRUIRE
       UN FORMAT": VTAB 21: GOSUB
      2390
2090  PRINT "VOTRE CHOIX = ";: GET
      A$:A =  VAL (A$): PRINT A
2100  ON A GOTO 2110,2190,2270,23
      10,2320
2110  VTAB 23: CALL  - 958: VTAB
      23: INPUT "NOM DU FICHIER A
      CHARGER: ";H$:
2120  PRINT D$;"OPEN"H$
2130  PRINT D$;"READ"H$
2140  INPUT CA$: INPUT GS$: INPUT
      TY$: INPUT MG$: INPUT ZE$: INPUT
      IM
2150  INPUT LI: INPUT QA$: INPUT
      RA$: INPUT SA$: INPUT TA$: INPUT
      UA$
2160  INPUT VA$: INPUT WA$: INPUT
      XA$: INPUT YA$: INPUT ZA$: INPUT
      WW: INPUT TZ$: INPUT TT$
2170  PRINT D$;"CLOSE"
2180  GOTO 310
2190  VTAB 23: PRINT  SPC( 40): VTAB
      23: INPUT "NOM DU FICHIER A
      SAUVER: ";H$
2200  PRINT D$;"OPEN"H$
2210  PRINT D$;"WRITE"H$
2220  PRINT CA$: PRINT GS$: PRINT
      TY$: PRINT MG$: PRINT ZE$: PRINT
      IM
2230  PRINT LI: PRINT QA$: PRINT
      RA$: PRINT SA$: PRINT TA$: PRINT
      UA$
2240  PRINT VA$; PRINT WA$; PRINT
      XA$: PRINT YA$: PRINT ZA$: PRINT
      WW: PRINT TZ$: PRINT TT$
2250  PRINT D$;"CLOSE"
2260  GOTO 310
2270  HOME
2280  PRINT D$;"CATALOG"
2290  PRINT : PRINT : PRINT "TAPE
      R UNE TOUCHE POUR RETOURNER
      AU MENU": GET A$
2300  GOTO 2060
2310  GOTO 310
2320  VTAB 23: CALL  - 958: VTAB
      23: CALL  - 1052: FLASH : PRINT
      " NOM DU FICHIER A DETRUIRE
      ";: NORMAL : INPUT "=";H$
2330  PRINT D$;"DELETE"H$
2340  GOTO 2060
2350  REM *** ROUTINES
2360  HTAB 35 -  LEN (XX$) / 2: PRINT
      XX$
2370  RETURN
2380  PRINT "____________________
      ____________________": RETURN

2390  VTAB 21: PRINT "__________
      ___________________________
      _": RETURN
2400  PRINT "--------------------
      ----------------": RETURN
2410  HTAB 5: PRINT "ù O";: HTAB
      28: PRINT "O ù"
2420  HTAB 5: PRINT "ù";: HTAB 30
      : PRINT "ù"
2430  HTAB 5: PRINT "ù----------
      -------------ù"
2440  HTAB 5: PRINT "ù";: HTAB 30
      : PRINT "ù"
2450  HTAB 5: PRINT "ù O";: HTAB
      28: PRINT "O ù"
2460  HTAB 5: PRINT "ù";: HTAB 30
      : PRINT "ù"
2470  PRINT " ===ù==============
      =========ù===="
2480  HTAB 5: PRINT "ù O";: HTAB
      28: PRINT "O ù"
2490  HTAB 5: PRINT "ù";: HTAB 30
      : PRINT "ù"
2500  HTAB 5: PRINT "ù";: HTAB 30
      : PRINT "ù"
2510  HTAB 5: PRINT "ù O";: HTAB
      28: PRINT "O ù"
2520  HTAB 5: PRINT "ù";: HTAB 30
      : PRINT "ù"
2530  PRINT : PRINT "LA BARRE D'A
      PPUI DE L'IMPRIMANTE DOIT": PRINT
      "ETRE TANGENTE AU BORD SUPER
      IEUR LE LA": PRINT "SECONDE
      PERFORATION SUIVANT LE HAUT"
      : PRINT "DE LA PAGE (PLIURE)
      "
2540  RETURN
```

COMMANDO

Afin de prendre possession d'un point hautement stratégique, tenu par l'ennemi, l'état major général vous a confié le commandement d'un commando de choc. Une mission difficile où vous devrez parachuter 10 Hommes, poser votre hélicoptère et défendre, grâce à une batterie de D.C.A. votre position. A défaut de médaille, le TI vous récompensera en cas de succès, par un HIGH SCORE. REPOS ! Toutes les règles sont dans le programme.

Thierry HERVE

TI 99/4A

BASIC ETENDU

```
170 GOSUB 3150 'presentation
180 REM     Montagnes
190 RESTORE 240
200 FOR I=1 TO 15
210 READ NB,CH$
220 CALL CHAR(NB,CH$)
230 NEXT I
240 DATA 96,7F7F7FFFFFFFFFFF,97,0F0F0F2F3F3F7F7F,98,0103070707070F0F,99,
FFFFFFFF FFFFFFFF,100,C0E0F0F8FAFBFFFF,101,0101010323377FFF
250 DATA 102,010F0F0F5F7F7FFF,103,01031F3F3F7FFFFF,104,8080808C0C0C0C0C,
105,E0E8F8F8F8F8FCFA,106,FEFEFFFFFFFDFFFF,107,80C0F0F8F8F8FEFF
260 DATA 108,80C0D0F2FFFFFFFF,109,000000048FFFFFFF,112,0000000F1F3F7FFF
270 REM     Drapeau
280 CALL CHAR(80,"F0F0F0F0F0F0F0F0")
290 CALL CHAR(88,"F0F0F0F0F0F0F0F0")
300 CALL CHAR(72,"8080808080808080")
310 REM     Repere
320 CALL CHAR(113,"000000F0F8FCFEFF")
330 CALL CHAR(114,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
340 CALL CHAR(120,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
350 CALL CHAR(121,"FFFF93FF93939393")
360 CALL CHAR(122,"C7C7C7C7C7C7C7C7")
370 CALL CHAR(123,"FFFFFFFFC7C7C7C7")
380 CALL CHAR(41,"00000000088FF8888")
390 REM     Nuages
400 CALL CHAR(43,"00C070AC33CE6080")
410 CALL CHAR(42,"000307FC6F140F0C")
420 REM     D.C.A
430 CALL CHAR(40,"1010105438103854")
440 REM     Titre
450 CALL CHAR(130,"01030307070E0E1CFCFCFC00000000001C38387070FFFFFF
0000000000FFFFFF")
460 CALL CHAR(134,"FCFCFC1C1C1C1C1C1C1C1C1C1CFFFFFF1C3C3CFCDCDCDC1C")
470 CALL CHAR(137,"1C38387070E0E0E01C1C1C1C1C1F1F1F1F3F3F7070E0E0E0")
480 CALL CHAR(140,"FCFCFC1C1C1F1F1F1C9C9C9CDCDCDCDCDCDCDC7C7C7C3F3F3F")
490 CALL CHAR(143,"C0F0F83C3C1C1C1C")
500 REM     Chiffres
510 CALL CHAR(48,"7CFEC6C6C6C6FE7C")
520 CALL CHAR(49,"38381818181818 18")
530 CALL CHAR(50,"7CFE06FEFEC0FE7C")
540 CALL CHAR(51,"7CFE061E1E06FEFE")
550 CALL CHAR(52,"C0C0CCCCFEFE0C0C")
560 CALL CHAR(53,"7CFEC0FEFE06FE7C")
570 CALL CHAR(54,"7CFEC0FEFEC6FE7C")
580 CALL CHAR(55,"7CFE0C183060C0C0")
590 CALL CHAR(56,"7CFEC6FEFEC6FE7C")
600 CALL CHAR(57,"7CFEC6FEFE06FE7C")
610 REM     Avion
620 CALL CHAR(60,"00000000080C0FF")
630 CALL CHAR(61,"7F3E3")
640 CALL CHAR(62,"00000000000030FC")
650 CALL CHAR(63,"FF")
660 REM     Missile
670 CALL CHAR(64,"")
680 CALL CHAR(65,"03030303")
690 CALL CHAR(66,"")
700 CALL CHAR(67,"")
710 CALL CHAR(68,"800840000B04121F")
720 CALL CHAR(69,"230DC00381040511")
730 CALL CHAR(70,"02000B0200548870")
740 CALL CHAR(71,"40A080A0242009")
750 REM     Couleurs
760 TOT=0 :: NB=0 :: RANDOMIZE
770 CALL COLOR(9,1,1):: CALL COLOR(10,1,1):: CALL COLOR
(11,1,1):: CALL COLOR(12,1,1):: CALL COLOR(13,1,1)
780 FOR COL=3 TO 4 :: CALL COLOR(COL,11,6)
790 NEXT COL
800 REM
810 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(5):: CALL MAGNIFY(3)
820 REM
830 REM Dessin du Paysage
840 REM
850 B=96 :: D=24
860 FOR A=1 TO 3
870 CALL HCHAR(D,3,B)
880 B=B+1 :: D=D-1
890 NEXT A
900 B=96 :: D=21
910 FOR A=1 TO 3
920 CALL HCHAR(D,4,B)
930 B=B+1 :: D=D-1
940 NEXT A
950 CALL HCHAR(19,5,100)
960 CALL VCHAR(20,5,99,2)
970 B=19 :: C=6 :: D=101
980 FOR A=1 TO 3
990 CALL HCHAR(B,C,D)
1000 B=B-1 :: C=C+1 :: D=D+1
1010 NEXT A
1020 CALL HCHAR(16,9,103)
1030 B=15 :: C=96
1040 FOR A=1 TO 3
1050 CALL HCHAR(B,10,C)
1060 B=B-1 :: C=C+1
1070 NEXT A
1080 B=13 :: C=104
1090 FOR A=1 TO 3
1100 CALL HCHAR(B,11,C)
1110 B=B+1 :: C=C+1
1120 NEXT A
1130 CALL HCHAR(15,12,102)
1140 CALL HCHAR(15,13,100)
1150 CALL HCHA(16,14,104)
1160 CALL HCHAR(17,14,105)
1170 CALL HCHAR(18,14,106)
1180 CALL HCHAR(19,15,107)
1190 CALL HCHAR(20,16,100)
1200 CALL HCHAR(21.17.108)
1210 CALL HCHAR(21,18,109,8)
1220 CALL HCHAR(21,26,96)
1230 CALL HCHAR(20,26,97)
1240 CALL HCHAR(19,26,98)
1250 CALL HCHAR(19,27,104)
1260 CALL HCHAR(20,27,100)
1270 CALL HCHAR(21,28,107)
1280 CALL HCHAR(22,29,100)
1290 CALL HCHAR(23,30,108)
1300 CALL HCHAR(23,31,109,2)
1310 CALL HCHAR(16,10,99,4)
1320 CALL HCHAR(17,9,99,5)
1330 CALL HCHAR(18,8,99,6)
1340 CALL HCHAR(19,7,99,8)
1350 CALL HCHAR(20,6,99,10)
1360 CALL HCHAR(21,5,99,12)
1370 CALL HCHAR(22,4,99,25)
1380 CALL HCHAR(21,27,99)
1390 CALL HCHAR(23,4,99,27)
1400 CALL HCHAR(24,4,99,29)
1410 CALL HCHAR(10,10,43)
1420 CALL HCHAR(10,9,42)
1430 CALL HCHAR(4,28,42)
1440 CALL HCHAR(4,29,43)
1450 CALL HCHAR(5,30,42)
1460 CALL HCHAR(5,31,43)
1470 CALL HCHAR(21,18,120.5)
1480 CALL HCHAR(21,23,122)
1490 CALL HCHAR(21,24,120.2)
1500 CALL HCHAR(20,22,120)
1510 CALL HCHAR(20,23,123)
1520 CALL HCHAR(20,24,120)
1530 CALL HCHAR(20,25,121)
1540 CALL HCHAR(19,22,112)
1550 CALL HCHAR(19,23,114,2)
1560 CALL HCHAR(19,25,113)
1570 CALL HCHAR(18,23,40)
1580 CALL HCHAR(20,18,41,4)
1590 REM     Couleurs
1600 CALL COLOR(13,10,6)
1610 CALL COLOR(14,10,6)
1620 CALL COLOR(1,6,6)
1630 CALL COLOR(2,2,6)
1640 CALL COLOR(9,3,6)
1650 CALL COLOR(10,3,6)
1660 CALL COLOR(2,16,6)
1670 CALL COLOR(11,7,6)
1680 CALL COLOR(12,12,2)
1690 REM    Helicoptere
1700 CALL CHAR(116,"000007000080C1FF")
1710 CALL CHAR(118,"0000FF20789422FE")
1720 CALL CHAR(117,"FF01000000000000")
1730 CALL CHAR(119,"FEFEFC40FC")
1740 REM    Parachutiste
1750 CALL CHAR(124,"00000003070F0909")
1760 CALL CHAR(125,"050503030102")
1770 CALL CHAR(126,"0000008C0E02020")
1780 CALL CHAR(127,"404080B00080")
1790 REM Dessin du Titre
1800 CALL HCHAR(6,9,130)
1810 CALL HCHAR(6,10,131)
1820 CALL HCHAR(7,9,132)
1830 CALL HCHAR(7,10,133)
1840 CALL SOUND(100,330,0)
1850 CALL HCHAR(6,11,130)
1860 CALL HCHAR(6,12,134)
1870 CALL HCHAR(7,11,132)
1880 CALL HCHAR(7,12,135)
1890 CALL SOUND(100,440,0)
1900 CALL HCHAR(6,13,130)
1910 CALL HCHAR(6,14,136)
1920 CALL HCHAR(7,13,137)
1930 CALL HCHAR(7,14,138)
1940 CALL SOUND(100,550,0)
1950 CALL HCHAR(6,15,130)
1960 CALL HCHAR(6,16,136)
1970 CALL HCHAR(7,15,137)
1980 CALL HCHAR(7,16,138)
1990 CALL SOUND(100,660,0)
2000 CALL HCHAR(6,17,130)
2010 CALL HCHAR(6,18,134)
2020 CALL HCHAR(7,17,139)
2030 CALL HCHAR(7,18,140)
2040 CALL SOUND(100,770,0)
2050 CALL HCHAR(6,19,130)
2060 CALL HCHAR(6,20,141)
2070 CALL HCHAR(7,19,137)
2080 CALL HCHAR(7,20,142)
2090 CALL SOUND(100,550,0)
2100 CALL HCHAR(6,21,130)
2110 CALL HCHAR(6,22,143)
2120 CALL HCHAR(7,21,132)
2130 CALL HCHAR(7,22,135)
2140 CALL SOUND(500,330,0)
2150 CALL HCHAR(6,23,130)
2160 CALL HCHAR(6,24,134)
2170 CALL HCHAR(7,23,132)
2180 CALL HCHAR(7,24,135)
2190 REM
2200 REM Programme Principal
2210 REM
2220 DISPLAY AT(2,14):"000"
2230 FOR DELAY=1 TO 1000 :: NEXT DELAY ::
CALL COLOR(13,6,6):: CALL COLOR(14,6,6)
2240 CALL SPRITE(#1,116,2,40,1)
2250 CALL COLOR(#2,6):: CALL SPRITE(#2,124,6,40,1)
2260 FOR A=1 TO 2
2270 CALL MOTION(#A,0,20)
2280 NEXT A
2290 CALL KEY(1,KEY,STATUS)
2300 IF STATUS=0 THEN 2290
2310 IF KEY=18 THEN 2320
2320 CALL COLOR(#2,16)
2330 CALL SOUND(100,990,0):: RANDOMIZE
2340 J=33+INT(RND*3)+1
2350 FOR I=1 TO 38
2360 CALL MOTION(#2,6,J)
2370 J=J-1
2380 NEXT I
2390 FOR DELAY=1 TO 1040 :: NEXT DELAY
2400 CALL COINC(#2,168,147,16,T)
2410 IF T=-1 THEN CALL DELSPRITE(#2):: GOTO 2450
2420 GOTO 2450
2430 CALL SOUND(100,660,0):: CALL SOUND(100,880,0):: CALL SOUND(100,1100,0)
2440 TOT=TOT+100 :: DISPLAY AT(2,13):TOT :: GOTO 2460
2450 CALL SOUND(100,110,0,220,7):: CALL DELSPRITE(#2)
2460 NB=NB+1 :: DISPLAY AT(2,1)SIZE(3):NB :: IF NB=10 THEN 2470 :: GOTO 2240
2470 CALL MOTION(#1,0,0)
2480 CALL COLOR(7,5,16):: CALL COLOR(8,10,6):: CALL COLOR(6,2,6)
2490 REM Mise en place                    drapeau
2500 CALL HCHAR(18,27,72)
2510 CALL HCHAR(17,27,80)
2520 CALL HCHAR(17,28,88)
2530 FOR I=1 TO 3 :: CALL SOUND(200,523,0):: NEXT I :: CALL SOUND(600,698,0)
2540 FOR DELAY=1 TO 800 :: NEXT DELAY
2550CALL MOTION(#1,0,20)
2560 CALL KEY(1,KEY,STATUS)
2570 IF STATUS=0 THEN 2560
2580 IF KEY=18 THEN 2590
2590 CALL MOTION(#1,5,3)
2600 FOR DELAY=1 TO 1530
2610 NEXT DELAY
2620 CALL COINC(#1,164,147,16,T)
2630 IF T=-1 THEN 2650
2640 GOTO 2760
2650 CALL LOCATE(#1,164,147)
2660 CALL MOTION(#1,0,0)
2670 CALL SOUND(100,990,0)
2680 CALL SOUND(100,1200,0)
2690 CALL SOUND(100,880,0)
2700 CALL SOUND(100,1300,0)
2710 TOT=TOT+200 :: DISPLAY AT(2,13):TOT
2720 CALL SPRITE(#5,64,2,164,147,-1,4)
2730 FOR DELAY=1 TO 420 :: NEXT DELAY
2740 CALL DELSPRITE(#5)
2750 GOTO 2770
2760 CALL DELSPRITE(#1):: FOR A=1 TO 30 STEP 2 :: CALL SOUND(100,-7,A):: NEXT A
:: GOTO 2770
2770 T=30
2780 CALL SPRITE(#3,60,10,10,1,0,INT(RND*60)+20)
2790 CALL SPRITE(#4,64,2,133,174)
2800 CALL KEY(1,K,S)
2810 IF T=0 THEN 2960
2820 IF S=0 THEN 2800
2830 IF K=18 THEN 2840
2840 CALL SOUND(100,-8,0):: CALL MOTION(#4,-120,0):: T=T-1
2850 DISPLAY AT(2,1)SIZE(3):T
2860 FOR DELAY=1 TO 42
2870 NEXT DELAY
2880 CALL COINC(#4,#3,13,FEU)
2890 IF FEU=-1 THEN 2910
2900 CALL DELSPRITE(#4):: GOTO 2790
2910 CALL DELSPRITE(#4):: CALL PATTERN(#3,68):: CALL COLOR(#3,11)
2920 CALL MOTION(#3,0,0)
2930 TOT=TOT+50 :: CALL SOUND(100,-5,0):: DISPLAY AT(2,13):TOT
2940 GOTO 2780
2950 REM        scores
2960 CALL DELSPRITE(#4):: FOR DELAY=1 TO 1000 :: NEXT DELAY :: CALL CHARSET
2970 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: FOR A=2 TO 8 :: CALL COLOR(A,7,2):: NEXT A
2980 CALL DELSPRITE(ALL)
2990 DISPLAY AT(12,5):"* VOTRE SCORE.....":TOT
3000 IF TOT>SUPTOT THEN SUPTOT=TOT
3010 DISPLAY AT(14,5):"* MEILLEUR SCORE..":SUPTOT
3020 DISPLAY AT(24,1):"*VOULEZ-VOUS REJOUER? (O/N)*"
3030 CALL KEY(0,KEY,STATUS)
3040 IF STATUS=0 THEN 3030
3050 IF KEY=79 THEN 180
3060 IF KEY=78 THEN 3070
3070 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(16)
3080 DISPLAY AT(12,1):" TANT PIS,AU REVOIR !!"
3090 FOR DELAY=1 TO 300
3100 NEXT DELAY
3110 END
3120 REM
3130 REM Presentation
3140 REM
3150 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(13):: CALL CHARSET
3160 DISPLAY AT(1,8)BEEP:"*COMMANDO*"
3170 DISPLAY AT(3,1):"CE JEU SE DEROULE EN TROIS"
3180 DISPLAY AT(5,1):"PARTIES :"
3190 DISPLAY AT(5,12)BEEP:"-1ere PARTIE-"
3200 DISPLAY AT(7,1):"LARGAGE:IL FAUT QUE VOUS"
3210 DISPLAY AT(9,1):"LACHIEZ 10 PARACHUTISTES SUR"
3220 DISPLAY AT(11,1):"LA PLATE-FORME DU REPERE "
3230 DISPLAY AT(13,1):"ENNEMI.CHAQUE PARACUTISTE "
3240 DISPLAY AT(15,1):"VAUT 100 POINTS"
3250 DISPLAY AT(19,1):"POUR TIRER APPUYEZ SUR T"
3260 DISPLAY AT(21,1):"DU LE BOUTON POUSSOIR DE LA"
3270 DISPLAY AT(23,1):"MANETTE"
3280 DISPLAY AT(24,1)BEEP:"*appuyez sur une touche*"
3290 CALL KEY(0,KEY,STATUS)
3300 IF STATUS=0 THEN 3290
3310 FOR I=1 TO 32 :: CALL VCHAR(7,1,32,9):: NEXT I
3320 DISPLAY AT(5,12)BEEP:"-2eme PARTIE-"
3330 DISPLAY AT(7,1):"L'ATTERRISSAGE:VOUS DEVEZ"
3340 DISPLAY AT(9,1):"FAIRE ATTERRIR VOTRE HELICO"
3350 DISPLAY AT(11,1):"SUR LA BASE QUAND LE "
3360 DISPLAY AT(13,1):"DRAPEAU FRANCAIS APPARAIT"
3370 DISPLAY AT(15,1):"VOUS MARQUEREZ ALORS 200 PTS"
3380 CALL KEY(0,KEY,STATUS)
3390 IF STATUS=0 THEN 3380
3400 FOR I=1 TO 32 :: CALL VCHAR(7,1,32,9):: NEXT I
3410 DISPLAY AT(5,12)BEEP:"-3eme PARTIE-"
3420 DISPLAY AT(7,1):"TIR:VOUS DEVEZ DETRUIRE UN"
3430 DISPLAY AT(9,1):"AVION ENNEMIS AVEC VOTRE"
3440 DISPLAY AT(11,1):"D.C.A QUI EST SUR LE TOIT DU"
3450 DISPLAY AT(13,1):"REPERE. CHAQUE AVION ABATTU"
3460 DISPLAY AT(15,1):"VAUT 50 PTS,MAIS VOUS N'AVEZ"
3470 DISPLAY AT(17,1):"QUE 30 MISSILES"
3480 CALL KEY(0,KEY,STATUS)
3490 IF STATUS=0 THEN 3480
3500 CALL VCHAR(1,1,32,768)
3510 RETURN
```

LE VOL DE LA COURONNE

Le but du jeu est de découvrir parmi 5 suspects, le coupable du vol de la couronne du sacre, au Musée de Carotville. Vous devez également trouver l'heure du vol.
Toutes les autres informations sont le programme.
Ne négligez pas les 3 dernières lignes de REM ; il s'agit de données qui seront lues (READ et RESTORE) par les lignes 5 à 120.
Cette méthode pour remplacer des fonctions inexistantes sur le ZX 81 a été publiée dans la rubrique "Les aides au ZX 81" de l'Ordinateur Individuel (merci M. Jean Pierre CHARLES)
Il est évident qu'il y avait plus simple pour si peu de données, mais cela pourra ouvrir des horizons pour adapter certains programmes (KRYPTON pour ORIC par exemple).

Roland GALLIER

ZX 81

```
  5 REM LE VOL DE LA COURONNE
 10 REM     ZX 81-16K.
 12 REM     GALLIER ROLAND
 15 REM READ DATA RESTORE
 20 CLS
 25 LET RESTORE=55
 30 LET READ=80
 35 LET RA=PEEK 16396+256*PEEK
16397
 40 GOSUB 55
 45 GOTO 140
 50 LET RA=PEEK 16396+256*PEEK
16397
 55 FAST
 60 LET RA=RA-CODE "*"
 65 IF PEEK RA<>234 THEN GOTO 6
0
 70 SLOW
 75 RETURN
 80 LET RF=CODE "*"
 85 LET D$=" "
 90 LET RA=RA+CODE "*"
 95 LET R$=CHR$ PEEK RA
100 IF RF AND R$=","," THEN GOTO
125
105 IF NOT RF AND R$=","," THEN R
ETURN
110 LET RF=CODE " "
115 LET D$=D$+R$
120 GOTO 90
125 LET RF=CODE " "
130 LET RA=RA+CODE "*"
135 GOTO 85
140 GOSUB RESTORE
145 GOSUB RESTORE
150 DIM A(9,3)
155 DIM L(5,12)
160 LET Q=1
165 LET N=0
170 PRINT "-> ATTENDEZ, S.V.P."
175 PAUSE 200
180 FAST
185 FOR I=1 TO 9
190 FOR J=1 TO 3
195 GOSUB READ
200 LET X=VAL D$
205 LET A(I,J)=X
210 NEXT J
215 NEXT I
220 FOR I=1 TO 5
225 LET L(I,1)=INT (RND*9+1)
230 NEXT I
235 FOR I=2 TO 12
240 FOR J=1 TO 5
245 LET K=INT (RND*3+1)
250 LET L(J,I)=A(L(J,I-1),K)
255 IF L(J,I)=0 THEN GOTO 245
260 NEXT J
265 NEXT I
270 LET T=INT (RND*12+1)
275 FOR I=1 TO 5
280 IF L(I,T)=5 THEN GOTO 295
285 NEXT I
290 GOTO 270
295 LET D=INT (RND*5+1)
300 IF L(D,T)<>5 THEN GOTO 295
305 CLS
310 SLOW
315 PRINT "-QUELQU UN A VOLE LA
COURONNE."
320 REM BOUCLE PRINCIPALE
325 PRINT
330 PRINT "=>QUESTION NR.";Q
335 PRINT
340 PRINT "SUSPECT NR.? ";
345 INPUT S
350 PRINT S
355 IF S<1 THEN GOTO 615
360 IF S>5 THEN GOTO 340
365 PRINT "HEURE ? ";
370 INPUT G
375 PRINT G
380 IF G<1 OR G>12 THEN GOTO 36
5
385 PRINT
390 PRINT "-OK.VOUS INTERROGEZ
LE SUSPECT  NR.";S;" SUR SES ACT
ES A L HEURE ";G;"."
395 IF S=D THEN LET P=.5
400 IF S<>D THEN LET P=.05
405 IF RND>P OR L(S,6)=5 THEN G
OTO 425
410 LET I=INT (RND*3+1)
415 LET A=A(L(S,G),I)
420 IF A=0 OR A=5 THEN GOTO 410
425 LET A=L(S,G)
430 PRINT
435 PRINT "J ETAIS DANS LA SALL
E NR.";A
440 IF A<=5 THEN GOTO 465
445 IF T<G THEN GOTO 460
450 PRINT "J AI VU LA COURONNE.
"
455 GOTO 465
460 PRINT "JE N AI PAS VU LA CO
URONNE."
465 IF RND<P THEN GOTO 500
470 FOR I=1 TO 5
475 IF I=S THEN GOTO 490
480 IF L(S,G)<>L(I,G) THEN GOTO
490
485 PRINT "J ETAIS AVEC ";I
490 NEXT I
495 GOTO 515
500 LET I=INT (RND*7+1)
505 IF I=S THEN GOTO 500
510 IF I<6 THEN PRINT "J ETAIS
AVEC ";I
515 IF RND<P THEN GOTO 560
520 FOR I=1 TO 3
525 LET A=A(L(S,G),I)
530 IF A=0 THEN GOTO 550
535 FOR J=1 TO 5
540 IF L(J,G)=A THEN PRINT "J A
I VU ";J
545 NEXT J
550 NEXT I
555 GOTO 575
560 LET J=INT (RND*10+1)
565 IF J=S THEN GOTO 560
570 IF J<5 THEN PRINT "J AI VU
";J
575 IF RND>P THEN GOTO 590
580 LET K=INT (RND*10+1)
585 IF K<6 AND K<>J THEN PRINT
"J AI VU ";K
590 LET Q=Q+1
595 LET N=N+1
600 PAUSE 50000
605 CLS
610 GOTO 330
615 PRINT "VOUS ACCUSEZ LE SUSP
ECT NR.";
620 INPUT S
625 PRINT S
630 IF S<1 OR S>5 THEN GOTO 615
635 PRINT "HEURE PRESUMEE DU VO
L: ";
640 INPUT G
645 PRINT G
650 IF G<1 OR G>12 THEN GOTO 63
5
655 IF S=D AND G=T THEN GOTO 69
0
660 IF S=D OR G=T THEN GOTO 760
665 PRINT "VOUS FERIEZ MIEUX DE
DONNER      VOTRE LANGUE AU CHAT
.."
```

Suite page 6

MUMPYE

Essayez de trouver le "MUMPYE" qui se cache dans la grille. Attention, plusieurs monstres animés de mauvaises intentions se cachent aussi dans le tableau !

Philippe LEROY

```
_10 REM * PROGRAMME PRINCIPAL *
_15 PRINTCHR$(17)
_20 CP=1
_30 DIMA(37),B(37),C(37),D(37)
_40 GOSUB1000
_50 GOSUB2000
_60 CLS:INK7:PAPER1
_70 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
_80 PRINT"Voulez vous les regles du jeu O/N: ":GETA$
_90 IFA$="N"THENGOSUB3320:GOTO120
_100 IFA$<>"O"THEN80
_110 GOSUB3000
_120 INK4:PAPER3
_130 GOSUB5000
_140 FORN=1TON1
_150 A(N)=INT(RND(1)*19):C(N)=42+A(N)*10
_160 B(N)=INT(RND(1)*16):D(N)=162-B(N)*10
_170 NEXTN
_180 N2=1
_190 PRINT
_200 PRINT"ESSAI No ";CP;
_210 INPUTX,Y
_220 IFX<0ORX>19ORY<0ORY>16THEN210
_230 X1=42+X*10:Y1=162-Y*10
_240 IFABS(X-A(1))+ABS(Y-B(1))=0THENGOSUB6000:GOSUB8000:GOTO120
_250 GOSUB7200
_260 FORN2=2TON1
_270 N3=ABS(X-A(N2))+ABS(Y-B(N2))
_280 IFN3=1THENGOSUB7500
_290 IFN3=1THEN130
_300 NEXTN2
_310 GOSUB9000
_320 GOTO190
_1000 REM---------------------S.PROG.1
_1005 REM * REDEFINITION CARACTERES *
_1010 FORE=1TO40
_1020 READE1
_1030 POKE46807+E,E1
_1040 NEXTE
_1050 FORE=1TO8
_1060 READE1
_1070 POKE47071+E,E1
_1080 NEXTE
_1090 RETURN
_2000 REM---------------------S.PROG.2
_2005 REM * PAGE 1 *
_2010 CLS:INK1:PAPER0
_2020 PRINT:PRINTCHR$(4)CHR$(27)"F"CHR$(27)"J";
_2030 PRINTSPC(16);"M    P":PRINT
_2040 PRINTCHR$(27)"E"CHR$(27)"J";SPC(11);"U          ";
_2050 PRINTCHR$(27)"J Y":PRINT
_2060 PRINTCHR$(27)"D"CHR$(27)"J     M";
_2070 PRINTSPC(23);CHR$(27)"J E"
_2080 PRINT:PRINTCHR$(4)
_2090 FORE1=8TO22STEP2
_2100 READE$
_2110 FORE2=0TO1
_2120 PRINTSPC(13);E$
_2130 NEXTE2:NEXTE1
_2140 T=10:W=5:GOSUB4000
_2150 PRINT:PRINTCHR$(27)"P"CHR$(27)"C"
_2160 PLOT38,25,"^":WAIT200
_2170 FORE=4TO37
_2180 PLOTE,25,"[":PLOTE-3,25,"\":WAIT5
_2190 MUSIC1,5,INT(E/3),11:PLAY1,0,6,30000
_2200 MUSIC1,2,INT(E/3),0:PLAY1,0,4,300:WAIT1:PLAY0,0,0,0
_2210 PLOTE,25," ":PLOTE-3,25," "
_2220 NEXTE
_2230 FORE=35TO3STEP-2
_2240 PLOTE,25,"]":PLOTE+3,25,"^"
_2250 MUSIC1,1,INT(E/3),11:PLAY1,0,7,300
_2260 MUSIC1,1,INT(E/3)+1,9:PLAY1,0,7,100
_2270 PLOTE,25," ":PLOTE+3,25," "
_2280 NEXTE
_2290 WAIT70:PLAY0,0,0,0:EXPLODE:WAIT50
_2300 RETURN
_3000 REM---------------------S.PROG.3
_3005 REM * REGLES DU JEU *
_3010 CLS:INK4:PAPER3
_3020 PRINT:PRINTCHR$(4)CHR$(27)"S";
_3030 PRINTCHR$(27)"J"CHR$(27)"E     \ \ \ M U M P Y E [ [ ["
_3040 PRINTCHR$(4)
_3050 PRINT:PRINT:PRINT
_3060 PRINT" Un MUMPYE [ se cache dans une grille"
_3070 PRINT"    de 20 par 17 cases.":PRINT
_3080 PRINT" Sa demeure est le point X, Y.":PRINT
_3090 PRINT" Vous etes le CHASSEUR \. Trouvez sa"
_3100 PRINT"position sur la grille en tapant ses"
_3110 PRINT"coordonnees X,Y en les separant par"
_3120 PRINT"une virgule .":PRINT
_3130 PRINT" Apres chaque essai, je vous donnerai"
_3140 PRINT"la direction approchee "
_3150 PRINT"dans laquelle  il faut chercher le MUMPYE [."
_3160 T=36:W=2:GOSUB4000
_3170 PRINT:PRINT
_3180 PRINTCHR$(27)"S"CHR$(27)"F   ========================"
_3190 PRINTCHR$(27)"S"CHR$(27)"A   PRESSEZ UNE TOUCHE S.V.P"
_3200 PRINTCHR$(27)"S"CHR$(27)"F   ========================"
_3210 GETA$
_3220 CLS:INK4:PAPER6:PRINT
_3230 PRINTCHR$(27)"V"CHR$(27)"@ AUTRE CHOSE :":PRINT
_3240 PRINT"Ce jeu vous parrait facile mais sachez"
_3250 PRINT"que des ^ se cachent aussi dans la":PRINT
_3260 PRINT"grille et malheur a vous si, lors de":PRINT
_3270 PRINT"vos deplacements vous vous trouvez a":PRINT
_3280 PRINT"proximite d'un ^ car":PRINT
_3290 PRINTCHR$(4)CHR$(27)"V"CHR$(27)"A";
_3300 PRINTCHR$(27)"J     Il vous devorera !":PRINT:PRINTCHR$(4)
_3310 T=30:W=3:GOSUB4000
_3320 PRINT:PRINT:PRINT" TAPEZ LA DIFFICULTE DE 2 A 9:";
_3330 GETZ:N1=Z*4
_3340 IFZ<2ORZ>9THEN3340
_3350 RETURN
_4000 REM---------------------S.PROG.4
_4005 REM * MUSICALITE *
_4010 FORE=1TOT
_4020 READF,G
_4030 MUSIC2,W,F,11
_4040 GOSUB4060
_4050 GOTO4100
_4060 PLAY3,0,1,0
_4070 WAIT5:PLAY0,0,0,0
_4080 WAITG
_4090 RETURN
_4100 NEXTE
_4110 RETURN
_5000 REM---------------------S.PROG.5
_5005 REM * GRILLE *
_5010 HIRES:INK0:PAPER2
_5020 CURSET15,90,0:CHAR77,0,1
_5030 CURSET15,100,0:CHAR85,0,1
_5040 CURSET15,110,0:CHAR77,0,1
_5050 CURSET15,120,0:CHAR80,0,1
_5060 CURSET15,130,0:CHAR89,0,1
_5070 CURSET15,140,0:CHAR69,0,1
_5080 FORE=170TO0STEP-10
_5090 CURSET39,E,0
_5100 DRAW200,0,1:NEXTE
_5110 FORE=39TO239STEP10
_5120 CURSETE,0,0
_5130 DRAW0,170,1:NEXTE
_5140 K=0:L=48
_5150 FORE=1TO10
_5160 CURSET33,162-K,0:CHARL,0,1
_5170 CURSET42+K,172,0:CHARL,0,1
_5180 K=K+10:L=L+1:NEXTE
_5190 K=0:L=48
_5200 FORE=1TO10
_5210 CURSET138+K,172,0:CHAR49,0,1
_5220 CURSET142+K,172,0:CHARL,0,1
_5230 K=K+10:L=L+1:NEXTE
_5240 K=0:L=48
_5250 FORE=1TO7
_5260 CURSET26,61-K,0:CHAR49,0,1
_5270 CURMOV7,0,0:CHARL,0,1
_5280 K=K+10:L=L+1:NEXTE
_5290 CURSET19,170,1:DRAW0,19,1
_5300 CURMOV-10,-9,1:DRAW19,0,1
_5310 CURMOV-4,-5,1:DRAW-10,10,1
_5320 CURMOV0,-10,1:DRAW10,10,1
_5330 CURMOV-7,-24,0:CHAR78,0,1
_5340 CURMOV15,15,0:CHAR69,0,1
_5350 CURMOV-15,15,0:CHAR83,0,1
_5360 PRINT:PRINT"    ATTENTION AUX MONSTRES ^ .":WAIT150
_5370 RETURN
_6000 REM---------------------S.PROG.6
_6005 REM * MUMPYE TROUVE *
_6010 GOSUB6020:GOTO6050
_6020 CURSETC(1),D(1),0:CHAR91,0,1:ZAP
_6030 CURSETC(1)+3,D(1)+4,1:CIRCLE8,1:WAIT100
_6040 RETURN
_6050 CURSETC(1),D(1),0:CHAR91,0,0
_6060 CHAR92,0,1
_6070 MUSIC2,4,6,14:GOSUB4060
_6080 MUSIC2,4,6,14:GOSUB4060
_6090 MUSIC2,4,1,14:GOSUB4060
_6100 MUSIC2,4,10,14:GOSUB4060
_6110 MUSIC2,4,6,14:GOSUB4060:WAIT6
_6120 MUSIC2,4,1,14:GOSUB4060
_6130 CHAR92,0,0
_6140 FORE=1TO3
_6150 CHAR93,0,0:WAIT30:CHAR93,0,1:ZAP
_6160 NEXTE
_6200 PRINT:PRINT"Vous l'avez trouve en ";CP;" essais":WAIT300
_6210 PRINT:PRINT"Vous avez eu de la chance de ne pas   ";
_6220 PRINT"tomber sur les MONSTRES.";
_6230 PRINT"Regardez ou   ils se trouvaient  ";:WAIT700
_7000 REM---------------------S.PROG.7
_7005 REM *DECOUVERTE DES MONSTRES *
_7010 SHOOT
_7020 FORN5=2TON1
_7030 IFC(N5)=C(1)ANDD(N5)=D(1)THEN7050
_7040 CURSETC(N5),D(N5),0:CHAR94,0,1
_7050 NEXTN5
_7060 EXPLODE
_7070 RETURN
_7200 REM * IMPRESSION DU CHASSEUR *
_7210 CURSETX1,Y1,0:CHAR92,0,1
_7220 RETURN
_7500 REM * VOUS ETES PRES D'1 MONSTRE *
_7510 GOSUB7000
_7520 CURSETX1,Y1,0:CHAR92,0,0:CHAR95,0,1
_7530 CLS:PRINT:PRINTCHR$(4)CHR$(27)"S"CHR$(27)"@";
_7540 PRINTCHR$(27)"J     DOMMAGE !!!":WAIT400
_7550 PRINTCHR$(4):CLS
_7560 PRINT"LE MUMPYE SE TROUVAIT EN ";A(1);", ";B(1):WAIT200
_7570 GOSUB6020
_8000 REM---------------------S.PROG.8
_8005 REM * POUR REJOUER *
_8010 CLS:PRINT"PRESSEZ LA TOUCHE 'O' POUR ARRETER     ";
_8020 PRINT"SINON TAPEZ LA DIFFICULTE DE 2 A 9":GETZ
_8030 IFZ=0THENTEXT:END
_8040 IFZ<2ORZ>9THEN8010
_8050 N1=Z*4:CP=1
_8060 RETURN
_9000 REM---------------------S.PROG.9
_9005 REM *DIRECTION A PRENDRE *
_9010 GOSUB7200
_9020 PRINT"PRENEZ LA DIRECTION ";
_9030 IFY=B(1)THEN9080
_9040 IFY<B(1)THEN9070
_9050 PRINT"SUD ";
_9060 GOTO9080
_9070 PRINT"NORD ";
_9080 IFX=A(1)THEN9130
_9090 IFX<A(1)THEN9120
_9100 PRINT"OUEST ";
_9110 GOTO9130
_9120 PRINT"EST ";
_9130 CP=CP+1
_9140 RETURN
_10000 REM---------------------S.PROG.10
_10005 REM * DONNEES *
_10010 DATA14,11,30,60,60,28,8,14,12,12,24,31,28,24,22,50
_10020 DATA45,45,63,12,12,12,18,33,51,30,45,63,45,33,51,30
_10030 DATA12,63,63,12,12,12,12,12,63,63,63,63,63,63,63,63
_10040 DATA!!!!    !!!!,,!!!!!!!!,,!!  !!!!  !!,!!!!!!!!!!!!
_10050 DATA!!  !!!!  !!,!!        !!,!!!!    !!!!,,!!!!!!!!,,
_10100 REM * MUSIC-1 *
_10110 DATA10,2,6,2,10,2,6,2,10,2,6,2,1,10,1,4,6,4,8,10,1,4,5,6,6,6
_10120 DATA4,6,1,10,1,1,1,1,1,1
_10200 REM * MUSIC-2 *
_10210 DATA1,5,5,5,8,20,1,5,5,5,8,20,1,8,5,5,8,5
_10220 DATA10,5,11,5,10,5,8,15,1,4,8,4,6,4,4,15,1,4
_10230 DATA8,4,6,4,5,15,6,3,5,3,6,15,6,3,5,3
_10240 DATA6,15,6,3,5,3,6,3,8,13,8,3,6,3,5,5,1,3,1,20
_10300 REM * MUSIC-3 *
_10310 DATA8,4,10,7,8,4,5,7,8,4,6,9,6,1,6,12,6,4,8,7,6,4,3,7,6,4,5,9
,5,1
_10320 DATA5,12,5,4,6,7,5,4,1,7,5,4,3,7,3,1,3,12,3,4,5,7,3,4,1,7,3,4
,1,4
```

JACKPOT

Ce programme permet de transformer les PC1 et PC3 de TANDY ainsi que les PC 1211, 1212, 1250 de SHARP en un JACKPOT actuellement prohibé par la loi. Il utilise 1012 Octets de mémoire.

Didier PARENT

Mode d'emploi :
- Charger le programme avec l'instruction CLOAD "JACKPOT"
- En mode DEF taper SHIFT "SPACE"

Au début de chaque partie, l'ordinateur demande de taper un nombre quelconque. Celui-ci remplace le nombre aléatoire obtenu par l'instruction RND sur les ordinateurs autres que le PC 1211.
Votre capital de départ s'élève à 100 F.
Vous devez ensuite taper la somme que vous misez. Elle ne doit pas être égale à 0 ni supérieur à votre capital.
Après l'affichage des 3 motifs, le PC 1211 inscrit la somme que vous avez gagnée ou perdue.
Remarques importantes : le listing ayant été réalisé avec l'imprimante d'un PC 1500, 3 différences interviennent par rapport à l'imprimante d'un PC 1211 : Ligne 35 :...x =72*(Œ7Y-int Œ 7Y) les exposants sur PC 1500 sont notés avec un E normal.
Le 0 correspond au 0 (zéro) sur le PC 1211.
Le O correspond au O sur le PC 1211.

CERISE	X	X	2 fois la mise
CERISE	CERISE	X	4 fois la mise
PLUME	PLUME	X	8 fois la mise
CERISE	CERISE	CERISE	16 fois la mise
PLUME	PLUME	PLUME	20 fois la mise
CITRON	CITRON	CITRON	25 fois la mise
ORANGE	ORANGE	ORANGE	25 fois la mise
POIRE	POIRE	POIRE	100 fois la mise
POMME	POMME	POMME	500 fois la mise
=BAR=	=BAR=	=BAR=	1000 fois la mise

X TOUT AUTRE MOTIF.

PC 1211

```
10:" "PRINT "JACK
   POT SUR PC 121
   1":BEEP 1:
   PAUSE "(C) DID
   IER PARENT"
11:M=100:N=0:L$="
   ******"
15:K$="CERISE ":J
   $="PLUME "
17:Y=EXP π:INPUT
   "TAPER UN NOMB
   RE:";Y:BEEP 1
20:PRINT "VOUS CO
   MMENCEZ AVEC 1
   00F":BEEP 1
22:O=0:INPUT "VOT
   RE MISE:";O:
   BEEP 1
24:IF O<1PAUSE "P
   AS DE MISE":
   PAUSE "PAS DE
   GAINS":BEEP 2:
   GOTO 22
26:IF O>MPAUSE "V
   OUS N AVEZ PAS
   ";O;"F":PAUSE
   "PAS DE CREDIT
   .":BEEP 2:GOTO
   22
30:B$=L$:C$=L$
35:FOR U=1TO 3:Y=
   SIN (133πY+1):
   X=72*(E7Y-INT
   (E7Y))
36:IF X<9LET A$(U
   )=K$:GOTO 42
37:IF X<24LET A$(
   U)=J$:GOTO 42
38:IF X<26LET A$(
   U)="CITRON ":
   GOTO 42
39:IF X<46LET A$(
   U)="ORANGE ":
   GOTO 42
40:IF X<54LET A$(
   U)="POIRE ":
   GOTO 42
41:IF X<60LET A$(
   U)="POMME ":
   GOTO 42
42:IF X<64LET A$(
   U)="=BAR= ":
   GOTO 42
43:A$(U)=K$
47:PAUSE A$;B$;C$
   :BEEP 1:NEXT U
80:IF A$=B$IF B$=
   C$GOTO 600
85:IF A$=B$GOTO 1
   00
90:IF A$=K$LET N=
   2:GOTO 150
95:N=0:GOTO 130
100:IF A$=K$LET N=
   4:GOTO 150
110:IF A$=J$LET N=
   8:GOTO 150
120:N=0
130:PRINT "VOUS PE
   RDEZ ";O;"F":N
   =-O:GOTO 160
150:BEEP 1:N=N*O:
   PRINT "GAINS:"
   ;N;"F"
160:M=M+N:PRINT "V
   OTRE TOTAL:";M
   ;"F"
165:REM "TEST DE F
   IN DE PARTIE"
170:IF M>0THEN 22
180:PAUSE "VOUS AV
   EZ ETE PLUME":
   PRINT "COMME U
   N PIGEON...":
   GOTO 10
190:GOTO 170
600:IF A$=K$LET N=
   16:GOTO 150
610:IF A$=J$LET N=
   20:GOTO 150
620:IF A$="CITRON
   "LET N=25:GOTO
   150
630:IF A$="ORANGE
   "LET N=50:GOTO
   150
640:IF A$="POIRE "
   LET N=100:GOTO
   150
650:IF A$="POMME "
   LET N=500:GOTO
   150
660:IF A$="=BAR= "
   LET N=1000:
   GOTO 150
```

Suite de la page 5

ZX 81

```
 670 PRINT "ABANDONNEZ-VOUS ? (O
/N)"
 675 INPUT Y$
 680 IF Y$="N" THEN GOTO 740
 685 LET N=0+100
 690 CLS
 695 PRINT "VOUS LE TENEZ.BRAVO.
.."
 700 GOTO 710
 705 CLS
 710 PRINT "LE VOLEUR EST ";O;"
A ";T;" HEURE."
 715 PRINT "VOTRE NIVEAU:";100-N
 720 PRINT "UNE AUTRE ENQUETE ?(
O/N)"
 725 INPUT Y$
 730 IF Y$="O" THEN RUN
 735 STOP
 740 LET N=N+50
 745 LET O=O+1
 750 CLS
 755 GOTO 330
 760 PRINT "PARTIELLEMENT EXACT.
.PERSEVEREZ."
 765 PAUSE 300
 770 LET N=N+10
 775 LET O=O+1
 780 CLS
 785 GOTO 330
 790 STOP
 795 SAVE "COURONNE"
 800 FOR Z=1 TO 20
 805 PRINT "[redacted]"
 810 NEXT Z
 815 PRINT AT 6,5;"LE VOL DE LA
COURONNE"
 820 PRINT AT 18,1;"->UNE ENQUET
E DE HERCULE NAVET."
 825 PAUSE 300
 830 FOR Z=1 TO 20
 835 SCROLL
 840 NEXT Z
 845 PRINT AT 0,0;"DANS LE MUSEE
 DE CAROTVILLE,QUELQU UN A VOLE
LA COURONNE DU      SACRE.
                    -LE VOL A ETE
 COMMIS ENTRE 1 H. ET 12 H.
                    -LA POLICE LO
CALE DETIENT 5 SUS PECTS QUI SON
T DEMEURES DANS LE "
 850 PRINT "MUSEE PENDANT LES DO
UZE HEURES."
 855 PRINT "-LE COUPABLE EST PAR
MIS CES 5."
 860 PRINT "-LE PLAN DU MUSEE VO
US SERA MON TRE PLUS TARD."
 865 PRINT "-UN SUSPECT NE RESTE
 PAS DEUX   HEURESCONSECUTIVES D
ANS LA MEME PIECE,MAIS PEUT Y RE
VENIR PLU-  SIEURS FOIS."
 870 PRINT
 875 PRINT
 880 PRINT
 885 PRINT "TAPEZ UNE TOUCHE POU
R LIRE LA   SUITE."
 890 PAUSE 4E4
 895 CLS
 900 PRINT "[redacted]
              -1)LES INNOCENTS SE
TROMPENT,   DANS LEURS REPONSES(
OUBLI OU    EMOTION) 1 FOIS SUR
5."
 905 PRINT "2)LE COUPABLE MENT U
NE FOIS SUR DEUX."
 910 PRINT "3)LES REPONSES CONCE
RNANT LA    SALLE NR.5 ET LA COU
RONNE SONT  TOUJOURS EXACTES"
 915 PRINT "4)LE VOL EST TOUJOUR
S COMMIS A  LA FIN D UNE HEURE.L
A COURONNE  PEUT DONC ETRE VUE P
ENDANT L HEURE DU VOL."
 920 PRINT "5)APRES AVOIR ETUDIE
 LES REPON- SES D UN SUSPECT,TAP
EZ UNE TOU- CHE POUR CONTINUER L
 INTERROGA- TOIRE."
 925 PRINT "6)POUR EMETTRE UNE A
CCUSATION,  TAPEZ LA TOUCHE ""0"
"."
 930 PRINT
 935 PRINT "TAPEZ UNE TOUCHE POU
R VOIR LE   PLAN DU MUSEE."
 940 PAUSE 4E4
 945 CLS
 950 PRINT TAB 14;"[redacted]"
 955 PRINT TAB 14;"[redacted]"
 960 PRINT TAB 14;"[redacted] 1      2
3 [redacted]"
 965 PRINT TAB 14;"[redacted]"
 970 PRINT TAB 14;"[redacted]"
 975 PRINT TAB 14;"[redacted]"
 980 PRINT TAB 14;"[redacted] 4      5
6 [redacted]"
 985 PRINT TAB 14;"[redacted]"
 990 PRINT TAB 14;"[redacted]"
 995 PRINT TAB 14;"[redacted]"
1000 PRINT TAB 14;"[redacted]"
1005 PRINT TAB 14;"[redacted] 7      8
9 [redacted]"
1010 PRINT TAB 14;"[redacted]"
1015 PRINT TAB 14;"[redacted]"
1020 FOR Z=1 TO 10
1025 PRINT AT 6,21;"[redacted]"
1030 PRINT AT 6,21;"[redacted]"
1035 NEXT Z
1040 PRINT AT 6,21;"[redacted]"
1045 PRINT ;"A VOUS DE"
1050 PRINT ;"JOUER."
1055 PRINT AT 16,0;"VOUS VOYEZ S
UR LE PLAN,QUE L ON VOIT D UNE S
ALLE A L AUTRE."
1060 PRINT
1065 PRINT AT 19,1;"TAPEZ UNE TO
UCHE DES QUE VOUS   AUREZ ETUDIE
 LES LIEUX."
1070 PAUSE 35000
1075 CLS
1080 RUN
1085 REM 2,4,0,1,3,0,2,6,0,,
1090 REM 1,5,7,4,6,8,3,5,9,,
1095 REM 4,8,0,5,7,9,6,8,0,,
```

ORIC 1

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 demande 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 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 pourrons 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 envoyez les jeux suivants :** BIORYTHMES, MASTERMIND, PENDU, TOUR DE HANOI, CALENDRIER, BATAILLE NAVALE, POKER, JACKPOT, BOWLING, BLACK JACK, LABYRINTHE, MEMORY, SIMON, 421, OTHELLO, SOLITAIRE, LOTO.

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

DDI OFFRE CINQ CASSETTES DATA OR 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.

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.

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

	N° 21	N° 22	N° 23	N° 24
APPLE II	PETITE COMPTABILITE	DOMINOS	CATA-MARRANT	AIDIMPRIME (1)
ATARI	ENVAHISSEURS	MIAM-MIAM	OVNI QUI MAL Y PENSE	ALUNISSAGE
CASIO FX 702-P	TAQUIN	MACHINE A SOUS	APOLLO 12	PILOTAGE
COMMODORE 64	FROGI	SKY-RAID	GNAFU	SCRABBLE
COMMODORE VIC 20	VIC-DAMES	IMPOTS 84	CLAVIER AZERTY	TREMPLIN
SPECTRUM	PARACHUTISTE	GRAPHIQUE	DESSINE	EMPLOI DU TEMPS
HP 41	PIN BALL	ISOLA	MEREX	EXD
MPF II	DEPTHS WAR	MULTI-PUZZLE	SURVIE (1)	SURVIE (2)
ORIC 1	JUMP	MINI-DICTIONNAIRE POUR GUITARE	TANK	BALLE
PC 1211	MICRO ELECTIONS	RALLYE	ENQUETE	DAMES ANGLAISES
PC 1500	TELEPHONE	TRACOURBE LCD	HISTO 3D	SYNTHETISEUR
CANON X-07	LABYRINTHE 3D	FRISSONS	CASSE-BRIQUE	STAT
MZ 80	CARTE DU MONDE (1)	CARTE DU MONDE (2)	CARTE DU MONDE (3)	MINOS (1)
ZX 81	C'EST GORFI QUI A MANGE LE TRESOR	PANNE DE VOITURES	GLUNCH	CROAAAC
TRS 80	SUPER PHŒNIX	CREATION DE DESSINS	GEOGRAPHIE FRANÇAISE	GRAPHIQUES CIRCULAIRES ET HISTOGRAMMES
TI 99/4 A (basic simple)	ZAPPER	BIG MUR	PECHE	JACKPOT
TI 99/A A (basic étendu)	QUEST	MONKCHA	MAD MAX	ZARBEK
TO 7	SIMULATEUR DE VOL	ALLUMETTES	MEMO 7	NIGHT FLIGHT

DATE LIMITE D'ENVOI DES BULLETINS DE VOTE : JEUDI 5 AVRIL, MINUIT.

AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'Hebdogiciel compte sur vous !
La marche à suivre est simple :
– Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).
– Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.
– Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.
– Expédiez-le à HEBDOGICIEL, CONCOURS MENSUEL, 27, rue du Général Foy, 75008 PARIS, avant le jeudi 5 Avril à minuit.
Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien grave ! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du BULLETIN de VOTE ; pas de photocopies, cela serait trop facile !

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 5 Avril minuit à HEBDOGICIEL, concours mensuel, 27, rue du Général Foy, 75008 PARIS.

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

NOM DU PROGRAMME :

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

NOM DU PROGRAMME :

NOM ET PRENOM :

ADRESSE :

HEBDOGICIEL SOFTWARE

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

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

PROGRAMMATION STRUCTUREE pour une programmation simplifiée et clarifiée. Accès aux instructions WHILE WEND, REPEAT, UNTIL, IF THEN ELSE à l'aide de l'ampersand (&) (langage machine).

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

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

LOGICIELS FAIT MAIN !

Pourquoi acheter cher des programmes que vous pouvez entrer vous-mêmes dans votre ordinateur ? Utilisez-les tel quel ou améliorez-les pour en faire **VOS** Logiciels. En vente dans les FNAC, les boutiques HACHETTE, la REGLE à CALCUL, chez les principaux revendeurs ou par correspondance en utilisant le bon ci-dessous.

Programmez vous-même en Ti-Basic grâce à des instructions simples, sans aucun périphérique ni module complémentaires. **Des jeux originaux et passionnants avec couleurs, graphismes et sons** : Jeux de mouvement (Bowling, Bataille de l'espace, Labyrinthe, etc.) Jeux de réflexion : Dames, Pendu, Awari, Tour de Hanoï, Architecte, etc.) Jeux de société (421, Goldie, Cochon, Mastermyster, Chiffres et mots, etc.)
Des programmes performants : Calcul (Factures, Paye, Biorythmes, etc.) Assistance (Tiercé, Impôts, Suivi de compte en Banque, etc.) Et aussi des **Astuces pour augmenter la puissance du langage Ti-Basic.**

Le **tome 2** est toujours en **basic simple,** sans périphérique ni module complémentaire. Plusieurs programmes comprennent des versions fonctionnant soit en basic simple, soit en langage machine avec la mini-mémoire. Les jeux y sont encore plus nombreux : Blackgammon, Sous-marin, Trappe, Roulette, Casse-tête, Puzzle, Echecs, Tachistoscope, Kim, Pairs, etc. De la musique à inclure dans vos programmes : Big Ben, la Marseillaise, God save the queen, les Rois mages, etc. Et aussi, des programmes éducatifs : Arithmétique, Calcul de puissance, Régions de France, entraînement à la logique informatique, etc.

Le **tome 3** est en **basic étendu,** il nécessite donc le module "Extended Basic" qui augmente considérablement les possiblités de votre ordinateur. A des programmes utilitaires comme un traitement de texte ou une gestion complète de plusieurs comptes en banque s'ajoutent des jeux rapides (bataille navale, course de voitures, etc.), des jeux de société (Thème astral, Drapeaux, Poker, Harmonium, Calculette scientifique, Ardoise magique, etc.), des utilitaires pour créer des lutins, fusionner des caractères, dessiner point par point, faire défiler des textes dans tous les sens ou encore fabriquer une mire Texas à votre nom !

Vous connaissez le Ti-Basic, vous possédez un Ti99/4A et un module "Minimémoire" ? Vous pouvez dès à présent disposer de toute la puissance de votre ordinateur : Accès à toutes les possibilités graphiques, y compris la haute résolution. Accès direct à la mémoire centrale, Grande vitesse d'exécution (deux minutes au lieu de deux heures trente pour un même programme).
Ce manuel, comprenant un grand nombre de programmes **commentés** vous apprend **progressivement,** sans connaissances techniques préalables, à maîtriser un langage très puissant réservé jusqu'à présent aux seuls spécialistes.

Du **jeu de réflexion** classique (Tours de Hanoï, 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, Multiprécision, etc.), Jeux et Programmes pour ORIC 1 offre un large éventail de programmes aux couleurs, graphisme et sons très soignés.
une mine d'or pour votre ORIC 1. Existe aussi pour ORIC ATMOS.

Explorez les étonnantes possibilités de votre CANON X-07 avec les quelques 40 programmes réunis dans cet ouvrage. Des programmes performants qui fonctionnent sur le X-07 de base (8 KO) : **calculs scientifiques** : opérations sur les matrices, conversion de coordonnées, racines de polynômes, intégration, interpolation, etc. **Des utilitaires** : gestion de compte en banque, histogramme, impôt, hard copy, tracé de courbes, biorythmes, etc. **Des jeux** : loto, poker, ardoise magique, un peu d'EAO, un super jeu d'aventures : le Trésor du Galion et 3 "gros" programmes qui nécessitent une carte d'extension 4 K : Astral, Tiercé et Surfaces et Volumes.

BON DE COMMANDE A RENVOYER A : **SHIFT EDITIONS, 27, rue du Gal Foy 75008 PARIS**

Nom/prénom .....
adresse .....
.....
code postal ..... Ville .....
.....
DATE : SIGNATURE :

TOME 1 TEXAS	☐ 155 F	100 pages 21 x 29,7
TOME 2 TEXAS	☐ 155 F	100 pages 21 x 29,7
TOME 3 TEXAS	☐ 155 F	100 pages 21 x 29,7
ASSEMBLEUR	☐ 195 F	214 pages 21 x 28
ORIC 1	☐ 155 F	100 pages 21 x 29,7
ORIC-ATMOS	☐ 155 F	100 pages 21 x 29,7
CANON X-07	☐ 95 F	128 pages 15 x 21

- CONTRE REMBOURSEMENT :
France : ☐ + 20 F
étranger : ☐ + 30 F
OU
- Règlement joint ..... ,00 F
chèque ☐ CCP ☐

LE HIT DU BLASÉ

Salut les copains, toute la semaine vous vous êtes éclatés sur de nouveaux jeux, je dis cela parce que l'on a critiqué mes deux derniers articles. Il y en a qui trouve que les logiciels que je résume chaque semaine sont des vieux programmes ; il est vrai que parfois un logiciel datant de 15 jours est déjà un vieux logiciel ... No comments ... Plaire à tout le monde n'est pas toujours facile ; mais je rappelle aux critiqueurs que ma rubrique est réservée au hit parade donc aux meilleurs ventes de la semaine.
Billes en tête arrive cette fois-ci **LODE RUNNER** ; malgré le principe du Donkey-Kong qui une fois de plus est repris ici , **LODE RUNNER** est un programme vraiment captivant et chose rare "ouvert". Je vous expliquerai après pourquoi. Le petit bonhomme que je suis doit récupérer un maximum d'argent devant des brigands de plus en plus féroces et de plus en plus rapides. Je dois jouer d'astuces pour les éviter d'étages en étages grâce à des échelles et des cordes, ou encore grâce à ma pelle, je peux faire des trous pour les retarder. L'intérêt consiste à tenir le plus longtemps possible, une fois toutes les valises de fric ramassées, le scénario suivant s'enchaine... de plus en plus dur évidemment... le programme est en plus "ouvert", c'est à dire que l'on peut créer soi-même des scénarios, pour les "masos" surtout !
APPLE PANIC est un programme basé sur le même principe que le précédent, toujours des échelles et un petit bonhomme qui court. Cette fois, ce sont des méchantes pommes voulant me dévorer qui me poursuivent, pour me défendre j'ai encore ma pelle, mais une fois que j'ai fais un trou et qu'une méchante pomme est tombée dedans, je lui tape dessus et j'ai des points en plus, sadique n'est-ce-pas !
Dans le style envahisseurs, SPACE EGGS est un revenant, après quelques temps d'absence, le voici de retour au hit, il faut dire qu'il est terrible ce jeu. Je pilote un superbe vaisseau que je peux mouvoir de droite à gauche en bas de mon écran pour tirer sur des monstres ennemis. D'abord j'ai un petit vaisseau qui se faufile partout, je tire sur la carapace du premier monstre à portée de moi, et le voilà qui m'attaque, le vache. Mon petit vaisseau a été bousillé, et le voilà aussitôt remplacé, par un vaisseau mieux armé dirait-on, puisqu'équipé de 2 canons mais plus large donc plus difficile à mouvoir. Si je réussis à avoir 1000 points, je récupère mon ancien vaisseau qui grâce à une habileté qui me fait honneur, merci la foule, peut se positionner sur l'autre et devenir en quelque sorte un super vaisseau prêt à faire des ravages. Dernière chance, le "big" vaisseau, dur à manœuvrer celui-là, tellement il est grand.
SNEAKERS reste dans le même style que le précédent, mais je suis mort de rire quand je vois le vaisseau mère "déposer" comme un excrément un vaisseau flambant neuf.
GAMMA GOBLINS : le jeu d' envahisseurs par excellence, se promener de droite à gauche, descendre la totalité de la flotte ennemie en une seule fois avant qu'elle n'arrive au bas de l'écran, et j'oublie les grenades spatiales qui viennent agrémenter mon sort. Le plus grand calme est de rigueur, la pire est que ce jeu parait facile.
A la semaine prochaine, si vous voulez bien.

CLAUDIUS.

C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR !

GAMME ERE INFORMATIQUE

ERE INFORMATIQUE, déjà spécialiste de SPECTRUM puisque c'est eux qui fournissent la majorité des logiciels de SINCLAIR en français, lancent une gamme de logiciels pour COMMODORE 64 : ROX III, BUGABOO, CICLONS, HUSTLER. Pour Vic 20 : TRAX, COMECOCOS, ADBUCTOR et BUGABOO. Pour ZX 81, FIREBOX, DEFENDER, PULGA, ZX TRI, CHIROMANCIE, CASSE-BRIQUES et INTERCEPTEUR COBALT. Et pour SPECTRUM : BUGABOO, OTHELLO, PANIQUE, COMBAT ZONE, MATH, HISTOIRE, AWARI, ANDROIDS, MANAGER, TUNNEL et DEFENDER en trois dimensions, le fameux INTERCEPTOR COBALT et TRANS pour faire tourner vos programmes ZX 81 sur le nouveau SPECTRUM que vous venez de vous payez ! En vente partout et ailleurs.

EPS'STAGE

EPS organise des stages de formation sur DBASE II, WORDSTAR/MAILMERGE, MULTIPLAN, INITIATION A L'INFORMATIQUE, de Mars à Juillet 84. Les stages durent de 2 à 3 jours dans les centres de PARIS, GUYANCOURT, NANTES et LYON. Renseignements au (3) 043.57.90. ■

Dessiné sur ZX 81 par Fabrice WYBO

BETE NOIRE

Vous voilà dans une ville où la population est menacée par d'étranges bêtes, surnommées "bêtes noires" qui foudroient tout êtres vivants. Celles-ci trouvent dans les maisons et surtout des immeubles, où elles se reproduisent constamment. Aucun moyen de destruction existe à l'heure actuelle, sauf une arme révolutionnaire que vous détenez.

José PIERRON

Mode d'emploi :
Vous êtes donc dans un immeuble représenté par "R 123456789 T", R signifie Rez de Chaussée T, le toit et chaque numéro correspond à un étage. La bête noire représentée par ⊤⊤ ne se déplace que dans les escaliers, par contre vous, vous vous déplacez par ascenseur "+" La bête noire fait énormement de bruit, lorsqu'elle se déplace, d'où vous savez dans qu'elle direction elle se trouve, direction représentée par une flèche clignotante "→"ou"←"
Lorsque vous appelez un étage vous appuyez sur le bouton correspondant, pendant un petit moment. Et dès que les portes s'ouvriront "#", si la bête noire apparaît vous tirez immédiatement, en appuyant sur "0". L'étoile clignotante signifie que la bête noire a été pulvérisée. La difficulté du jeu est augmentée par des court-circuits qui font bloquer l'ascenseur" (+ clignote)", pour y remédier, il faut donc appuyer sur "." pour mettre le courant. Les points sont comptés en fonction de votre rapidité. (4 degrés de rapidité) :
Pour les points le 1er affichage correspond aux points gagnés durant la partie ; le 2° aux points gagnés cumulés durant les parties ; et les 3° aux points mis en jeu pour la prochaine partie.
Les points mis en jeu avant chaque partie, sont en fonction de la rapidité de tir choisi : de 5 en 5 points pour le 1er degré, de 3 en 3 pour le 2° degré ; de 2 en 2 et de 1 en 1 pour le 3° et 4° degré.
Inutile de tricher en :
– appuyant continuellement sur "." pour débloquer l'ascenseur car celui-ci se bloquerait tout seul, par votre faute.
– appuyant continuellement sur "0" pour tirer sans arrêt car la bête noire entendant le bruit de l'arme ne se fera pas abattre !

FX 702 P

```
LIST #0
  5 VAC :GOTO 10
  7 "π*PIERRON JOSE
    *π"
 10 PRT "π π BETE-N
    OIRE π π"
 11 INP "TEMPS DE T
    IR:(1-4)",W
 12 W=(W*2)+4:IF W=
    6:V=5:GOTO 14
 13 V=7-(W/2):IF W>
    12 THEN 1600
 14 INP "COURT-CIRC
    UIT:(1-4)",N:N=
    (10-N)/10:IF N<
    0.6 THEN 1660
 15 GOTO 980
 20 $="   R12345678
    9T   ":A=4:P=0:
    T=10
 30 PRT CSR 0;T;
 32 FOR X=1 TO 35:N
    EXT X
 34 E=T
 36 C=INT (RAN#*11)
    +4
 38 IF C=A THEN 36
 40 PRT CSR 1;$;CSR
    A;"#";
 45 IF C=A:IF KEY*"
    0" THEN 500
 50 D=INT (RAN#*3)-
    1:IF D=0 THEN 1
    30
 60 IF C=14;D=-1
 70 IF C=4;D=1
 90 IF D=1;IF C≥A;P
    RT CSR 16;">";
    :GOTO 125
100 IF D=1;PRT CSR
    1;">";:GOTO 12
    5
110 IF C>A;PRT CSR
    16;"<";:GOTO 1
    25
120 PRT CSR 1;"<";
125 FOR X=1 TO 25:N
    EXT X
127 C=C+D
130 E=E-1
135 B$=KEY:IF B$=""
    THEN 40
140 FOR Z=4 TO 14:I
    F MID(Z,1)*B$;N
    EXT Z:GOTO 40
142 F=0:G=SGN (Z-A)
144 IF G=0;F=1:G=1
150 FOR Y=A TO Z ST
    EP G
160 PRT CSR 1;$;CSR
    Y;"+";
170 D=INT (RAN#*3)-
    1:IF D=0 THEN 2
    10
180 IF C=14;D=-1
190 IF C=4;D=1
200 C=C+D
210 E=E-1
220 IF RAN#>N;F=1
225 IF F=0;IF KEY="
    ." THEN 160
230 IF F=1;IF KEY*"
    ." THEN 160
```

Suite page 14

Avez-vous vu le Banc d'Essai Duriez ?

des 20 micro-Ordinateurs domestiques ou portatifs?

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

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

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

13 portables à Prix-Charter-Duriez :

Sharp PC 1500A t.t.c., F.	2200
Imprimante CE 150	1750
PC 1500 A + CE 150	3900
Extension 16K protégeable CE 161	1700
Interface RS 232 parallèle	1890
PC 1251	1190
PC 1245	750
Périph. pour 1251 ou 1245	
Interface + magnéto	169
Imprimante + inter. magn.	790
Imprim. + magnéto intégré	1590
Hewlett Packard	
HP41 CX	2880
Lecteur de cartes	1560
Accus rechargeables	390
Chargeur	155
HP 75C	8190
Module mémoire 8K	1190
Imprimante thermique	3950
Interface TVUHF	3350
Casio FX 702 P	1095
Interface magnéto FA2	260
Imprimante FP 10	560
FX 802 P	1400
PB 100	645
Interface magnéto FA3	285
Imprimante FP12	600
PB700	1660
Traceur 4 coul.	2280
Magnéto intégrable	850
Mémoire 4 Ko	850
FP200	2290
Mémoire 8 Ko	623
Cordon magnéto	85
Traceur 4 coul. av. cordon	2281
Cordon imprim. parallèle	390
Lecteur disquettes	4430
Clavier numérique	512
Adapteur secteur	225
Logiciels FP200	
Extension CETL (ROM)	809
Graph (cassette)	155
Statistiques (cassette)	285
File (disquette)	419
Manuel Library (Livre)	214
Olivetti M 10	5990
Mémoire 8Ko	828
Adapteur secteur	98
Cordon Imprim. parallèle	199
Canon XO.7 (8 Ko)	2170
Traceur 4 coul.	1650
XO.7 + traceur	3700
Mémoire 8 Ko	780
Carte 4 Ko	389
Cable magnéto	49
Amplific. RS232 + Cordon	690
Cordon imprim. parallèle	245
Carte fichier	495
Epson HX20	5800
Magnéto	1100
Mémoire 16 Ko	1200
Modem + cordon	1755
Paquet Cadeau Duriez	
Thomson TO7 + Mémo-basic + Magnéto + manette jeux et sons ttc. F.	3990

Prix au 1er Mars 1984. En cas de changement Duriez vous avise avant expédition.

© Media Conseil, Neuilly

Duriez vend aussi par poste

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

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

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

Bon de commande Catalogue Banc-d'essai Micros Duriez

à adresser (Découpé, copié ou photocopié) à Duriez, 132, bd St-Germain, Paris 6e, avec 3 Timbres à 2 F (ce livret vaut beaucoup plus). Duriez y joindra la dernière liste de prix à jour.

En plus, je Commande à Duriez les articles indiqués en marge.
Je paie par chèque ci-joint, de F .....
y compris 40 F port et emballage (ou)
Je paierai à réception avec major. de 30 F.
(Rayer un des 2 § ci-dessus).

Nom _____
Prénoms _____
Rue _____
Code et Ville _____
Date & Signature _____

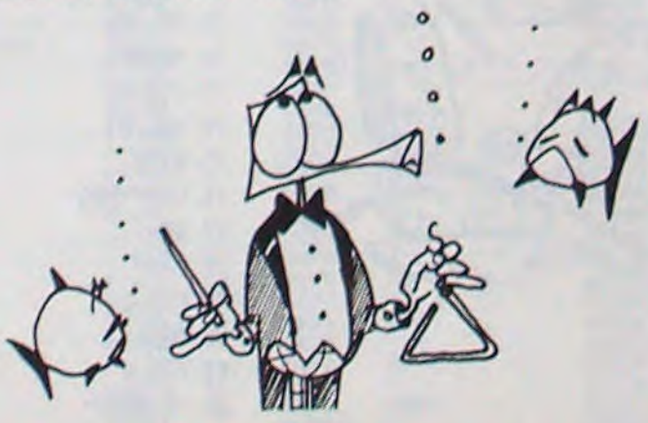
H Mars 84

SIMATARI

Un peu de musique, un peu de couleurs et beaucoup de mémoire pour votre ATARI cette semaine, avec ce jeu classique mais toujours aussi passionnant !

Marc LELONG

```
130 GOSUB 670:REM Instructions
140 GRAPHICS 18:DIM WHICH$(100)
150 REM UTILISE UNE PAGE POUR LES CARACTERES
160 CHSET=1024
170 FOR I=0 TO 7:POKE CHSET+I,0:NEXT I
180 REM ONLY CHARACTER IN SET (OTHER THAN SPACE) IS A SQUARE:
190 FOR I=0 TO 7:POKE CHSET+8+I,255:NEXT I
200 POKE 756,4
210 ? #6;"        !!!!"
220 ? #6;"        !!!!"
230 ? #6;"        !!!!"
240 ? #6;"        !!!!"
250 ? #6;"    ____    !!!!"
260 ? #6;"    ____    !!!!"
270 ? #6;"    ____    !!!!"
280 ? #6;"    ____    !!!!"
290 ? #6;"      ****  "
300 ? #6;"      ****  "
310 ? #6;"      ****  "
320 ? #6;"      ****  "
330 INDEX=INDEX+1
340 WHICH$(INDEX)=CHR$(INT(4*RND(0)+1))
350 GOSUB 610
360 FOR I=1 TO INDEX
370 ST=STICK(0):WHICH=(ST=14)+2*(ST=11)+3*(ST=7)+4*(ST=13)
380 IF STRIG(0)=0 THEN GRAPHICS 0:END
390 IF WHICH=0 THEN 370
400 POKE 77,0:GOSUB 530
410 IF WHICH<>ASC(WHICH$(I)) THEN 450
420 NEXT I
430 FOR W=1 TO 100:NEXT W
440 GOTO 330
450 SOUND 0,100,12,8:SETCOLOR 4,3,10:FOR W=1 TO 200:NEXT W
460 GOSUB 610
470 GRAPHICS 18:SETCOLOR 4,0,14:POSITION 6,2:? #6;"dommage* "
480 POSITION 5,5:? #6;"LONGUEUR:";INDEX-1
490 POSITION 4,8:? #6;"difficulte:";DIFF
500 POSITION 3,11:? #6;" presse feu..."
510 POKE 711,PEEK(53770):IF STRIG(0) THEN 510
520 RUN
530 P=PEEK(707+WHICH)
540 HUE=INT(P/16):LUM=P-HUE*16
550 SETCOLOR WHICH-1,HUE,14
560 FOR W=15 TO 0 STEP -1
570 SOUND 0,WHICH*10+50,10,W
580 NEXT W
590 POKE 707+WHICH,P
600 RETURN
610 FOR I=1 TO INDEX
620 WHICH=ASC(WHICH$(I))
630 GOSUB 530
640 FOR W=1 TO (9-DIFF)*5:NEXT W
650 NEXT I
660 RETURN
670 REM INSTRUCTIONS
680 GRAPHICS 17:POSITION 7,0:? #6;"simon":? #6:SETCOLOR 2,9,6
690 ? #6;"  REPETE MES NOTES"
700 ? #6;"  EN POUSSANT TA"
710 ? #6;"  MANETTE DANS LA"
720 ? #6;"  BONNE DIRECTION":? #6
730 ? #6;"  JE PEUX JOUER"
740 ? #6;"  CES NOTES DE"
750 ? #6;"  (1)LENTEMENT A"
760 ? #6;"  (9)RAPIDEMENT":? #6
770 ? #6;"choisi la difficulte"
780 ? #6;"  avec ta manette!"
790 ? #6
800 ? #6;" 1 2 3 4 5 6 7 8 9"
810 ? #6:? #6;"   ET APPUIE SUR "
815 ? #6;"   LE BOUTON ROUGE"
820 DIFF=5
830 COLOR DIFF+16:PLOT DIFF*2-1,16
840 ST=STICK(0):IF ST=15 THEN 890
850 IF ST=STICK(0) THEN 850
860 POKE 53279,0
870 COLOR DIFF+48:PLOT DIFF*2-1,16
880 DIFF=DIFF-(ST=11)*(DIFF>1)+(ST=7)*(DIFF<9)
890 IF STRIG(0) THEN 830
900 GRAPHICS 2+16:SETCOLOR 4,1,10:SETCOLOR 0,7,6:SETCOLOR 2,3,4
910 POSITION 3,4:? #6;"APPUIE SUR LE"
915 POSITION 3,5:? #6;"BOUTON ROUGE"
917 POSITION 3,6:? #6;"POUR QUITTER"
920 FOR W=1 TO 500:NEXT W:RETURN
```



PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS SANYO PHC 25 (4/83) sortie PERITEL 50 Hz + Cable magnétophone + 25 programmes 1600 F. Eric DESPLANCHES 67 rue de la Fougeraie 78320 LEVIS SAINT NOM, Tél 461.01.21.

ACHETE POUR TI 99/4A Basic étendu + manuel d'utilisation du B.E. + Jeux et programmes tome 2 et 3 + Docs. pour control et lect. disquette, Frédéric GROSJEAN LA VOIVRE 88470 ST MICHEL / MEURTHE. Tél (29) 56.23.75 (après 20 h Mardi et Vendredi – après 18 h même le Week-End)

VENDS TRS 80 Mod 1 L2 + manuels + K7 Ernest GOETZ. Tél (88) 61.32.81. (après 20 h)

VENDS HP 41 Lecteur de cartes + 40 cartes magnétiques et 2 étuis + batterie + Chargeur + manuels d'utilisation. Peu servi. 2000 F. Bon état dans emballage d'origine. Frédéric RICORDEAU 14 avenue Saint Léonard 60300 SENLIS. Tél (4) 453.05.59 (après 19 h)

CHERCHE ZX 81 d'occasion avec Télévision N/B Prix à débattre Tél 267.26.92 (après 18 h sauf le Week-End)

VENDS COMMODORE 64 PAL + moniteur APPLE II (vert) + magnéto VIC 1530 (+ housses) + 10 K7 vierges + TOOL 64 + Joystick + Jeux (Attack of mutant + stick) + SPEED BINGO MATH + AUTO-FORMATION AU BASIC + cables + 4 livres CBM 64 (+ donne nombreuses revues) le tout 6500 F. VENDS unité monodisquette CBM 64 (+ housse) + 20 disquettes le tout 3300 F. matériel de fin Déc. 83 sous garantie (emballages d'origine) François CAMBON Tél 885.89.66 (après 19 h)

VENDS PB 100 avec extension dans emballage d'origine en bonne état de marche et sous garantie sacrifié à 599 F. Jean Michel DELOR 13 rue de Champagne 57157 MARLY Tél (8) 763.36.14 (après 19 h)

ACHETE N° 2.6.7.8.9.11. HEBDOGICIEL Faire offre à Denis ou Marie CHALET 99 rue de Goise 79000 NIORT Tél (49) 24.27.64 le soir.

ACHETE pour TI 99/4A mini mémoire 400 F. + manuel 100 F. Monsieur PERRIN Tél (76) 40.08.31 (après 19 h 30)
VENDS ZX 81 16K + 3 livres le tout 800 F. VENDS Magnéto compatible ZX le tout 1000 F. Pascal GOUALARD 31 rue de verdun 94260 FRESNES Tél 666.19.66.

VENDS ZX 81 + Impr. + 16K mémopak + clavier ABS + 4K7 + 9 livres sur ZX 1500 F. Stéphane PERLINSKI 9 rue Davaine 92380 GARCHES Tél 741.80.47

VENDS SPECTRUM 48 Ko bon état acheté Janvier 84, garantie 10 mois + interface manettes et jeux + K7 ANDROIDE, SIMULATEUR DE VOL + ASS. DESASSEMBLEUR + 5 livres programmation en Langage Basic et Langage Machine Le tout 2490 F. (uniquement la région parisiénne). Manu DE FARIA 38 rue G. BOURGOIN 78260 ACHERES Tél 911.45.53 (après 19 h)

VENDS APPLE II+ (11/82) + moniteur + 2 drives + Imprimante GP 100A + nombreux logiciels + documentation importante. Matériel en bon état ; Vendu 15.000 F. (Valeur neuf + 20.000 F.) J.P. HEVERAERT. Tél (20) 06.74.85 (le soir à partir de 17 f jusqu'à 20 h ou le Week-End)

VENDS TI 99/4A (12/83) sous garantie 1 an + module BASIC ETENDU + K7 "le Basic par soi-même" + manuels et revues + cordon magnéto. Le tout 1.700 F. J. Louis BOREL (GRENOBLE). Tél (76) 75.61.19 (après 17 h)

VENDS pour TI 99/4A boitier extantion périphérique + controleur disquette interne neuf jamais servi ; Prix à débattre. Tél (42) 21.63.30.

MORSE

Peut-être avez vous été tenté d'apprendre le morse soit pour vous introduire au sein des adeptes de la radio-amateur, soit pour usage dans la navigation de plaisance ou dans l'aéronautique ou tout simplement pour le plaisir de la découverte ? Malheureusement, cet apprentissage s'avère très rébarbatif. Grâce à ce programme, vos progrès seront spectaculaires. Suivez scrupuleusement les consignes données lors du compte rendu de chaque exercice et vous serez peut-être surpris.

Alain MESSELOT

COMMODORE 64

```
10 PRINT"]M";:POKE53280,0:POKE53281,0
11 FORZ=56136TO56175:POKEZ,1:NEXTZ:GOSUB500
12 REM
13 REM**********************************
14 REM********** PRESENTATION *********
15 REM**********************************
16 REM
20 PRINT"DDDDDDDD"
25 PRINT"DDDDDDDD"
30 PRINT"DDDDDDDD"
40 PRINT"DDDDDDDD"
45 PRINT"DDDDDDDD"
50 PRINT"M"
55 PRINT"
56 PRINT"
57 PRINT"
58 PRINT"
60 PRINT"M
61 PRINT"
62 PRINT"
63 PRINT"
64 PRINT"
65 PRINT"
66 PRINT"
67 PRINT"
68 PRINT"MMDDDDDDDDDDAPPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
70 Z=1876:POKEZ+1,1:POKEZ+2,12:POKEZ+3,1:POKEZ+4,9:POKEZ+5,14:
POKEZ+12,12
72 POKEZ+7,13:POKEZ+8,5:POKEZ+9,19:POKEZ+10,19:POKEZ+11,5:
POKEZ+13,15:POKEZ+14,20
75 FOR Z=56136TO56175:POKEZ,1:NEXTZ
100 L=54272:V=L+24:W=L+4:A=L+5:H=L+1:S=L+6
110 FOR N=L TO L+24:POKEN,0:NEXTN
120 POKEV,15:F=0
130 POKEA,128:POKES,128
140 POKEH,75 :POKEL,60
145 FOR F=55776 TO56095:POKEF,G:NEXTF
150 FOR F=1 TO 10:POKEW,33
152 N=INT(1+(2*RND(1)))
160 IF N=1 THEN GOSUB 200
162 IF N=2 THEN GOSUB 300
170 POKEW,32:GET R$:IFR$<>""THEN 400
180 FOR T=1 TO 100:NEXT
190 NEXT F:G=G+1:IF G=15 THEN G=0
194 GOTO 145
195 REM
196 REM ******************************
197 REM ***** SOUS-PROGRAMME/SON ******
198 REM ******************************
199 REM
200 FOR T=1 TO400:NEXT
220 RETURN
300 FOR T=1 TO100:NEXT
320 RETURN
395 REM
396 REM ******************************
397 REM ************ MENU ************
398 REM ******************************
399 REM
400 PRINT"]M";:POKE53280,1:POKE53281,5
405 PRINT"MMM1-> F1 ETUDE DE L'ALPHABET MORSE"
410 PRINT"MMM2-> F3 RECHERCHE AUDIO D'UNE LETTRE"
420 PRINT"DDDDDDDDDAVEC SUPPORT ECRIT"
430 PRINT"MMM3-> F5 RECHERCHE AUDIO D'UNE LETTRE"
440 PRINT"MMM4-> F7 RECHERCHE D'UN CODE DE 3 LETTRES"
450 GET R$:IFR$="" THEN450
460 R=ASC(R$)
465 IFR=133 THEN 1000
470 IFR=134 THEN 2000
475 IFR=135 THEN 3000
480 IFR=136 THEN 4000
490 GOTO 450
495 REM
496 REM ***************************
497 REM ******* ALPHABET MORSE ********
498 REM ***************************
499 REM
500 DIM A$(26):DIM F$(3,3)
501 A$(1)="APT "
502 A$(2)="BTPPP"
503 A$(3)="CTPTP"
504 A$(4)="DTPP "
505 A$(5)="EP  "
506 A$(6)="FPPTP"
507 A$(7)="GTTP "
508 A$(8)="HPPPP"
509 A$(9)="IPP "
510 A$(10)="JPTTT"
511 A$(11)="KTPT "
512 A$(12)="LPTPP"
513 A$(13)="MTT  "
514 A$(14)="NTP  "
515 A$(15)="OTTT "
516 A$(16)="PPTTP"
517 A$(17)="QTTPT"
518 A$(18)="RPTP "
519 A$(19)="SPPP "
520 A$(20)="TT   "
521 A$(21)="UPPT "
522 A$(22)="VPPPT"
523 A$(23)="WPTT "
524 A$(24)="XTPPT"
525 A$(25)="YTPTT"
526 A$(26)="ZTTPP"
530 RETURN
595 REM
596 REM ***************************
597 REM * CHOIX AU HASARD DES LETTRES *
598 REM ***************************
599 REM
600 A=INT(1+(26*RND(1)))
605 B=INT(1+(26*RND(1)))
606 C=INT(1+(26*RND(1))):RETURN
615 REM
616 REM ***************************
617 REM ** REMPLISSAGE DU TABLEAU F$ **
618 REM ***************************
619 REM
620 F$(1,1)=MID$(A$(A),1,1)
630 F$(2,1)=MID$(A$(B),1,1)
640 F$(3,1)=MID$(A$(C),1,1)
650 F$(1,2)=MID$(A$(A),2,4)
660 F$(2,2)=MID$(A$(B),2,4)
670 F$(3,2)=MID$(A$(C),2,4)
680 F$(1,3)=MID$(A$(A),6)
690 F$(2,3)=MID$(A$(B),6)
695 F$(3,3)=MID$(A$(C),6):RETURN
795 REM
796 REM ***************************
797 REM ***** SOUS-PROGRAMME/SON ******
798 REM ***************************
799 REM
800 FOR N=1 TO 3
802 IF F$(N,1)="" THEN 900
810 FOR L=1 TO 4
812 IF MID$(F$(N,2),L,1)=" "THEN840
815 POKEW,33
820 IF MID$(F$(N,2),L,1)="T"THENGOSUB 200
830 IF MID$(F$(N,2),L,1)="P"THEN GOSUB300
835 POKEW,32:FOR T=1 TO 100 :NEXT T
840 NEXT L:FOR T=1 TO 300:NEXT T:NEXT N
850 FOR T=1 TO 300 :NEXTT
900 RETURN
999 REM
1000 REM***************************
1010 REM**ETUDE AUDIO ET ECRITE********
1020 REM***************************
1021 REM
1025 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT"M";
1030 FOR A=1 TO 26
1040 B=0:C=0
1050 GOSUB 620
1060 PRINT"]MMMMMMMMMDDDDDDDDDDDDDDD";
F$(1,1);" ";F$(1,3)
1070 GOSUB 800
1100 NEXT A:GOTO400
1999 REM
2000 REM***************************
2010 REM**RECHERCHE AUDIO SUPPORT ECRIT
2020 REM***************************
2021 REM
2025 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT"M";:X=0:Y=0
2030 GOSUB 600
2040 B=0:C=0
2050 GOSUB 620
2060 PRINT"]MMMMMDDDDDDDDDQUELLE EST CETTE LETTRE ?"
2070 PRINT"MMDDDDDDDDDDDDDDDDDD";F$(1,3)
2080 GET R$:IF R$=F$(1,1)THEN 2100
2085 IF R$<>"" THEN Y=Y+1:PRINT"MMMMMMMMMMMDDDDDDDDDDDDDDDDD";R$;" FAUX"
2086 IF R$<>""THENFORT=1 TO 1000:NEXTT
2087 IF R$<>"" THEN PRINT"MMMMMMMMMMMDDDDDDDDDDDDDD         "
2088 IF Y=20 THEN 2200
2090 G=G+1:IFG=15 THEN GOSUB 800:G=0
2095 GOTO 2080
2100 X=X+1:Y=Y+1
2105 PRINT"MMDDDDDDDDDDDDDDDDDD";F$(1,1);" JUSTE"
2110 IF X=1 THEN PRINT"MMMDDDDDDD1 REPONSE JUSTE SUR ";Y
2120 IF X>1 THEN PRINT"MMMDDDDDDD",X;" REPONSES JUSTES SUR ";Y
2140 FOR T=1 TO 1000:NEXT T:GOTO 2030
2200 PRINT"]MMMMMMMMDDDSUR 20 REPONSES, VOUS EN AVEZ"
2210 PRINT"MDD";X;" DE BONNES."
2220 IF X>=18 THEN PRINT"MMMDDVOUS POUVEZ PASSER AUX EXERCICES         SUIVANTS.
"
2230 IF X>12 AND X<18 THEN PRINT"MMMDDVOUS DEVRIEZ REFAIRE CET EXERCICE."
2240 IF X<13 THEN PRINT"MMMDDVOUS DEVRIEZ APPRENDRE L'ALPHABET."
2250 PRINT"MMMDDAPPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
2260 GET R$:IF R$="" THEN 2260
2270 GOTO 400
2999 REM
3000 REM*******************************
3010 REM**RECONNAISSANCE AUDIO*********
3020 REM*******************************
3021 REM
3025 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT"M";:X=0:Y=0
3030 GOSUB 600
3040 B=0:C=0
3050 GOSUB 620
3060 PRINT"]MMMMMDDDDDDDDDQUELLE EST CETTE LETTRE ?"
3080 GET R$:IF R$=F$(1,1)THEN 3100
3085 IF R$<>"" THEN Y=Y+1:PRINT"MMMMMMMMMMMDDDDDDDDDDDDDDDDD";R$;" FAUX"
3086 IF R$<>""THENFORT=1 TO 1000:NEXTT
3087 IF R$<>"" THEN PRINT"MMMMMMMMMMMDDDDDDDDDDDDDD         "
3088 IF Y=20 THEN 3200
3090 G=G+1:IFG=15 THEN GOSUB 800:G=0
3095 GOTO 3080
3100 X=X+1:Y=Y+1
3105 PRINT"MMDDDDDDDDDDDDDDDDDD";F$(1,1);" JUSTE";"MMMMMMMM"F$(1,3)
3110 IF X=1 THEN PRINT"MMMDDDDDDD1 REPONSE JUSTE SUR ";Y
3120 IF X>1 THEN PRINT"MMMDDDDDDD";X;" REPONSES JUSTES SUR ";Y
3140 FOR T=1 TO 1000:NEXT T:GOTO 3030
3200 PRINT"]MMMMMMMMDDDSUR 20 REPONSES, VOUS EN AVEZ"
3210 PRINT"MDD";X;" DE BONNES."
3220 IF X>=18 THEN PRINT"MMMDDVOUS POUVEZ PASSER AUX EXERCICES         SUIVANTS.
3230 IF X>12 AND X<18 THEN PRINT"MMMDDVOUS DEVRIEZ REFAIRE CET EXERCICE."
3240 IF X<13 THEN PRINT"MMMDDVOUS DEVRIEZ REFAIRE L'EXERCICE 2."
3250 PRINT"MMMDDAPPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
3260 GET R$:IF R$="" THEN 3260
3270 GOTO 400
3999 REM
4000 REM*******************************
4010 REM*** RECHERCHE DE 3 LETTRES ****
4020 REM*******************************
4021 REM
4025 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT"M";:X=0:Y=0
4030 GOSUB 600:R$=""
4050 GOSUB 620:G$=F$(1,1)+F$(2,1)+F$(3,1)
4060 PRINT"]MMMMMDDDDTAPEZ CES 3 LETTRES DANS L'ORDRE."
4070 IF LEN(R$)=3THENR$=""
4080 GET Z$:R$=R$+Z$
4081 IF LEN(R$)<3THEN4090
4082 IF R$=G$ THEN 4100
4085 IF R$<>G$ THEN Y=Y+1:PRINT"MMMMMMMMMMMDDDDDDDDDDDDDDDDD";R$;" FAUX"
4086 IF R$<>G$THENFORT=1 TO 1000:NEXTT:M=M+1:IFM=3THENM=0:GOTO4096
4087 IF R$<>G$ THEN PRINT"MMMMMMMMMMMDDDDDDDDDDDDDD         ";"IIIIII"
4088 IF Y=20 THEN 4200
4090 G=G+1:IFG=25 THEN GOSUB 800:G=0
4095 GOTO 4070
4096 PRINT"MMMDDDDDC'ETAIT : ";G$:GOTO 4107
4100 X=X+1:Y=Y+1:IF Y=20 THEN 4200
4105 PRINT"MMDDDDDDDDDDDDDDDDDD";G$;" JUSTE"
4107 PRINT"DDDDDDDDDDDDDDDD";F$(1,3)
4108 PRINT"DDDDDDDDDDDDDDDD";F$(2,3)
4109 PRINT"DDDDDDDDDDDDDDDD";F$(3,3)
4110 IF X=1 THEN PRINT"MMMDDDDDDD1 REPONSE JUSTE SUR ";Y
4120 IF X>1 THEN PRINT"MMMDDDDDDD";X;" REPONSES JUSTES SUR ";Y
4140 FOR T=1 TO 3000:NEXT T:GOTO 4030
4200 PRINT"]MMMMMMDDDSUR 20 REPONSES, VOUS EN AVEZ"
4210 PRINT"MDD";X;" DE BONNES."
4220 IF X>=18 THEN PRINT"MMMDDVOUS POUVEZ VOUS PRESENTER A L'EXAMEN."
4230 IF X>12 AND X<18 THEN PRINT"MMMDDVOUS DEVRIEZ REFAIRE CET EXERCICE."
4240 IF X<13 THEN PRINT"MMMDDVOUS DEVRIEZ REFAIRE L'EXERCICE 3."
4250 PRINT"MMMDDAPPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
4260 GET R$:IF R$="" THEN 4260
4270 GOTO 400
```

ORDINATEUR DE BORD

Votre HP 41C, équipé de deux modules mémoires (63 reg.) d'un module "X-FUNCTIONS" et de ce super-programme, va se révéler indispensable à toute personne utilisant une voiture, soit pour des Rallyes soit pour des déplacements plus calmes. Un seul reproche, cependant, vous serez obligé de conduire votre HP n'ayant pas (encore ?) son permis !

Pierre André LOTHE

HP 41

Mode d'emploi :
INIT : si vous utilisez le programme pour la première fois, ou si les registres ont été modifiés :
XEQ' INIT , HP affiche "CLREG" , puis :
*"FICHIER?" si le fichier "parcours" ne se trouve pas en mémoire, taper R/S ou XEQ REC pour l'enregistrer (cf REC)
ou *"KM=?" , pour l'enregistrement des coordonnées de départ (cf DEP)

DEP : Si vous voulez enregistrer ou modifier les coordonnées de départ :
XEQ'DEP, HP affiche "KM=?"
*Entrez le kilométrage de la voiture au départ, pour garder le précédent, tapez RIS directement ;
"H DEP=?"
*Heure de départ, même procédure. (format k,mm)
"PRIX CARB=?"
*Prix du carburant, même procédure.
– Puis HP "se branche" sur "POS" (cf POS)

POS : Pour entrer la ville où vous vous trouvez et l'heure à laquelle vous vous y trouvez
XEQ' POS, HP affiche "h,H=?"
*(h est la dernière heure entrée) entrez l'heure, R5
"T=durée POS=?"
*ville Position, RS
puis : "ville OK"

REC : pour enregistrer un fichier :
XEQ'REC, HP affiche : "VILLE R=n"
*(n est le nombre d'octets encore disponibles) ville R/S
"KM ROUTE REM"
*KM est la distance qui sépare la ville de la précédente.
Pour la première ville, cet enregistrement ne sera pas utilisé par le programme taper directement R/S
– ROUTE et REM sont des aides mémoire non utilisés par le programme.
*pour arrêter l'enregistrement, taper RIS directement quand HP affiche "VILLE R=n"
– si HP affiche "DERNIER ENREGISTREMENT", il reste moins de 30 octets.

VIL : Pour consulter l'aide mémoire :
XEQ'VIL, HP affiche "VILLE ?"
*Ville, RIS et "km route rem."
POS? : Pour afficher la ville "position" :
XEQ'POS?, HP affiche "POS : ville h"

LIST : Pour "lister" toutes les étapes de parcours

REST : pour "lister" toutes les étapes restant à parcourir

DIR : pour afficher les directions à prendre à la sortie d'une ville (avec aide-mémoire)

*Le programme a été conçu pour éviter le maximum d'erreurs :
Il y a six messages d'erreurs explicites et des tests de contrôle sur la plupart des entrées.

c) messages d'erreurs

MESSAGES	CAUSES	LBL
"VOUS Y ETES"	ville d'entrée = ville "Pos	20
"PAS APRES"	La ville entrée ne se trouve pas après la ville "Pos"	21
"DEJA ARRIVÉE"	heure d'entrée trop tardive	19
"PAS PARTI"	ville entrée = 1° ville ou MOY encore = 0	18
"INCONNUE"	Ville non inscrite au fichier	22
"ARRIVÉE"	fin de fichier	14

CLAVIER

a INIT	b X	c REC	d X	e OFF
A DEP	B MOY	C KMP	D H/V	E POS
F FIN	G MOY?	H KMR	I V/H	J POS?
	K DIR	L VIL	M LIST	SST REST

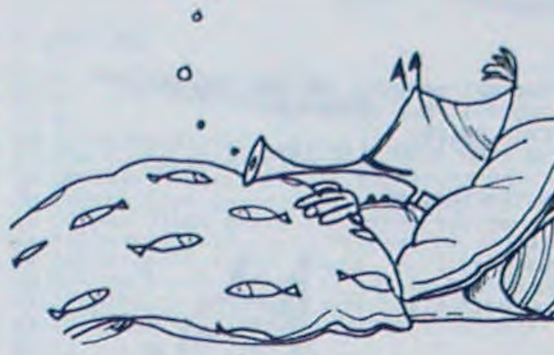
Suite de la page 1

```
66 GTO 00
67+LBL "POS"
68 CLA
69 ARCL 09
70 "|- H=?"
71 RCL 05
72 PROMPT
73 STO 05
74 RCL 03
75 X>Y?
76 GTO "POS"
77 HMS-
78 "T="
79 FIX 2
80 ARCL X
81 FIX 0
82 "|- POS?"
83 0
84 SEEKPT
85 AON
86 PROMPT
87 AOFF
88 POSFL
89 -1
90 X=Y?
91 GTO 22
92 RDN
93 INT
94 STO 00
95 SEEKPT
96 GETREC
97 "|- OK"
98 AVIEW
99 " "
100 RCL 05
101 XEQ 16
102 ASTO 09
103 TONE 8
104 RTN
105 GTO 17
106+LBL "MOY"
107 "MOY=?"
108 PROMPT
109 STO 04
110 GTO 17
111+LBL "DIR"
112 RCL 00
113 SEEKPT
114 "APRES "
115 ARCLREC
116 "|- :"
117 AVIEW
118 TONE 4
119 PSE
120 GETREC
121+LBL 13
122 SF 25
123 GETREC
124 FC?C 25
125 GTO 14
126 AVIEW
127 TONE 5
128 PSE
129 GETREC
130 TONE 6
131 PROMPT
132 GTO 13
133+LBL 14
```

Suite page 14

ALARME

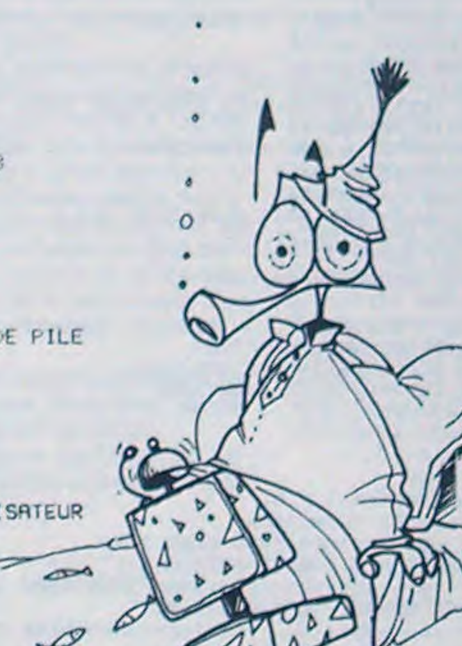
Avec ce programme vous aurez à coup sur l'alarme à l'œil. Outre l'avantage indéniable de transformer votre TRS 80 (modèle 1, équipé d'une expansion interface, d'un lecteur de disquettes et de NEWDOS) en réveille-matin, vous trouverez dans ce programme largement commenté des astuces et indications passionnantes pour les fanatiques de l'assembleur.



Laurent DOUBRE

Mode d'emploi :
Le TRS 80 (dans la configuration définie ci-dessus) permet d'afficher l'heure dans le coin supérieur droit de l'écran grâce à deux programmes systèmes :
"Time" initialise l'heure et permet une consultation ponctuelle
"Clock" démarre ou arrête l'affichage.
Cette heure-système est stockée dans les emplacements mémoires de 4041H à 4043H. Chaque interruption horloge provoque un branchement en 4610H ou l'heure est mise à jour.

"alarme" modifie l'appel de sous programme conditionnel qui encoie en 4610H (CALL C, 4610H situé en 45FDH) en substituant à l'adresse 4610H l'adresse de la routine "detect" (CALL C,DETECT). Cette routine teste si l'heure-système est égale à l'heure d'alarme. Si oui, un écran d'alarme est affiché (DRING !). L'adresse modifiée est rétablie et le programme rend la main à NEWDOS. Sinon, le programme renvoie en 4610H pour le traitement normal des interruptions horloge (mise à jour de l'heure et affichage).
Utilisation : Assembler le programme sur disquette par A NOM/ext (SOUS ESTASM)
Appeler le programme par NOM suivit de ENTER (SOUS NEWDOS) rentrer l'heure d'alarme.
Vous pouvez ensuite utiliser n'importe quel programme ne modifiant pas la mémoire au delà de FB70H.
Modifications Possibles : Pour modifier l'implantation, il suffit de changer les origines définies par les pseudo instructions org.
L'écran d'alarme peut être modifié. Il suffit de définir un autre écran à partir de l'adresse "DRING" mais cela représente quand même un K Octets !



TRS 80

```
00120 ;
00130 ;***** DEFINITION D ADRESSES
00140 ;
00150 ;ADRESSE DU POINT DE BRANCHEMENT A NEWDOS
00160 NEWDOS  EQU     402DH
00170 ;ADRESSE DU SAUT A LA ROUTINE DE TRAITEMENT DES INTERRUPTIONS
00180 ;D HORLOGE DANS NEWDOS
00190 HORDOS  EQU     45FEH
00200 ;ADRESSE DE LA ROUTINE DE TRAITEMENT DES INTERRUPTIONS D HORLOGE
00210 INTHOR  EQU     4610H
00220 ;ADRESSES DES COMPTEURS DE SECONDE,MINUTE,HEURE DE NEWDOS
00230 CPTSEC  EQU     4041H
00240 CPTMIN  EQU     4042H
00250 CPTHEU  EQU     4043H
00260 ;ADRESSES DES ROUTINES DE LA ROM UTILISEES :
00270 AFFECR  EQU     33H     ;AFFICHAGE A L ECRAN
00280 LECCLA  EQU     49H     ;LECTURE DU CLAVIER
00290 ATTENT  EQU     60H     ;TEMPORISATION
00300 ECRBLA  EQU     1C9H    ;EFFACAGE DE L ECRAN
00310 ;ADRESSE DU DEBUT DE L ECRAN
00320 DEBECR  EQU     3C00H
00330 ;LONGUEUR D UNE LIGNE D ECRAN
00340 LIGNE   EQU     64T
00350 ;
00360 ;***** MACROINSTRUCTIONS
00370 ;
00380 ;* COMPAR
00390 ;COMPARE LE CONTENU D UN COMPTEUR DE NEWDOS (HEURE,MINUTE,SECONDE)
00400 ;AVEC LE CONTENU DE L HEURE D ALARME . SI CES CONTENUS SONT
00410 ;DIFFERENTS , ON SAUTE A L ADRESSE RETDOS , SINON POURSUITE EN
00420 ;SEQUENCE
00430 ;
00440 COMPAR  MACRO   #CPT,#ALA
00450         LD      A,(#CPT)
00460         LD      B,A
00470         LD      A,(#ALA)
00480         CP      B
00490         JR      NZ,RETDOS
00500         ENDM
00510 ;* VERIF
00520 ;VERIFIE LA VALIDITE DE L HEURE TAPEE AU CLAVIER :
00530 ;        TOUT CARACTERE NON NUMERIQUE EST REFUSE
00540 ;        UN CHIFFRE S IL EST VALABLE (0 A 2 POUR DIZAINE D HEURE
00550 ;0 A 3 POUR HEURE , 0 A 5 POUR DIZAINE MINUTE SECONDE , 0 A 9 POUR
00560 ;MINUTE SECONDE) EST AFFICHE . PUIS SON CODE ASCII EST TRANSFORME
00570 ;EN CHIFFRE HEXADECIMAL STOCKE DANS LES REGISTRES A ET B
00580 ;
00590 VERIF   MACRO   #LBL,#CODASC
00600 #LBL    CALL    LECCLA
00610         CP      #CODASC
00620         JR      NC,#LBL
00630         CP      '0'
00640         JR      C,#LBL
00650         CALL    AFFECR
00660         SUB     30H
00670         LD      B,A
00680         ENDM
00690 ;* TRANSF
00700 ;TRANSFERT A L ADRESSE DEST LE BLOC D OCTETS DEBUTANT A L ADRESSE
00710 ;SOURCE ET DE LONGUEUR LONG
00720 ;
00730 TRANSF  MACRO   #SOURCE,#DEST,#LONG
00740         LD      HL,#SOURCE
00750         LD      DE,#DEST
00760         LD      BC,#LONG
00770         LDIR
00780         ENDM
00790 ;
00800 ;***** ROUTINE D ENTREE DE L HEURE D ALARME
00810 ;
00820         ORG     5200H
00830 ;
00840 ;* SOUS PROGRAMME DIZAIN
00850 ;MULTIPLIE PAR 10 UN CHIFFRE HEXADECIMAL CONTENU DANS LE REGISTRE B
00860 ;LE RESULTAT SE TROUVE DANS LE REGISTRE A
00870 ;
00880 DIZAIN  LD      A,0
00890 BOUC    ADD     A,10T
00900         DJNZ    BOUC
00910         RET
00920 ;
00930 DEBUT   LD      SP,5400H        ;INITIALISATION REGISTRE POINTEUR DE PILE
00940         CALL    ECRBLA
00950         LD      A,14T                   ;POSITIONEMENT
00960         CALL    AFFECR                  ;DU CURSEUR
00970         LD      A,28T                   ;AU DEBUT
00980         CALL    AFFECR                  ;DE LA
00990         LD      A,26T                   ;DEUXIEME
01000         CALL    AFFECR                  ;LIGNE
01010         TRANSF  MESSA,DEBECR,35T        ;AFFICHAGE DU MESSAGE UTILISATEUR
01020         VERIF   LBL1,51T
01030         CALL    DIZAIN
01040         LD      (ALAHEU),A              ;ENTREE
01050         VERIF   LBL2,58T
01060         LD      A,(ALAHEU)
01070         ADD     A,B
01080         LD      (ALAHEU),A
01090         LD      A,':'                   ;DE
01100         CALL    AFFECR
01110         VERIF   LBL3,54T
01120         CALL    DIZAIN
01130         LD      (ALAMIN),A
01140         VERIF   LBL4,58T                ;L HEURE
01150         LD      A,(ALAMIN)
01160         ADD     A,B
01170         LD      (ALAMIN),A
01180         LD      A,':'                   ;D ALARME
01190         CALL    AFFECR
01200         VERIF   LBL5,54T
01210         CALL    DIZAIN
01220         LD      (ALASEC),A
01230         VERIF   LBL6,58T                ;AU CLAVIER
01240         LD      A,(ALASEC)
01250         ADD     A,B
01260         LD      (ALASEC),A
01270         LD      A,29T
01280         CALL    AFFECR                  ;REPOSITIONEMENT
01290         LD      A,26T
01300         CALL    AFFECR                  ;DU CURSEUR
01310         DI                              ;MODIFICATION DE NEWDOS :
01320         TRANSF  BRANCH,HORDOS,2         ;BRANCHEMENT A LA
01330         EI                              ;ROUTINE DETECT
01340         JP      NEWDOS
01350 MESSA   DEFM    'RENTRER L HEURE D ALARME (HH:MM:SS)'
01360 BRANCH  DEFW    DETECT
01370 ;
01380 ;***** ROUTINE DE DETECTION DE L ALARME
01390 ;
01400         ORG     0FB70H
01410 ;
01420 ;* DEFINITION DE L ECRAN D ALARME
01430 ;
01440 DRING   DEFM    '
        P             O             U       '
01450         DEFM    '       R                      R
E    '
01460 DD      DEFW    0BFBFH
01470         DEFW    0BFBFH
01480         DEFW    0BFBFH
01490         DEFW    0BFBFH
01500         DEFM    ' N      '
01510         DEFB    0BFH
01520         DEFM    '      '
01530         DEFB    0BFH
01540         DEFM    ' T      '
01550         DEFB    0BFH
01560         DEFM    '      '
01570         DEFB    0BFH
01580         DEFM    ' R     '
01590         DEFB    0BFH
01600         DEFM    '      '
01610         DEFB    0BFH
01620         DEFM    ' E     '
01630         DEFB    0BFH
01640         DEFM    '      '
01650         DEFB    0BFH
01660         DEFM    ' R       '
01670         DEFB    0BFH
01680         DEFM    '      '
01690         DEFB    0BFH
01700         DEFM    '          '
01710         DEFW    0BFBFH
01720         DEFW    0BFBFH
01730         DEFM    '   U                N              E      '
01740 PP      DEFW    0BFBFH
01750         DEFW    0BFBFH
01760         DEFW    0BFBFH
01770         DEFW    0BFBFH
01780         DEFM    '          '
01790         DEFB    0BFH
01800         DEFM    '   '
01810         DEFB    0BFH
01820         DEFM    '    N    '
01830         DEFB    0BFH
01840         DEFM    '   '
01850         DEFB    0BFH
01860         DEFM    '   O       '
01870         DEFB    0BFH
01880         DEFM    '  '
01890         DEFB    0BFH
01900         DEFM    '    U     '
01910         DEFB    0BFH
01920         DEFM    '  '
01930         DEFW    0BFBFH
01940         DEFM    '    V      '
01950         DEFB    0BFH
01960         DEFM    ' '
01970         DEFB    0BFH
01980         DEFM    '  '
01990         DEFB    0BFH
02000         DEFM    '  E        '
02010         DEFB    0BFH
02020         DEFM    '    '
02030         DEFB    0BFH
02040         DEFM    ' L                 L              E      '
02050 II      DEFB    0BFH
02060         DEFM    '      '
02070         DEFB    0BFH
02080         DEFM    '         '
02090         DEFW    0BFBFH
02100         DEFW    0BFBFH
02110         DEFW    0BFBFH
02120         DEFW    0BFBFH
02130         DEFM    ' H        '
02140         DEFB    0BFH
02150         DEFM    '      '
02160         DEFB    0BFH
02170         DEFM    ' E                 U              R      '
02180 HH      DEFW    0BFBFH
02190         DEFW    0BFBFH
02200         DEFW    0BFBFH
02210         DEFW    0BFBFH
02220         DEFM    ' E        '
02230         DEFB    0BFH
02240         DEFM    '                '
02250         DEFB    0BFH
02260         DEFM    '        D       '
02270         DEFB    0BFH
02280         DEFM    '                '
02290         DEFB    0BFH
02300         DEFM    '     A          '
02310         DEFB    0BFH
02320         DEFM    '   L       '
02330         DEFW    0BFBFH
02340         DEFW    0BFBFH
02350         DEFW    0BFBFH
02360         DEFW    0BFBFH
02370         DEFM    ' A                 R              M      '
02380 GG      DEFW    0BFBFH
02390         DEFW    0BFBFH
02400         DEFM    '    E       '
02410         DEFB    0BFH
02420         DEFM    '    '
02430         DEFB    0BFH
02440         DEFM    '      '
02450         DEFB    0BFH
02460         DEFM    '      '
02470         DEFB    0BFH
02480         DEFM    ' .     '
02490         DEFB    0BFH
02500         DEFM    '     '
02510         DEFB    0BFH
02520         DEFM    '      '
02530         DEFB    0BFH
02540         DEFM    '  '
02550         DEFW    0BFBFH
02560         DEFM    ' '
02570         DEFB    0BFH
02580         DEFM    ' T     '
02590         DEFB    0BFH
02600         DEFM    '  '
02610         DEFB    0BFH
02620         DEFM    '  '
02630         DEFB    0BFH
02640         DEFM    ' A       '
02650         DEFB    0BFH
02660         DEFM    '  '
02670         DEFW    0BFBFH
02680         DEFW    0BFBFH
02690         DEFM    ' P                 E              Z      '
02700 PTEX    DEFW    0BFBFH
02710         DEFW    0BFBFH
02720         DEFW    0BFBFH
02730         DEFM    ' '
02740         DEFB    0BFH
02750         DEFM    '                 "              A            L
     A             R                 M              E      '
02760         DEFM    '          "
'
02770 ;
02780 NORMAL  DEFW    INTHOR
02790 DETECT  COMPAR  CPTSEC,ALASEC           ;HEURE COURANTE
02800         COMPAR  CPTMIN,ALAMIN           ;      =
02810         COMPAR  CPTHEU,ALAHEU           ;HEURE D ALARME ?
02820 ;SI OUI , MODIFICATION DE NEWDOS : SUPPRESSION DU BRANCHEMENT A
02830         TRANSF  NORMAL,HORDOS,2         ;LA ROUTINE DETECT
02840         LD      A,28T                   ;SINON
02850         CALL    AFFECR
02860         LD      A,26T
02870         LD      B,13T
02880 BOU     CALL    AFFECR                  ;AFFICHAGE DE
02890         DJNZ    BOU
02900         LD      IX,DRING
02910         LD      A,0
02920 ROTECR  LD      (CPTCOL),A
02930         LD      HL,DEBECR               ;L ECRAN
02940         LD      (DEBLIG),HL
02950 ROTLIG  LD      DE,(DEBLIG)
02960         LD      BC,1
02970         ADD     HL,BC
02980         LD      BC,LIGNE-1              ;D ALARME
02990         LDIR
03000         LD      A,(IX)
03010         DEC     HL
03020         LD      (HL),A
03030         INC     HL                      ;ET
03040         INC     IX
03050         LD      HL,(DEBLIG)
03060         LD      BC,LIGNE
03070         ADD     HL,BC
03080         LD      (DEBLIG),HL             ;BRANCHEMENT
03090         BIT     6,H
03100         JR      Z,ROTLIG
03110         LD      BC,1000
03120         CALL    ATTENT
03130         LD      A,(CPTCOL)              ;A
03140         INC     A
03150         CP      LIGNE
03160         JR      NZ,ROTECR
03170         EI
03180         JP      NEWDOS                  ;NEWDOS
03190 RETDOS  JP      INTHOR
03200 ALAHEU  DEFS    1
03210 ALAMIN  DEFS    1
03220 ALASEC  DEFS    1
03230 CPTCOL  DEFS    1
03240 DEBLIG  DEFS    2
03250         END     DEBUT
```

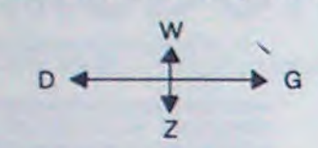
MISSION IMPOSSIBLE

TI-99/4 A

Perspicacité et réflexe, sont mis à l'épreuve dans ces 5 missions impossibles. Ouvrez vos yeux et vos oreilles, mais ne vous mordez pas la queue. Ce message se détruira dans...

Lamina MOULDAIA

Mode d'emploi :
Ce programme ne devrait pas poser de problèmes dans son utilisation. On peut l'utiliser soit avec la manette de jeu n° 1, soit avec le clavier.



Les règles du jeu sont expliquées dans le programme même.

```
420 CALL CLEAR
430 REM ---------------
440 REM   CHARACTERES
450 REM ---------------
460 CALL CHAR(120,"102844AA442810")
470 CALL CHAR(128,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
480 CALL CHAR(136,"18183C3C3C3C1818")
490 CALL CHAR(144,"C6EEFEFE7C381000")
500 REM ----------------
510 REM     **COULEURS**
520 REM ----------------
530 CALL COLOR(2,5,1)
540 CALL COLOR(13,7,1)
550 CALL SCREEN(2)
560 FOR I=3 TO 8
570 CALL COLOR(I,16,1)
580 NEXT I
590 REM ---------------
600 REM  PRESENTATION
610 REM ---------------
620 CALL CLEAR
630 ST=1
640 T$="*MISSION IMPOSSIBLE*"
650 U=2
660 V=6
670 GOSUB 3860
680 T$="-5 STAGES"
690 U=9
700 V=3
710 GOSUB 3860
720 T$="-3 ESSAIS PAR STAGE"
730 U=12
740 V=3
750 GOSUB 3860
760 T$="-BONNE CHANCE"
770 U=15
780 V=3
790 GOSUB 3860
800 T$="-CE MESSAGE SE DETRUIRA"
810 U=18
820 V=3
830 GOSUB 3860
840 T$="-DANS 12 SEC"
850 U=21
860 V=3
870 GOSUB 3860
880 FOR I=1 TO 70
890 NEXT I
900 REM -------------
910 REM ***MUSIQUE***
920 REM -------------
930 DATA 250,196,0,250,196,2,100,196,3,100,233,5,250,196,0
940 DATA 250,196,2,100,175,3,100,147,5,250,196,0,250,196,2
950 DATA 100,196,5,100,233,5,300,196,2,300,196,0,100,175,3
960 DATA 200,147,5,250,247,2,100,233,5,100,175,5,250,208,2
970 DATA 100,196,5,100,156,5,250,185,2,100,175,5,100,139,5
980 DATA 250,196,0,250,196,2,150,196,3,100,233,5,250,196,0
990 DATA 250,196,2,250,175,3,100,147,5,250,196,0,250,196,0
1000 FOR I=1 TO 10
1010 CALL SOUND(50,-5,5)
1020 NEXT I
1030 RESTORE 930
1040 FOR I=1 TO 10
1050 CALL SOUND(50,-5,3)
1060 NEXT I
1070 FOR I=1 TO 34
1080 READ D,F,IN
1090 CALL SOUND(D,F,IN,F*2,IN+1)
1100 NEXT I
1110 FOR I=1 TO 10
1120 CALL SOUND(50,-5,1)
1130 NEXT I
1140 CALL CLEAR
1150 CALL SCREEN(7)
1160 FOR I=1 TO 4
1170 CALL SOUND(500,-7,0)
1180 NEXT I
1190 CALL SCREEN(2)
1200 REM ------------
1210 REM **NIVEAUX**
1220 REM ------------
1230 IF ST=1 THEN 3940
1240 IF ST=2 THEN 4020
1250 IF ST=3 THEN 4100
1260 IF ST=4 THEN 4190
1270 IF ST=5 THEN 4270
1280 CALL COLOR(12,16,1)
1290 CALL COLOR(14,4,1)
1300 CALL COLOR(15,11,1)
1310 REM ---------------
1320 REM    ***REGLES***
1330 REM ---------------
1340 CALL CLEAR
1350 T$="STAGE NO"
1360 U=4
1370 V=11
1380 GOSUB 3860
1390 T$=STR$(ST)
1400 U=4
1410 V=21
1420 GOSUB 3860
1430 T$="-TEMPS:"
1440 U=8
1450 V=2
1460 GOSUB 3860
1470 T$=TEMP$
1480 U=8
1490 V=10
1500 GOSUB 3860
1510 IF ST=3 THEN 1820
1520 T$="-SORTIR DU LABYRINTHE"
1530 U=10
1540 V=2
1550 GOSUB 3860
1560 T$="-EN REALISANT UN SCORE"
1570 U=12
1580 V=2
1590 GOSUB 3860
1600 T$="-SUPERIEUR A "
1610 U=14
1620 V=2
1630 GOSUB 3860
1640 T$=STR$(POINT)
1650 U=14
1660 V=16
1670 GOSUB 3860
1680 T$="*=10 PTS"
1690 U=17
1700 V=6
1710 GOSUB 3860
1720 CALL HCHAR(19,7,144)
1730 T$="=50 PTS"
1740 U=19
1750 V=7
1760 GOSUB 3860
1770 T$=R$
1780 U=21
1790 V=4
1800 GOSUB 3860
1810 GOTO 1900
1820 T$=R$
1830 U=14
1840 V=9
1850 GOSUB 3860
1860 T$=S$
1870 U=16
1880 V=9
1890 GOSUB 3860
1900 FOR I=1 TO 10
1910 CALL SOUND(100,-5,0)
1920 NEXT I
```

BASIC SIMPLE

```
1930 PRINT TAB(5);"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"::
1940 PRINT TAB(9);"POUR COMMENCER"
1950 CALL KEY(5,AA,BB)
1960 IF BB<>0 THEN 2000 ELSE 1950
1970 REM ----------------
1980 REM  INITIALISATION
1990 REM ----------------
2000 CALL CLEAR
2010 ESSAI=ESSAI+1
2020 CALL COLOR(2,E,1)
2030 CALL COLOR(13,L,1)
2040 TPS=0
2050 BIP=0
2060 SC=0
2070 BLO=0
2080 REM ---------------
2090 REM **LABYRINTHE**
2100 REM ---------------
2110 CALL HCHAR(10,3,83)
2120 FOR I=3 TO 20
2130 CALL HCHAR(I,5,42,25)
2140 NEXT I
2150 CALL HCHAR(15,22,144)
2160 CALL HCHAR(5,23,144)
2170 CALL HCHAR(20,15,144)
2180 RESTORE 2260
2190 FOR LI=2 TO 21
2200 READ DA
2210 FOR COL=1 TO DA
2220 READ CHAR
2230 CALL HCHAR(LI,CHAR,128)
2240 NEXT COL
2250 NEXT LI
2260 DATA 25,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,
21,22,23,24,25,26,27,28,29
2270 DATA 10,5,6,18,19,24,25,26,27,28,29
2280 DATA 11,5,6,10,15,16,18,19,21,22,24,29
2290 DATA 12,5,6,10,12,13,15,16,21,22,26,27,29
2300 DATA 17,5,6,10,12,13,15,16,19,20,21,22,23,24,25,26,27,29
2310 DATA 8,5,6,10,12,13,15,16,29
2320 DATA 17,5,6,10,12,13,15,16,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29
2330 DATA 8,5,6,10,15,16,22,28,29
2340 DATA 12,10,13,14,15,16,19,20,22,24,25,28,29
2350 DATA 11,5,13,14,15,16,19,20,24,25,28,29
2360 DATA 13,5,9,10,11,16,20,21,22,23,24,25,28,29
2370 DATA 17,5,9,10,11,12,13,14,16,18,20,21,22,23,24,25,28,29
2380 DATA 12,5,9,10,11,12,13,14,16,18,21,28,29
2390 DATA 11,5,13,14,16,18,19,21,23,27,28,29
2400 DATA 12,5,8,9,10,11,13,14,16,21,23,25,29
2410 DATA 13,5,13,14,16,17,18,19,20,21,25,26,27,29
2420 DATA 12,5,9,10,11,12,13,14,22,23,24,25,29
2430 DATA 16,5,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,27,28,29
2440 DATA 8,5,23,24,25,26,27,28,29
2450 DATA 24,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17,18,19,20,21,
23,24,25,26,27,28,29
2460 REM ----------------
2470 REM *****JEU********
2480 REM ----------------
2490 T$="ESSAI NO"
2500 U=1
2510 V=10
2520 GOSUB 3860
2530 T$=STR$(ESSAI)
2540 U=1
2550 V=19
2560 GOSUB 3860
2570 CALL SOUND(500,330,0)
2580 Y=21
2590 X=22
2600 CALL KEY(1,EE,FF)
2610 IF FF=0 THEN 2740
2620 IF EE=4 THEN 2630 ELSE 2650
2630 DY=4
2640 GOTO 2750
2650 IF EE=15 THEN 2660 ELSE 2680
2660 DY=-4
2670 GOTO 2750
2680 IF EE=3 THEN 2690 ELSE 2710
2690 DX=-4
2700 GOTO 2750
2710 IF EE=17 THEN 2720 ELSE 2600
2720 DX=4
2730 GOTO 2750
2740 CALL JOYST(1,DX,DY)
2750 IF (ST=2)+(ST=5)THEN 2760 ELSE 2840
2760 HH=INT(5*RND)+1
2770 IF (HH<>2)*(HH<>4)THEN 2840
2780 HX=INT(23*RND)+6
2790 HY=INT(18*RND)+3
2800 IF HH=2 THEN 2810 ELSE 2830
2810 CALL HCHAR(HY,HX,42)
2820 GOTO 2840
2830 CALL HCHAR(HY,HX,128)
2840 BIP=0
2850 TPS=TPS+1.062
2860 IF TPS>CHRON THEN 3230
2870 IF (DX<>0)*(DY<>0)THEN 2600
2880 IF (DX=0)*(DY=0)THEN 3800
2890 DX=DX/4
2900 DY=DY/4
2910 X=X+X
2920 Y=Y-DY
2930 CALL GCHAR(Y,X,B)
2940 IF B=144 THEN 3150
2950 IF (B<>42)THEN 2960 ELSE 3090
2960 CALL GCHAR(Y+DY,X-DX+1,B1)
2970 IF (B1<>42)*(B1<>144)THEN 2980 ELSE 3050
2980 CALL GCHAR(Y+DY,X-DX-1,B2)
2990 IF (B2<>42)*(B2<>144)THEN 3000 ELSE 3050
3000 CALL GCHAR(Y+DY+1,X-DX,B3)
3010 TPS=TPS+0.5
3020 IF (B3<>42)*(B3<>144)THEN 3030 ELSE 3050
3030 CALL GCHAR(Y+DY-1,X-DX,B4)
3040 IF (B4<>42)*(B4<>144)THEN 3220 ELSE 3050
3050 Y=Y+DY
3060 X=X-DX
3070 BIP=1
3080 CALL SOUND(50,440,5)
3090 CALL HCHAR(Y,X,120)
3100 IF BIP=1 THEN 2600
3110 CALL HCHAR(Y+DY,X-DX,136)
3120 IF (Y=10)*(X=5)THEN 3230
3130 SC=SC+10
3140 GOTO 2600
3150 SC=SC+50
3160 CALL HCHAR(Y+DY,X-DX,136)
3170 CALL SOUND(100,110,0,110,0)
3180 GOTO 2600
3190 REM ---------------
3200 REM  **FIN DU JEU***
3210 REM ---------------
3220 BLO=1
3230 FOR I=1 TO 20
3240 CALL COLOR(14,5,7)
3250 CALL SOUND(100,880,10)
3260 CALL COLOR(14,4,1)
3270 NEXT I
3280 CALL HCHAR(1,10,32,20)
3290 T$="SCORE:"
3300 U=1
3310 V=10
3320 GOSUB 3860
3330 T$=STR$(SC)
3340 U=1
3350 V=17
3360 GOSUB 3860
3370 IF BLO=1 THEN 3630
3380 IF SC<POINT THEN 3390 ELSE 3430
3390 T$="SCORE INSUFFISANT"
3400 U=22
3410 V=8
3420 GOSUB 3860
3430 IF (Y<>10)+(X<>5)THEN 3440 ELSE 3490
3440 T$="SORTIE NON ATTEINTE"
3450 U=24
3460 V=7
3470 GOSUB 3860
3480 GOTO 3670
3490 IF (SC>=POINT)*(Y=10)*(X=5)THEN 3500 ELSE 3670
3500 IF ST=5 THEN 4450
3510 T$="O.K POUR STAGE NO "
3520 U=23
3530 V=6
3540 GOSUB 3860
3550 ST=ST+1
3560 T$=STR$(ST)
3570 U=23
3580 V=25
3590 GOSUB 3860
3600 FOR I=1 TO 600
3610 NEXT I
3620 GOTO 930
3630 T$="SERPENT BLOQUE"
3640 U=22
3650 V=9
3660 GOSUB 3860
3670 CALL COLOR(2,5,1)
3680 CALL COLOR(13,7,1)
3690 FOR I=1 TO 600
3700 NEXT I
3710 CALL CLEAR
3720 IF ESSAI=3 THEN 4380
3730 PRINT TAB(5);"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"::
3740 PRINT TAB(10);"POUR REJOUER"::::::::::::
3750 CALL KEY(5,AA,BB)
3760 IF BB=0 THEN 3750 ELSE 2000
3770 REM ---------------
3780 REM  EQUIL CHRONO
3790 REM ---------------
3800 CALL HCHAR(Y,X,120)
3810 TPS=TPS-0.415
3820 GOTO 2600
3830 REM -----------------
3840 REM ****AFFICHAGE****
3850 REM -----------------
3860 FOR I=1 TO LEN(T$)
3870 CALL HCHAR(U,V+I,ASC(SEG$(T$,I,1)))
3880 CALL SOUND(5,-5,9)
3890 NEXT I
3900 RETURN
3910 REM -----------------
3920 REM    ****DONNEES****
3930 REM -----------------
3940 E=5
3950 L=7
3960 TEMP$="1 MIN"
3970 CHRON=150
3980 POINT=1000
3990 ESSAI=0
4000 R$=""
4010 GOTO 1280
4020 E=5
4030 L=7
4040 TEMP$="50 SEC"
4050 CHRON=100
4060 POINT=800
4070 ESSAI=0
4080 R$="***LABYRINTHE MOUVANT***"
4090 GOTO 1280
4100 E=5
4110 L=7
4120 TEMP$="1 MIN 40 SEC"
4130 CHRON=252
4140 R$="***PARCOUREZ TOUT***"
4150 S$="***LE LABYRINTHE***"
4160 ESSAI=0
4170 POINT=2410
4180 GOTO 1280
4190 E=2
4200 L=2
4210 TEMP$="1 MIN"
4220 CHRON=150
4230 POINT=1200
4240 R$="**LABYRINTHE INVISIBLE**"
4250 ESSAI=0
4260 GOTO 1280
4270 E=2
4280 L=2
4290 TEMP$="1 MIN"
4300 CHRON=150
4310 POINT=1000
4320 R$="LABYRINTHE:INVISIBLE MOUVANT"
4330 ESSAI=0
4340 GOTO 1280
4350 REM -----------------
4360 REM %%%%%%FIN%%%%%%%
4370 REM -----------------
4380 PRINT TAB(11);"GAME OVER"::::::::
4390 FOR I=1 TO 20
4400 CALL SOUND(100,-5,0)
4410 NEXT I
4420 FOR I=1 TO 600
4430 NEXT I
4440 GOTO 620
4450 CALL CLEAR
4460 PRINT TAB(6);"TI 99 VOUS FELICITE"::::::::::
4470 FOR I=1 TO 20
4480 CALL SOUND(100,-5,0)
4490 NEXT I
4500 GOTO 4500
```


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 : . . . . . .

CIRCUIT

Un TO 7 de course, vous avez déjà vu çà ? Non, hé bien tapez ce programme qui risque de malmener vos réflexes. Evitez le café fort avant toute manipulation, et ne dépassez pas la dose prescrite !

Paul ZAOUI

TO7

Mode d'emploi :
Une page écran explique la manière d'utilisation du programme. Cette page (entrée en matière) décrit en vidéo plus son, le nom du jeu. Les commentaires en précisent les règles. RUN 10 permet de sauter cette phase.
2°) caractéristiques du jeu : Le cadre donne la possibilité de choix entre 3 voitures placées sur la case départ (Rouge, Noir et bleu)
Le circuit proprement dit défile et donne ainsi le sens à suivre. Il permet également de découvrir les éventuels dangers du parcours à savoir : virages serrés, ou lignes droites. Un choix (de 1 à 9) détermine la vitesse à laquelle la voiture choisie se déplacera.
Cette vitesse est imprimée en haut et à droite par multiples de 20 afin de donner un semblant de vitesse réelle.
La voiture choisie est placée sur la ligne départ.
La voiture démarre toute seule après un message de "chance" et d'"attention".
Principes du parcours : La voiture dirigée par les flèches de l'ordinateur ne doit pas
- reculer
- sortir du circuit
- buter dans les virages.

Chaque erreur est sanctionnée par une pénalité en fonction de l'emplacement du véhicule.
Les points s'incrémentent en fonction de l'avancement dans le parcours et des fautes commises
Le score final est le résultat du total de points augmenté des pénalités.
Le maximum de points possible est égal à un parcours sans faute, soit un total de 246 points.
L'appui sur une flèche fait changer de direction le véhicule. Il ne faut pas avoir atteint le virage pour tourner, mais prévoir ce changement juste avant.

Cas de pénalités : En plus de l'incrémentation des pénalités une étoile indique l'endroit de l'erreur et une sonnerie de "pompier" retentit alors que les personnes situées sur le parcours s'agitent à cause de l'accident présumé.
Final : En fonction du score final, un message donne la valeur du conducteur. Ce message va de la conduite parfaite au chauffard, en passant par des intermédiaires tels que "passable", "bonne, mauvaise conduite"...
Le jeu se termine par une question à deux réponses :
1) le joueur peut recommencer en appuyant sur la touche "entrée"
2) l'appui sur la touche "RAZ" permet le branchement à la fin du programme qui indique (toujours en musique) au joueur que c'est fini.

```
5 GOTO 850
6 '
7 '   *** INITIATISATION
8 '          PREPARATION ***
9 '
10 CLS:SCREEN1,2,6:CLEAR,,10:L=4:C=2
15 DIM TC(50):DIM TL(50)
20 DEFGR$(1)=90,126,90,24,24,90,126,90
30 DEFGR$(2)=0,231,70,255,255,70,231,0
32 DEFGR$(3)=56,56,16,254,16,56,68,130
34 DEFGR$(4)=0,16,16,16,56,124,124,16
36 DEFGR$(5)=0,0,255,73,255,73,73,0
40 BOX (0,0)-(8,3)CHR$(42),7
50 LOCATE1,1:COLOR5:PRINT"DEPART"
60 LOCATE16,1:COLOR4:PRINT"CIRCUIT FORMU
LE 1"
70 LOCATE2,2:COLOR1:PRINTGR$(1)
80 LOCATE4,2:COLOR0:PRINTGR$(1)
90 LOCATE6,2:COLOR4:PRINTGR$(1)
95 '
96 '   *** CONSTRUCTION DU CIRCUIT ***
97 '
100 BOX (0,4)-(38,22)CHR$(127),5
110 FOR T=1 TO 45
120 READ TC(T):Y=TC(T)
130 READ TL(T):Z=TL(T)
140 LINE (C,L)-(Y,Z)CHR$(127),3
150 C=Y:L=Z
160 NEXT
170 DATA 2,20,14,20,14,18,18,18,18,20,36
        ,20,36,16,32,16,32,18,29,18
180 DATA 29,14,24,14,24,17,20,17,20,15,2
        2,15,22,12,31,12,31,14,34,14
190 DATA 34,12,36,12,36,6,20,6,20,8,34,8
        ,34,10,17,10,17,6,13,6,13,12
200 DATA 18,12,18,16,11,16,11,10,0,10,8,
        8,10,8,10,6,6,6,6,12,9,12,9,17,
        4,17,4,4
201 LOCATE20,14:ATTRB1,1:COLOR7:PRINTGR$
(4):ATTRB0,0
202 LOCATE11,19:ATTRB1,1:COLOR7:PRINTGR$
(4):ATTRB0,0
203 LOCATE14,14:COLOR5:PRINTGR$(3);
204 LOCATE27,17:COLOR5:PRINTGR$(3);
205 LOCATE15,9:COLOR5:PRINTGR$(3);
206 LOCATE16,20:ATTRB1,1:COLOR7:PRINTGR$
(4):ATTRB0,0
207 LOCATE6,15:COLOR5:PRINTGR$(3);
208 LOCATE34,18:ATTRB1,1:COLOR7:PRINTGR$
(4):ATTRB0,0
209 FOR T=19 TO 34
210 LOCATET,19:COLOR7:PRINTGR$(5)
215 NEXT
220 LOCATE0,23:COLOR4:INPUT"CHOIX DE LA
VOITURE(R,N,B) : ";A$
225 IF A$="R"THEN V=1:LOCATE2,2:COLOR2:P
RINTCHR$(127):GOTO260
230 IF A$="B"THEN V=4:LOCATE6,2:COLOR2:P
RINTCHR$(127):GOTO260
240 IF A$="N"THEN V=0:LOCATE4,2:COLOR2:P
RINTCHR$(127):GOTO260
250 GOTO 220
260 LOCATE2,4:COLORV:PRINTGR$(1)
270 LOCATE0,23:COLOR4:INPUT"CHOIX DE LA
VITESSE(DE 1 A 9) :";A$
280 IF A$="1"THENVI=20 :Z=180:GOTO 370
290 IF A$="2"THENVI=40 :Z=160:GOTO 370
300 IF A$="3"THENVI=60 :Z=140:GOTO 370
310 IF A$="4"THENVI=80 :Z=120:GOTO 370
320 IF A$="5"THENVI=100:Z=100:GOTO 370
330 IF A$="6"THENVI=120:Z=80 :GOTO 370
340 IF A$="7"THENVI=140:Z=60 :GOTO 370
350 IF A$="8"THENVI=160:Z=40 :GOTO 370
360 IF A$="9"THENVI=180:Z=20 :GOTO 370
365 GOTO 270
370 LOCATE26,2:COLOR1:PRINT"VITESSE...";
380 LOCATE35,2:ATTRB0,1:COLOR1:PRINTVI
390 ATTRB0,0:LOCATE0,23:COLOR1:PRINT" BO
NNE  ROUTE  ET  A T T E N T I O N  ";CH
R$(11)
395 FOR I=1 TO 500 :NEXT I
400 LOCATE1,1:COLOR5:PRINT"ARRIVEE"
401 '
402 '   *** BOUCLE PRINCIPALE ***
403 '
410 LOCATE2,4,0:C=2:L=4:W=1:I=10
420 A$=INKEY$
430 A$=INKEY$ :IF A$=""THEN500
440 IF A$=CHR$(8)THEN I=8
450 IF A$=CHR$(9)THEN I=9
460 IF A$=CHR$(10)THEN I=10
470 IF A$=CHR$(11)THEN I=11
480 IF I<8 OR I>11 THEN430
500 FOR T=1 TO Z:NEXT
510 GOSUB800
520 LOCATEC,L:COLOR3:PRINTCHR$(127)
530 IF I>9 THEN570
540 IF I=9 THEN C=C+1 ELSE C=C-1
545 GOSUB1050
550 LOCATEC,L:COLORV:PRINTGR$(2)
560 GOTO 430
570 IF I=10THEN L=L+1 ELSE L=L-1
575 GOSUB1000
580 LOCATEC,L:COLORV:PRINTGR$(1)
590 IF W=46 THEN1200
600 GOTO 430
800 A=A+1
810 LOCATE0,23:COLOR4:PRINT"POINTS : ";A
;"    PENALITE(S) :    ";B;CHR$(11)
820 RETURN
831 '
832 '   *** MODE D'EMPLOI ***
833 '
850 CLS:SCREEN7,7,0
860 FOR T=1 TO 5
870 BOX (10,1)-(31,6)CHR$(35),4
880 LOCATE12,4:ATTRB0,1:COLOR1:PRINT"CIR
CUIT FORMULE 1"
882 PLAY"L48SIFA"
885 FOR X=1 TO 500:NEXT
890 SCREEN7,7,0,1
900 NEXT:ATTRB0,0:SCREEN4
910 LOCATE0,8:PRINT"APRES AVOIR CHOISI L
A COULEUR DE VOITURE";
912 PRINT"   VOUS DEVEZ CHOISIR LA VITES
SE."
914 PRINT:PRINT"LES TOUCHES 'FLECHES' VO
US AIDENT A     MANOEUVRER."
916 PRINT:PRINT"CHAQUE ERREUR DE PILOTAG
E DONNE DES PENALITES."
918 PRINT:PRINT"LE BUT EST D'FFECTUER LE
 PARCOURS EN    OBTENANT UN SCORE FINAL
INFERIEUR A 250 POINTS"
920 PRINT:COLOR1:ATTRB0,1:PRINTTAB(14)"B
ONNE CHANCE"
930 ATTRB0,0:COLOR4:PRINT"APPUYEZ SUR 'E
NTREE' POUR COMMENCER..."
940 A$=INKEY$
942 A$=INKEY$:IF A$=""THEN942
945 IF A$=CHR$(13)THEN950 ELSE GOTO 942
950 GOTO10
960 '
961 '   *** RECHERCHE DES VIRAGES ***
962 '
1000 IF I=11 THEN 1030
1005 IF I<10 THEN 1050
1010 IF L>TL(W)THEN B=B+L:GOTO1100
1020 IF L<TL(W)THEN 1120
1025 GOTO1109
1030 IF L<TL(W) THEN B=B+L:GOTO1100
1040 IF L>TL(W) THEN 1120
1045 GOTO1109
1050 IF I=9 THEN 1080
1060 IF C<TC(W) THENB=B+C:GOTO1100
1070 IF C>TC(W) THEN 1120
1075 GOTO1109
1080 IF C>TC(W) THENB=B+C:GOTO1100
1090 IF C<TC(W) THEN 1120
1095 IF C=TC(W) THEN1109
1100 IF I=8 THEN C=C+1
1102 IF I=9 THEN C=C-1
1104 IF I=10THEN L=L-1
1106 IF I=11THEN L=L+1
1107 GOSUB 1130
1108 PLAY"O4L17SOMIL17SOMIL17SOMI"
1109 IF C=TC(W) AND L=TL(W) THENW=W+1
1120 RETURN
1125 '
1126 ' *** ANIMATION DES BONHOMMES **
1127 '
1130 FOR T=1 TO10
1140 LOCATE15,8:COLOR5:PRINTGR$(3)
1145 LOCATE15,9:COLOR2:PRINTGR$(3)
1150 LOCATE15,14:COLOR5:PRINTGR$(3)
1155 LOCATE14,14:COLOR2:PRINTGR$(3)
1160 LOCATE26,17:COLOR5:PRINTGR$(3)
1165 LOCATE27,17:COLOR2:PRINTGR$(3)
1170 LOCATE7,15:COLOR5:PRINTGR$(3)
1175 LOCATE6,15:COLOR2:PRINTGR$(3)
1176 LOCATE15,9:COLOR5:PRINTGR$(3)
1177 LOCATE15,8:COLOR2:PRINTGR$(3)
1178 LOCATE14,14:COLOR5:PRINTGR$(3)
1179 LOCATE15,14:COLOR2:PRINTGR$(3)
1180 LOCATE27,17:COLOR5:PRINTGR$(3)
1185 LOCATE26,17:COLOR2:PRINTGR$(3)
1190 LOCATE6,15:COLOR5:PRINTGR$(3)
1195 LOCATE7,15:COLOR2:PRINTGR$(3)
1196 LOCATEC,L:COLOR1:PRINTCHR$(42)
1198 NEXT:RETURN
1200 '
1201 '   *** BOUCLE FINALE ***
1202 '
1205 A=A+B
1210 LOCATE0,23:COLOR1:PRINT"
        :SCORE  FINAL  : ";A:CHR$(11)
1220 LOCATE0,23:COLOR1:IF A<250THENPRINT
"TRES BONNE CONDUITE";CHR$(11):GOTO1290
1230 LOCATE0,23:COLOR1:IF A<350THENPRINT
"  BONNE   CONDUITE ";CHR$(11):GOTO1290
1240 LOCATE0,23:COLOR1:IF A<450THENPRINT
"CONDUITE MOYENNE   ";CHR$(11):GOTO1290
1250 LOCATE0,23:COLOR1:IF A<550THENPRINT
"CONDUITE PASSABLE  ";CHR$(11):GOTO1290
1260 LOCATE0,23:COLOR1:IF A<650THENPRINT
"MAUVAISE CONDUITE  ";CHR$(11):GOTO1290
1270 LOCATE0,23:COLOR1:IF A<750THENPRINT
"PERMIS REFUSE      ";CHR$(11):GOTO1290
1280 LOCATE0,23:COLOR1:IF A>750THENPRINT
"    CHAUFFARD      ";CHR$(11):GOTO1290
1290 FOR T=1 TO 4500:NEXT
1300 LOCATE0,23:COLOR4:PRINT"POUR RECOMM
ENCER APPUYEZ SUR 'ENTREE'   ";CHR$(11)
1305 LOCATE0,24:COLOR1:PRINT"POUR ARRETE
R     APPUYEZ SUR 'R.A.Z '   ";CHR$(11)
1310 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1310
1320 IF A$=CHR$(13) THEN 10 ELSESCREEN4,
2,0:CLS
1325 FOR T=12TO 28 STEP 2
1328 READA$
1329 LOCATET,12:ATTRB1,1:COLORV:PRINTA$
1330 PLAY"O5L48DOMISORE"
1332 NEXT
1335 DATA A,..B,I,E,N,T,O,T
1340 END
```

CONCOURS "GEORGES LECLERE"

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 agira 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.

```
----------------------------------------
ALPHABET
          ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
JOUEUR 1

CAMP
          ........................
JOUEUR 1

CAMP
          ........................
JOUEUR 2

ALPHABET
          ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
JOUEUR 2
----------------------------------------
D1: ECRAN DE JEU

----------------------------------------
ALPHABET
          ABCDEFGH*JKLMNOPQRSTUVWXYZ
JOUEUR 1

CAMP
          ........................
JOUEUR 1

CAMP
          ...D....................
JOUEUR 2

ALPHABET
          ABC EFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
JOUEUR 2
----------------------------------------
L'ORDINATEUR JOUE (D),ET DEMANDE I (*)
```

```
----------------------------------------
ALPHABET
          ABCDEFGH JKLMNOPQRS*UVWXYZ
JOUEUR 1

CAMP
          ........I...............
JOUEUR 1

CAMP
          ...D....................Z
JOUEUR 2

ALPHABET
          ABC EFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
JOUEUR 2
----------------------------------------
REPONSE CORRECTE DU JOUEUR 1

----------------------------------------
ALPHABET
          ABCDEFGHIJKLMNOPQRS*UVWXYZ
JOUEUR 1

CAMP
          ........................
JOUEUR 1

CAMP
          ...D....................Z
JOUEUR 2

ALPHABET
          ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXY
JOUEUR 2
----------------------------------------
REPONSE INCORRECTE (EX:W) DU JOUEUR 1
```

REGLEMENT

Article 1
HEBDOGICIEL organise un concours du 22 Mars au 2 Mai doté de prix récompensant le meilleur logiciel s'inspirant d'une idée de Georges LECLERE et dont le nom est "POKER-ALPHABET".
Article 2
Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quelque soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel sur K7 ou disquette accompagné du bon de participation "Concours Georges LECLERE" découpé dans l'hebdomadaire constitue l'acte de candidature.
Article 3
La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de la fidélité au thème proposé (POKER ALPHABET) les logiciels qui seront commercialisés.
Article 4
Un jury composé de spécialistes de la distribution de produits informatiques et de pédagogues, présidé par Georges LECLERE déterminera le meilleur logiciel pour chaque ordinateur et, parmi ces meilleurs logiciels, un gagnant toute catégorie.
Article 5
La clôture du concours se fera le 2 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 Maitre 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 coté 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.

BON DE PARTICIPATION CONCOURS Georges LECLERE

Nom :
Prénom :
Age :
Profession :
Adresse :

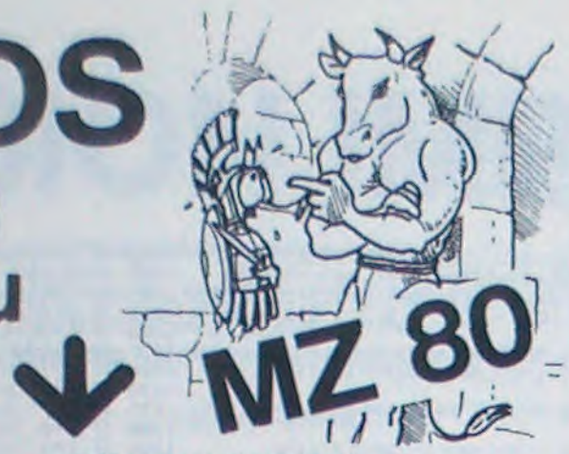
N° Téléphone :
Nom du matériel utilisé :

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.

MINOS
suite du listing du N° 24




```
1490 POKEA,113
1500 NEXTA
1510 REM============
1520 REM  DESSIN  DU LABYRINTHE
1530 FORL=2TO20STEP2
1550 CURSOR1,L
1560 PRINTA$
1570 NEXTL
1580 REM=========
1590 REM=========
1600 FORL=1TO21STEP2
1610 CURSOR1,L
1620 PRINTB$
1630 NEXTL
1640 REM=========
1655 DIMB(3)
1660 B(0)=250:B(1)=240
1670 B(2)=230:B(3)=220
1680 DIMA(3)
1690 REM=========
1700 FORL=1TO21STEP2
1710 REM======
1720 FORC=1TO37STEP2
1730 A=53248+C+40*L
1740 A(0)=A-1:A(1)=A-40
1750 A(2)=A+1:A(3)=A+40
1760 AB=INT(4*RND(TI))
1770 A=A(AB)
1780 IFPEEK(A)=67THEN1760
1800 POKEA,0
1810 IFRND(TI)<.4THEN1760
1820 NEXTC
1830 REM======
1840 NEXTL
1850 REM=========
1870 RETURN
1900 REM=========================
1910 REM       BOULETTE
1920 E=53248+INT(920*RND(TI))
1930 IFPEEK(E)<>0THEN1920

1940 POKEE,8
1950 USR(62):REM 'BIP'
1970 RETURN
2000 REM=========================
2010 REM   POS. INIT. HOMME
2015 F=3
2020 X=INT(1+37*RND(TI))
2030 Y=INT(1+21*RND(TI))
2040 CC=53248+X+40*Y
2050 IFPEEK(CC)<>0THEN2020
2060 POKECC,H
2090 RETURN
2100 REM=========================
2110 REM   POS. INIT. MINOTAURE
2120 U=INT(1+37*RND(TI))
2130 V=INT(1+21*RND(TI))
2140 D=53248+U+40*V
2150 IFPEEK(D)<>0THEN2120
2160 POKED,M
2190 RETURN
2200 REM=============================
2210 REM          CURSEUR
2220 POKE4465,CX:REM  COLONNE X
2230 POKE4466,CY:REM  LIGNE   Y
2290 RETURN
2300 REM=============================
2310 REM  MUSIQUE DEBUT DE PARTIE
2312 TEMPO7
2315 MUSIC"+CSBS$ASASR0+C3R6"
2316 MUSIC"+CSBS$ASASR0+C3R6"
2317 MUSIC"+CSBS$ASASR0+C8$ASGS"
2350 RETURN
2400 REM=============================
2410 REM   AFFICHAGE DU SCORE
2420 CURSOR0,23
2425 PRINTTAB(7);LEFT$(TI$,2);"B";MID$(
TI$,3,2);"B";RIGHT$(TI$,2);
2430 PRINTTAB(35);N
2470 PRINTTAB(18);F;" ";
2478 GOSUB10000
2480 S=INT(N*TI)
2520 PRINTTAB(30);S;
2530 T=INT(TI/(110-S/1000))
2540 IFABS(T)>QTHENQ=ABS(T):GOSUB1900
2550 RETURN
2600 REM=============================
2610 REM       DEPLACEMENT HOMME
2620 FORS=1TO3
2622 GETR$
2625 NEXTS
2627 BO=0
2628 IF(R$="-")+(R$="+")THENR$=""
2630 W=VAL(R$):IFR$=" "THENBO=1
2640 IFW<>0THENR=W
2650 ONRGOTO2660,2670,2680,2690,2700,27
10,2720,2730,2740
2660 DX=-1:DY=+1:GOTO2750
2670 DX=00:DY=+1:GOTO2750
2680 DX=+1:DY=+1:GOTO2750
2690 DX=-1:DY=00:GOTO2750
2700 DX=00:DY=00:GOTO2750
2710 DX=+1:DY=00:GOTO2750
2720 DX=-1:DY=-1:GOTO2750
2730 DX=00:DY=-1:GOTO2750
2740 DX=+1:DY=-1:GOTO2750
2750 XP=X+DX:YP=Y+DY

2760 CP=53248+XP+40*YP
2770 K=PEEK(CP)
2780 IFK=113THENPOKECP,208:REM MUR
2790 IFK<>8THEN2830
2800 F=F+1
2830 IF(K<>0)*(K<>8)THEN2910
2840 POKECC,0
2850 IF(BO=1)*(F>0)THENPOKECC,8:F=F-1:G
OSUB3400:GOSUB2400
2860 POKECP,H
2870 CC=CP:X=XP:Y=YP
2900 IFRND(TI)<.3THEN2620
2910 GOSUB2400:REM  AFF. PARAMETRES
2920 RETURN
3000 REM=============================
3010 REM   DEPLACEMENT DU MONSTRE
3020 FF=0
3030 DU=SGN(X-U)
3040 DV=SGN(Y-V)
3050 G=0
3060 UP=U+DU:VP=V+DV
3070 K=PEEK(53248+UP+40*VP)
3080 IFK=113THENPOKE53248+UP+40*VP,208
3090 IFK=HTHENGOSUB4000:GOTO3300
3100 IFK=8THENGOSUB3700:GOTO3300
3110 IFK=0THEN3210
3120 IF(K<>208)*(K<>113)THEN3150
3130 IFPEEK(53248+U+40*VP)=0THENUP=U:GO
TO3210
3140 IFPEEK(53248+UP+40*V)=0THENVP=V:GO
TO3210
3150 G=1:REM DEPLACEMENT ALEATOIRE
3160 DU=1:DV=0
3170 IF(RND(TI)<.5)*(PEEK(53248+U+(V+1)
*40)<>67)THENDU=0:DV=1
3180 IF(RND(TI)>.5)*(PEEK(53248+U-DU+(V
-DV)*40)<>67)THENDU=-DU:DV=-DV
3190 IFRND(TI)>.1THEN3060
3200 UP=U+DU:VP=V+DV
3210 U=UP:V=VP
3220 DP=53248+U+40*V
3230 POKED,0
3240 D=DP
3250 POKED,M
3280 IF(G=1)*(RND(TI)<.1)THEN3160
3290 GOSUB2400
3300 RETURN
3400 REM=============================
3405 REM       LARGUE  BOULETTE
3410 TEMPO7:MUSIC"R0"+"FGBR6":USR(62)
3500 RETURN
3700 REM=============================
3710 REM   MINOTAURE  MEURT
3720 POKED,0:TEMPO7:MUSIC"R0"
3730 D=53248+UP+40*VP
3740 T$=TI$:N=N+1
3750 GOSUB2400
3760 FOR2=1TO3
3762 MUSICA$(INT(RND(1)*20))
3765 NEXTZ
3770 REM=========
3780 FORJ=1TO5
3790 POKED,91
3800 MUSICA$(INT(RND(1)*20))
3810 POKED,105
3820 MUSICA$(INT(RND(1)*20))

3830 NEXTJ
3840 REM=========
3850 POKED,46
3860 MUSICA$(INT(RND(1)*20))
3870 POKED,0
3880 TEMPO6:MUSIC"R0"+"CSD2C1"
3890 GOSUB2100
3900 I1=2000:GOSUB4300
3910 TI$=T$
3930 RETURN
4000 REM=============================
4010 REM    MINOTAURE MANGE HOMME
4020 POKED,0
4030 D=53248+UP+40*VP
4050 REM=========
4060 FORJ=1TO50
4070 IFPEEK(D)=127THENPOKED,255:GOTO411
0
4090 POKED,127
4100 I1=20:GOSUB4300
4110 NEXTJ
4120 REM=========
4130 POKED,72
4140 IFS>SSTHENSS=S*3:FF=0:POKED,0:GOS
UB2000:GOSUB2100:RETURN
4150 I1=1000
4155 GOSUB4300
4160 GOSUB2400
4170 IFS>HSTHENHS=S:HS$=STR$(HS)
4180 IFLEN(HS$)<6THENHS$="0"+HS$:GOTO41
80
4200 CURSOR13,12
4205 PRINT"FIN DE PARTIE"
4210 CURSOR7,14
4215 PRINT"*** HIGH SCORE ";HS$;" ***"
4230 FF=1:RETURN
4300 REM=============================
4310 REM       TEMPORISATION
4320 FORI=1TOI1
4330 NEXTI
4340 RETURN
5000 REM=============================
5010 REM
5015 PRINT"B";
5020 PRINT"                    7173737373737
37372"
5025 PRINT"                    71 MINOS 72"
5030 PRINT"                    7174747474747
47472"
5040 PRINT:PRINT:PRINT" Vous etes seul
dans le fameux Labyrin-
5050 PRINT"-the de Minos , roi de Crete
. Votre
5060 PRINT" mission est , vous vous en
doutez , de
5070 PRINT" tuer le Minotaure . Ou plus
exactement
5080 PRINT" le plus de fois possible ,
car il est
5090 PRINT" immortel et renaitra dans u
n endroit
5100 PRINT" different du Labyrinthe cha
que fois
5110 PRINT" que vous le tuerez . vos se
ules armes
5120 PRINT" sont des boites de poison q
ue le monst-";
5130 PRINT"-re avalera des qu'il les tr
ouvera .
5140 PRINT" Vous en avez trois au debut
du jeu et
5150 PRINT" vous pouvez ramasser en pas
tant dessus
5160 PRINT" celles qu'Ariane vous lance
par dessus
5170 PRINT" les murs . Plus le score se
ra eleve et
5180 PRINT" plus elle vous en lancera .
celui-ci
5190 PRINT" est calcule en fonction du
nombre de
5200 PRINT" monstres tues et du temps e
coule depuis";
5210 PRINT" le debut du jeu .
5212 A$="
5214 A$=A$+"   Pressez une touche pour
continuer  "
5216 FORI=1TOLEN(A$)-36
5217 CURSOR1,24
5218 PRINTMID$(A$,I,38);:FORJ=1TO50:NEX
TJ,I
5220 GETRE$:IFRE$=""THEN5220
5225 PRINT"B";
5230 PRINT"                    7173737373737
37372"
5235 PRINT"                    71 MINOS 72"
5240 PRINT"                    7174747474747
47472"
5250 PRINT:PRINT:PRINT" Faites attentio
n,car si le monstre
5260 PRINT" vous rejoins,vous etes mort
! A moins
5270 PRINT" Que vous n'ayez depasse 100
00 points.
5280 PRINT"  Dans ce cas-la vous aurez
droit a une
5290 PRINT" nouvelle vie et a pouvoir e
ncore vous
5300 PRINT" racheter si vous perdez apr
es 30000,
5310 PRINT" puis 50000,puis 270000,etc.
..
5320 PRINT:PRINT:PRINT" Vous etes repre
sente par un 'FA'
5330 PRINT" Le monstre.........par une
'*'
5340 PRINT" les boulettes......par des
'+'
5360 PRINT:PRINT:PRINT" Avez-vous bien
compris ?(O/N)"
5370 GETRE$:IFRE$=""THEN5370
5375 IFRE$="N"THEN5400
5376 IFRE$<>"O"THEN5370
5377 PRINT
5378 IFZN=0THENZN=1:GOTO5385
5379 PRINT" J'espere que c'est vrai,cet
te fois-ci!
5380 PRINT"Bon,allons-y..."
5382 FORI=1TO3200:NEXTI:RETURN
5385 PRINT"hmmm..Je suis sur que vous n
'avez rien  compris.Petit cachottier";

5390 PRINT",va!Allons,vous relirez bien
ca une 2eme fois!"
5392 FORI=1TO3200:NEXTI
5395 GOTO5000
5400 PRINT
5410 PRINT"Decidement,vous etes trop be
te.inutile  de relire,ca ne servirai ";
5420 PRINT"a rien.Vous    comprendrez m
ieux en jouant."
5430 FORI=1TO3500:NEXTI
5500 RETURN
9000 REM=============================
9010 REM       TEST    REPONSE
9020 GETR$
9030 IFR$=""THEN9020
9040 REM  IF(R$<>"O")*(R$<>"N")THEN9020
9050 RETURN
10000 REM=============================
10010 REM       MINUTERIE...
10020 REM
10030 H1=VAL(LEFT$(TI$,2))
10040 H2=VAL(MID$(TI$,3,2))
10050 H3=VAL(RIGHT$(TI$,2))
10060 TI=H1*3600+H2*60+H3
10070 RETURN
```

Suite de la page 10

HP 41

```
134 "ARRIVEE"
135 GTO 15
136♦LBL "OFF"
137 "OFF"
138 AVIEW
139 PSE
140 SF 11
141 OFF
142♦LBL "POS?"
143 RCL 00
144 "T"
145 SEEKPTA
146 "POS: "
147 ARCLREC
148 ARCL 09
149 GTO 15
150♦LBL "VIL"
151 0
152 SEEKPT
153 AON
154 "VILLE?"
155 PROMPT
156 AOFF
157 POSFL
158 INT
159 -1
160 X=Y?
161 GTO 22
162 X<>Y
163 1
164 +
165 SEEKPT
166 GETREC
167 GTO 15
168♦LBL "DEP"
169 "KM=?"
170 RCL 02
171 PROMPT
172 STO 02
173 "H DEP=?"
174 RCL 03
175 PROMPT
176 STO 03
177 CLA
178 XEQ 16
179 ASTO 09
180 "PRIX CARB=?"
181 RCL 01
182 PROMPT
183 STO 01
184 GTO "POS"
185♦LBL "LIST"
186 0
187 SEEKPT
188 "DEPART"
189 AVIEW
190 PSE
191♦LBL 02
192 SF 25
193 GETREC
194 FC?C 25
195 GTO "POS?"
196 AVIEW
197 GETREC
198 PSE
199 GTO 02
200♦LBL "REST"
201 RCL 00
202 SEEKPT
203 GTO 02
204♦LBL "KMP"
205 VIEW 09
206 0
207 STO 06
208 2
209 SEEKPT
210 RCL 00
211 X=0?
212 GTO 18
213♦LBL 04
214 GETREC
215 GETREC
216 ANUM
217 ST+ 06
218 RCLPT
219 INT
220 RCL 00
221 X>Y?
222 GTO 04
223 FS? 00
224 RTN
225 "KM PARC="
226 ARCL 06
227 GTO 15
228♦LBL "MOY?"
229 SF 00
230 XEQ "KMP"
231 RCL 06
232 RCL 05
233 RCL 03
234 HMS-
235 HR
236 /
237 STO 04
238 FS? 01
239 RTN
240 "MOY="
241 ARCL 04
242 GTO 15
243♦LBL "H/V"
244 RCL 00
245 STO 08
246 SEEKPT
247 SF 02
248 0
249 STO 00
250 "VILLE?"
251 XEQ 09
252 RCL 08
253 STO 00
254 RDN
255 RCL 06
256 RCL 04
257 X=0?
258 GTO 18
259 /
260 HMS
261 RCL 03
262 HMS+
263 "VERS "
264 XEQ 16
265 GTO 15
266♦LBL "KMR"
267 CF 23
268 RCL 00
269 SEEKPT
270 "DEST?"
271♦LBL 09
272 AON
273 PROMPT
274 VIEW 09
275 AOFF
276 POSFL
277 RCL 00
278 X=Y?
279 GTO 20
280 X<>Y
281 FC?C 23
282 1 E4
283 INT
284 1
285 +
286 STO 07
287 X=0?
288 GTO 21
289 0
290 STO 06
291 RCL 00
292 2
293 +
294 SF 25
295 SEEKPT
296 FC?C 25
297 GTO 19
298♦LBL 05
299 SF 25
300 GETREC
301 FC?C 25
302 GTO 06
303 GETREC
304 ANUM
305 ST+ 06
306 RCLPT
307 INT
308 RCL 07
309 X≠Y?
310 GTO 05
311♦LBL 06
312 FS? 02
313 RTN
314 "KM REST="
315 ARCL 06
316 GTO 15
317♦LBL "V/H"
318 "HEURE=?"
319♦LBL 08
320 PROMPT
321 RCL 03
322 X<Y?
323 FS? 30
324 GTO 08
325 VIEW 09
326 HMS-
327 HR
328 RCL 04
329 X=0?
330 GTO 18
331 *
332 STO 07
333 0
334 STO 06
335 2
336 SEEKPT
337♦LBL 07
338 SF 25
339 GETREC
340 FC?C 25
341 GTO 19
342 GETREC
343 ANUM
344 ST+ 06
345 RCL 06
346 RCL 07
347 X<Y?
348 FS? 30
349 GTO 07
350 RCLPT
351 INT
352 3
353 -
354 SEEKPT
355 "VERS "
356 ARCLREC
357 GTO 15
358♦LBL 20
359 "VOUS Y ETES"
360 GTO 15
361♦LBL 21
362 "PAS APRES "
363 RCL 00
364 SEEKPT
365 ARCLREC
366 GTO 15
367♦LBL 19
368 "DEJA ARRIVE"
369 GTO 15
370♦LBL "FIN"
371 "ARRIVEE"
372 AVIEW
373 PSE
374 "KM=?"
375♦LBL 10
376 PROMPT
377 RCL 02
378 X>Y?
379 GTO 10
380 -
381 ENTER↑
382 "d="
383 ARCL X
384 "⊢ KM"
385 AVIEW
386 TONE 5
387 PSE
388 "HEURE=?"
389♦LBL 11
390 PROMPT
391 RCL 03
392 X>Y?
393 GTO 11
394 FIX 2
395 HMS-
396 "T="
397 ARCL X
398 FIX 0
399 AVIEW
400 TONE 5
401 PSE
402 HR
403 /
404 "MOY="
405 ARCL X
406 "⊢ KM/H"
407 AVIEW
408 TONE 5
409 PSE
410 "CONS=?"
411 PROMPT
412 RCL Z
413 /
414 100
415 *
416 "c="
417 FIX 1
418 ARCL X
419 "⊢ L/100"
420 AVIEW
421 TONE 5
422 PSE
423 RCL 01
424 *
425 100
426 /
427 CLA
428 FIX 2
429 ARCL X
430 "⊢ F/KM"
431 FIX 0
432 GTO 15
433♦LBL 16
434 INT
435 ARCL X
436 "⊢H"
437 LASTX
438 FRC
439 100
440 *
441 9
442 X<>Y
443 X<=Y?
444 "⊢0"
445 ARCL X
446 RTN
447♦LBL 22
448 "NON INCRITE"
449 GTO 15
450♦LBL 18
451 "PAS PARTI"
452♦LBL 15
453 0
454 X<>F
455 TONE 7
456 PROMPT
457♦LBL 17
458 "OK  "
459 ARCL 09
460 TONE 4
461 AOFF
462 PROMPT
463 GTO 17
464 END
```

USER KEYS:

```
11 "DEP"
-11 "INIT"
12 "MOY"
13 "KMP"
-13 "REC"
14 "H/V"
15 "POS"
-15 "OFF"
21 "FIN"
22 "MOY?"
23 "KMR"
24 "V/H"
25 "POS?"
32 "DIR"
33 "VIL"
34 "LIST"
35 "REST"
```

suite de la page 9

FX 702 P

```
240 F=0
250 NEXT Y:A=Z:GOTO
    40
500 PRT CSR A;"π";
510 FOR X=1 TO W
520 IF KEY≠"0";NEXT
    X:GOTO 900
530 FOR X=1 TO 6
540 PRT CSR A;" ";
545 PRT CSR A;" ";
550 PRT CSR A;"*";
560 PRT CSR A;"*";
570 NEXT X
580 IF E<0:E=0
590 T=T+V:PRT CSR 0
    ;E;
600 FOR X=1 TO 50:N
    EXT X
610 P=P+E:PRT CSR 1
    ;"  ";CSR 16;##
    #;P;
620 FOR X=1 TO 99:N
    EXT X
630 PRT CSR 16;"
    ";
640 GOTO 30
900 FOR X=1 TO 6
910 PRT CSR A;" ";
915 PRT CSR A;" ";
920 PRT CSR A;"π";
930 PRT CSR A;"π";
940 NEXT X
950 PRT :PRT "VOUS
    ETES FOUDROYE !
    ";
960 PRT :WAIT 60:PR
    T "SCORE:";P
970 IF P>R THEN 100
    0
980 WAIT 40:PRT "RE
    CORD// ";Q$;":"
    ;R
990 GOTO 1500
1000 INP "NOM",Q$:R=
     P:GOTO 980
1500 WAIT 20:PRT CSR
     5;"ATTENTION",
     CSR 8;"PRET..."
1505 WAIT 4:FOR Z=5
     TO 0 STEP -1
1510 PRT CSR 9;Z
1520 NEXT Z
1530 WAIT 11:PRT "BO
     NNE   CHASSE !!
     !":GOTO 20
1600 WAIT 15:PRT "TR
     OP FACILE !"
1610 PRT "A RECOMMAN
     CER...":GOTO 16
     30
1630 IF W>12 THEN 11
1640 IF N<0.6 THEN 1
     4
1660 WAIT 15:PRT "TR
     OP DUR !":GOTO
     1610
```

SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS :

```
10 FOR I=1 TO 14
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 68,73,71,73,
        84,65,76,73,
        83,65,84,73,
        79,78
```

EDITEUR

COMMODORE VIC 20 en version de base (3,5 Ko RAM) + Magnétophone
Place mémoire : 3217 octets de programme + 331 octets de variables = 3568 octets
Reste donc 15 octets libres.
Comme vous le savez sûrement, il est possible sur VIC 20 de reprogrammer les caractères en descendant le générateur de caractères en RAM à partir de l'adresse 7168 décimal. Le programme EDITEUR est en fait une aide à cette reprogrammation plus de calcul compliqué à faire.

F. ALLIMANT

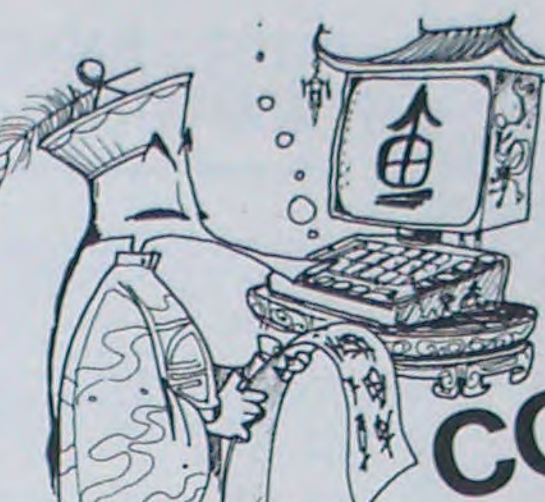
Mode d'emploi :
Après RUN, s'affiche sur l'écran le titre du programme et la liste des touches nécessaires au déplacement : I↑, J←, K→, M↓, et SHIFT pour valider Après la frappe de la barre d'espace, le programme vous dit qu'il faut éditer 60 caractères (de @ à ;) et vous demande d'entrer le 1er caractère à éditer. Entrez par exemple @ puis appuyez ensuite sur la barre d'espace.
Il y a maintenant sur l'écran tout ce qui sera nécessaire à l'édition :
– Une grille de 16 X 16 points, divisée en 4 autres grilles de 8 X 8 points, chacune de couleur différente et représentant les caractères à éditer :

		soit dans l'exemple :	
Blanc	Rouge	@	A
Orange	Cyan	B	C

La première ligne de l'écran indique le mode dans lequel on travaille.
– Ecriture : un appui sur SHIFT aura pour effet d'afficher un pavé à la place où sera le curseur.
– Effacement : un appui sur SHIFT aura pour effet d'effacer le pavé se trouvant à la place du curseur (s'il y en un dessous, sinon rien ne se produira).
La deuxième ligne rappelle les fonctions utilisables et que je développerai plus loin.
La troisième ligne indique la position du curseur : il y est indiqué quel caractère est entrain d'être édité, ainsi que son numéro (ex : @=0, A = 1...etc)
Sur la droite on retrouve les caractères disposés comme sur la grille si bien qu'à tout instant vous pouvez voir à quoi ressemble le caractère en taille réelle, comme il apparaîtra dans les utilisations futures.

Enfin, en bas à droite, les caractères sont disposés en colonne, enfin de avoir à quoi ressemble chaque caractère séparément.
Les différentes fonctions utilisables
1°) C : création ou Ecriture
On accède au mode écriture c'est à dire qu'on affichera un pavé se trouvant sous le curseur à chaque appui sur SHIFT.
2°) E : effacement
On accède au mode effacement c'est à dire on affichera le pavé se trouvant sous le curseur à chaque appui sur SHIFT.
3°) @"clear" ou effacement d'une partie ou de toute la grille
L'appui sur @ affichera à la place de la ligne de rappel des fonctions la question suivante : "caractère 1-4 'A' ?
Le programme demande quelle partie de la grille il doit effacer.
1. carré supérieur gauche
2. carré supérieur droit
3. carré inférieur gauche
4. carré inférieur droit
A : toute (ALL) la grille
Le caractère spécifié se vide, ainsi que la partie de la grille correspondante le curseur revient dans le coin supérieur gauche de la grille.
Enfin, la ligne de rappel des fonctions se réaffiche, à la place de la question
4°) H : Ramener le curseur (Home)
Cette fonction ramène simplement le curseur dans le coin supérieur gauche de la grille sans modifier quoi que ce soit sur cette dernière.
5°) R : Inversion (Reverse)
Cette fonction permet l'inversion vidéo d'un caractère ; c'est-à-dire qu'il sera vu en négatif. Dès l'appui sur R, une question identique à celle provoquée par l'appui sur @ s'affiche à la place de la ligne de rappel de fonctions : le principe est le même sauf qu'il n'est pas possible d'inverser la grille entière d'un seul coup. Il faut procéder caractère par caractère. On peut constater le résultats obtenus grâce à l'affichage de droite.
6°) Q : Sortie du programme (Quitter)
Quand vous serez satisfait de vos caractères, poussez Q. Sur l'écran s'afficheront tout d'abord les numéros des caractères, leur aspect normal, puis leur aspect après reprogrammation (ex. 0(@) ☺← caractère reprogrammé). Ensuite vous pourrez lire les adresses de dénut et de fin de ces caractères. (ex. ADRESSE 7168) (correspond à @) A 7199 (dernière adresse de C) Suivant la valeur de chaque adresse : ce sont les datas à mettre pour obtenir le caractère
Ces valeurs sont disposées en colonne.
Comment utiliser les caractères reprogrammés ?
Il y a deux solutions pour "récupérer" les caractères reprogrammés par EDITEUR.
1°) relever les adresses de début et de fin, ainsi que les datas sur une feuille de papier puis les utiliser dans un autre programme de la façon suivante :
10 FOR I =(adresse de début)-TO(Adresse de fin)
20 READ A:POKE I,A:NEXT I
30 DATA (01), (02), (03)...=) datas fournis par EDITEUR
40 (suite du programme)
.
.
.

La manière classique, sauf pour le calcul des datas !
2°) Pour les amateurs de langage machine qui possèdent un assembleur (style VIC-MON référence Commodore VIC-1213), foin de ces procédés gourmants en octets !
voilà la recette :
Faire SYS64802 (=Reset) : le programme est effacé, mais pas les nouveaux caractères !
Taper les lignes suivantes qui seront impérativement les premières lignes du programme ou les nouveaux caractères seront utilisés. (les numéros de ligne sont sans importance) :
10 POKE45,212:POKE47,212:POKE48,25:POKE49,212:POKE50,25.
20POKE51,0:POKE52,28POKE55,0:POKE56,28.
Appeler l'assembleur (pour le VIC-MON:SYS 24576) puis sauver toute la ram : de 1001hexa à 10FF Hexa (pour VIC-MON:.S"(Nom du programme)",01,1001,10FF)
Attention à chaque sauvegarde du programme, vous devez procéder ainsi. En faisant simplement un SAVE Basic, vous perdriez vos caractères.



COMMODORE

```
1 rem*f.allimant*editeur*vic-20
5 Poke56,28:Poke52,28:d=7168:h=8:e=7680:Poke650,128:o=209:m=230
6 deffna(a)=v*(a=73ora=201)+(a=74ora=202)-(a=75ora=203)-v*(a=77ora=205):p=7812
7 n=63:l=p:v=22:deffnb(a)=-(a=67)-2*(a=69)-3*(a=64)-4*(a=72)-5*(a=82)-6*(a=81)
8 f=128:k=7781:a1=174:bc=198:a$(0)="ecriture  ":a$(1)="effacement":m2=m:co=30720
9 e$="■■■"
10 Print"■"chr$(14)"■■EDITEUR DE CARACTERES ":Print"■■■■(c) F. ALLIMANT■"
15 Printtab(3)"■■ ■Deplacements ■":Printtab(10);"I■■■■■■M■■■■■J■■■K■■"
16 Print"■■Validation: SHIFT■■":gosub9999:fori=1to300:next
20 Print"■■ Vous Pouvez editer 60 ■caracteres (@ -> ;)"
25 Print"■■ Quel est le 1er cara- ■ctere que vous voulez ■editer ? ",
30 gosub9000:t=Peek(7910):ift>59then20
35 fori=1to300:next:gosub9999:Poke36879,8:Print"■":gosub9500:Poke36869,255:goto
1000
100 a$="":geta$:ifa$=""theng=0:a=0:return
110 a=asc(a$):g=fna(a):ifg=0thenb=fnb(a):Pokebc,0:goto360
115 Pokebc,0:return
200 x=int((P-1)/22):y=(P-v*x)-1:c=int(x/h)*h+int(y/8)+t:r=(x/h-int(x/h))*h
205 c=c+6*(c>=t+h):Printb$"  ←"right$(str$(c),2):Pokek,c+128:return
300 b=d+c*h+r:s=7-(y-int(y/h)*h):ifm=m2thenPokeb,Peek(b)or2↑s:q=m2:w=q:return
310 b1=Peek(b)-(2↑s):if(Peek(b)and(2↑s))=0thenreturn
315 Pokeb,b1:q=m2:w=q:return
360 ifb=0thenreturn
365 onbgoto400,450,500,550,600,650
400 Print"■■mode:"a$(0):m2=m:return
450 Print"■■mode:"a$(1):m2=a1:return
500 PokeP,q:gosub900:b1=d+h*(t+a-1)-1:fori=n1ton1+7:forj=n2ton2+7
505 P=l+v*i+j:PokeP,a1:next:b1=b1+1:Pokeb1,0:next:gosub550:return
550 P=l:x=0:y=0:Printc$:return
600 PokeP,q:gosub900:b1=d+h*(t+a-1)-1:fori=n1ton1+7:forj=n2ton2+7
605 P=l+v*i+j:s1=a1:ifPeek(P)<>mthens1=m
610 PokeP,s1:next:b1=b1+1:Pokeb1,255-Peek(b1):next:gosub550:P1=l:Printc$:return
650 a=7729:Poke36879,27:Print"■■voici les caracteres:■■":fori=0to3
655 Print"■"t+itab(4)"( ) =>":Pokea,f+t+i:Pokea+5,t+i:Pokea+5+co,6:a=a+v:next
660 a=7926:Print"■voici les datas:■":Print"■■ adresse"d+t*h"a"d+t*h+31"■"
663 fori=0to3:Print"■■■■■■■■■■■■■■"tab(5*i+1)"■ => ■"
665 Pokea,t+f+i:Pokea-3,t+i:t1=d+t*h+h*i:forj=t1tot1+7:Printtab(5*i)"■■"Peek(j)
:next
670 a=a+5:next:Print:gosub9999
675 Print"■":Poke36869,240:Print"■■  voulez vous faire■"
680 Pokebc,0:Print" une autre reProgram-":inPut"■ mation(o/n)";c$:c$=left$(c$,1)
685 if c$="o"thenrun
690 ifc$="n"thenend
695 goto675
900 Pokebc,0:Printe$;:Print"■■■caractere 1-4 ";:ifa=64thenPrint"'a' ";
905 Print"■?■";
906 geta$:ifa$=""then905
907 ifa$="a"anda=64thengosub9510:gosub550:Printc$:m2=m:goto1000
910 ifa$<"1"ora$>"4"then905
915 a=val(a$):Print"■"a$:n1=-8*(a>2):n2=-8*(a=2ora=4):return
1000 P1=P:q1=q:gosub100:P=P+g:q=Peek(P):ifq=nthenP=P-16*g:q=Peek(P)
1005 gosub200:ifq=norq=othenq=q1
1010 w=o:ifPeek(653)<>0thengosub300
1015 PokeP1,q1
1020 PokeP,w:goto1000
9000 fori=1to200:nexti:Poke198,0
9005 geta$:ifa$=""then9005
9010 Printa$"■■■":return
9500 fori=1toh:Poke7671+i,0:next
9505 fori=0to505:Pokee+i,63:next:Poke36869,255:b$="■■■■■■■Pos. curseur:"
9510 t1=d+t*h:fori=0to31:Poke(t1+i),0:next
9600 a$="■........":c$="■■■■Fonctions: c e @ h r q■":b$="■■■■■■■Pos. curseur:":
Printc$
9605 Printb$"■":fori=1toh:Print"■"a$"■"a$:next:fori=1toh:Print"■"a$"■"a$:next
9610 Print"■■mode:"a$(0):q=7852:Pokeq,t:Pokeq+1,t+1:Pokeq+v,t+2:Pokeq+23,t+3
9615 u=t+f:q=7830:Pokeq,u:Pokeq+1,u+1:Pokeq+66,u+2:Pokeq+67,u+3
9620 q=7962:fori=0to3:q=q+44:Pokeq,t+i:Pokeq+1,f+t+i:next:q=n:Poke198,0:return
9999 Print"■■   ■■frappez 'space'■";:wait203,32:return
```

VIC 20

FORMULE 1

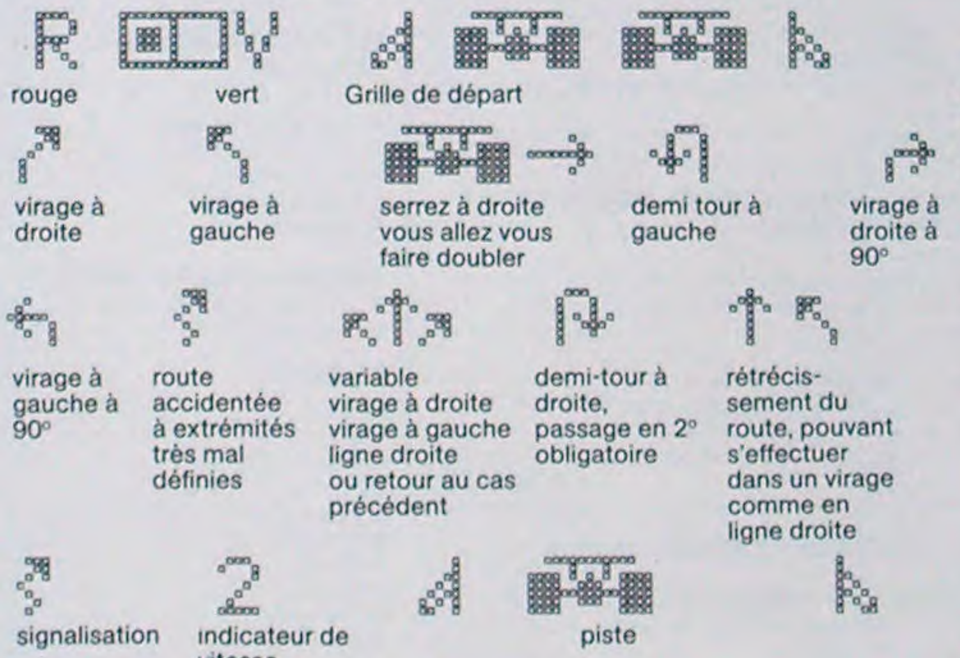
Les fangios sont à l'honneur avec ce programme d'un réalisme époustouflant ! Un très agréable jeu de réflexes pour PC 1500 + CE 151.

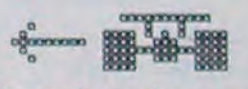
Marcel GRIESSMANN

Mode d'emploi :
Lancer le programme
Indiquer la longueur de piste voulue : 1, 2 ou 3
Vous êtes à la grille de départ
Quand le feu est vert appuyez sur une touche quelconque, c'est partie !
déplacement de la voiture : à droite : pression sur ENTER
à Gauche : pression sur SPACE
Vous disposez d'une boite de vitesse à 5 rapports :
Pour le passage de vitesses, appuyez sur la touche correspondante :
Pour la 1ère [1]
2e [2]
.
.
.
5e [5]

PC 1500

Remarque : On ne peut sauter les vitesses, le passage de la 1ère à la 3° est impossible, le passage de la 2° est impératif, même pour rétrograder.
Pour les signalisations, voir signification sur le papier de l'imprimante, elles vous permettent d'anticiper, de rétrograder, de vous déplacer relativement aux barrières.
En fin de course, la machine vous donne le nombre d'accidents et votre vitesse moyenne.
A noter que vous ne faites jamais deux tours identiques.





```
7002:"A":POKE 292
     62,64:CLEAR
     :RANDOM :
     WAIT 50
7005:PRINT "  ###
     formule n.
     1 ###"
7010:BEEP 1,150,4
     0:INPUT "lon
     gueur de pis
     te (1-3) ?",
     LP
7015:LP=INT LP:IF
     LP<1OR LP>3
     THEN 7010
7020:BEEP 1,150,4
     0:CLS :
     CURSOR 10:
     PRINT "-";LP
     ;" -";:LP=LP
     *10
7030:DIM E$(15)*3
     0
7031:E$(1)="00000
     000000000"
7032:E$(2)="00000
     00000000808"
7033:E$(3)="00000
     0000081C08"
7034:E$(4)="00000
     000001C1C1C"
7035:E$(5)="00000
     000081C3E1C0
     8"
7036:E$(6)="00000
     0002A1C3E1C2
     A"
7037:E$(7)="00000
     0492A1C7F1C2
     A49"
7038:E$(8)="00080
     8492A1C7F1C2
     A490808"
7039:E$(9)="00080
     8492A1C771C2
     A490808"
7040:E$(10)="0008
     08492A006300
     2A490808"
7041:E$(11)="0008
     084100004100
     00410808"
7042:E$(12)="0808
     000000000000
     000000000808
     08"
7043:E$(13)="0808
     000000000000
     000000000000
     08"
7044:E$(15)="0000
     000000000000
     000000000000
     000000"
7050:DIM U$(7)*31
7051:U$(1)="7C7C7
     D7D111739303
     912117D7D7C7
     C"
7052:U$(2)="00707
     072222E323A3
     22E222770700
     0"
7053:U$(3)="00000
     060602828382
     828606000000
     0"
7054:U$(4)="00000
     000006028382
     860000000000
     0"
7055:U$(5)="00000
     000000040604
     000000000000
     0"
7056:U$(6)="00000
     000000000400
     000000000000
     0"
7057:U$(7)=LEFT$
     (E$(15),30)
7060:G$="60502814
     7F":D$="7F14
     285060"
7061:DIM S$(12)*6
     0:S$(0)=U$(7
     )+LEFT$ (E$(
     15),26)
7062:S$(1)="081C2
     A080870"
7063:S$(2)="00000
     00008552302"
7064:S$(3)="38182
     84004027F020
     440281838"
7065:S$(4)="7E010
     9113E1008"
7066:S$(5)="04027
     F0204000000
     E060A1060"
7067:S$(6)="081C2
     A0808000000
     00000"+U$(1)
7068:S$(7)="70080
     50307"
7069:S$(8)="07030
     50870"
7070:S$(9)=U$(1)+
     "00000000000
     0082A1C08"
7071:S$(10)="0810
     3E1109017E"
7072:S$(11)="7008
     082A1C08"
7079:A=68:K=50:V=
     A+10:CLS :
     WAIT 0
7080:GCURSOR A:
     GPRINT G$:
     GCURSOR A+K:
     GPRINT D$:
     GCURSOR V:
     GPRINT U$(1)
     ;"0000000000
     ";U$(1)
7085:GCURSOR 10:
     GPRINT "7F41
     5D5D5D417F41
     414141417F":
     CURSOR 0:
     PRINT "R":
     CURSOR 4:
     PRINT "U"
7090:R=RND 80:IF
     INKEY$ <>""
     THEN BEEP 1,
     255,40
7091:IF R<>60THEN
     7090
7092:GCURSOR 10:
     GPRINT "7F41
     414141417F41
     5D5D5D417F"
7096:Y$=INKEY$ :
     IF Y$=""THEN
     7096
7097:WAIT 0:FOR I
     =1TO 7:
     GCURSOR U:
     GPRINT U$(1)
     ,"0000000000
     ";U$(1):BEEP
     1,255-I*30,1
     0:NEXT I
7098:U=A+K/2-7:
     GCURSOR U:
     GPRINT U$(1)
7099:FOR I=0TO 5:
     CURSOR I:
     PRINT CHR$ (
     32):NEXT I
7100:KU=1:GCURSOR
     22:PRINT KU
7105:FOR N=1TO LP
     :R=RND 11:
     GCURSOR 0:
     GPRINT S$(R)
7110:O=7500+(R-1)
     *20:GOTO O
7115:GOSUB 7140
7118:LA=A:LK=K:A=
     A+INT (KC*KU
     ):K=K-J
7120:P1=K+A:IF A<
     35OR P1>150
     LET A=LA
7121:IF (A=LA)AND
     (LK=K)THEN 7
     140
7130:GCURSOR LA:
     GPRINT "0000
     000000":
     GCURSOR A:
     GPRINT G$
7135:GCURSOR LK+L
     A:GPRINT "00
     00000000":
     GCURSOR A+K:
     GPRINT D$
7136:P=A+K-15:IF
     U<(A+5)OR U>
     PTHEN GOSUB
     7850
7137:GOSUB 7140:
     RETURN
7140:Y$=INKEY$ :
     IF Y$=""THEN
     RETURN
7145:YI=VAL Y$:IF
     YI>0AND YI<6
     THEN 7300
7150:LU=U:Y2=ASC
     Y$:IF Y2=13
     LET U=U+3:
     GOTO 7160
7155:U=U-3
7160:GCURSOR LU:
     GPRINT U$(2)
     :GCURSOR U:
     GPRINT U$(1)
7165:P=A+K-15:IF
     (U<(A+5))OR
     (U>P)GOSUB 7
     850
7170:RETURN
7200:FOR I=1TO M:
     GOSUB 7115:
     NEXT I
7210:D=D+KU:
     GCURSOR K+A:
     GPRINT "0000
     000000":K=U:
     LK=K:GCURSOR
     A+K:GPRINT D
     $:GCURSOR 0:
     GPRINT S$(0)
     :GCURSOR 22:
     PRINT KU
7212:IF ABS (A-67
     )>2THEN 7220
7215:NEXT N:GOTO
     2900
7220:FOR Z=ATO 67
     STEP (SGN (6
     7-A)*3):LA=A
     :A=Z:GOSUB 7
     120:NEXT Z:
     GOTO 7215
7300:IF ABS (YI-K
     U)<>1THEN
     RETURN
7310:KU=YI:
     GCURSOR 22:
     PRINT KU:
     RETURN
7500:J=0:M=7:KC=-
     3:U=50:GOTO
     7200
7520:M=20:LK=K:
     FOR Z=1TO M:
     LA=A:A=A+(
     RND 3-2)*KU:
     GOSUB 7120:
     NEXT Z:U=K:
     GOTO 7210
7540:J=0:R=RND 3-
     2:IF R=0THEN
     7520
7545:KC=R*2:M=10:
     U=50:J=0:
     GOTO 7200
7560:J=0:M=9:U=50
     :LK=K
7565:M=3:FOR Z=1
     TO M:LA=A:A=
     A-3:GOSUB 71
     20:NEXT Z
7566:KC=4:GOTO 72
     00
7580:J=3:M=6:KC=
     RND 3-2:U=50
     :GOTO 7200
7600:U=50:J=0:KC=
     RND 3-1:M=5:
     FOR Z=1TO M:
     LA=A:LK=K:A=
     A+KU*KC:
     GOSUB 7120:
     NEXT Z
7610:WAIT 10:FOR
     Z=6TO 1STEP
     -1:GCURSOR A
     +29:GPRINT U
     $(Z):NEXT Z:
     WAIT 0
7615:IF U>(A+14)
     LET E=A+26:
     GOSUB 7800:
     GOTO 7210
7618:GCURSOR 29+A
     :GPRINT U$(7
     ):GOTO 7210
7620:J=0:M=5:KC=1
     .5:U=50:GOTO
     7200
7640:I=0:M=5:KC=-
     1.5:U=50:
     GOTO 7200
7660:U=50:S=0:KC=
     RND 3-2:M=5:
     FOR Z=1TO M:
     LA=A:LK=K:A=
     A+KU*KC:
     GOSUB 7120:
     NEXT Z
7665:GCURSOR A+12
     :GPRINT U$(1
     ):IF U<(A+27
     )LET E=U-4:
     GOSUB 7800:
     GOTO 7210
7670:WAIT 10:FOR
     Z=1TO 7:
     GCURSOR A+12
     :GPRINT U$(Z
     ):NEXT Z:
     WAIT 0:GOTO
     7210
7680:M=3:J=0:U=50
     :FOR Z=1TO M
     :LA=A:A=A+3:
     LK=K:GOSUB 7
     120:NEXT Z:M
     =9:KC=-4:
     GOTO 7200
7700:J=0:M=7:KC=3
     :U=50:GOTO 7
     200
7800:C=C+1:FOR L=
     1TO 14:
     GCURSOR E:
     GPRINT E$(L)
     :BEEP 1,10,1
     0:NEXT L
7810:GCURSOR 35:
     FOR L=1TO 8:
     GPRINT U$(7)
     ;:NEXT L
7820:GCURSOR A:
     GPRINT G$:K=
     50:GCURSOR A
     +K:GPRINT D$
     :U=A+K/2-7:
     GCURSOR U:
     GPRINT U$(1)
     :KU=1:
     GCURSOR 22:
     PRINT KU:
     RETURN
7850:IF U<(A+5)
     LET E=U+2:
     GOTO 7800
7855:E=A+K:GOTO 7
     800
7900:WAIT 80:
     PRINT "nb. d
     accidents :
     ";C;
7910:D=D/LP
7920:IF D<2LET UM
     =20:H=4:GOTO
     2950
7925:IF D<3LET UM
     =60:H=5:GOTO
     2950
7930:IF D<4LET UM
     =120:H=7:
     GOTO 2950
7935:UM=200:H=10
7950:A=(D-INT (D)
     )*100:UM=UM+
     A
7960:WAIT 100:
     CURSOR 0:
     PRINT USING
     "####.###";"
     vitesse moy.
     : ";UM
7970:USING :POKE
     29262,72:
     INPUT "une a
     utre partie
     ? ";A$
7972:POKE 29262,6
     4
7975:IF A$="non"
     THEN 2999
7980:IF A$="oui"
     THEN 7000
7995:GOTO 2970
7999:CLS :END

STATUS 1        3765
```

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

Magicalc ... sur APPLE

Nouveau né dans le domaine de 'CALC' pour APPLE, Magicalc possède des atouts indéniables qui devraient lui assurer un succès mérité. L'atout le plus important est que Magicalc est entièrement en Français et donc très clair pour l'utilisateur. Les "calc" forment sans aucun doute, une des catégories de logiciels professionnels les plus utilisés actuellement dans le domaine de la gestion. Visicalc reste encore l'archetype de ces feuilles de calcul permettant de réaliser en temps réel une foule d'applications courantes : bulletin de salaire, planning, gestion prévisionnelle, gestion de stock etc...

Magicalc est compatible avec Visicalc et constitue en fait une version avancée de Visicalc. Il est donc tout à fait possible d'utiliser avec Magicalc des tableaux créés avec Visicalc. Inversement, il est possible d'utiliser des tableaux créés par Magicalc avec Visicalc, dans la mesure où les caractèristiques supplémentaires de Magicalc ne sont pas employées dans la définition du tableau.

Magicalc offre de nouvelles possibilités :

– possibilités de définir des attributs de case (case n'occupant que des labels ou des valeurs, case protégée en entrée, etc...) ou des attributs agissant sur l'ensemble du tableau (attributs globaux) tels que : modification de la largeur des colonnes, blocage de l'évaluation des formules en cours de construction de tableau, définition de formats d'affichage, etc...

– possibilités de largeurs différentes pour chaque colonne

– possibilité de recopie sélective de casess, de modification globale, ROUND pour arrondir déplacement du curseur par touches de contrôle.

Magicalc permet d'une part de sélectionner les fonctions périphériques (disques, imprimantes configuration de l'ordinateur, format d'impression) par menu et d'autre part de configurer le programme afin de tenir compte de la présence de cartes auxiliaires. (80 colonnes extention mémoire, disque dur, clavier spécial etc...). Doté de toutes les caractèristiques de Visicalc, Magicalc est un outil puissant, entièrement en français, encore plus simple à manipuler grâce à des fonctions complémentaires. Magicalc s'impose visiblement comme étant une des meilleurs feuilles de calcul actuellement sur le marché français.

Magicalc, marque déposée par ARTSCI Distribué en France par BIP.

P. GLAJEAN

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS TI99/4A + Basic étendu + Manettes de jeu + Magnéto K7 PHILIPS + Cable K7 + TI INVADERS + Manuels + 10 livres sur le TI + programmes sur K7 BASIC SIMPLE ET ETENDU Le tout 3900 F. sous garantie Jacob GABSI 3, rue Bleue 75009 PARIS Tél. 824.58.59.

VENDS PC 1500 + CE 155 8K + imprimante CE 150 + Manuels + Alim. + K7 Programmes, Prix à débattre Tél. 589.17.76 demander Philippe.

VENDS ORIC 1 48Ko + PERITEL + Alimentation + 2 manuels + 50 programmes Octobre 83 Prix 2500 F. Tél. 589.17.76 Demander Philippe

ACHETE Magnéto d'occasion pour ATARI 400/800. GEORGES, Tél. (7) 870.26.40

VENDS ZX 81 + EXTENSION 16K mémopak sous garantie (12/83) 800 F. Monsieur FRECON Cité EDF de Grangent 42170 ST RAMBERT/LOIRE

RECHERCHE POUR TI99/4A Module + Cassette ADVENTURE PHM 3041T/US. Emmanuel LEDOUX, 1, rue La Bourdonnais 85100 CHATEAU D'OLONNE

VENDS HP 41 CV, 1982 Bon Etat + module horloge et manuel utilisateur expérimenté. Joseph HECTUS, 78, avenue d'Alfortville 94600 CHOISY-LE-ROI.

VENDS ATARI 2600 CVS + 3 K7 Prix 1200 F. Alain GOSSELIN 149, avenue de la république Cité du F.I.A.C. esc. 6, 5e ét. 93230 ROMAINVILLE

VENDS VIC 20 (3/83) + super expander + Avenger + Radar Ratrace + Livre du VIC + Autoformation 1500 F. Michel CART 17, rue Saint-Quentin 94130 NOGENT/MARNE Tel. 873.68.60.

VENDS TI99/4A + interface SECAM + cable magnéto + Manettes de jeu (valeur 2.050 F.) vendu 1.500 F. sous garantie. Jérôme SEROR, Tel. 326.03.32

VENDS ORIC 1 16 Ko bon état sous garantie + Manuel + prise PERITEL + Alim + module noir et blanc + 10 revues + K7 Jeux valeurs 2300 F. Vendu 1300 F. Monsieur DUTOUCH Tel. (61) 86.44.45 (heure repas)

VENDS ZX 81 16 K + Connect. QS + Carte mère + Carte sonore + K7 Echecs + 7 K7 jeux et utilitaires + 4 livres + Magnéto + Abonnement à ECHO SINCLAIR. Valeur 2300, Vendu 1.000 F. (à débattre) Jean LOUISOT 152, cours Gambetta 69007 LYON Tel. 858.37.67 (après 18 H).

VENDS APPLE IIe + moniteur III + lecteur disque + Carte contrôleur + Carte chat mauve étendu (80 Col/64K/Couleur PERITEL) + Joystick + Logiciels + Manuels. Ensemble Neuf garanti, 14.900 F. Jean Laurent BRUEL Tel. 344.72.23.

VENDS ORIC 1 48K + Alim. + 80 programmes sur K7 : 2500 F. Jean Paul GUILLE Tel. 554.84.96 tous les jours.

VENDS ORIC 1 COMPLET 1700 F. + Imprimante MCP 40 4 couleurs 1450 F. le tout 2950 F. Possibilité règlement en trois fois. ACHETE APPLE II occasion à prix modéré. Contacter Pascal PINCON C721, QUINETTE 91150 ETAMPES.

VENDS VIC 20 + 3K RAM + 4 jeux en ROM + magnéto + 8 K7 de jeux + joysticks + 4 livres du VIC + TV N/B PHILIPS le tout 2800 F. Monsieur BRECARD Tel. 245.84.77 (après 19 H)

VENDS SHARP PC 1500 1300 F., CE 150 (imprimante) 1300 F., CE 159 (MEV protegeable) 900 F. CE

153 (tablette graphique) 900 F., papiers + stylos + 4 livres + Malette le tout 5000 F. Référence Manual APPLE IIE (U.S.) 150 F. Joël LEMOINE 2, rue A. Leyge Bat. 28 Esc. 2, 95340 PERSAN.

RECHERCHE pour TI 99/4A module Basic Etendu. Pascal JANCOURT 878.94.42.

VENDS ORIC 1 48 K PERITEL + manuel + 11 K7 + K7 Demo + guide de l'oric + micro oric vendu 2500 F. Thierry MOAL tél. 464.63.39 (après 8 h)

CHERCHE extension 16 Ko pour ZX 81 Laurent HUGUET 5,11ème avenue 93290 TREMBLAY LES GONESSES tél. 860.56.27 (après 17 h)

POSSESSEUR ZX 81 32K + 16K recherche contact avec enseignants ou professionnels des divers matériels du bâtiment pour application ordinateur. ECHANGE nombreux programmes (jeux et utilitaires). Achète HEBDOGICIEL n° 2 faire offre. Philippe BARRAULT 45 square Costes Bondoufle 91000 EVRY.

CHERCHE pour TI99/4A module TI EXTENTED BASIC + Manuel. Renaud MATHEVET 4, rue A. Renois 07500 GRANGES LES VALENCE. Tél. (75) 41.51.61 (après 17 H)

VENDS programme PC 1500 original de FAST LOAD, Prix 150 F. Renaud TRAMSON 8, rue A. Bayet 75013 PARIS Tel. 535.12.76

APPLE II	Aldimprime
André AIRY	Page 4
ATARI	Simatari
Marc LELONG	Page 9
CANON X-07	Labyrinthe
Bruno POIGNANT	Page 3
CASIO FX 702 P	Bête noire
José PIERRON	Page 9
COMMODORE 64	Morse
Alain MESSELOT	Page 10
VIC 20	Editeur
F. ALLIMANT	Page 15
HP 41	Ordinateur de bord
P.A. LOTHE	Page 10
MFP II	Morpion
Regis RIVIERRE	Page 3
ORIC 1	Mumpye
Philippe LEROY	Page 6
MZ 80	Minos
D. ROS	Page 14
PC 1211	Jadepot
Didier PARENT	Page 6
PC 1500	Formule 1
Marcel GRIESSMANN	Page 15
ZX 81	Vol de la couronne
Roland GALLIER	Page 5
SPECTRUM	Aquario business
J. GOURDET	Page 2
TRS 80	Alarme
Laurent DOUBRE	Page 11
TI 99 4/A (b.s.)	Mission impossible
Lamina MOULDAIA	Page 12
TI 99 4/A (b.e.)	Commando
Thierry HERVE	Page 5
THOMSON T07	Circuit
Paul ZAOUI	Page 13

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef : Gérard CECCALDI

Directeur Technique : Benoîte PICAUD

Responsable Informatique : Pierric GLAJEAN

Maquette : Christine MAHÉ

Dessins : Jean-Louis REBIÈRE

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

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

Imprimerie : DULAC et JARDIN S.A. EVREUX.

la Règle à Calcul

TEXAS INSTRUMENTS

JEUX ÉDUCATIFS TEXAS INSTRUMENTS POUR ENFANTS A PARTIR DE 6 ANS

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

ORDINATEUR FAMILIAL TI 99/4

CONSOLES ET ACCESSOIRES		Prix TTC	
Ordinateur familial TI99/4 disponible	●	1.290,00	□
Modulateur SECAM	●	550,00	□
Manuel assembleur	○	252,00	□
Paire manette-jeux Texas	●	210,00	□
Synthétiseur de parole	○	680,00	□
Magnétophone cassettes Texas avec compteur	●	540,00	□
Câble liaison magnéto-cassettes	●	150,00	□

ÉDUCATION A PARTIR DE 5 ANS

		Prix TTC	
Addition-Substraction I	●	147 F	□
Addition-Substraction II	●	147 F	□
Addition Canon	●	147 F	□
Division-démolition	●	147 F	□
Division I	●	147 F	□
Early reading	○	147 F	□
Meteor multiplication	●	147 F	□
Mission moins	●	147 F	□
Multiplication I	●	147 F	□
Comp. et mult.	●	125,00	□
Carotte malicieuse	●	175,00	□
Mots croisés vol 1	●	195,00	□
Mots croisés vol. 2	●	195,00	□

ÉDUCATION A PARTIR DE 10 ANS

		Prix TTC	
Basic par soi-même	●	75 F	□
Jeux d'entreprise	○	75 F	□
Music maker	●	206 F	□
Numération II	○	147 F	□
TI Logo II	●	875 F	□

PROGRAMMES MAGNARD :

La ponctuation en Français	●	99 F	□
Diviseurs PGCD PPCM	●	99 F	□

LOISIRS

		Prix TTC	
Blasto	●	147 F	□
Car Wars	●	147 F	□
Connect four	○	147 F	□
Football	●	206 F	□
jeux vidéo II	●	147 F	□
Munch Man	●	252 F	□
Othello	●	206 F	□
Parsec	●	252 F	□
The attack	●	147 F	□
Ti-Invaders	●	206 F	□
Tombstone city	●	147 F	□
Yahtzee	●	147 F	□
Adventure	●	206 F	□
Jeux Rétro II	●	147 F	□

NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS

Retour du pirate	●	252 F	Hopper	●	252 F
Demon attack	●	252 F	Star treck	●	252 F
Mash	●	252 F	Jo breaker	●	252 F
Burger time	●	252 F	Treasure Island	●	252 F

ORGANISATION

		Prix TTC	
Fichier d'adresses	●	695 F	□
Gestion de rapport	●	415 F	□
Conseil financier	●	77 F	□
Statistics	○	206 F	□
Ti Writer	●	1.190 F	□

PROGRAMMATION

		Prix TTC	
Editor assembler	●	550 F	□
Extended basic	○	550 F	□
Mini memory	○	550 F	□
Programming aids III	○	249 F	□
Terminal Emulator II	○	550 F	□

AUTRES LOGICIELS

		Prix TTC	
Ti-Calc	●	415 F	□
Gestion privée (l'Expansion)	●	415 F	□
Introd. au TI99/4 (1)	○	75 F	□
Introd. au TI99/4 (2)	○	75 F	□
Les techniques des programmes de jeux (1)	○	75 F	□
Les techniques des programmes de jeux (2)	○	75 F	□
Jeux de mémoire	○	147 F	□
Sneggit	○	252 F	□
Adventureland	○	75 F	□
Voodoo Castle	○	75 F	□
The count	○	75 F	□
Mistery fun house	○	75 F	□
Pyramid of doom	○	75 F	□
Chost town	○	75 F	□
Savage Island I & II	○	75 F	□
Golden voyage	○	75 F	□

MODULES ROMOX POUR TI 99/4

		Prix T.T.C.	
Motor raiders, le jeu du labyrinthe le plus excitant jamais réalisé	●	390,00	□
Anteater, jeu de survie	●	390,00	□
Hen 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	□

BON DE COMMANDE
TARIFS AU 16/3/84

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Code Postal .....

Ville .....

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.

Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.

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

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

○ FIN AVRIL ● DISPONIBLE