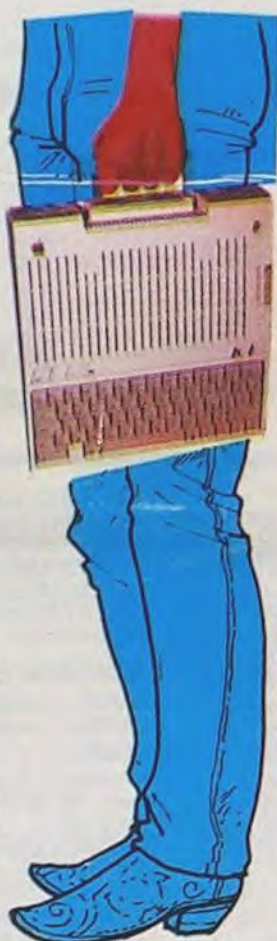


le 1<sup>er</sup> hebdomadaire des programmes informatiques

## APPLE 2C : L'APPLE DU ROUTARD

**NOUVEAU**

Partir à pied avec un APPLE 2 à la main est désormais possible, ou presque : après le MACINTOSH, APPLE qui nous offrent nouveautés sur nouveautés, commercialise (début Mai), l'APPLE 2C. Utilisant la technologie CMOS, qui assure une faible consommation électrique, l'APPLE 2C est un portable de la taille d'un attaché-case. L'alimentation, problème essentiel de tout portable, est assurée par un transfo externe 12 Volts. Possibilité d'utiliser une batterie de voiture ou de bateau : les batteries devraient d'ailleurs être commercialisées rapidement.



Plus de slot, plus de clavier à deux significations : le clavier est français, (AZERTY), (un bouton permet de revenir en QWERTY). Parmi les points importants, on peut signaler le lecteur de disquette (5 pouces) intégré, les deux portes séries configurable à partir du Basic, (imprimante et modem), et le port dédié à la souris ou au joystick.



Une imprimante thermique devrait voir le jour assez rapidement et permettre l'affichage, en silence sur papier ordinaire et en couleur. Prix de la configuration (128K, 80 colonnes, lecteur disque, alimentation, adaptateur RVB, un cours d'apprentissage) : 12700 F. Bonne route...

Suite page 9



**PETIT, MAIS COSTAUD :** Malgré ses 3,4 kg, l'APPLE IIC possède une puissance équivalente à un APPLE IIe. Equipé d'un 65C02, de chez NCR, le IIC dispose d'une mémoire de 128 K octets, d'un écran plat à cristaux liquides (24 lignes, 80 colonnes), ainsi que d'une prise Peritel intégrée.

### 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.)



#### OPERATION POE :

Une histoire extraordinaire... Ne ratez pas le numéro de la semaine prochaine (n° 32) : vous y trouverez la liste des premiers établissements scolaires bénéficiant du prêt d'ordinateurs ainsi que le résumé de leurs projets respectifs.



#### FORMATEURS : FORMEZ-VOUS OU INFORMEZ VOUS GRATUITEMENT !

Une première journée avec TEXAS INSTRUMENT sur l'utilisation de la calculatrice en milieu scolaire (date et lieu définis suivant inscriptions, minimum 20 personnes), d'autres stages prochainement avec CASIO... Il ne nous manque plus que les enseignants ! Alors...

### EDITO

Un wagon de logiciels pour le concours Georges LECLERE, que dis-je un wagon ? un train complet ! Vous êtes malade ou quoi ? Je pensais que ce concours allait vous intéresser, mais à ce point ! Pour les résultats le 25 Mai, n'y comptez pas, cela ne sera pas possible, nous sommes capable de tester beaucoup de logiciels mais les journées ne font quand même que 24 heures. Les résultats seront annoncés - pour les gagnants de chaque catégorie - le 15 Juin et le super gagnant il touchera son poids en ordinateur (ou presque !) le 29 Juin. Au moins il saura quoi faire de ses vacances ! Christian PASCAL gagne le gros lot mensuel avec son programme. *Suite page 9*

### HEBDOCICOB

Nous sommes là, sur un tout petit stand du SICOB (niveau 3, Zone E, Stand 540). Venez donc nous voir, ça nous fera plaisir. Si vous voulez une carte d'invitation gratuite, écrivez-nous, nous vous la renverrons d'urgence. A bientôt.

### MENU

APPLE II	Agenda informatique	Page 6
Frédéric WARIN	Memory	Page 4
CANON X-07	Nibbler	Page 5
CASIO FX 702 P	Contrée magique	Page 3
J.M. LACOSTE	Nibbler	Page 5
COMMODORE 64	Astro	Page 7
C. ARCHAMBAULT	Chars	Page 17
VIC 20	Racing	Page 2
V. COGET	Brain	Page 4
HP 41	Course automobile	Page 8
G. OSMONT	Sous-marin	Page 17
MPF II	Scrabble	Page 7
J. GODILLON	Scrabble	Page 7
ORIC 1	Solitaire	Page 19
Stéphane CALLEGARI	Vitamines	Page 18
MZ 80	Tiercé	Page 16
Francis PEIGNER	Memory	Page 15
PC 1211	Memory	Page 15
Alain DUBUS	Sauvetage	Page 14
PC 1500	Poker	Page 3
W. VON LUNEN	Poker	Page 3
ZX 81		
Gabriel GELIN		
SPECTRUM		
Yann GEHAN		
TRS 80		
Michel FORTIN		
TI 99 4/A (b.s.)		
STOBINSKY		
TI 99 4/A (b.e.)		
Philippe PAIR		
THOMSON T07		
Yves ALUNNI		

### 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**

HIPPOREBUS trouvez l'expression qui se cache dans la B.D. de l'hippocampe. Décomposé en trois syllabes dans les trois premières cases, le "tout" a évidemment un rapport avec l'informatique (solution en page intérieure)

UN PETIT TOUR ...



...TELL FILS ... TELL ...



FRÉDÉRIC JOUAIT "ELLE", FUMAIT ...



"ET LES FACTEURS FRAPPENT TOUJOURS DEUX FOIS ...



# RACING

Le but du jeu est de parcourir la distance la plus longue en un temps limite.

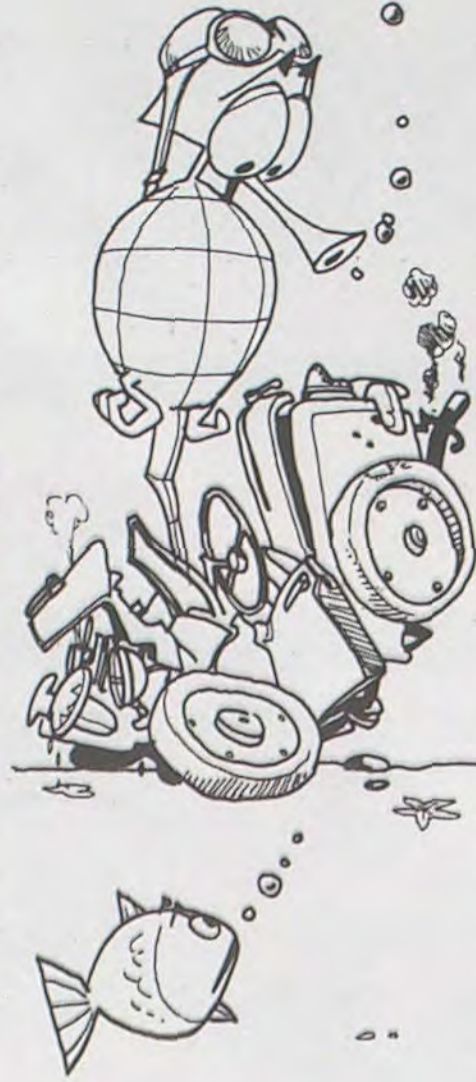
Au début de chaque partie, vous entrez le temps choisi (en décimal) puis la vitesse de votre voiture de course.

Votre voiture circule de bas en haut de l'écran sur une piste à trois voies. Une autre voiture arrive en face de vous et tente de vous tamponner, vous pouvez l'éviter en changeant de voie à l'aide de la flèche ← ou →. Mais attention, si vous sortez de la route, c'est l'accident !

Chaque accident vous coûte dix unités de temps ; au bout de dix accidents, votre véhicule devient inutilisable.

La flèche ↑ vous permet d'augmenter votre vitesse jusqu'à la vitesse maximale choisie. La flèche ↓ vous permet de diminuer votre vitesse jusqu'à l'arrêt complet de votre voiture.

J. GODILLON



## Instructions :

Le programme en langage machine destiné à produire les sons audibles au cours du jeu. Ce sous-programme s'appelle "INISON", il est placé de l'adresse 4000\$ à l'adresse 4040\$, il doit être chargé en mode moniteur. Le programme qui suit est le programme principal ("RACING"), qui doit être chargé en mode basic. Après avoir tapé RUN, le jeu se met en route.

NOTA : Il n'y a qu'une modification à apporter au programme basic pour qu'il fonctionne convenablement sur APPLE. Les lignes 20 et 130 du programme doivent être modifiées à l'aide des adresses de scrutation du clavier pour APPLE : \$ C000 (-16384) et \$ C 010 (-16368). Le sous-programme en langage machine INISON ne pose aucun problème sur APPLE.

## MP-FII

```

15 HOME
16 INPUT "VOULEZ-VOUS LIRE LES REGLES (
0 OU N) ? " : R# : HOME
17 REM ---LECTURE CLAVIER---
20 POKE 40952,32 : POKE 40953,67 :
POKE 40954,240 : POKE 40955,133 :
POKE 40956,255 : POKE 40957,96
    
```

```

21. POKE 232,0 : POKE 233,06 : POKE 24576.
1 : POKE 24577,0 : POKE 24578,4 : POKE 2457
9,0
22 FOR I = 1 TO 10
23 READ U : POKE 24500 + I,U
24 NEXT I : RESTORE
25 IF R# < > "0" THEN 85
    
```

```

26 REM ---REGLE DU JEU---
27 UTAB 1 : HTAB 17 : PRINT "RACING"
UTAB 2 : HTAB 17 : PRINT "-----"
28 PRINT : PRINT "VOUS DEVEZ PARCOURIR
LA PLUS LONGUE " : PRINT "DISTANCE EN UN
TEMPS RECORD QUE VOUS " : PRINT "CHOISIRE
2 EN DEBUT DE PARTIE " : PRINT : PRINT "M
AIS, ATTENTION ! UNE VOITURE TEN-
" : PRINT "TERRA DE VOUS EN ENPECHER EN VO
US"
29 PRINT "TAMPONNANT, VOUS DEVEZ L'EVIT
TER EN" : PRINT "CHANGEANT DE VOIE (← →
U →), ET CELA" : PRINT "SANS SORTIR DE
LA PISTE."
30 PRINT "AU BOUT DE 10 ACCIDENTS, VOTR
E VOI- " : PRINT "TURE DEVIENT INUTILISABL
E : CHAQUE " : PRINT "ACCIDENT VOUS COUTE
10 UNITES DE TEMPS " : PRINT : PRINT "VO
US POUVEZ ACCELERER AVEC LA FLECHE"
31 PRINT "MONTANTE ET DECELERER AVEC LA
FLECHE" : PRINT "DESCENDANTE " : PRINT :
PRINT "BONNE CHANCE ET BONNE COURSE "
32 PRINT "PRESSEZ UNE TOUCHE POUR COMMEN
CER." : GET A#
84 REM ---DEPART DU JEU---
85 CALL - 1990 : UTAB 12 : HTAB 11 :
INPUT "TEMPS DESIRE (XXX) " : TP# :
UTAB 14 : HTAB 11 : INPUT "VITESSE (1-
X<=10) " : MK : MK = MK + 25
86 REM ---DESSIN ROUTE---
87 KM = 0 : CR = 0 : ACC = 0 : XU = 0 : YU
= 0
90 HGR : HCOLOR = 3
100 HPL0T 69,0 TO 69,191 : HPL0T 89,0
TO 89,191 : HPL0T 49,0 TO 49,191 :
HPL0T 109,0 TO 109,191
105 UTAB 15 : HTAB 21 : PRINT "TEMPS "
UTAB 17 : HTAB 21 : PRINT "KM "
110 SCALE = 2 : ROT = 32
115 X = 79 : Y = 190
120 POKE 16385,50 : POKE 16407,50
CALL 16384
130 CALL 40952 : T = PEEK (255)
131 REM ---TEST ACCIDENT---
132 IF XU < X AND YU > Y THEN
UTAB 10 : HTAB 21 : PRINT "CRASHHHH "
GOTO 300
133 IF X < 49 OR X > 99 THEN UTAB 10
HTAB 21 : PRINT "CRASHHHH!!! " : GOTO 290
139 IF K = 0 THEN 140
137 X1 = X : Y1 = Y : R1 = R
136 REM ---ACCELERATION---
140 IF T = 240 THEN ACC = ACC + 2
141 IF ACC > MK THEN ACC = MK
142 IF T = 241 THEN ACC = ACC - 1
143 IF ACC < 0 THEN ACC = 0
145 Y = Y + ACC : K = 1
146 TP = TP + 1 : UTAB 15 : HTAB 29
PRINT " " : UTAB 15 : HTAB 29 :
PRINT TP
147 IF Y < 0 THEN Y = 191 : KM
= KM + 1 : UTAB 17 : HTAB 29 : PRINT KM
148 IF TP < 0 THEN UTAB 12 :
HTAB 21 : PRINT "C'EST FINI ! " :
POKE 16385,150 : POKE 16407,150
    
```

```

CALL 16384 GET A# : GOTO 85
149 REM ---CHANGEMENT DE VOIE---
150 IF T = 136 THEN R = 24 : K = K
- 20 : S = PEEK ( - 16336)
160 IF T = 149 THEN R = 40 : K = K
+ 20 : S = PEEK ( - 16336)
165 IF T = 0 OR T = 240 THEN R = 32
170 HCOLOR = 3 : ROT = R : DRAW 1
AT X,Y
172 IF K = 0 THEN 160
175 HCOLOR = 0 : ROT = R1 : DRAW 1
AT X1,Y1
176 IF XU < > 0 THEN ROT = 0 : GOTO 215
177 REM ---VOITURE ADVERSE---
180 XU = INT ( RND (1) * 3 + 1)
190 IF XU = 1 THEN XU = 59
191 IF XU = 2 THEN XU = 79
192 IF XU = 3 THEN XU = 99
210 YU = 0 : ROT = 0 : HCOLOR = 3
215 HCOLOR = 0 : DRAW 1 AT XU,Y2
220 YU = YU + ACC
230 IF YU > 191 THEN XU = 0
HCOLOR = 0 : DRAW 1 AT XU,YU - ACC
ROT = R : GOTO 130
240 Y2 = YU
250 HCOLOR = 3 : DRAW 1 AT XU,YU
260 ROT = R : GOTO 130
290 FOR I = R TO 64 STEP 8 : ROT = I :
HCOLOR = 3 : DRAW 0 AT X,Y : J =
PEEK ( - 16336) : HCOLOR = 0 :
DRAW 1 AT X,Y : NEXT I : HCOLOR
= 0 : DRAW 1 AT X,Y : UTAB 10 : HTAB 21
PRINT " "
295 POKE 16385,3 : POKE 16407,200
CALL 16424 : GOTO 305
300 XDRAB 1 AT XU,YU : HCOLOR = 0
DRAW 1 AT XU,YU : DRAW 1 AT X,Y :
FOR I = 1 TO 10 : J = PEEK ( - 16336) :
NEXT I : UTAB 10 : HTAB 21 : PRINT "
" : POKE 16385,1 : POKE 16407,255
CALL 16424
305 CR = CR + 1 : TP = TP - 10
310 IF CR = 10 THEN UTAB 12 : HTAB 21
PRINT "VOITURE FICHUE ! " : POKE 16385,150
POKE 16407,150 : CALL 16384 : GET A# :
GOTO 85
320 GOTO 110
325 UTAB ---TABLE DE FORME---
330 DATA 23,62,93,36,36,39,54,4
5,49,36,62,54,54,54,44,39,0
CALL 199
84000 8040
4000= 80 01 80 01 80 01 80 01 80
4000= 16 40 80 00 80 00 80 00 80
4010= 16 40 00 00 00 00 00 00 00
4018= 04 00 00 00 00 00 00 00 00
4020= 00 00 00 00 00 00 00 00 00
4028= 09 00 00 17 40 40 20 00
4030= 40 10 00 00 01 09 00 00
4038= F1 60 00 00 00 00 00 00
4040= 00
    
```

### la Règle à Calcul

**CONFIGURATION UNO :**  
- APPLE IIe  
- MONITEUR II  
- DISK II AVEC CONTRÔLEUR  
Prix T.T.C. 12.500,00

**CONFIGURATION DUO :**  
- APPLE IIe  
- MONITEUR II  
- DUODISK  
- MONITEUR  
- CARTE APPLE TELL (VIDÉOTEXTE)  
- SOURIS APPLE + MOUSE PAINT  
- PRO-DOS APPLE IIe  
Prix T.T.C. 17.500,00

**LOGICIELS SUR DISQUETTES POUR APPLE IIe ET APPLE II 48 K**

**EDICIELS**

**MATHS 1 :**  
• Formes indéterminées, limites, logarithmes et exponentielles 295,00

**MATHS 2 :**  
• suites et intégrales 295,00

**MATHS 3 :**  
• trigonométrie 295,00  
• nombres complexes 295,00

**PHYSIQUE 1 :**  
• induction et condensateurs 295,00  
• produit vectoriel 295,00

**PHYSIQUE 2 :**  
• circuits oscillants 295,00

**EDI-LOGO**  
Le fameux langage LOGO, en français dans la version originale 1.490,00

**CARTE PORTE-PAROLE**  
Une voix claire et articulée vous parle en français 1.395,00

**PORTE PAROLE**  
Votre micro-ordinateur peut parler ! Écoutez ! Une voix claire et articulée vous parle en français. 1.395,00

**VI-FI NATHAN**

**LOGICIELS ÉDUCATIFS POUR APPLE II ET IIe**

- J'améliore mon français 395,00
- J'explore l'espace en calculant 395,00
- La belle au bois dormant (lecture) 395,00
- Hansel et Gretel (lecture) 395,00

### 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 4T 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

**LOGICIELS EDICIEL**

- Interceptor 130,00
- Pillage cosmique 130,00

### 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/5) 395,00
- Carte 8 entrées analogiques 395,00
- Carte interface manette de jeux 245,00
- Manette de jeux 120,00

Interface Centronics 990,00  
Imprimante graphique Seikosha 100 A 2.500,00  
Imprimante alphacom 32 1.190,00  
Boîte 5 rouleaux de papier Alphacom 32 150,00  
Boîte 5 rouleaux de papier pour imprimante SINCLAIR 175,00  
Extension 16 K 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
- Chiromanie 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 11/5/1984**

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.

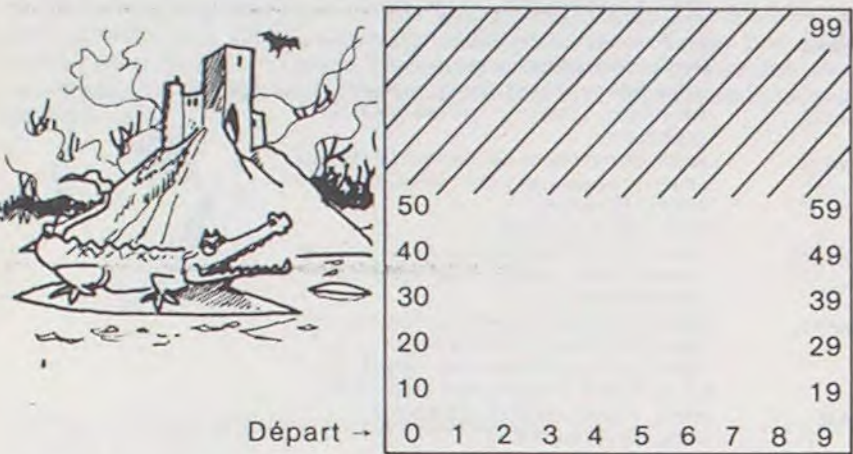
**LA RÈGLE A CALCUL :**  
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS  
Tél. : 325.68.88  
Télex : ETRAV 220 064 F/1303 RAC

# CONTREE MAGIQUE FX 702 P

Vous êtes sortis indemnes des donjons précédents, mais celui-ci viendra peut-être à bout de votre adresse en faisant surtout appel à votre réflexion.

J.M. LACOSTE

Votre personnage, au début possède 30 PDV (Points de Vie), 3 flèches et 5 en fraîcheur (votre état physique). Votre personnage va se déplacer sur une surface de 10 x 10, selon les quatre directions habituelles Nord, Est, Sud, Ouest. Il va falloir qu'il découvre le temple situé dans la zone hachurée. Votre route est semée de monstres plus ou moins importants selon la nature de la case traversée. Les monstres rencontrés pourront être de cinq sortes, regroupées dans le tableau suivant :



NOM DU MONSTRE	PDV MAX.	% TOUCHER	POINTS D'EXPERIENCE
Serpent	5	25	10
Loup	30	33	20
Tigre	40	66	30
Balrog	50	70	40
Dragon	100	99	50

Durant le combat : Action (C (combat au contact), F (fuite), A (arc)).  
Le personnage selon sa fraîcheur a plus ou moins de chances de toucher le monstre :  
Fraîcheur 1 : épuisé : 20 % de chance de toucher  
Fraîcheur 2 :  
Fraîcheur 3 : fatigué : 60 % de chance de toucher

Fraîcheur 4 : lassé : 80 % de chance de toucher  
Fraîcheur 5 : normal : 100 % de chance de toucher  
Fraîcheur 6+ (jusqu'à 9) pleine forme : 100 % de chance de toucher  
(Lorsque la fraîcheur tombe à 0, le personnage est mort).  
La fuite ne réussit qu'une fois sur 3 et fait revenir de 1 ligne vers le sud et de 1 ligne vers l'ouest.  
La flèche n'a que 3 chances sur 4 de toucher sa cible. Lorsqu'elle la touche, elle tue directement l'animal et le joueur finit de la défendre au contact.  
Le joueur perd l'avantage de commencer le combat s'il rate sa cible à l'arc ou s'il rate sa fuite.  
Après une victoire, vous pouvez découvrir des trésors : des sorts ponctuels, montent ou descendent votre fraîcheur. La découverte d'un élixir se traduit par une augmentation de 10 PDV ou d'un point de fraîcheur.  
On trouve aussi parfois des paires de flèches et des bourses de 25 pièces d'or (PO).  
Arrivée au bout de votre périple, n'oubliez pas de payer le gardien du temple 50 PO, car ce monstre est invulnérable et vous étranglera aussitôt si vous n'avez pas cette somme.

```
LIST ALL #;Y;" FLECHES," @=INT (A(I+5):C
#;T:GOTO 15 =FRAC (A(I+5))*
100 INP "DIRECTION 100
N/E/S/O ",V$:IF 100 @=INT (RAN#*B+1
V$="N";Z=Z+10 :PRT "AVEC";@;"
55 IF V$="S";Z=Z-1 PDV";RET
0 105 L=@:INP "ACTION
60 IF V$="O";Z=Z-1 (C/F/A) ",X$:I
65 IF V$="E";Z=Z+1 F X$="C";@=T*20
70 IF Z=U THEN 1E3 :H=10:H=@:RET
75 RET 110 IF X$="F" THEN
80 IF RAN#100>Z:P 130
RT "TERRAIN DEC 115 IF Y=0:PRT "PLU
OUVERT";D=2:RET S DE FLECHES !"
:GOTO 105
85 PRT E$;D=1:RET 120 Y=Y-1:PRT "TCHA
90 K=@:IF RAN#<.15 C !":IF RAN#<.7
*0:PRT "CALME," 5:PRT A$(I);" T
:R=@:C=@:K=1:RE UE";@=@:RET
T 125 PRT "RATE !";M=
95 I=INT (RAN#*5:P 1:RET
RT "UN ";A$(I): 130 IF RAN#<.33;Z=Z
```

```
-11:PRT "FUI TE
REUSSIE !";L=1:
R=1:RET
135 PRT "FUI TE RATE
E !";M=1:RET
140 IF M=1;M=@:GOTO
150
145 GSB 165:IF @<0:
PRT A$(I);" MOR
T";S=S+10*(I+1:
RET
150 GSB 180:IF M=@
THEN 9E3"
155 GSB 105:IF L=1:
RET
160 PRT "VOUS CONTI
NUEZ";GOTO 140
165 IF RAN#100<G:P
RT "TOUCHE !";@
=@-INT (RAN#*H+
1:J=L:K=@:K=8
170 IF K=8;K=@:GSB
500:RET
175 PRT "RATE !";RE
T
180 IF RAN#100<C:P
RT "OUCH !";M=M
-INT (RAN#*6+1:
J=@:GSB 500:RET
185 PRT A$(I);" VO
S RATE";RET
190 IF R=1;R=@:RET
191 IF RAN#<.75:RET
195 PRT "UN COFFRE
AVEC ";IF RAN#
<.33 THEN 200
196 INP "ELIXIR";X$
:IF X$="F";T=T+
1:RET
198 M=M+10:RET
200 PRT "25 PIECES
D'OR";O=O+25:RE
T
205 IF RAN#>.85:T=T
-1:PRT "FRAICHE
UR";T:IF T=@ T
HEN 9E3
210 IF RAN#>.9:T=T+
1:PRT "FRAICHEU
R";T:A=1:IF T>
9:T=9
212 IF A=1;A=@:RET
215 IF RAN#>.9:Y=Y+
2:PRT "VOUS TRO
UVEZ 2 FLECHES"
220 RET
500 IF J=1:PRT "IL
RESTE AU ";A$(I
);@;" PDV";RET
505 PRT "IL VOUS RE
STE";M;" PDV";R
ET
1000 PRT $;"VOUS AFF
RONTEZ LE GYOR"
:IF @<50 THEN 1
050
1005 PRT "VOUS PAYEZ
LE GYOR";O;" P
IECES D'OR"
1010 PRT "VOUS ETES
LE MAITRE";DE
LA CONTREE MAGI
QUE"
1015 PRT "AVEC";S;"
PE";GSB 9002:I
F S);S);SAC :STA
T S
1025 PRT "RECORD";S
X:STOP :GOTO 5
1050 PRT "LE GYOR VO
US ETRANGLE";Y
OUS DEVEZ AVOIR
50 PO"
A = 0
B = 100
C = 99
D = 2
E$ = FORET
F = 4
G = 100
H = 10
I = 4
J = 0
K = 0
L = 0
M = 0
N = 0
O = 25
P = 156
Q = 40
R = 0
S = 30
T = 5
U = 69
V$ = N
W = 22
X$ = L
Y = 2
Z = 20
A0$ = SERPENT
A1$ = LOUP
A2$ = LIGRE
A3$ = BALROG
A4$ = DRAGON
A5 = 5.25
A6 = 30.33
A7 = 40.66
A8 = 50.75
A9 = 100.99
```

# POKER

Le TO7 sombre dans l'enfer du jeu avec ce programme conforme au poker tel qu'il est possible de le pratiquer sur les machines de café.

Yves ALUNNI

Mode d'emploi :  
Le joueur dispose du jeu dont la longueur inférieure à 5K permet de l'utiliser sans extension mémoire.

Il apparaît alors une page de présentation durant laquelle sont effectuées les initialisations. Pour débiter le jeu il faut appuyer sur la touche 'D' ; tant que cette touche n'est pas pressée le générateur de nombres aléatoires tourne, ce qui permet de varier la donne.

Le jeu commence à ce moment là. Il faut tout d'abord miser sans dépasser son crédit qui est à l'origine égal à 10. Cinq cartes sont distribuées et on peut se les faire changer en répondant 'O' à la question "nouvelle donne ?". Dans cette hypothèse on demande le nombre de cartes qu'il faut changer et leur numéro si ce nombre est inférieur à cinq.

A ce moment là le programme établit la valeur de la donne et si elle correspond à un cas gagnant place un carré à côté du cas considéré ; le joueur peut alors quitter ou doubler en tapant sur les touches 'Q' ou 'D'. S'il double une carte est tirée, il aura préalablement dû deviner si elle est inférieure ou supérieure à 8 (touches 'I' ou 'S').

Si son choix est juste il peut remettre en jeu son gain. Si il perd ou si le 8 sort ou s'il quitte le joueur doit miser à nouveau jusqu'à ce que son crédit soit nul. Dans ce cas la page de fin de jeu apparaît qui offre la possibilité de rejouer en répondant 'O' à la question "nouvelle partie ?".

## TO 7



```
2 CLEAR,6:CONSOLE0,24:CLS:SCREEN0,0,0
3 DEFGR$(0)=162,68,168,17,58,76,140,27
5 DEFGR$(5)=0,142,145,145,145,145,142,0
10 DEFSTR$:DEFINTB-R:DIMH$(52),B$(52),O(14)
)
15 CR=10
20 IFY<>0 THENPSET(FX,FY)" "
23 "PRESENTATION
25 RESTORE:GOSUB1000:C=@:FT=@
40 ONFL GOTO90,100
50 RESTORE
55 BOXF(0,109)-(319,110),2
57 "AFFICHAGE DES DIFFERENTS GAINS POSSI
BLES
60 ATTRB0,0:LOCATE0,15:COLOR6,0:PRINT"FL
USH ROYALE: 500";CHR$(124);"FLUSH: 200";
CHR$(124);"COULEUR: 20";
62 PRINT"DOUBLE PAIRE: 2";CHR$(124);"C
ARRE: 100";CHR$(124);"SUITE...: 10";
64 PRINT"PAIRE (>9)...: 1";CHR$(124);"F
ULL.: 50";CHR$(124);"BRELAN.: 5"
66 GOSUB1500:"AFFICHAGE DE LA MISE
70 BOXF(0,149)-(319,150),2
80 BOXF(0,173)-(319,174),2
90 CONSOLE22,24:CLS:SCREEN6,0
95 PRINTCHR$(17):LINE INPUT" COMBIEN MIS
EZ VOUS ? ";AN:EN=VAL(CAN):IFEN<CR OR EN<
1 THEN95
100 CR=CR-EN:GOSUB1500
120 GOSUB2000
130 CLS:COLOR6:PRINTCHR$(17):PRINT"NOUVE
LLE DONNE ? ";AN:INPUT$(1)
135 IF AN="N" THEN300 ELSEIFAN<>"O" THEN13
0
150 CLS:PRINTCHR$(17):PRINT"NUMERO DE CA
RTES ? ";AN:INPUT$(1)
155 N=VAL(CAN):IFN>SORN(1) THEN150
160 FORI=1TON
165 IFI=5 THEN(1)=1:GOTO174
170 CLS:PRINTCHR$(17):PRINT"NUMERO DE LA
";I;"e CARTE":E(I)=VAL(INPUT$(1)):IFE(I)
<10RE(1) THEN170
172 FORK=1TOI-1:IFE(K)=E(I) THEN170 ELSENE
XTK
174 X=(E(I)-1)*8
176 PRINTCHR$(20):COLOR4,2:BOXF(X+1,1)-(
X+6,10)GR$(0):COLOR6,0
180 FS=-1:R=C(E(I))
190 A(R)=MID$(A(R),2)
200 GOSUB2230:NEXTI
210 FORI=1TON:J=E(I)
220 FS=1
230 GOSUB2200
270 GOSUB2100 :ATTRB0,0:NEXTI
300 GOSUB3000:IFFY<>0 THENPSET(FX,FY)" "
,
3
310 GOSUB1500
320 FORJ=1TO5:A(C(J))=MID$(A(C(J)),2)
330 @=ASC(A(C(J))):@(@-48)=@(@-48)-1
340 K=ASC(RIGHT$(A(C(J)),1))-64:D(K)=D(K)
)-1
350 NEXTJ
360 IFGA@THENCLS:PRINT"<>UITE/<>DOUBLE
?" :PRINTCHR$(17):AN=INPUT$(1):IFAN="D"
THEN FL=2:GOTO400
370 FL=1:SCREEN,0:CR=CR+GA:EN=@:GOSUB150
0:IFCR@THEN 20
380 "FIN DE PARTIE
382 RESTORE:CONSOLE0,24:CLS:GOSUB1000:CO
NSOLE0,24:LOCATE0,0:COLOR,0:PRINTCHR$(11)
);CHR$(11);CHR$(11)
385 ATTRB1,1:COLOR4,5:LOCATE1,1:PRINT"LE
";LOCATE1,18:PRINT"VOUS A RUINE..."
390 LOCATE0,23:COLOR3,0:ATTRB1,0:PRINT"U
NE AUTRE PARTIE ?"
395 AN=INPUT$(1):IFAN="O" THEN CLS:FL=3:C
R=10:GOTO25ELSEEND
400 "LE JOUEUR TENDE DE DOUBLER
405 CONSOLE0,12:CLS:SCREEN6,0
410 ATTRB,1:PRINT
420 PRINT"LA CARTE QUI VA ETRE TIREE", "
SERA-T-ELLE INFIEURE (<)", "OU SUPERIEU
RE (>) A 8"
430 AR=INPUT$(1):ATTRB0,0
440 IFAR<>"I" ANDAR<>"S" THEN430
450 R=INT(RND*52)+1
460 @=ASC(A(R))
470 J=5:FS=0:GOSUB2240:GOSUB2100
475 IF@=4 THEN@=62
480 IF(@=56 ANDAR="S") OR(@<56 ANDAR="I") TH
ENGA=GA*2 ELSEGA=@:FORK=1TO500:NEXTK:CLS
:GOTO370
485 COLOR2,0:PRINT"ENJEU ";GA
490 PSET(21,11)CHR$(17):ATTRB0,1:COLOR6:
LOCATE0,10:PRINT"<>UITE OU (<>DOUBLE";AT
TRB0,0
500 AR=INPUT$(1):ATTRB0,0
510 IFAR<>"Q" ANDAR<>"D" THEN500
520 IFAR="D" THEN400 ELSECLS:GOTO370
999 END
1000 "PRESENTATION
1001 IFFL=@ THENCLS:SCREEN4,0,0
1005 FORJ=1TO5
1010 X=(J-1)*8
1020 BOX(X*8+7,7)-(X*8+56,88),7
1030 BOX(X*8+6,6)-(X*8+57,89),7
1040 COLOR4,5:BOXF(X+1,1)-(X+6,10)GR$(0)
1050 ATTRB1,1:LOCATEX+3,6,0:READA1:PRINT
A1:ATTRB0,0
1060 NEXTJ
1070 IFFL@ THENCONSOLE12,24:RETURN
1075 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
1080 COLOR3,0
1090 PRINT"APRES AVOIR MISE VOUS RECEVEZ
5 CARTES. SI UNE OU PLUSIEURS DE CELLES
CI NE VOUSCONVENAIENT PAS VOUS AVEZ LA
POSSIBILITE DE VOUS LES FAIRE REDISTRIBUE
R UNE FOIS."
1100 X=1
1110 FORJ=2TO14
1120 FORI=1TO4
1130 A(X)=CHR$(J+48)+CHR$(I+64):B(X)=2^(
14-J):X=X+1
1140 NEXTI,J
1150 COLOR2
1200 PRINT:PRINT:PRINT" TAPEZ SUR 'D' P
OUR COMMENCER LE JEU"
1210 Z=RND:IFINKEY$(Z)"D" THEN1210
1280 CONSOLE12,24:CLS
1290 RETURN
1500 "AFFICHAGE DE LA MISE ET DES GAINS
1501 BOX(0,19)-(39,20)" ",,0:COLOR1:ATTR
B0,1
1510 LOCATE6,20:PRINT"CREDIT !";CR;TAB(2
```

# MEMORY

MEMORY est un jeu très simple, dans son principe. Un certain nombre de cartes est représenté face cachée sur l'écran et il s'agit de les retrouver. Pour cela on dispose des touches de déplacement du curseur dont on se sert pour placer le point d'interrogation sur les cartes que l'on veut voir. On l'indique alors au X07 en appuyant sur la touche de fonction F6. On ne peut voir que deux cartes à la fois. Si elles sont identiques, elles sont enlevées du jeu, sinon après un court instant elles sont de nouveau retournées.

Alain TARDY

### Mode d'emploi :

Au début du jeu, le CANON X07 demande combien de joueurs vont jouer et leur nom. Puis il demande le niveau du jeu. Plus il est élevé, plus il y a de cartes : au niveau 1 on a 16 cartes et au niveau 6, 72 cartes. Le niveau des réflexes règle proportionnellement la durée de l'affichage simultanée des deux cartes demandées. A noter que le X 07 affiche d'abord la première carte avant de demander la deuxième. Si le jeu se déroule à plusieurs, chaque joueur rejoue s'il trouve un couple de cartes, sinon c'est au joueur suivant de tenter sa chance. Le gagnant est alors celui qui découvre le plus de couple de cartes. Si vous êtes seul à jouer, alors sans aucun doute que vous trouverez toutes les paires de cartes. Il s'agit alors de les trouver en un minimum de coups et un minimum de temps. La fonction SCREEN (X,Y) qui renvoie le code du caractère aux coordonnées X et Y permet de donner un effet de superposition au point d'interrogation "?" comme les lutins sur d'autres matériels. Bonne chance et bonne mémoire ! Remarque : si la touche de fonction F6 était déjà prédefinie, la fin de la ligne 40 est inutile.



# CANON

# X-07

```

10 CONSOLE,,0:CLS:CLREAS500:LOCATE 7,1:PRINT"MEMORY"
20 LINE(39,5)-(79,5):LINE(179,17):LINE(139,17):LINE(139,5)
30 FOR I=1 TO 500:NEXT
40 FONTS(255)="248,136,168,168,168,136,248,0":KEYS(6)="mem"
50 CLS:GOSUB 4000
60 IF Z%=1 THEN E=8:CA=8
70 IF Z%=2 THEN E=7:CA=12
80 IF Z%=3 THEN E=6:CA=16
90 IF Z%=4 THEN E=4:CA=22
100 IF Z%=5 THEN E=3:CA=28
110 IF Z%=6 THEN E=1:CA=36
190 "GENERATIONS DES CARTES
200 CT=2*CA:DIM A$(CT-1):X=RND(0)
210 FOR I=0 TO CA-1
220 R=INT(62*RND(1))+160:L=1
230 IF A$(L)="" THEN A$(L)=CHR$(R)
LSEL=L+1:GOTO 230
240 Z=INT(RND(3)*CT-1)+1
250 IF A$(ZMODCT)="" THEN A$(ZMODCT)=CHR$(R) ELSE Z=Z+1:GOTO 250
260 NEXT I
290 "AFFICHAGE
300 CLS:CA/2:FOR X=0 TO 3:LOCATE E,X
310 FOR Y=1 TO C:PRINT CHR$(255);:NEXT Y,X
320 TIME$="00:00:00":N=0:U=0
380 "CHOIX
390 X=E-1:Y=0:A=32
395 FOR NB=1 TO NJ:LOCATE E-1,3:PRINT MID$(STR$(NB),2,1)
400 B$(NB)=CHR$(255):N=N+1:LOCATE X,Y:PRINT"?";
410 GOSUB 2000:X1=X:Y1=Y:GOSUB A$(I)
420 GOSUB 2000:X2=X:Y2=Y:GOSUB A$(I)
425 "PAIRE ?
430 IF GOSUB 50 THEN GOSUB 3000
440 FOR I=1 TO DU:NEXT
445 "FIN ?
450 IF U=CATHEN 500
460 LOCATE X1,Y1:PRINT GOSUB:LOCATE X2,Y2:PRINT GOSUB:A=SCREEN(X2,Y2)
470 IF GOSUB 50 THEN A400
480 NEXT NB
490 GOTO 395
500 "FIN
510 CLS:S=0:PRINT"BRAVO!!!-GAGNE !!!"
520 IF NJ%=1 THEN PRINT N(1);":",N1 "COUPS EN":LOCATE 7,3:PRINT TIME$:GOTO 580
530 FOR X=1 TO NJ%
535 PRINT N(X);":",N(X) /";NJ(X)";":paires"
540 IF NJ(X) > STHEN S=NJ(X):S=N(X)
550 IF INKEY$="" THEN S50
560 NEXT X
570 CLS:PRINT"Le(s) vainqueur(s)";:S$:"/";S":paires"
580 FOR X=1 TO NJ%
590 IF NJ(X)=S AND N(X) < S THEN PRINT"et":N(X)
600 NEXT X
630 IF INKEY$="" THEN S630
640 CLS:PRINT"Une autre":LOCATE 5,1:INPUT"partie (O/N)":R$
650 IF R$="" THEN IOELSE CLS:CONSOLE,,1:END
2000 LOCATE X,Y
2010 S$=INKEY$:IF S$="" THEN 2010

```

```

2015 U=STRIG(1):IF V=-1 THEN 2100
2020 IFASC(S$)<28 OR ASC(S$)>31 THEN 2010
2030 X0=X:Y0=Y
2040 IF S$=CHR$(28) THEN X=X+1:IF X>9+C/2 THEN X=C/2
2050 IF S$=CHR$(29) THEN X=X-1:IF X<E THEN X=E
2060 IF S$=CHR$(30) THEN Y=Y-1:IF Y<O THEN Y=O
2070 IF S$=CHR$(31) THEN Y=Y+1:IF Y>3 THEN Y=3
2080 LOCATE X0,Y0:PRINT CHR$(A);
2090 A=SCREEN(X,Y):LOCATE X,Y:PRINT INT"?":GOTO 2010
2100 IFA<255 THEN 2010
2110 T=Y+C-X-E:LOCATE X,Y:PRINT A$(I):A=SCREEN(X,Y):RETURN
3000 FOR I=1 TO 25:BEPI,1:NEXT
3010 U=U+1:GOSUB "NJ(NB)-NJ(NB)+1:RETURN
4000 PRINT"Nombre de":LOCATE 6,1:INPUT"joueurs(1-9)":NJ%:IF NJ%<O OR NJ%>9 THEN 45
4010 FOR I=1 TO NJ%
4020 CLS:PRINT"Joueur";I;":":INPUT"Quel est votre nom ";N$(I)
4030 NEXT I
4040 CLS:INPUT"Que l niveau (1-6)";Z%:IF Z%<1 OR Z%>6 THEN 4040
4050 CLS:PRINT"Niveau des":LOCATE E,1:INPUT"reflexes(1-6)":DU%
4060 IF DU%<1 OR DU%>6 THEN 4050
4070 DU=DU*100
4080 RETURN

```



# BRAIN

Deux cartes sont choisies par le joueur. Oric les présente à l'écran. Le but du jeu est de disposer les pions de la carte à gauche de l'écran (carte joueur) dans le même ordre que ceux de la carte située à droite (carte modèle).

Stéphane CALLEGANI

### Présentation :

Il y a 25 pions disposés initialement en 5 piles de 5 pions chacune. Les piles sont appelées A, B, C, D, et E. A tout moment du jeu, une pile peut contenir entre 0 et 7 pions, ni plus ni moins.

### Mouvement :

Il existe 2 types de mouvements : On peut déplacer un pion en haut d'une pile pour le placer sur une autre pile. Pour effectuer ce mouvement il suffit de taper le nom de la pile de départ suivi du nom de la pile d'arrivée. La validation de la commande se fait en appuyant sur la touche RETURN. On peut déplacer 2 pions simultanément s'ils sont de même couleur et s'ils viennent se déplacer au-dessus d'un pion qui est aussi de la même couleur qu'eux. Pour cela il faut taper un 2 suivi du nom de la pile de départ et du nom de la pile d'arrivée. La validation s'effectue en appuyant sur la touche RETURN.

FIN DU JEU : Le jeu s'arrête lorsque tous les pions de la carte de gauche ont été disposés dans le même ordre que ceux de la carte d'arrivée située à droite de l'écran.

### Autres commandes :

S (suivi de RETURN) stopper le jeu

J (suivi de RETURN) affiche la règle du jeu

R permet de revenir d'un mouvement en arrière

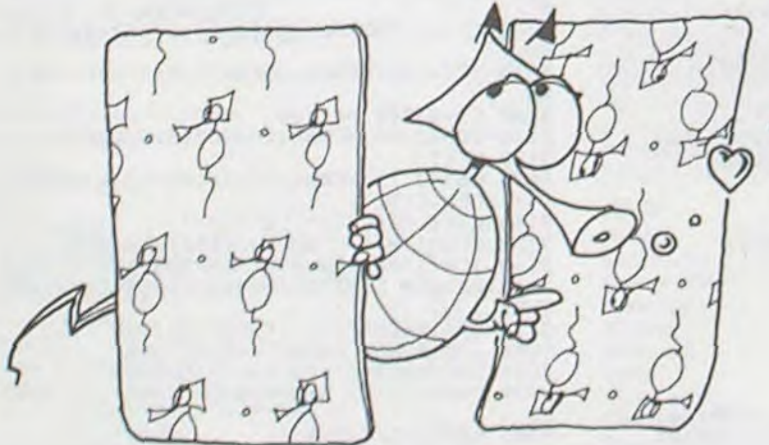
DEL (la touche DEL) efface le dernier caractère de la commande s'il existe.

Exemple : choisissez la carte de départ BA et la carte d'arrivée VB.

### Liste des commandes :

- (1) AD, (7) CA, (13) 2ED
  - (2) 2AE, (8) 2CB, (14) 2CE
  - (3) BC, (9) DB, (15) CE
  - (4) 2BA, (10) 2DC, (16) BD
  - (5) DA, (11) EC, (17) AC
  - (6) CB, (12) 2EC
- TOTAL 17 mouvements, record égalé.

# ORIC 1



```

_10 PRINT CHR$(17)
_11 CLEAR
_13 GOSUB 2700 "INITIALISATION
_15 GOSUB 2000 "REGLE DU JEU
_17 GOSUB 2100 "AFFICHAGE DU CHOIX
_20 ON IA+1 GOSUB 1000,1100,1200,1300,1400,1500,16
00,1700
_30 ON ID+1 GOSUB 1000,1100,1200,1300,1400,1500,16
00,1700
_40 GOSUB 2200 "AFFICHAGE DU JEU
_50 GOSUB 2300 "LECTURE COMMANDE
_60 GOSUB 2600 "EST-CE TERMINE
_70 IF NOT FIN THEN 50
_80 GOSUB 2800 "AFFICHAGE MOUVEMENTS
_90 INPUT "VOULEZ-VOUS REJOUER (O/N) "
JREP$
_100 IF LEFT$(REP$,1)="" THEN 11
_110 IF LEFT$(REP$,1)="" THEN 90
_396 PRINT CHR$(17):END
_1000 REM POUR CREER LA CARTE ROUGE A

```

```

_1001 DIM RAS(7,5)
_1002 :RAS(2,0)="" :RAS(2,1)="" :RAS(2,2)="" :RAS(2,3)="" :RAS(2,4)="" :RAS(2,5)=""
_1004 :RAS(2,2)="" :RAS(2,3)="" :RAS(2,4)="" :RAS(2,5)=""
_1006 :RAS(2,4)="" :RAS(2,5)=""
_1008 :RAS(3,1)="" :RAS(3,2)="" :RAS(3,3)="" :RAS(3,4)="" :RAS(3,5)=""
_1010 :RAS(3,3)="" :RAS(3,4)="" :RAS(3,5)=""
_1012 :RAS(4,0)="" :RAS(4,1)="" :RAS(4,2)="" :RAS(4,3)="" :RAS(4,4)="" :RAS(4,5)=""
_1014 :RAS(4,2)="" :RAS(4,3)="" :RAS(4,4)="" :RAS(4,5)=""
_1016 :RAS(4,4)="" :RAS(4,5)=""
_1018 :RAS(5,1)="" :RAS(5,2)="" :RAS(5,3)="" :RAS(5,4)="" :RAS(5,5)=""
_1020 :RAS(5,3)="" :RAS(5,4)="" :RAS(5,5)=""
_1022 :RAS(6,0)="" :RAS(6,1)="" :RAS(6,2)="" :RAS(6,3)="" :RAS(6,4)="" :RAS(6,5)=""
_1024 :RAS(6,2)="" :RAS(6,3)="" :RAS(6,4)="" :RAS(6,5)=""
_1026 :RAS(6,4)="" :RAS(6,5)=""
_1028 IF ID=0 THEN 1040
_1030 FOR I=0 TO 6
_1032 FOR J=0 TO 4
_1034 TAB(I,J)=RAS(I,J)
_1036 NEXT J,I
_1038 RETURN
_1040 FOR I=0 TO 6
_1042 FOR J=0 TO 4

```

```

_1432 FOR J=0 TO 4
_1434 TAB(I,J)=BAS(I,J)
_1436 NEXT J,I
_1438 RETURN
_1440 FOR I=0 TO 6
_1442 FOR J=0 TO 4
_1444 TAB(I,J)=BAS(I,J)
_1446 NEXT J,I
_1448 RETURN
_1450 REM *****
_1500 REM POUR CREER LA CARTE BLEUE B
_1501 DIM BBS(7,5)
_1502 :BBS(2,0)="" :BBS(2,1)="" :BBS(2,2)="" :BBS(2,3)="" :BBS(2,4)="" :BBS(2,5)=""
_1504 :BBS(2,2)="" :BBS(2,3)="" :BBS(2,4)="" :BBS(2,5)=""
_1506 :BBS(2,4)="" :BBS(2,5)=""
_1508 :BBS(3,1)="" :BBS(3,2)="" :BBS(3,3)="" :BBS(3,4)="" :BBS(3,5)=""
_1510 :BBS(3,3)="" :BBS(3,4)="" :BBS(3,5)=""
_1512 :BBS(4,0)="" :BBS(4,1)="" :BBS(4,2)="" :BBS(4,3)="" :BBS(4,4)="" :BBS(4,5)=""
_1514 :BBS(4,2)="" :BBS(4,3)="" :BBS(4,4)="" :BBS(4,5)=""
_1516 :BBS(4,4)="" :BBS(4,5)=""
_1518 :BBS(5,1)="" :BBS(5,2)="" :BBS(5,3)="" :BBS(5,4)="" :BBS(5,5)=""
_1520 :BBS(5,3)="" :BBS(5,4)="" :BBS(5,5)=""
_1522 :BBS(6,0)="" :BBS(6,1)="" :BBS(6,2)="" :BBS(6,3)="" :BBS(6,4)="" :BBS(6,5)=""
_1524 :BBS(6,2)="" :BBS(6,3)="" :BBS(6,4)="" :BBS(6,5)=""
_1526 :BBS(6,4)="" :BBS(6,5)=""
_1528 IF ID=5 THEN 1540
_1530 FOR I=0 TO 6
_1532 FOR J=0 TO 4
_1534 TAB(I,J)=BBS(I,J)
_1536 NEXT J,I
_1538 RETURN
_1540 FOR I=0 TO 6
_1542 FOR J=0 TO 4
_1544 TAB(I,J)=BBS(I,J)
_1546 NEXT J,I
_1548 RETURN
_1550 REM *****
_1600 REM POUR CREER LA CARTE ORANGE A
_1601 DIM OAS(7,5)
_1602 :OAS(2,0)="" :OAS(2,1)="" :OAS(2,2)="" :OAS(2,3)="" :OAS(2,4)="" :OAS(2,5)=""
_1604 :OAS(2,2)="" :OAS(2,3)="" :OAS(2,4)="" :OAS(2,5)=""
_1606 :OAS(2,4)="" :OAS(2,5)=""
_1608 :OAS(3,1)="" :OAS(3,2)="" :OAS(3,3)="" :OAS(3,4)="" :OAS(3,5)=""
_1610 :OAS(3,3)="" :OAS(3,4)="" :OAS(3,5)=""
_1612 :OAS(4,0)="" :OAS(4,1)="" :OAS(4,2)="" :OAS(4,3)="" :OAS(4,4)="" :OAS(4,5)=""
_1614 :OAS(4,2)="" :OAS(4,3)="" :OAS(4,4)="" :OAS(4,5)=""
_1616 :OAS(4,4)="" :OAS(4,5)=""
_1618 :OAS(5,1)="" :OAS(5,2)="" :OAS(5,3)="" :OAS(5,4)="" :OAS(5,5)=""
_1620 :OAS(5,3)="" :OAS(5,4)="" :OAS(5,5)=""
_1622 :OAS(6,0)="" :OAS(6,1)="" :OAS(6,2)="" :OAS(6,3)="" :OAS(6,4)="" :OAS(6,5)=""
_1624 :OAS(6,2)="" :OAS(6,3)="" :OAS(6,4)="" :OAS(6,5)=""
_1626 :OAS(6,4)="" :OAS(6,5)=""
_1628 IF ID=6 THEN 1640
_1630 FOR I=0 TO 6
_1632 FOR J=0 TO 4
_1634 TAB(I,J)=OAS(I,J)
_1636 NEXT J,I
_1638 RETURN
_1640 FOR I=0 TO 6
_1642 FOR J=0 TO 4
_1644 TAB(I,J)=OAS(I,J)
_1646 NEXT J,I
_1648 RETURN
_1650 REM *****
_1700 REM POUR CREER LA CARTE ORANGE B
_1701 DIM OBS(7,5)
_1702 :OBS(2,0)="" :OBS(2,1)="" :OBS(2,2)="" :OBS(2,3)="" :OBS(2,4)="" :OBS(2,5)=""
_1704 :OBS(2,2)="" :OBS(2,3)="" :OBS(2,4)="" :OBS(2,5)=""
_1706 :OBS(2,4)="" :OBS(2,5)=""
_1708 :OBS(3,1)="" :OBS(3,2)="" :OBS(3,3)="" :OBS(3,4)="" :OBS(3,5)=""
_1710 :OBS(3,3)="" :OBS(3,4)="" :OBS(3,5)=""
_1712 :OBS(4,0)="" :OBS(4,1)="" :OBS(4,2)="" :OBS(4,3)="" :OBS(4,4)="" :OBS(4,5)=""
_1714 :OBS(4,2)="" :OBS(4,3)="" :OBS(4,4)="" :OBS(4,5)=""
_1716 :OBS(4,4)="" :OBS(4,5)=""
_1718 :OBS(5,1)="" :OBS(5,2)="" :OBS(5,3)="" :OBS(5,4)="" :OBS(5,5)=""
_1720 :OBS(5,3)="" :OBS(5,4)="" :OBS(5,5)=""
_1722 :OBS(6,0)="" :OBS(6,1)="" :OBS(6,2)="" :OBS(6,3)="" :OBS(6,4)="" :OBS(6,5)=""
_1724 :OBS(6,2)="" :OBS(6,3)="" :OBS(6,4)="" :OBS(6,5)=""
_1726 :OBS(6,4)="" :OBS(6,5)=""
_1728 IF ID=7 THEN 1740
_1730 FOR I=0 TO 6
_1732 FOR J=0 TO 4
_1734 TAB(I,J)=OBS(I,J)
_1736 NEXT J,I
_1738 RETURN
_1740 FOR I=0 TO 6
_1742 FOR J=0 TO 4
_1744 TAB(I,J)=OBS(I,J)
_1746 NEXT J,I
_1748 RETURN
_1750 REM *****
_2000 REM REGLE DU JEU
_2002 CLS:PAPER1:INK2:PRINTSPC(12)"BRA IN TRAINER:PRINT
_2010 PRINT"Vous devez choisir 2 configurations:"
_2012 PRINT"une dite carte de depart C D"
_2014 PRINT"une dite carte d'arrivee C A"
_2016 PRINT"Chaque carte est une suite de 5 piles"

```

```

_2018 PRINT"contenant 7 cases chacune."
_2020 PRINT"Le but du jeu est de disposer"
_2022 PRINT"les couleurs de CD dans le memo"
_2024 PRINT"ordre que celles de CA." :PRINT
_2026 PRINT"2 types de mouvements possibles."
_2028 PRINT"Un pion en haut de la pile A de CD"
_2030 PRINT"peut etre place en haut de pile B"
_2032 PRINT"de CD. Ex: AB suivi de RETURN"
_2034 PRINT"Si deux couleurs identiques sont"
_2036 PRINT"en haut d'une pile, elles peuvent"
_2038 PRINT"etre deplacees ensemble si elles"
_2040 PRINT"sont placees au dessus d'une memo"
_2042 PRINT"couleur. Ex: 2AB suivi de RETURN:PRINT
_2050 PRINT "R fait revenir un coup en arriere"
_2051 PRINT "J permet d'afficher la regle du jeu":PRINT "S arrete le jeu."
_2052 PRINT "APPUYER SUR UNE TOUCHE " :GET X$:CLS:PRINT:PRINT:RETURN
_2060 REM *****
_2100 REM AFFICHAGE CHOIX DES CARTES
_2102 REM LECTURE DES CARTES CHOISIES
_2104 DIM TCS(8):PAPER3:INK4
_2106 TCS(0)="" :TCS(1)="" :TCS(2)="" :TCS(3)="" :TCS(4)="" :TCS(5)="" :TCS(6)="" :TCS(7)="" :TCS(8)=""
_2110 TCS(4)="" :TCS(5)="" :TCS(6)="" :TCS(7)="" :TCS(8)=""
_2114 PRINT"VOICI LE CHOIX DE CARTES"
_2116 FOR I=0 TO 7:PRINT"CARTE " ;I+1 :ITCS(I):NEXT:PRINT
_2124 INPUT "CARTE DE DEPART " :ICD$
_2126 CDS=LEFT$(ICD$,2) :X=CDS:GOSUB 2140:IFID=-1 THEN 2124
_2130 INPUT "CARTE D'ARRIVEE " :ICA$
_2132 CAS=LEFT$(ICA$,2) :IFCDS=CATHEN 2130 ELSE CAS=GOSUB 2140:IFIA=-1 THEN 2130
_2134 PRINT:PRINT:PRINT"VALIDATION (O/N) " :GETREP$:PRINTREP$
_2136 IF REP$="" OR REP$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE CLS:PRINT:PRINT:GOTO 2114
_2140 REM POUR VERIFIER LE CHOIX FAIT
_2142 VRAT=FALSE
_2144 FOR I=0 TO 7
_2146 IF X$(I) < TCS(I) THEN 2150
_2148 VRAT=TRUE:K=I
_2150 NEXT I
_2152 IF VRAT THEN 2158
_2154 IF X=CAS THEN IA=-1 ELSE ID=-1
_2156 RETURN
_2158 IF X=CAS THEN IA=K
_2159 IF X=CDS THEN ID=K
_2160 RETURN
_2162 REM *****
_2200 REM POUR FAIRE L'AFFICHAGE JEU
_2202 LORES 0
_2204 X$="BRA IN TRAINER RECORD "+STR$(TR(ID+IA))
_2206 PLOT 5,2,X$
_2208 PLOT 21,3,"TOTAL "+STR$(NM)
_2210 PLOT 2,5,CDS+" Carte Joueur "+C A$+" Carte Modele"
_2212 FOR I=1 TO 7
_2214 PLOT 2,7,I,STR$(B-I)
_2216 PLOT 19,7,I,STR$(B-I)
_2218 NEXT I
_2220 PLOT 6,17,"A B C D E"
_2222 PLOT 23,17,"A B C D E"
_2224 FOR J=19 TO 23 STEP 2
_2226 FOR I=0 TO 38
_2228 PLOT I,J,"-"
_2230 NEXT I,J
_2234 PLOT 0,20,"DERNIER MOUVEMENT"
_2236 PLOT 0,22,"COMMANDE"
_2238 FOR I=0 TO 6
_2240 FOR J=0 TO 4
_2242 X$="A":GOSUB 2260
_2244 PLOT 23+2*I,3+I,H
_2246 X$="D":GOSUB 2260
_2248 PLOT 6+2*I,3+I,H
_2250 NEXT I,J
_2252 REM *****
_2254 REM H CONTIENT LE CODE COULEUR
_2256 IF X$="D" THEN Y$=TCS(I) ELSE Y$=TA$(I,J)
_2262 IF Y$="" THEN 16:RETURN

```

# NIBBLER



Passez maître dans l'art de manipuler NIBBLER, la chenille vorace qui doit manger tous les œufs du labyrinthe sans se mordre la queue et sans dépasser le temps limite.

C. ARCHAMBAULT

Chaque œuf mangé rapporte 100 points, et le temps restant à la fin de chaque tableau se transforme en bonus, qui s'ajoute au score. Evitez de réfléchir coincé dans un coin, car le temps diminue de plus en plus vite. Si vous restez trop longtemps coincé, le programme vous lancera tout seul dans une direction au hasard. Ce programme exploite bien les possibilités du Commodore 64, en particulier des bruitages, des musiques et de la couleur. Au début du jeu, choisissez les touches qui vous conviennent le mieux pour diriger la chenille (1 ou 2). Les 6 tableaux sont symétriques, donc on peut les taper en se servant deux fois de la même ligne. A partir du stage 7, vous serez obligé de chercher des parcours plus rapides car les tableaux reprendront au début mais le temps diminuera.

```

10 REM ### INITIALISATION #####
11 REM
14 DIM N(10):DIM N$(10):ST#="XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX":POKE54276,0
15 PRINT "J":TA=1:GOSUB50000:POKE53280,11:POKE53281,11:S=0
20 RESTORE D(1)=-40:D(2)=-1:D(3)=1:D(4)=40:HN(0)=25:LN(0)=177:
HN(1)=21:LN(1)=154
35 IFTA=6 THEN TA=1:RO=R0+1
40 GOSUB 55000
41 PRINT "J"
45 ON TAGOSUB1000,2000,3000,4000,5000,6000
50 PRINT "TIMER: "*****SCORE"
52 FORHG=1104T01884STEP40:FORHH=HGTHG+19
54 IFPEEK(HH)=87 THENPOKE55296+HH-1024,1
56 NEXTHH,HG
60 NM=0:TE=(500-100*RO)*TA:NT=10*TA:POKE197,0
97 REM
98 REM ### BOUCLE PRINCIPALE #####
99 REM
100 O=PEEK(197):IF0=64 THEN200
110 AD=D(F)
120 FORI=1T04
130 IFT(I)=0THEN150
140 NEXT:GOTO200
150 IFD(I)O=ADANDPEEK(T+D(I))O35THENF=I
200 A=PEEK(T+D(F))
210 TE=TE-ET:ET=ET+1:IFTE=0THEN900
220 PRINT "S",LEFT$("*****"),12-LEN(STR$(TE));TE
225 POKE54276,16:CC=INT(RND(1)*2):POKE54273,HN(CC):
POKE54272,LN(CC):POKE54276,17
230 IF ET=20 THEN GOSUB500
240 IFA=35 THEN 100
260 T=T+D(F)
270 POKET,81:POKET+54272,INT(RND(1)*4+1)*2-1:ET=1
275 IF A=87THEN600
276 IFA=81 THEN 710
280 FORI=1T04
290 IF PEEK(O+D(I))O81THENNEXT
300 Q=Q+D(I):POKE Q,32:POKEO+54272,0
310 IF DR=0THEN100
320 IF DR=1THEN RETURN
500 FORI=1T04
510 QM=PEEK(T+D(I)):IFQM=96ORQM=32THENF=I:RETURN
520 NEXTI:RETURN
597 REM
598 REM ### LA CHENILLE MANGE UN OEUF
599 REM
600 S=S+100:POKE54296,15
610 PRINT "*****";S
620 NM=NM+1:IFNM=NTTHEN800
630 POKE54277,96:POKE54278,64:POKE54272,120:POKE54276,129
635 FORI=27T045STEP2:POKE54273,I:NEXTI
640 POKE54276,128:POKE54296,8:POKE54277,9:POKE54273,25:POKE54272,177
645 GOTO100
710 DR=0:PRINT "*****";TAB(27)"GAME OVER"
715 POKE54296,15:POKE54295,240:POKE54277,9:POKE54278,0:RESTORE:POKE54276,0
717 FORI=1T054:READD1:NEXT
720 FORI=1T09:READD1,D2,D3:POKE54273,D1:POKE54272,D2
725 POKE54276,33:FORJJ=1T01,5*DJ3:NEXTJJ:POKE54276,32:NEXTI
727 POKE54277,0:POKE54278,240:POKE 54296,8
730 REM
731 REM TABLE DES SCORES #####
732 REM
740 IFS(N(9) THEN GOTO 15
745 FORI=9T01STEP-1:IFS)=N(I) THEN Z=1
750 NEXTI:FORI=9T0 Z STEP-1:N(I+1)=N(I):N$(I+1)=N$(I):NEXT
755 FORI=1T015:GETZ$:NEXT:N(Z)=S:N$(Z)="S..."
760 PRINT "RANKING TABLE":PRINT
765 FORI=1T09:PRINTTAB(10):I,"":PRINT"TY"
770 IF I=2 THEN PRINT"TY"
775 PRINTTAB(15):N(I):PRINT"TY":PRINTTAB(25):N$(I):PRINT"TY":NEXT
780 DE$="*****"+LEFT$(STR$(Z),2):PRINTDE$
785 A$="":FOR I=1T03:PRINT"III";
790 GET Z$:IFZ$=""THEN790
791 PRINTZ$,A$:A$=A$+Z$:NEXTI:N$(Z)=A$:FOR I=1T0 2000:NEXTI:GOTO 15
797 REM
798 REM ### FIN DU TABLEAU #####
799 REM
800 TA=TA+1:POKE54296,15:POKE54273,102:POKE54272,194
810 FORI=TET00STEP-10
820 PRINT "S",LEFT$("*****"),12-LEN(STR$(I));I
830 PRINT "*****";S
840 S=S+10:POKE54276,17:FORJ=1T05:NEXTJ:POKE54276,16:NEXTI:POKE54276,16
845 POKE54296,8:POKE54277,9:POKE54273,25:POKE54272,177
850 NM=0:GOTO 35

```



```

900 PRINT "*****";TAB(25)"NIBBLER.RAN":PRINTTAB(25)"OUT OF TIME"
910 GOTO710
997 REM
998 REM ### TABLEAU #####
999 REM
1000 PRINT "*****"
1010 PRINT " "
1020 PRINT " "
1030 PRINT " "
1040 PRINT " "
1050 PRINT " "
1060 PRINT " "
1070 PRINT " "
1080 PRINT " "
1090 PRINT " "
1100 PRINT " "
1110 PRINT " "
1120 PRINT " "
1130 PRINT " "
1140 PRINT " "
1150 PRINT " "
1160 PRINT " "
1170 PRINT " "
1180 PRINT " "
1190 PRINT " "
1200 PRINT " "
1210 PRINT " "
1220 PRINT " "
1230 PRINT "*****"
1240 Q=1835:T=1837:F=3
1250 RETURN
2000 PRINT "*****"
1827 PRINT"O"
2020 PRINT"###"
2030 PRINT"###"
2040 PRINT"###"
2050 PRINT"###"
2060 PRINT"###"
2070 PRINT"###"
2080 PRINT"###"
2090 PRINT"###"
2100 PRINT"###"
2110 PRINT"###"
2120 PRINT"###"
2130 PRINT"###"
2140 PRINT"###"
2150 PRINT"###"
2160 PRINT"###"
2170 PRINT"###"
2180 PRINT"###"
2190 PRINT"###"
2200 PRINT"###"
2240 Q=1835:T=1837:F=3
2250 RETURN
3000 PRINT "*****"
3010 PRINT " "
3020 PRINT " "
3030 PRINT " "
3040 PRINT " "
3050 PRINT " "
3060 PRINT " "
3070 PRINT " "
3080 PRINT " "
3090 PRINT " "
3100 PRINT " "
3110 PRINT " "
3120 PRINT " "
3130 PRINT " "
3140 PRINT " "
3150 PRINT " "
3160 PRINT " "
3170 PRINT " "
3180 PRINT " "
3190 PRINT " "
3200 PRINT " "
3240 Q=1835:T=1837:F=3
3250 RETURN
4000 PRINT "*****"
4005 PRINT " "
4010 PRINT " "
4020 PRINT " "
4030 PRINT " "
4040 PRINT " "
4050 PRINT " "
4060 PRINT " "
4070 PRINT " "
4080 PRINT " "
4090 PRINT " "
4100 PRINT " "
4110 PRINT " "
4120 PRINT " "
4130 PRINT " "
4140 PRINT " "
4150 PRINT " "
4160 PRINT " "
4170 PRINT " "
4180 PRINT " "
4190 PRINT " "
4240 Q=1835:T=1837:F=3
4250 RETURN
5000 PRINT "*****"
5010 PRINT " "
5020 PRINT " "
4899 PRINT " "
5040 PRINT " "
5050 PRINT " "
5060 PRINT " "
5070 PRINT " "
5080 PRINT " "
5090 PRINT " "
5100 PRINT " "
5110 PRINT " "
5120 PRINT " "
5130 PRINT " "
5140 PRINT " "
5150 PRINT " "
5160 PRINT " "
5170 PRINT " "
5180 PRINT " "
5190 PRINT " "
5200 PRINT " "
5240 Q=1835:T=1837:F=3
5250 RETURN
6000 PRINT "*****"
6010 PRINT " "
6020 PRINT " "
6030 PRINT " "
6040 PRINT " "
6050 PRINT " "
6060 PRINT " "
6070 PRINT " "
6080 PRINT " "
6090 PRINT " "
6100 PRINT " "
6110 PRINT " "
6120 PRINT " "
6130 PRINT " "
6140 PRINT " "
6150 PRINT " "
6160 PRINT " "
6170 PRINT " "
6180 PRINT " "
6190 PRINT " "
6200 PRINT " "
6205 REM"XXX"
6240 Q=1835:T=1837:F=3
6250 RETURN
54097 REM
54098 REM ### DBT PROCHAIN TABLEAU ###
54099 REM
55000 PRINT "*****";TAB(25)"*****STAGE":TA+RO*6
55005 FORI=1504 TO 1543:POKE I+54272,INT(RND(1)*2)*3+1:POKE I,81:POKE I-10,32
55010 FOR J=1 TO 60:NEXTJ:POKE 54276,128:IF PEEK(I+1)O32 THEN POKE54276,129
55012 NEXTI
55020 FORI=1 TO 155:POKE54273,I:POKE54276,32:POKE54276,33:NEXT I
55025 POKE54276,32:RETURN
59998 REM
60000 REM ### PRESENTATION #####
60001 REM
60002 POKE53280,11:POKE53281,11
60010 PRINT "*****"
60020 PRINT " "
60030 PRINT " "
60040 PRINT " "
60050 PRINT " "
60060 PRINT " "
60070 PRINT " "
60080 PRINT " "
60095 PRINT "*****PROGRAMME DE C. ARCHAMBAULT"
60096 POKE54296,15:POKE54295,240:POKE54277,9:POKE54278,0
60097 RESTORE:FORI=1T018:READD1,D2,D3:POKE54273,D1:POKE54272,D2
60098 POKE54276,17:FORJJ=1T03*1,3:NEXTJJ:POKE54276,16:NEXTI
60099 POKE54277,9:POKE54278,0:POKE54296,8
60100 REM
60101 REM ### OPTION CLAVIER #####
60102 REM
60109 PRINT "*****OPTION CLAVIER"
60110 PRINT "*****"
60120 PRINT:PRINT "1---F5(HAUT),R(GAUCHE),D(DROITE),F7(BAS)"
60130 PRINT:PRINT "2---Y(HAUT),G(GAUCHE),H(DROITE),B(BAS)"
60150 PRINT:PRINT"VOTRE CHOIX ???"
60151 PRINT"*****PROGRAMME DE C. ARCHAMBAULT"
60152 PRINT"VERSION FINALE AVEC L'AIDE DE P.HERCKLE"
60160 GETA$:OC=VAL(A$):IFA$="DROCC3OROC1THEN60160
60170 IFOC=1THEN(1)=6:T(2)=10:T(3)=18:T(4)=3
60180 IFOC=2THEN(1)=25:T(2)=26:T(3)=29:T(4)=28
60200 RETURN
61995 REM
61996 REM ### DATAS MUSICAUX I #####
62000 DATA 76,252,50
62005 DATA 86,105,50
62010 DATA 58,149,50
62015 DATA 57,172,100
62020 DATA 64,188,50
62025 DATA 51,197,200
62030 DATA 38,126,50
62035 DATA 43,52,50
62040 DATA 34,75,50
62045 DATA 28,214,100
62050 DATA 32,94,50
62055 DATA 25,177,200
62060 DATA 19,63,50
62065 DATA 21,154,50
62070 DATA 17,37,50
62075 DATA 14,107,100
62080 DATA 16,47,50
62085 DATA 25,177,500
62086 REM
62087 REM ### DATAS MUSICAUX II #####
62088 REM
62090 DATA 43,52,50
62095 DATA 40,200,50
62100 DATA 43,52,200
62110 DATA 38,126,50
62115 DATA 34,75,50
62120 DATA 32,94,50
62125 DATA 28,214,50
62130 DATA 27,56,150
62135 DATA 28,214,500

```

# COMMODORE 64



HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

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

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

MATERIEL UTILISE : .....  
 CONSOLE : .....  
 PERIPHERIQUES : .....

# AGENDA INFORMATIQUE

Ce programme est un agenda informatique. Il vous permettra de stocker treize rendez-vous par jour, de 8 heures à 20 heures, heure par heure. La limitation des noms en longueur est de 24 caractères, ceci afin de permettre le stockage d'une année de rendez-vous sur une seule face de disquette. La totalité des rendez-vous de la journée sera affichée à l'écran, de même la date sera affichée clairement (ex. : LUNDI 31 DECEMBRE 1984), ainsi que l'ordre du jour dans l'année (ex. : JOUR 366).

Frédéric WARIN

## Mode d'emploi

### - Première utilisation

Lorsque vous avez rentré les deux programmes et que vous les avez sauvegardé sur disque, tapez "RUN INIT AGENDA" (ce programme pourra ensuite être effacé car il crée un fichier nécessaire au programme principal avant d'appeler ce dernier). Après la présentation, lorsque le menu sera affiché, il vous faudra alors impérativement initialiser une année.

### - Utilisations ultérieures

Tapez "RUN AGENDA INFORMATIQUE"

Après la présentation, vous avez accès au premier menu. Trois choix s'offrent alors à vous :  
; dupliquer le programme principal et par la même occasion le fichier nécessaire à son fonctionnement (d'où l'inutilité du programme init agenda après la première utilisation) ; lequel fichier s'appelle "année".

; créer le fichier d'une année. En effet, chaque face de disquette contiendra les rendez-vous d'une année, mais cela nécessite une initialisation préalable de chaque face de disquette. Le programme vous demande alors quelle année vous désirez initialiser, puis il vous réclame une disquette vierge mais sous D.O.S. Il travaille alors quelques minutes, termine par 3 bips, et vous redonne le menu. Vous pouvez alors utiliser le fichier que vous venez de créer.

; consulter les rendez-vous après avoir inséré votre disquette fichier. Le programme vous demande alors la date à consulter, affiche les rendez-vous de la journée ; puis propose un second menu :

; consulter une autre date (touche A)  
; modifier ou inscrire un rendez-vous (touche F)  
; quitter le programme (touche Q)

; il existe en outre les commandes - et - qui permettent de passer au fichier du jour précédent ou suivant sans avoir à retaper la date dans son intégralité. Il est à noter que le passage d'une disquette à une autre est prévu (ex : passage du 31/12/84 au 1/1/85 ou réciproquement). Le programme vérifie alors que la disquette que vous avez insérée dans le lecteur a sa demande est bien la bonne.

Si vous avez choisi l'option vous permettant d'inscrire ou de modifier un rendez-vous (touche F), vous aurez alors accès à un troisième menu vous laissant alors le choix entre :

- modifier l'heure d'un rendez-vous (touche F)  
- fixer un rendez-vous (ou effacer en ne donnant aucun nom). L'utilisation de ce programme est complexe à expliquer, mais il s'avère d'une grande simplicité à l'usage comme vous pourrez vous même vous en rendre compte.

```

180 DIM JH(12)
190 GOSUB 2130
200 FOR CO = 1 TO 12
210 READ MA(CO)
220 READ JM(CO)
230 NEXT CO
240 DATA JANVIER,31,FEVRIER,28,MARS,31,AVRIL,30,MAI,31,JUIN,30,JUILLET,31,AOUT
,31,SEPTEMBRE,30,OCTOBRE,31,NOVEMBRE,30,DECEMBRE,31
250 GOSUB 2390
260 HOME : HTAB 11: VTAB 1: INVERSE
270 PRINT "AGENDA INFORMATIQUE": NORMAL
280 HTAB 11: VTAB 2
290 PRINT "PAR FREDERIC WARIN"
300 POKE 34,3
310 GOTO 1440
320 POKE 34,3
330 HOME : HTAB 1: VTAB 12
340 INPUT "DATE A CONSULTER (JJ/MM) : "; DA$
350 JD = VAL ( LEFT$ (DA$,2) )
360 MO = VAL ( RIGHT$ (DA$,2) )
370 IF JO < 1 OR JO > 31 THEN 320
380 MO = INT (MO)
390 IF MO < 1 OR MO > 12 THEN 320
400 IF JO > JH(MO) THEN 320
410 GOSUB 2130
420 GOSUB 2020
430 POKE 34,3
440 D$ = CHR$(4)
450 PRINT D$;"OPEN M";MO;";L325"
460 PRINT D$;"READ M";MO;";R";JO
470 FOR CO = 8 TO 20
480 INPUT A$(CO)
490 NEXT CO
500 PRINT D$;"CLOSE M";MO
510 HOME
520 NORMAL : HTAB 1: VTAB 4
530 PRINT JS(VA);" ";JO;" ";MA$(MO);" ";AN
540 HTAB 32: VTAB 4
550 PRINT "JOUR ";MO
560 HTAB 4: VTAB 6
570 PRINT "8 HEURES : "
580 HTAB 4: VTAB 7
590 PRINT "9 HEURES : "
600 FOR CO = 10 TO 20
610 HTAB 3: VTAB CO - 2
620 PRINT CO; " HEURES : "
630 NEXT CO
640 FOR CO = 8 TO 20
650 HTAB 14: VTAB CO - 2
660 PRINT A$(CO)
670 NEXT CO
680 HTAB 1: VTAB 20
690 PRINT "DESIREZ-VOUS:"
700 HTAB 1: VTAB 21
710 PRINT "-CHOISIR UNE AUTRE DATE ? (A)"
720 HTAB 1: VTAB 22
730 PRINT "-FIXER OU CHANGER UN RENDEZ-VOUS ? (F)"
740 HTAB 1: VTAB 23
750 PRINT "-QUITTER LE PROGRAMME ? (Q)"
760 POKE 34,23
770 GET B$: PRINT " "
780 HOME
790 IF B$ < > "A" AND B$ < > "F" AND B$ < > "Q" AND ASC (B$) < > 21 AND A
SC (B$) < > 8 THEN 680
800 POKE 34,3: IF ASC (B$) < > 21 THEN 940
810 IF JO < > 31 OR MO < > 12 THEN 910
820 HOME : HTAB 1: VTAB 12
830 IF AN = 9999 THEN PRINT "PAS D'AGENDA 10000": GOTO 440
840 PRINT "INSEREZ LA DISQUETTE DE L'ANNEE ";AN + 1
850 MO = 1:JO = 1
860 GET B$: PRINT " "
870 AN = AN + 1
880 GOSUB 2130: IF AN < > AN THEN HOME : HTAB 1: VTAB 12: PRINT "DISQUETTE IN
CORRECTE , RECOMMENCEZ": GET B$: PRINT " ": GOTO 880
890 GOSUB 2390
900 GOTO 420
910 JO = JO + 1
920 IF JO > JH(MO) THEN LET JO = 1:MO = MO + 1
930 GOTO 370
940 IF ASC (B$) < > 8 THEN 1090
950 POKE 34,3
960 IF JO < > 1 OR MO < > 1 THEN 1060
970 HOME : HTAB 1: VTAB 12
980 IF AN = 1984 THEN PRINT "PAS D'AGENDA 1983": GOTO 440
990 PRINT "INSEREZ LA DISQUETTE DE L'ANNEE ";AN - 1
1000 MO = 12:JO = 31
1010 GET B$: PRINT " "
1020 AN = AN - 1
1030 GOSUB 2130: IF AN < > AN THEN HOME : HTAB 1: VTAB 12: PRINT "DISQUETTE I
NDCORRECTE , RECOMMENCEZ": GET B$: PRINT " ": GOTO 1030
1040 GOSUB 2390
1050 GOTO 420
1060 JO = JO - 1
1070 IF JO < 1 THEN LET MO = MO - 1:JO = JH(MO)
1080 GOTO 370
1090 IF B$ = "A" THEN 320
1100 IF B$ = "Q" THEN TEXT : HOME : END
1110 HTAB 1: VTAB 21
1120 PRINT "-MODIFIER L'HEURE D'UN RENDEZ-VOUS ? (H)"
1130 HTAB 1: VTAB 22: CALL - 868
1140 PRINT "-FIXER UN NOUVEAU RENDEZ-VOUS ? (F)"
1150 POKE 34,3
1160 CALL - 868
1170 GET B$: PRINT " "
1180 IF B$ < > "H" AND B$ < > "F" THEN 1110
1190 IF B$ = "H" THEN 1260
1200 VTAB 20: HTAB 8: CALL - 958
1210 INPUT "HEURE DU RENDEZ-VOUS A INSCRIRE : ";HR
1220 IF HR > 20 OR HR < 8 THEN 1200
1230 INPUT "NOM DU RENDEZ-VOUS : ";A$(HR)
1240 IF LEN (A$(HR)) > 26 THEN LET A$(HR) = LEFT$ (A$(HR),26)
1250 GOTO 1370
1260 VTAB 20: HTAB 1: CALL - 958
1270 INPUT "ANCIENNE HEURE : ";AH
1280 IF AH < 8 OR AH > 20 THEN 1260

```



```

1290 IF LEN (A$(AH)) < 2 THEN LET A$(AH) = A$(AH) + " "
1300 HTAB 1: VTAB 20: CALL - 868
1310 PRINT "LE RENDEZ-VOUS ";A$(AH): PRINT "ETAIT A ";AH;
" HEURES"
1320 HTAB 1: VTAB 23
1330 INPUT "NOUVELLE HEURE : ";NH
1340 IF NH < 8 OR NH > 20 THEN 1260
1350 A$(AH) = A$(AH)
1360 A$(AH) = " "
1370 PRINT D$;"OPEN M";MO;";L325"
1380 PRINT D$;"WRITE M";MO;";R";JO
1390 FOR CO = 8 TO 20
1400 PRINT A$(CO)
1410 NEXT CO
1420 PRINT D$;"CLOSE M";MO
1430 GOTO 440
1440 HOME : HTAB 1: VTAB 13
1450 PRINT "-UTILISATION DU PROGRAMME (RETURN)"
1460 HTAB 1: VTAB 14
1470 PRINT "-INITIALISATION DES FICHIERS (I)"
1480 HTAB 1: VTAB 15
1490 PRINT "-DUPLICATION DU PROGRAMME (D)"
1500 A$(B) = " "
1510 FOR CO = 1 TO 24
1520 A$(B) = A$(B) + " "
1530 NEXT CO
1540 FOR CO = 9 TO 20
1550 A$(CO) = A$(B)
1560 NEXT CO
1570 PRINT
1580 GET B$: PRINT " "
1590 IF B$ < > "I" AND B$ < > "D" AND B$ < >
CHR$(13) THEN 1440
1600 HOME
1610 IF B$ = CHR$(13) THEN 320
1620 IF B$ = "D" THEN 2200
1630 HOME : HTAB 1: VTAB 10
1640 PRINT "INSEREZ UNE DISQUETTE VIERGE , PUIS (RETURN)"
1650 GET B$: PRINT " "
1660 IF B$ < > CHR$(13) THEN 1630
1670 HOME
1680 HTAB 10: VTAB 13
1690 INPUT "ANNEE : ";AN
1700 AN = ABS ( INT (AN) )
1710 IF AN < 1984 OR AN > 9999 THEN 1440
1720 GOSUB 2390
1730 PJ = INT (2 + 1.25 * (AN - 1985))
1740 IF PJ < 1 THEN LET PJ = PJ + 7: GOTO 1740
1750 IF PJ > 7 THEN LET PJ = PJ - 7: GOTO 1750
1760 HOME
1770 HTAB 1: VTAB 15
1780 PRINT "CREATION DU FICHIER DE L'ANNEE ";AN
1790 PRINT D$;"OPEN ANNEE,L16"
1800 PRINT D$;"WRITE ANNEE,R0"
1810 PRINT AN
1820 PRINT PJ
1830 PRINT D$;"CLOSE ANNEE"
1840 PRINT D$;"LOCK ANNEE"
1850 FOR C1 = 1 TO 12
1860 HOME
1870 V$ = "DE "
1880 IF C1 = 4 OR C1 = 8 OR C1 = 10 THEN LET V$ = "D'"
1890 HTAB 1: VTAB 15: CALL - 958
1900 PRINT "INITIALISATION DU MOIS ";V$;MA$(C1);" ";AN
1910 PRINT D$;"OPEN M";C1;";L325"
1920 FOR C2 = 1 TO JH(C1)
1930 PRINT D$;"WRITE M";C1;";R";C2
1940 FOR C3 = 8 TO 20
1950 PRINT A$(C3)
1960 NEXT C3
1970 NEXT C2
1980 PRINT D$;"CLOSE M";C1
1990 NEXT C1
2000 CALL - 1052: CALL - 1052: CALL - 1052
2010 GOTO 320 1440
2020 HO = 0
2030 IF MO = 1 THEN 2070
2040 FOR CO = 1 TO MO - 1
2050 HO = HO + JH(CO)
2060 NEXT CO
2070 HO = HO + JO
2080 VA = PJ - 1 + HO - 7 * ( INT (HO / 7) )
2090 VA = INT (VA)
2100 IF VA < 1 THEN LET VA = VA + 7: GOTO 2100
2110 IF VA > 7 THEN LET VA = VA - 7: GOTO 2110
2120 RETURN
2130 PRINT D$;"OPEN ANNEE,L16"
2140 PRINT D$;"READ ANNEE,R0"
2150 INPUT AN
2160 INPUT PJ
2170 PRINT D$;"CLOSE ANNEE"
2180 GOSUB 2390
2190 RETURN
2200 HOME : HTAB 8: VTAB 12
2210 PRINT "DUPLICATION DU PROGRAMME"
2220 HTAB 1: VTAB 17
2230 PRINT "INSEREZ LA DISQUETTE , PUIS (RETURN)"
2240 GET B$: PRINT " "
2250 POKE 34,14
2260 HOME
2270 POKE 34,3
2280 IF B$ < > CHR$(13) THEN 2200
2290 PRINT D$;"SAVE AGENDA INFORMATIQUE"
2300 PRINT D$;"LOCK AGENDA INFORMATIQUE"
2310 AN = 1984
2320 PJ = 7
2330 PRINT D$;"OPEN ANNEE,L16"
2340 PRINT D$;"WRITE ANNEE,R0"
2350 PRINT AN
2360 PRINT PJ
2370 PRINT D$;"CLOSE ANNEE"
2380 GOTO 1440
2390 IF AN / 4 = INT (AN / 4) THEN LET JH(2) = 29: RETURN
2400 JH(2) = 28
2410 RETURN

```

## SLIST

```

10 AN = 1984
20 PJ = 7
30 D$ = CHR$(4)
40 PRINT D$;"OPEN ANNEE,L16"
50 PRINT D$;"WRITE ANNEE,R0"
60 PRINT AN
70 PRINT PJ
80 PRINT D$;"CLOSE ANNEE"
90 PRINT D$;"RUN AGENDA INFORMATIQUE"

```

**APPLE II**

```

1 REM "AGENDA INFORMATIQUE"
2 REM "PAR FREDERIC WARIN"
3 REM "APPLE 2E 64K,UN DRIVE"
10 TEXT : HOME
20 HTAB 11: VTAB 9
30 PRINT "AGENDA INFORMATIQUE"
40 HTAB 18: VTAB 13
50 PRINT "PAR"
60 HTAB 13: VTAB 15
70 PRINT "FREDERIC WARIN"
80 FOR CO = 1 TO 3000
90 NEXT CO
100 DIM JS(7)
110 FOR CO = 1 TO 7
120 READ JS(CO)
130 NEXT CO
140 DATA LUNDI,MARDI,MERCREDI,JEUDI,VENDREDI,SAMEDI,DIMANCHE
150 D$ = CHR$(4) : HOME
160 DIM MA$(12)
170 DIM A$(20)

```

Suite de la page 4  
**ORIC 1**

```

_2264 IF Y$="B" THEN NM=20:RETURN
_2266 IF Y$="J" THEN NM=19:RETURN
_2268 IF Y$="R" THEN NM=17:RETURN
_2270 IF Y$="O" THEN NM=23:RETURN
_2272 IF Y$="V" THEN NM=18:RETURN
_2300 REM LIT LA COMMANDE ET L'ANALYSE
_2302 PLOT 19,22,"":CM$="":PLOT 21,22
,"
_2304 P$="":Z$=TH$(NM):Z=LEN(Z$):IF Z=3
THEN P$="S"
_2306 IF NM=O THEN Y$=" " : GOT
02312
_2308 Y$=STR$(Z-1)+" pion"+P$+" "
_2310 Y$=Y$+MID$(Z$,Z-1,1)+"-"+RIGHT$
(Z$,1)+" "
_2312 PLOT 21,20,Y$
_2314 GET Z$:IF Z$=CHR$(13) OR LEN(CM$) > 21
HEN 2318
_2316 IF Z$ < CHR$(127) THEN 2317 ELSE Z=LEN
(CM$)

```

```

_2316 IF Z=O THEN 2314 ELSE CM$=LEFT$(CM$,Z
-1):PLOT 21,Z,22," " : GOT 2314
_2317 PLOT 22+LEN(CM$),22,Z:CM$=CM$+Z$
:GOT 2314
_2318 R=O:PLOT 19,22," "
_2319 Z=LEN(CM$):IF Z=3 OR Z=O THEN 2400
_2320 IF Z < 1 THEN 2350
_2322 IF CM$="J" THEN GOSUB 2000:GOSUB 2200
:RETURN
_2324 IF CM$="S" THEN PLOT 22,22,"ARRET du
JEU":WAIT 200:PRINT CHR$(17):EN
D
_2326 IF CM$ < > "R" OR NM=O THEN 2408
_2328 CM$=TH$(NM):R=TRUE:NM=NM-1
_2330 CM$=LEFT$(CM$,LEN(CM$)-2)+RIGHT$
(CM$,1)+MID$(CM$,LEN(CM$)-1,1)
:GOT 2319
_2332 G=ASC(MID$(CM$,LEN(CM$)-1,1))-65
: D=ASC(RIGHT$(CM$,1))-65:
BOU=O
_2334 IF G=4 OR G=0 OR D=4 OR D=0 THEN 2405
_2336 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2338 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2340 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2342 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2344 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2346 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2348 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2350 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2352 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2354 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2356 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2358 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2360 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2362 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2364 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2366 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2368 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2370 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2372 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2374 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2376 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2378 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2380 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2382 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2384 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2386 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2388 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2390 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2392 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2394 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2396 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2398 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2400 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2402 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2404 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2406 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2408 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2410 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2412 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2414 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2416 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2418 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2420 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2422 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2424 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2426 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2428 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2430 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2432 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2434 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2436 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2438 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2440 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2442 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2444 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2446 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2448 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2450 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2452 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2454 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2456 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2458 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2460 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2462 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2464 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2466 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2468 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2470 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2472 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2474 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2476 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2478 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2480 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2482 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2484 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2486 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2488 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2490 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2492 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2494 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2496 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2498 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2500 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2502 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2504 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2506 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2508 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2510 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2512 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2514 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2516 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2518 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2520 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2522 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2524 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2526 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2528 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2530 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2532 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2534 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2536 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2538 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2540 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2542 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2544 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2546 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2548 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2550 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2552 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2554 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2556 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2558 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2560 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2562 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2564 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2566 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2568 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2570 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2572 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2574 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2576 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2578 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2580 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2582 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2584 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2586 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2588 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2590 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2592 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2594 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2596 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2598 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2600 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2602 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2604 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2606 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2608 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2610 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2612 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2614 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2616 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2618 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2620 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2622 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2624 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2626 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2628 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2630 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2632 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2634 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2636 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2638 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2640 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2642 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2644 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2646 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2648 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2650 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2652 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2654 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2656 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2658 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2660 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2662 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2664 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2666 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2668 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2670 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2672 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2674 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2676 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2678 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2680 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2682 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2684 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2686 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2688 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2690 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2692 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2694 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2696 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2698 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2700 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2702 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2704 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2706 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2708 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2710 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2712 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2714 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2716 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2718 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2720 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2722 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2724 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2726 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2728 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2730 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2732 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2734 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2736 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2738 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2740 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2742 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2744 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2746 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2748 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2750 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2752 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2754 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2756 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2758 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2760 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2762 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2764 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2766 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2768 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2770 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2772 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2774 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2776 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2778 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2780 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2782 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2784 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2786 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2788 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2790 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2792 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2794 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2796 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2798 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2800 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2802 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2804 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2806 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2808 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2810 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2812 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2814 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2816 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2818 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2820 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2822 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2824 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2826 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2828 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2830 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2832 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2834 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2836 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2838 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2840 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2842 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2844 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2846 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2848 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2850 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2852 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2854 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2856 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2858 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2860 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2862 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2864 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2866 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2868 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2870 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2872 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2874 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2876 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2878 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2880 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2882 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2884 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2886 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2888 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2890 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2892 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2894 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2896 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2898 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2900 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2902 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2904 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2906 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2908 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2910 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2912 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2914 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2916 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2918 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2920 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2922 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2924 IF G=0 OR D=0 THEN 2405
_2926 IF G=4 OR D=4 THEN 2405
_2928 IF G=0 OR D=0 THEN 2
```







# 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 : \_\_\_\_\_

Je 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 répérer 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.

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.

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

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

#### GAGNANT DU CONCOURS MENSUEL HEBDOGICIEL

Christian PASCAL pour REUSSITE sur T07

#### GAGNANT DES DEUX CASSETTES OFFERTES PAR SQUIRELLE

Jérôme DENOT pour HUBERT MINEUR DE FONDS sur ORIC

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

Philippe BARREAUD pour AGENDA sur FX 702P  
Marcel GRIESMANN pour FORMULE 1 sur PC 1500

#### GAGNANTS DES LIVRES DE LA REGLE A CALCUL ET DE 5 CASSETTES VIERGES DATA OR OFFERTES PAR DDI

Marcel GRIESMANN pour FORMULE 1 sur PC 1500  
Philippe BARREAUD pour AGENDA sur FX 702 P  
Jérôme DENOT pour HUBERT MINEUR DE FONDS sur ORIC  
Christian PASCAL pour REUSSITE sur T07  
Lionel LIGNON pour JE DESSINE sur APPLE  
Didier MAAS pour BARRICADE sur ATARI  
F. DESJARDINS pour BUDGET FAMILIAL sur COM. 64  
B. INTERNICOLA pour LABYRINTHE INVISIBLE sur VIC 20  
J. GOURDET pour AQUARIO BUSINESS sur SPECTRUM  
P.A. LOTHE pour ORDINATEUR DE BORD sur HP 41  
Régis RIVIERRE pour MORPION sur MPF II  
Didier PARENT pour JACKPOT sur PC 1211  
Yvan HARY pour DONJON sur CANON X07  
Ch. LEFORESTIER pour SPACE SHUTTLE sur MZ 80  
R. GALLIER pour VOL DE LA COURONNE sur ZX 81  
P. DAO-DUY pour GRENOUILLE sur TRS 80  
Stéphane DUNGLAS pour CALENDRIER sur TI 99 Basic Simple  
A. RUYER pour MOTS CROISES sur TI 99 Basic Etendu

#### LE HIT DU BLASÉ

Article du 1<sup>er</sup> Mai 1984.  
Bonjour, je regrette pas d'article cette semaine, je suis en vacances. Alors à la semaine prochaine.  
Bien à vous, CLAUDIUS.

↓ Suite de la page 1

#### Fiche technique

Microprocesseur : 65C02 (1 Mhz)  
Mémoire RAM : 128 K octets  
Affichage écran : 80 colonnes - Adaptateur RVB péritel en standard  
Clavier : AZERTY - idem Apple 2e  
Ports série : 2  
Port : Joystick ou souris  
Unité disquettes : 5'25 intégrée  
Un port pour 1 unité supplémentaire  
Système d'exploitation : Prodos  
Poids : 3,4 kg  
Extensions :  
- écran plat (LCD), 24 lignes x 80 col.  
- souris  
- imprimante à transfert thermique  
Prix : 12 700 TTC environ (avec un cours interactif en 6 disquettes).

↓ Suite de la page 1

me "REUSSITE" sur T07. C'est normal à triple titre :  
1) Qui d'autre que PASCAL pouvait gagner pour PAQUES.  
2) Sa réussite en est une.  
3) T07 ne pouvait gagner que maintenant puisque T07 est mort, vive M05, T07/70 et consort.  
Ne croyez pas que nous avons triché, c'est une vraie coïncidence, c'est vous qui avez voté !

G. CECCALDI

#### PETITES ANNONCES GRATUITES

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 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.

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.

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.

Ach. ou Ech. Prgs jeux PET, CBM, COMMODORE 4000, 64, VIC 20. Mr CASTRO Club Magenta, 18 bdl Magenta. Tél. : 208.69.29.

VENDS TI 99/4A + cordon magnéto + interface SECAM + manettes de jeu + tome 3 de JEUX ET PROGRAMMES + 30 programmes (valeur 2.310 F). Vendu 2.000 F. Etat neuf sous garantie. Thierry NOVERRAZ. Tél. 324.08.10.

VENDS TI 99/41 + cordon K7 + joystick + logiciel de jeu importé USA + prise PERITEL. Acheté janvier 84. Vendu 1.900 F. David ARNAUD, 14 allée d'Orléans 33000 BORDEAUX. Tél. (56) 52.64.60 (après 18 h).

#### SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS :

```
10 FOR I=1 TO 9
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 65,77,80,69,
82,83,65,78,
68
```





# 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 !

**HEBDOGICIEL SOFTWARE**

**PARKER**

Les classements sont faits en fonction de l'intérêt du programme et ne tiennent pas compte des 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 !

**loriciels**

**ERE** ERE INFORMATIQUE

10% de remise pour les Abonnés !

## SOFT-PARADE ©

**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

**IFR** IFR SIMULATEUR DE VOL

avec manuel d'utilisation et listings des 12 programmes

**APPLE II, II\*** N°1

**ONE-ON-ONE (Dr J & Larry Bird)**  
 Émotionnant ! Le plus beau jeu de basket jamais réalisé - dribbles, esquives, tirs, paniers, les conditions réelles du jeu sont reconstituées avec une exactitude parfaite. Jeu à deux ou contre l'ordinateur avec arbitrage impartial et une foule d'options et de degrés de difficulté.

**TEMPLE D'APSHAI**  
 Un jeu d'aventure qui réunit les avantages d'un jeu de donjons et d'un jeu d'arcade. Les personnages sont redéfinissables à l'aube du combat et les combats ont lieu à l'écran en haute résolution. Rien de mieux en français et on peut jouer tout seul.

**12 programmes de jeu pour COMMODORE 64**

**COMMODORE 64 N°1**

**AXIS ASSASSIN**  
 C'est en trois dimensions, ça grouille d'espions, ça a une infinité de possibilités et c'est le jeu (double) le plus spectaculaire que vous ayez joué !

**AZTEC**  
 L'aventure dans un temple peuplé de serpents, de crocodiles, de dinosaures et de sauvages à un jeu d'arcade où vous pouvez utiliser le dynamite, les revolvers et les machettes que vous avez trouvés. Bon graphisme, jeu passionnant.

**HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1**  
 Un basic français avec des instructions redéfinissables, 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 ?

**12 programmes de jeu pour TI-99 4/A**

**TI-99 4/A N°1**

**CHOPFLIFTER**  
 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 bon graphisme, pilotage précis, un super logiciel.

**LODE RUNNER**  
 C'est un jeu de minks dans le genre échelle-échauffage-donkey kong. 150 différentes chambres au trésor, 17 niveaux de difficulté, la possibilité de créer son propre jeu, un super-graphisme et une animation hyper-réalistes. Plus beau que ça, tu meurs !

**12 programmes de jeu pour CANON X-07**

**CANON X-07 N°1**

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

**AE et ZAXXON**  
 Beau mais barbant ! Et pas donné !

**JEOP**  
 Vroom-vroom, bim-bam-boum sur la lune. Bien fichu et amusant !

**HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X-07 N°1**  
 Cette petite machine n'a pas fini de nous donner, voilà qu'elle revient avec les grandes : un mur de briques, un donkey kong, un labyrinthe en trois dimensions, un memory, un jeu d'aventure et un génial jeu de l'espace ! Et, plus sérieux, des utilitaires efficaces. Un must pour 150 francs.

**12 programmes de jeu pour SPECTRUM**

**SPECTRUM N°1**

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

**AE et ZAXXON**  
 Beau mais barbant ! Et pas donné !

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

**TIME ZONE**  
 Le monstre six disquettes double face, 1000 écrans haute résolution, voyage dans l'espace-temps de 400 millions avant JC jusqu'en 4002. Malheureusement disponible uniquement en anglais. Faites une bisse à Chocpâtre de ma part, nous nous connaissons bien !

**MASK OF THE SUN**  
 Assez peu connu, ce jeu d'aventure est parfait : graphisme, animation, scénario... Avant d'acquiescer la maîtrise de ce jeu vous serez plus d'une fois dévoré par un énorme serpent qui apparaît dans le noir avec un effet de zoom fabuleux. Au secours ! En anglais, et course.

**LA RONDE DES REFORMES**

**LA RONDE DES REFORMES**

**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 ciefa 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 !

**WAWY 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 limite, 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 êtes entraîné 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 ballons. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'inclinaison... Tout !

**HANSEL & GRETEL**

**12 programmes de jeu pour TI-99 4/A**

**TI-99 4/A N°1**

**HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE 64 N°1**  
 Rapidité, couleurs, musiques, animations, tout y est : 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 ! T'achètes pas, bonjour les dégâts !

**12 programmes de jeu pour TI-99 4/A**

**TI-99 4/A N°2**

**SIMULATEURS DE VOL AND C'**  
 Qu'ils soient IFR, COBALT, FLIGHT ou DELTA, les simulateurs de vol sont en période d'apprentissage - de véritables casse-tête chinois tant les commandes et instruments de bord sont complexes. Il vous faudra plusieurs heures de réflexion avant de décoller. Pour fanatiques seulement, ce ne sont pas des jeux d'arcade !

**CHOC DES MULTINATIONALES et MANAGER**  
 Votre pied c'est le fric, le business, la bourse et les comptes d'exploitation ? Ces logiciels sont faits pour vous !

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

**HARD HAT MACK**

**HEBDOGICIEL SOFTWARE TI-99 N°1**  
 Des jeux de réflexion comme Isola, Puzzle ou Solitaire, en passant par les classiques Pong, Ornicello ou Casse-brique aux jeux d'arcade comme Bomber, Mitrailleuse à Mission impossible, il vous faudra de longues heures pour essayer ces douze jeux et des semaines pour en venir à bout. Si vous faiguez, détendez-vous avec une partie de Pêche ou avec Achille et sa raie.

**HEBDOGICIEL SOFTWARE TI-99 N°2**  
 Le basic étendu du Texas est puissant, et cela se voit dans les douze programmes de ce logiciel : Master Frog, Commands, Bowling et Crocodile savent tout bien à enlever aux modules dont ils s'inspirent. Roland Galtier 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, Monchica, Martelle rondonnée, Tunnel, Superman et Romeo et Juliette sont des créations originales et nous vous laissons la surprise de leur découverte. Enfin, un très joli jeu d'aventure achève le festival !

**APPLE**

1. LODE RUNNER (Softel)	A J M ++	400,00
2. CHOPFLIFTER (Softel)	A J M ++	400,00
3. PINBALL CONSTRUCTION (Anissoft)	A J M ++	450,00
4. PACMAN (Atarisoft)	A J M ++	369,00
5. Mrs PACMAN (Atarisoft)	A J M ++	369,00
6. AZTEC (Softel)	A J V ++	450,00
7. WAWY NAVY (Softel)	A J M ++	400,00
8. AXIS ASSASSIN (Anissoft)	A J M ++	450,00
9. DROU (Anissoft)	A J M ++	430,00
10. HARD HAT MACK (Anissoft)	A J M ++	450,00
11. ONE-ON-ONE (Anissoft)	A J M ++	450,00
12. TEMPLE D'APSHAI (Vih-sopiciel)	F J V ++	385,00
13. TIME ZONE (Softel)	A J V R ++	1.150,00
14. IFR, SIMULATEUR DE VOL (Vih-sopiciel)	F J R ++	395,00
15. FLIGHT SIMULATEUR II (Softel)	A J R ++	455,00
16. MASK OF THE SUN (Softel)	A J V R ++	450,00
17. CHOC DES MULTINATIONALES (Vih-sopiciel)	F R ++	385,00
18. LES VAUTOURS (Vih-sopiciel)	F J M ++	295,00
19. A.E. (Softel)	A J M ++	400,00
20. ZAXXON (MCC)	A J M ++	450,00

**HEBDOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1** F J R L 590,00

**EDUCATIFS**

**LA BELLE AU BOIS DORMANT (Vih) J'apprends à lire et à raconter** 385,00

**HANSEL ET GRETEL (Vih) J'apprends à lire et à raconter** 385,00

**EDI-LOGO (Ediciel) Le langage des enfants et des parents** 1.490,00

**ATARI**

1. O'BERT (Parker)	A J M ++	450,00
2. SUPER COBRA (Parker)	A J M ++	450,00
3. POPEYE (Parker)	A J M ++	400,00
4. SPAR BUGS (Romax)	A J M ++	398,00
5. SEA CHASE (Romax)	A J M ++	398,00

**CANON**

**HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X07 N°1** K7 F J R V 150,00

**COMMODORE 64**

1. LODE RUNNER (Anissoft)	A J M ++	500,00
2. CHOPFLIFTER (Anissoft)	A J M ++	500,00
3. PACMAN (Anissoft)	A J M ++	369,00
4. Mrs PACMAN (Anissoft)	A J M ++	369,00
5. PINBALL CONSTRUCTION (Anissoft)	A J M ++	450,00
6. ARCHON (Anissoft)	A J M ++	450,00
7. AXIS ASSASSIN (Anissoft)	A J M ++	450,00
8. HARD HAT MACK (Anissoft)	A J M ++	450,00
9. HUBERT (Loricel)	F J M ++	120,00
10. HUSTLER (Ere)	A J M ++	95,00
11. RADAR RAT RACE (Softel)	A J M ++	190,00
12. JEEP (Ere)	F J M ++	120,00
13. BUGABOO (Ere)	A J M ++	95,00
14. BOUNZY (Loricel)	F J M ++	120,00
15. ZAXXON (Softel)	A J M ++	380,00
16. ZAXXON (Ere)	A J M ++	380,00

**HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE N°1** K7 F J M R V 150,00

**VIC 20**

1. LODE RUNNER (Anissoft)	A J M ++	430,00
2. CHOPFLIFTER (Anissoft)	A J M ++	430,00
3. PACMAN (Anissoft)	A J M ++	369,00
4. Mrs PACMAN (Anissoft)	A J M ++	369,00
5. BUGABOO (Ere)	A J M ++	95,00
6. A.E. (Anissoft)	A J M ++	450,00

**ORIC 1/ ATMOS**

1. AIGLE D'OR (Loricel)	F V R ++	180,00
2. MISSION DELTA (Ere)	A J R ++	95,00
3. GASTRONOM (Loricel)	F J	95,00

**HEBDOGICIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N°1** K7 F J R 150,00

**HEBDOGICIEL SOFTWARE CHATEAU DU DIABLE** K7 F J V 90,00

**HEBDOGICIEL SOFTWARE CENTRALE ATMOSQUE** K7 F J R V 90,00

**SPECTRUM**

1. ANDROIDE (Ere)	F J	75,00
2. INTERCEPTEUR COBALT (Anissoft)	F J R ++	95,00
3. MANOIR DU GENIUS (Loricel)	F V R ++	140,00
4. BUGABOO (Ere)	A J	95,00
5. MANAGER (Ere)	F R	140,00

**EDUCATIFS**

**CROQUE NOMBRES** K7 (Vih) Faire des opérations à partir de 6 ans 125,00

**LA COURSE DU ROBOT** K7 (Vih) Multiplications à partir de 6 ans 125,00

**COMBIEN FONT ?** K7 (Vih) S'amuser avec les nombres de 4 à 8 ans 125,00

**EN CHUTE LIBRE** K7 (Vih) Jeu rapide sur les nombres de 4 à 8 ans 125,00

**TEXAS TI-99**

1. O'BERT (Parker)	A J M ++	420,00
2. DRIVING DEMON (Anissoft)	A J M ++	295,00
3. ANT EATER (Romax)	A J M ++	398,00
4. AMBULANCE (Anissoft)	A J M ++	295,00
5. RABBIT RAIL (Anissoft)	A J M ++	295,00
6. HEN PECKED (Romax)	A J M ++	398,00

**HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°1** Basic étendu K7 F J R V 150,00

**HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°2** Basic étendu K7 F J R V 150,00

**HEBDOGICIEL SOFTWARE TI RUBIS SACRE** K7 F V 90,00

**EDUCATIFS**

**COMPLEMENTS ET MULTIPLES K7 (Vih) Minimals de 8 à 10 ans** 125,00

**MOTS CROISES 1 K7 (Vih) Premiers jeux de 7 à 9 ans** 125,00

**MOTS CROISES 2 K7 (Vih) Premiers jeux de 7 à 9 ans** 125,00

**LA CAROTTE MALICIEUSE K7 (Vih) Minimals de 7 à 9 ans** 175,00

**THOMSON T07**

**TRIDI 444 (Vih)** F R 325,00

**HEBDOGICIEL SOFTWARE T07 N°1** K7 F J R V 150,00

**EDUCATIFS**

**QUEST (Vih) Minimals de 8 à 10 ans** 325,00

**QUEST Histoire K7 (Vih) 65,00**

**QUEST Sciences K7 (Vih) 65,00**

**QUEST Sports K7 (Vih) 65,00**

**RONDE DES FORMES K7 (Vih) 145,00**

**NOIX DE COCO K7 (Vih) 145,00**

**SIGNES DANS L'ESPACE K7 (Vih) 175,00**

**ZX 01**

**INTERCEPTEUR COBALT K7 (Ere) F R ++ 95,00**

**PULGA K7 (Ere) A J ++ 85,00**

**BUGABOO et PULGA**  
 Essayez donc de sortir du trou dans lequel vous êtes tombé. Quelques bonds y suffiront peut-être, à moins que vous soyez bouffé 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 terrible.

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

**HUBERT**  
 Bonne version de Q'bert et pas chère du tout.

**BOUNZY**  
 Le LODE RUNNER du pauvre, qui ne sera d'ailleurs pas si pauvre que ça puisque le graphisme et la musique sont excellents et l'intérêt du jeu certain.

**O'BERT**  
 Sans aucun doute possible, le meilleur jeu rapide pour TI-99. Les deux premiers degrés de difficulté sont déjà hyper-marrants, ensuite c'est du délire : votre petit bonhomme qui doit déjà passer sa vie à sauter de case en case, à éviter les scorpions, les serpents, les gobules verts à lantettes et les pierres qu'on lui lance, doit en plus réfléchir pour faire varier la couleur des cases sur lesquelles il atterrit, et pas dans n'importe quel sens, s'il vous plaît !

**DRIVING DEMON**  
 Pilotage d'une voiture de course avec changement de vitesse, accélérateur, compteur-tour et radar pour voir ce qui se passe devant, sur la piste. Très réaliste, graphisme correct.

**ANT EATER**  
 Très amusant jeu souterrain. Vous êtes une fourmi poursuivie par des tapis qui veulent vous transformer en casse-croûte. Ce qu'ils ne savent pas, c'est que vous pouvez des œufs explosifs et que vous pouvez creuser votre propre labyrinthe. Rapidité et graphisme soigné.

**HEBDOGICIEL SOFTWARE THOMSON T07 N°1**  
 Enfin de vrais jeux pour T07, et douze d'un coup ! Des classiques Ornicello et Solitaire aux jeux de l'espace originaux, en passant par le Tennis et le Labyrinthe, votre Thomson n'en croira pas ses yeux, il croyait n'être qu'un ordinateur éducatif !

**AMBULANCE**  
 Vous n'êtes pas prioritaire partout (malgré la sirène) et les carrefours sont de plus en plus dangereux : sans parler des traversées de voies ferrées, il vous faudra pourtant parcourir la ville et récupérer les malades pour les déposer à l'hôpital. Et dépêchez-vous, vous conduisez une ambulance qui pourrait bien se transformer en corbillard ! Bon graphisme.

**RABBIT RAIL**  
 Un lapin qui monte, qui monte et qui aime les carottes. Renards, betes et les corbeaux en feront bien un croûte, heureusement que le parcours est truffé de terriers où se cacher ! Très bon graphisme.

**HEN PECKED**  
 Un jeu bizzare où il faut respecter les règles en vigueur dans un poutailier moyen. Le graphisme est superbe, mais le jeu ne peut passionner que les tout petits.

**LA CHATEAU DU DIABLE**  
 Un jeu bizzare où il faut respecter les règles en vigueur dans un poutailier moyen. Le graphisme est superbe, mais le jeu ne peut passionner que les tout petits.

**LE RUBIS SACRE**  
 Un superbe jeu d'aventures en français, riche en couleurs, graphismes et musiques, il se charge en trois parties et vous amusera pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

**BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER: SHIF EDIITIONS, 27, rue du Gal Foy 75008 PARIS**

Num.Prénom  
 Adresse  
 Ville  
 Code postal

LOGICIELS	Prix	Qté	Montant
TOTAL .....			+ 25,00
Participation aux frais de port en recommandé .....			
REDUCTION 10% SPECIAL ABONNES A DEURER N° ABONNE (obligatoire) .....			
MONTANT à payer .....			

date de la commande: \_\_\_\_\_  
 Prix valable pour le matériel en stock, une semaine à partir de la Date de parution. Livraison sous 48 h. En cas de rupture de stock, cheque remboursable à l'initiative.

**LE COUSSE DU ROBOT**

**CENTRALE NUCLEAIRE**  
 ORIC 1 et ATMOS

**TRIDI 444**  
 Très belle réalisation de Morpion en trois dimensions sur trois étages. Fonctionne avec le crayon optique. Module à chargement immédiat, ce qui évitera les problèmes de chargement habituels du lecteur de K7 du T07.

**SUPER COBRA**  
 Le jeu de café bien connu : vous pilotez un hélicoptère dans un souterrain et vous disposez d'un canon et de bombes pour détruire les fûtes, la DCA et les tanks qui vous attaquent. Graphisme, sons et rapidité sans reproche.

**Funware**

**RABBIT TRAIL**  
 SOUS ETAT CARTRIDGE

**ORIC N°1**

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

Arbitrage  
 Bouillotte  
 Charpentier  
 Commande  
 Demain en prison  
 Inconnu

**ORIC N°1**

**ORIC N°2**

**12 programmes de jeu pour TO7**

Cartes éducatives  
 Chess  
 Clé des mots  
 Fiches d'adresses  
 Labyrinthe  
 Les lettres

**TO7 N°1**

**ORIC N°2**

**12 programmes de jeu pour TO7**

Cartes éducatives  
 Chess  
 Clé des mots  
 Fiches d'adresses  
 Labyrinthe  
 Les lettres

**TO7 N°1**

**ORIC N°2**

**12 programmes de jeu pour TO7**

Cartes éducatives  
 Chess  
 Clé des mots  
 Fiches d'adresses  
 Labyrinthe  
 Les lettres

**TO7 N°1**

**ORIC N°2**

**12 programmes de jeu pour TO7**

Cartes éducatives  
 Chess  
 Clé des mots  
 Fiches d'adresses  
 Labyrinthe  
 Les lettres

**TO7 N°1**

**ORIC N°2**

**12 programmes de jeu pour TO7**

Cartes éducatives  
 Chess  
 Clé des mots  
 Fiches d'adresses  
 Labyrinthe  
 Les lettres

**TO7 N°1**

**ORIC N°2**

**12 programmes de jeu pour TO7**

Cartes éducatives  
 Chess  
 Clé des mots  
 Fiches d'adresses  
 Labyrinthe  
 Les lettres

**TO7 N°1**

**ORIC N°2**

**12 programmes de jeu pour TO7**

Cartes éducatives  
 Chess  
 Clé des mots  
 Fiches d'adresses  
 Labyrinthe  
 Les lettres

**TO7 N°1**

**ORIC N°2**

**12 programmes de jeu pour TO7**

Cartes éducatives  
 Chess  
 Clé des mots  
 Fiches d'adresses  
 Labyrinthe  
 Les lettres

**TO7 N°1**



```

1980 GOSUB 2480
1990 R=1+(X=0)
2000 GOTO 2410
2010 IF MOT=>"C." THEN 2060
2020 MOT="Chante "
2030 IN=1
2040 GOSUB 2480
2050 GOTO 2410
2060 IF MOT=>"D." THEN 2150
2070 MOT=" Depart "
2080 IN=4
2090 GOSUB 2480
2100 IF ERR=>0 THEN 2140
2110 Y=Y-X
2120 IF (X=0)*(X<31) THEN 2140
2130 ERR=4
2140 GOTO 2410
2150 IF MOT=>"S." THEN 2200
2160 MOT=" Silence "
2170 IN=2
2180 GOSUB 2480
2190 GOTO 2410
2200 IF MOT=>"M." THEN 2300
2210 MOT=" Monte "
2220 IN=3
2230 GOSUB 2480
2240 IF ERR=>0 THEN 2290
2250 Y=Y+X
2260 IF Y<31 THEN 2410
2270 Y=Y-X
2280 ERR=4
2290 GOTO 2410
2300 IF MOT=>"B." THEN 2330
2310 ERR=1
2320 GOTO 2410
2330 MOT=" Baisse "
2340 IN=6
2350 GOSUB 2480
2360 IF ERR=>0 THEN 2410
2370 Y=Y-X
2380 IF Y>0 THEN 2410
2390 Y=Y+X
2400 ERR=4
2410 NL=NL+1+34*(NL>34)
2420 IF ERR=0 THEN 2470
2430 GOSUB 2760
2440 IF NT<>ND(SP) THEN 930
2450 SP=SP-1
2460 GOTO 620
2470 RETURN
2480 REM *****ENTREE VALEURS
2490 C=C-2
2500 FOR I=1 TO LEN(MOT)
2510 CALL HCHAR(L,C,ASC(SEG$(MOT$,I,1)))
2520 C=C+1
2530 NEXT I
2540 PA$=""
2550 CALL HCHAR(L,C,30)
2560 CALL KEY(0,KE,ET)
2570 CALL HCHAR(L,C,32)
2580 IF ET<1 THEN 2550
2590 IF KE<>7 THEN 2620
2600 ERR=2
2610 GOTO 2750
2620 IF KE=13 THEN 2710
2630 IF (KE>45)*(KE<58) THEN 2660
2640 ERR=5
2650 GOTO 2750
2660 PA$=PA$+CHR$(KE)
2670 CALL HCHAR(L,C,KE)
2680 CALL SOUND(100,-2,5)
2690 C=C+1
2700 GOTO 2550
2710 IF PA$<>" " THEN 2740
2720 ERR=5
2730 GOTO 2750
2740 X=VAL(PA$)
2750 RETURN
2760 REM ***** ERREUR

```

```

2770 FOR W=1 TO B
2780 CALL HCHAR(24,12+W,30)
2790 CALL SOUND(-100,-W,5)
2800 CALL HCHAR(24,12+W,130)
2810 NEXT W
2820 CALL HCHAR(19,1,130,192)
2830 ON ERR GOTO 2840,2860,2880,2900,2920,2940
2840 MS$="Je ne sais pas faire cela"
2850 GOTO 2950
2860 MS$="D'accord, j'efface la ligne"
2870 GOTO 2950
2880 MS$="Je ne connais pas "NSP$
2890 GOTO 2950
2900 MS$="Ca sort de mon registre"
2910 GOTO 2950
2920 MS$="J'attends une valeur"
2930 GOTO 2950
2940 MS$="Je repete quoi, au juste ?"
2950 H=22
2960 GOSUB 4340
2970 FOR W=1 TO 500
2980 NEXT W
2990 CALL HCHAR(L,3+16*INT(NL/17),32,13)
3000 CALL HCHAR(22,2,130,30)
3010 NL=NL-1
3020 ERR=0
3030 RETURN
3040 REM ***** EXECUTION DES INSTRUCTIONS
3050 REM SILENCE
3060 CALL SOUND(X*100,440,30)
3070 IF COL+X<33 THEN 3100
3080 CALL HCHAR(18,1,130,224)
3090 COL=2
3100 CALL HCHAR(18,COL,130,X)
3110 COL=COL+X
3120 RETURN
3130 REM CHANTE
3140 IF (Y>0)*(Y<31) THEN 3170
3150 ERR=4
3160 GOTO 3240
3170 CALL SOUND(X*100,F(Y),5)
3180 IF COL+X<33 THEN 3220
3190 CALL HCHAR(18,1,130,224)
3200 CALL HCHAR(10,1,32,256)
3210 COL=2
3220 CALL HCHAR(24-INT(Y/2),COL,128+Y-2*INT(Y/2),X)
3230 COL=COL+X
3240 RETURN
3250 REM MONTE
3260 Y=Y+X
3270 RETURN
3280 REM BAISSSE
3290 Y=Y-X
3300 RETURN
3310 REM DEPART
3320 Y=PG(N+1)
3330 RETURN
3340 REM REPETE
3350 IF X=0 THEN 3390
3360 NREP=X-1
3370 NDR=N+2
3380 GOTO 3400
3390 NFR=N-2
3400 RETURN
3410 REM FAIS NNN
3420 NF=N
3430 N=ND(X)
3440 RETURN
3450 REM *****MARCHE/ARRET
3460 MS$="Taper la barre pour la suite"
3470 H=24
3480 GOSUB 4340
3490 FOR SD=1 TO 4
3500 CALL SOUND(-200,1047,5)
3510 CALL SOUND(-200,988,5)
3520 CALL SOUND(-200,1047,5)
3530 CALL SOUND(-200,1175,5)
3540 NEXT SD
3550 CALL HCHAR(24,32,30)

```

## A VOS MARQUES...

Qui assistera à la première journée formation gratuite HEBDO-GICIEL-TEXAS, concernant l'utilisation pédagogique des calculatrices TEXAS ? Alors ne perdez pas de temps ! (inscription au journal). Un conseil : ces journées concernent un groupe d'une vingtaine d'enseignants, n'importe où en France.



```

3560 CALL KEY(0,CL,ST)
3570 CALL HCHAR(24,32,32)
3580 IF ST=0 THEN 3550
3590 CALL HCHAR(24,1,130,32)
3600 RETURN
3610 REM ***** RECHERCHE PGM
3620 NSP$=SEG$(MOT$,6,LEN(MOT$)-5)
3630 TT=0
3640 FOR Z=1 TO SP
3650 IF NSP$<>A$(Z) THEN 3690
3660 NS=Z
3670 N=ND(Z)
3680 TT=1
3690 NEXT Z
3700 IF TT=1 THEN 3730
3710 ERR=3
3720 GOSUB 2760
3730 RETURN
3740 REM ***** CORRECTION
3750 MS$="MODIF. LIGNE No (0 sinon)"
3760 H=19
3770 GOSUB 4340
3780 P=NS
3790 D=ND(NS)
3800 CR$=""
3810 CH=0
3820 CALL HCHAR(19,30+CH,30)
3830 CALL KEY(0,0,S)
3840 CALL HCHAR(19,30+CH,32)
3850 IF S<1 THEN 3820
3860 IF 0=13 THEN 3940
3870 IF (0>47)*(0<58) THEN 3890
3880 GOTO 3820
3890 CR$=CR$+CHR$(0)
3900 CALL HCHAR(19,30+CH,0)
3910 CH=CH+1
3920 CALL SOUND(100,-2,5)
3930 GOTO 3820
3940 NC=VAL(CR$)
3950 IF NC=0 THEN 4330
3960 MS$="INSTRUCTION NOUVELLE (1.1) ?"
3970 H=21
3980 GOSUB 4340
3990 MS$="ENTER direct annule la ligne"
4000 H=23
4010 GOSUB 4340
4020 CALL HCHAR(1,2,32,16)
4030 NL=1
4040 GOSUB 1790
4050 IF SEG$(MOT$,1,4)<>"FAIS" THEN 4090
4060 GOSUB 3610
4070 X=NS
4080 IN=7
4090 IF NC/2=INT(NC/2) THEN 4140
4100 IF MOT$="" THEN 4250
4110 PG(D+NC-1)=IN
4120 PG(D+NC)=X
4130 GOTO 4330
4140 REM *** LIGNE AJOUTEE
4150 FOR I=NT TO D+NC STEP -1
4160 PG(I+2)=PG(I)
4170 NEXT I
4180 NT=NT+2
4190 FOR I=P+1 TO SP
4200 ND(I)=ND(I)+2
4210 NEXT I
4220 PG(D+NC)=IN
4230 PG(D+NC+1)=X
4240 GOTO 4330
4250 REM *** LIGNE EFFACEE
4260 FOR I=D+NC+2 TO NT
4270 PG(I-2)=PG(I)
4280 NEXT I
4290 NT=NT-2
4300 FOR I=P+1 TO SP
4310 ND(I)=ND(I)-2
4320 NEXT I
4330 RETURN
4340 REM ***** AFFICH MESSAGES
4350 FOR G=1 TO LEN(MS$)
4360 CALL HCHAR(H,2+G,ASC(SEG$(MS$,G,1)))
4370 NEXT G
4380 RETURN
4390 REM *****FIN*****

```



C'est une excellente initiative que vous avez prise quant à l'ouverture de votre journal aux programmes pédagogiques. Depuis bientôt deux ans je me suis engagé dans la voie de la pédagogie assistée par ordinateur. Cette voie demande beaucoup de travail, j'ai une multitude d'idées que je ne peux pas toujours mettre en œuvre faute de temps et parfois de compétences informatiques. Néanmoins, je dispose actuellement d'une bonne série de programmes en mathématiques, grammaire, conjugaison.

Ce que j'essaie de rechercher ce sont des programmes qui permettent d'abord l'apprentissage plutôt que le contrôle. Je dispose en classe d'un VIC 20 16 Ket j'ai personnellement un C 64 que j'utilise à l'occasion en classe. Je vous joins à tout hasard le dernier programme de ma production concernant le suivi d'une division (le diviseur n'a qu'un chiffre). Il est encore loin d'être un modèle de travail informatique mais il fonctionne normalement : pour moi c'est l'important.

```

49 PRINTCHR$(147)
50 PRINTTAB(5) " "
51 PRINTTAB(5) " "
52 PRINTTAB(5) " "
60 FOR I=1 TO 2000: NEXT
100 A=INT(0+10*RND(1))
110 A$=STR$(A)
120 A1=ASC(MID$(A$,2,1))
130 B=INT(0+10*RND(1))
140 B$=STR$(B)
150 B1=ASC(MID$(B$,2,1))
160 C=INT(0+10*RND(1))
170 C$=STR$(C)
180 C1=ASC(MID$(C$,2,1))
190 D=INT(1+9*RND(1))
200 D$=STR$(D)
210 D1=ASC(MID$(D$,2,1))
220 E=INT(1+9*RND(1))
230 E$=STR$(E)
240 E1=ASC(MID$(E$,2,1))
300 PRINTCHR$(147)
310 POKE1240,D1:POKE1242,C1:POKE1244,B1
320 POKE1246,A1
330 POKE1250,117:POKE1290,117:POKE1330,117:POKE1370,117:POKE1410,117
340 POKE1291,111:POKE1292,111
350 POKE1252,E1
400 POKE214,18:PRINT:PRINT"ATTENTION AU NOMBRE DE CHIFFRES"
410 FOR I=1 TO 2000: NEXT
415 IF D=>ETHENK=1:GOTO430
420 IF D=>ETHENK=2:GOTO500
430 POKE214,6:PRINT:PRINTTAB(26);:INPUTQ1
431 POKE1330,117
435 RE=D-(Q1#E):IFRE=>ETHENGOTO450
440 IF(Q1#E)<DTHENGOTO470
450 IF(Q1#E)>DTHENPOKE214,18:PRINT:PRINT"
460 POKE214,18:PRINT:PRINT"IMPOSSIBLE...":FORI=1TO1000:NEXT:GOTO430
470 POKE214,18:PRINT:PRINT"
480 POKE214,18:PRINT:INPUT"DONNE LE RESTE";R
485 IFR<>RETHEN470
490 R$=STR$(R):R1=ASC(MID$(R$,2,1)):POKE1320,R1
495 GOTO600
500 T1=VAL(D$+C$)
510 POKE214,6:PRINT:PRINTTAB(26):INPUTQ1
511 POKE1330,117
520 RE=T1-(Q1#E):IFRE=>ETHEN510
530 IF(Q1#E)<T1THEN560
540 IF(Q1#E)>T1THENPOKE214,18:PRINT:PRINT"
550 POKE214,18:PRINT:PRINT"IMPOSSIBLE...":FORI=1TO1000:NEXT:GOTO510
560 POKE214,18:PRINT:PRINT"
570 POKE214,18:PRINT:INPUT"DONNE LE RESTE";R
575 IFR<>RETHEN560
580 R$=STR$(R):R1=ASC(MID$(R$,2,1)):POKE1322,R1
590 GOTO700
600 POKE1322,C1:T2=VAL(R$+C$)
610 IFT2=>ETHEN630
630 POKE214,18:PRINT:PRINT"
635 POKE214,18:PRINT:PRINT"EN ";T2;" COMBIEN DE FOIS ";E;:INPUTQ2
636 Q2$=STR$(Q2):Q2%=ASC(MID$(Q2$,2,1))
637 POKE1334,Q2%
640 RE=T2-(Q2#E)
641 IFRE=>ETHEN650
642 IF(Q2#E)>T2THEN650
645 IF(Q2#E)<T2THEN670
650 POKE214,18:PRINT:PRINT"
655 POKE214,18:PRINT:PRINT"IMPOSSIBLE...":FORI=1TO1000:NEXT:GOTO630
670 POKE214,18:PRINT:PRINT"
680 POKE214,18:PRINT:INPUT"DONNE LE RESTE";R
685 IFR<>RETHEN670
690 R$=STR$(R):R1=ASC(MID$(R$,2,1)):POKE1402,R1
695 GOTO800
700 POKE1324,B1:T2=VAL(R$+B$)

```

```

720 POKE214,18:PRINT:PRINT"
725 POKE214,18:PRINT:PRINT"EN ";T2;" COMBIEN DE FOIS ";E;:INPUTQ2
736 Q2$=STR$(Q2):Q2%=ASC(MID$(Q2$,2,1))
737 POKE1334,Q2%
740 RE=T2-(Q2#E)
741 IFRE=>ETHEN750
742 IF(Q2#E)>T2THEN750
743 IF(Q2#E)<T2THEN770
750 POKE214,18:PRINT:PRINT"
755 POKE214,18:PRINT:PRINT"IMPOSSIBLE...":FORI=1TO1000:NEXT:GOTO720
770 POKE214,18:PRINT:PRINT"
780 POKE214,18:PRINT:INPUT"DONNE LE RESTE";R
785 IFR<>RETHEN770
790 R$=STR$(R):R1=ASC(MID$(R$,2,1)):POKE1404,R1
795 GOTO900
800 POKE1404,B1:T3=VAL(R$+B$)
810 IFT3=>ETHEN830
820 REM
830 POKE214,18:PRINT:PRINT"
835 POKE214,18:PRINT:PRINT"EN ";T3;" COMBIEN DE FOIS ";E;:INPUTQ3
836 Q3$=STR$(Q3):Q3%=ASC(MID$(Q3$,2,1))
837 POKE1336,Q3%
840 RE=T3-(Q3#E)
841 IFRE=>ETHEN850
842 IF(Q3#E)>T3THEN850
845 IF(Q3#E)<T3THEN870
850 POKE214,18:PRINT:PRINT"
855 POKE214,18:PRINT:PRINT"IMPOSSIBLE...":FORI=1TO1000:NEXT:GOTO830
870 POKE214,18:PRINT:PRINT"
880 POKE214,18:PRINT:INPUT"DONNE LE RESTE";R
885 IFR<>RETHEN870
890 R$=STR$(R):R1=ASC(MID$(R$,2,1)):POKE1484,R1
895 GOTO1000
900 POKE1484,A1:T4=VAL(R$+A$)
920 POKE214,18:PRINT:PRINT"
925 POKE214,18:PRINT:PRINT"EN ";T4;" COMBIEN DE FOIS ";E;:INPUTQ4
936 Q4$=STR$(Q4):Q4%=ASC(MID$(Q4$,2,1))
937 POKE1338,Q4%
940 RE=T4-(Q4#E)
941 IFRE=>ETHEN950
942 IF(Q4#E)>T4THEN950
943 IF(Q4#E)<T4THEN970
950 POKE214,18:PRINT:PRINT"
955 POKE214,18:PRINT:PRINT"IMPOSSIBLE...":FORI=1TO1000:NEXT:GOTO920
970 POKE214,18:PRINT:PRINT"
980 POKE214,18:PRINT:INPUT"DONNE LE RESTE";R
985 IFR<>RETHEN970
990 R$=STR$(R):R1=ASC(MID$(R$,2,1)):POKE1486,R1
995 GOTO1500
1000 POKE1486,A1:T4=VAL(R$+A$)
1010 REM
1020 REM
1030 POKE214,18:PRINT:PRINT"
1035 POKE214,18:PRINT:PRINT"EN ";T4;" COMBIEN DE FOIS ";E;:INPUTQ4
1036 Q4$=STR$(Q4):Q4%=ASC(MID$(Q4$,2,1))
1037 POKE1338,Q4%
1040 RE=T4-(Q4#E)
1041 IFRE=>ETHEN1050
1042 IF(Q4#E)>T4THEN1050
1045 IF(Q4#E)<T4THEN1070
1050 POKE214,18:PRINT:PRINT"
1055 POKE214,18:PRINT:PRINT"IMPOSSIBLE...":FORI=1TO1000:NEXT:GOTO1030
1070 POKE214,18:PRINT:PRINT"
1080 POKE214,18:PRINT:INPUT"DONNE LE RESTE";R
1085 IFR<>RETHEN1070
1090 R$=STR$(R):R1=ASC(MID$(R$,2,1)):POKE1566,R1
1100 GOTO1500
1500 POKE214,20:PRINT:PRINT"VOULEZ-VOUS UNE AUTRE OPERATION O/H"
1510 GETX#;IFX#=""THEN1510
1520 IFX#="0"THEN CLR:GOTO100
1530 IFX#="N"THEN PRINT"C'EST TERMINE POUR AUJOURD'HUI..."
1600 END

```





# MEMORY

Si vous avez la mémoire courte, ce jeu est fait pour vous. Cela vous permettra (peut-être ?) de ne pas oublier d'acheter HEBDOGICIEL chaque semaine !

D. STOBINSKY

Mode d'emploi :  
 Le jeu se joue seul ou à deux, de préférence avec les manettes de jeu. Pour jouer avec le clavier on modifiera le programme (voir plus loin). Ce jeu consiste à marier des cartes. 30 cartes, 15 couples. On amène le curseur sur le point qui se trouve sous la carte que l'on a choisit, avec le bouton rouge des manettes on découvre la carte. Puis une deuxième. Si elles sont semblables on marque 1 point, on joue alternativement. Un symbole blanc et rouge à la gauche du nom des joueurs indique celui qui joue. Quand 1 joueur à 8 points (sur 15) son adversaire peut abandonner. Pour 1 joueur le jeu consiste à découvrir les 15 couples dans le minimum d'essais. Pour jouer avec le clavier modifier comme suit :  
 Supprimer les lignes 1059, 1060, 1070 et 1080, écrire :  
 1050 : call key(Q,K,R)  
 1055 : if(R=0)+(K+1<>1)\*(K<>2)\*(K<>3)\*(K<>5)\*(K<>18) ) then 1050  
 1060 : if K=18 then 1150  
 1061 : on K+1 goto 1062,10,1066,1070,10,1074  
 1062 : if L+1>22 then 1050  
 1063 : X=0  
 1064 : y=-4  
 1065 : goto 1090  
 1066 : if C-1<6 then 1050  
 1067 : X=-4  
 1068 : y=0  
 1069 : goto 1090  
 1070 : if C+1>27 then 1050  
 1071 : X=4  
 1072 : Y=0  
 1073 : goto 1090  
 1074 : if L-1<1 then 1050  
 1075 : X=0  
 1076 : y=4

Le joueur 1 joue avec les touches - S, ↑ E, ↓ X, D →, et Q pour "FEU"  
 Le joueur 2 joue avec les touches - J, ↑ I, ↓ M, K →, et Y pour "FEU".



```

55
10 CALL VCHAR(1,1,32,768)
20 PRINT TAB(10);"M E M O R Y":TAB(9);"-----"
21 REM *****
22 REM INITIALISATION
23 REM *****
30 RANDOMIZE
40 DIM S(15)
50 FOR I=93 TO 159
60 READ B#
70 CALL CHAR(I,B#)
80 NEXT I
90 DATA "0000001B1B","0000001B1B","003B7CC6B2C67C3B","00000000001F3F7F","00000060
B102040B","7F7F7F7F3F3F1F"
100 DATA "E0F0F0F0F0E0C","00001C3E7F7F7F7F","00003B7CFE7E7E7E","3F1F0F070301","F
CFBF0E0C0B"
110 DATA "000003070F0F0F07","0000C0E0F0F0F0E","03010101010107","C0B0B0B0B0B0E","
0000000000010307"
120 DATA "00B0B0B0B0B0B0B","0F1F7F017F3F1F","B0B0B0B0FEFCFB","000000030F1F3FFF",
"000000C0F0BF0CFF"
130 DATA "FF3F1F0F03","FFFCFB0C","00001F3737377F","0000FBFCCECEFEFE","7F77707
F3F1F","FEE0E7E7E7E7E7E"
140 DATA "0000010303030303","0000B0C0C0C0C0C0","03070F1F030307","C0E0F0FB0C0E",
"000000007F5C5C5C"
150 DATA "00000000B0B0B0B","7F7F7F435B5B","B0FEFEC2DA1B","000103070111317F","00B
0C0E0B0B8BCE"
160 DATA "7F311101070301","FEBC88B0E0C0B","000103070F1F3F7F","00B0C0E0F0FB0C",
"7F3F1F0F070301"
170 DATA "FEFCFB0E0C0B","0000010101010101","0000B0B0B0B0B0B","0307070707070701",
"C0E0E0E0E0E0E0E"
180 DATA "0000030303070F01","0000C0C0C0E0F0B","01010107070707","B0B0B0E0E0E0E",
"000103070F1F3F73"
190 DATA "00B0C0E0F0FB0CCE","333F3F3E3E3E","CCFC7C7C7C","00001F1F1B1B1B1F","00
00FB1B1B1B1B"
200 DATA "1F010101010107","FB80B0B0B0B0E","F0F0F0F0F0F0F0F","F0F0F0F0F0F0F0F",
"F0F0F0F0F0F0F0F"
210 DATA "F0F0F0F0F0F0F0F","FFB0B0B3B7B6B6B","FF0101C1E16161C1","B1B1B1B0B1B1B0
FF","B1B1B101B1B101FF"
220 CALL COLOR(9,9,16)
230 CALL COLOR(10,13,8)
240 CALL COLOR(11,12,9)
250 CALL COLOR(12,2,3)
260 CALL COLOR(13,5,16)
270 CALL COLOR(14,16,7)
280 CALL COLOR(15,16,2)
290 CALL COLOR(16,16,7)
300 PRINT "TAPEZ <G> POUR LE GENERIQUE":TAB(4);"UNE AUTRE TOUCHE POUR JOUER":
301 REM *****
302 REM GENERIQUE
303 REM *****
310 CALL KEY(O,K,R)
320 IF R=0 THEN 310
330 CALL VCHAR(1,1,32,768)
340 IF (K<>71)*(K<>103) THEN 560
350 PRINT TAB(4);"RETOURNEZ UNE CARTE":TAB(4);"PUIS UNE SECONDE,":
360 PRINT TAB(4);"SI ELLES SONT SEMBLABLES,":TAB(4);"C'EST GAGNE,":
370 FOR I=1 TO 500
380 NEXT I
390 PRINT "VOICI LES CARTES A DECOUVRIR":
400 Z=96
410 FOR H=4 TO 20 STEP 4
420 FOR I=6 TO 26 STEP 4
430 CALL HCHAR(H,I,Z)
440 CALL HCHAR(H,I+1,Z+1)
450 CALL HCHAR(H+1,I,Z+2)
460 CALL HCHAR(H+1,I+1,Z+3)
470 Z=Z+4
480 IF Z<>156 THEN 500
490 Z=96
500 NEXT I
510 NEXT H
520 PRINT TAB(4);"<ENTER> POUR CONTINUER"
530 CALL KEY(O,K,R)
540 IF R=0 THEN 530
550 CALL VCHAR(1,1,32,768)
551 REM *****
552 REM CHOIX DU NOMBRE DE JOUEURS
553 REM *****
560 INPUT "1 OU 2 JOUEURS?":N
570 IF (N<1)+(N>2) THEN 560
580 ON N GOTO 590,620
590 A#(2)="ESSAIS:"
600 D=1
610 GOTO 720
620 D=2
630 PRINT :
640 FOR I=1 TO 2
650 PRINT "NOM DU NO":I:
660 INPUT A#(I)
670 IF (ASC(A#(I))<91)*(LEN(A#(I))<10) THEN 700
680 PRINT "ALPHA LOCK POSITION BASSE":TAB(4);"9 LETTRES MAXIMUM":
690 GOTO 650
700 PRINT :
710 NEXT I
720 CALL VCHAR(1,1,32,768)
    
```

## TI-99/4A

```

721 REM *****
722 REM MELANGE DES CARTES
723 REM *****
730 PRINT TAB(10);"PATIENTEZ":TAB(4);"JE MELANGE LES CARTES":TAB(10);
740 PRINT TAB(4);"LA TOUCHE ALPHA LOCK":TAB(6);"DOIT ETRE LEVEE":
750 FOR I=1 TO 5
760 FOR J=1 TO 6
770 W=INT(15*RND)+1
780 S(W)=S(W)+1
790 IF S(W)>2 THEN 770
800 H(I,J)=(W+4)+92
810 NEXT J
820 NEXT I
830 CALL VCHAR(1,1,32,768)
831 REM *****
832 REM AFFICHAGE DU JEU
833 REM *****
840 FOR H=5 TO 21 STEP 4
850 FOR I=6 TO 26 STEP 4
860 CALL HCHAR(H,I,156)
870 CALL HCHAR(H,I+1,157)
880 CALL HCHAR(H+1,I,158)
890 CALL HCHAR(H+1,I+1,159)
900 CALL HCHAR(H+2,I,94)
910 NEXT I
920 NEXT H
930 PRINT TAB(4);"ABANDON":TAB(16);A#(1);TAB(4);"J":TAB(16);A#(2)
940 L=21
950 C=14
960 P=32
970 CALL HCHAR(L,C,95)
971 REM *****
972 REM LE JEU
973 REM *****
980 ON D+N GOTO 1030,1010,10,990
990 D=1
1000 GOTO 1020
1010 D=2
1020 CALL HCHAR(D*2+19,16,155)
1030 D=0
1040 CALL SOUND(100,440,5)
1050 CALL JOYST(D,X,Y)
1060 CALL KEY(O,K,R)
1070 IF ((R=0)*(X=0)*(Y=0)+(L-Y/4>22)+(L-Y/4<1)+(C+X/4<6)+(C+X/4>27) THEN 1050
1080 IF K=18 THEN 1150
1090 CALL HCHAR(L,C,P)
1100 CALL GCHAR(L-Y/4,C+X/4,P)
1110 L=L-Y/4
1120 C=C+X/4
1130 CALL HCHAR(L,C,95)
1140 GOTO 1050
1150 IF (P=94)+(P=93) THEN 1180
1160 CALL SOUND(200,110,5)
1170 GOTO 1050
1180 ON P-92 GOTO 1190,1260
1181 REM ***ABANDON***
1190 ON N GOTO 1760,1200
1200 ON O GOTO 1210,1220
1210 IF T(2)<8 THEN 1160 ELSE 1230
1220 IF T(1)<8 THEN 1160
1230 CALL VCHAR(1,1,32,768)
1240 PRINT A#(O);" ABANDON":
1250 GOTO 1780
1260 GN(O)=L-2
1270 CN(O)=C
1280 IF (GN(O)=GN(1))*(CN(O)=CN(1)) THEN 1160
1281 REM ***ON DECOUVRE LES 2 CARTES***
1290 CALL HCHAR(L-2,C,M((L+1)/4,(C-2)/4))
1300 CALL HCHAR(L-2,C+1,M((L+1)/4,(C-2)/4)+1)
1310 CALL HCHAR(L-1,C,M((L+1)/4,(C-2)/4)+2)
1320 CALL HCHAR(L-1,C+1,M((L+1)/4,(C-2)/4)+3)
1330 CALL GCHAR(L-2,C,F(O))
1340 D=D+1
1350 IF O<>2 THEN 1050
1360 U=U+1
1370 ON N GOTO 1380,1410
1380 FOR I=1 TO LEN(STR$(U))
1390 CALL HCHAR(23,LEN(A#(2))+17+I,ASC(SEG$(STR$(U),I,1)))
1400 NEXT I
1410 IF F(O)=F(1) THEN 1580
1411 REM **LES 2 CARTES
1420 CALL SOUND(100,131,5)
1430 CALL SOUND(100,123,5)
1440 CALL SOUND(100,117,5)
1450 CALL SOUND(100,110,5)
1460 FOR I=1 TO 250
1470 NEXT I
1480 FOR I=0 TO 1
1490 CALL HCHAR(GN(I),CN(I),156)
1500 CALL HCHAR(GN(I),CN(I)+1,157)
1510 CALL HCHAR(GN(I)+1,CN(I),158)
1520 CALL HCHAR(GN(I)+1,CN(I)+1,159)
1530 GN(I)=0
1540 CN(I)=0
1550 NEXT I
1560 CALL HCHAR(D*2+19,16,32)
1570 ON N GOTO 1030,980
1571 REM **LES 2 CARTES
1580 CALL SOUND(100,523,5)
1590 CALL SOUND(100,659,5)
1600 CALL SOUND(100,784,5)
1610 CALL SOUND(100,659,5)
1620 FOR I=0 TO 1
1630 CALL HCHAR(GN(I),CN(I),32,2)
1640 CALL HCHAR(GN(I)+1,CN(I),32,2)
1650 NEXT I
1660 CALL HCHAR(GN(O)+2,CN(O),32)
1670 P=32
1680 G=G+1
1681 REM *****
1682 REM COMPTE ET AFFICHA-GE DES POINTS
1683 REM *****
1690 ON N GOTO 1740,1700
1700 T(O)=T(O)+1
1710 FOR I=1 TO LEN(STR$(T(O)))
1720 CALL HCHAR(D*2+19,LEN(A#(O))+18+I,ASC(SEG$(STR$(T(O)),I,1)))
1730 NEXT I
1740 IF G=15 THEN 1760
1750 ON N+D GOTO 1030,990,10,1010
1751 REM *****
1752 REM FIN DE PARTIE
1753 REM *****
1760 CALL VCHAR(1,1,32,768)
1770 ON N GOTO 1880,1780
1780 IF T(1)>T(2) THEN 1820
1790 PA(2)=PA(2)+1
1800 D=1
1810 GOTO 1840
1820 PA(1)=PA(1)+1
1830 D=2
1840 FOR I=1 TO 2
1850 PRINT A#(I);TAB(11);T(I);TAB(15);"POINTS":TAB(11);PA(I);TAB(15);"PARTIES":
1860 NEXT I
1870 GOTO 1890
1880 PRINT G;"MARIAGES EN":I;"COUPS":
1890 PRINT "ENCORE? (O/N) "
1900 CALL KEY(O,K,R)
1910 IF R=0 THEN 1900
1920 IF (K=79)+(K=111) THEN 1960
1930 CALL VCHAR(1,1,32,768)
1940 PRINT "FIN"
1950 END
1960 PRINT "MEMES JOUEURS? (O/N) "
1970 FOR I=1 TO 15
1980 S(I)=0
1990 NEXT I
2000 T(1)=0
2010 T(2)=0
2020 U=0
2030 G=0
2040 CALL KEY(O,K,R)
2050 IF R=0 THEN 2040
2060 IF (K=79)+(K=111) THEN 720
2070 PA(1)=0
2080 PA(2)=0
2090 GOTO 550
    
```

# BASIC

# SIMPLE





# SOUS-MARIN



Exercez votre mémoire ! Dans ce jeu il vous faudra localiser cinq sous-marins dans un volume de 10 x 10 x 10. Vous disposez d'un stock de fuel, plus ou moins important suivant le niveau choisi. Ce fuel est consommé au cours de vos déplacements. Méfiez-vous de la panne ! Si vous effectuez cinq essais infructueux, le sous-marin se déplace...

Alain DUBUS

## Mode d'emploi :

Faites démarrer le jeu en mode DEF par SHIFT =  
Entrez le niveau de jeu, puis les coordonnées où vous voulez sauter par longitude, latitude et profondeur. Bonne chasse !

```

5:REM
10:T=(9711+T+K)
*97:K=INT (T
/E3):T=T-E3K
15:IF T=0THEN 1
0
20:T=(E3/T)^5:V
=T-INT T:W=
INT ABS (RV+
1):RETURN
305:"="BEEP 3:
PAUSE "*****
* SOUS-MARIN
S *****:
INPUT " QUEL
NIVEAU ?(1)
OU(2) " :D
510:IF D=1PAUSE
" C'EST SANS
RISQUE..." :E
=90
515:IF D=2PAUSE
" SOYEZ PRUD
ENT.....":E
=60
520:IF (D<>1)*(D
<>2)GOTO 505
530:M=0:S=0:J=0:
L=5:BEEP 1:
PAUSE "ATTEN
TION:IL APPR
OCHE..."
535:F=0:G=0:H=0
540:R=10:FOR I=1
TO 3:GOSUB 1
O:A(I)=W:
NEXT I
565:BEEP 1:PAUSE
" ENERGIE="
E:M=N+1:J=J+
1
575:IF M=6BEEP 2
:PAUSE "LE S
OUS-MARIN A
BOUGE!":
PAUSE "ATTEN
TION:IL REVI
ENT!":M=0:
GOTO 535
580:IF FGOTO 590
585:INPUT " LONG
ITUDE=":X
590:IF GGOTO 600
595:INPUT " LATI
TUDE=":Y
600:IF HGOTO 610
605:INPUT " PROF
ONDEUR=":Z
610:E=E-X-Y-Z
615:IF D=EGOTO
760
620:IF X=AIF Y=B
IF Z=CGOTO 6
80
625:IF XCAPAUSE
" A L'EST"
630:IF XAPAUSE
" A L'OUEST"
635:IF XAPAUSE
" LONGITUDE
CORRECTE":F=
1:X=0:A=0
640:IF YCBPAUSE
" AU SUD"
645:IF YCBPAUSE
" AU NORD"
650:IF YBPAUSE
" LATITUDE C
ORRECTE":G=1
:Y=0:B=0
655:IF ZCPAUSE
" PLUS PROF
OND"
660:IF ZCPAUSE
" MOINS PROF
OND"
665:IF ZCPAUSE
" PROFONDEUR
CORRECTE":H
=1:Z=0:C=0
670:GOTO 565
680:BEEP 3:PAUSE
" VOUS EN AV
EZ EU UN!":
R=100:GOSUB
10
700:U=30*(W/33)+
40*(V/33)*(
W/66))+50*(W
>66)
710:IF U=0LET R=
R+1:GOTO 700
720:BEEP 1:PAUSE
" BONUS=" +":
U=E+U:S=S+
1:L=5-S:IF S
=5THEN 780
745:PAUSE " IL E
N RESTE " :L:
M=0:PAUSE "
EN VOICI UN
AUTRE!":GOTO
535
760:BEEP 5:PAUSE
" ENERGIE EP
UISEE....."
:PAUSE "IL R
ESTE " :L: " S
OUS-MARINS":
GOTO 855
780:BEEP 5:PAUSE
"***** VICT
OIRE *****
":PAUSE " VO
US LES AVEZ
TOUS EU!"
800:PAUSE " ENER
GIE RESTANTE
=" :E
810:O=83*(J/15)+
84*((J/15)*(
J/20))+85*(J
>20)
820:IF O=0LET J=
J+1:GOTO 810
825:GOTO 100
830:BEEP 2:PAUSE
" VOUS ETES
UN CHAMPION!
":GOTO 855
840:BEEP 2:PAUSE
" ESSAYEZ DE
FAIRE MIEUX
":GOTO 855
850:BEEP 2:PAUSE
" VOUS AVEZ
EU CHAUD!"
855:INPUT " ON R
EJOUER?(O/N)"
:A#
860:IF A#="O"
GOTO 505
890:PRINT "AU RE
VOIR!"

```

PC 1211

# CHARS

# HP 41

Aux commandes de votre AMX 30, vous traquez un char ennemi T. 72, sur un terrain miné... Vous disposez d'un radar et d'un détecteur de mines, mais attention, ce T. 72 n'est pas sans défenses...

OSMONT

**INSTRUCTIONS:**  
Le terrain présente 400 cases repérées par leurs coordonnées (x,y) où x et y valent 0 et 19 ;  
Au départ vous avez :  
50 l. de carburant  
30 obus  
20 utilisations du radar  
10 utilisations du détecteur de mines  
5 mines sont sur le terrain

**Début du jeu :**  
- NB ALEA 1? entrer un nombre inférieur à 1, R/S  
- FACILE N,O ? taper sur O pour OUI ou sur N pour NON, R/S. Si OUI le T.72 ne se déplace pas.  
Ensuite le programme vous pose des questions où il faut répondre par O (pour OUI) ou par N (pour NON).  
Le détecteur de mines ne scrute que les 8 cases autour de l'AMX 30. Séquence de tir : "TIR X+Y?" introduire la case où vous voulez tirer de la façon suivante : X. ENTER. Y R/S. Si le tir est à plus de 5,5 cases du T.72 : "TIR PERDU", sinon affichage de IMPACT=xx CASES", distance entre case d'impact et T.72. Si l'impact est à moins de 0,5 case vous avez gagné...  
Séquence de déplacement :  
"DEPLAC,X Y?" introduire la case où vous voulez aller par X ENTER,Y R/S. Si vous voulez rester à la même place faites simplement R/S. La consommation de carburant est égale au carré de la distance parcourue.  
Le T.72 ne se déplace que d'une case à maximum à la fois en se rapprochant de l'AMX 30.  
Quand vous êtes touché la première fois, une chenille de l'AMX 30 est H.S. Vous ne vous déplacez plus, mais vous pouvez tirer. A la deuxième fois... BOOM... Le radar ne détecte que jusqu'à 7 cases de rayon autour de l'AMX 30.



03 CF 29	21 STO 07	39 XEQ 20	98 GTO 03	157 1	216 FIX 0	275 *	334 INT	393 TONE 3
04 CF 00	22 10	40 *	99 FIX 1	158 ST- 06	217 CLA	276 RCL 16	335 STO 14	394 AVIEW
05 CF 01	23 STO 08	41 INT	100 TONE 7	159 RCL 06	218 TONE 7	277 X=Y?	336 4	395 PSE
06 CF 02	24 "NB ALEA <1 ?"	42 STO 03	101 "DIST.= "	160 X<0?	219 ARCL 14	278 GTO 34	337 STO 16	396 RTN
07 CF 03	25 TONE ↑	43 20	102 ARCL 14	161 GTO 23	220 "F MINE"	279 RCL 11	338 RCL 04	397*LBL 25
08 CF 04	26 PROMPT	44 XEQ 20	103 AVIEW	162*LBL 06	221 RCL 14	280 100	339 RCL 02	398 FIX 1
09 "AMX.30 * T.72"	27 STO 00	45 *	104 PSE	163 "TIR T.72 .."	222 2	281 *	340 -	399 "IMPACT "
10 AVIEW	28 20	46 INT	105 GTO 04	164 TONE 0	223 X<=Y?	282 INT	341 X>0?	400 TONE 7
11 TONE [	29 XEQ 20	47 STO 04	106*LBL 03	165 AVIEW	224 "F S"	283 RCL 16	342 XEQ 36	401 ARCL 15
12 TONE ↑	30 *	48 TONE ↑	107 TONE 3	166 XEQ 28	225 AVIEW	284 X=Y?	343 RCL 04	402 AVIEW
13 TONE ]	31 INT	49 XEQ 21	108 "RIEN EN VUE"	167 5	226 PSE	285 GTO 34	344 RCL 02	403 PSE
14 "TERRAIN MINE"	32 STO 01	50 9	109 AVIEW	168 XEQ 20	227 RCL 08	286 RCL 12	345 -	404 RTN
15 AVIEW	33 20	51 STO 14	110 PSE	169 *	228 X=0?	287 100	346 X<0?	405*LBL 26
16 50	34 XEQ 20	52 XEQ 22	111 GTO 06	170 INT	229 XEQ 38	288 *	347 XEQ 37	406 "T.72 DETRUIT"
17 STO 05	35 *	53 TONE ↑	112*LBL 04	171 3	230*LBL 12	289 INT	348 "T.72 DEPLACE"	
18 30	36 INT	54 10	113 RCL 07	172 +	231 FS? 03	290 RCL 16	349 TONE 5	
19 STO 06	37 STO 02	55 STO 14	114 X=0?	173 RCL 14	232 GTO 14	291 X=Y?	350 AVIEW	
20 20	38 20	56 XEQ 22	115 XEQ 27	174 X<=Y?	233 FS? 04	292 GTO 34	351 GTO 02	

Suite page 19



# VITAMINES

Vous devez essayer de marquer le plus de points possible en dévorant les pastilles vitaminées du labyrinthe. Pour vous ennuyer au maximum, vous aurez à faire face à un certain nombre de fantômes (dont vous aurez préalablement défini le nombre), et à l'affreux OTO, un petit être ignoble qui n'hésitera pas à vous dépecer, si vous vous trouvez en travers de sa route. De plus, ce cher OTO vous remet des points. Pour vous aider dans votre périple, vous pourrez mettre en marche deux tapis roulants, en dévorant un quart (celui en haut et à droite) d'un camembert ; ou prendre un des passages secrets (ceux indiqués par des flèches). Lors de votre entrée dans le cimetière, un éclair vous préviendra de votre arrivée dans le royaume de la mort. Lorsque vous atteindrez 420 points un deuxième labyrinthe beaucoup plus difficile viendra faire place au précédent. Ce labyrinthe gardera les mêmes propriétés de jeux sauf pour la mise en route des tapis roulants ; où il faudra manger un point rouge à la place d'un des quarts du camembert.

YANN GENAN

Conseil à ceux qui recopieront ce programme :

A chaque rencontre dans le listing : - d'un carré plein (■) ; veuillez lui définir la couleur Green.

- D'un point (GRAPHICS H), la couleur Cyan (Sauf dans le cimetière (couleur magenta))

- D'un dieze (†), la couleur red

- de OTO (☹ GRAPHICS E), la couleur magenta

- d'une tombe (☠ GRAPHICS T), la couleur cyan

- d'un fantôme (☠ GRAPHICS U), la couleur yellow

- du pacman (☹ GRAPHICS A)

(☹ GRAPHICS B)

(☹ GRAPHICS C)

(☹ GRAPHICS D)

- d'une flèche orientée du côté gauche (

GRAPHICS J), la couleur green

- d'une flèche orientée du côté droit (

GRAPHICS I), la couleur green



# SPECTRUM

```

1 LET a$="" : LET h=0: LET j=
0: LET xn=0: LET yn=0: LET nb=3:
LET z=0
2 GO SUB 9000
3 GO SUB 4001: GO SUB 3000: L
ET pas=0
5 BORDER 0: PAPER 0: CLS : GO
SUB 9000: BORDER 0: CLS : GO SU
B 9500
6 RESTORE 3050: FOR i=0 TO 7:
READ t: POKE USR "t"+i,t: NEXT
i
7 CLS : GO SUB 9000: CLS
8 BEEP .01,20: PRINT "PAC MAN
9 GEHAN Yann"
15 GO SUB 1000
20 DIM c(5): DIM l(5)
27 LET ng=INT ng
30 GO SUB 900
32 BEEP 1,5: BEEP .2,10
50 GO SUB 500
60 FOR g=1 TO ng
63 PRINT AT 0,19: "POINTS: ";po
64 IF pas=nb1 OR pas=nb2 OR pa
s=nb5 THEN GO SUB 7000
65 IF pas=nb3 OR pas=nb4 OR pa
s=nb5 THEN GO SUB 7000
69 GO SUB 700
70 GO SUB 500
75 NEXT g
80 GO TO 50
110 FOR d=1 TO 200: NEXT d
930 LET dx=0: LET dy=0
935 IF PEEK 23560=53 THEN LET d
x=-1: GO TO 550
940 IF PEEK 23560=54 THEN LET d
y=1: GO TO 550
945 IF PEEK 23560=55 THEN LET d
y=-1: GO TO 550
946 IF PEEK 23560=56 THEN LET d
x=1: GO TO 550
950 RETURN
950 LET xn=x+dx
950 LET yn=y+dy
950 IF yn<0 THEN RETURN
955 IF POINT (xn+64,(21-yn)+8+
4)=1 THEN LET po=po+1
957 IF po=420 THEN GO SUB 9100
961 IF POINT (xn+6,(21-yn)+8)=1
THEN RETURN
962 IF xn=16 AND yn=13 THEN LET
h=1: LET z=1: BEEP .3,30: PRINT
AT 21,9: "9: PRINT AT 1,0: "9: P
RINT AT 1,1: "9: BEEP .009,10:
NEXT i: LET xn=21: LET yn=1: LE
T z=0: PRINT AT 1,0: "9"
965 IF xn=29 AND yn=5 THEN FOR
i=-30 TO -10: BEEP .005,i: NEXT
i: FOR i=5 TO 7: PAUSE 2: BORDER
1: NEXT i: BORDER 0
967 IF xn=1 AND yn=15 THEN BEEP
.09,0: LET xn=30: PRINT AT 15,1
: GO TO 634
963 IF xn=30 AND yn=15 THEN BEE
P .09,0: PRINT AT 15,30: "9: LET
xn=1
964 INK 4: IF a$="1" THEN PRINT
AT y,x: "9: GO TO 640
965 PRINT AT y,x: "9"
966 BEEP .004,10: LET x=xn: LET
pas=pas+1
960 LET y=yn
960 INK 5: PRINT AT y,x: "9"
961 IF PEEK 23560=55 THEN PRINT
AT y,x: "9"
962 IF PEEK 23560=54 THEN PRINT
AT y,x: "9"
963 IF PEEK 23560=53 THEN PRINT
AT y,x: "9"
964 RETURN

```

```

700 LET dx=SGN (x-c(g))*INT (RN
D#nb)
710 LET dy=SGN (y-l(g))*INT (RN
D#nb)
730 LET xgn=c(g)+dx
740 LET ygn=l(g)+dy
750 IF xgn<0 OR xgn>31 THEN RET
URN
760 IF ygn<0 OR ygn>21 THEN RET
URN
770 IF POINT (xgn+8+2,(21-ygn)+
8+2)=1 THEN RETURN
775 PRINT AT l(g),c(g): "9"
780 LET c(g)=xgn
790 LET l(g)=ygn
800 INK 6: PRINT AT l(g),c(g): "9"
805 IF g=4 THEN INK 6: PRINT AT
l(g),c(g): "9"
810 IF x<c(g) THEN RETURN
820 IF y<l(g) THEN RETURN
830 PRINT AT 21,0: "C'est votre
entertainment!"; GO SUB 4000
835 POKE 23524,6: BEEP .1,10: I
NPUT "Nouvelle partie (o/n)";a$
837 IF a$="n" THEN STOP: NEU
838 GO SUB 9000: GO TO 6
840 FOR d=1 TO 200: NEXT d
870 STOP
900 LET x=5: LET y=11
905 LET po=0: LET pas=0
910 INK 5: PRINT AT y,x: "9"
920 FOR g=1 TO ng
940 LET c(g)=21: LET l(g)=INT (
16+g/ng)
950 INK 6: PRINT AT l(g),c(g): "9"
955 IF g=4 THEN INK 6: PRINT AT
l(g),c(g): "9"
960 NEXT g
970 RETURN
1000 INK 4
1005 FOR i=1 TO 21: PRINT AT 1,i
: "9: NEXT i: PRINT AT 1,22: "9"
1010 PRINT AT 2,1: "9"
1015 FOR i=1 TO 21: PRINT AT 3,i
: "9: NEXT i: PRINT AT 3,22: "9"
1016 PRINT AT 4,1: "9"
1017 PRINT AT 5,1: "9"
1018 PRINT AT 6,1: "9"
1019 PRINT AT 7,1: "9"
1020 PRINT AT 8,1: "9"
1021 PRINT AT 9,1: "9"
1022 PRINT AT 10,1: "9"
1023 PRINT AT 11,1: "9"
1024 PRINT AT 12,1: "9"
1025 PRINT AT 13,1: "9"
1026 PRINT AT 14,1: "9"
1027 PRINT AT 15,1: "9"
1028 PRINT AT 16,1: "9"
1029 FOR i=8 TO 0 STEP -3: INK 3
: CIRCLE 127,64,i: INK 6: NEXT i
1030 PRINT AT 17,1: "9"
1031 PRINT AT 18,1: "9"
1032 PRINT AT 19,1: "9"
1033 FOR i=1 TO 30: PRINT AT 20,
i: "9: NEXT i
1140 INK 4: FOR i=0 TO 31: PRINT
AT 0,i: "9: AT 21,i: "9: NEXT i
1150 FOR i=1 TO 20: PRINT AT l,0

```

```

1170 PRINT AT 15,0: "9: AT 15,31:
"9"
1180 RETURN
3000 RESTORE 3003: FOR i=USR "a"
TO USR "b"+7
3010 READ graph: POKE i,graph
3002 NEXT i: RETURN
3003 DATA 60,118,31,15,15,31,126
,60
3004 DATA 60,110,248,240,240,248
,126,60
3005 DATA 24,24,126,126,24,24,24
,24
3006 DATA 126,102,102,56,56,102,
102,126
3007 DATA 28,62,42,107,127,127,1
09,73
3008 DATA 0,66,195,231,255,255,1
26,60
3009 DATA 60,126,255,255,231,195
,66,0
3010 DATA 60,126,219,255,255,219
,102,60
3011 DATA 56,124,238,198,238,238
,254,254
3012 DATA 0,0,0,24,24,0,0,0
3013 DATA 255,247,243,129,129,24
3,247,255
3014 DATA 255,239,207,129,129,20
7,239,255
4000 RESTORE 3005: FOR i=USR "f"
TO USR "g"+7: READ fg: POKE i,f
g: NEXT i: GO TO 4004
4001 RESTORE 3007: FOR i=0 TO 7:
READ u: POKE USR "u"+i,u: NEXT
i
4002 RESTORE 3008: FOR i=USR "c"
TO USR "e"+7: READ cde: POKE i,
cde: NEXT i
4003 RESTORE 3055: FOR i=USR "h"
TO USR "j"+7: READ hij: POKE i,
hij: NEXT i: RETURN
4004 PRINT AT y,x: "9"
4005 PRINT AT y,x: "9"
4006 PRINT AT y+1,x: "9"
4010 LET s=.6: BEEP s,0: BEEP s*
2/3,0: BEEP s/3,0: BEEP s,0: BEE
P s*2/3,3: BEEP s/3,2: BEEP s*2/
3,2: BEEP s/3,0: BEEP s*2/3,0: B
EEP s/3,-1: BEEP s,0: RETURN
5000 PRINT TAB 6: "VARIANTES DE J
EU"
5010 PRINT
5020 PRINT "POUR CHANGER.....
.....TAPER"
5030 PRINT
5040 PRINT ". DE NOUVEAUX MURS SE
SE FORMERONT APRES
VOTRE PASSAGE.....
.....1
6050 PRINT
6060 PRINT ". POUR CHANGER LE NOM
BRE
DE BONDS DE CHAQUE
FANTOME.2
6070 PRINT
6080 PRINT "TAPER R POUR JOUER"
6100 INPUT "QUELLE VARIANTE ?";R
: BEEP 1,15
6110 IF R$="R" OR R$="r" THEN GO
TO 6200
6120 IF R$="2" THEN FLASH 1: INP
UT "COMBIEN DE BONDS (2 a 9)";n
: BEEP .1,10: FLASH 0: LET a$="
": IF nb<2 OR nb>9 THEN GO TO 6
120
6140 IF r$="1" THEN LET a$="1":
LET nb=3: CLS : GO TO 6000
6150 GO TO 6100
6200 INPUT "Nb de fantomes (1 a
4)";ng: BEEP .2,25
6210 IF ng<1 OR ng>4 THEN GO TO
6200
6220 RETURN
7000 LET nb=nb+1: FOR i=30 TO 21
STEP -1
7002 PRINT AT 17,i: "9: AT 17,i+1
: "9: BEEP .009,30: LET ymn=17:
LET xmn=GO SUB 7100
7003 PRINT AT 17,31: "9"
7004 NEXT i
7005 FOR i=17 TO 3 STEP -1
7008 PRINT AT i,21: "9: AT i+1,21
: "9: BEEP .009,30: LET ymn=i: L
ET xmn=21: GO SUB 7100
7010 NEXT i
7012 FOR i=21 TO 10 STEP -1
7014 PRINT AT 3,i: "9: AT 3,i+1: "
9: BEEP .009,30: LET ymn=3: LET
xmn=GO SUB 7100
7015 IF i=21 THEN PRINT AT 3,22:
"9"
7016 NEXT i
7020 FOR i=3 TO 20
7022 PRINT AT i,10: "9: AT i-1,10
: "9: BEEP .009,30: LET ymn=i: L
ET xmn=10: GO SUB 7100
7024 NEXT i
7024 FOR i=10 TO 30
7026 PRINT AT 30,i: "9: AT 20,i-1
: "9: BEEP .009,30: LET ymn=20:
LET xmn=i: GO SUB 7100
7028 NEXT i
7029 PRINT AT 20,30: "9: LET pas
=pas+1
7030 RETURN
7100 IF xmn=xn AND ymn=yn THEN G
O SUB 4000: GO SUB 9000: GO TO 6
35
7110 RETURN
8100 REAL presentation
8000 INK 6
8005 REM P
8010 PLOT 67,120: DRAW 0,40
8020 DRAW 24,0: DRAW 0,-24
8025 DRAW -16,0: DRAW 0,-16
8030 DRAW -8,0: PLOT 95,144
8035 DRAW 0,8: DRAW 8,0
8040 DRAW 0,-8: DRAW -8,0
8045 DRAW 119,120
8050 PLOT 0,40: DRAW 24,0
8055 DRAW 0,-40: DRAW -24,0
8060 DRAW 0,16: DRAW -8,0
8065 DRAW 0,-16: DRAW -8,0
8070 PLOT 127,96
8075 DRAW 0,8: DRAW 8,0
8080 DRAW 0,-8: DRAW -8,0
8085 DRAW 151,72
8090 PLOT 0,40: DRAW 8,0
8095 DRAW 24,-24: DRAW 0,24
8100 DRAW 8,0: DRAW 0,-40
8105 DRAW -8,0: DRAW -24,24
8110 DRAW 0,-24: DRAW -8,0
8115 REM A
8120 PLOT 119,72
8125 DRAW 0,40: DRAW 24,0
8130 DRAW 0,-40: DRAW -8,0
8135 DRAW 0,16: DRAW -8,0
8140 DRAW 0,-16: DRAW -8,0
8145 PLOT 127,96
8150 DRAW 0,8: DRAW 8,0
8155 DRAW 0,-8: DRAW -8,0
8160 REM N
8170 PLOT 151,72
8175 DRAW 0,40: DRAW 8,0
8180 DRAW 24,-24: DRAW 0,24
8185 DRAW 8,0: DRAW 0,-40
8190 DRAW -8,0: DRAW -24,24
8195 DRAW 0,-24: DRAW -8,0
8200 REM Trait
8205 INK 2
8210 FOR i=48 TO 64
8215 PLOT 55,i
8220 DRAW 152,0
8225 NEXT i
8230 INK 6
8235 LET g$="9 GEHAN Yann"
8240 LET cp=0
8245 FOR i=1 TO 31
8250 PRINT AT 0,i: "9: AT 0,i-1: "
9"
8255 BEEP .01,i
8260 NEXT i
8265 FOR i=30 TO 0 STEP -1
8270 PRINT AT 21,i: "9: AT 21,i+1
: "9"
8275 BEEP .01,i
8280 NEXT i
8285 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8290 BEEP .01,i
8295 NEXT i
8300 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8305 BEEP .01,i
8310 NEXT i
8315 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8320 BEEP .01,i
8325 NEXT i
8330 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8335 BEEP .01,i
8340 NEXT i
8345 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8350 BEEP .01,i
8355 NEXT i
8360 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8365 BEEP .01,i
8370 NEXT i
8375 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8380 BEEP .01,i
8385 NEXT i
8390 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8395 BEEP .01,i
8400 NEXT i
8405 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8410 BEEP .01,i
8415 NEXT i
8420 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8425 BEEP .01,i
8430 NEXT i
8435 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8440 BEEP .01,i
8445 NEXT i
8450 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8455 BEEP .01,i
8460 NEXT i
8465 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8470 BEEP .01,i
8475 NEXT i
8480 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8485 BEEP .01,i
8490 NEXT i
8495 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8500 BEEP .01,i
8505 NEXT i
8510 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8515 BEEP .01,i
8520 NEXT i
8525 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8530 BEEP .01,i
8535 NEXT i
8540 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8545 BEEP .01,i
8550 NEXT i
8555 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8560 BEEP .01,i
8565 NEXT i
8570 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8575 BEEP .01,i
8580 NEXT i
8585 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8590 BEEP .01,i
8595 NEXT i
8600 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8605 BEEP .01,i
8610 NEXT i
8615 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8620 BEEP .01,i
8625 NEXT i
8630 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8635 BEEP .01,i
8640 NEXT i
8645 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8650 BEEP .01,i
8655 NEXT i
8660 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8665 BEEP .01,i
8670 NEXT i
8675 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8680 BEEP .01,i
8685 NEXT i
8690 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8695 BEEP .01,i
8700 NEXT i
8705 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8710 BEEP .01,i
8715 NEXT i
8720 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8725 BEEP .01,i
8730 NEXT i
8735 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8740 BEEP .01,i
8745 NEXT i
8750 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8755 BEEP .01,i
8760 NEXT i
8765 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8770 BEEP .01,i
8775 NEXT i
8780 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8785 BEEP .01,i
8790 NEXT i
8795 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8800 BEEP .01,i
8805 NEXT i
8810 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8815 BEEP .01,i
8820 NEXT i
8825 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8830 BEEP .01,i
8835 NEXT i
8840 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8845 BEEP .01,i
8850 NEXT i
8855 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8860 BEEP .01,i
8865 NEXT i
8870 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8875 BEEP .01,i
8880 NEXT i
8885 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8890 BEEP .01,i
8895 NEXT i
8900 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8905 BEEP .01,i
8910 NEXT i
8915 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8920 BEEP .01,i
8925 NEXT i
8930 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8935 BEEP .01,i
8940 NEXT i
8945 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8950 BEEP .01,i
8955 NEXT i
8960 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8965 BEEP .01,i
8970 NEXT i
8975 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8980 BEEP .01,i
8985 NEXT i
8990 FOR i=20 TO 0 STEP -1
8995 BEEP .01,i
9000 NEXT i

```

```

5270 PRINT AT i,0: "9: AT i+1,0: "
9"
5280 BEEP .01,0
5290 NEXT i
5300 PRINT AT 0,0: "9"
5310 LET cp=0
5340 FOR i=2 TO 29
5345 LET al=INT (RND*7+1)
5347 BEEP .01,i
5350 PRINT AT 17,i: "9"
5360 IF i<11 OR i>22 THEN PRINT
AT 17,i-1: "9"
5370 IF i=10 AND i=21 THEN LET
cp=cp+1: PRINT AT 17,i: INK al:
9: CP TO CP)
5380 NEXT i
5390 PRINT AT 17,29: "9"
5400 FOR i=1 TO 30
5410 LET al=INT (RND*7)
5420 BEEP .005,i
5430 BORDER al
5440 NEXT i
5445 BORDER 0
5450 GO SUB 9260: REM GOD SAVE
5455 RETURN
5500 REM regle du jeu
5510 PRINT AT 1,10: INK 4: "REGLE
DU JEU"
5520 PRINT AT 2,10: INK 2: "9"
5530 PRINT AT 4,0: "Vous etes le
pauvre petit PAC-
MAN"
5540 PRINT "MAN perdu dans un l
abyrinthe"
5550 PRINT " infernal"
5560 PRINT
5570 PRINT ".Mangez le plus de p
astilles"
5580 PRINT " vitamines afin de
resister le"
5590 PRINT " plus longtemps poss
ible."
5595 REM
5600 PRINT
5610 PRINT INK 5: "MAIS ATTENTION
L'AFFREUX OTO (9)"
5620 PRINT TAB 15: "VEILLE"
5630 PRINT "...5 pour aller a ga
uche"
5635 PRINT "...6 pour descendre"
5640 PRINT "...7 pour monter"
5645 PRINT "...8 pour aller a dr
oite"
5650 PRINT #1: "space pour jouer"
5660 IF INKEY$="" THEN RETURN
5670 GO TO 8660
9000 REM sortie oto
9010 IF INKEY$="R" THEN (RND*300) : IFT
nb2=INT (RND*300): LET nb3=INT (
RND*300)
9020 LET nb4=INT (RND*400+300): LET
nb5=INT (RND*400+300): LET n
b6=INT (RND*400+300)
9030 RETURN
9100 REM 2eme labyrinthe
9110 CLS
9200 FOR i=0 TO 31: PRINT AT 0,i
: INK 4: "9: AT 21,i: "9: NEXT i
9201 PRINT AT 1,1: "9"
9202 PRINT AT 2,1: "9"
9203 PRINT AT 3,1: "9"
9204 PRINT AT 4,1: "9"
9205 PRINT AT 5,1: "9"
9206 PRINT AT 6,1: "9"
9207 PRINT AT 7,1: "9"
9208 PRINT AT 8,1: "9"
9209 PRINT AT 9,1: "9"
9210 PRINT AT 10,1: "9"
9211 PRINT AT 11,1: "9"
9212 PRINT AT 12,1: "9"
9213 PRINT AT 13,1: "9"
9214 PRINT AT 14,1: "9"
9215 PRINT AT 15,1: "9"
9216 PRINT AT 16,1: "9"
9217 PRINT AT 17,1: "9"
9218 PRINT AT 18,1: "9"
9219 PRINT AT 19,1: "9"
9220 PRINT AT 20,1: "9"
9221 PRINT AT 21,1: "9"
9222 PRINT AT 22,1: "9"
9223 PRINT AT 23,1: "9"
9224 PRINT AT 24,1: "9"
9225 PRINT AT 25,1: "9"
9226 PRINT AT 26,1: "9"
9227 PRINT AT 27,1: "9"
9228 PRINT AT 28,1: "9"
9229 PRINT AT 29,1: "9"
9230 PRINT AT 30,1: "9"
9231 PRINT AT 31,1: "9"
9232 PRINT AT 32,1: "9"
9233 PRINT AT 33,1: "9"
9234 PRINT AT 34,1: "9"
9235 PRINT AT 35,1: "9"
9236 PRINT AT 36,1: "9"
9237 PRINT AT 37,1: "9"
9238 PRINT AT 38,1: "9"
9239 PRINT AT 39,1: "9"
9240 PRINT AT 40,1: "9"
9241 PRINT AT 41,1: "9"
9242 PRINT AT 42,1: "9"
9243 PRINT AT 43,1: "9"
9244 PRINT AT 44,1: "9"
9245 PRINT AT 45,1: "9"
9246 PRINT AT 46,1: "9"
9247 PRINT AT 47,1: "9"
9248 PRINT AT 48,1: "9"
9249 PRINT AT 49,1: "9"
9250 PRINT AT 50,1: "9"
9251 PRINT AT 51,1: "9"
9252 PRINT AT 52,1: "9"
9253 PRINT AT 53,1: "9"
9254 PRINT AT 54,1: "9"
9255 PRINT AT 55,1: "9"
9256 PRINT AT 56,1: "9"
9257 PRINT AT 57,1: "9"
9258 PRINT AT 58,1: "9"
9259 PRINT AT 59,1: "9"
9260 PRINT AT 60,1: "9"
9261 PRINT AT 61,1: "9"
9262 PRINT AT 62,1: "9"
9263 PRINT AT 63,1: "9"
9264 PRINT AT 64,1: "9"
9265 PRINT AT 65,1: "9"
9266 PRINT AT 66,1: "9"
9267 PRINT AT 67,1: "9"
9268 PRINT AT 68,1: "9"
9269 PRINT AT 69,1: "9"
9270 PRINT AT 70,1: "9"
9271 PRINT AT 71,1: "9"
9272 PRINT AT 72,1: "9"
9273 PRINT AT 73,1: "9"
9274 PRINT AT 74,1: "9"
9275 PRINT AT 75,1: "9"
9276 PRINT AT 76,1: "9"
9277 PRINT AT 77,1: "9"
9278 PRINT AT 78,1: "9"
9279 PRINT AT 79,1: "9"
9280 PRINT AT 80,1: "9"
9281 PRINT AT 81,1: "9"
9282 PRINT AT 82,1: "9"
9283 PRINT AT 83,1: "9"
9284 PRINT AT 84,1: "9"
9285 PRINT AT 85,1: "9"
9286 PRINT AT 86,1: "9"
9287 PRINT AT 87,1: "9"
9288 PRINT AT 88,1: "9"
9289 PRINT AT 89,1: "9"
9290 PRINT AT 90,1: "9"
9291 PRINT AT 91,1: "9"
9292 PRINT AT 92,1: "9"
9293 PRINT AT 93,1: "9"
9294 PRINT AT 94,1: "9"
9295 PRINT AT 95,1: "9"
9296 PRINT AT 96,1: "9"
9297 PRINT AT 97,1: "9"
9298 PRINT AT 98,1: "9"
9299 PRINT AT 99,1: "9"
9300 PRINT AT 100,1: "9"
9301 PRINT AT 101,1: "9"
9302 PRINT AT 102,1: "9"
9303 PRINT AT 103,1: "9"
9304 PAUSE 25
9305 RETURN
9950 REM *****
9951 REM * GRAPHIQUES *
9952 REM *****
9953 REM *****
9954 REM *****
9955 REM A: 9
9956 REM B: 9
9957 REM C: 9
9958 REM D: 9
9959 REM E: 9
9960 REM F: 9
9961 REM G: 9
9962 REM H: 9
9963 REM I: 9
9964 REM J: 9
9965 REM K: 9
9966 REM L: 9
9967 REM M: 9
9968 REM N: 9
9969 REM O: 9
9970 REM P: 9
9971 REM Q: 9
9972 REM R: 9
9973 REM S: 9
9974 REM T: 9
9975 REM U: 9
9976 REM V: 9
9977 REM W: 9
9978 REM X: 9
9979 REM Y: 9
9980 REM Z: 9
9981 REM [ : 9
9982 REM \ : 9
9983 REM ] : 9
9984 REM ^ : 9
9985 REM _ : 9
9986 REM ` : 9
9987 REM { : 9
9988 REM | : 9
9989 REM } : 9
9990 REM ~ : 9
9991 REM : : 9
9992 REM ; : 9
9993 REM " : 9
9994 REM ' : 9
9995 REM ( : 9
9996 REM ) : 9
9997 REM * : 9
9998 REM + : 9
9999 REM = : 9

```

# SOLITAIRE

Voilà un solitaire multiple ! : Vous pouvez choisir votre champ de bataille : en croix, en carré ou en octogone.

Une fois le programme entré (OUF !!!) il sera sauvé sur cassette par CLEAR puis GOTO 1300. Le programme se met en route automatiquement dès la fin du chargement et propose les règles du jeu, très détaillées. S'il obtient une réponse affirmative il les donne puis propose 4 versions du jeu, sinon il demande tout de suite la version choisie.

La réponse est prise pour un INKEY\$, puis le jeu commence sur un carré de 13 x 13 (+ 1 ligne de chaque côté pour marquer le contour). Le but est d'éliminer tous les pions sauf un. SOLITAIRES, A VOS CLAVIERS !

Gabriel CELIM

## ZX 81

```

24 PRINT AT 1,10;"#solitaire#"
   AT 16,0;"VOULEZ VOUS LES REGLES
25 LET T$=INKEY$
26 IF T$="O" THEN GOTO 900
27 IF T$="N" THEN GOTO 1200
28 GOTO 25
29 CLS
30 DIM B$(4,3)
31 DIM M$(4)
32 REM -----
33 REM -INITIALISATION DU JEU-
34 REM -----
35 DIM N$(15,15)
36 LET N$(1,1)=""
37 LET N$(15,15)=""
38 PRINT AT 5,5;"VEUILLEZ PATI
   EN 11"
39 FOR X=2 TO 14
40 LET N$(X,1)=""
41 LET N$(X,15)=""
42 NEXT X
43 LET S=0
44 LET A$="000"
45 FOR X=2 TO 14
46 LET N$(X,2 TO 14)="00000000"
47 NEXT X
48 IF H=4 THEN GOSUB 1050
49 IF H=3 THEN GOSUB 1100
50 IF H=2 THEN GOSUB 1120
51 CLS
52 LET C=15
53 LET L=8
54 REM -----
55 REM - DESSIN DU JEU -
56 REM -----
57 LET N$(8,8)=""
58 PRINT AT 2,0
59 FOR X=1 TO 15
60 PRINT TAB 8;N$(X)
61 NEXT X
62 PRINT AT 0,9;"SCORE :";A$
63 PRINT AT 1,0;"MEILLEUR SCOR
   E :";B$(H)
64 REM -----
65 REM - CHOIX DE LA CASE DE
   - DEPART AVANT UNE
   - PRISE
66 REM -----
67 LET M$=INKEY$
68 IF M$="" THEN GOTO 170
69 IF M$="P" THEN GOTO 240
70 IF M$="S" THEN GOTO 700
71 IF M$="5" THEN GOSUB 300
72 IF M$="6" THEN GOSUB 350
73 IF M$="7" THEN GOSUB 400
74 IF M$="8" THEN GOSUB 450
75 GOTO 170
76 REM -----
77 REM -CHOIX DE LA DIRECTION-
   -POUR UNE PRISE
78 REM -----
79 LET V$=INKEY$
80 IF V$="" THEN GOTO 240
81 IF V$="<" AND V$(">")="6" AND
   V$(">")="7" AND V$(">")="8" THEN GOTO 24
82
83 IF V$="5" THEN GOSUB 500
84 IF V$="6" THEN GOSUB 550
85 IF V$="7" THEN GOSUB 600
86 IF V$="8" THEN GOSUB 650
87 LET A$=STR$ S

```

```

272 IF LEN A$=1 THEN LET A$="00"
273 IF LEN A$=2 THEN LET A$="0"
274
275 PRINT AT 0,15;A$
276 GOTO 170
277 REM -----
278 REM - DEPLACEMENT VERS LA -
   - GAUCHE SANS PRISE -
279 REM -----
300 IF N$(L-2,C-8)="" OR N$(L-
   2,C-9)="" THEN RETURN
301 PRINT AT L,C;N$(L-2,C-7)
302 LET C=C-1
303 PRINT AT L,C;CHR$(CODE N$(
   L-2,C-7)+128)
304 RETURN
305 REM -----
306 REM - DEPLACEMENT VERS LE -
   - BAS SANS PRISE -
307 REM -----
308 IF N$(L-1,C-7)="" OR N$(L-
   1,C-8)="" THEN RETURN
309 PRINT AT L,C;N$(L-2,C-7)
310 LET L=L+1
311 PRINT AT L,C;CHR$(CODE N$(
   L-2,C-7)+128)
312 RETURN
313 REM -----
314 REM - DEPLACEMENT VERS LA -
   - DROITE SANS PRISE -
315 REM -----
316 IF N$(L-2,C-6)="" OR N$(L-
   2,C-7)="" THEN RETURN
317 PRINT AT L,C;N$(L-2,C-7)
318 LET L=L-1
319 PRINT AT L,C;CHR$(CODE N$(
   L-2,C-7)+128)
320 RETURN
321 REM -----
322 REM - DEPLACEMENT VERS LE -
   - HAUT SANS PRISE -
323 REM -----
324 IF N$(L-3,C-7)="" OR N$(L-
   3,C-8)="" OR N$(L-3,C-9)=""
   THEN RETURN
325 PRINT AT L,C;N$(L-2,C-7)
326 LET L=L-1
327 PRINT AT L,C;CHR$(CODE N$(
   L-2,C-7)+128)
328 RETURN
329 REM -----
330 REM - DEPLACEMENT VERS LA -
   - GAUCHE AVEC PRISE -
331 REM -----
332 IF N$(L-3,C-7)="" OR N$(L-
   3,C-8)="" OR N$(L-3,C-9)=""
   THEN GOTO 515
333 PRINT AT 20,0;"IMPOSSIBLE";
334 IF L<15 THEN PRINT ",VOUS S
   ORTEZ DU JEU"
335 IF L<10 THEN GOTO 510
336 IF N$(L-2,C-8)<>"0" THEN PR
   INT ",VOUS PRENEZ UNE CASE VIDE"
337 IF N$(L-2,C-8)<>"0" THEN GO
   TO 510
338 IF N$(L-2,C-9)<>"0" THEN PR
   INT ",VOUS PRENEZ UNE CASE VIDE"
339 IF N$(L-2,C-9)<>"0" THEN GO
   TO 510
339 PRINT ",VOUS N'ARRIVEZ PAS
   SUR UNE CASE BLANCHE"
340 PAUSE 200
341 PRINT AT 20,0;"

```

```

512 RETURN
513 PRINT AT L,C;" ";AT L,C-1;"
   ";AT L,C-2;"o"
514 LET S=S+1
515 LET N$(L-2,C-8)=""
516 LET N$(L-2,C-9)=""
517 LET N$(L-2,C-7)=""
518 LET C=C-2
519 RETURN
520 REM -----
521 REM - DEPLACEMENT VERS LE -
   - BAS AVEC PRISE -
522 REM -----
523 IF L>15 THEN GOTO 552
524 IF N$(L-2,C-7)="" AND N$(L
   -1,C-7)="" AND N$(L,C-7)="" TH
   EN GOTO 565
525 PRINT AT 20,0;"IMPOSSIBLE";
526 IF L<15 THEN PRINT ",VOUS S
   ORTEZ DU JEU"
527 IF L<15 THEN GOTO 560
528 IF N$(L-1,C-7)="" THEN PRI
   NT ",VOUS PRENEZ UNE CASE VIDE"
529 IF N$(L-1,C-7)="" THEN GOT
   O 560
530 IF N$(L-2,C-7)<>"0" THEN PR
   INT ",VOUS ETES SUR UNE
   CASE VIDE"
531 IF N$(L-2,C-7)<>"0" THEN GO
   TO 560
532 PRINT ",VOUS N'ARRIVEZ PAS
   SUR UNE CASE BLANCHE"
533 PAUSE 200
534 PRINT AT 20,0;"

```

```

562 RETURN
563 PRINT AT L,C;" ";AT L+1,C;"
   ";AT L+2,C;"o"
564 LET S=S+1
565 LET N$(L-1,C-7)=""
566 LET N$(L,C-7)=""
567 LET L=L+2
568 RETURN
569 REM -----
570 REM - DEPLACEMENT VERS LE -
   - HAUT AVEC PRISE -
571 REM -----
572 IF L<5 THEN GOTO 604
573 IF N$(L-2,C-7)="" AND N$(L
   -3,C-7)="" AND N$(L-4,C-7)=""
   THEN GOTO 615
574 PRINT AT 20,0;"IMPOSSIBLE";
575 IF L<5 THEN PRINT ",VOUS S
   ORTEZ DU JEU"
576 IF L<5 THEN GOTO 612
577 IF N$(L-3,C-7)<>"0" THEN PR
   INT ",VOUS PRENEZ UNE CASE VIDE"
578 IF N$(L-3,C-7)<>"0" THEN GO
   TO 612
579 IF N$(L-2,C-7)<>"0" THEN PR
   INT ",VOUS ETES SUR UNE
   CASE VIDE"
580 IF N$(L-2,C-7)<>"0" THEN GO
   TO 612
581 PRINT ",VOUS N'ARRIVEZ PAS
   SUR UNE CASE BLANCHE"
582 PAUSE 200
583 PRINT AT 20,0;"

```

```

750 PRINT AT 21,0;"UNE AUTRE PA
   RTIE ?"
751 LET V$=INKEY$
752 IF V$="" THEN GOTO 760
753 IF V$="O" THEN GOTO 840
754 IF V$="N" THEN GOTO 810
755 GOTO 760
756 CLS
757 PRINT AT 10,0;"TANT PIS ";A
   T 21,10;"AU REVOIR..."
758 STOP
759 CLS
760 PRINT "VERSION ?"
761 PRINT
762 PRINT "-1- CARRE ENTIER"
763 PRINT
764 PRINT "-2- CROIX GRECQUE"
765 PRINT
766 PRINT "-3- OCTOGONE"
767 PRINT
768 PRINT "-4- CROIX (2EME V
   ERSION)"
769 PRINT
770 PRINT "ENTREZ LE CHIFFRE DE
   SIRE..."
771 LET H$=INKEY$
772 IF H$="1" OR H$="4" THEN GO
   TO 850
773 LET H$=VAL H$
774 CLS
775 GOTO 32
776 PRINT AT 16,0;"

```



suite de la page 17

## HP 41

```

407 TONE 7
408 TONE 7
409 TONE 7
410 TONE 9
411 AVIEW
412 PSE
413 "...BRAVO ..."
414 AVIEW
415 GTO 40
416*LBL 27
417 FS? 02
418 RTN
419 "RADAR H.S."
420 TONE 5

```

```

421 TONE 3
422 AVIEW
423 AVIEW
424 SF 02
425 RTN
426*LBL 28
427 RCL 03
428 RCL 01
429 -
430 X+2
431 STO 14
432 RCL 04
433 RCL 02
434 -
435 X+2
436 ST+ 14
437 RCL 14
438 SORT
439 STO 14
440 RTN
441*LBL 29
442 "TOUCHE..."

```

```

443 TONE 5
444 TONE 3
445 AVIEW
446 PSE
447 FS? 04
448 GTO 39
449 SF 04
450 "CHENILLE H.S."
451 TONE 5
452 TONE 3
453 AVIEW
454 PSE
455 GTO 10
456*LBL 30
457 RCL IND 15
458 XEQ 31
459 RCL IND 15
460 FRC
461 100
462 *
463 INT
464 XEQ 32

```

```

465 1.5
466 RCL 16
467 SORT
468 X)??
469 RTN
470 1
471 ST+ 14
472 RTN
473*LBL 31
474 RCL 01
475 -
476 X+2
477 STO 16
478 RTN
479*LBL 32
480 RCL 02
481 -
482 X+2
483 ST+ 16
484 RTN
485*LBL 33
486 "CARB. INSUFF."

```

```

487 AVIEW
488 TONE 1
489 GTO 12
490*LBL 34
491 "...MINE ..."
492 TONE 5
493 TONE 3
494 AVIEW
495 PSE
496 GTO 39
497*LBL 35
498 "CARBURANT H.S."
499 TONE 5
500 TONE 3
501 AVIEW
502 PSE
503 SF 03
504 RTN
505*LBL 36
506 RCL 14
507 ST- IND 16
508 RTN

```

```

509*LBL 37
510 RCL 14
511 ST+ IND 16
512 RTN
513*LBL 38
514 "DETECTEUR H.S."
515 TONE 5
516 TONE 2
517 AVIEW
518 PSE
519 SF 01
520 RTN
521*LBL 39
522 TONE 3
523 TONE 3
524 TONE 3
525 TONE 1
526 "AMX.30....BOOM"
527 AVIEW
528 PSE
529*LBL 40
530 .END.

```

# LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

## Drol Electronic Art ... sur APPLE IIe



Le graphisme de ce jeu est extraordinaire. Et quand je dis extraordinaire, je pèse mes mots : arriver à un niveau de qualité aussi parfait sur un APPLE qui n'aime pas trop manier les couleurs, chapeau ! La couleur est d'ailleurs fortement recommandée pour pouvoir apprécier à sa juste valeur toutes les subtilités du jeu. Les règles du jeu sont simples, enfantines, même : vous êtes un petit robot qui se déplace dans des couloirs répartis sur trois étages. Vous disposez d'un pistolet qui tire des projectiles de la grosseur d'une balle de tennis, d'un radar pour pouvoir prévoir l'arrivée de vos ennemis et deux réacteurs sont accrochés dans votre dos pour pouvoir vous déplacer d'un étage à l'autre. Votre mission (si vous l'acceptez !) se déroule en trois parties. Le premier tableau vous oblige à rechercher un charmant bambin et son hélicoptère qui erre dans ce dédale. Des scorpions vous attaquent pour vous empêcher de le trouver, il vous faudra les tuer. Une série de méchants volatiles en veut aussi à votre carcasse de robot ; si vous réussissez à les descendre il se transforme en poulet cuit, présent-

té sur un plat fumant et assaisonné à votre goût (à l'huile de vidange, sans doute). Le gamin retrouvé, il vous faudra alors chercher son chien qui est muni d'un réacteur et qui a tendance à jouer la fille de l'air. Ça y est, vous les avez. Rideau. Acte II. C'est la petite sœur avec son ballon vert qui est ce coup-ci, perdu dans un des trois couloirs, son compagnon à réaction est un crocodile, et les attaquants sont des gros gnomes blancs, dont le chef est un petit nain rouge à couronne, l'air grimaçant. Pour corser le tout, des aimants volent un peu partout et se collent soit sur votre pistolet, soit sur votre réacteur, il faut changer d'étage pour s'en débarrasser. Quand la petite fille et le croco sont récupérés, Rideau et acte III. Cette fois-ci des lézards volant bleus, des flèches, des plantes carnivores, des Kriss, des sabres, des brosses à dents et des plantes carnivores vont vous empêcher de retrouver la maman des deux bébés égarés. Astiquez votre armure, huilez vos engrenages et en avant !

# PETITES ANNONCES GRATUITES

VDS ZX 81 + Imprimante SINCLAIR + 16K Mémopax + clavier ABS + K7 + 9 livres sur ZX 81 : 1500 F. Stéphane 9, rue Davaine 92380 GARCHES. Tél. : 741.80.47.

VDS console Mattel peu servie + 5 K7. Le tout 1700 F. Paul LAURENT 28, rue Emile Leven 95140 GARGES LES GONESSE. Tél. : 993.04.30.

VDS pour TI 99/4A Boîtier d'extension jamais servi : 500 F. Jean Jacques MERCIER Quartier de l'Isle 69470 GOURS.

VDS ZX 81 + 16 Ko + Schémas manettes de jeux, de la sonorisation du clavier, de la haute résolution graphique + nombreux programmes (US + Français) + jeux de poche le tout 1100 F. à débattre. Bruno BERTHIER Tél. : (7) 894.00.59 ou (7) 459.00.84. (Après 18 h).

VDS Console TI 99/4A + Alim. 220 V + Interface Peritel + cordon magnéto + paire de manettes + K7 basic par soi-même : 1800 F., 1 mémoire 32 Ko à incorporer dans coffret extension : 1000 F. Monsieur CANON Tél. : 371.12.71. poste 246 (heures bureau).

ECHANGE VIBICAL APPLE II et IIe contre programme comptabilité ou nouveau plan comptable. Achetez occasion drive APPLE II. Tél. : 203.79.26. (le soir).

VDS jeux d'action Réflexion pour ORIC 1 48K prix intéressant (1/4 du prix d'achat). Maurice RAVAT, 68, rue A. France 69800 SAINT PRIEST. Tél. : (7) 820.22.68. (18 et 19 h).

VDS ORIC 148K neuf + alim. + 4 livres (manuels, programmes) + 28 jeux sur K7 : 2200 F. (étudie toute proposition) Gilles HAERI Tél. : (7) 820.38.36. (après 19 h).

VDS pour TI 99/4A "Les techniques des programmes de jeux" (2<sup>e</sup> partie) : 70 F., "Pratique de l'ordinateur familiale TI 99/4A" (tome 1 et 2) : 55 et 80 F., "50 programmes pour TI 99/4A" : 55 F., "Les grands classiques de jeu pour votre TI 99/4A" : 45 F., Revues d'informatiques + magnéto K7 RADIOLA RA 310 502/84) : 250 F. Jean Michel SOISSONG Tél. : (8) 709.54.08. (le Week-End).

VDS ZX 81 + alim. + clavier ABS + livre "La conduite du ZX 81". Le tout : 500 F. Emmanuel NICODEME 9, rue du 8 Mai 1945, 59172 ROEULX Tél. : (27) 43.33.39.

VDS VIC 20 + 16K RAM + lecteur K7 + autoformation Basic + BONZO + adaptateur noir et blanc + Prise PERITEL : 1800 F. Catherine, Tél. : (7) 860.25.53. poste 884. (heures bureau).

VDS PC 1500 (10/83) + Ext 8K + CE 160 (imprimante) + 3 livres. Découverte du PC 1500 (tome 1 et 2) et suite pour PC 1500 + 60 programmes + 2 K7 logistiques (n° 1 et 2) le tout : 2700 F. François FURLAN, Tél. : 848.67.02.

VDS pour ZX 81 prog. M/C ZXAS : 50 F., CALCULER III VECTORIEL : 80 F., TOCL MERGE/RENUM 2 K7 : 50 F., ZX Ass Artic : 50 F., ZX HX-MON : 45 F., ZX REMLOAD : 45 F. Livre lang. Mach. IS :



70 F., Lang. Mach. Trucs et astuces : 55 F., Graph. 3D : 40 F., En anglais ZX 81 Pocket Book : 40 F., ZX 81 comp. : 40 F., Mach. Lang. made simple : 40 F., Revue Echo sinclair 1 à 7 : 70 F., ORDI 5 4 numéros : 50 F., Pour SPECTRUM ZX simulateur de Vol : 60 F., OHELLO/ISOLA : 80 F., CDS OHELLO : 50 F., Livre anglais Over the Spectrum : 70 F., PCW the Best : 50 F., Revue anglaise Yours computer Déc. 81 à Déc. 83 : 200 F., Popular Computing Weekly Avril 82 à Avril 84 environ 100 numéros, 4 F. le n°. SINCLAIR User 12 n° 82 : 120 F., SINCLAIR Prog. 3 numéros à 10 F. le n°. ZX Computing 4 numéros à 10 F. le numéro. Pratical Computing 82/83 à 15 F. le n°. Personal Computer World 9 n° 10 F. le n°, SOFT n° 1, 4, 5, 9 à 10 F. le n°. Diverses revues Computer et Vidéo Game, Personal Computer news, Interface, Personal computing today à 5 F. le n°. Monsieur LANGLOIS Tél. : 203.41.28. poste 322/323.

Achetez 50 F. Basic par soi-même pour TI 99/4A. Patrick VOLTO Tél. : (56) 36.55.51.

Cherche pour TI99/4A, carte interface RS 232 à prix intéressant. Thierry JOUAULT 19, rue J.B. Clément 62300 LENS.

Recherche Module Basic Etendu TI 99/4A Philippe CARDON, tél. : (28) 24.19.95.

VDS TI 99/4A + Parsec + Burger Time + jeux vidéo 2 + jeux rétro 2 + Golf + Billard + La tombe du sorcier + 2 cordons magnéto + interface pour branchement antenne + 6 livres de programmes (+ de 200 prog.) + interface pour manette format ATARI. Valeur + 4000 F., Vendu 2000 F., ou échange contre ORIC ATMOS. Faire offre à Marc BOYER 41, rue du Rendez-vous 75012 PARIS. Tél. : 345.76.92.

Achetez pour TI 99/4A module Basic Etendu + manuel. Thierry GATEAU "La Tenthaire" 72330 YVRE LE POLIN. Tél. : (43) 87.41.05.

**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.**  
 N° R.C. 83 B 6621.  
**Imprimerie :** DULAC et JARDIN S.A. EVREUX.

# la Règle à Calcul

ORDINATEUR FAMILIAL TI 99/4	PRIX TTC	
CONSOLES ET ACCESSOIRES :		
Ordinateur familial TI 99/4	1.290,00	<input type="checkbox"/>
Modulateur SECAM France	500,00	<input type="checkbox"/>
Modulateur SECAM K.K'	600,00	<input type="checkbox"/>
Modulateur SECAM GH	600,00	<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"/>
*PÉRIPHÉRIQUES :		
*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"/>
*PROGRAMMATION SUR DISQUETTES :		
*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"/>
*Electricité	375,00	<input type="checkbox"/>
*Résistance des matériaux	375,00	<input type="checkbox"/>
*Mathématiques	252,00	<input type="checkbox"/>
*N.B. : il est nécessaire de posséder le boîtier d'extension PHP 1200 et le contrôleur.		
PROGRAMMATION		
Manuel Éditeur assembleur	252,00	<input type="checkbox"/>
● MINI MEMORY avec traité sur l'initiation au langage assembleur.	550,00	<input type="checkbox"/>
● Extender basic	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"/>
ORGANISATION		
Conseil financier	75,00	<input type="checkbox"/>
Gestion fichier	252,00	<input type="checkbox"/>
Gestion rapports	375,00	<input type="checkbox"/>
Statistics	206,00	<input type="checkbox"/>
Ti calc	415,00	<input type="checkbox"/>
Gestion privée	415,00	<input type="checkbox"/>
MODULES ÉDUCATION		
Addition-Substraction I	147,00	<input type="checkbox"/>
Addition-Substraction II	147,00	<input type="checkbox"/>
Addition-Canon	147,00	<input type="checkbox"/>
Basic 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"/>

# TEXAS INSTRUMENTS

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"/>			
NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS					
Retour du pirate	252,00	<input type="checkbox"/>	Hopper	252,00	<input type="checkbox"/>
Demon attack	252,00	<input type="checkbox"/>	Star trek	252,00	<input type="checkbox"/>
Mash	252,00	<input type="checkbox"/>	Jo breaker	252,00	<input type="checkbox"/>
Burger time	252,00	<input type="checkbox"/>	Treasure Island	252,00	<input type="checkbox"/>
PROGRAMMES MAGNARD :					
La ponctuation en Français	99,00	<input type="checkbox"/>			
Diviseurs PGCD - PPCM	99,00	<input type="checkbox"/>			
PROGRAMMES VIFI NATHAN :					
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"/>			
PROGRAMMES COLLINS/TEXAS :					
Introd. au TI 99/4 (I)	75,00	<input type="checkbox"/>			
Introd. au TI 99/4 (2)	75,00	<input type="checkbox"/>			
Les techniques des programmes de jeux (I)	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"/>			
MODULES FUNWARE :					
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"/>			
LIBRAIRIE TEXAS 99/4 :					
Édition SHIFT :					
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"/>			
Éd. RADIO :					
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"/>			
EYROLLES :					
Conduite du TI 99/WILLARD					
Mon TI 99/4 A/CEYRAT					
P.S.I. :					
Exercices pour TI 99/4 - F. LÉVY	90,00	<input type="checkbox"/>			
A l'affiche le TI 99/4 A - J.F. SEHAN	90,00	<input type="checkbox"/>			
Inter éditions :					
(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 11/5/1984**

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.