

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

### EDITO

Annoncée pour la semaine dernière, voilà enfin le hit parade des meilleurs logiciels vendus en France. Ce ne sont pas les logiciels qui se vendent le mieux, mais ceux que nous avons retenus après les avoir testés. La tâche a été rude, nous nous sommes promenés sur des dizaines de planètes étrangères, nous avons combattu des monstres divers, réfléchi à des casses-têtes diaboliques, fait des parties de foot, de tennis et de basket, conduit des voitures de courses et piloté des jets supersoniques. Nos critères de sélection sont très simples nous éliminons systématiquement les logiciels dont le rapport qualité/prix est aberrant, c'est le cas par exemple de tous les FROGG, FROGGER et autres PRINCESS et FROGG dont les prix se situent entre 250 et 500 francs et qui ont un intérêt très relatif. Trop chers : éliminés, et nous en avons éliminé beaucoup ! D'autres logiciels par contre, sont très bon marché, voire donnés, mais n'ont strictement aucun intérêt. Nuls : éliminés. Enfin, la troisième catégorie que nous avons rejeté, ce sont les logiciels qui sont des imitations mal faites de logiciels existants. Un peu moins chers, ils ont de grosses lacunes et la différence de prix (quand elle est trop grande) ne justifie pas l'achat de la copie par rapport à l'original. Certains logiciels sont également éliminés pour publicité mensongère, par exemple de superbes écrans graphiques sur la disquette de

démonstration, que l'on retrouve pas dans le jeu en question. Certains logiciels ont même des bugs et ils ne sont évidemment pas là ! Nous voulions seulement éditer un hit parade mais, vu les prix très fantaisistes pratiqués par beaucoup de revendeurs, (pas tous heureusement) nous avons décidé de vous donner la possibilité de les acheter directement par l'Hebdo et ce évidemment au plus juste prix ! Et en plus, pour nos fidèles abonnés ou ceux qui le deviendront nous les faisons bénéficier d'une remise de 10 %. Encore une nouvelle étape franchie par votre hebdomadaire préféré : nous vous conseillons des logiciels que vous pouvez acheter en confiance - au lieu d'essayer les plâtres de nouveaux produits dont la réputation est surfaite - et en plus, vous les payer moins chers !

Nous avons essayé plusieurs centaines de logiciels mais il est certain que tous ne sont pas passés sur la sellette : si vous avez un logiciel préféré qu'il soit français ou étranger, écrivez-nous pour nous en parler, il rentrera peut-être dans le hit. Ce message s'adresse aussi à vous, messieurs les fabricants, importateurs et distributeurs de logiciels, envoyez-nous vos créations, et les bonnes !

Quelques nouveautés intéressantes pour les semaines à venir : interface vidéo pour Canon X07, vous allez pouvoir faire passer votre X07 de votre poche sur la table de votre salon. Et l'Apple IIc, la dernière pomme - pomme -

G. CECCALDI

### LA PAGE PEDAGOGIQUE

Logo est mort ? On pourrait le supposer en compulsant le courrier abondant que nous avons reçu : pas de logo, malgré l'appel (pressant) du dernier numéro. Basic, par contre, se porte bien, merci ! P.O.E. : une opération sans retenue... Destinée à favoriser la réalisation d'expérimentations informatiques dans le cadre scolaire et pour les plus défavorisés, l'opération P.O.E. (Prêt d'Ordinateurs aux Enseignants) semble prendre une direction prometteuse.

Un nouvel adhérent, parmi les constructeurs, en ce qui concerne le prêt de matériel aux enseignants (opération P.O.E.). CASIO s'associe à Hebdogiciel et propose le prêt d'ordinateur PB700, un ordinateur portable aux qualités insoupçonnées. La liste s'allonge, Commodore,

Oric, Thomson, Sinclair, et maintenant Casio. On peut espérer, pourquoi pas ? que d'autres suivront.

Enseignants, prenez votre traitement de texte le plus puissant, ou, à défaut votre plus belle plume, et adressez-nous votre demande de prêt ! Cette demande doit être présentée sous la forme d'un dossier récapitulatif précisant les objectifs généraux de l'expérimentation que vous désirez réaliser ainsi que le matériel (type, quantité, périphériques, etc...) nécessaire.

### UNE IDEE INTERESSANTE...

Vous êtes un groupe d'enseignants (une vingtaine peut-être), dans une région déterminée et vous aimeriez bénéficier d'un stage de formation ? (gratuit, cela va de soit !) Hebdogiciel peut vous aider... Faites nous part de vos besoins... P. GLAJEAN

### PAGE EDUCATION : EN RESUME

- UNE RUBRIQUE CREEE PAR ET POUR DES ENSEIGNANTS
- REMUNERATION DES ARTICLES (DROITS D'AUTEUR)
- PRET DE MATERIEL AUX ENSEIGNANTS DESIRANT REALISER UNE EXPERIMENTATION (OPERATION P.O.E.).

### MENU

APPLE II	Courbes
Guy Munerol	Page 16
CANON X-07	Star War
Yves Burgalières	Page 18
CASIO FX 702 P	Croisade
Xavier Antoye	Page 2
COMMODORE 64	Ballons Fous
José Pereira	Page 7
VIC 20	Indiens
P-H Bersani	Page 12
HP 41	Sortilèges
Bruno Cartigny	Page 4
MPF II	Memo
G. de Jacquilot	Page 6
ORIC 1	Poursuite
Serge Duerme	Page 3
MZ 80	Transcodage
M. Peignier	Page 3
PC 1211	TV SAT
M. Portelli	Page 6
PC 1500	Scrabble
W Von Lunen	Page 5
ZX 81	Mines
Lionel Becker	Page 9
SPECTRUM	Caractères
Luc Martinelli	Page 13
TRS 80	Emprunt
Edmond Carcelles	Page 12
TI 994/A (b.s)	Bases
Eric Geszka	Page 19
TI 994/A (b.e.)	Raid
Remy Potier	Page 18
THOMSON T07	Annuaire
M. Humblot	Page 17

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

HIPPORBUS : 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).



# CROISADE



Jérusalem. Godefroi de Bouillon y est arrivé - non sans mal - le 22 juillet 1099. Pourquoi pas vous ? Chevaliers, plongez dans "CROISADE" et sortez vainqueur !

Xavier ANTOYE

NDLR : NETRICHÉZ PAS ! IL N'Y A PLUS D'OCTETS LIBRES POUR INCLURE DES TESTS DE VALIDITES.

## FX 702 P

Mode d'emploi :

- a) Faire DEFM 0
  - b) Lancez le programme par F2 RUN ou F1 P0
  - c) Vous disposez de 250 écus.
- Vous devez composer votre armée en sachant que :
- un serf vous coûtera 0,5 écus,
  - un soldat, 2 écus,
  - un cavalier, 3 écus,
  - une caisse de vivres, 4 écus.

Remarque : l'autonomie de déplacement dépend du nombre de cavaliers.

Si ces derniers représentent plus de 50% de vos effectifs, vous pouvez jouer 4 coups sans vous nourrir, contre 2 dans le cas contraire.

d) Pour vous déplacer :

à l'affichage de "SENS ?", précisez le sens de votre déplacement :

NW(Nord-Ouest) N(ord) NE(Nord-Est)  
W(Ouest) E(st)  
SW(Sud-Ouest) S(ud) SE(Sud-Est)

Attention, si la machine vous renvoie alors le message "VOUS VOUS PERDEZ !", c'est qu'avec le sens précédent vous sortez du terrain.

Celui-ci est représenté dans la pratique par un damier de 20 sur 20. Vous serez alors sur un des 4 bords du terrain.

e) Une indication précieuse apparaît : la distance approximative qui vous sépare de Jérusalem, indiquée en lieues.

Le FX peut alors vous renvoyer le message "ON A FAIM !" puis "QUE FAITES-VOUS ?".

Vous pouvez alors nourrir votre armée avec (N)ourriture, ce qui diminuera vos réserves vivrières, ou non en tapant n'importe quoi d'autre.

Mais dans ce dernier cas, au bout d'un certain moment, votre armée diminuera à cause du "régime" que vous lui imposez.

f) A la suite de quoi s'affichera un des messages suivants :

- R.A.S. (rien à signaler)
- UN HAMEAU ! Votre armée se trouve alors dans un village. Vous pouvez le piller avec (P)illage et vous récupérerez alors un butin variable. Mais quelques uns de vos serfs mourront au cours de la mise à sac.
- UN BOURG ! Vous pourrez acheter des hommes et du matériel, suivant votre bourse bien sûr.

g) Ce jeu serait morne sans autres difficultés. Rassurez-vous ! Vous pouvez guerroyer. Le FX vous indique un certain nombre d'assaillants. Deux possibilités s'offrent à vous. (A)ttaquer ou vous défendre (en entrant n'importe quoi d'autre) ; mais avant de faire votre choix, sachez que :

- un serf à pour potentiel d'attaque 1, de défense 5

- un soldat 6 3

- un cavalier 8 2

Si l'adversaire a un potentiel total plus élevé que vous, vous êtes battu et vice versa.

Votre potentiel total est diminué si vos hommes sont affamés.

Maintenant, partez en CROISADE et bonne chance !

```

1 VAC :WAIT 40:A=
250:PRT "####"
CROISADE "####"
:GSB 100
2 I=INT (RAN#9)+
(INT (RAN#9)/1
00)+1.01
10 INP "SENS ",H$:
S=S+1
11 IF H$="N";I=I-
01
12 IF H$="S";I=I+
01
13 IF H$="E";I=I+1
14 IF H$="W";I=I-1
15 IF H$="NE";I=I+
.99
16 IF H$="NW";I=I-
1.01
17 IF H$="SE";I=I+
1.01
18 IF H$="SW";I=I-
.99
19 IF INT I=0;I=I+
FRAC I:GSB 160
20 IF FRAC I=0;I=I-
NT I+.01:GSB 16
0
    
```

```

21 IF INT I=21;I=2
0+FRAC I:GSB 16
0
22 IF FRAC I=.21;I
=INT I+.2:GSB 1
60
23 J=RND(SOR ((18-
INT I)+2+(18-F
RAC I*100)+2))*
5.0)
24 PRT "JERUSALEM:
";J;" LIEUES"
30 IF D/(B+C+D)<4.5
;Y=2:GOTO 32
31 Y=4
32 IF S<Y THEN 40
33 IF E=0 THEN 37
34 PRT "-ON A FAIM
!":GSB 130:IF
$="N" THEN 37
35 E=INT (E-(B+C+D
)/25):IF E<0:E=
0
36 GSB 146:S=0:GOT
0 50
37 T=I-.01*(S-Y):6
SB 150:GSB 140
40 IF I>10;K=14.04
:L=14.1:M=18.07
    
```

```

:H=12.14:0=17.1
7:P=17.19:0=19.
2
41 IF I<10:GSB 120
50 IF I=K:IF I=L:1
F I=M THEN 60
51 PRT "-UN HAMEAU
!"
52 IF RAN#>.7:PRT
"## UN GRET-RAPE
HS ##":GOTO 60
53 GSB 130:IF $="P
" THEN 60
54 A=A+INT (RAN#*3
0):E=E+INT (RAN
#*6):B=INT (B-R
AN#*10)
55 PRT "$$ BUTIN $
$":GSB 140:GOTO
10
60 IF I=N:IF I=0:I
F I=P:IF I=Q TH
EN 70
61 V=INT (RAN#*50+
25):W=INT (RAN#
*75+37):X=(INT
(RAN#*25+12)
62 PRT "JE VOIS":R
ND(V+W*X,1):" E
NNENIS":GSB 130
:IF $="R" THEN
60
63 U=V+W*6+X*8:Z=(
B*5+C*3+D*2)*(1
-S/100)
64 IF Z>0 THEN 67
65 PRT "VOUS ETES
BATTU":T=.7
66 GSB 150:GSB 140
:GOTO 10
67 PRT "VICTOIRE!"
:T=.9:GOTO 66
68 U=V*5+W*3+X*2:Z
=(B+C*6+D*8)*(1
-S/100):GOTO 64
70 IF I=5.13 THEN
80
71 PRT "-UN BOURG
!":GSB 100
80 IF I=18.18:PRT
"R.A.S.":GOTO 1
0
    
```

```

81 PRT "VOUS ETES
BATTU":PRT "## JE
RUSLEIN ##":E
ND
100 PRT "-CHOISISSE
Z":GSB 110
101 INP "SERFS":R:F
=R*5:IF F>A TH
EN 101
102 B=B+R:GSB 110
103 INP "SOLDATS":R
:F=R*2:IF F>A T
HEN 103
104 C=C+R:GSB 110
105 INP "CAVALIERS"
:R=F*R*3:IF F>A
THEN 105
106 D=D+R:GSB 110
107 INP "CAISSES DE
VIVRES":R:F=R*4
:IF F>A THEN 1
07
108 E=E+R:GSB 110:F
=0:RET
110 A=A-F:PRT "VOUS
AVEZ":A;" ECUS
":RET
120 K=3.14:L=4.16:M
=0:N=7.16:O=8.1
5:P=9.14:Q=10.1
8:RET
130 INP "QUE FAITES
-VOUS ":S:RET
140 IF B<0:B=0
141 IF C<0:C=0
142 IF D<0:D=0
143 PRT B;" SERFS":
PRT C;" SOLDATS
":PRT D;" CAVAL
IERS"
144 GSB 110
145 IF B+C+D=0:PRT
"-AAAAH ...":P
RT "VOUS N ETES
PLUS !":END
146 PRT E;" CAISSES
":RET
150 B=INT (B*T):C=I
NT (C*T):D=INT
(D*T):RET
160 PRT "VOUS VOUS
PERDEZ !":RET
    
```

## la Règle à Calcul



**LOGICIELS DE JEUX POUR APPLE II ET IIe**

- Daédalus 395,00
- IFR simulateur de vol 495,00

**LOGICIELS POUR LA VIE PROFESSIONNELLE POUR APPLE II ET IIe**

- Calculatrice 585,00

## Commodore

**COMMODORE**

Commodore 64 Pal 2.990,00

Lecteur de disques Vic 1541 3.380,00

Traceur de courbes Vic 1520 1.950,00

Câble peritel 64 150,00

Câble vidéo 64 150,00

## ZX spectrum

**INTERFACES**

Spectrum 48 KPAL 1.965,00

Carte 8 entrées/sorties 395,00

Carte 8 entrées analogiques 395,00

Interface manette de 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/RS 232 650,00

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

**JEUX**

Panique 75,00

Mined out 86,00

Space intruder 86,00

Androïde 75,00

3D Tank 75,00

Météorites 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

**NOUVEAUX LOGICIELS "HAUTE RÉOLUTION"**

- ANT ATTACK 120,00
- FRED 120,00
- FIGHTER PILOT 120,00
- NIGHT GUNNER 120,00
- BLUE THUNDER 120,00
- BLADE ALLEY 120,00
- HUNCHBACK 120,00

## VI-FI NATHAN

**LOGICIELS POUR SINCLAIR SPECTRUM**

- Croque nombres 125,00
- La course au robot 125,00
- Combien font ? 125,00
- Dés en chute libre 125,00

## THOMSON TO/7

**PROMOTION TO/7**

Unité centrale lecteur enregistreur mémo-basic 3.450,00

**MATÉRIELS THOMSON TO/7**

Unité centrale 2.480,00

Lecteur enregistreur 800,00

Extension mémoire 16 K 750,00

Contrôleur com. 850,00

Son et jeux 600,00

Mémo Basic 480,00

**LOGICIELS ANSWARE**

Budget familial 450,00

Carnet d'adresses 480,00

Gérez votre bibliothèque 490,00

Gérez vos fiches 525,00

## NOUVEAUX LOGICIELS ÉDUCATIFS THOMSON TO/7

Initiation au Basic (vol. 4) 195,00

La clé des chants 175,00

La ronde des formes 145,00

**LOGICIELS DE JEUX THOMSON TO/7**

Méliménot 425,00

Quest (module de base) 325,00

Quest (K7 Histoire-Géo.) 65,00

Quest (K7 Sport) 65,00

Quest (K7 Sciences et Découvertes) 65,00

Yams, poker, solitaire 175,00

Cocktail 3 95,00

Le Loto 125,00

## sinclair ZX 81

**CARTES - INTERFACES BIBLIOGRAPHIE**

ZX 81 580,00

Clavier mécanique "ABS" 140,00

Carte extension 64 K 815,00

Carte génératrice de caractères 432,00

Carte sonore (5 octaves) 432,00

Carte entrées/sorties (8 E/S) 395,00

Carte 8 entrées analogiques 395,00

Carte interface manette de jeux 245,00

Manette de jeux 120,00

**Interface Centronics**

Imprimante graphique Seikosha 100 A 990,00

Imprimante alphacom 32 2.500,00

Boîte 5 rouleaux de papier Alphacom 32 1.190,00

Boîte 5 rouleaux de papier pour imprimante SINCLAIR 150,00

Extension 16 K 175,00

360,00

**NOUVEAU PRODUIT :**

CMOS mémoire constante (2 KRAM) 450,00

Module 2 K supplémentaire jusqu'à 16 K. 55,00

**JEUX**

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

Chironance 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 4/5/84

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 220 064 F/1303 RAC



# LE CHATEAU DES SORTILEGES

Désireux d'aventure, vous voilà parti à la conquête du château des sortilèges ainsi appelé dans les proches villages car, dit-on, jamais encore quelqu'un n'a pu en ressortir vivant, tous ayant été victimes des sortilèges et des monstres apparaissant soudain au détour d'une pièce. Mais vous, vous avez décidé d'ignorer ces questions que chacun se pose sur votre sort, et résolu de vaincre et d'accumuler le plus gros trésor possible, vous partez de pied ferme à l'aube, visiter ce château maudit. Arrivé aux portes de ce château, un garde cerbère est là, féroce. Mais, Ô surprise, il ne vous chasse pas et bien au contraire vous souhaite la bienvenue. Avant de vous laisser passer, il vous demande votre nombre fétiche et votre prénom. (répondre en tapant le nombre ou le prénom ayant douze lettres au maximum, puis R/S).

Bruno CARTIGNY

## Mode d'emploi :

Toutefois, avant de commencer votre conquête, vous apprenez de lui que le château comporte douze étages : la cave, les salles, le donjon et la tour, divisés en seize pièces, en tout, et que la visite du "premier étage" est facultative. Il vous demande d'ailleurs si vous souhaitez y aller (répondre par O pour oui ou N pour non, puis R/S) vous signalant que si vous choisissez d'y aller, vous devez parcourir cinq pièces de plus, votre vitalité augmente de quelques points mais vous avez peut-être à affronter plus de monstres, même si vous découvrez des trésors. Désormais, votre destin est entre vos mains. A chaque franchissement de pièce vous voyez s'afficher votre vitalité (nombre de points de vie, qui, s'il est à zéro, signifie votre mort) et le nombre de pièces restant à visiter avant de parvenir dans les dernières pièces (la tour, dernier étage) où se trouvent uniquement des coffrets d'or. Dans chaque pièce, vous êtes en proie à un nouvel événement. Tout d'abord, vous pouvez découvrir une pièce calme, dans ce cas la pièce suivante vous attend. Vous pouvez

aussi découvrir une surprise bénéfique pour vous ; augmentant les caractéristiques de votre personnalité : vitalité, force (puissance des coups infligés à l'adversaire), résistance (aux coups portés par les adversaires), vitesse (d'avance ou de recul dans un combat), et récupération morale et physique (capacité de reprendre des points de vitalité) ; ce sont les armes, armures, les médicaments fortifiants, les bottes de sept lieues, les fioles potions et les trésors. Mais, preux conquérant, méfiez-vous des surprises maléfiques : les médicaments poisons, les fioles démoralisantes et les pièges codés, ils sont rares mais dangereux. Remarquez que, lorsque vous découvrez un médicament ou une fiole, vous avez le choix de le boire ou non. Dans le premier cas, ce médicament ou la fiole agira instantanément avec un bon ou mauvais effet, dans le second cas, soit votre nombre fétiche vous sauve d'un piège et alors il ne vous reste qu'à trouver son code (taper un nombre entier entre 1 et 5, sans R/S) sinon une trappe souterraine s'ouvre, et vous ramène d'un certain nombre de pièces en arrière. Le dernier événement auquel vous vous exposez dans chaque nouvelle pièce, est la rencontre sanglante avec un monstre avec lequel vous devez combattre. A chaque nouveau combat, vous avez l'écart entre vous et le monstre, les diverses actions qu'il vous est possible d'entreprendre dans votre combat, avec les numéros correspondants que vous devez taper (sans R/S) pour choisir, et votre vitalité restante. Sachez toutefois que chaque adversaire joue deux fois de suite. "TOUCHE 3,5" signifie que votre combat a fait mouche et que vous avez blessé votre adversaire en lui retirant 3,5 points de sa vitalité. Après chaque avancée ou recul de votre part, le nouvel écart est affiché. A chaque repos vous récupérez des points de vitalité jusqu'au maximum possible. Si vous choisissez de vous défendre, alors votre anneau magique que le chef du village vous a confié en secret, créera un champ de protection d'une certaine force ; le monstre pour vous toucher devra alors avoir une force de frappe supérieure à cette protection, qui n'est valable que durant un tour, sinon c'est l'échec de sa tentative de combat. Vous et le monstre avez donc cinq possibilités : combattre (taper 1), avancer (taper 2), stopper (taper 3), reculer (taper 4) ou défendre (taper 5). Si vous triomphez du monstre, votre visite continue, sinon vous ferez partie des nombreux autres conquérants malheureux. Il s'agit donc pour vous de trouver la meilleure stratégie de combat et d'avoir un peu de chance. Le programme est long à taper, mais le jeu est envoûtant et il dure lui

même plus d'un quart d'heure, même si l'on ne parvient pas au but. Tapez le programme en SIZE 000, puis sans mettre de END (il n'y a plus assez de place !) faites un SIZE 026. Sachez aussi qu'il nécessite une HP41CV (ou HP41C + Quadri) munie d'un lecteur de cartes. On peut toutefois s'en passer en rognant sur tous les affichages et en créant un sous-programme échangeant les registres 00 à 19 inclus avec les registres 10 à 19 inclus, le 00 devenant 10, 01 devient 11, etc... Il suffit alors de remplacer la fonction 7P<>S avec XEQ correspondant. Remarquez aussi que, lors d'une première partie, la machine doit rechercher parmi les 850 lignes les labels et de ce fait, certaines réponses peuvent être plus ou moins longues à suivre (notamment lors de l'affichage de "ATTENTION"). Vous trouverez ci-joint une liste du contenu des registres afin que tous ceux qui utiliseront ce programme puisse, sans se perdre, apporter des modifications aux caractéristiques de leurs personnages. La souplesse du jeu est alors plus grande et le jeu plus varié.

Registres n°	Contenu
00 (10)	Type de personnage : joueur ou monstre
01 (11)	Nom du personnage
02 (12)	
03 (13)	Valeur de la protection
04 (14)	coefficient de récupération morale de la vitalité
05 (15)	vitesse de déplacement
06 (16)	résistance
07 (17)	force
08 (18)	vitalité maximum
09 (19)	vitalité courante
20	Ecart
21	choix du monstre
22	n° de la pièce
23	nombre aléatoire
24	nombre fétiche
25	quantité d'or du personnage

N.B. : les registres entre parenthèses correspondent au monstre à l'état normal (avant 7P<>S). Bonne chance à tous !

## HP 41



12:16	25.02	62 1.5	124 /	186 ARCL X	248 GTO E	310 *	372 RCL 08
01*LBL "S"	63 /	125 INT	187 AVIEW	249 XEQ 37	311 INT	373 1	374 X>Y?
02 SF 08	64 STO 05	126 XEQ 37	188 PSE	250 .6	312 1	375 X<Y	376 2
03 CF 29	65 ST* 07	127 *	189 RTN	251 X<=Y?	313 +	377 /	378 STO 08
04 "ALEA=?"	66 ST* 06	128 .9	190*LBL 13	252 SF 04	314 "CODE=? 1a5"	379 6	380 ST* 08
05 PROMPT	67 .8	129 +	191 "MEDICAMENT"	253 "POTION"	315 CF 22	381 ST* 07	382 6
06 STO 23	68 STO 04	130 INT	192 AVIEW	254 FS? 04	316 AVIEW	383 ST+ 08	384 2
07 ACOS	69 50	131 CHS	193 PSE	255 "POISON"	317*LBL 93	385 *	386 5
08 BEEP	70 STO 00	132 33	194 XEQ B	256 AVIEW	318 PSE	387 -	388 ST+ 07
09 INT	71 "VAS-TU A LA CAV"	133 +	195 FS?C 04	257 PSE	319 PSE	389 2	390 ST+ 06
10 STO 21	72 "FE ?"	134 XEQ 37	196 GTO E	258 X<Y	320 FC?C 22	391 18	392 ST+ 05
11 FIX 1	73 AON	135 GTO IND Y	197 XEQ 37	259 10	321 GTO 93	392 ST+ 05	393 5
12 0	74 PROMPT	136*LBL 32	198 RND	260 *	322 "OUF, SAUVE"	393 5	394 ST+ 04
13 STO 22	75 AOFF	137 RND	199 2	261 RND	323 X*Y?	395 70	396 STO 00
14 STO 25	76 ASTO X	138 .6	200 1/X	262 FS? 04	324 "DOMMAGE..."	397 7P<>S	398 RCL 18
15 4	77 "0"	139 X<=Y?	201 X<=Y?	263 3.2	325 AVIEW	399 STO 19	400 3
16 STO 07	78 ASTO Y	140 XEQ I	202 SF 04	264 FS? 04	326 PSE	401 XEQ 37	402 BEEP
17 25	79 X=Y?	141 XEQ I	203 "FORTIFIANT"	265 *	327 X=Y?	403 *	404 2
18 STO 08	80 GTO 28	142 GTO 06	204 FS? 04	266 FS? 04	328 RTN	404 2	405 +
19 2	81 5	143*LBL 33	205 "DEMORALISANT"	267 CHS	329 "EN ARRIERE DE:"	406 STO 20	407 XEQ 08
20 STO 06	82 ST+ 22	144 RND	206 AVIEW	268 ST+ 09	330 FIX 0	408 AVIEW	409 PSE
21 "CERBERE TE SOUH"	83 GTO 06	145 .9	207 PSE	269 "VITALITE: "	331 X<Y	409 PSE	410*LBL 20
22 "FAITE"	84*LBL 28	146 X<=Y?	208 X<Y	270 FC?C 04	332 ARCL X	411 CLA	412 ARCL 02
23 AVIEW	85 11	147 GTO 09	209 .1	271 "++"	333 FIX 1	412 ARCL 02	413 ARCL 01
24 PSE	86 ST+ 09	148 "SURPRISE."	210 -	272 ARCL X	334 "F PIECES"	413 ARCL 01	414 AVIEW
25 "LA BIENVENUE"	87 "IL FAIT NOIR..."	149 SF 10	211 ABS	273 AVIEW	335 AVIEW	414 AVIEW	415 PSE
26 AVIEW	88 AVIEW	150 AVIEW	212 5	274 PSE	336 PSE	415 PSE	416 CLX
27 PSE	89 XEQ 16	151 X<Y	213 *	275 RTN	337 ST- 22	416 CLX	417 STO 03
28 "ET TE DEMANDE T"	90*LBL 06	152 382	214 RND	276*LBL B	338 RTN	417 STO 03	418 CF 02
29 "DON"	91 XEQ 26	153 *	215 X=0?	277 "BOIS-TU ?"	339*LBL 37	418 CF 02	419 SF 01
30 AVIEW	92 "TU ES DANS"	154 INT	216 .5	278 AON	340 RCL 23	419 SF 01	420 "RESTE "
31 PSE	93 AVIEW	155 6	217 FS? 04	279 CF 23	341 9821	420 "RESTE "	421 TONE 9
32 "NOMBRE FETICHE?"	94 PSE	156 MOD	218 CHS	280 AVIEW	342 *	421 TONE 9	422 ARCL 09
33 PROMPT	95 1	157 INT	219 ST+ 04	281*LBL 81	343 .211327	422 ARCL 09	423 AVIEW
34 STO 24	96 ST+ 22	158 11	220 "MORAL: "	282 PSE	344 +	423 AVIEW	424 PSE
35 21	97 RCL 22	159 +	221 FC?C 04	283 FC?C 23	345 FRC	424 PSE	425 XEQ IND 00
36 MOD	98 5	160 XEQ 37	222 "++"	284 GTO 81	346 ABS	425 XEQ IND 00	426 XEQ IND X
37 "ET TON"	99 "LA CAVE"	161 XEQ IND Y	223 ARCL X	285 AOFF	347 STO 23	426 XEQ IND X	427 AVIEW
38 AVIEW	100 X>Y?	162 GTO 06	224 AVIEW	286 ASTO X	348 RTN	427 AVIEW	428 PSE
39 XEQ 37	101 GTO 29	163*LBL 11	225 PSE	287 "0"	349*LBL G	428 PSE	429 FS?C 00
40 10	102 "LES SALLES"	164 "ARME"	226 RTN	288 ASTO Y	350 FS?C 08	429 FS?C 00	430 RTN
41 *	103 CLX	165 AVIEW	227*LBL 14	289 X*Y?	351 XEQ 00	430 RTN	431 CF 01
42 +	104 10	166 PSE	228 "BOTTES DE 7 LIE"	290 SF 04	352 7P<>S	431 CF 01	432 SF 02
43 4	105 X>Y?	167 XEQ 37	229 "HUES"	291 RTN	353 1.8	432 SF 02	433 XEQ IND 00
44 +	106 GTO 29	168 4	230 AVIEW	292*LBL F	354 STO 08	433 XEQ IND 00	434 XEQ IND 00
45 STO 09	107 "LE DONJON"	169 *	231 PSE	293 FIX 0	355 7.004	434 XEQ IND 00	435 RND
46 "PRENOM?"	108 CLX	170 RND	232 XEQ 37	294 "LE "	356*LBL 43	435 RND	436 RND
47 AON	109 15	171 ST+ 07	233 4	295 ARCL 24	357 "ATTENTION"	436 RND	437 RND
48 PROMPT	110 X>Y?	172 "FORCE: +"	234 *	296 "F PORTE CHANCE"	358 AVIEW	437 RND	438 RND
49 ASTO 02	111 GTO 29	173 ARCL X	235 RND	297 FIX 1	359 RCL 08	438 RND	439 RND
50 ASHF	112 "LA TOUR"	174 AVIEW	236 ST+ 05	298 AVIEW	360 1	439 RND	440 RND
51 ASTO 01	113 SF 00	175 PSE	237 "VITESSE: +"	299 PSE	361 X<=Y?	440 RND	441 RND
52 AOFF	114*LBL 29	176 RTN	238 ARCL X	300 RTN	362 X<Y	441 RND	442 RND
53 XEQ 37	115 AVIEW	177*LBL 12	239 AVIEW	301*LBL E	363 RDN	442 RND	443 RND
54 11	116 FS?C 00	178 "ARMURE"	240 PSE	302 XEQ 37	364 XEQ 37	443 RND	444 RND
55 *	117 GTO 31	179 AVIEW	241 RTN	303 .4	365 *	444 RND	445 RND
56 RCL 24	118 XEQ 37	180 PSE	242*LBL 15	304 X<=Y?	366 ST- 08	445 RND	446 RND
57 41	119 156	181 XEQ 37	243 "FIOLE"	305 GTO F	367 STO IND 2	446 RND	447 RND
58 MOD	120 *	182 4	244 AVIEW	306 "PIEGE"	368 RCL 2	447 RND	448 RND
59 +	121 20	183 *	245 PSE	307 AVIEW	369 TONE 4	448 RND	449 RND
60 10	122 MOD	184 ST+ 06	246 XEQ B	308 XEQ 37	370 DSE X	449 RND	450 RND
61 /	123 10	185 "RESISTANCE: +"	247 FS?C 04	309 5	371 GTO 43	450 RND	451 RND



# MEMO

Une version adaptée au MPF II, de ce jeu de mémoire très classique où les joueurs doivent reconstituer les paires, parmi les cartes présentées face cachée à leur sagacité. Ayez le coup d'œil et interdit de prendre des notes !

Ghislain DE JACQUELOT



## MP-FII

```

1 LOMEM=20000
5 GOSUB 6100
10 GOSUB 1000
20 GOSUB 2000
30 GOSUB 3000
35 GOSUB 7000
40 FOR I = 1 TO N
50 UTAB 24 HTAB 4: PRINT "JOUEUR "I":
500 Z = Z + 1
80 GOSUB 4000
90 C = TX(X,Y) A2 = A:B2 = B:X2 = X:Y2
= Y
100 GOSUB 4000
105 IF A2 = A AND B2 = B THEN 100
140 IF C = TX(X,Y) THEN 100
145 IF 50 THEN POKE 769,225: POKE 769,
0: CALL 770
145 UTAB 24 HTAB 13: PRINT "TAPEZ SUR
UNE TOUCHE":
147 GET A#
148 GOSUB 500
150 NEXT I: GOTO 40
160 IF 50 THEN FOR L = 1 TO 10:
CALL 791: NEXT
L: GOSUB 500: GOSUB 5000
180 GOTO 50
500 XDRAW C AT A2,B2 - 20
510 XDRAW TX(X,Y) AT A,B - 20
520 RETURN
1000 DIM T(11,3),A(9),MA,P=1
1010 HOME
1020 UTAB 10 HTAB 8: PRINT "PATIENTEZ
QUELQUES INSTANTS"
1030 UTAB 13 HTAB 10: PRINT "JE BAT LE
S CARTES"
1040 FOR I = 1 TO 23
1050 FOR J = 1 TO 2
1060 X = INT (RND (I * EXP (I))
* 12)
1070 Y = INT (RND (J * EXP (I))
* 4)
1080 IF T(X,Y) < > 0 THEN 1060
1090 T(X,Y) = I
1100 NEXT J,I
1105 FOR I = 0 TO 3: FOR J = 0 TO 11:
IF T(J,I) = 0 THEN T(J,I) = 24
1106 NEXT J,I
1110 UTAB 20 HTAB 10: PRINT "VOILA C'E
ST FAIT !"
1120 HOME
1125 IF R THEN RETURN
1130 UTAB 10 HTAB 5: PRINT "COMBIEN DE
JOUEURS Y-A-T-IL ? ":
1140 GET A#
1150 FOR L = 40 TO 57
1160 IF A# = CHR$(L) THEN B = 1
1170 NEXT L
1180 IF NOT B THEN 1140
1190 PRINT A#
1200 H = VAL (A#): X = 0: Y = 0: FOR I
= 1 TO H: A(I) = 0: NEXT
I
1250 RETURN
2000 HOME
2001 SCALE = 1
2002 HCOLOR = 3
2003 ROT = 0
2005 FOR I = 0 TO 3
2010 FOR J = 0 TO 11
2020 FOR K = 0 TO 19

```

```

2030 H PLOT J * 23 + K, I * 40
2040 H PLOT J * 23 + K, I * 40 + 35
2050 NEXT K,J,I
2060 FOR I = 0 TO 11
2070 FOR J = 0 TO 3
2080 FOR K = 0 TO 35
2090 H PLOT I * 23, J * 40 + K
2100 H PLOT I * 23 + 19, J * 40 + K
2110 NEXT K,J,I
2120 MF : TEXT : MA
2130 RETURN
3000 FOR I = 0 TO 589
3010 READ A: POKE 16384 + I, A
3020 NEXT I
3030 POKE 232,0
3040 POKE 233,64
3050 DATA 24,0,50,0,74,0,94,0,122,0,15
2,0,175,0,204,0,219,0,240,0,009,1,35,1,5
2,1,69,1,93,1,116,1,140,1,152,1,179,1,20
3,1,236,1,0,2,24,2,39,2,62,2
3060 DATA 23,93,173,63,95,191,45,93,4
5,93,62,95,63,95,119,41,93,21,95,63,95,7
,0,0
3070 DATA 23,93,173,63,95,191,45,93,45
,93,30,95,63,95,14,93,245,7,0,63
3080 DATA 43,93,62,95,159,45,93,45,93,0
2,95,63,95,55,93,13,93,41,94,26,95,39,94
,59,95,0,0,0
3090 DATA 27,93,13,93,21,95,63,95,63,95
,10,93,45,93,45,94,63,95,63,95,14,93,45
,93,30,95,119,7,0,0
3100 DATA 73,23,93,62,95,30,93,45,94,63
,95,191,45,93,45,94,63,95,63,95,7,0,45
3110 DATA 43,93,21,95,63,95,23,93,45,93
,45,94,63,95,63,95,46,93,45,93,245,62,95
,119,45,93,0,0,0
3120 DATA 191,23,94,119,14,93,101,12,92
,220,28,95,0,0,0
3130 DATA 43,93,30,94,223,46,93,45,93,3
7,94,250,251,115,9,94,43,93,5,0,93
3140 DATA 63,95,54,94,54,94,45,93,45,93
,36,92,36,92,63,94,58,95,54,93,37,92,0,0
,119
3150 DATA 185,159,45,93,173,63,95,63,95
,46,93,45,93,53,95,63,95,63,94,41,93,45
,93,0,0,4
3160 DATA 23,95,196,46,93,246,45,93,229
,44,93,228,28,92,0,0,95
3170 DATA 226,191,54,94,113,14,92,201,1
2,92,33,92,28,95,7,0,95
3180 DATA 73,63,95,63,95,54,94,54,94,45
,93,45,93,36,92,60,95,63,94,46,93,4,0,0
3190 DATA 59,95,46,94,179,46,93,58,95,7
7,41,93,60,92,33,88,60,92,57,95,7,0,0
3200 DATA 219,54,94,54,94,45,92,36,92,3
6,93,53,94,54,94,46,93,36,92,36,92,4,0,0
3210 DATA 73,63,94,62,95,54,95,55,94,6
0,53
3220 DATA 63,95,54,94,54,94,45,93,45,93
,36,95,63,95,39,88,45,93,173,36,92,63,95
,0,0,4
3230 DATA 63,95,54,94,54,94,45,92,36,92
,108,54,94,246,45,93,36,92,36,92,63,95,0
,0,0
3240 DATA 73,63,95,63,95,46,93,105,53
,95,27,95,27,94,45,93,45,93,254,251,51,93
,13,93,41,94,63,95,63,95,7,0,0
3250 DATA 73,31,95,251,14,93,105,21,95
,251,31,94,105,13,93,250,31,95,115,13,93

```

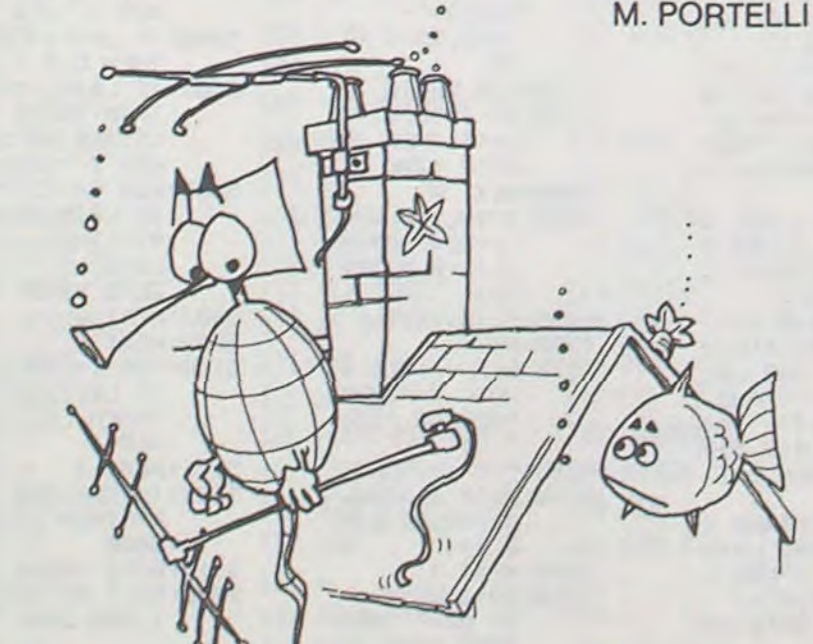
```

3370 IF A# = "H" THEN MA = HOME
UTAB 10 HTAB 15: INVERSE: PRINT "
": HTAB 15: PRINT "AU REVOIR "
": HTAB 15: PRINT "
": NORMAL:
UTAB 22: END
5375 P = 1
5380 PRINT : PRINT "Y A-T-IL LE MEME NO
MBRE DE JOUEURS ? ":
5390 GET A# IF A# < > "0" AND A#
< > "H" THEN 5390
5400 PRINT A# IF A# = "0" THEN 5430
5410 PRINT : PRINT "COMBIEN Y EN A-T-IL
? ": GOSUB 1140: GOTO 5455
5420 PRINT : PRINT "VOULEZ-VOUS GARDER
LES SCORES? ": PRINT TAB(12): "PRECEDENTS
? ":
5440 GET A# IF A# < > "0" AND A#
< > "H" THEN 5440
5445 P = P + 1
5450 PRINT A# IF A# = "H" THEN
GOSUB 1230 P = 1
5455 HOME : MA
5460 GOSUB 1010
5470 Z = 0
5480 GOSUB 6000
5490 GOTO 40
5500 FOR I = 0 TO 3
5520 FOR J = 0 TO 11
5530 H PLOT J * 23, I * 40 TO J * 23
+ 19, I * 40
+ 35
5550 H PLOT TO J * 23, I * 40 + 35
5560 H PLOT TO J * 23, I * 40
5570 NEXT J,I
5580 RETURN
5600 HOME : HCOLOR = 3
5610 A = 0: B = 279: C = 0: D = 191
5620 H PLOT A,C TO B,C TO B,D TO A,D
TO A,C
5630 A = A + 2: B = B - 2: C = C + 2: D
= D - 2
5640 IF D - C > 20 THEN 6120
5650 UTAB 12 HTAB 16: PRINT "M E M O R
Y"
5660 FOR I = 300 TO 0 STEP - 1
5670 UTAB 23 HTAB 18: PRINT RIGHT( "
" + STR$(I) + " "/3)
5680 NEXT I
5690 PRINT CHR$(7):
5700 HOME : UTAB 10: PRINT "VOULEZ-VOUS
DES EXPLICATIONS (O/N) ? "
5710 GET A# IF A# = "N" THEN RETURN
5720 IF A# < > "0" THEN 6210
5730 HOME : SPEED = 100
5740 PRINT "LE JEU CONSISTE A RETROUVE
R 24 PAIRES" : PRINT "DE CARTES D
IFFERENTES EN VOUS DEPLACANT" : PRINT
: PRINT "SUR L'ECRAN AVEC LES FLECHES D
U CLAVIER."
5745 PRINT "LORSQUE VOUS ETES POSITION
NE SUR UNE" : PRINT "CARTER, APPUY
EZ SUR UNE TOUCHE AUTRE" : PRINT
: PRINT "OU UNE FLECHE, ET LE DESSIN AP
PARAITRA"
5746 PRINT : PRINT "CECI 2 FOIS CONSECU
TIVES, APRES QUOI" : PRINT "VOUS
REJOUEREZ SI VOUS AVEZ TROUVE."
: PRINT "OU LE JOUEUR SUIVANT T
ENTERA SA CHANCE" : PRINT "DANS L
E CAS CONTRAIRE."
5750 PRINT : PRINT "ON NE PEUT VOIR QU
E 2 CARTES A LA FOIS" : PRINT "IL
FAUT DONC SE RAPELLER DES ENDROITS"
: PRINT "OU APPARAISSENT LES DI
FFERENTS DESSINS."
5760 SPEED = 255
5770 FOR I = 1 TO 1000: NEXT I
5780 RETURN
7000 UTAB 24 HTAB 4: PRINT "VOULEZ-VOU
S DU SON ? (O/N) ":
7010 GET A# IF A# = "N" THEN 50
= 0: RETURN
7020 IF A# < > "0" THEN 7010
7030 PRINT "OUI": B0 = 1
7040 FOR I = 0 TO 43
7050 READ A: POKE 770 + I, A
7060 NEXT
7070 RETURN
7080 DATA 173,48,192,136,200,5,206,1,3
,240,9,202,208,245,174,0,3,76,2,3,96
7090 DATA 160,2,132,255,169,100,141,0,3
,164,255,140,1,3,32,2,3,206,0,3,208,243
,96

```

# TV-SAT

Bientôt vous pourrez recevoir des programmes de télévision du bout du monde grâce à une antenne parabolique. Mais la bonne réception est conditionnée par la bonne exécution de l'antenne. Grâce à ce programme, vous pourrez, dès aujourd'hui, vous entraîner à calculer la bonne position de l'antenne. Pour lancer le programme, se placer en mode DEF et faire SHIFT S. Mais auparavant, vérifier que la fonction RAD est en service



M. PORTELLI

```

*****
TELEVISION
PAR
SATELLITE
*****
STATION PARIS
LAT. =48.52.N
LONG.=2.20.E
DECL.=-7.2 DEG
*****
SATELLITE ECS 2
POS. =347. DEG
AZIM.=165.9 DEG
DIST.=30359. KM
ELEV.=33. DEG
*****
SATELLITE TDF 1
POS. =19. DEG
AZIM.=207.4 DEG
DIST.=30595. KM
ELEV.=30.2 DEG
*****
SATELLITE INT 4A
POS. =21.5 DEG
AZIM.=210.3 DEG
DIST.=30671. KM
ELEV.=29.4 DEG
*****
*****
TELEVISION
PAR
SATELLITE
*****
STATION SYDNEY
LAT. =33.52.S
LONG.=151.13.E
DECL.=5.49 DEG
*****
SATELLITE AUSAT1
POS. =204. DEG
AZIM.=188.5 DEG
DIST.=37071. KM
ELEV.=50.3 DEG
*****
*****
SATELLITE ECS 2
POS. =347. DEG
SOUTH HORIZON
-57. DEG
NON VISIBLE
*****
5:"S":CLEAR
10:REM TV.SAT
12:REM PC1211+C
E122
15:REM P-R-PORT
ELLI
20:GOSUB 320
25:PRINT " TE
LEVISION "
30:PRINT "
PAR
"
35:PRINT " SA
TELLITE "
:GOSUB 320:
PRINT "
38:S=" DEG":G#
="LONG."
40:A=6367:B=358
00:C=111.136
45:INPUT "STATI
ON ?":IT#
PAUSE "LATIT
UDE STATION
":
50:INPUT "DEGRE
S ?":IM:INPUT
"MINUTES ?":
N
55:INPUT "N-NOR
D OU S-SUD ?
":IU#
60:PAUSE G#:"ST
ATION "
65:INPUT "DEGRE
S ?":IP:INPUT
"MINUTES ?":
O
70:INPUT "E-EST
OU O-OUEST
?":IV#
75:PRINT "STATI
ON ":IT#
PRINT "LAT.
":IM:NU#
80:PRINT G#:"="
:IP:OIV#
85:P=P+(O/60)
90:M=M+(N/60)
95:IF U#="H"
THEN 110
100:M=M
110:IF V#="E"
THEN 120
115:P=P-P
120:D=3964*SIN (
M*.0174533)
125:E=22300+3964
*(1-COS (M*.
0174533))
130:F=-57.29578*
ATN (D/E)
135:Y=(INT (F*10
0))/100
140:PRINT "DECL.
":IYIS#
PRINT "=====
"
145:INPUT "SATEL
LITE ?":IT#
PRINT "SATEL
LITE ":IT#
150:INPUT "POSIT
ION SATELLIT
E ?":IX
155:PRINT "POS.
":IXIS#
160:X=X+P
165:IF X=180
THEN 175
170:X=X-360

```

# PC 1211

```

175:IF X=-180
THEN 185
180:X=X+360
185:IF X<81.3
THEN 200
190:X=INT ((X-81
.3)/.5)
195:GOTO 330
200:D=COS (O.017
4533*X)*COS
(O.0174533*M
)
205:E=57.29578*(
-ATN (D/C-(D
+D1))/1.570
8)
210:IF E<81.3
THEN 225
215:X=INT ((E-81
.3)/.5)
220:GOTO 330
225:I=180+57.295
78*ATN (TAN
(O.0174533*X
)/SIN (O.017
4533*M))
230:IF I>0THEN 2
40
235:I=1+180
240:I=(INT (I+10
))/10
245:PRINT "AZIM.
":IIIS#
250:J=(A^2+(A+B
)^2-2*A*B)^(.5)
/COS (O.017
4533*E)
255:J=INT (J)
260:PRINT "DIST.
":JJIS# " KM"
265:F=((J^2+A^2-
(A+B)^2)/(2*
A*B))
270:K=-90+57.295
78*(-ATN (F/
(F-(F#F1)))+1
.5708)
275:K=(INT (K*10
))/10
280:PRINT "ELEV.
":KIS#
*****
:RETURN
:RETURN
:RETURN " SOU
S HORIZON":
PRINT " "-
:IXIS#PRINT
LE "GOTO
300

```



# LE HIT DU BLASÉ

Ah, enfin quelqu'un qui se décide à lire mon article ! Bonjour cher ami, la semaine s'est bien passée, pas trop de travail ? Vous avez profité du beau temps ? C'est important de penser aussi au temps, n'est-ce pas ? Passons aux choses sérieuses, vous avez la chance d'avoir pu acheter un TEXAS TI-99 pendant la période où il était en solde, vous avez très bien fait ! Quelle mouche a donc piqué les dirigeants de Texas pour arrêter ce superbe micro-ordinateur ? Sachez, heureux cas-seur de budget familial, que les programmes pour cette machine sont encore régulièrement disponibles et que de nombreuses sociétés travaillent encore pour créer ou adapter des logiciels : ATARI par exemple ou encore PARKER et ROMOX. Pour l'instant, ce sont encore les modules de chez Texas qui se vendent le mieux. En tête du classement, voici PARSEC, le logiciel avec double arbre à cames en tête : je pilote un vaisseau corsaire équipé d'un radar qui me précise le nombre et le type d'attaquants ennemis à qui je souhaite un bon rétablissement une fois que je les aurais descendus. Ces immondes individus arrivent par vague et demandent un solide contrôle de la manette, sinon gare... Ce jeu est obligatoire dans une logithèque "in". Injouable au clavier, les manettes TI sont indispensables ou, encore mieux, avec les manettes Atari (adaptateur nécessaire) et le synthétiseur de parole. **TOMBSTONE CITY** est un jeu complètement fou où je suis un cow-boy égaré au milieu du 21<sup>ème</sup> siècle qui se défend contre des assaillants qui ont une manie bizarre : une fois morts, il se transforment en cactus et encombrant le champ de bataille. Ici encore

les manettes de jeu sont fortement recommandées. **STAR TREK** maintenant : encore des mutants, les Berserks cette fois-ci, qui veulent détruire la terre. C'est fou le nombre de monstres et d'aliens qui veulent détruire notre bonne vieille terre, n'est-il pas ? Je dois nettoyer dix secteurs de toute vie non humaine, j'ai à ma disposition un radar parlant (j'ai toujours avec moi mon SPEECH SYNTHETIZER) et je connais, sur trois dimensions, la position de mes ennemis. **BURGER TIME** : le time qui a pondu ça n'aimait sûrement pas le contenu de son sandwich ! Je suis un super-chef de cuisine, le plus rapide super-chef de l'ouest ! Des œufs menaçants et des hot-dogs terrifiants envahissent ma cuisine, aurais-je le temps de fabriquer suffisamment d'hamburgers ? **M.A.S.H.**, inspiré du film du même nom, m'oblige à aller secourir sous une pluie de balles et d'obus les soldats blessés. Il me faut ensuite les opérer et repartir à nouveau sur le champ de bataille. Absolument infernal avec la parole ! Avec **SUPER DEMON ATTACK**, nous revoilà dans l'espace : des monstres venus de l'Armada Démon veulent prendre possession de la terre. Je sais, je me répète, mais tous ces jeux sont pourtant différents malgré un scénario de base identique. Je descends donc tout ce beau monde, bases et chefs compris, et j'ai en prime le droit de recommencer. **HOPPER** est mignon comme tout : je dois mettre en œuvre une super stratégie pour déjouer les pièges des chasseurs qui veulent capturer mon copain le Kangourou. Bons jeux mesdames, bons jeux mesdemoiselles, bons jeux messieurs et à la semaine prochaine. Claudius

suite de la page 5

## PC 1500

```

CLS :PRINT "
TU TRICHES !
!!!!!!!!!!!!!!
!!"
6001:FOR G=1 TO 7
6002:L*(B,G)=J*(B
,G)
6003:NEXT G
6010:GOTO 5020
10000:WAIT 90:CLS
:PRINT "COORD
DONNEES DEPA
RT "
10010:BEEP 1:INPUT
X1:PRINT X1;
" ";:BEEP 1:
INPUT Y$:IF
Y$="/" THEN
GOTO 6001
10011:Y1=(ASC Y$)-
64:IF X1>15
OR Y1>15OR X
1<1OR Y1<1
THEN IE4
10015:R1=X1:Q1=Y1
10020:CLS :PRINT "
COORDONNEES
ARRIVEE "
10029:BEEP 1:INPUT
X2:PRINT X2;
" ";:BEEP 1:
INPUT Y$:
PRINT Y$:Y2=
(ASC Y$)-64
10030:IF X2>15OR Y
2>15OR X2<1
OR Y2<1 THEN
10020
10031:IF H$="H"AND
Y2<>Y1 THEN
GOTO 10000
10032:IF H$="U"AND
X2<>X1 THEN
GOTO 10000
10033:IF H$="H"AND
(X2-X1)+1<>L
THEN GOTO 10
000
10034:IF H$="U"AND
(Y2-Y1)+1<>L
THEN GOTO 10
000
10035:IF X1>X2OR Y
1>Y2 THEN
GOTO 10000
10036:YH=0:FOR W=1
TO L:IF L*(W
)=0 THEN
LET YH=YH+1
10037:NEXT W
10038:IF YH=L THEN
GOTO 6001
10039:FOR I=1 TO L:
IF M*(R1,Q1)
="AND L*(I)
="+" THEN

```

```

GOTO 6001
10040:IF H$="H"
THEN LET R1=
R1+1
10041:IF H$="U"
THEN LET Q1=
Q1+1
10042:NEXT I
10043:CLS :PRINT "
***** JE D
ESSINE *****
**"
10044:PT=0:MU=1:PS
=0
10045:COLOR 0:FOR
W=1 TO L
10050:O=(X1*14)-6:
P=((15-Y1)*1
4)+6
10060:GLCURSOR (O,
P):IF L*(W)
="+" THEN GOTO
15000
10061:LPRINT L*(W)
:GLCURSOR (O
,P):LPRINT L
*(W)
10065:GOTO 15000
10070:IF H$="H"
THEN LET X1=
X1+1
10080:IF H$="U"
THEN LET Y1=
Y1+1
10100:NEXT W
10101:BO=0
10105:IF LP=7 THEN
LET BO=50
10107:IF GH=0 THEN
LET MU=MU*2
10110:PT(B)=(PS*MU
)+BO
10120:T(B)=T(B)+PT
(B)
10125:GLCURSOR (5,
-50)
10130:CLS :WAIT 30
0:PRINT "JOU
EUR";B;PT(B)
;"PTS TOTAL"
:T(B);"PTS"
10200:N=B:O=B
10230:GOSUB 3000
10250:GH=1
12000:IF PA=JOT THEN
GOTO 20000
12005:IF B=JOT THEN
GOTO 5001
12010:GOTO 5010
14999:END
15000:REM COMPTAGE
DLS POINTS
15001:U$=""
15002:IF L*(W)="/"
THEN LET U$
="+"
15011:IF L*(W)="/"
THEN LET L*(
W)=M*(X1,Y1)
15018:PT=1

```

### SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS :

```

10 FOR I=1 TO 8
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 67,65,80,65,
67,73,84,69

```



## 13 Micro-ordinateurs à prix charter Duriez

DURIEZ EST LE PREMIER spécialiste des calculatrices avancées et ordinateurs portatifs. Fondé en 1783, Duriez ne se laisse pas emballer par le non-durable. Il propose tous les derniers modèles valables, avec accessoires, programmes de jeux, d'affaires et personnels, livres, modes d'emploi, notices descriptives : Sharp, Canon, Olivetti, Casio, Hewlett-Packard, Epson...

ERRATA

ACHETEZ SUR PLACE OU PAR POSTE

Logoiciels Texas TI 99A	Prix
Burger Time	250
Hopper	250
Super Demons Attack	250
Warrior's Island	250
TI Smasher	250
Galaxians	250
Strip 21	120
Esquive	45
Apprendre le Basic	75
Lechecs	85
Poker	160
Abonnement à 4 n° de Mic'oric	25
Abonnement à 4 n° de Mic'oric	80

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

# PROPRICIEL

JEUX · EDUCATIFS · UTILITAIRES · LANGAGE

Studio RAMP

MEMORIC	XENON	ZORGON'S REVENGE	DRACULA'S REVENGE	LABYRINTHE 3D
THE ULTRA	MUSHROOM MANIA	ESQUIVE	STRIP 21	
HOPPER	ORIC MUSICIEN	APPRENDRE LE BASIC	LECHECS	POKER

**ET POUR VOTRE BIBLIOTHEQUE DE NOMBREUX OUVRAGES.**

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

Je paie comptant par CCP ( ) ou par chèque bancaire ( ) Port

à l'exclusion de tout autre mode de paiement. LOGICIELS + LIBRAIRIE = TOTAL

Et près de 50 autres programmes. Bon pour 1 catalogue PROPRICIEL gratuit.

**DES LOGICIELS POUR ORIC, SUR MESURE.**

**ORIC FRANCE. BON DE COMMANDE SANS RISQUE**

A retourner d'urgence à : A.S.N. - Diffusion Electronique S.A., Z.I. le Bois-Grisaille - 94470 Boissy-St-Leger, BP 48

Cette commande bénéficie du délai de quinze jours pour annulation complète et remboursement intégral, pour tout achat ou comptant et par correspondance. Dans ce dernier cas, les logiciels doivent être renvoyés intacts à A.S.N. dans leur emballage d'origine avant le quinzième jour échu. Dans le tableau ci-dessous, complétez les cases correspondantes à vos achats, effectuez le calcul du total (port compris), et reportez-le dans la case "TOTAL".

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

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_  
 Adresse : \_\_\_\_\_  
 Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_  
 Tél. : \_\_\_\_\_  
 Signature : \_\_\_\_\_ Signature des parents pour tout mineur : \_\_\_\_\_



# DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## BON DE PARTICIPATION

Nom :  
Prénom :  
Age : Profession :  
Adresse :  
N° téléphone :  
Nom du programme :  
Nom du matériel utilisé :

déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEBDOGICIEL à le publier. La rémunération pour les pages publiées sera de 1000 francs par page (un programme n'occupant pas une page entière sera rémunéré au prorata de la surface occupée)

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

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé du matériel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des programmes publiés sont conservés, n'oubliez donc pas d'en faire une copie.

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

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

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

● N'oubliez pas et ceci est très important, d'inscrire sur vos supports votre nom, le nom du programme et le matériel utilisé. Notez dans les premières lignes de votre programme, sous forme de REM, votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est

destiné. Nous pourrions ainsi repérer facilement les listings, une fois sortis de l'imprimante.

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

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

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

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

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

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

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

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

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.

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

# MINES

Etes-vous prêts à affronter les dangers d'un champ de mines ? Oui, alors choisissez leur nombre (100 à 300) et observez bien leur localisation... Dans un temps de 30 à 60 secondes, les mines seront enterrées. Et vous devrez traverser le champ !

Lionel BECKER

## ZX 81

```

13 CLEAR
14 CLS
15 GOTO 5000
16 CLEAR
17 CLS
18 REM ----QUESTIONNAIRE----
19 CLS
20 PRINT TAB 1;"QUEL EST VOTRE
PRENOM ?"
21 INPUT Z$
22 PRINT AT 2,5;"-----"
23 CLS
24 LET CHAN=2
25 PRINT AT 4,0;"COMBIEN DE MI
NES VOULEZ-VOUS SUR"
26 PRINT AT 5,0;"VOTRE CHAMP D
E BATAILLE ";Z$;"?"
27 PRINT AT 6,5;"(ENTRE 100 ET
300)"
28 INPUT A
29 IF A<=99 OR A>=301 THEN GOT
O 70
30 PRINT TAB 30,1;"VOULEZ-VOU
S 30 SECONDES"
31 PRINT TAB 30,2;"VOULEZ-VOU
S 1 MINUTE"
32 PRINT TAB 30;"POUR MEMORISE
R LE PARCOURS"
33 INPUT E$
34 IF E$<>"1" AND E$<>"2" THEN
GOTO 85
35 CLS
36 REM ---DESSIN DU JEU---
37 FAST
38 PRINT AT 15,0;"
100 FOR Q=19 TO 21
110 PRINT AT Q,0;"
120 NEXT Q
130 PRINT AT 21,0;"
140 DIM A$(19,31)
150 FOR U=1 TO A
160 LET X=INT (RND*32)
170 LET Y=INT (RND*18)
180 PRINT AT Y,X;"■"
190 LET A$(Y+1,X+1)="■"
200 NEXT U
210 SLOW
220 GOTO 400
230 REM --DEPLACEMENT-DE-L HOMM
E--
300 LET A=17
310 LET B=30
315 LET A$(16,31)=" "
316 PRINT AT A,B;" "
320 PRINT AT A,B;"■"

```

```

325 IF INKEY$="" THEN GOTO 325
327 PRINT AT A,B;" "
330 IF INKEY$="5" THEN LET B=B-
1
340 IF INKEY$="6" THEN LET A=A+
1
350 IF INKEY$="7" THEN LET A=A-
1
360 IF INKEY$="8" THEN LET B=B+
1
370 IF A=18 THEN GOTO 300
375 IF B=32 THEN LET B=31
376 IF B=-1 THEN LET B=0
379 PRINT AT A,B;" "
380 IF A=0 THEN GOTO 8500
390 IF A$(A+1,B+1)="■" THEN GOT
O 495
395 GOTO 320
398 REM --TEMPS-DE-REFLEXION--
400 PRINT AT 19,4;"ALLEZ, IL FAU
T MEMORISER LE "
410 PRINT AT 30,3;"PARCOURS EN
VAL E$=30;" SECONDES"
420 IF E$="1" THEN GOTO 422
421 GOTO 430
422 FOR L=0 TO 354
423 NEXT L
430 IF E$="2" THEN GOTO 432
431 GOTO 440
432 FOR L=0 TO 750
433 NEXT L
440 FOR R=0 TO 17
441 PRINT AT R,0;"
442 NEXT R
443 PRINT AT 19,1;"VOULEZ-VOUS
TRAVERSER LE CHAMP."
444 PRINT AT 20,1;"
O/N)
445 INPUT B$
446 IF B$="O" THEN GOTO 449
447 IF B$="N" THEN GOTO 40
448 IF B$<>"O" OR B$<>"N" THEN
GOTO 445
449 PRINT AT 19,1;"
450 PRINT AT 20,2;"
450 GOTO 300
490 REM --PERDU--
495 PRINT AT 19,1;"*****
*****"
496 PRINT AT 20,1;"*****
*****"
500 FOR P=0 TO 20
501 PRINT AT A,B;"+";AT A,B;"■"
;AT A,B;"*"

```

```

502 PRINT AT A,B;"■"
510 NEXT P
515 PRINT AT 19,1;"
516 PRINT AT 20,1;"
520 NEXT P
523 PRINT AT 19,9;"
525 PRINT AT A,B;" "
526 LET CHAN=CHAN-1
530 IF CHAN=0 THEN GOTO 584
535 LET A$(A+1,B+1)="■"
540 PRINT AT 19,3;"AH, IL NE VOU
S RESTE PLUS QUE"
550 PRINT AT 20,6;"-----" ;
Z$
555 FOR M=0 TO 100
556 NEXT M
560 PRINT AT 19,3;"
570 PRINT AT 20,2;"
580 GOTO 300
583 CLS
584 FAST
585 FOR P=0 TO 15
586 FOR L=0 TO 32
590 IF A$(P+1,L+1)="■" OR A$(P+
1,L+1)="■" THEN PRINT AT P,L;A$(
P+1,L+1)
595 NEXT L
596 NEXT P
597 SLOW
599 REM -AFFICHAGE-DU-PERDANT-
600 PRINT AT 19,3;"VOILA LE PAR
COURS"
601 FOR K=0 TO 200
602 NEXT K
605 CLS
610 PRINT AT 8,3;"AH ";Z$;"VOU
S DEURIEZ MIEUX
620 PRINT AT 9,2;"OBSERVER LE C
HAMP MAIS VOUS
630 PRINT AT 10,2;"FEREZ MIEUX
LA PROCHAINE FOIS"
640 PRINT TAB 30;"VOULEZ-VOUS R
EJOUER (O/N)"
650 INPUT T$
660 IF T$="O" THEN GOTO 40
664 IF T$="N" THEN GOTO 680
665 IF T$<>"O" OR T$<>"N" THEN
GOTO 650
680 CLS
690 PRINT AT 7,3;"DOMMAGE,A LA
PROCHAINE FOIS"
700 STOP
7999 REM ---PRESENTATION----
8000 PRINT AT 0,0;"
8010 PRINT AT 7,4;"■ ■ ■ ■
8020 PRINT AT 8,4;"■ ■ ■ ■
8030 PRINT AT 9,4;"■ ■ ■ ■ ■ ■
8040 PRINT AT 10,4;"■ ■ ■ ■ ■ ■
8050 PRINT AT 11,4;"■ ■ ■ ■
8060 PRINT AT 21,0;"
8070 PRINT AT 15,5;" APPUYER SUR
UNE TOUCHE "
8080 IF INKEY$="" THEN GOTO 8080
8095 CLS
8100 PRINT TAB 30,1;"VOULEZ-VOU
S LES REGLES DU JEU"
8110 PRINT TAB 30,2;"VOULEZ-VOU
S JOUER DIRECTEMENT"
8120 PRINT AT 6,4;"ENTREZ LE NOM
BRE CHOISI"
8130 INPUT R$
8140 IF R$="1" THEN GOTO 8500
8150 IF R$="2" THEN GOTO 16
8160 IF R$<>"1" OR R$<>"2" THEN
GOTO 8130
8500 CLS
8504 REM -AFFICHAGE-DU-GAGNANT-

```



```

8505 PRINT AT 7,10;"-----"
8508 PRINT TAB 30,1;"JE VOUS F
ELICITE"
8510 PRINT TAB 30;"VOUS ME L'AVE
Z PAS FAIT EXPRES"
8520 PRINT TAB 30;"JE SUPPOSE. M
AIS FELICITATIONS."
8530 PRINT TAB 30;"UNE AUTRE FOI
S JE VOUS BATTRAI."
8540 PRINT TAB 30;"VOULEZ-VOUS R
EJOUER ? (O/N)"
8550 INPUT P$
8560 IF P$="O" THEN GOTO 41
8570 IF P$="N" THEN GOTO 680
8580 CLS
8604 REM ---REGLES-DU-JEU---
8605 PRINT AT 0,0;"REGLES DU JEU
"
8610 PRINT AT 1,8;"-----"
8620 PRINT AT 4,1;"LE JEU CONSIS
TE A FAIRE TRAVER"
8630 PRINT AT 5,0;"SER VOTRE BON
HOMME " "■" DU COTE "
8640 PRINT AT 6,0;"SUD AU COTE N
ORD.POUR CELA VOUS"
8650 PRINT AT 7,0;"DISPOSEZ DES
TOUCHES FLECHES "
8660 PRINT TAB 30;"MAIS ATTENTIO
N SI VOUS DESCENDEZ"
8670 PRINT AT 10,0;"TROP BAS,VOU
S REVENEZ A VOTRE"
8680 PRINT AT 11,0;"POINT DE DEP
ART.VOUS AVEZ POUR"
8690 PRINT AT 12,0;"MEMORISER LE
PARCOURS 30 ET 60"

```



# DEMANDEZ LE PROGRAMME

Achetez vos logiciels les yeux fermés, nous les avons testés pour vous !

Nous avons sélectionné pour vous les meilleurs logiciels actuellement disponibles en France. Nous ne prétendons pas que cette liste est complète et définitive et il est évident que nous y rajouterons régulièrement des programmes au fur et à mesure que nous les testerons. Pourtant, vous chercherez en vain certains programmes qui jouissent d'une bonne réputation et qui se vendent surtout grâce à la publicité et aux conseils des vendeurs qui ne peuvent pas connaître tous les logiciels disponibles. Nous avons classé à part les logiciels éducatifs et, par souci d'honnêteté, nos propres produits : les Hebdogiciel Software.

Les prix sont, nous l'espérons, les meilleurs du marché surtout pour les abonnés - anciens et nouveaux - qui bénéficient en plus d'une remise de 10%. Si vous êtes nombreux à nous suivre dans cette expérience nous pourrions rapidement arriver à faire baisser les tarifs des fournisseurs pour atteindre l'objectif que nous nous sommes fixé : ramener les prix à une plus juste valeur !

## SOFT-PARADE

LOGICIEL	EDUCATIF	AVENTURE	REFLEXION	ARCADIS	LANGAGE	NECESSAIRE	INDISPENSABLE	RECOMMANDE	PRIX
<b>APPLE</b>									
1. LODE RUNNER		(Soft)	A J M	++					400,00
2. CHOPLIFTER		(Soft)	A J M	++					400,00
3. PINBALL CONSTRUCTION		(AtariSoft)	A J M	++					369,00
4. PACMAN		(AtariSoft)	A J M	++					369,00
5. MIX PACMAN		(AtariSoft)	A J M	++					450,00
6. AZTEC		(Soft)	A J M	++					400,00
7. WAVY NAVY		(Soft)	A J M	++					450,00
8. AXIS ASSASSIN		(Soft)	A J M	++					450,00
9. DROL		(Soft)	A J M	++					450,00
10. HARD HAT MACK		(Soft)	A J M	++					450,00
11. ONE-ON-ONE		(Soft)	A J M	++					450,00
12. TEMPLE D'APSHAI		(Vid. logiciel)	F J R V	++					385,00
13. TIME ZONE		(Soft)	A J M	++					1.150,00
14. IFR, SIMULATEUR DE VOL		(Vid. logiciel)	F J R	++					350,00
15. FLIGHT SIMULATOR II		(Soft)	A J M	++					455,00
16. MASK OF THE SUN		(Soft)	A J M	++					450,00
17. CHOCOS DES MULTINATIONALES		(Vid. logiciel)	F R	++					385,00
18. LES VAUTOURS		(Vid. logiciel)	F J M	++					395,00
19. A.E.		(Soft)	A J M	++					400,00
20. ZAXXON		(MCC)	A J M	++					450,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1			F J R V						590,00
<b>EDUCATIFS</b>									
LA BELLE AU BOIS DORMANT	(Vid.)	J'apprends à lire et à raconter							385,00
HANSEL ET GRETEL	(Vid.)	J'apprends à lire et à raconter							385,00
EDI-LOGO	(Ediciel)	Le langage des enfants et des parents							1.490,00
<b>ATARI</b>									
1. O'BERT	MODULE (Parker)		A J M	++					450,00
2. SUPER COBRA	MODULE (Parker)		A J M	++					450,00
3. POPEYE	MODULE (Parker)		A J M	++					480,00
4. SPAR BUGS	MODULE (Romox)		A J M	++					398,00
5. SEA CHASE	MODULE (Romox)		A J M	++					398,00
<b>CANON</b>									
HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON XOT N°1 K7			F J R V						150,00
<b>COMMODORE 64</b>									
1. LODE RUNNER	MODULE (AtariSoft)		A J M	++					500,00
2. CHOPLIFTER	MODULE (AtariSoft)		A J M	++					500,00
3. PACMAN	MODULE (AtariSoft)		A J M	++					369,00
4. MIX PACMAN	MODULE (AtariSoft)		A J M	++					369,00
5. PINBALL CONSTRUCTION	DISK (AtariSoft)		A J M	++					450,00
6. ARCHON	DISK (AtariSoft)		A J M	++					450,00
7. AXIS ASSASSIN	DISK (AtariSoft)		A J M	++					450,00
8. HARD HAT MACK	DISK (AtariSoft)		A J M	++					450,00
9. HUBERT	K7 (Loricel)		A J M	++					120,00
10. HUSTLER	K7 (Ere)		A J M	++					95,00
11. RADAR RAT RACE	MODULE (Soft)		A J M	++					190,00
12. JEEP	K7 (Loricel)		F J M	++					120,00
13. BUGABOO	K7 (Ere)		A J M	++					95,00
14. BOUNZY	K7 (Loricel)		A J M	++					120,00
15. ZAXXON	DISK (AtariSoft)		A J M	++					380,00
16. ZAXXON	K7 (AtariSoft)		A J M	++					450,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE N°1 K7			F J R V						150,00
<b>VIC 20</b>									
1. LODE RUNNER	MODULE (AtariSoft)		A J M	++					430,00
2. CHOPLIFTER	MODULE (AtariSoft)		A J M	++					430,00
3. PACMAN	MODULE (AtariSoft)		A J M	++					369,00
4. MIX PACMAN	MODULE (AtariSoft)		A J M	++					369,00
5. BUGABOO	K7 (Ere)		A J M	++					95,00
6. A.E.	MODULE (AtariSoft)		A J M	++					450,00
<b>ORIC 1/ ATMOS</b>									
1. MIGLE D'OR	K7 (Loricel)		A J R	++					180,00
2. ANTON DELTA	K7 (Ere)		A J R	++					95,00
3. GASTRONOM	K7 (Loricel)		F J R	++					95,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N°1 K7			F J R V						150,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE CHATEAU DU DIABLE			F J R V						90,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE CENTRALE ATOMIQUE			F J R V						90,00
<b>SPECTRUM</b>									
1. ANDROID	K7 (Ere)		F J	++					75,00
2. INTERCEPTEUR COBALT	K7 (Ere)		F J R	++					95,00
3. MANOIR DU GENIUS	K7 (Loricel)		F J R	++					140,00
4. BUGABOO	K7 (Ere)		A J	++					95,00
5. MANAGER	K7 (Ere)		F R	++					140,00
<b>EDUCATIFS</b>									
CROQUE NOMBRES	K7 (Vid)	Faire des opérations à partir de 6 ans							125,00
LA COURSE DU ROBOT	K7 (Vid)	Multiplications à partir de 6 ans							125,00
COMBIEN FONT ?	K7 (Vid)	5 premiers jeux de 4 à 6 ans							125,00
DES EN CHUTE LIBRE	K7 (Vid)	Jeu rapide sur les nombres de 4 à 6 ans							125,00
<b>TEXAS TI/99</b>									
1. O'BERT	MODULE (Parker)		A J M	++					450,00
2. DRIVING DEMON	MODULE (AtariSoft)		A J M	++					395,00
3. ANT EATER	MODULE (Romox)		A J M	++					398,00
4. AMBULANCE	MODULE (AtariSoft)		A J M	++					395,00
5. RABBIT RAIL	MODULE (AtariSoft)		A J M	++					395,00
6. HEN PECKED	MODULE (Romox)		A J M	++					398,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°1 Basic simple K7			F J R						150,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°2 Basic étendu K7			F J R V						150,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE TI RUBIS SACRE K7			F J R V						90,00
<b>EDUCATIFS</b>									
COMPLÉMENTS ET MULTIPLES K7 (Vid)		Maths de 8 à 10 ans							135,00
MOTS CROISÉS 1 K7 (Vid)		1ers jeux de 7 à 9 ans							135,00
MOTS CROISÉS 2 K7 (Vid)		1ers jeux de 7 à 9 ans							135,00
LA CAROTTE MALICIEUSE K7 (Vid)		Maths de 7 à 9 ans							175,00
<b>THOMSON T07</b>									
TRIDI 444	MODULE (Vid)		F R						325,00
<b>EDUCATIFS</b>									
QUEST	MODULE (Vid)		F E						325,00
QUEST Histoire	K7 (Vid)		F E						65,00
QUEST Sciences	K7 (Vid)		F E						65,00
QUEST Sports	K7 (Vid)		F E						65,00
RONDE DES FORMES	K7 (Vid)		F E						145,00
NOIX DE COCO	K7 (Vid)		F E						145,00
SIGNES DANS L'ESPACE	K7 (Vid)		F E						175,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE T07 N°1 K7			F J R V						150,00
<b>ZX 81</b>									
INTERCEPTEUR COBALT	K7 (Ere)		A J	++					95,00
PULGA	K7 (Ere)		A J	++					95,00

**A** Logiciel en anglais  
**F** Logiciel en français  
**V** Jeu d'aventure  
**R** Jeu de réflexion  
**J** Jeu d'arcade rapide  
**E** Éducatif  
**L** Langage  
**M** Manette de jeu nécessaire  
**++** Indispensable  
**+** Recommandé

Si vous êtes ABONNÉ, déduisez VOUS-MEMES vos 10% de REMISE sur le bon de commande



10% de remise pour les Abonnés !

**HEBDOGICIEL SOFTWARE**

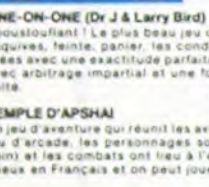


Les classements sont faits en fonction de l'intérêt du programme et non de son prix, c'est à vous de juger de l'opportunité de la dépense. N'oubliez quand même pas que si le rapport qualité/prix est mauvais, le logiciel ne peut figurer dans cette page !



**IFR**  
 12 programmes de jeu pour ORIC 1 et ATMOS

**MANOIR DU DR GENIUS**  
 Pas sympa le docteur Genius, il en veut à votre peau. Tâchez de ne pas vous perdre dans les 24 pièces de cette baraque, ça exploite et ça montre dans tous les coins ! Graphisme moyen mais les logiciels d'aventure français pour Spectrum ne courent pas les rues...



**ONE-ON-ONE**  
 Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade, les personnages sont redimensionnables (à l'aube du jeu) et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en Français et on peut jouer tout seul.



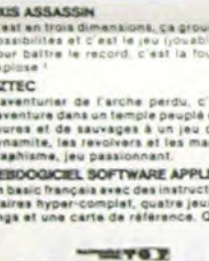
**MANSUEL & GRETEL**  
 Magnifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, les spéciaux. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'inclinaison... Tout !



**HARD HAT MACK**  
 Vous avez sur la tête un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine, avant de mourir, vous aurez bien rigolé !



**WAVY NAVY**  
 Faire naviguer votre bateau à travers les hélicoptères ennemis, les avions hostiles, les bombardiers et les fusées, c'est déjà pas facile. Mais quand il faut en plus éviter les mines et rester juché sur le sommet des vagues... Graphisme extra, musiques géniales !



**PACMAN & MRS PACMAN**  
 Le seul, l'unique, l'incomparable ! Toujours imité, jamais égale. Très beau, pas trop cher, PACMAN passant sa vie dans les cafés, sa nana a fini par le rejoindre, normal !



**PINBALL CONSTRUCTION**  
 Magnifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les bumpers, les drop-targets, les couleurs, les spéciaux. Vous définissez les points de chaque élément, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'inclinaison... Tout !



**AZTEC**  
 L'aventurier de l'arche perdue, c'est vous ! Un superbe jeu mêlant l'aventure dans un temple peuplé de serpents, de crocodiles, de dinosaures et de sauvages à un jeu d'arcade où vous pouvez utiliser la dynamique, les réflexions et les machettes que vous avez trouvées. Bon graphisme, jeu passionnant.



**HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1**  
 Un basic français avec des instructions redimensionnables, un Logo, 5 utilitaires hyper-complets, quatre jeux, un manuel de 80 pages avec listings et une carte de référence. Qui dit mieux pour 590 francs ?



**AXIS ASSASSIN**  
 C'est en trois dimensions, ça grouille d'araignées, ça a une infinité de possibilités et c'est le jeu (vivable) le plus intéressant connu. Pour battre le record, c'est la fourme de progner et le joystick qui exploite !



**HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE 64 N°1**  
 Rapide, coloré, amusant, intéressant, tout est là : grenouille, le mur de briques, les jeux de l'espace, les jeux de réflexion et de société, les jeux de carte, l'aventure et la rigolade ! L'achetez pas, bonjour les dégâts !



**CHOPLIFTER**  
 Pilote d'hélicoptère au Viet-Nam, ça devait pas être de la tarte ! Ici, en plus des tanks et des avions de chasse qui vous en veulent, vous avez droit aux projectiles des satellites. Très beau graphisme, pilotage précis, un super logiciel.



**LODE RUNNER**  
 Ce jeu se fait de mieux dans le genre échelle-échafaudage-donkey kong. 150 différentes chambres au total, 17 niveaux de difficulté, la possibilité de créer son propre jeu, un super-graphisme et une animation hyper-réaliste. Plus beau que ça, tu meurs ?



**ARCHON**  
 C'est un jeu d'échecs ? Oui. C'est un jeu d'arcade ? Oui. C'est un jeu d'aventure ? Oui. Améliorez votre adversaire sur chaque case de l'échiquier avec armes et magies diverses. Intenable !



**HEBDOGICIEL SOFTWARE TI/99 N°1**  
 Des jeux de réflexion comme le jeu de dames ou le jeu de dames, en passant par les classiques Parker, Othello ou Cesse-à-bric au jeu d'arcade comme Bomber, Minorette et Mission impossible, il vous faudra de longues heures pour essayer ces douze jeux et des semaines pour en venir à bout. Si vous êtes fatigué, défendez-vous avec une partie de Pêche ou avec Achille et sa lance.



**LES VAUTOURS**  
 Un espace invaders en français pour un ou deux joueurs avec clavier ou joystick. Très beau, pas cher.



**HEBDOGICIEL SOFTWARE TI/99 N°2**  
 Le basic étendu du Texas est pur et dur, et cela se voit dans les douze programmes de ce logiciel. Mister Frogg, Commando, Bowling et Crocodile avant d'ont rien à envier aux modules dont ils s'inspirent. Roland Garcia vous permettra de monter au fil, de faire des amorces et de devenir le champion de tennis que le monde nous envie. La Grande bouffe, Monckha, Martelle randonnée, Tunnel, Superman et Rome et Juliette sont des créations originales et nous vous laissons la surprise de leur découverte. Gnoi, un très joli jeu d'aventure achève le festival !



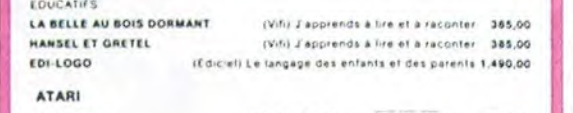
**BUGABOO**  
 Essayez donc de sortir du trou dans lequel vous êtes tombé. Quelques bonds y suffiront peut-être, à moins que vous soyez bête, avant Graphisme extra, un peu lent.



**RADAR RAT RACE**  
 Des chats, des souris et du fromage dans un labyrinthe. Ça va très vite, mais le graphisme n'est pas très terrible.



**HUSTLER**  
 Un billard américain à trous pour 95 francs, un cadeau !



# INDIENS

Vous êtes seul dans Fort-Apache, et vous subissez les assauts incessants d'indiens excités, désireux de s'emparer de votre scalp. A vous, si vous tenez à votre vie, de repousser leurs attaques. Vous ne pouvez tirer que par les meurtrières, et il vous faut tuer l'indien pour avoir quatre points ; abatte le cheval ne rapporte qu'un seul point, et la chute de son cheval n'arrête pas l'assaillant. Déplacez-vous à l'aide des touches A et Z et appuyez sur la touche "espace" pour tirer ; chaque tir annule le précédent. Les touches sont à répétition automatique. Bientôt les cadavres jonchent la plaine, mais la vitesse augmente rapidement. Alors, défendez-vous bien !

P-H BERSANI



## VIC 20

```

12 POKE36879,13:PRINT"INDIENS"
13 PRINT"↑=UP"↑=DOWN"↑=SPACE= FIRE"
14 PRINT"↓=DOWN"↑=SPACE= FIRE"
15 REM *****
16 REM * GENERATEUR *
17 REM * DE *
18 REM * CARACTERES *
19 REM *****
20 PRINT"J":POKE36869,255:POKE56,28:POKE52,28:CLR:CO=38400:G=7168:POKE36879,250
21 REM
22 REM
23 REM
24 FORI=COTOC0+506:POKEI,0:NEXT:FORI=GT0G+400:POKEI,0:NEXTI
30 FORL=0T07:READA:IFA=-1THEN49
31 REM
32 REM
33 REM
34 POKEG+8*R+L,R:NEXTL:R=R+1:GOTO30
40 DATA153,189,90,60,24,123,68,192,1,38,14,4,52,12,36,60
41 DATA1,2,30,14,4,52,12,4,84,92,193,190,190,34,65,129
42 DATA84,92,192,191,190,34,68,40,16,20,84,92,80,112,16,16
43 DATA4,153,90,60,24,24,165,66,48,120,48,254,112,56,40,236
44 DATA142,236,172,60,12,61,34,96,48,48,48,48,48,48,0,0,0,0,0
45 DATA2,158,255,0,0,54,34,38,126,255,0,0,0,16,0,0,0,0,-1
46 REM *****
47 REM *DEBUT PARTIE*
48 REM *****
49 CLR
50 S=36877:W=7923:POKEW,7:FORZ=0T011:POKE7682+44*Z,9:NEXTZ
57 CO=38400:P=7680:FORI=COTOC0+506:POKEI,0:NEXTI:H=70
58 REM
59 REM
60 FORZ=0T08:O=INT(RND(2)*506):POKEO+0,5:POKECO+0,5:NEXTZ
64 REM
65 REM
66 REM
67 REM
68 N=32:B=2:C=3:D=4:R=INT(RND(1)*17):M=P+(R+2)*22:POKES+1,15:K=11

```

```

72 REM
73 REM
74 A=PEEK(203):IFA=17THENPOKEW,N:W=W+22:POKEW,7
75 REM
76 REM
77 REM
78 REM
79 IFA=33THENPOKEW,N:W=W+22:POKEW,7
80 REM
81 REM
82 REM
83 REM
84 GETA#:IFA#=""ANDPEEK(W+1)<9THENPOKES,210:FORT=1T099:NEXT:POKES,0:TT=W+1
85 REM
86 REM
87 POKETT,N:TT=TT+1:POKETT,12
88 REM
89 POKEM,N:POKEM+22,N:M=M-1:POKEM,B:IFM/2=INT(M/2)THENPOKEM+22,C
90 REM
91 REM
92 REM
93 REM
94 IFM/2<INT(M/2)THENPOKEM+22,D
95 REM
96 REM
97 REM
98 IFU>=20THENH=0
99 POKES-1,220:FORT=1T0H:NEXT:POKES-1,200:FORT=1T0H/2:NEXT:POKES-1,0
100 POKET,N:T=T+1:POKET,12
101 REM
102 REM
103 REM
104 REM
105 IFPEEK(M-1)=90RPEEK(M+1)=9THEN200
106 REM
107 REM
108 IFM=TT+10RM=TTTHENPOKEM,6:POKEM+22,C:POKEM-1,N:GOTO130
109 REM
110 REM
111 IFTT=M+210RTT=M+22THENPOKEM+22,K:POKEM,N:POKEM-1,1:FORT=1T0400:NEXT:GOTO120
112 REM
113 REM
114 PRINT"SCORE";U,"RECORD";G:GOTO75
115 REM
116 REM
117 REM
118 REM
119 REM
120 POKEM-1,N:M=M+21:POKEM,1:POKES-1,150:FORT=1T0120:NEXT:POKES-1,0:TT=0:U=U+1
121 FORT=1T0500:NEXT:B=8:C=N:D=N:K=N:GOTO75
122 REM
123 REM
124 REM
125 REM
126 REM
127 REM
128 FORL=1T015STEP3:FORMM=20T0220+L*2:POKES-1,MM:NEXTMM:NEXTL:POKES-1,0:U=U+4
129 REM
130 REM
131 REM
132 REM
133 REM
134 FORT=0T0300:NEXTT:POKEM,N:POKEM,10:POKEM+22,K:FORT=1T02000:NEXT:TT=0:GOTO70
135 REM
136 REM
137 REM
138 REM
139 REM
140 REM
141 REM
142 REM
143 REM
144 REM
145 REM
146 REM
147 REM
148 REM
149 REM
150 REM
151 REM
152 REM
153 REM
154 REM
155 REM
156 REM *****
157 REM * FIN DE *
158 REM * PARTIE *
159 REM *
160 REM *****
161 REM
162 POKEM,N:W=W+21:POKEM,N:POKEM+22,N
163 REM
164 REM
165 POKEM,0:POKEM-21,8:FORT=0T0150:NEXT:POKEM,N:POKEM-21,N:W=W+22:IFW>8163THEN22
166 REM
167 REM
168 REM
169 REM
170 REM
171 REM
172 REM
173 REM
174 REM
175 REM
176 REM
177 REM
178 REM
179 REM
180 REM
181 REM
182 REM
183 REM
184 REM
185 REM
186 REM
187 REM
188 REM
189 REM
190 REM
191 REM
192 REM
193 REM
194 REM
195 REM
196 REM
197 REM
198 REM
199 REM
200 REM
201 REM
202 REM
203 REM
204 REM
205 REM
206 REM
207 REM
208 REM
209 REM
210 REM
211 REM
212 REM
213 REM
214 REM
215 GOTO210
216 REM
217 REM
218 REM
219 REM
220 FORT=1T0300:NEXT:POKE36869,242:PRINT"ROP TARD!"
221 REM
222 REM
223 REM
224 REM
225 PRINT"MAIS VOUS AVEZ:"PRINT"POINTS"
226 REM
227 REM
228 REM
229 IFU>GTHENPRINT"LE RECORD EST BATTU":G=U
230 REM
231 REM
232 REM
233 REM
234 REM
235 REM
236 REM
237 REM
238 REM
239 REM
240 PRINT"POKE36869,255:PRINT"J":TT=0:U=0:GOTO50
241 REM
242 REM
243 REM
244 REM
245 REM
246 REM
247 REM
248 REM
249 REM
250 REM
251 REM
252 REM
253 REM
254 REM
255 REM *****

```

# EMPRUNT

EMPRUNT est écrit pour TRS 80 modèle 1 ou ses compatibles et imprimante Microline 80. Ce programme permet :

- connaissant le taux d'intérêt d'un emprunt, sa durée et le montant des échéances constantes, d'en connaître le montant en capital.
- connaissant le montant en capital, sa durée et le taux d'intérêt, de connaître le montant des échéances constantes.
- de faire un tableau d'amortissement sur imprimante.
- de calculer le capital restant dû après paiement de n échéances.

Tout ça ne manque pas d'intérêt, pas vrai ?  
Edmond CARCELLE

Remarque: L'instruction LPRINT CHR\$(27) CHR\$(66) est un mode de la Microline 80 permettant l'impression sur 64 colonnes par réduction des marges gauche et droite. Particularités du programme : le choix entre deux types d'intérêts : réels et proportionnels correspondant aux intérêts composés et aux intérêts simples.



## TRS 80

```

10 CLEAR500
20 DEFDBLC,E,M,P
30 CLS
40 T$="TAUX ANNUEL"
50 C$="MONTANT DU PRET"
60 E$="MONTANT DE L'ECHANCE"
70 P$="NOMBRE ANNUEL D'ECHANCES"
80 N$="NOMBRE TOTAL D'ECHANCES"
90 A$="*****"
1000 CLS:PRINT@B4,"L'EMPRUNT ET SON REMBOURSEMENT"
1010 PRINT:PRINT@154," M E N U":PRINT
1020 PRINT"1.- MONTANT DE L'EMPRUNT
2.- CALCUL DES ECHANCES
3.- TABLEAU D'AMORTISSEMENT
4.- CAPITAL RESTANT DU A L'ECHANCE N
5.- FIN DE PROGRAMME"
1030 PRINT:PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX"IC0
1040 ONCOGOTO2000,3000,5000,6000,1050
1050 END
2000 REM MONTANT DE L'EMPRUNT
2010 PRINT:INPUT

```

```

2020 PRINT:INPUT
2030 PRINT:INPUT
2040 PRINT:INPUT
2050 GOSUB9000
2060 C=E*(1-(1+M)^-N)/M:CLS
2070 GOSUB9100
2080 PRINT"EN REMBOURSAANT":PRINTUSINGA#E:PRINT"FRS PAR":PE#
2090 PRINTN:"FOIS, VOUS POUVEZ OBTENIR UN PRET DE"
2100 PRINTTAB(20):USINGA#C:PRINT"FRS"
2110 PRINT"A UN TAUX DE":IT:"%":PRINT:PRINT
2120 CO=(E+N)-C
2130 PRINT"LE MONTANT TOTAL DES AGIOS SERA DE":PRINTUSINGA#CO:PRINT"FRS"
2140 PRINT:PRINT:PRINT"TAPEZ UNE TOUCHE POUR REVENIR AU MENU"
2150 L$=INKEY:IFL$=""THEN2150ELSE1000
3000 REM CALCUL DES ECHANCES
3010 PRINT:INPUT
3020 PRINT:INPUT
3030 PRINT:INPUT
3040 PRINT:INPUT
3050 GOSUB9000
3060 E=C*M/(1-(1+M)^-N)
3070 GOSUB9100
3080 CLS:PRINT"POUR REMBOURSER":PRINTUSINGA#C:PRINT"FRS"
3090 PRINT"AVEC DES INTERETS A":IT:"% PAR AN"
3100 PRINT"EN":N:"";PE#
3110 PRINT"LE MONTANT DE CHACUNE DES ECHANCES SERA DE"
3120 PRINTTAB(25):USINGA#E:PRINT"FRS"
3130 PRINT:PRINT:PRINT"TAPEZ UNE TOUCHE POUR REVENIR AU MENU"
3140 L$=INKEY:IFL$=""THEN3140ELSE1000
5000 CLS:PRINT:INPUT
5010 PRINT:INPUT
5020 PRINT:INPUT
5030 PRINT:INPUT
5040 GOSUB9000
5050 E=C*M/(1-(1+M)^-N):GOSUB9100
5060 PRINT:PRINT:PRINT"ALLUMEZ L'IMPRIMANTE"
5070 FORI=1T05000:NEXT
5080 LPRINTCHR$(27)CHR$(66)
5090 LPRINTSTRING$(64,"*")
5100 LPRINT"* MONTANT DU PRET":TAB(30):":":LPRINT:USINGA#C:LPRINTTAB(63)*"
5110 LPRINT"* TAUX D'INTERETS":TAB(30):":":LPRINT:USINGA#IT:LPRINTTAB(63)*"
5120 LPRINT"* PERIODICITE DES ECHANCES":TAB(30):":":LPRINT:PE#LPRINTTAB(63)*"
5130 LPRINT"* NOMBRE D'ECHANCES":TAB(30):":":LPRINT:N:LPRINTTAB(63)*"
5140 LPRINTSTRING$(64,"*")
5150 LPRINT"* ECHANCE * MONTANT * AMORTISSEM * INTERETS * RESTE DU *"
5160 LPRINTSTRING$(64,"*")
5170 FORI=1TON
5180 IE=C*M:AE=E-IE:C=C-AE
5190 LPRINT"*":LPRINTTAB(6):I:LPRINTTAB(11):USINGA#IE:LPRINTTAB(25):USINGA#IA
E:LPRINTTAB(36):USINGA#IE:LPRINTTAB(49):USINGA#C:LPRINTTAB(63):"
5200 NEXTI
5210 LPRINT"*":TAB(63)*":LPRINT"*":LPRINTTAB(11):USINGA#E+N:LPRINTTAB(63):"
5220 LPRINT"*":TAB(63)*":LPRINTSTRING$(64,"*")
5230 PRINT"TAPEZ UNE TOUCHE POUR REVENIR AU MENU"
5240 L$=INKEY:IFL$=""THEN5240ELSE1000
6000 ' CAPITAL RESTANT DU
6010 CLS:PRINT:INPUT
6020 PRINT:INPUT
6030 PRINT:INPUT
6040 PRINT:INPUT
6050 GOSUB9000
6060 INPUT"APRES QUELLE ECHANCE VOULEZ VOUS CONNAITRE LE SOLDE RESTANT DU":IX
6070 FORB=1TOX
6080 C=C-(E-C*M)
6090 NEXT
6100 CLS:PRINT"APRES PAIEMENT DE LA":IX:"ME ECHANCE"
6110 PRINT"VOUS RESTEZ DEVOIR EN CAPITAL UNE SOMME DE:"
6120 PRINTTAB(30):USINGA#C:PRINT"FRS"
6130 PRINT:PRINT:PRINT"TAPEZ UNE TOUCHE POUR REVENIR AU MENU"
6140 L$=INKEY:IFL$=""THEN6140ELSE1000
9000 INPUT"TAUX (PRO)PORTIONNEL OU (R)EEL":IZ#
9010 IFZ$="PR"THENM=T/P/100:RETURN
9020 M=((1+T/100)^I)/(1/P)-1:RETURN
9100 IFP=12THENPE$="MOIS":RETURN
9110 IFP=6THENPE$="SEMESTRE":RETURN
9120 IFP=4THENPE$="TRIMESTRE":RETURN
9130 IFP=1THENPE$="AN":RETURN

```



Non, ça n'est pas une plaisanterie : le programme HUMOUR, de la série jeux et Lettres, vous propose de tester votre sens de l'humour... anglais bien entendu ! LISVITE est un exemple de programme permettant la mise en œuvre des principes d'entraîne-

ment à la lecture (pour lire Hebdogiciel plus vite !)  
... Retour des calculatrices pour les matheux et toujours une petite place pour les petits potins.  
Pierrick GLAJEAN

tif. L'élève découvre qu'un mot peut avoir plusieurs sens, car plusieurs histoires drôles reposent sur des mots à double sens ; cela on le sait, mais on l'oublie quand on apprend une langue étrangère. Il est bon de rappeler qu'un mot prend un sens différent suivant le contexte dans lequel il est employé. Prenons le mot anglais "change" par exemple, que l'on trouve dans l'histoire que nous présentons dans la première séquence à propos de l'état d'un malade qui a avalé un gros billet de banque : le docteur veut savoir si son état a évolué : l'infirmière lui répond : "There is no change" selon le cas on pourra comprendre "il n'y a pas eu d'évolution" ou "on n'a pas rendu la monnaie". C'est précisément l'interférence de deux situations permettant la double interprétation d'un même mot qui produit l'effet comique. Nous espérons que ces finesses n'échapperont pas aux utilisateurs de ce programme ou qu'ils les découvriront. De toutes façons, ils sont assurés de rire un bon coup.

### HUMOUR ANGLAIS

Voulez-vous savoir si vous avez le sens de l'humour et à quel degré ? Il vous suffit de faire tourner le programme ci-après. Mais ce diagnostic ne peut être obtenu que si vous possédez déjà des connaissances en anglais car votre sens de l'humour doit pour se manifester passer par des histoires drôles racontées en langue anglaise. Ce programme s'adresse donc à ceux qui ne sont pas des débutants mais de niveau dit "intermédiaire" selon la terminologie utilisée en formation continue. Le désir de vous rassurer sur votre sens de l'humour joint à la perspective de rire un bon coup vous incitera certainement à faire l'effort de compréhension qui vous est demandé et de ce fait, vous ferez très probablement des progrès en anglais tout en vous amusant. C'est là le véritable pédagogique du programme que nous vous proposons.

La structure du programme choisi pour cela est celle d'un banal questionnaire à choix multiple. On connaît leur succès tant auprès de l'élève que des enseignants et des auteurs de programmes. Les élèves y voient un moyen amusant d'apprendre, qui tient parfois du jeu des devinettes, les enseignants y trouvent un moyen commode pour effectuer le contrôle des connaissances sans avoir à consacrer un temps considérable à des corrections longues et fastidieuses. Les informaticiens débutants y voient des programmes faciles à écrire avec les instructions élémentaires de base Print, Input, If Then. C'est peut-être pour toutes ces raisons qu'on trouve une telle profusion de programmes de QCM sur le marché, en particulier dans le domaine de l'EAO. Ce qui les distingue c'est le sujet traité, la présentation, la manière dont on peut obtenir de l'aide, le compte à rebours, etc... La principale originalité de notre QCM réside dans le contenu des items. On sait que chaque communauté culturelle possède dans son folklore un stock d'histoires drôles que tout le monde se raconte. Nous avons sélectionné une vingtaine de ces histoires et nous avons bâti notre programme autour. Quelques impératifs d'ordre pédagogique et technique ont présidé à ce choix. Il faut en effet qu'une histoire soit relativement facile à comprendre par des étrangers, il faut également qu'elle soit suffisamment courte pour ne pas charger l'écran du moniteur, etc... Chaque séquence de notre programme comporte donc l'affichage de cette courte histoire, mais il y manque la dernière phrase, ce que les spécialistes appellent "la chute", qui produit immanquablement un effet comique. Par contre, ce petit texte est suivi de quatre propositions susceptibles de donner à l'histoire une conclusion parfaitement logique. La chute se trouve parmi les quatre phrases et si vous avez le sens de l'humour vous devez trouver laquelle et l'indiquer. Nous avons prévu la possibilité de demander de l'aide : en pressant la touche 5 on obtient l'affichage pendant un court laps de temps de certaines indications susceptibles d'aider à la compréhension de l'histoire.

Le principal problème que l'on rencontre dans la réalisation d'un tel QCM est celui du choix de ce qu'on appelle les "distractors", c'est-à-dire, les phrases qui accompagnent le texte uniquement pour rendre la détection à la bonne réponse difficile. Nous y avons apporté un soin particulier : nous avons fait en sorte que chaque "distractor" soit plausible et fasse réfléchir. De ce fait, c'était pour nous, pédagogues, une occasion d'y introduire des tournures idiomatiques et des expressions à revenir en rapport avec le thème général de l'histoire. Ainsi, le joueur enrichi son vocabulaire. Mais, cet enrichissement ne s'effectue pas uniquement sur le plan quantita-

```

11
100
110
120
130
140
-----
150 DIM PR$(4,19) !a modifier si vous ajoutez des data.
160 NDATA=20 !nombre des data. Chaque data occupe 3 lignes de programme: texte, que
170 ! PAS DE VIRGULE A L'INTERIEUR D'UNE DATA
180 DATA doctor-what is the condition of the boy who swallowed the ten dollar bill
190 DATA 1.he is much worse 2.he feels much better 3.there's no change yet
200 DATA CHANGE= rendre la monnaie =changement BILL =ici:bill
210 DATA jo-did you feel better after you went to the dentist ? ann-i certainly
220 DATA 1.he wasn't in 2 he didn't hurt me 3.i was much relieved
230 DATA TO RELIEVE=v. soulager TO HURT=v. faire mal/blesser
240 DATA patient-how much do you take for treating a split personality ?
250 DATA 1.that's a big problem 2.five pounds each 3.a lot
260 DATA SPLIT=fendue/coupee en deux CF:banana split
270 DATA teacher-tom if you had $10 in one pocket and $5 in the other...what would you have?
280 DATA 1.$15 i suppose 2.somebody else's jeans. 3.a nice surprise
290 DATA no help needed here. remember simply that HAVE issued with food cigarettes ..
300 DATA teacher-where is the english channel ? student -i don't know....
310 DATA 1.we never left home 2.i can't see it on the map 3.we can't get it on our tv 4.somewhere between France and England,3
320 DATA CHANNEL avec majuscule=la manche. sans=canal uhf
330 DATA a man took his old car to the garage to have the oil changed mechanic-your oil is o.k but
340 DATA 1.your plugs need changing 2.The filter needs changing 3.The engine needs changing 4.the contact points need changing.,3
350 DATA GARAGE=garaage PLUGS =bougies C.P =vis platinees
360 DATA -what did your husband say when you smashed his car ? -shall i leave out the swearwords ? -please do...
370 DATA 1.he said nothing 2.he said i was an idiot 3.he said he was in danger,1
380 DATA SWEAR=jurer.SWEAR WORD=juron
390 DATA in the year 2001 the first restaurant opened on the moon.it wasn't a big success because...
400 DATA 1.it lacked atmosphere 2.it lacked fast food 3.it lacked soft music 4.it lacked dim lighting,1
410 DATA DIM=marque de bas feminins adjectif: (lumiere) tamisee
420 DATA judge-why did you park in a forbidden site ? driver -I don't understand; there was a sign which said:....t
430 DATA 1.PARKING FREE 2.PARKING LIMITED TO 1 HOUR 3.FINE FOR PARKING 4.PARKING FREE BETWEEN MEALS,3
440 DATA FINE=amende FINE=super
450 DATA husband -why are you wearing a dress soaking wet ? wife -well I bought it this morning and on the label it said:.....
460 DATA 1.75% cotton;25% dacron 2.drip dry 3.no ironing 4.wash and wear,4
470 DATA SOAKED=trempé...vocabulaire relatif aux taches menageres (lessive; repas sage etc...)
480 DATA customer -is this a second hand store ? shopkeeper-sure it is ! customer -good!! have a problem with my watch
490 DATA 1.i need a new one 2.i want a second hand watch 3.i need a new second hand 4.i want a second hand,3
500 DATA SECOND HAND=iguille des secondes SECONDS
510 DATA kid-i knew you were coming to see my sister. matcho-how did you find out?kid -...
520 DATA 1.she took a bath 2.she put on her new dress 3.she bought a new perfume 4.she hid the other man's picture,4
530 DATA HID= Preterit de to hide: cacher/planquer.
540 DATA a young man in a paper shop on st valentine's day -do you have cards that say "you are THE ONLY ONE i will ever love" ?
550 DATA -yes sir we do. 1.-let me have a look 2.-give me a dozen. 3.-give me one with a heart 4.-how much is it
560 DATA 2.DOZEN=12 girl friends
570 DATA son-i don't know whether to get a job in a barber shop or write children stories about animals. father-....
580 DATA 1.toss a coin;heads or tails 2.choose what you like best 3.writing stories is nice 4.choose what brings in the most money,1
590 DATA HEADS OR TAILS=pile ou face TOSS A COIN=lancer une piece
600 DATA a landlord wrote a letter to know if his tenant wanted to renew his lease on the house he was renting.He received this brief answer:
610 DATA 1.i remain yours; faithfully 2.i remain. yours faithfully 3.i remain yours faithfully 4.i'm leaving.yours truly,2
620 DATA TO REMAIN=rester YOURS FAITHFULLY=formule de fin de lettre
630 DATA sherlock holmes-i see dear watson that you are wearing your winter underwear watson -fantastic! how did you deduce that ?
640 DATA 1.the maid told me that 2.your face is unusually red 3.i see a woollen thread... 4.you've forgotten to put your trousers on
650 DATA 4.UNDERWEAR=sous vêtements
660 DATA an electrician called spark appeared in court with the charge of battery."put him in a dry cell"said the judge;prisoner's lawyer.
670 DATA -don't do that... 1.he'll have a heart attack 2.he'll get terribly ill 3.he'll get a terrible shock 4.he'll go mad
680 DATA 3.SPARK=étincelle DRY CELL= pile Wonder SHOCK=secousse BATTERY=voile de fait
690 DATA teacher-why are you so late?john -because i saw a sign on the road saying SCHOOL AHEAD...
700 DATA 1.GIVE WAY 2.SLOW DOWN 3.PROCEED WITH CARE 4.DANGER,2
710 DATA SCHOOL AHEAD SLOW DOWN=ralentir école
720 DATA burglars surprised by the police.quick lets jump out of the window one of them objects-but we're on the thirteenth floor!
730 DATA 1.we have no other choice 2.we mustn't be caught again 3.let's study a nother idea 4.there's no time to be superstitious.,4
740 DATA THIRTEEN=13 (chiffre qui porte malheur)

```

```

750 DATA customer:i'd like a thermo- meter please. shop assistant-
which kind would you like ? fahrenheit or celsius ?
760 DATA customer -fahrenheit... 1.i know it's the best brand 2.i'am English you see. 3.i did not know the other 4.it's for home use
770 DATA 1.BRAND=marque
780
-----
790 ! DEBUT DE PARTIE
800 CALL CLEAR :: CALL COLOR(3,2,16,4,2,16):: FOR G=5 TO 8 :: CALL COLOR(G,14,1)
:: CALL COLOR(G+4,5,1):: NEXT G
810 CALL COLOR(13,10,10,14,11,11)
820 CALL CLEAR :: PRINT "T E S T Y O U R S E N S E" :: " O F H U M
O U R" :: FOR L=1 TO 10 :: PRINT :: NEXT L
830 INPUT "nombre de questions (1-STR$(NDATA-1)&) ?":ITEMS :: IF ITEMS>0 THEN
850
840 PRINT :: PRINT "ce n'est pas suffisant pour pouvoir vous juger" :: GOTO 830
850 IF ITEMS<NDATA THEN 870
860 PRINT "pas plus de "NDATA-1 :: GOTO 830
870 CALL CLEAR :: PRINT "minute papillon":"je lis ma memoire"
880 GOSUB 1280 ! LIRE LES DATA
890 ! EXEMPLE
900 CALL CLEAR :: PRINT "Vous commencez S.V.P. par taper votre nom:" :
910 INPUT NOM$ :: CALL CLEAR :: PRINT "dear "NOM$:" " " "on va d'abord vous expliquer comment proceder afin que "
920 PRINT "vous ne soyez pas pris au depourvu": : "voici un exemple de ce qu'il faut fair": : "n'oubliez pas ENTER quand ca clignote"
930 INPUT A$ :: I=0 :: GOSUB 1420 :: BON=0
940 FOR DEL=1 TO 300 :: NEXT DEL :: CALL CLEAR :: PRINT
950 PRINT "NB chaque fois que votre reponse est bonne, vous marquez 2 points." :
960 PRINT "chaque fois que vous appuyez sur 5 pour avoir de l'aide vous avez 1 point de moins": :
970 PRINT "etes vous pret a commencer ou voulez vous revoir la manoeuvre ?": : "tapez": : " 1 pour demarrer"
980 PRINT " 2 si vous n'avez pas encore joue...c'est pourtant simple "
990 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 THEN 990 ELSE IF K=49 THEN 1010
1000 CALL CLEAR :: PRINT "revoyons la manoeuvre .... faut avoir de l'humour" :: GOTO 930
1010 CALL CLEAR
1020 PRINT "inutile de taper comme une brute sur les touches":"ce n'est pas une machine a ecrire." :: INPUT A$
1030 CALL CLEAR :: PRINT "attention on demarre" :: FOR DEL=1 TO 200 :: NEXT DEL :: CALL CLEAR
1040 !
1050 ! BOUCLE D'AFFICHAGE DES QUESTIONS
1060 RANDOMIZE :: SCO=0 :: PA=0 :: R=NDATA-1
1070 I=INT(RND*4)+1 :: GOSUB 1420 :: PA=PA+1
1080 IF BON<>1 THEN 1100
1090 FOR J=1 TO R-1 :: FOR K=1 TO 4 :: PR$(K,J)=PR$(K,J+1):: NEXT K :: EXT J :: BON=0 :: R=R-1
1100 DISPLAY AT(22,1):"maintenant "NOM$:"pressez enter pour la suite" :: ACCEPT AT(19,20)BEEP:A$ :: CALL CLEAR
1110 IF PA=ITEMS THEN 1150
1120 GOTO 1070
1130 !
1140 ! CONCLUSION
1150 CALL CLEAR :: PRINT NOM$:"voici votre score "SCO:" sur "ITEMS*2
1160 PRINT :: PRINT :: PRINT "on peut donc considerer que "
1170 IF SCO>ITEMS*4 THEN 1190
1180 PRINT "vous n'avez pas du tout le sens de l'humour ou que vousetes nul en anglais" :: GOTO 1260
1190 IF SCO>ITEMS*8 THEN 1210
1200 PRINT "vous avez un peu d'humour mais pas beaucoup." :: GOTO 1260
1210 IF SCO>ITEMS*12 THEN 1230
1220 PRINT "vous avez de l'humour" :: GOTO 1260
1230 IF SCO>ITEMS*16 THEN 1250
1240 PRINT "vous etes bien drôle" :: GOTO 1260
1250 PRINT "vous pouvez rivaliser avec woody allen"
1260 PRINT :: PRINT :: PRINT :: PRINT :: PRINT :: GOTO 800
1270 ! LECTURE DES DATA
1280 RESTORE :: FOR I=0 TO NDATA-1 :: READ PR$(1,I),PR$(2,I),PR$(3,I),PR$(4,I):: NEXT I
1290 RETURN
1300 ! DECOR
1310 CALL CLEAR
1320 CALL HCHAR(1,1,136,96)
1330 CALL HCHAR(4,1,128,448)
1340 CALL HCHAR(18,1,136,224)
1350 RETURN
1360 ! SAISIE DU CHOIX
1370 CALL KEY(0,K,S):: IF S=0 OR K<49 OR K>53 THEN 1380
1380 IF K<53 THEN REP$=STR$(K-48)
1390 IF K=53 THEN GOSUB 1550 :: GOSUB 1370
1400 RETURN
1410 ! AFFICHAGE D'UNE QUESTION
1420 GOSUB 1310 :: DISPLAY AT(2,1):" joke number":PA+1 :: DISPLAY AT(5,1):PR$(1,I) :: DISPLAY AT(11,1):PR$(2,I) :: GOSUB 1600
1430 GOSUB 1370
1440 IF REP$<>PR$(3,I) THEN 1530
1450 ! MELODIE POUR BONNE REPONSE
1460 BON=1
1470 CALL SOUND(100,440,2)
1480 CALL SOUND(100,550,2)
1490 CALL SOUND(100,440,2)
1500 CALL SOUND(100,660,2)
1510 CALL SOUND(100,880,2)
1520 GOSUB 1630 :: DISPLAY AT(19,3):"c'est genial "NOM$ :: SCO=SCO+2 :: GOTO 1540
1530 GOSUB 1630 :: GOSUB 1650
1540 RETURN
1550 ! PROGRAMME POUR HELP
1560 DISPLAY AT(19,1):":::":PA+1
1570 DISPLAY AT(19,1):"help! help!" :: SCO=SCO-1
1580 DISPLAY AT(20,1):PR$(4,I) :: FOR T=1 TO 1600 :: NEXT T :: GOSUB 1600 :: RETURN
1590 ! DEMANDE DE LA REPONSE
1600 DISPLAY AT(19,1):":::":PA+1
1610 DISPLAY AT(19,1):"DEAR "NOM$:"TAPEZ LE NUMERO DE LA PHRASE QUI EST LA PLUS MARRANTE OU 5 SI VOUS VEULEZ QUELQUES EXPLICATIONS"
1620 RETURN
1630 DISPLAY AT(19,1):":::":PA+1 :: RETURN
1640 ! COMMENTAIRE EN CAS D'ERREUR
1650 RANDOMIZE :: BAR=INT(RND*3)+1 :: ON BAR GOTO 1660,1670,1680
1660 DISPLAY AT(19,3):" DEAR "NOM$:"VOUS MANQUEZ D'HUMOUR OU ...DE VOCABULAIRE" :: GOTO 1690
1670 DISPLAY AT(19,3):" ah pauvre "NOM$:"ce n'est pas cela" :: GOTO 1690
1680 DISPLAY AT(19,3):" sorry my dear "NOM$:"it is not very funny."
1690 RETURN

```

TI 99/4A



### PETITS POTINS

Un micro-ordinateur pour une micro-école, voilà qui semble naturel, non ?  
N.D.L.R.  
Directrice d'une école à 2 classes ! A la campagne ! "EPINAY LES VOVES" : connaissez ? Mais passionnée d'informatique au point de faire partie d'un club où je me suis formée et d'acheter un VC 64 avec lecteur de disquettes. Mes élèves que je sens eux-mêmes passionnés, ont, à mon avis, le droit à une formation. Ma commune manque de moyens pour nous équiper. J'en appelle donc à COM-

MODORE. Serait-il possible que l'on nous prête un VC 64 ou équivalent ? J'ai déjà quelques beaux programmes pédagogiques à échanger et d'autres (dans ma tête) qui ne demandent qu'à être réalisés. Nous serons très reconnaissants à qui voudra bien nous donner un petit coup de pouce. Nos enfants de la campagne sont, eux aussi, avides de connaître et d'apprendre mais sont défavorisés par le manque de moyens culturels. Alors qui s'intéressera à eux ? Remerciements.  
M.J. MEISTER/Ecole Primaire

**LISVITE**

Vous avez pu découvrir, la semaine passée, le didacticiel ELMO d'entraînement à la lecture. Passons maintenant de la théorie à la pratique avec ce petit programme pour TO7... Le but de ce programme n'est pas de faire une démonstration d'effets graphiques, il reste sobre sans négliger de profiter de quelques possibilités du TO7. Ce programme s'il est inspiré d'ELMO, n'en est pas une contre-façon, car l'exercice proposé, à mi-chemin entre les séries A et C, conserve la particularité d'arrêter la liste qui défile à une vitesse en fonction du niveau d'entrée et des réussites ou échecs précédents.

Chaque enfant doit donner son nom au départ, ainsi que son niveau d'entrée (de 1 à 20). Ensuite, il fera une série de 10 mots. Il est important, et cette remarque est valable pour tout ce qui touche à la lecture, de donner un rythme soutenu à l'exercice, donc présentation agréable mais pas de fioritures. Ainsi donc, le temps est diminué de 30 % en cas de réussite, augmenté de 10 % en cas d'erreur et statue-quo si le mot n'a pas été vu. On parvient ainsi rapidement du niveau le plus bas, en haut alors que le contraire n'est pas vrai. L'exercice est vraiment bénéfique à un niveau de vitesse assez rapide. Si vous tapez ce programme vous avez la possibilité et vous l'aurez à chaque fois que vous l'utiliserez, de codifier à

partir de la ligne 5000, les DATA et de constituer ainsi votre liste de base sur laquelle vont travailler les enfants. ATTENTION : La méthode utilisée pour mélanger aléatoirement la liste à chaque passage est très rapide mais réserve une contrainte, elle ne fonctionne qu'avec un nombre de mots spécial (règle générale : tous les nombres qui précèdent un nombre premier, dans la pratique : 12, 16, 18, 22, 28, 30...) pas moins de 10 non plus, vous pourriez attendre longtemps qu'il en ait trouvé 10 différents à proposer ! Dans tous les cas, le premier DATA en 5000, donne le nombre de mots de la liste. Les résultats : sont conservés dans un fichier temporaire. On peut consulter les ré-

sultats de tous les élèves, en tapant "" (2 étoiles) à la demande du nom. Vous obtiendrez une page par enfant, avec les mots source d'erreur ou d'oubli. A partir de quel âge ? J'ai des enfants de CP (6 ans) qui l'utilisent... On peut se servir de ce programme jusqu'au CM2 (ou plus), il faut varier la difficulté sur les mots proposés (cf comment constituer une liste). Pour arrêter, il suffit de taper SS à la place du nom... Nous pouvons recopier le programme sur GOUPIL 2, faire parvenir disquette et enveloppe, retour par l'intermédiaire du journal qui transmettra. Philippe WUCHNER/ Frédéric DONNETTE

**EDUCATION ET INFORMATIQUE**

**MATHEMATIQUES AU DELA DE LA CALCULATRICE (suite)**

La calculatrice devrait intriguer son utilisateur : elle propose peu de touches et prétend permettre de résoudre de nombreux problèmes (si ce n'est tout les problèmes !). Il est pourtant rare qu'une personne s'étonne de cette prétention. Il est donc supposé que la majorité des problèmes admettent une solution qui peut s'écrire à l'aide des fonctions de base programmées par le constructeur. Dans un premier temps, on pourrait utiliser cette "acceptation" pour éclairer les élèves sur la démarche que l'on doit suivre pour chercher la solution d'un problème. Deux idées sont rarement explicitées pendant le cours de mathématiques : - Il faut rechercher parmi les outils que l'on connaît, les moyens de construire la solution. - Il faut construire des outils plus puissants et les connaître. On peut remplacer ces deux phrases par : - Il faut utiliser les touches de la calculatrice. - Il faut étudier des séquences de touches... Des exercices simples peuvent être proposés et susciter une activité mathématique fructueuse (donc loin de la calculatrice !). Exemple : Comment peut-on passer de 2 à 5 à l'aide de la touche +, à l'aide de la touche x, de la touche etc... (et d'un nombre !), à l'aide de la touche SIN, COS, ENX etc... puis, Comment peut-on passer de 25 à 12 à l'aide de séquences de calculs utilisant deux touches et un nombre, deux touches et deux nombres... ou encore, Rechercher une même séquence de calculs permettant de passer de 8 à 15, de 13 à 17 et de 14 à 20 et utilisant (+x) ou (x ) ou (x lux)... et des nombres.

Ces différentes recherches peuvent ouvrir la voie à des réflexions amenant à clarifier l'attitude de l'élève face aux mathématiques. Les objectifs sont précisés et les méthodes sont attendues. Il pourrait être intéressant, par exemple, de classer les différentes séquences suivant la nature des touches mises en œuvre : +, x, -, + et x, x et +, + et -, + et SIN, etc... L'étude de ces séquences ainsi que la détermination des paramètres apparaissent comme nécessaires. L'élève perçoit (ou aperçoit) l'évolution du cours et l'objectif poursuivi. Exemple de progression : Première étape : Peut-on passer de 8 à 15 et de 13 à 17 en utilisant une multiplication suivie d'une addition ? Recherche individuelle non organisée. Deuxième étape : résoudre le système  $8a + b = 15$  ;  $13a + b = 17$ . L'expression est améliorée, des méthodes sont proposées et étudiées, ou bien déterminer une fonction affine F telle que  $f(8)=15$  et  $f(13)=17$ . On trouve  $a=0,4$  et  $b=11,8$ . Ainsi, la séquence  $x 0,4 + 11,8$  répond à la question. Troisième étape : Peut-on affirmer que cette séquence, ou cette solution, ou cette fonction affine, est unique ? Ou bien, trouver d'autres couples (x,y) tels que la même séquence puisse faire passer de x à y. Ou tels que :  $x x 0,4 + 11,8 = y$  Ou tels que  $f(x) = y$ . Classifier ces couples, les représenter, etc... Quatrième étape : De façon plus générale, comment peut-on représenter la famille de toutes les séquences de la forme  $x a + b$  (où a et b sont des nombres réels). Dès que le sujet est épuisé, on choisit une nouvelle séquence... R. DIDI

**TO 7**

```

10 REM --- lecture rapide ---
20 H=0:PT#=""
30 READ N
35 DIM T$(N),EL$(20),R(20,3),M(9),ER$(20)
40 FOR I=1 TO N:READ T$(I):NEXT I
50 CLS:SCREEN 4,2,6
60 ATTRB 0,1
70 LOCATE 16,3:PRINT"BOUJOUR !"
80 ATTRB 0,0
90 LOCATE 0,0:PRINT"Quel est ton nom ?"
92 COLOR 1
95 INPUT EL$(H)
96 IF EL$(H)="" THEN END
97 IF EL$(H)="" THEN 3000
98 COLOR 4
100 LOCATE 0,11:PRINT "Ton niveau(1 à 20)"
105 COLOR 1
110 INPUT NA
112 COLOR 4
115 IF ABS(NA-10,5)>9,5 THEN BEEP:L=11:G
OSUB 3800:GOTO 100
120 R(H,0)=NA:TI=20*(21-NA)
130 LOCATE 0,16:PRINT"Ce jeu est simple"
140 PRINT"Tu regardes attentivement un m
ot."
150 PRINT"Tu signales quand tu veux comm
encer."
160 PRINT"Tu appuies sur une touche "
170 PRINT"Aussitôt que tu le vois dans l
a liste"
180 LOCATE 18,23:PRINT" Tape sur";:COLOR 0
,3:PRINT " ENTREE "
190 GOSUB 2000
200 SCREEN 3,0,0:CLS:ATTRB 1,1:LOCATE 12
,12:PRINT"PATIENCE ..."
210 REM --- Choix 10 mots ---
220 M(0)=INT(RND*N)+1
230 FOR I=1 TO 9
240 M(I)=INT(RND*N)+1
250 FOR J=0 TO I-1
260 IF M(I)=M(J) THEN 240
270 NEXT J:NEXT I
280 FOR Y=1 TO 500:NEXT Y:CLS:ATTRB 0,0
285 REM --- travail enfant ---
290 FOR I=0 TO 9
300 CLS:LOCATE 10,5,0
310 PRINT"Regarde bien ce mot : "
320 LOCATE 15,15:COLOR 0,3:PRINT " ;T$(
M(I));"
330 LOCATE 15,23:COLOR 3,0:PRINT" Tape su
r ";:COLOR 0,3:PRINT" ENTREE "
335 COLOR 3,0
340 GOSUB 2000
350 CLS
360 LOCATE 15,15:PRINTLEFT$(PT#,10)
370 IC=INT(RND*N)+1
380 J=IC
385 FOR Y%=1 TO 1000:NEXT Y%:L=15:GOSUB
3800
390 LOCATE 15,15
400 PRINT T$(J)
410 FOR Y%=0 TO TI:IF INKEY#("<") THEN 49
0
415 NEXT Y%
420 L=15:GOSUB 3800
430 LOCATE 15,15
440 PRINT LEFT$(PT#,LEN(T$(J)))
450 FOR Y%=0 TO 100:IF INKEY#("<") THEN 4
90
455 NEXT Y%
460 L=15:GOSUB 3800
470 GOTO 560
490 REM --- VERIFICATION ---
500 LOCATE 15,15:PRINT T$(J)
510 IF J=M(I) THEN 540
520 R(H,2)=R(H,2)+1:TI=TI*1,1
530 ER$(H)=ER$(H)+T$(M(I))+""
535 LOCATE 0,18:PRINT"NON, c'était =>";:C
OLOR 1,4:PRINT " ;T$(M(I));"
537 COLOR 3,0:GOTO 630
540 REM --- MOT JUSTE ---
545 R(H,1)=R(H,1)+1:TI=TI*0,7
550 LOCATE 11,20:ATTRB 1,1:COLOR 1,2:PRI
NT " BRAVO !";ATTRB 0,0:COLOR 3,0:GOTO 63
0
560 REM --- SUITE ---
565 J=J+1
570 IF J=M THEN J=M-1
580 IF J=0 THEN 390
590 REM --- FIN DE LISTE ---
595 CLS
600 LOCATE 10,13:PRINT"Tu n'as pas vu :
"
610 COLOR 1,4
620 LOCATE 15,18:ATTRB 0,1:PRINT " ;T$(M
(I));" : " :COLOR 3,0
622 ATTRB 0,0
625 ER$(H)=ER$(H)+T$(M(I))+""
630 LOCATE 18,23:PRINT" Tape sur";:COLOR 0
,3:PRINT " ENTREE "
635 COLOR 3,0
640 GOSUB 2000:CLS
650 NEXT I
660 REM --- ELEVE H ==> FINI ---
665 R(H,3)=20-INT(TI/20)
670 K=H
680 GOSUB 1000
690 H=H+1:GOTO 50
1000 REM --- RESULTATS D'UN ENFANT ---
1010 CLS:SCREEN 4,3,6
1015 CONSOLE 3
1020 PRINT TAB(5);"Resultats de";TAB(2)
;EL$(K)
1030 PRINT:PRINT"Niveau entree ";TAB(3)
;R(K,0)
1040 PRINT"Mots reconnus";TAB(3);R(K,1)
1050 PRINT"Pas vus";TAB(3);10-R(K,1)-R(
K,2)
1060 PRINT"Erreurs";TAB(3);R(K,2)
1065 PRINT:PRINT:PRINT
1070 PRINT:PRINT"Niveau de sortie";
1080 COLOR 1,2:ATTRB 1,1
1090 PRINT " < ";R(K,3);" > "
1100 COLOR 4,3:ATTRB 0,0
1110 IF R(K,1)=10 THEN 1170
1120 PRINT:PRINT"Erreur ou oubli sur : "
1130 COLOR 1
1140 FOR I=1 TO N
1150 IF INSTR(ER$(K),T$(I)+"">0 THEN P
RINTT$(I);" - ";
1160 NEXT I
1165 PRINT:PRINT
1170 LOCATE 18,23:PRINT" Tape sur";:COLOR
0,3:PRINT " ENTREE "
1180 GOSUB 2000:CONSOLE 0:RETURN
2000 REM --- ENTREE ---
2010 AS=""
2020 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 2020
2030 IF ASC(AS)<13 THEN 2020 ELSE RETUR
N
3000 REM --- EDITION RESULTATS ---
3010 FOR K=0 TO H-1
3020 GOSUB 1000
3030 NEXT K
3040 GOTO 50
3000 REM --- efface ligne ---
3010 LOCATE 0,L:PRINTSPC(40)
3020 RETURN
5000 DATA 10,poireau,bateau,chateau,gateau,
tableau,manteau
5020 DATA carreau,marteau,rideau,couteau,
chapeau,l'eau
5030 DATA radeau,cadeau,plateau,beau,bea
ute,blaireau

```

Suite de la page 4



537 STO 03	574 FC? 03	611 X<Y	653 1.2	695 RCL 09	737 XEQ 37	779 PROMPT	821 AVIEW	863 27
538 RTN	575 4.9	612 RTN	654 X<Y?	696 /	738 100	780*LBL 26	822 PSE	864 26
539*LBL 02	576 FS? 03	613*LBL 60	655 GTO 03	697 2	739 *	781 RCL 09	823 RTN	865 X<Y
540 *AVANCEE*	577 2	614 5	656*LBL 74	698 X<Y?	740 RCL 24	782 X<=0?	824*LBL 09	866 X=Y?
541 AVIEW	578 *	615 XEQ 37	657 RCL 20	699 GTO 03	741 -	783 GTO 85	825 *PIECE CALME*	867 28
542 -16	579 RCL 08	616 *	658 X=0?	700 RCL 05	742 X<=0?	784 RCL 08	826 AVIEW	868 XEQ IND X
543 GTO 07	580 RCL 09	617 XEQ 37	659 GTO 02	701 X=0?	743 XEQ 16	785 X<=Y?	827 PSE	869 AVIEW
544*LBL 04	581 -	618 *	660 GTO 01	702 GTO 05	744 XEQ 26	786 STO 09	828 GTO 06	870 ASTO 12
545 *RECU*	582 *APPORT *	619 LASTX	661*LBL 71	703*LBL 01	745 *VICTOIRE*	787 *VITALITE :*	829 RTN	871 ASHF
546 AVIEW	583 X>Y?	620 *	662 XEQ 75	704 1	746 AVIEW	788 ARCL 09	830*LBL 16	872 ASTO 11
547 12	584 X<Y	621 1	663 RCL 19	705 RTN	747 BEEP	789 AVIEW	831 *TRESOR*	873 XEQ G
548*LBL 07	585 ABS	622 +	664 /	706*LBL 02	748 PSE	790 TONE 9	832 AVIEW	874 RTN
549 RCL 09	586 RND	623 RTN	665 7P<>S	707 2	749 *SCORE: *	791 PSE	833 BEEP	875*LBL 17
550 XEQ 37	587 ST+ 09	624*LBL 70	666 XEQ 75	708 RTN	750 RCL 09	792 *ENCORE *	834 PSE	876 *SQUELETTE*
551 *	588 RCL 09	625 4	667 RCL 19	709*LBL 03	751 RCL 25	793 16	835 XEQ 37	877 RTN
552 RCL 05	589 RCL 08	626 RCL 09	668 /	710 3	752 *	794 RCL 22	836 10	878*LBL 18
553 +	590 X<=Y?	627 X>Y?	669 -	711 RTN	753 RCL 07	795 -	837 *	879 *VAMPIRE*
554 X<Y	591 STO 09	628 GTO 73	670 7P<>S	712*LBL 04	754 RCL 06	796 FIX 0	838 78	880 RTN
555 /	592 ARCL Z	629 RCL 20	671 X>0?	713 4	755 RCL 05	797 ARCL X	839 %	881*LBL 19
556 ST+ 20	593 AVIEW	630 2	672 GTO 01	714 RTN	756 +	798 FIX 1	840 ABS	882 *FANTOME*
557 RCL 20	594 PSE	631 X<=Y?	673 RCL 20	715*LBL 05	757 +	799 *F PIECES*	841 ST+ 25	883 RTN
558 RND	595 *RESTE *	632 GTO 03	674 1	716 5	758 +	800 AVIEW	842 *VALEUR: *	884*LBL 27
559 X<0?	596 ARCL 09	633 RCL 04	675 X<=Y?	717 RTN	759 INT	801 PSE	843 ARCL X	885 *DRAGON*
560 CLX	597 RTN	634 RCL 05	676 GTO 72	718*LBL 75	760 FIX 0	802 FC?C 10	844 AVIEW	886 RTN
561 STO 20	598*LBL 50	635 6	677 RCL 05	719 SF 03	761 ARCL X	803 RTN	845 PSE	887*LBL 21
562*LBL 08	599 CF 03	636 /	678 X=0?	720 RCL 09	762 AVIEW	804 *FORCE: *	846 FIX 1	888 *NOMIE*
563 *ECART: *	600 *A TOI*	637 X>Y?	679 GTO 01	721 SQRT	763 BEEP	805 ARCL 07	847 RTN	889 RTN
564 2	601 AVIEW	638 GTO 04	680 RCL 08	722 RCL 07	764 BEEP	806 AVIEW	848*LBL I	890*LBL 22
565 /	602 CF 22	639 GTO 03	681 RCL 09	723 +	765 PSE	807 PSE	849 *AH...C EST I*	891 *SORCIER*
566 ARCL X	603 X<Y	640*LBL 73	682 /	724 RCL 20	766 *BRAVO*	808 *RESISTANCE:	850 AVIEW	892 RTN
567 RTN	604*LBL 51	641 FS? 02	683 4	725 1	767 AVIEW	809 RCL 06	851 PSE	893*LBL 23
568*LBL 03	605 PSE	642 GTO 71	684 X<=Y?	726 +	768 BEEP	810 ABS	852 1	894 *LOUP-GAROU*
569 *REPOS*	606 FC?C 22	643 XEQ 75	685 GTO 03	727 /	769 BEEP	811 STO 06	853 ST+ 21	895 RTN
570 AVIEW	607 GTO 51	644 X>0?	686 GTO 01	728 RCL 13	770 PSE	812 ARCL X	854 RCL 21	896*LBL 24
571 RCL 04	608 5	645 GTO 01	687*LBL 72	729 -	771 BEEP	813 AVIEW	855 10	897 *DEMON*
572 XEQ 37	609 X<Y?	646 RCL 04	688 RCL 18	730 2	772 BEEP	814 PSE	856 MOD	898 RTN
573 *	610 GTO 50	647 5	689 RCL 19	731 /	773 BEEP	815 *VITESSE: *	857 INT	899*LBL 25
		648 X>Y?	690 /	732 RCL 16	774 *THE END*	816 ARCL 05	858 17	900 *OGRE*
		649 GTO 74	691 4	733 -	775 FIX 9	817 AVIEW	859 +	901 RTN
		650 RCL 08	692 X<=Y?	734 RTN	776 SF 29	818 PSE	860 20	902*LBL 28
		651 RCL 09	693 GTO 02	735*LBL 31	777 CF 01	819 *OR: *	861 X<Y	903 *CENTAURE*
		652 /	694 RCL 08	736 XEQ 16	778 CF 02	820 ARCL 25	862 X=Y?	904 END

# COURBE

Avis aux élèves de toute classe. Vous pouvez avoir la représentation graphique d'une fonction mathématique avant de commencer son étude grâce à ce programme tournant sur APPLE II, mais dont le principe peut être transposé sur tout autre ordinateur pour peu qu'il possède des possibilités graphiques.

Guy MUNEROL

## Mode d'emploi :

Toutes les explications sont incluses dans le programme.

Quelques précisions :

- adaptés des paramètres de l'imprimante à votre propre système (le programme marche tout aussi bien sans cette option) ligne 5200 à 5330.

- Vous n'êtes pas obligé d'entrer la majorité des paramètres, ils sont définis par défaut :

- couleur : fond noir, courbe blanche repère blanc

- position de repère au milieu de l'écran

- Les explications sont précises pour peu que l'utilisateur ne soit pas obligatoirement un fervent du Basic (on sort à certains moments du contrôle du programme), et peuvent être supprimés.

# APPLE II

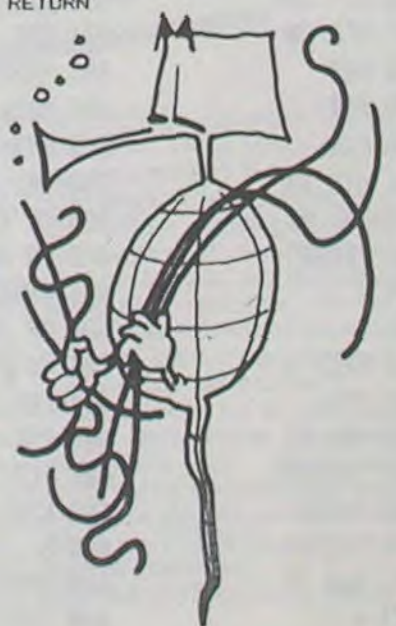
```
103 REM BOUCLE PRINCIPALE
104 :
106 REM *****
107 :
108 :
110 GOSUB 1000: REM EXPLICATION
120 GOSUB 2000: REM INITIALIS.
130 REM 3000 --->PARAMETRES
140 REM 4000 --->TRACE
150 GOSUB 5000: REM FIN?
200 :
201 :
1000 REM *****
1001 :
1002 REM EXPLICATION
1003 :
1004 REM *****
1005 :
1006 :
1010 TEXT : HOME
1020 HTAB 9: VTAB 8: INVERSE : PRINT
"*****"
1030 HTAB 9: PRINT "* TRACEUR DE
COURBES *"
1040 HTAB 9: PRINT "*****
*****": NORMAL
1050 PRINT
1060 PRINT " PAR GUY MUNER
OL (C) 1984 "
1070 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
: PRINT " DES EXPLICATIO
NS ? ": INVERSE : PRINT "O
"DU" N": NORMAL
1080 VTAB 19: HTAB 20: GET R$: PRINT
R$
1090 IF R$ = "N" OR R$ = CHR$ (
13) THEN RETURN
1100 IF R$ < > "0" THEN 1080
1110 HOME : INVERSE : PRINT "
COURBES
": NORMAL
1115 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
1120 PRINT " CE PROGRAMME EST C
ONCU POUR TRACER LA"
1130 PRINT "REPRESENTATION GRAPH
IQUE DE N'IMPORTE"
1140 PRINT "QUELLE FONCTION."
1150 PRINT : PRINT " POUR CELA,
JE VOUS DEMANDERAI UN CERT-
":
1160 PRINT "AIN NOMBRE DE PARAME
TRES EN PLUS DE L'"
1180 PRINT "EQUATION DE LA FONCT
ION."
1190 PRINT : PRINT " IL VOUS FA
UDRA ADMETTRE PLUSIEURS REG-
": PRINT "LES."
1210 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
: PRINT : INVERSE : PRINT
"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE S.V.
P.": GET R$: NORMAL
1220 HOME
1230 INVERSE : PRINT "-COMMENT E
CRIRE LA FONCTION ?"
1240 NORMAL : PRINT : PRINT
1250 PRINT "QUAND APPARAITRA LE
SYMBOLE '5', TAPÉZ"
1260 PRINT "LA FONCTION AINSI : "
1270 : PRINT
1280 PRINT " 54100 Y=F(X)"
1290 PRINT : PRINT "OU F(X) SERA
VOTRE FONCTION."
1300 PRINT : PRINT : INVERSE : HTAB
3: PRINT "* EXEMPLES:"
1310 NORMAL : PRINT : PRINT "
54100 Y=3*X+1"
1320 PRINT " 54100 Y=TAN(
(3*X+1)/(X+SIN(X)))
1325 PRINT : PRINT "
1330 PRINT : PRINT : PRINT : PRINT
"PUIS TAPÉZ 'RUN 3000' ."
1340 PRINT : INVERSE : PRINT "AP
PUYEZ SUR UNE TOUCHE S.V.P."
: GET R$: NORMAL
1350 HOME
1360 INVERSE : PRINT "-LISTE DES
FONCTIONS": NORMAL
1370 PRINT
1380 PRINT " A ENTRER
REPRESENTE"
1390 PRINT "-----"
:
1400 PRINT " SIN.....S-
INUS(EN RADIAN)"
1410 PRINT " COS.....C
OSINUS"
1420 PRINT " TAN.....T
ANGENTE"
1430 PRINT " ATN.....A
RC TANGENTE"
```



```
1440 PRINT " INT.....P
ARTIE ENTIERE"
1450 PRINT " ABS.....V
ALEUR ABSOLUE"
1460 PRINT " SQR.....R
ACINE CARREE"
1470 PRINT " LOG.....L
OGARITHME NEPERIEN"
1480 PRINT " EXP.....E
XPONENTIELLE (B=E)"
1490 PRINT : INVERSE
1500 PRINT "-OPERATEURS": NORMAL
: PRINT "(DANS L'ORDRE D'EXE
CUTION)"
1510 PRINT : PRINT " ( ET )....
.....PARENTHESES"
1520 PRINT " ^.....P
UISSANCE"
1530 PRINT " * ET /.....M
ULT. ET DIVISION"
1540 PRINT " + ET -.....A
DD. ET SOUSTR."
1550 VTAB 22: INVERSE : PRINT "A
PPUYEZ SUR UNE TOUCHE S.V.P."
: GET R$: NORMAL
1560 HOME : INVERSE
1570 PRINT "-REGLES DE PRIORITE"
1580 NORMAL
1590 PRINT : PRINT "CE SONT LES
MEMES DU'EN ALGEBRE."
1600 PRINT : INVERSE : HTAB 3: PRINT
"* SAUF": NORMAL
1610 : PRINT : PRINT "UNE FONCTIO
N DOIT ETRE SUIVI D'UNE OU"
1620 PRINT "PLUSIEURS PARENTHSE
S."
1630 PRINT : INVERSE : HTAB 5: PRINT
"> EXEMPLES": NORMAL
1640 PRINT : PRINT " 54100 Y
=SIN X ---->FAUX"
1650 PRINT " 54100 Y=TAN((X+
3)/X) ---->EXACT"
1660 VTAB 22: INVERSE : PRINT "A
PPUYEZ SUR UNE TOUCHE S.V.P."
: NORMAL
1670 GET R$
1690 HOME : INVERSE : PRINT "-OU
ELS PARAMETRES ?"
1695 PRINT : HTAB 3: PRINT "* L'
ORIGINE DU REPERE": PRINT
1700 NORMAL : PRINT : PRINT "DAN
S UN IER TEMPS, JE VOUS DEMAN
DERAI LES":
1710 PRINT "COORDONNEES DANS L'E
CRAN DE L'ORIGINE"
1720 PRINT "DU REPERE."
1730 PRINT "CETTE ECRAN EST COMP
OSE DE 192 LIGNES"
1740 PRINT "DE 280 POINTS NUMERO
TES TOUS DEUX A PAR-":
1750 PRINT "TIR DE ZERO."
1760 PRINT "L'ORIGINE DE CETTE N
UMEROTATION SE TROU-":
1770 PRINT "VE DANS LE COIN SUPE
RIEUR GAUCHE."
1780 PRINT : PRINT " X VARIE DE
1 A 278 ET Y DE 1 A 190"
1790 PRINT : INVERSE : HTAB 3: PRINT
"* LES ECHELLES:"
1800 NORMAL : PRINT : PRINT "ELL
ES REPRESENTERONT LE NOMBRE
DE POINTS":
1810 PRINT "ENTRE DEUX UNITES."
1820 PRINT : PRINT : PRINT : INVERSE
: PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOU
CHE S.V.P.": GET R$: NORMAL
1830 HOME
1840 HTAB 3: INVERSE : PRINT "*
L'INCREMENT": NORMAL
1850 PRINT : PRINT "C'EST LA VAL
EUR QUE L'ON AJOUTE A X POUR
"
1860 PRINT "AVOIR LES VALEURS SU
CCESSIVES DE Y."
1865 PRINT
1870 PRINT "PLUS L'INCREMENT EST
PETIT, PLUS LA COU-":
1880 PRINT "RBE EST TRACEE LENTE
MENT MAIS PLUS ELLE"
1890 PRINT "EST EXACT."
1900 PRINT : PRINT "CETTE INCREM
ENT VARIE EN FONCTION DE L'"
1910 PRINT "ECHELLE DES X CHOISI
E."
1920 PRINT "PLUS L'ECHELLE EST G
RANDE PLUS L'INCRE-": PRINT
"MENT DOIT ETRE PETIT.ET VIC
E VERSA."
1930 PRINT : INVERSE : HTAB 5: PRINT
"> EXEMPLES:"
1940 NORMAL : PRINT : PRINT "
ECHELLE DES X --> 10": PRINT
" CONTINUITE -->0.05
(CORRECT)
1950 VTAB 21: INVERSE : PRINT "A
PPUYEZ SUR UNE TOUCHE S.V.P."
: NORMAL : GET R$: PRINT R
$
1955 HOME : INVERSE : HTAB 3: PRINT
"* LA CONTINUITE": NORMAL
: PRINT : PRINT "SI VOTRE FO
NCTION EST CONTINUE SUR SON"
: PRINT "DOMAINE DE DEFINITI
ON, ENTREZ '0'":
1957 PRINT
1960 PRINT "SINON TAPÉZ 'N': PRINT
: PRINT "CELA EVITERA DE FAU
SSER LA COURBE EN": PRINT "R
ELIANT LES SEGMENTS."
1965 INVERSE
1970 PRINT : PRINT : PRINT "TAPÉ
Z <RETURN> POUR CONTINUER": NORMAL
: PRINT : PRINT "AUTRE TOUCHE
R REVENIR AU DEBUT-": GET
R$: PRINT R$
1980 IF R$ = CHR$ (13) THEN RETURN
1981 :
1990 GOTO 1110
2000 REM *****
2001 :
2002 REM INITIALISATION
2003 :
2004 REM *****
2005 :
2006 :
2020 HGR2
2040 HOME : TEXT : HOME
2050 GOTO 3260
3000 :
3001 :
3002 REM *****
3003 :
3004 REM PARAMETRES
3005 :
3006 REM *****
3007 :
3008 :
3009 BO = 0: GOSUB 7000: GOSUB BO
20
3010 HOME : HTAB 10: INVERSE : PRINT
"- ORIGINE DU REPERE -"
3020 NORMAL
3025 HTAB 3: VTAB 4
```

```
3030 INPUT "ABSCISSE (1 A 278)-
":R$
3035 IF R$ = "" THEN X0 = 139: GOTO
3060
3040 X0 = VAL (R$)
3050 IF X0 > 278 OR X0 < 1 THEN
PRINT CHR$ (7): GOTO 3025
3060 VTAB 6: HTAB 3: INPUT "ORDO
NNEE (1 A 190)-":R$
3065 IF R$ = "" THEN Y0 = 90: GOTO
3090
3070 Y0 = VAL (R$)
3080 IF Y0 > 190 OR Y0 < 1 THEN
PRINT CHR$ (7): GOTO 3060
3090 BO = 1: GOSUB 7000
3100 HOME
3110 HTAB 15: INVERSE : PRINT "-
ECHELLES -"
3120 NORMAL
3130 VTAB 6: HTAB 3: INPUT "ECHE
LLE DES X -":R$
3140 EX = INT ( VAL (R$)): IF EX
< = 0 OR EX > = 500 THEN
3150
3150 VTAB 8: HTAB 3: INPUT "ECHE
LLE DES Y -":R$
3160 EY = INT ( VAL (R$)): IF EY
< = 0 OR EY > = 500 THEN
3170
3170 GOSUB 8070
3200 HOME
3210 HTAB 15: INVERSE : PRINT "-
CONTINUITE -"
3220 NORMAL
3230 VTAB 6: HTAB 3: INPUT "INCR
EMENT -":R$
3240 C = VAL (R$): IF C < = 0 THEN
3250
3242 VTAB 8: HTAB 3: PRINT "CONT
INUE (O/N)-": GET R$: PRINT
R$: IF R$ < > "O" AND R$ <
> "N" THEN 3242
3245 IF R$ = "N" THEN W = 1: GOTO
3250
3248 W = 0
3250 BO = 2: GOSUB 7000
3255 GOTO 4000
3260 HOME
3270 HTAB 15: INVERSE : PRINT "-
FONCTION -": NORMAL
3280 PRINT : PRINT "EN FACE DU
", ECRIVEZ LA FONCTION"
3290 PRINT : PRINT "AINSI": PRINT
: PRINT " 54100 Y=....."
3300 PRINT : PRINT " 5RUN 300
0"
3305 PRINT " 5RUN 3010 (N'EFF
ACE PAS LE REPERE)"
3310 PRINT : PRINT "VOUS POUVEZ
A TOUT INSTANT INTERROMPRE"
3320 PRINT "LE TRACE DE LA COURB
E EN APPUYANT SUR LA":
3330 PRINT "BARRE D'ESPACEMENT."
3340 PRINT : PRINT : PRINT : END
4000 :
4001 :
4002 REM *****
4003 :
4004 REM TRACE COURBE
4005 :
4006 REM *****
4007 :
4008 :
4009 ONERR GOTO 6000
4010 POKE 49237,0: POKE 49234,0:
POKE 49239,0: POKE 49232,0
HCOLOR= CC
4020 X = - X0 / EX
4030 X = X + C
4100 Y = .....
4110 KK = PEEK (49152): IF KK =
160 THEN 5000
4120 A = X * EX + X0
4130 B = - Y * EY + Y0
4132 IF W = 1 THEN 4140
4135 IF Z = 1 THEN HPLLOT TO A,
B: GOTO 4030
4140 HPLLOT A,B:Z = 1
4150 GOTO 4030
5000 :
5001 :
5002 REM *****
5003 :
5004 REM FIN TRACE
5005 :
5006 REM *****
5007 :
5008 :
5010 TEXT : HOME
5020 HTAB 15: INVERSE : PRINT "-
MENU -": NORMAL
5030 PRINT : PRINT : PRINT
5040 PRINT CHR$ (91): "15.....MEM
E COURBE,AUTRES PARAMETRES":
PRINT
5050 PRINT CHR$ (91): "25.....AUT
RE COURBE": PRINT
5060 PRINT CHR$ (91): "35.....SOR
TIE IMPRIMANTE": PRINT
5080 PRINT CHR$ (91): "45.....FIN
": PRINT
5090 VTAB 20: INVERSE : PRINT "V
OTRE OPTION -": GET R$
5092 NORMAL
5095 PRINT R$
5100 R = VAL (R$): IF R < 1 OR R
> 5 GOTO 5090
5110 ON R GOTO 5700,5550,5200,55
00
5200 HOME :D$ = CHR$ (4):I$ = CHR$
(9)
5210 HTAB 10: INVERSE : PRINT "-
SORTIE IMPRIMANTE-": NORMAL
5220 VTAB 4: PRINT "(S)IMPLE OU
(D)DOUBLE LARGEUR-": GET R$
: PRINT R$
5230 IF R$ = "S" THEN T = 0
5240 IF R$ = "D" THEN T = 8
5245 IF R$ = CHR$ (13) THEN 500
0
5250 IF R$ < > "S" AND R$ < >
"D" THEN 5220
5260 N = 135 + T
5270 HOME : PRINT "METTEZ EN MAR
CHE VOTRE IMPRIMANTE..."
5280 PRINT : PRINT "SI FAIT APPU
YER SUR UNE TOUCHE-": GET
R$
5290 PRINT R$
5300 PRINT D$: "PR#1"
5310 PRINT I$: "N"
5320 PRINT D$: "PR#0"
5330 GOTO 5000
5500 HOME : END
5550 GOTO 2050
5700 RUN 3000
6000 :
6001 :
6002 REM *****
6003 :
6004 REM TRAITEMENT D'ERREURS
6005 :
6006 REM *****
6007 :
```

```
6007 :
6008 :
6010 IF FEEL (222) = 16 THEN GOTO
6500
6020 Z = 0
6030 IF FEEL (49152) = 160 THEN
5000
6040 GOTO 4030
6500 TEXT : HOME : PRINT "VOUS A
VEZ FAIT UNE ERREUR EN TAPAN
T"
6510 PRINT "VOTRE FONCTION."
6520 PRINT "REGARDEZ LE NOMBRE D
E PARENTHESES..."
6530 PRINT "RETAPEZ '4100 Y=....
.. PUIS RUN 3000.'"
6540 PRINT : LIST 4100: END
6600 IF FEEL (49152) = 160 THEN
5000
6610 GOTO 6600
7000 :
7001 :
7002 REM *****
7003 :
7004 REM MENU DES COULEURS
7005 :
7006 REM *****
7007 :
7008 :
7010 HOME : HTAB 15: INVERSE : PRIN
T "- COULEURS -": NORMAL : PRINT
: PRINT
7015 HTAB 12
7020 PRINT CHR$ (91): "05.....
.NOIR"
7030 HTAB 12
7040 PRINT CHR$ (91): "15.....
.OCRE"
7050 HTAB 12
7060 PRINT CHR$ (91): "25.....
.BLEU"
7070 HTAB 12
7080 PRINT CHR$ (91): "35.....
.BLANC"
7090 HTAB 12
7100 PRINT CHR$ (91): "45.....
.NOIR"
7110 HTAB 12
7120 PRINT CHR$ (91): "55.....
.VERT"
7130 HTAB 12
7140 PRINT CHR$ (91): "65.....
.ROUGE"
7150 HTAB 12
7160 PRINT CHR$ (91): "75.....
.BLANC"
7170 IF BO < > 0 THEN 7200
7180 VTAB 18: INPUT "COULEUR DU
FOND -":R$
7185 IF R$ = "" THEN CF = 0: RETURN
7187 CH = 1
7190 CF = INT ( VAL (R$)): IF CF
< 0 OR CF > 7 THEN 7180
7195 RETURN
7200 IF BO < > 1 THEN 7300
7210 VTAB 18: INPUT "COULEUR DU
REPERE-":R$
7215 IF CH = 1 THEN 7230
7220 IF R$ = "" THEN CR = 3: RETURN
7230 CR = INT ( VAL (R$)): IF CR
< 0 OR CR > 7 THEN 7210
7240 IF CF = CR OR (CF = 0 AND C
R = 4) OR (CF = 4 AND CR = 0
) OR (CR = 3 AND CF = 7) OR
(CR = 7 AND CF = 3) THEN 721
0
7250 RETURN
7300 VTAB 18: INPUT "COULEUR DE
LA COURBE -":R$
7305 IF CH = 1 THEN CH = 0: GOTO
7320
7310 IF R$ = "" THEN CC = 3: RETURN
7320 CC = INT ( VAL (R$)): IF CC
< 0 OR CC > 7 THEN 7300
7330 IF CF = CC OR (CF = 0 AND C
C = 4) OR (CF = 4 AND CC = 0
) OR (CC = 3 AND CF = 7) OR
(CC = 7 AND CF = 3) THEN 721
0
7340 RETURN
8000 :
8001 :
8002 REM *****
8003 :
8004 REM TRACES PRELIMINAIRES
8005 :
8006 REM *****
8007 :
8008 :
8010 REM -----FOND-----
8011 :
8020 HCOLOR= CF: HPLLOT 0,0: CALL
- 30B2
8030 RETURN
8040 :
8050 REM -----AXES-----
8060 :
8070 HCOLOR= CR
8080 X1 = X0: X2 = X0
8090 HPLLOT X0,0 TO X0,191: HPLLOT
0,Y0 TO 279,Y0
8100 X1 = X1 + EX: X2 = X2 - EX
8110 IF X1 < 279 THEN HPLLOT X1,
Y0 - 1 TO X1,Y0 + 1
8120 IF X2 > 0 THEN HPLLOT X2,Y0
- 1 TO X2,Y0 + 1
8130 IF X1 < 279 OR X2 > 0 THEN
8100
8140 Y1 = Y0: Y2 = Y0
8150 Y1 = Y1 + EY: Y2 = Y2 - EY
8160 IF Y1 < 191 THEN HPLLOT X0 -
1,Y1 TO X0 + 1,Y1
8170 IF Y2 > 0 THEN HPLLOT X0 -
1,Y2 TO X0 + 1,Y2
8180 IF Y1 < 191 OR Y2 > 0 THEN
8150
8190 RETURN
```



# ANNUAIRE

TO7 + 16K, imprimante en option

Le TO7 n'est pas réservé, comme certains le pensent, à des usages éducatifs. Ce programme en est une illustration parfaite. Il permet la gestion d'un carnet d'adresses sur cassette. Il est prévu pour une adaptation éventuelle pour disquette. Bref, un programme d'une excellente qualité, tant sur le plan gestion que sur le plan programmation et présentation.

Bravo HUMBLOT  
N.D.L.R.

## I - DESCRIPTION :

Ce programme comprend 5 fonctions :

- Enregistrement d'une fiche adresse
- Modification d'une fiche
- Visualisation d'une fiche à l'écran
- Tri alphabétique du fichier
- Impression des adresses
  - sous forme de liste
  - sur étiquettes autocollantes

## II - DEROULEMENT D'UNE "EXPLOITATION"

une exploitation du programme de gestion du carnet d'adresses peut se composer des 6 phases suivantes, chacune d'elles étant facultative.

1 - Chargement du fichier en mémoire, à partir de la cassette

sur laquelle il se trouve, s'il s'agit d'une mise à jour (ajout ou modification de fiches) ou d'une consultation d'un carnet d'adresses existant (visualisation à l'écran ou impression sur papier).

## 2 - Choix de la fonction à exécuter :

### Mode d'emploi :

Le "menu" des fonctions possibles (§ 1 ci-dessus) étant affiché à l'écran, positionner le curseur (à gauche des rubriques) en face de la tâche choisie, à l'aide des touches de déplacement vertical ↑ et ↓, puis taper \*.

Pour la saisie et la modification de fiche, voir mode d'emploi § III ci-après.

## 3 - Constitution d'un fichier "mouvements" sur cassette :

S'il s'agit d'une mise à jour du carnet d'adresses, la possibilité est offerte à l'utilisateur d'enregistrer sur cassette les mouvements (nouvelles fiches ou fiches modifiées) au fur et à mesure de leur saisie.

Cette précaution pourrait s'avérer utile en cas de coupure de courant ou d'action malencontreuse sur la trappe de cartouche MEM comme cela arrive parfois...

## 4 - Tri alphabétique des fiches adresses

L'utilisateur a la possibilité à tout moment d'effectuer le tri alphabétique des fiches adresses (à exécuter en particulier avant l'édition de la liste).

## 5 - Impression

L'impression du carnet d'adresses peut être obtenue soit sous forme de liste (exhaustive) soit sur étiquette autocollante (partie "adresse" seulement).

## 6 - Enregistrement du fichier après mise à jour

Après une mise à jour, il est possible d'enregistrer sur cassette magnétique, une ou plusieurs fois, l'ensemble du carnet d'adresses.

## III - SAISIE ET MODIFICATION DE FICHE : MODE D'EMPLOI

### 1 - Déplacement du curseur dans l'écran (fiche en création ou en modification)

Les réponses aux rubriques doivent s'inscrire dans le rectangle bleu clair placé à droite de chacune d'elles.

(la dernière rubrique, "Intitulé courrier", viendra s'imprimer à gauche du nom sur la liste des adresses et sur les étiquettes

autocollantes : répondre MR, MME, STE, etc...). Le curseur peut être positionné à un endroit quelconque de l'écran (sans pouvoir sortir des zones de saisie) à l'aide des flèches ↑, ↓, ←, →. Son déplacement ne modifie pas ce qui a été saisi précédemment et affiché à l'écran.

Le changement de ligne peut être provoqué de trois façons :

- a) action sur la touche ENTREE :
- b) le curseur est arrivée en fin de zone : le curseur passe au début de la ligne suivante.
- c) action sur l'une des touches ↑ ou ↓ : le curseur passe selon le cas sur la ligne supérieure ou sur la ligne suivante.

Il est possible à tout moment de revenir sur une zone déjà remplie pour la compléter ou la modifier.

L'action sur la touche RAZ provoque l'effacement de la ligne sur laquelle se trouve le curseur, et le positionnement de celui-ci en début de ligne.

L'action sur la touche STOP provoque l'interruption de la saisie ou modification en cours et renvoie au MENU.

## 2 - Fin de saisie ou de modification d'une fiche

Lorsque le curseur sort de la dernière ligne de la fiche (Intitulé courrier) il se positionne automatiquement sur la case VALIDATION (au centre de l'écran, marquée ENTREE, qui se colore en rouge).

Trois actions sont possibles :

a) Pour VALIDER la fiche qui vient d'être saisie et l'enregistrer au carnet d'adresses : appuyer sur ENTREE. Après quelques secondes le MENU apparaît.

b) Pour MODIFIER la fiche, appuyer sur la touche de déplacement du curseur vers la droite : →. Le rectangle de droite marqué ↑ devient rouge. Appuyer sur ENTREE ou sur la touche de déplacement du curseur vers le haut : ↑ (ou sur ← pour revenir à VALIDATION sans modifier). Le curseur se place sur la première ligne de la fiche : pour modifier ce qui doit l'être voir § III.1.

c) Pour ANNULER la fiche, appuyer sur la touche de déplacement du curseur vers la gauche : ← (RAZ est accepté), le rectangle de gauche (marqué RAZ) devient rouge. Appuyer sur ENTREE ou RAZ (ou sur → pour revenir à VALIDATION sans Annuler).

```
20 CLEAR1000:SCREEN 0,4,5:CONSOLE 0,24,0:CLS:DEFINT A-M,T-Z
30 DIM N$(100),P$(100)
40 DATA " Priez taper un ESPACE , sinon : *"
50 DATA " mettez le magneto, en ENREGISTREMENT"
60 DATA "VISUALISATION D'UNE FICHE","CREATION D'UNE FICHE","MODIFICATION D'UNE FICHE",
"TRI DU FICHIER","IMPRESSION","FIN DE TRAITEMENT"
70 DATA "NOM","PRENOM","TELEPHONE","DIVERS","ADRESSE: RUE","BATIMENT","VILLE","C
ODE POSTAL","INTITULE COURR."
80
90 GOSUB 2160:IF A=2 OR A=12 THEN 2580
100
110 CONSOLE 0,24,0
120 SCREEN 4,4,5:CLS:COLOR 4,6:BOXF (5,0)-(35,12) " :CONSOLE 0,24,1
130
140 RESTORE 60:FOR I=0 TO 5:AFFICHAGE DU MENU
150 READ Q1$:LOCATE 7,13+I*2:PRINT "X ";Q1$
160 NEXT I:Y=1
170 LOCATE 0,24:FOR I=1 TO 12:PRINT:NEXT I
180 CONSOLE 0,24,0:COLOR 0,3:LOCATE 9,14:PRINT"VOTRE CHOIX : * ":COLOR 4,6:Y=1
190 LOCATE 7,1
200 R$=INKEY$:IF R$="" THEN 200 ELSE A=ASC(R$)
210 IF A=2 OR A=12 THEN 2410
220 IF A=42 THEN Y=Y/2:GOTO 240
230 Y=Y+(A=11 AND Y<1)*2-(A=10 AND Y<11)*2:GOTO 190
240 Y1=(Y-1)*2:Y2=Y*2+1:COLOR,4
250 FOR X=0 TO 30
260 LINE (X+5,0)-(X+5,Y1) " :LINE (X+5,35)-(X+5,Y2) "
270 NEXT X
280
290 IF D=0 AND (Y<2 AND Y<6) THEN 120
300 ON Y GOTO 320,1370,420,580,740,2410
310
320 S$="Y":GOSUB 470' VISUALISATION DE FICHE
330 IF N$="" OR M$="" THEN 120
340 CLS:GOSUB 1750:GOSUB 1800
350 BOXF(120,172)-(199,188),1:COLOR 0,6
360 LOCATE 18,22:PRINT"ENTREE"
370 R$="":R$=INKEY$:IF R$="" THEN 370 ELSE A=ASC(R$)
380 IF A=13 THEN 320 ELSE IF A=2 OR A=12 OR A=32 THEN 120 ELSE 370
390
400 S$="C":GOTO 1380
410
420 GOSUB 470' MODIFICATION DE FICHE
430 IF N$="" OR M$="" THEN 120
440 S$="M":GOTO 1380
450
460
470 COLOR 0,4:CLS' ROUTINE DE RECHERCHE D'UN NOM DANS LA TABLE
480 LOCATE 7,10:N$="":INPUT "NOM : ";N$:IF N$="" OR N$=" " THEN 560
490 A=ASC(N$):IF A=2 OR A=13 OR A=12 OR A=32 THEN 560
500 FOR C=1 TO D
510 IF N$(C)=N$ THEN CX=C:GOTO 560
520 NEXT C
530 LOCATE 3,12:PRINT"il n'existe pas de fiche a ce nom : "
540 INPUTWAIT 550,5,R$
550 GOTO 470
560 RETURN
570
580 LOCATE 9,14:COLOR 0,3:PRINT"Patientez..."
590 CONSOLE 23,24:COLOR 0,4
600 FOR CX=1 TO D
610 N1$=N$(CX):N1$=P$(CX):IF N1$="" THEN 630
620 N$(CX)=N$(D):P$(CX)=P$(D):D=D-1:GOTO 610
630 FOR XX=CX+1 TO D
640 IF N$(XX)=N1$ THEN 660
650 N2$=N1$:N2$=N1$:N1$=N$(XX):N1$=P$(XX):N$(XX)=N2$:P$(XX)=N2$
660 NEXT XX
670 IF N1$<N$(CX) THEN N$(CX)=N1$:P$(CX)=N1$
680 PRINT CX,N$(CX)
690 NEXT CX
700 CONSOLE 0,24:CLS:LOCATE 9,14:PRINT"LE TRI EST TERMINE"
710 INPUTWAIT 720,5,R$
720 GOTO 120
730
740 COLOR 0,4:CLS' IMPRESSION DU FICHIER
750 LOCATE 4,7:PRINT"IMPRESSION/PAPIER NORMAL : I":PRINT
760 LOCATE 4,9:PRINT"ETIQUETTES AUTOCOLLANTES : E":PRINT
770 LOCATE 4,11:PRINT"PAS D'EDITION .(FIN).":... : F"
780 LOCATE 37,11
790 R$=INKEY$:IF R$="" THEN 790 ELSE A=ASC(R$)
800 IF A=2 OR A=12 OR A=32 THEN 120
810 IF A=73 OR A=105 THEN 840' IMPRESSION NORMALE
820 IF A=69 OR A=101 THEN 1030' ETIQUETTES AUTOCOLLANTES
830
840 GOSUB 1250:IF A=2 OR A=12 THEN 120' ETAT NORMAL
850 OPEN"0",2,"LPRT (80)":CP=1:GOSUB 1310
860 FOR CX=1 TO D
870 IF N$(CX)="" THEN 1000 ELSE IF CL=62 THEN GOSUB 1300
880 FOR B=1 TO 8:O$(B)="" :NEXT B
890 P$=P$(CX):Y=17:L=LEN(P$):IF L=0 THEN 950
900 FOR B=1 TO 8
910 F=INSTR(P$,"$"):IF F>Y OR F=0 THEN F=Y
920 O$(B)=LEFT$(P$,F+(F<Y)):L=L-F:P$=RIGHT$(P$,L)
930 IF B=6 THEN Y=5 ELSE IF B=7 THEN Y=4
940 NEXT B
950 PRINT#2,USING"% %";O$(8):PRINT#2,USING"% %";N$(CX)
960 FOR B=1 TO 3:PRINT#2,USING"% %";O$(B):NEXT B:PRINT#2
970 PRINT#2," "
980 FOR B=4 TO 6:PRINT#2,USING"% %";O$(B):NEXT B
990 PRINT#2,USING"% %";O$(7):PRINT#2:CL=CL+3
1000 NEXT CX
1010 CLOSE2:GOTO 120
1020
1030 GOSUB 1250:IF A=2 OR A=12 THEN 120' ETIQUETTES
1040 OPEN"0",2,"LPRT (80)":CLS:CONSOLE 0,5:LOCATE 0,5
1050 FOR CX=1 TO D
1060 IF N$(CX)="" THEN 1230
1070 FOR B=1 TO 8:O$(B)="" :NEXT B
```

# TO7



```
1080 PRINT N$(CX):PRINT"taper ESPACE pour imprinter l'etiquette"
1090 PRINT:PRINT " * Pour NE PAS l'imprimer"
1100 R$=INKEY$:IF R$="" THEN 1100
1110 A=ASC(R$):IF A=42 THEN 1230 ELSE IF A<32 THEN 1100
1120 P$=P$(CX):Y=17:L=LEN(P$):IF L=0 THEN 1230
1130 FOR B=1 TO 8
1140 F=INSTR(P$,"$"):IF F>Y OR F=0 THEN F=Y
1150 O$(B)=LEFT$(P$,F+(F<Y)):L=L-F:P$=RIGHT$(P$,L)
1160 IF B=6 THEN Y=5 ELSE IF B=7 THEN Y=4
1170 NEXT B
1180 PRINT#2,USING"% %";O$(8):PRINT#2,USING"% %";N$(CX)
1190 PRINT#2,USING"% %";O$(1):PRINT#2
1200 PRINT#2," "
1210 PRINT#2," "
1220 PRINT#2,USING"% %";O$(7):PRINT#2,USING"% %";O$(6):PRINT#2:PRINT#2:PRINT#2
1230 NEXT CX
1240 CLOSE2:CONSOLE 0,24:GOTO 120
1250 CLS:LOCATE 4,7:IF SDAT$="" THEN PRINT"TAPEZ LA DATE DU JOUR":INPUT SDAT$
1260 LOCATE 4,13:PRINT"POSITIONNEZ LE PAPIER":PRINT
1270 LOCATE 4,15:PRINT"PUIS TAPEZ 'ESPACE'":R$=INKEY$:IF R$="" THEN 1270 ELSE
A=ASC(R$)
1280 RETURN
1290
1300 FOR I=1 TO 4:PRINT#2:NEXT I
1310 PRINT#2,SPC(40):"Le ";SDAT$:Page " :CP:PRINT#2:CL=2:CP=CP+1:RETURN
1320
1330 GOSUB 470' MODIFICATION DE FICHE
1340 IF N$="" OR M$="" THEN 120
1350 S$="M":GOTO 1380
1360
1370 S$="C"
1380 P$="":N$="":IF N1$="" AND M=0 THEN GOSUB 2310:IF A=2 OR A=12 THEN 120
1390 COLOR 0,4:CLS
1400 IF S$="C" THEN O$=" CREATION DE FICHE " ELSE O$=" MODIFICATION DE FICHE "
1410 LOCATE 10,0:COLOR,3:PRINT O$:COLOR,4
1420 GOSUB 1750
1430 GOSUB 1800:GOSUB 2070
1440 COLOR 1,6:GOSUB 1940:IF A=2 THEN 120
1450
1460 C1=6:C2=1:C3=6:X=16:GOSUB 2110
1470 R$="":R$=INKEY$:IF R$="" THEN 1470 ELSE A=ASC(R$)
1480 IF X=16 AND A=13 THEN GOSUB 1570:GOSUB 2100:GOTO 120
1490 IF A=2 OR A=32 THEN 120
1500 IF X=16 AND(A=8 OR A=12) THEN C1=1:C2=6:C3=6:X=1:GOSUB2110:GOTO 1470
1510 IF X=16 AND(A=9 OR A=11) THEN C1=6:C2=6:C3=1:X=32:GOSUB 2110:GOTO 1470
1520 IF X=1 AND(A=13 OR A=12) THEN GOSUB 1710:GOTO 120
1530 IF (X=1 AND A=9) OR (X=32 AND A=8) THEN 1460
1540 IF X=32 AND(A=11 OR A=13) THEN GOSUB 2100:X=20:Y=19:GOTO 1440
1550 GOTO 1470
1560
1570 F=36:IF S$="M" THEN C=CX ELSE D=D+1:C=D:MISE EN MEMOIRE D'UNE FICHE VALIDEE
5504'
1580 FOR Y=3 TO 19:STEP 2
1590 O$="":IF Y<17 THEN 1600 ELSE IF Y=17 THEN F=24 ELSE F=23
1600 FOR X=F TO 20:STEP-1
1610 R$=CHR$(SCREEN(X,Y)):IF R$="" AND O$="" THEN 1620 ELSE O$=R$+O$
1620 NEXT X
1630 IF Y=3 THEN N$(C)=O$:GOTO 1660
1640 B=LEN(O$):IF (Y<17 AND B<17) OR (Y=17 AND B<5) OR (Y=19 AND B<4) THEN O$=O$
+"$"
1650 P$=P$+O$
1660 NEXT Y
1670 P$(C)=P$:IF N1$="" THEN 1690
1680 PRINT#1,N$(C),P$(C)
1690 RETURN
1700
1710 IF S$="C" THEN 1730' ANNULATION D'UNE FICHE APPELEE EN MODIFICATION
1720 N$(CX)="" :P$(CX)=""
1730 RETURN
1740
1750 RESTORE 70:FOR I=3 TO 19:STEP 2' AFFICHAGE DES INTITULES DES QUESTIONS
1760 READ Q1$:Q=LEN(Q1$):LOCATE 17-Q,I:PRINT Q1$
1770 NEXT I:RETURN
1780
1790
1800 COLOR,6:MISE EN PLACE DES CACHES REPONSES OU DES ZONES D'UNE FICHE EN MODIF
1810
1820 FOR I=3 TO 15:STEP 2:LINE (20,I)-(36,I) " :NEXT I
1830 LINE(20,17)-(24,17) " :LINE(20,19)-(23,19) " :IF S$="C" THEN 1920
1840 LOCATE 20,3:PRINTN$(CX)
1850 P$=P$(CX):Y=17:L=LEN(P$):IF L=0 THEN 1920
1860 FOR B=1 TO 8
1870 F=INSTR(P$,"$"):IF F>Y OR F=0 THEN F=Y
1880 O$(B)=LEFT$(P$,F+(F<Y)):L=L-F:P$=RIGHT$(P$,L):LOCATE 20,B*2+3:PRINT O$:
1890 L=L-F:P$=RIGHT$(P$,L):LOCATE 20,B*2+3:PRINT O$:
1900 IF B=6 THEN Y=5 ELSE IF B=7 THEN Y=4
1910 NEXT B
1920 RETURN
1930
1940 X=20:Y=3:F=36' SAISIE DES DONNEES ET AFFICHAGE DANS L'ECRAN
1950 LOCATE X,Y:1
1960 R$="":R$=INKEY$:IF R$="" THEN 1960
1970 A=ASC(R$):IF A>31 THEN 2000 ELSE IF A=13 THEN X=20:Y=Y+2:GOTO 2030
1980 IF A=2 THEN 2050 ELSE IF A=12 THEN LINE(20,Y)-(F,Y) " :X=20:GOTO 1950
1990 IF A>7 AND A<12 THEN 2010 ELSE 1950
2000 PRINT#1,X+1:IF X<F THEN 1950 ELSE X=20:Y=Y+2:GOTO 2030
2010 X=X+(A=8 AND X>20)-(A=9 AND X<F)
2020 Y1=Y+(A=11 AND Y>3)*2-(A=10 AND Y<21)*2:IF Y1=Y THEN 2030 ELSE Y=Y1:X=20
2030 IF Y<17 THEN F=36 ELSE IF Y=17 THEN F=24 ELSE IF Y=19 THEN F=23 ELSE 2050
2040 GOTO 1950
2050 RETURN
2060
2070 COLOR,4:LOCATE 10,22:PRINT"<====":LOCATE 26,22:PRINT"====)":BAS DE L'ECRAN
2080
2090 LOCATE 0,24:PRINT"Annulation":LOCATE 15,24:PRINT"Validation":LOCATE 31,24
:PRINT"Modif."
2100 C1=6:C2=6:C3=6:X=16
```

suite page 19







# LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

## L' AIGLE D'OR

...sur ORIC /ATMOS



Rien ne m'intéressait l'autre jour, à la télévision. Sur le point de prendre un roman, je me dis : "mais j'ai mon film, mon dessin animé". Je n'ai toujours pas trouvé le secret de l'Aigle d'Or. Le temps de lire la cassette et je me retrouvais chez le marchand en train de monnayer mes pièces contre des bricoles indispensables à qui veut tenter l'exploration des 63 pièces du château remplies de chausse-trappes divers : corde, torche, pied-de-biche, eau de jouvence, etc... C'est avec angoisse que je me retrouve à la porte du château mystérieux. Je dis "je", car je me vois sur l'écran, en pourpoint, chaussé de bottes. Et j'avance, je recule, je me tourne, je saute, je m'assoies. C'est là, entre autre, un des points forts de ce jeu : se voir, comme par dédoublement, déambulant dans les salles de ce château. Et j'aime autant vous dire que lorsque vous vous découvrez étendu, les bras en croix, au fond d'une oubliette, ça vous fait

un choc. Et si vous mourrez d'inanition, ou percé par une flèche traîtresse, ou attaqué par les chauves-souris et que vous vous retrouvez devant votre propre tombe, au clair de lune, là également vous marquez un temps, le temps de déglutir avant de vous relancer courageusement à la recherche de l'Aigle d'or. Beaucoup d'astuces sont nécessaires. Il faudra démasquer les passages secrets et y ramper, boire ou ne pas boire les fioles rencontrées, se diriger à tâton dans les salles obscures, forcer des portes et des coffres, échapper aux herbes et aux flèches, éviter les oubliettes et décrypter les messages. Bref, voilà une cassette qui vaut son pesant d'or et qui servira longtemps, très longtemps. Inutile de vous dire de dresser un plan minutieux des salles où vous passer et de ne jamais abandonner les recherches. Ah, j'allais oublier... la touche Q pour suicide... D. VERRIER

# PETITES ANNONCES GRATUITES

Vds ORIC 1 48K + Peritel + ass./ Dess. + Forth avec manuel + 50 prgs + revues + livres : 3500 F. J.L. AMBROISE, 53 chemin du Perreux 94400 VITRY SUR SEINE. Tél. : 681.18.54.

VENDS SHARP PC 1500 : 1200 F. + CE 150 (imprimante) : 1200 F. + CE 159 (8 Ko RAM protégée) : 700 F. + CE 153 (tablette graphique) : 900 F. + papier + stylos + livres + malette : le tout 4600 F. VENDS réf. Manual APPLE II\* (U.S.) : 150 F. CHERCHE contact APPLE II Région Val d'Oise. Joël LEMOINE, 2 rue A. Leyge, Bat 28, Esc.02, 95340 PERSAN.

VENDS ZX 81 + 16K + clavier mécanique Memotech + interface sonore + 10 K7 jeux + 3 manuels pour 1400 F. (moniteur TV PAL nécessaire). VENDS SHARP PC 1211 + imprimante + manuels : 900 F. Monsieur RICCARDO, Tél. : 962.43.87 (le soir)

VENDS TRS 80 MC 10 (12/83 neuf) + mémoire 16Ko + cordon magnéto + Peritel + Alimentation + programmes. Prix : 1500 F. C.SA-DOUN, Tél. : 430.70.68.

VENDS HP 41 Bon état + module X fonction + module X mémoire Valeur 3500 F. Vendu 2500 F. Christophe LEFEBVRE, "La Roche" CIVRIEUX DIAZERQUES 69380 LOZANNE. Tél. : 843.10.28. (après 20 H).

VENDS FX702 P (2/84) + int. Ko (1/83) 1.400 F + "LA CONDUITE DU FX" + 10 programmes FX + aimerais recevoir renseignements sur les sorties commutables du TI99/4A (RS 232C ou manettes) retour doc. assuré. Fabrice VOARICK, 52 allée de la Robertsau 67000 STRASBOURG. Tél. : (88) 35.69.63. (après 19 H)

Vds mod. de jeux pour TI99/4A, Parsec : 200 F. + TI Invaders : 200 F. ou 350 F les 2. Ou Ech. les 2 ctre Mod. B.E. + manuel. M. DE-LESTREZ 4 rue Grisson 62210 AVION.

Ch. HEBDOGICIEL N° 1, 2, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14 et pgrs en ts genres pour éch. éventuels. Alain DUPUY Tél. : 525.34.18.

Vds APPLEII + 48Ko (81) + lect. disk (83) + mon. Prince 2 pouces (coul. Ambré) 1983 + nbrs prgs (util. et jeux) : 9800 F. Dominique RAGNEAU 38 bis av. Rouget de l'isle 76610 LE HAVRE. Tél. : (35) 47.39.04.

Ech. Pgrs pour FX 702P et ATARI 400. retour assuré. Tél. : (35) 46.37.96 ou (35) 44.60.55.

Ch. pour Clubinfo. d'un lycée logiciels pour APPELLI 48 Ko. Mlle CHANUDEAUD 161 rue des Pyrénées 75020 PARIS.

Vds pour TI99/4A : mod. CAR WARS, CHASSE AU WUMPUS, MASH ET JEU d'ENTREPRISE + 1 K7 de 20 pgrs : 550 F. Patrice COLLIN 19 rue Gal Patton 54370 ESSEY LES NANCY. Tél. : (8) 329.38.47.

Ch. mod. TI EXTENDED BASIC + Manuel J. Pierre RICAUD 32 rue Albert Thomas 75010 PARIS.

Vds MATTEL Intelevison tbe + 11 K7 : le tt 2500 F. ou la console + 1 k7 : 1090 F. Laurent LETHON 90 rue Jeanne d'Arc 75013 PARIS. Tél. : 583.12.93.

Vds console CBS (11/83) + 3 K7 + Adapt. antenne : 2500 F. Olivier AZOULAY 8 rue Centrale 69290 CRAPONNE. Tél. : (7) 857.28.03. (ap.17 H)



Vds ATARI 2600 + 24 K7 + man. à levier + man. à touches + man. Rotatives. Le tout 5000 F. M. DUMINY Chemin des Ecus 59600 MAUBEUGE Tél. : (27) 62.20.26. (ap. 17 H)

Vds SHARP PC 1500 + CE 150 (imp.) + stylos + papier. Px à débattre Hervé ANGLADE Tél. : 969.26.46.

Vds ZX 81 + Ext.16K + K7 + manuel d'inst., d'util. et de prgs. tbe : 900 F. J.C. CAUCHY 67 rue de la Colonie. 75013 PARIS Tél. : 580.41.01 ou 426.18.98 (le mercredi).

Vds TI99/4A (12/83) + manuel d'util. + PARSEC + MUNCH MAN + cordon magnéto + livres pour TI99 + dvs Prgs : 1800 F. Eric BARBET 5 rue des Vergers 67120 DORLISHEIM Tél. : (88) 38.58.56. (le soir).

Rech. Manuel pour HP 38EM. LEVALLET VAUX LES HUGUENOTS 78140 AUBERGENVILLE Tél. : 095.63.15.

Ch. pour TI99/4A, ttes ext. ou périph. Envoyer liste et prix à M. BELMESSIERI, LE PUISAT 73240 SAINT GENIN SUR GUIER

Vds pour SHARP PC1251 ou 1245 ou 1401 : imp. + interf. K7 SS Gar. : 600 F. pour DRAGON 32 : DONKEY KONG : 100 F. GOLF : 100 F. DRA MULTIFICHIERS EN FRANCAIS (700 Fiches, 13 zones) avec livret frcs : 100 F. Alain MEYER 45 rue C. Bernard 75005 PARIS.

Vds pour ZX 81 : carte sonore BIPACK SON, 3 canaux + bruit, ampli et H.P. Intégré, programmable en Basic : 250 F. Cartes 8 E/S : 200 F. Q SAVE ext. + log. (16K et 64K) : 150 F. 300 prgs (30 F pièce) Util. Gestion, Jeux. D. METIVIER 177 rue Diderot 94500 CHAMPIGNY/MARNE. Tél. : 882.13.93. (le soir).

Ch. pour TI99/4A mod.B.E. : 500 F prgs pour TI parus ds HEDBO. n° 1 à 8. Eric DAURIS 13 rue Hélène Boucher 17300 ROCHEFORT. Tél. : (46) 99.87.46.

Vds ZX 81 + Ext 16K + 4 livres + 3 K7 : 800 F. FCREPIN 3 allée Boris Vian 93870 PIERREFITTE Tél. : 827.87.22.

**Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef :** Gérard CECCALDI  
**Directeur Technique :** Benoîte PICAUD  
**Responsable Informatique :** Pierre 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.



# TEXAS INSTRUMENTS

CONSOLES ET ACCESSOIRES :	PRIX TTC	
Ordinateur familial TI 99/4	1 290,00	<input type="checkbox"/>
Modulateur SECAM	500,00	<input type="checkbox"/>
Câble liaison magnéto-cassettes	120,00	<input type="checkbox"/>
Paire manettes jeux	210,00	<input type="checkbox"/>
Magnéto-cassettes compatible TEXAS/RADIOLA avec câble de liaison.	496,00	<input type="checkbox"/>
Magnéto-cassettes compatible TEXAS marque LANSAY avec câble de liaison.	350,00	<input type="checkbox"/>
<b>*PÉRIPHÉRIQUES :</b>		
*Unité intégrée de disquettes	2.080,00	<input type="checkbox"/>
*Unité extérieure de disquettes	3.500,00	<input type="checkbox"/>
*Carte extension mémoire 32 K	1.190,00	<input type="checkbox"/>
*Carte P. code	1.800,00	<input type="checkbox"/>
*UCSD Pascal Compiler	600,00	<input type="checkbox"/>
*UCSD Pascal Linker	600,00	<input type="checkbox"/>
*UCSD Pascal Editor	600,00	<input type="checkbox"/>
*Imprimante TI 99/4 par centronix	3.000,00	<input type="checkbox"/>
<b>*PROGRAMMATION SUR DISQUETTES :</b>		
*Fichier d'adresses	415,00	<input type="checkbox"/>
*Aide à la programmation 2	206,00	<input type="checkbox"/>
*Aide à la programmation 3	206,00	<input type="checkbox"/>
*Éditeur assembleur	500,00	<input type="checkbox"/>
*N.B. : il est nécessaire de posséder le boîtier d'extension P-HP 1200 et le contrôleur.		
<b>PROGRAMMATION</b>		
Manuel Éditeur assembleur	252,00	<input type="checkbox"/>
● MINI MEMORY avec traité sur l'initiation au langage assembleur.	550,00	<input type="checkbox"/>
● <u>Extend basic</u>	550,00	<input type="checkbox"/>
● Mémoire extension 32 K extérieure	1.200,00	<input type="checkbox"/>
● TI LOGO II (extension 32 K indispensable).	795,00	<input type="checkbox"/>
<b>ORGANISATION</b>		
Conseil financier	75,00	<input type="checkbox"/>
Gestion fichier	252,00	<input type="checkbox"/>
Gestion rapports	375,00	<input type="checkbox"/>
Statistiques	206,00	<input type="checkbox"/>
Calcul	415,00	<input type="checkbox"/>
Gestion privée	415,00	<input type="checkbox"/>
<b>MODULES ÉDUCATION</b>		
● Édition-Substraction I	147,00	<input type="checkbox"/>
● Édition-Substraction II	147,00	<input type="checkbox"/>
● Édition-Canon	147,00	<input type="checkbox"/>
● Exerc. par soi-même	75,00	<input type="checkbox"/>
● Division-démolition	147,00	<input type="checkbox"/>
● Early Reading	147,00	<input type="checkbox"/>
● Meteor multiplication	147,00	<input type="checkbox"/>
● Multiplication I	147,00	<input type="checkbox"/>
● Music Maker	206,00	<input type="checkbox"/>
● Aide à la programmation	75,00	<input type="checkbox"/>

MODULES LOISIRS		
Connect four	147,00	<input type="checkbox"/>
Munch Man	252,00	<input type="checkbox"/>
Othello	206,00	<input type="checkbox"/>
Parsec	252,00	<input type="checkbox"/>
The attack	147,00	<input type="checkbox"/>
Ti-invaders	206,00	<input type="checkbox"/>
Jeux vidéo I	147,00	<input type="checkbox"/>
Jeux vidéo II	147,00	<input type="checkbox"/>
Yahtzee	147,00	<input type="checkbox"/>
Jeux Rétro I	147,00	<input type="checkbox"/>
Jeux Rétro II	147,00	<input type="checkbox"/>
<b>NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS</b>		
● Retour du pirate	252,00	<input type="checkbox"/>
● Demon attack	252,00	<input type="checkbox"/>
● Mash	252,00	<input type="checkbox"/>
● Burger time	252,00	<input type="checkbox"/>
● Hopper	252,00	<input type="checkbox"/>
● Star trek	252,00	<input type="checkbox"/>
● Jo breaker	252,00	<input type="checkbox"/>
● Treasure Island	252,00	<input type="checkbox"/>
<b>PROGRAMMES MAGNARD :</b>		
La ponctuation en Français	99,00	<input type="checkbox"/>
Diviseurs PGCD - PPCM	99,00	<input type="checkbox"/>
<b>PROGRAMMES VIFI NATHAN :</b>		
Carotte malicieuse	175,00	<input type="checkbox"/>
Comp. et mult.	125,00	<input type="checkbox"/>
Mots croisés vol. 1	125,00	<input type="checkbox"/>
Mots croisés vol. 2	125,00	<input type="checkbox"/>
<b>PROGRAMMES COLLINS/TEXAS :</b>		
Introd. au TI 99/4 (1)	75,00	<input type="checkbox"/>
Introd. au TI 99/4 (2)	75,00	<input type="checkbox"/>
Les techniques des programmes de jeux (1)	75,00	<input type="checkbox"/>
Les techniques des programmes de jeux (2)	75,00	<input type="checkbox"/>

MODULES ROMOX :		
Motor raisers	390,00	<input type="checkbox"/>
Anteater	390,00	<input type="checkbox"/>
Hen pecked	390,00	<input type="checkbox"/>
Princess and frog	390,00	<input type="checkbox"/>
<b>MODULES FUNWARE :</b>		
Rabbit Rail	285,00	<input type="checkbox"/>
Driving Demon	285,00	<input type="checkbox"/>
Ambulance	285,00	<input type="checkbox"/>
Saint Nick	285,00	<input type="checkbox"/>
Hen House	285,00	<input type="checkbox"/>
<b>LIBRAIRIE TEXAS 99/4 :</b>		
<b>Édition SHIFT :</b>		
Jeux et programmes - Tome 1.	155,00	<input type="checkbox"/>
Jeux et programmes - Tome 2.	155,00	<input type="checkbox"/>
Jeux et programmes - Tome 3.	155,00	<input type="checkbox"/>
<b>Éd. RADIO :</b>		
Pratique du TI 99/4 - Niveau 1.	120,00	<input type="checkbox"/>
Pratique du TI 99/4 - Niveau 2.	120,00	<input type="checkbox"/>
50 programmes TI 99	85,00	<input type="checkbox"/>
Initiation basic	95,00	<input type="checkbox"/>
Initiation au fichier basic	95,00	<input type="checkbox"/>
<b>EYROLLES :</b>		
Conduite du TI 99/WILLARD		
Moñ TI 99/4 A/CEYRAT		
<b>P.S.I. :</b>		
Exercices pour TI 99/4 - F. LEVY	90,00	<input type="checkbox"/>
A l'affiche le TI 99/4 A - J.F. SEHAN	90,00	<input type="checkbox"/>
<b>Inter éditions :</b>		
(Bob CONNORS)		
Les grands classiques du jeu pour votre TI 99/4 A.	72,00	<input type="checkbox"/>

Nous tenons à nous excuser auprès de nombreux clients de n'avoir pu honorer ou tarder à expédier leur commande. Notre but est de vous permettre dans les mois à venir, de profiter au maximum de votre console TEXAS. Nous vous annonçons une mémoire 32 K extérieure qui vous permettra d'utiliser le LOGO II. Porter le TI à 48 K, c'est un bon résultat.

**BON DE COMMANDE TARIFS AU 4/5/1984**

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 220 064 F/1303 RAC.

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.

• disponible en juin.