

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

HEBDOCICOB

A tout seigneur tout honneur ! La présence d'HEBDOGICIEL au SICOB est une des nouveautés de l'année. A signaler : HEBDOGICIEL récidive avec un stand à la MICRO-EXPO, au palais des congrès ce qui constitue avouons le une raison suffisante pour s'y rendre ! Trêve de chauvinisme et parlons un peu des nouveautés de ce Sicob qui cherche son identité. On peut d'ailleurs lui pardonner, ce Sicob de Mai est la première édition du genre.

CANON ouvre le bal avec un produit très attendu par les fans de ce micro portable : une interface permettant l'utilisation d'un écran couleur (un vrai !!) Bien évidemment, l'aspect portable du CANON X07 devient discutable !

Restons dans le portable pour signaler l'apparition de plusieurs produits à vocation différentes.

Chez EPSON (représentant Technology Ressources), à part l'imprimante matricielle

LQ1500 d'une qualité et d'un design irréprochables, le HX20 tient le haut du pavé. 16K RAM (extensible jusqu'à 32K), clavier professionnel, écran LCD et imprimante graphique professionnelle écran LCD et imprimante graphique intégrés, Basic Microsoft, interface RS232C, Micro-cassettes, tout ça pèse 1,7 kg.

Pour faire un peu plus le poids si nécessaire, l'interface TV (32 X 16), le lecteur de disque 5 pouces et le coupleur acoustique sont disponibles sur option EVA, un portable français, est directement connectable un réseau télématique VIDEOTEXT.

Beaucoup de mémoire (jusqu'à 264K RAM et 450 Ko d'EPROM), sortie Vidéo (PERITEL), interface série avec modem incorporé, interface micro disquette, imprimante, code à barre, lecteur enregistreur de cartes de crédits, même sur option, ça laisse rêveur, non ! En ce qui concerne les langages outre les PASCAL, BASIC et FORTRAN classique, PROLOG, LISP et LOGO ne sont pas oubliés. C'est assez rare.

SICOB

Devant l'avalanche de demande de cartes d'invitation pour le SICOB, nous n'avons pas pu tous vous satisfaire. Sans rancune.

NDLR

EVA est un système basé sur BLAISE, sont petit frère. Allez jeter un œil chez computer concept, 21, rue de Tournefort, 75005 PARIS. Prix : 1000 F. sur le microphone du combiné téléphonique, appuyez sur le bouton, la transmission est immédiate. Gadget ? pas sur ! Vous pouvez raccorder le PX1000 à une imprimante ; en fait, il assure l'ensemble des fonctions d'un traitement de texte, avec en prime, la transmission des informations Text Tell, Distributeur exclusif CE21, 45, rue Croulebarbe 75018 PARIS.

Pierric GLAJEAN

PAGE EDUCATION : EN RESUME

● UNE RUBRIQUE CREEE PAR ET POUR DES ENSEIGNANTS

● REMUNERATION DES ARTICLES (DROITS D'AUTEUR)

● PRET DE MATERIEL AUX ENSEIGNANTS DESIRANT REALISER UNE EXPERIMENTATION (OPERATION P.O.E.)

page 12

EDITO

Mon éditorial de la semaine dernière a reçu un accueil particulièrement "chaleureux" de la part de quelques revendeurs parisiens de logiciels : cela est allé de la menace à l'annulation de la publicité en passant sur les pressions sur nos fournisseurs. Il semble évident qu'il doit devenir difficile pour eux de continuer à vendre leurs produits aux prix qu'ils avaient l'habitude de pratiquer. Je tiens tout de même à préciser qu'il reste beaucoup de fournisseurs qui pratiquent des prix honnêtes, qui l'ont toujours fait et qui continueront à le faire et ils sont nombreux, heureusement ! Il en existe même qui "rame" dans le même sens que nous pour ramener les prix des logiciels à une plus juste valeur. Je ne peux malheureusement pas vous en donner une liste - publicité comparative oblige - mais il vous suffit de comparer leurs prix aux nôtres et de faire une soustraction ! Nous entrons cette semaine deux nouveaux logiciels pour Texas : Moonsweeper - un superbe jeu de l'espace en trois dimensions qui est un modèle du genre et une exclusivité Hebdogiciel - et Microsurgeon qui va vous transformer en chirurgien lilliputien. La semaine prochaine des nouveautés pour spectrum et peut-être pour ORIC.

Vous avez été nombreux - comme d'habitude - à venir nous voir au Sicob malgré notre petit stand où vous étiez bien serré. Venez donc encore nous voir à Micro Expo, vous serez encore

plus serré et les prix seront encore plus spéciaux. Par exemple, pendant le salon les disquettes Memorex seront à 150 francs la boîte, uniquement pour les abonnés bien entendu !

Gérard CECCALDI

MENU

APPLE II	Bruitages
Didier POGGIO	Page 15
CANON X 07	King Frog
Patrick DE RUEL	Page 7
CASIO FX 702 P	Memento
Antoine CRAME	Page 2
COMMODORE 64	Concentration
André MALEYRAN	Page 18
VIC 20	Bolide Circus
Pierre-Marie BERNEZ	Page 8
DRAGON	Traitext
Amara CONTE	Page 13
HP 41	Géant
JO HECTUS	Page 8
MPF II	Multi-utilitaire
Alain JACQUOT	Page 5
ORIC 1	Music-machine
Pascal CLOCHARD	Page 19
MZ 80	Chiffres et lettres
VILLAIN	Page 6
PC 1251	Calcul mental
Michel DUPONT	Page 9
PC 1500	Scramble
Pierre BERGER	Page 16
ZX 81	Poker
P. CORDAILLAT	Page 9
SPECTRUM	Noisettes
Marc VILAIN	Page 7
TRS 80	Programme
Luc WEYNACHTER	Gestion/bas
TI 99/4A (b.s.)	Page 14
Jean-Luc MOUQUOT	Galactica
TI 99/4A (b.e.)	Page 3
Guy COHEN	Compte bancaire
THOMSON T07	Page 4
Pierre MILLARD	Master
	Page 5

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.
DRAGON. 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)



MEMENTO ELECTRONIQUE

MEMENTO ELECTRONIQUE a pour but d'aider les amateurs en électronique dans le décodage des couleurs sur les résistances et les condensateurs polyester. A qui n'est-ce pas arrivé de mélanger les valeurs des couleurs et de voir son œuvre ne pas fonctionner ? Et tout ça parce qu'une résistance est 10 fois plus forte que celle prévue par le montage.

Maintenant finit l'angoisse des petites bandes de couleurs, votre FX-702 prend la chose en mémoire. Il vous donnera la valeur d'une résistance ou d'un condensateur polyester sans s'arracher les octets de la tête. Et vous n'avez qu'à faire ce qu'il demande, c'est à dire lui donner seulement les couleurs des petites bandes dans l'ordre. Il avale tout, et vous donne la valeur du composant avec en plus la tolérance admissible pour le composant. Ci après mesure à l'ohmmètre la valeur d'une résistance dépasse la tolérance donnée, il ne vous reste plus qu'une chose à faire : c'est de la jeter car elle pourrait vous jouer des mauvais tours.

Bon travail...

Antoine CRAME

- Consigne pour le chargement du programme -

Avant de charger le programme définir le nombre de variables à 36.

- F2 DEFM 1 EXE -

Ensuite rentrer le programme.

- Décomposition du programme -

1 à 5 Initialisation des variables.

10 Présentation.

20/22 Entrée des données.

25 à 110 Décodage des couleurs.

120 à 155 Calcul de la valeur du composant.

160 Impression des résultats.

170 à 195 Attente d'un ordre pour poursuivre le programme.

200 à 205 Salutations de départ.

210 à 240 Présentations du menu.

300 Salutations de fin de programme et fin.

400 à 440 Exemple de fonctionnement du programme.

450 Retour au menu.

460 à 500 Explication/Utilisation.

- Utilisation du programme -

Après avoir chargé le programme et fait F2 DEFM 1 EXE faire F1 O le programme commence.

- EXEMPLE -

On veut connaître la valeur d'une résistance dont voici les couleurs :

Marron Noir Rouge Or

Après avoir pressé (1) après votre choix notre FX demande les couleurs :

Soit : MA NO RO OR (EXE)

On rentre les couleurs en mettant les 2 premières lettres de chaque couleur. Ne pas mettre d'espace entre les couleurs comme sur l'exemple.

Ecrire comme ceci : MANOROR sans espaces.

ATTENTION : Le bleu et le blanc ont les mêmes premières lettres, donc, pour les différencier écrire BC pour le BLANC (1^{ère} et dernière lettre) sinon FX penserait que c'est aussi du bleu.

Ensuite FX calcule et vous donne le résultat :

1 KOHMS +/- 0.05 KO

Ce qui est écrit après +/- est la tolérance mini et maxi de la résistance.

Soit : Mini 1.05 KOHMS ou 1050 OHMS

Maxi 0.95 KOHMS ou 950 OHMS.

Pour continuer il suffit de presser : C pour un autre calcul

M pour retourner au menu

A pour arrêter le programme.

Si vous rentrer n'importe quelles lettres pour les couleurs, FX vous donnera un résultat dont lui seul connaît la signification.

MENU

1) Pour le calcul des résistances

2) Pour le calcul des condensateurs

3) Pour voir un exemple sur la façon de rentrer les couleurs

4) Pour connaître l'utilisation des touches A M et C.

Ceci dit même si l'on égare Hebdogiciel (DUR) notre FX-702P gardera son mode d'emploi dans ses octets...

FX 702 P

READY P0: _123456789

LIST

```
1 VAC : Q$="NO":R$
="MA":S$="RO":T
$="OR":U$="JA":
V$="VE":W$="BL"
5 X$="VI":Y$="GR"
:Z$="BC"
10 WAIT 30:PRT "ME
MENTO ELECTRONI
QUE", "A. CRAME
FX-702P":GOTO 2
00
20 IF 6=1:INP "VOS
COULEURS RESIS
```

```
22 IF 6=2:INP "VOS
COULEURS COND.
", $
25 PRT "JE CALCULE
POUR VOUS"
30 FOR I=1 TO 5 ST
EP 2:L$=MID(I,2
)
35 IF L$="NO":H=0
40 IF L$="MA":H=1
45 IF L$="RO":H=2
50 IF L$="OR":H=3
55 IF L$="JA":H=4
60 IF L$="VE":H=5
65 IF L$="BL":H=6
70 IF L$="VI":H=7
```

```
75 IF L$="GR":H=8
80 IF L$="BC":H=9
85 A(I)=H:NEXT I
90 Q$=MID(7,2)
95 IF Q$="OR":R7=5
100 IF Q$="AR":R7=1
0
105 IF Q$="BC":R7=1
0
110 IF Q$="NO":R7=2
0
120 A=1*10+R5:B=(A1
*10+R3)*A
125 IF 6=1:IF B<1E3
:C$=" OHMS":GOT
O 155
130 IF 6=1:IF B<1E3
```

```
:IF B<1E6:C$="
KOHMS":B=B/1E3:
GOTO 155
135 IF 6=1:B=8/1E6:
C$=" MOHMS":GOT
O 155
140 IF 6=2:IF B<1E3
:C$=" PF":GOTO
155
145 IF 6=2:IF B<1E3
:IF B<1E6:C$="
MF":B=B/1E3:GOT
O 155
150 IF 6=2:B=8/1E6:
C$=" MF":GOTO 1
55
155 D=(B+R7)/100:$=
C$:F$=MID(1,3)
160 PRT B:C$:"/+/-"
D:F$
170 E$=KEY:IF E$="A
":GOTO 300
180 IF E$="C":GOTO
20
190 IF E$="M":GOTO
205
195 GOTO 170
200 WAIT 30:PRT CSR
4:"**BONJOUR**
":QUE FAIT-ON
?"
205 PRT "****LE MEN
U****"
210 WAIT 40:PRT "1)
RESISTANCE", "2)
CONDENSATEUR", "
3)EXEMPLE"
215 PRT "4)RAPPEL D
ES TOUCHES"
220 INP "VOTRE CHOI
X ", G
225 IF 6=1:GOTO 20
230 IF 6=2:GOTO 20
235 IF 6=3:GOTO 400
240 IF 6=4:GOTO 470
300 VAC:WAIT 40:PR
T "BONNE JOURNE
E", "AU REVOIR..
":PRT :END
400 WAIT 30:PRT "X
*EXEMPLE*"
405 PRT "ENTREZ DAN
S L'ORDRE", "LES
4 COULEURS,"
410 PRT "PAR LEURS
2 PREMIERES LET
TRES", "EXEM 4151
"
420 PRT "=> MANORO
OR":FOR I=1 TO
200:NEXT I
423 FOR I=1 TO 5
425 PRT "ATTENTIO
N**":PRT
427 NEXT I
430 PRT "Ecrire
", "POUR DISTINGU
ER DU BLEU"
440 PRT "C'EST PAS
PLUS DIFFICILE.
"
450 WAIT 20:PRT "JE
460 FOR I=1 TO 100:AI
APPEL DES TOUCH
ES*", "APRES LE
RESULTAT"
475 PRT "PRESSEZ (C
) POUR CONTINUE
R", "(A) POUR AR
RETER"
480 PRT "(M) RE 49
"
READY P0: _123456789
LIST 400
READY P0
LIST 400
480 PRT "(M) RETOUR
AU MENU."
490 PRT "OK C'EST P
ARTI..."
500 FOR I=1 TO 200:
NEXT I:GOTO 205
```



la Règle à Calcul

NOUVEAU L'APPLE IIc est arrivé

Prix T.T.C. 12800,00

CONFIGURATION DE BASE

- APPLE IIc 12.400,00
- MONITEUR II
- DISK II AVEC CONTRÔLEUR

CONFIGURATION DUO DISQUE

- APPLE IIc 17.500,00
- MONITEUR II
- DUODISK
- MONITEUR
- CARTE APPLE TELL (VIDÉOTEXTE)
- SOURIS APPLE + MOUSE PAINT
- PRO-DOS APPLE IIc 686,94
- 1.209,00
- 557,00

LOGICIELS SUR DISQUETTES POUR APPLE IIc 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

VI-FI NATHAN

LOGICIELS ÉDUCATIFS POUR APPLE II ET IIc

- 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

LOGICIELS DE JEUX POUR APPLE II ET IIc

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

LOGICIELS POUR LA VIE PROFESSIONNELLE POUR APPLE II ET IIc

- Calculatrice 585,00

COMMODORE

Commodore 64 Pal 2.990,00

Lecteur de disques Vic 1541 3.380,00

Traceur de courbes Vic 1520 1.950,00

Câble péritel 64 150,00

Câble vidéo 64 150,00

Programmer réf. : guide 64 250,00

Magnétophone cassette 450,00

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

NOUVEAUX PRODUITS

Interface 1 + microdrive 1.835,00

Interface 2 351,00

Microdisquette vierge 79,00

JEUX SUR ROM POUR INTERFACE 2

Pset 185,00

Jetx pack 185,00

Cookie 185,00

Tranzam 185,00

Space raider 185,00

Planétoïdes 185,00

Hungry horace 185,00

Echecs 185,00

Back gammon 185,00

JEUX DE RÉFLEXION

Simulateur de vol 95,00

Othello 75,00

Awari 54,00

Echecs 115,00

Manager 140,00

ÉDUCATION

Math 54,00

Histoire 54,00

GESTION

Directeur financier 125,00

Gestion de fichiers 115,00

UTILITAIRES

Pascal 4 T 260,00

Devpac Assembleur/Désassembleur 160,00

ZX Trans 95,00

NOUVEAUX LOGICIELS "HAUTE RÉOLUTION"

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

VI-FI NATHAN

LOGICIELS POUR SINCLAIR SPECTRUM

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

LOGICIELS ÉDUCIEL

Interceptor 130,00

Pillage cosmique 130,00

SINCLAIR ZX 81

CARTES - INTERFACES BIBLIOGRAPHIE

ZX 81 580,00

Clavier mécanique "ABS" 140,00

Carte extension 64 K 815,00

Carte génératrice de caractères 432,00

Carte sonore (5 octaves) 432,00

Carte entrées/sorties (8 E/S) 395,00

Carte 8 entrées analogiques 395,00

Carte interface manette de jeux 245,00

Manette de jeux 120,00

Interface Centronics 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

Echecs 95,00

Simulation de vol 95,00

Tric-Trac (Backgammon) 85,00

Awari 85,00

VOUS

Biorhythmes 85,00

Chiromancie 85,00

GESTION

Compte bancaire 95,00

Vu-calc 110,00

Vu-file 110,00

ZX Multifichiers 150,00

UTILITAIRES

Assembleur Artic 75,00

Monteur-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

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

BON DE COMMANDE TARIFS AU 25/5/1984

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

Vous êtes aux commandes du plus sophistiqué des croiseurs de bataille de la TERRE. Mais il est encore en expérimentation.

Brusquement les téléradars longue portée détectent que notre galaxie est envahie par nos ennemis jurés : les IMPERATORS.

Vous avez sous votre commandement le seul navire capable de leur résister avec succès, bien qu'il ne soit pas fiable à 100 %.

Votre mission sera donc de les mettre en fuite ou de mourir...

Jean-Luc MOUQUOT

Plusieurs couleurs d'écran indiquent différentes situations :

- VERTE, que vous êtes en sécurité dans un quadrant ne contenant aucun ennemi.

- ROUGE, qu'un quadrant est infecté par les Impérateurs.

- JAUNE, que votre niveau d'énergie est dangereusement bas et qu'il est urgent et vital de vous ravitailler à une base.

- BLEU, que vous êtes amarré à une base. Elle persiste même si le quadrant contient des Impérateurs.

L'espace est divisé en 64 quadrants (8x8) numérotés de 1,1 à 8,8. Il n'y a que là que vous trouverez vos ennemis. Attention donc à ne pas vous perdre dans le quadrant -7,2 ou 10,34 qui existe bien mais qui est absolument vide.

Chaque quadrant est divisé en 64 secteurs (8x8). Votre vaisseau occupe un secteur complet. En appuyant sur n'importe quelle touche vous aurez la liste des commandes :

(A) = liste des (A)varies. Un chiffre négatif indique une avarie. Si le chiffre est inférieur à -3, vous ne pouvez faire de réparation immédiate et il vous faut attendre 2 ou 3 tours pour que votre situation s'améliore...

(R) = (R)éparations. Il vous suffit de donner de l'énergie au robot en lui désignant le numéro de l'appareil à réparer.

(B) = (B)oucliers. Il est vital pour vous de les maintenir à un niveau d'énergie suffisant pour pouvoir "encaisser" les tirs ennemis.

(C) = radar (C)ourte portée. Sert principalement à faire réapparaitre le quadrant où vous vous trouvez, surtout lorsque l'affichage des événements le fait disparaître.

(D) = (D)éplacements. Vous donnez en premier la direction puis la distance :

- DIRECTION DE 1 A 8 : 1 = est
- 2 = nord-est
- 3 = nord
- 4 = nord-ouest
- 5 = ouest
- 6 = sud-ouest
- 7 = sud
- 8 = sud-est

- DISTANCE DE 0,2 A 8 : 0,2 = 1 seul secteur
- 0,5 = 4 secteurs dans le quadrant
- 1 = 1 quadrant
- 4 = 4 quadrants
- 4,4 = 4 quadrants + 3 secteurs

(L) = radar (L)ongue portée. Vous permet de visualiser le contenu des quadrants voisins. Cela se traduit par un nombre qui s'interprète comme suit :

- les centaines = nombre d'Impérateurs
- les dizaines = nombre de bases
- les unités = nombre d'étoiles dans le quadrant considéré. Vous vous trouvez bien entendu au centre.

(M) = lancement d'un (M)issile. Il vous suffit de lui indiquer la direction à prendre (voir à déplacement). Il ne peut détruite qu'un seul ennemi et il s'auto-détruit en sortie de quadrant.

(T) = (T)ir laser. Il est omnidirectionnel et peut, si vous lui donnez suffisamment d'énergie, détruire d'un seul coup, tous les Impérateurs du quadrant où vous vous trouvez.

Les bases que vous découvrirez ça et là vous permettront de vous ravitailler en énergie et en missiles. N'oubliez pas qu'à chaque tir ou déplacement, les Impérateurs vous tirent dessus.

D'autre part, toutes les actions que vous entreprenez vous font consommer de l'énergie en plus ou moins grande quantité.

Il me reste à vous parler du tout dernier cri de la technique Terrienne : le rayon "X". Il consomme beaucoup d'énergie. Il peut être très utile ou très dangereux. Il peut modifier l'espace, suspendre le temps pour vous ou pour les Impérateurs, vous transporter dans un autre quadrant, détruire tous les Impérateurs ou encore vous détruire...

en fin de partie, le jeu recommence.

Ce programme fait 16 Ko, aussi il peut arriver, très rarement, qu'un "MEMORY FULL" s'affiche. Je n'y peux rien et cela est vraiment exceptionnel.

Bonne chance et pensez que la TERRE vous regarde...

```

5 RANDOMIZE
6 GOSUB 519
7 FOR I=1 TO 24
8 Z$=Z$+" "
9 NEXT I
10 DIM G(8,8),C(9,2),K(8,3),NK(8),Z(8,8)
11 T0=INT(RND*20)*100+2000
12 T=T0
13 PESTORE
14 T9=30
15 T5=0
16 D0=0
17 E0=3000
18 E=E0
19 P0=10
20 P=10
21 S9=200
22 S=0
23 H0=0
24 DEF RD=INT(8*RND)+1
25 Q1=RD
26 Q2=RD
27 S1=RD
28 S2=RD
29 FOR I1=1 TO 9
30 READ C(I1,1),C(I1,2)
31 NEXT I1
32 DATA 0,1,-1,1,-1,0,-1,-1,0,-1,1,1,0,1,1,0,1
33 D$="MOTEURS RADAR CP RADAR LP LASER MISSILES
CONTROLE BOUCLIER ORDINATEUR"
34 B9=0
35 K9=0
36 FOR I=1 TO 8
37 FOR J=1 TO 8
38 R1=RND
39 K3=-(R1,44)-(R1,58)-(R1,7)-(R1,82)-(R1,9)-(R1
,95)-(R1,98)-(R1,99)
40 K9=K9+K3
41 B1=BND
42 IF R1,95 THEN 45
43 B3=0
44 GOTO 47
45 B3=1
46 B9=B9+1
47 B3=RD

```

```

48 G(I,J)=K3*100+B3*10+53
49 Z(I,J)=0
50 NEXT J
51 NEXT I
52 K9=INT(K9/4)
53 K7=K9
54 IF (B9<=0)+(K3<=0) THEN 34
55 CALL CLEAR
56 PRINT "VOICI VOTRE MISSION..." : "ABATTRE" : K9
"IMPERATORS AVEC " : B9, "BASE"
57 IF B9<2 THEN 59
58 PRINT "S"
59 PRINT
60 K3=0
61 B3=0
62 S3=0
63 T5=0
64 V7=0
65 R5=R5+2
66 IF (Q1<1)+(Q1>8)+(Q2<1)+(Q2>8) THEN 74
67 X=G(Q1,Q2)*.01
68 K3=INT(X)
69 B3=INT((X-K3)*10)
70 S3=G(Q1,Q2)-INT(G(Q1,Q2)*.1)*10
71 IF (K3=0)+(S3>200) THEN 74
72 CALL SCREEN(9)
73 PRINT : TAB(7); "DEFENSE FAIBLE" : ""
74 FOR I=1 TO 8
75 K(I,3)=0
76 NEXT I
77 Q$=Z$
78 R$=Z$
79 S$=SEG$(Z$,1,36)
80 IF K3=0 THEN 91
81 FOR I=1 TO K3
82 GOSUB 152
83 A$="I J"
84 Z1=R1
85 Z2=R2
86 GOSUB 160
87 K(I,1)=R1
88 K(I,2)=R2
89 K(I,3)=S9
90 NEXT I
91 IF B3=0 THEN 99
92 FOR I=1 TO B3
93 GOSUB 152
94 A$="P Q"
95 Z1=R1
96 Z2=R2
97 GOSUB 160
98 NEXT I
99 IF S3=0 THEN 107
100 FOR I=1 TO S3
101 GOSUB 152
102 A$="X Y"
103 Z1=R1
104 Z2=R2
105 GOSUB 160
106 NEXT I
107 A$="ab"
108 Z1=S1
109 Z2=S2
110 GOSUB 160
111 GOSUB 407
112 PRINT "COMMANDE " :
113 GOSUB 186
114 B$=B$+A$
115 IF (K(I,1)+A>24) THEN 118
116 PRINT
117 ON A GOTO 397,387,111,190,118,118,118,118,118,118,274,314,118,442,118,11
8,458,118,290,118,118,118,472
118 CALL CLEAR
119 PRINT : "" : "A)=RAPPORT DES (A)VARIES" : "B)=CONTROLE DES (B)OUCLIER" : "C)=RAD
AR (C)OURTE PORTEE"
120 PRINT "D)=D)EPLACEMENT" : "L)=RADAR (L)ONGUE PORTEE" : "M)=LANCEMENT D'UN (M
)SSILE"
121 PRINT "R)=R)EPARATIONS" : "T)=T)IR LASER" : "X)=RAYON E(X)PERIMENTAL" : ""
122 GOTO 112
123 PRINT "IMPERATOR DU SECTEUR" : K(I,1); ", " : K(I,2); "DETRUIT !!!"
124 CALL SOUND(700,-7,0)
125 CALL SOUND(100,660,1)
126 CALL SOUND(100,550,1)
127 CALL SOUND(100,800,1)
128 K3=K3-1
129 K9=K9-1
130 A$=" "
131 Z1=K(I,1)
132 Z2=K(I,2)
133 GOSUB 160
134 K(I,1)=0
135 K(I,2)=0
136 G(Q1,Q2)=G(Q1,Q2)-100
137 RETURN
138 IF C$="" THEN 142
139 IF B3=0 THEN 141
140 PRINT "LA BASE PROTEGE LE VAISSEAU"
141 RETURN
142 IF (K3<=0)+(T5=1) THEN 151
143 FOR I=1 TO 8
144 IF K(I,3)<=0 THEN 150
145 H=(K(I,3)/SQR((K(I,1)-S1)^2+(K(I,2)-S2)^2))*2*RND
146 S=S-H
147 H=INT(H*100)/100
148 PRINT "VAISSEAU TOUCHE" : INT(S); "GIGAJOULES RESTENT"
149 IF S<0 THEN 509
150 NEXT I
151 RETURN
152 R1=RD
153 R2=RD
154 A$=" "
155 Z1=R1
156 Z2=R2
157 GOSUB 171
158 IF Z3=0 THEN 152
159 RETURN
160 S8=Z1*16+Z2*2-17
161 IF S8>47 THEN 164
162 Q$=SEG$(Q$,1,S8-1)*A$&&SEG$(Q$,S8+2,47-S8)
163 RETURN
164 IF S8>95 THEN 167
165 R$=SEG$(R$,1,S8-49)*A$&&SEG$(R$,S8-46,95-S8)
166 RETURN
167 S$=SEG$(S$,1,S8-97)*A$&&SEG$(S$,S8-94,127-S8)
168 RETURN
169 PRINT SEG$(D$,R1*10-9,10)
170 RETURN
171 Z1=INT(Z1+.5)
172 Z2=INT(Z2+.5)
173 S8=Z1*16+Z2*2-17
174 Z3=0
175 IF S8>47 THEN 179
176 IF SEG$(Q$,S8,2)<>A$ THEN 185
177 Z3=1
178 RETURN
179 IF S8>95 THEN 183
180 IF SEG$(R$,S8-48,2)<>A$ THEN 185
181 Z3=1
182 RETURN
183 IF SEG$(S$,S8-96,2)<>A$ THEN 185
184 Z3=1
185 RETURN
186 CALL KEY(3,A,ET)
187 IF ET=0 THEN 186
188 PRINT CHR$(A)
189 RETURN
190 INPUT "DIRECTION (1-9) " : C1
191 IF C1=0 THEN 112
192 IF (C1<1)+(C1>9) THEN 190

```

A suivre :
En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois.

La Rédaction

TI 99/4A

```

193 INPUT "DISTANCE (0-8) " : W1
194 IF (W1<0)+(W1>8) THEN 190
195 IF (D(1))>=0+(W1<=2) THEN 198
196 PRINT "MOTEURS ENDOMMAGES..." : VITESSE*(INP(0,2))
197 GOTO 190
198 IF K3<=0 THEN 203
199 GOSUB 138
200 IF K3<=0 THEN 203
201 IF S<0 THEN 509
202 GOTO 207
203 IF E<0 THEN 207
204 IF S<1 THEN 503
205 PRINT "VOUS AVEZ " : E; "GIGAJOULES" : "ET " : S; "SUR VOS BOUCLIER"
206 GOTO 112
207 FOR I=1 TO 8
208 IF D(I)>=0 THEN 210
209 D(I)=D(I)+1
210 NEXT I
211 IF RND>.2 THEN 223
212 R1=RD
213 IF RND>=.5 THEN 219
214 D(R1)=D(R1)-INT(RND*5+1)
215 PRINT
216 GOSUB 169
217 PRINT "ENDOMMAGE" : ""
218 GOTO 223
219 D(R1)=D(R1)+1+INT(RND*5)
220 PRINT
221 GOSUB 169
222 PRINT "ETAT AMELIORE" : ""
223 NN=INT(W1*8)
224 A$=" "
225 Z1=S1
226 Z2=S2
227 GOSUB 160
228 X=S1
229 Y=S2
230 C2=INT(C1)
231 X1=C(C2,1)+(C(C2+1,1)-C(C2,1))*C1-C2
232 X2=C(C2,2)+(C(C2+1,2)-C(C2,2))*C1-C2
233 FOR I=1 TO NN
234 S1=S1+X1
235 S2=S2+X2
236 IF (S1<.5)+(S1>8.5)+(S2<.5)+(S2>8.5) THEN 259
237 A$=" "
238 Z1=S1
239 Z2=S2
240 GOSUB 171
241 IF Z3<0 THEN 247
242 PRINT "COLLISION !"
243 CALL SOUND(300,110,1)
244 S1=S1-X1
245 S2=S2-X2
246 GOTO 248
247 NEXT I
248 A$="ab"
249 S1=INT(S1+.5)
250 S2=INT(S2+.5)
251 Z1=S1
252 Z2=S2
253 GOSUB 160
254 E=E-NN
255 IF W1<1 THEN 257
256 T=T+1
257 IF T>T0+T9 THEN 507
258 GOTO 111
259 X=Q1*8+X+X1*NN
260 Y=Q2*8+Y+X2*NN
261 Q1=INT(X/8)
262 Q2=INT(Y/8)
263 S1=INT(X-Q1*8+.5)
264 S2=INT(Y-Q2*8+.5)
265 IF S1<0 THEN 268
266 Q1=Q1-1
267 S1=8
268 IF S2<0 THEN 271
269 Q2=Q2-1
270 S2=8
271 T=T+1
272 E=E-NN
273 IF T>T0+T9 THEN 507 ELSE 60
274 IF D(3)>=0 THEN 277
275 PRINT "RADAR LONGUE PORTEE H.S."
276 GOTO 112
277 PRINT "VAISSEAU AU QUADRANT" : Q1; ", " : Q2; "SEP"
278 FOR I=Q1-1 TO Q1+1
279 FOR J=Q2-1 TO Q2+1
280 IF (I)=1*(I<=8)*(J)=1*(J<=8) THEN 283
281 NK(J-Q2+2)=0
282 GOTO 286
283 KJ=Q2+2)=G(I,J)
284 IF D(I)<0 THEN 286
285 Z(I,J)=G(I,J)
286 NEXT J
287 PRINT : NK(1); TAB(10); NK(2); TAB(20); NK(3); "SEP"
288 NEXT I
289 GOTO 112
290 IF K3<=0 THEN 405
291 IF D(4)>=0 THEN 294
292 PRINT "LASER H.S."
293 GOTO 112
294 IF D(7)>=0 THEN 296
295 PRINT "ORDINATEUR H.S." : "CALCULS FRUSSES"
296 PRINT "LASERS PRETS" : "ENERGIE DISPONIBLE" : E
297 INPUT "COMBIEN POUR LE TIR ? " : X
298 IF X<=0 THEN 112
299 IF E-X<0 THEN 294
300 E=E-X
301 GOSUB 138
302 IF D(7)>=0 THEN 304
303 X=X*RND
304 FOR I=1 TO 8
305 IF K(I,3)<=0 THEN 312
306 H=(X-K3/(RND+.1))*2*RND
307 K(I,3)=K(I,3)-H
308 PRINT "IMPERATOR DU SECTEUR" : K(I,1); ", " : K(I,2);
"TOUCHE" : K(I,3); "UNITES RESTENT"
309 IF K(I,3)>0 THEN 312
310 GOSUB 123
311 IF K9<=0 THEN 515
312 NEXT I
313 IF E<0 THEN 509 ELSE 112
314 IF D(5)>=0 THEN 317
315 PRINT "LANCE-MISSILES H.S."
316 GOTO 112
317 IF V7<1 THEN 320
318 PRINT "LES IMPERATORS SONT " : TAB(17); "INVISIBLES !"
319 GOTO 112
320 IF P>0 THEN 323
321 PRINT "IL N'Y A PLUS DE MISSILES !"
322 GOTO 112
323 INPUT "DIRECTION DU TIR (1-9) " : C1
324 IF C1=0 THEN 112
325 IF (C1<1)+(C1>9) THEN 323
326 C2=INT(C1)

```



à suivre

GESTION DE COMPTE BANCAIRE

Un super programme de gestion de compte spécial course ! Il vous facilitera vos problèmes de gestion mais ne vous permettra pas, malheureusement, de dépenser plus que ce que vous possédez !

Guy COHEN

L'accent a été mis sur la sécurité d'utilisation et quelques astuces évitent la frappe répétitive de certains renseignements. Le fichier est actuellement limité à 160 écritures, pour la version de base du TI99 (sans extension). A la première utilisation du programme, il faut remplacer la ligne 200 par :
 200 N = 0 : SOLDE = "3895.25" si votre solde est 3895.25 et répondre OUI à la question "le fichier est-il en mémoire (O/N)?"
 Faites figurer le libellé d'un chèque (ex : C.3885281/PAINVIN) c'est à dire le numéro du chèque et un commentaire, vous gagnerez du temps par la suite. Le programme est prévu pour un numéro de chèque à 7 chiffres. Adaptez-le si nécessaire.
 En supprimant les commentaires vous pourrez stocker 190 écritures environ. Modifiez alors la ligne 180 :
 180 DIMES (190) : MAX = 190
 Remarques sur la recherche d'écriture : Il est possible d'effectuer une recherche par date, montant ou libellé, avec l'option "recherche par libellé, on peut indiquer le nombre de caractères utiles à la recherche (oubli du libellé complet, etc...)
 Lorsqu'une écriture est trouvée, il est possible d'effacer, de continuer, de modifier le montant. Le message "conflit du montant" indique une erreur due à la banque ou à vous-même.
 Il est possible de vérifier le solde du relevé en fonction du solde indiqué par l'ordinateur. Ne pas oublier, en fin d'utilisation, de sauvegarder le fichier (optionnel).



TI-99 4/A BASIC ETENDU



```

170 CALL CLEAR : CALL SCREEN(2) : CALL COLOR(1,3,3) : FOR I=2 TO 8 : CALL COLO
R(I,2,7) : NEXT I : ON WARNING NEXT
180 DIM E$(160) : NMAX=160
190 !*****
210 !*****
220 DEF DAT$(A$)=SEG$(A$,1,2)&"/"&SEG$(A$,3,2)&"/"&SEG$(A$,5,2)
230 DEF DOT$(A$)=SEG$(A$,1,2)&SEG$(A$,4,2)&SEG$(A$,7,2)
240 M$="CORRECT (O/N) ? O" : M2$="VOTRE CHOIX ?" : M3$="TERMINE"
250 DISPLAY AT(10,4)BEEP:"DATE DU JOUR ? JJ/MM/AA"
260 ACCEPT AT(10,19)SIZE(-8)VALIDATE(DIGIT,"/") : J$
270 DISPLAY AT(13,4)BEEP:M$
280 ACCEPT AT(13,20)VALIDATE("ON")SIZE(-1) : R$
290 IF R$="N" THEN 260
300 !*****
310 !* MENU PRINCIPAL *
320 !*****
330 DISPLAY AT(1,1)ERASE ALL BEEP:"1.LIRE LE FICHER"
340 DISPLAY AT(3,1) : "2.SAUVER LE FICHER"
350 DISPLAY AT(5,1) : "3.AFFICHER LE FICHER"
360 DISPLAY AT(7,1) : "4.ENTREER DES ECRITURES"
370 DISPLAY AT(9,1) : "5.RECHERCHER DES ECRITURES"
380 DISPLAY AT(11,1) : "6.VERIFIER LE SOLDE"
390 DISPLAY AT(13,1) : "7.TERMINER"
400 DISPLAY AT(20,9) : M2$
410 ACCEPT AT(20,23)VALIDATE("1234567")SIZE(1) : R
420 ON R GOSUB 460,700,560,770,1010,1520,1460 : GOTO 330
430 !*****
440 !* LECTURE DU FICHER *
450 !*****
460 DISPLAY AT(18,1)ERASE ALL BEEP:"LECTURE DU FICHER"
470 OPEN #1:"CSI",INPUT,SEQUENTIAL,INTERNAL,FIXED 37
480 INPUT #1:E$(0)
490 N=VAL(SEG$(E$(0),1,3)) : SOLDE=SEG$(E$(0),4,10)
500 FOR I=1 TO N : INPUT #1:E$(I) : NEXT I : CLOSE #1
510 DISPLAY AT(13,10)ERASE ALL:M3$
520 GOSUB 1580 : RETURN
530 !*****
540 !* AFFICHAGE DU FICHER*
550 !*****
560 GOSUB 1590 : D$=DAT$(SEG$(E$(0),14,6))
570 DISPLAY AT(10,1)ERASE ALL BEEP:"SOLDE AU "&D$&":&SOLDE$ : GOSUB 1580
580 J=INT(N/8) : L=0
590 FOR I=1 TO J+1 : CALL CLEAR
600 FOR K=1 TO 24 STEP 3 : L=L+1
610 IF L>N THEN 630 ELSE GOSUB 1560
620 NEXT K
630 DISPLAY AT(24,1)BEEP:"SUITE AFFICHAGE (O/N) ? O" : ACCEPT AT(24,25)SIZE(-1)
VALIDATE("ON") : R$
640 IF R$="N" THEN RETURN
650 NEXT I
660 DISPLAY AT(13,10)BEEP ERASE ALL:M3$ : GOSUB 1580 : RETURN
670 !*****
    
```

```

680 !*SAUVEGARDE DU FICHER*
690 !*****
700 DISPLAY AT(18,1)ERASE ALL BEEP:"SAUVEGARDE DU FICHER"
710 OPEN #1:"CSI",OUTPUT,SEQUENTIAL,INTERNAL,FIXED 37
720 FOR I=0 TO N : PRINT #1:E$(I) : NEXT I : CLOSE #1
730 DISPLAY AT(13,10)ERASE ALL:M3$ : RETURN
740 !*****
750 !* ENTREE DES ECRITURES*
760 !*****
770 GOSUB 1590 : I=N : SOLDE=VAL(SOLDE$) : CALL CLEAR : D$="JJ/MM"&SEG$(J$,6,3)
: L$=" "
780 FOR K=1 TO 24 STEP 4
790 IF I+1>NMAX THEN INPUT "PLUS DE PLACE,FAITES 'ENTER'":A$ : GOTO 960
800 DISPLAY AT(K,1) : "DATE : "&D$ : E=10
810 DISPLAY AT(K+1,1) : "MONTANT : (MOINS POUR DEBIT)"
820 DISPLAY AT(K+2,1) : "LIBELLE:"
830 ACCEPT AT(K,7)SIZE(-8)BEEP VALIDATE(DIGIT,"/") : D$
840 ACCEPT AT(K+1,10)SIZE(8)BEEP VALIDATE(DIGIT,".-+"):M : DISPLAY AT(K+1,20) : "
"
850 IF SEG$(L$,1,2)="C." AND SEG$(L$,10,1)="/" THEN L$=SEG$(L$,1,3)&STR$(VAL(SEG
$(L$,4,6))+1)&"/" : DISPLAY AT(K+2,9) : L$
860 ACCEPT AT(K+2,9)SIZE(-20)BEEP:L$
870 DISPLAY AT(K+3,1) : M$
880 ACCEPT AT(K+3,17)VALIDATE("ON")SIZE(-1)BEEP:R$
890 IF R$="N" THEN E=-10 : GOTO 830
900 I=I+1 : E$(I)=DOT$(D$)&SEG$(STR$(M)&RPT$(" ",11),1,11)&SEG$(L$&RPT$(" ",20)
+1,20) : SOLDE=SOLDE+M
910 DISPLAY AT(K+3,1) : "ENCORE UNE ? (O/N) O"
920 ACCEPT AT(K+3,20)SIZE(-1)VALIDATE("ON")BEEP:R$
930 IF R$="N" THEN 960
940 DISPLAY AT(K+3,1) : " " : NEXT K
950 CALL CLEAR : GOTO 780
960 SOLDE=STR$(SOLDE) : N=1 : E$(0)=SEG$(STR$(N)&RPT$(" ",3),1,3)&SEG$(SOLDE&RPT
$(" ",10),1,10)&DOT$(J$)&RPT$(" ",18)
970 DISPLAY AT(13,7)ERASE ALL BEEP:"SOLDE:" : DISPLAY AT(13,14) : USING "#####.
##":SOLDE : GOSUB 1580 : RETURN
980 !*****
990 !*RECHERCHE D'ECRITURES*
1000 !*****
1010 GOSUB 1590 : R=2 : A=20
1020 J=0 : C=1 : DISPLAY AT(1,1)ERASE ALL:"RECHERCHE DES ECRITURES D'APRES
:"
1030 DISPLAY AT(5,8) : "1.DATE" : DISPLAY AT(7,8) : "2.MONTANT" : DISPLAY AT(9,8) :
"3.LIBELLE"
1040 DISPLAY AT(15,8) : M2$ : DISPLAY AT(15,20) : R : ACCEPT AT(15,21)BEEP VALIDAT
E("123")SIZE(-1) : R
1050 ON R GOTO 1060,1110,1160
1060 DISPLAY AT(1,1)ERASE ALL:"DATE ? JJ/MM"&SEG$(J$,6,3)
1070 ACCEPT AT(1,8)BEEP SIZE(-8)VALIDATE(DIGIT,"/") : D$ : GOSUB 1420
1080 IF R$="N" THEN 1070 ELSE DISPLAY AT(2,1) : " " : D$=DOT$(D$)
1090 FOR L=C TO N : IF D$=SEG$(E$(L),1,6) THEN 1280
1100 NEXT L : GOTO 1230
1110 DISPLAY AT(1,1)ERASE ALL:"MONTANT ?"
1120 ACCEPT AT(1,11)BEEP SIZE(-10)VALIDATE(DIGIT,".-+"):MT$ : GOSUB 1420
1130 IF R$="N" THEN 1120 ELSE DISPLAY AT(2,1) : " "
1140 MT$=SEG$(MT$&RPT$(" ",10),1,10) : FOR L=C TO N : IF MT$=SEG$(E$(L),7,10) TH
EN 1280
1150 NEXT L : GOTO 1230
1160 DISPLAY AT(9,17) : "_SUR COMBIEN" : DISPLAY AT(10,8) : "DE CARACTERES ?" : DI
SPLAY AT(10,23) : A
1170 ACCEPT AT(10,24)SIZE(-2)VALIDATE(DIGIT," ")BEEP:A
1180 IF A>20 THEN 1170 ELSE DISPLAY AT(1,1)ERASE ALL:"LIBELLE?"
1190 ACCEPT AT(1,9)BEEP SIZE(-A) : L$ : GOSUB 1420
1200 IF R$="N" THEN 1190 ELSE DISPLAY AT(2,1) : " "
1210 FOR L=C TO N : IF L$=SEG$(E$(L),18,A) THEN 1280
1220 NEXT L
1230 FOR I=20 TO 24 : DISPLAY AT(I,1) : " " : NEXT I
1240 DISPLAY AT(20,1) : "FICHER TERMINE"
1250 DISPLAY AT(19,1)BEEP:RPT$(" ",28) : DISPLAY AT(22,1) : "1.AUTRE RECHERCHE" :
DISPLAY AT(23,1) : "2.RETOUR AU MENU"
1260 DISPLAY AT(24,9) : M2$ : DISPLAY AT(24,22) : 1 : ACCEPT AT(24,23)VALIDATE("12
")SIZE(-1) : S
1270 IF S=1 THEN 1020 ELSE RETURN
1280 K=(J-INT(J/6)*6)*3+1 : J=J+1 : GOSUB 1560
1290 DISPLAY AT(19,1) : RPT$(" ",28) : DISPLAY AT(20,1) : "1.OK,EFFACER"
1300 DISPLAY AT(21,1) : "2.CONTINUER LA RECHERCHE" : DISPLAY AT(22,1) : "3.MODIFIER
LE MONTANT"
1310 DISPLAY AT(23,1) : "4.CONFLIT SUR LE MONTANT" : DISPLAY AT(24,1) : M2$ : DISP
LAY AT(24,14) : 1
1320 ACCEPT AT(24,15)VALIDATE("1234")SIZE(-1)BEEP:B
1330 ON B GOTO 1340,1350,1360,1400
1340 N=N-1 : FOR I=L TO N : E$(I)=E$(I+1) : NEXT I : GOTO 1410
1350 C=L+1 : ON R GOTO 1090,1140,210
1360 ACCEPT AT(K,17)SIZE(-10)VALIDATE(DIGIT,".-+"):BEEP:M : SOLDE=STR$(VAL(SOLDE
)+M-VAL(SEG$(E$(L),7,10)))
1370 E$(L)=SEG$(E$(L),1,6)&SEG$(STR$(M)&RPT$(" ",11),1,11)&SEG$(E$(L),18,20)
1380 DISPLAY AT(K+2,1) : "EFFACER ? (O/N) O" : ACCEPT AT(K+2,17)SIZE(-1)VALIDATE(
"ON")BEEP:R$
1390 IF R$="N" THEN 1410 ELSE 1340
1400 DISPLAY AT(K,27)BEEP:"?" : E$(L)=SEG$(E$(L),1,16)&"?"&SEG$(E$(L),18,20) :
GOSUB 1580
1410 E$(0)=SEG$(STR$(N)&RPT$(" ",3),1,3)&SEG$(SOLDE&RPT$(" ",10),1,10)&DOT$(1$)&
RPT$(" ",18) : CALL CLEAR : GOTO 1250
1420 DISPLAY AT(2,4)BEEP:M$ : ACCEPT AT(2,20)VALIDATE("ON")SIZE(-1) : R$ : RETUR
N
1430 !*****
1440 !* FIN D'UTILISATION *
1450 !*****
1460 DISPLAY AT(13,1)ERASE ALL BEEP:"AVEZ-VOUS SAUVEGARDER LE FICHER ? (O/N)
N"
1470 ACCEPT AT(14,17)SIZE(-1)VALIDATE("ON") : R$
1480 IF R$="N" THEN GOSUB 700 ELSE STOP : RETURN
1490 !*****
1500 !*VERIFICATION DU SOLDE
1510 !*****
1520 DISPLAY AT(13,3)ERASE ALL BEEP:"VERIFICATION DU SOLDE"
1530 SOLDE=VAL(SOLDE$) : FOR I=1 TO N : SOLDE=SOLDE-VAL(SEG$(E$(I),7,10)) : NEXT
I
1540 DISPLAY AT(16,1)BEEP:"SOLDE CORRIGE:" : DISPLAY AT(16,16) : USING "#####.#
#":SOLDE : GOSUB 1580 : RETURN
1550 !*****
1560 DISPLAY AT(K,1) : DAT$(SEG$(E$(L),1,6))& " M="&SEG$(E$(L),7,11)
1570 DISPLAY AT(K+1,9) : SEG$(E$(L),18,20) : RETURN
1580 INPUT "ENTER" POUR CONTINUER":A$ : RETURN
1590 DISPLAY AT(13,1)ERASE ALL BEEP:"LE FICHER EST-IL EN MEMOIRE ? (O/N) O"
1600 ACCEPT AT(14,10)VALIDATE("ON")SIZE(-1) : R$
1610 IF R$="!" THEN GOSUB 460 ELSE RETURN
    
```

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 :

MULTI UTILITAIRE

MP-FII

Après l'APPLE II et le COMMODORE 64, c'est maintenant au tour du MPFII de parler français. Avec ce seul programme vous aurez la possibilité, non seulement de "franciser" votre banc mais aussi de sonoriser le clavier, d'obtenir une version AZERTY de se disposer de minuscule au clavier!

Alain JACQUOT

Mode d'emploi :
Une fois le menu à l'écran, tapez sur la touche correspondant à votre choix.

Si vous avez choisi les minuscules vous disposerez alors d'une commande très intéressante : (mode direct ou dans un programme). Si vous êtes en majuscule, l'exécution de vous fera basculer en minuscule et réciproquement.

Cela permet, dans vos programmes, d'alterner les 2 modes d'affichage.

Si vous avez choisi le clavier AZERTY, voici les différences :

CLAVIER QWERTY	CLAVIER AZERTY
Q	A
W	Z
A	Q
Z	W
:	M
M	:

tout le reste est inchangé.

```

100 REM INIT INTERPRETEUR EN RAM
-----
110 RESTORE
120 FOR I = 1 TO 836
130 READ A: POKE I,A: NEXT I
142
143 REM BASIC: C100-FFFF -> 4000-7EFF

150 POKE 60,0: POKE 61,193
160 POKE 62,255: POKE 63,255
170 POKE 66,0: POKE 67,64
180 CALL 760
185
190 REM C100-FFFF DEVIENT RAM
195 REM PUIS 4000-7EFF -> C100-FFFF

210 CALL 803
220
230 REM VERIFICATION ETAT DU CLAVIER

235 AZ = 0: SN = 0
240 IF ((PEEK(56) = 0) AND (PEEK(57) = 144)) THEN SN = 1
250 IF ((PEEK(36881) = 0) AND (PEEK(36882) = 144)) THEN SN = 1
260 IF ((PEEK(56) = 16) AND (PEEK(57) = 144)) THEN AZ = 1
270 IF ((PEEK(36868) = 16) AND (PEEK(36869) = 144)) THEN AZ = 1
499
500 REM MENU ET BRANCHEMENTS
-----
510 HOME
520 UTAB 2: HTAB 17: PRINT " * MENU * "
530 UTAB 2: HTAB 17: PRINT "-----"
540 UTAB 6
550 PRINT: PRINT TAB(11): "1) BASIC FRANCAIS"
570 PRINT: PRINT TAB(11): "2) CLAVIER AZERTY"
590 PRINT: PRINT TAB(11): "3) CLAVIER SONORISE"
600 PRINT: PRINT TAB(11): "4) MINUSCULES (M)"
620 PRINT: PRINT TAB(11): "5) QUIT"
700 UTAB 22: HTAB 12: PRINT " - VOTRE CH OIX ? - "

```



```

710 GET R#: FOR I = 1 TO 5: ZZ = PEEK(-16336): NEXT
720 R = VAL(R#)
730 IF R < 1 OR R > 5 THEN 710
740 UTAB 22: HTAB 12: PRINT SPC(20)
750 HTAB 7: UTAB 5 + 2 * R: PRINT "-"
760 ON R GOTO 1000,2000,7000,5000,800
800 HOME: END: REM

1000 REM CREATION BASIC FRANCAIS
-----
1010 RESTORE
1020 FOR I = 1 TO 69
1030 READ A: NEXT I
1040 INC = 0: ADR = 32768
1050 FOR I = 1 TO 129
1060 READ A#: L = LEN(A#)
1070 IF L > 1 THEN 1200
1080 A = ASC(A#) + 128
1090 POKE ADR + INC,A
1100 INC = INC + 1
1120 GOTO 1200
1200 FOR J = 1 TO L - 1
1210 A = ASC(MID$(A#,J,1))
1220 POKE ADR + INC,A
1230 INC = INC + 1
1240 NEXT J
1250 A = ASC(RIGHT$(A#,1)) + 128
1260 POKE ADR + INC,A
1270 INC = INC + 1
1280 NEXT I
1290
1300 REM MOTS CLES: 8000 -> C332

1320 POKE 60,000: POKE 61,120
1330 POKE 62,140: POKE 63,130
1340 POKE 66,146: POKE 67,195
1350 CALL 760
1390
1400 REM POUR ERROR ET BREAK

1410 POKE 50400,00: POKE 50719,50
1420 POKE 50720,32: POKE 50721,69
1430 POKE 50722,82: POKE 50723,82
1440 POKE 50724,69: POKE 50725,85
1450 POKE 50726,82: POKE 50730,69
1460 POKE 50735,65: POKE 50736,82
1470 POKE 50737,82: POKE 50738,69
1480 POKE 50739,84: POKE 50773,31
2000
2010 REM PATCHS MESSAGES D'ERREUR

2050 REM IDEM
2055 POKE 53910,13
2060 POKE 52529,20
2070 POKE 52957,35: POKE 54500,35
2080 POKE 54505,46
2090 POKE 56734,60
2095 POKE 50942,71
2100 POKE 52532,85
2110 POKE 54502,99
2120 POKE 54614,113

2130 POKE 57205,126
2140 POKE 54974,142
2150 POKE 53523,156
2160 POKE 55769,173
2170 POKE 55237,190
2180 POKE 51027,210
2190 POKE 54977,223
2200 GOTO 500: REM

5000 REM MINUSCULES AU CLAVIER
-----
5010 RESTORE
5020 FOR I = 1 TO 190
5030 READ A#: NEXT I
5040
5050 REM CARACT: F200-F400 -> 9200-9400

```

```

5060 POKE 60,0: POKE 61,242
5070 POKE 62,255: POKE 63,243
5080 POKE 66,0: POKE 67,146
5090 CALL 760
5100
5110 REM MODIFICATION DE L'ALPHABET

5140 FOR I = 37384 TO 37590
5150 READ A: POKE I,A: NEXT I
5160 POKE 61469,146
5190
5200 REM INITIALISATION DE M

5210 FOR I = 1 TO 48: READ A#: NEXT
5220 FOR I = 36928 TO 36958
5230 READ A: POKE I,A: NEXT
5240 POKE 1013,76: POKE 1014,64
5250 POKE 1015,144
5260 GOTO 500: REM

7000 REM SONORISATION CLAVIER
-----
7015 ON SN GOTO 7100
7020 POKE 36864,173: POKE 36865,48
7030 POKE 36866,192: POKE 36867,76
7040 Z = PEEK(56): POKE 36868,Z
7050 Z = PEEK(57): POKE 36869,Z
7060
7065 REM DETOURNER LA ROUTINE STANDARD

7070 POKE 56,0: POKE 57,144
7080 SN = 1: GOTO 500
7090
7100 HOME
7110 UTAB 10: PRINT "ATTENTION, CLAVIER DEJA SONORISE!"
7120 FOR I = 1 TO 3
7130 FOR J = 1 TO 30
7140 A = PEEK(-16336): NEXT J
7150 FOR J = 1 TO 60: NEXT J,I
7160 GOTO 500: REM

8000 REM CLAVIER AZERTY
-----
8015 ON AZ GOTO 8120
8020 RESTORE
8025 FOR I = 1 TO 406
8030 READ A#: NEXT I
8040 FOR I = 36880 TO 36926
8050 READ A: POKE I,A: NEXT I
8060 Z = PEEK(56): POKE 36881,Z
8070 Z = PEEK(57): POKE 36882,Z
8100 POKE 56,16: POKE 57,144
8105 AZ = 1: GOTO 500
8110
8120 HOME
8130 UTAB 10: PRINT "ATTENTION, CLAVIER DEJA AZERTY!"
8140 FOR I = 1 TO 3
8150 FOR J = 1 TO 30
8160 A = PEEK(-16336): NEXT J
8170 FOR J = 1 TO 60: NEXT J,I
8180 GOTO 500: REM

9010 REM ROUTINE LANGAGE MACHINE POUR MOVE ET ROM -> RAM

19000 DATA 169,0,169,177,60,145,66,32,1
19010 DATA 3,3,144,247,96,230,66,208,2,230,67,165,6
19020 DATA 0,197,62,165,61,229,63,230,60,208,2,230,
19030 DATA 61,96
19040 DATA 255,44,91,192,169,0,133,60,1
19050 DATA 69,64,133,61,169,255,133,62,169,126,133,
19060 DATA 63,169,0,133,66,169,193,133,67,169,0,169
19070 DATA 32,0,3,96
19080
19090 REM MOTS CLES DU BASIC FRANCAIS

```

```

19000 DATA FIN POUR AUTRE INFO DEMANDE
19010 DATA OFE,DIR,LIT,OR,TEATE,*,*
19020 DATA UA-EM,POINT,ALIN,ULN,ADR
19030 DATA HGR,MODUL,HPOINT,BESSINE
19040 DATA XDESSINE,HTAB,EFFACE,ROT=
19050 DATA ECH=,CHP,PISTE,NONPST
19060 DATA NORMAL,INVERSE,*,COUL,POF
19070 DATA UTAB,MARK=,MIN=,SIERR
19080 DATA REPREND,ACL,STR,UIT=,SOIT
19090 DATA UA-EN,EXEC,SI,DEBINFO,*,
19100 DATA UA-SP,RETOUR,REM,STOP,SELON
19110 DATA ATTD,CHARGE,SAUVE,DEF,MMET
19120 DATA ECRIT,CONT,LISTE,RAI,CARTE
19130 DATA NPG,TAB,*,JUSQUE,FIN,ESP
19140 DATA ALORS,EN,NON,PAS,*,*,*
19150 DATA ET,OU,*,*,*,*,*,*,*,*,*,*
19160 DATA LIB,ECRC,*,*,*,*,*,*,*,*,*
19170 DATA EXP,COS,SIN,TAN,ATN,MULT
19180 DATA LON,CHN,UAL,ASC,CAR#
19190 DATA GAUCHE,*,DROITE,*,MIL,*,*,*
20000 DATA NIMP,MP,MA
20010
20020 REM MESSAGES D'ERREUR

20050 DATA #AUTRE SS POUR
20055 DATA SYNTAXE
20060 DATA RETOUR SS UA-SP
20070 DATA PLUS D'INFO
20080 DATA VALEUR ERROREE
20090 DATA DEBOURDEMENT
20095 DATA MEMOIRE PLEINE
20100 DATA LIGNE INCONNUE
20110 DATA MAUVAIS INDICE
20120 DATA TABLEAU REDIM
20130 DATA DIVISION P. ZERO
20140 DATA DIRECT ILLEGAL
20150 DATA DESACCORD DE TYPE
20160 DATA CHAINE TR. LONGUE
20170 DATA FORMULE TR. COMPLEXE
20180 DATA NE PEUT CONT.
20190 DATA FONCT. INCONNUE
20195
20200 REM DATAS MINUSCULES

30000 DATA 0,0,0,28,32,60,34,60,0,2,2,7
30010 DATA 0,34,34,30,0,0,0,60,2,2,2,60,0,32,32,
30020 DATA 60,34,34,60,0,0,0,28,34,62,2,60,0,24,
30030 DATA 36,4,30,4,4,4,00,00,28,34,34,60,32,28,00

30010 DATA 2,2,30,34,34,34,0,0,0,12,
30020 DATA 0,0,0,28,0,16,0,24,16,16,18,12,0,2,34,
30030 DATA 18,14,18,34,0,12,0,8,0,8,28,0,0,0,54,4,
30040 DATA 2,42,34,34,0,0,0,30,34,34,34,0,0,0,20,
30050 DATA 34,34,28,0,0,30,34,34,30,2,2,
30060 DATA 0,0,60,34,34,60,32,32,0,0,0,50,6,2,2,2,
30070 DATA 0,0,0,60,2,20,32,30,0,4,4,30,4,4,36,24,0,
30080 DATA 0,0,34,34,34,50,44,0,0,0,34,34,34,20,0,0

30060 DATA 0,0,34,34,42,42,54,0,0,0,34,
30070 DATA 20,0,20,34,0,0,34,34,60,32,28,0,0,0,6
30080 DATA 2,16,0,4,62
30090
30000 REM ROUTINE LM -> CLAVIER AZERTY

40000 DATA 32,15,253,201,193,209,3,169,7
40010 DATA 209,96,201,209,209,3,169,193,96,201,210,
40020 DATA 209,3,169,215,96,201,215,209,3,169,219,9
40030 DATA 6/201,205,209,3,169,186,96,201,186,209,2
40040 DATA 1,69,205,96,32,0
45000
45010 REM ROUTINE LM -> M

50000 DATA 201,77,208,24,173,29,240,201
50010 DATA 242,240,0,169,242,141,29,240,76,80,144,
50020 DATA 169,146,141,29,240,32,177,0,96,76,149,21
50030 DATA 0

```

MASTER

TO 7

Un super mastermind au graphisme évolué et utilisant le crayon optique. Idéal pour les forts en thème ! Les règles du jeu sont dans le programme.

Pierre MILLARD



```

4 CLEAR,*,2
5 CLS
6 DEFGR$(0)=0,126,126,126,126,126,126,0
7 DEFGR$(1)=0,0,0,0,24,0,0,0
10 SCREEN 0,7,7
11
12 * PRESENTATION DU JEU *
13 *
15 CLS
20 LOCATE 9,8,0:ATTRB 1,1:PRINT"MASTERMI
ND":ATTRB0,0
30 LOCATE 6,14,0:PRINT"POUR COMMENCER:AP
PUEZ SUR UNE TOUCHE..."
40 Y=RND:IF INKEY#("<") THEN 41 ELSE 40
41 CLS:LOCATE 0,14,0:PRINT"VOULEZ VOUS
LES REGLES DU JEU ?(0 ou N)":A$=INPUT#(1
):IF A$("<")="0" AND A$("<")="N" THEN 41 ELSE IF
A$="0" THEN 2000
42 CLS:LOCATE 2,3,0:PRINT"VOUS POUVEZ CH
OISIR LA DIFFICULTE DU JEU"
43 LOCATE 2,5,0:PRINT"VOUS AVEZ LE CHOIX
ENTRE 2,3,4,5 ou
6 COULEURS REPARTIES SUR 2,3,4
5,6 ou 7 CASES"
44 LOCATE 2,10,0:PRINT"QUELS SONT VOS CH
OIX..."
45 LOCATE 0,13,0:INPUT "NOMBRE DE COULEU
RS":A:IF A(2 OR A(6 OR A(4) THEN L
OCATE 0,12,0:PRINT"Un entier compris ent
re 2 et 6..."PRINTSPC(40):GOTO 45
46 LOCATE 0,15,0:INPUT "NOMBRE DE CASES
":B:IF B(2 OR B(7 OR B(4) THEN LOCA
TE 0,14,0:PRINT"Un entier compris entre
2 et 7..."PRINTSPC(40):GOTO 46
47 LOCATE 6,18,0:PRINT"POUR CONTINUER: A
PUEZ SUR UNE TOUCHE..."
48 Y=RND:IF INKEY#("<") THEN 50 ELSE 48
49 * RECHERCHE D'UNE COMBINAISON**
50 FOR I=1 TO B

```

```

60 W(I)=(INT(1000*RND)/MOD A)
70 NEXT I
75 CLS
80 C=0
81
82 * DEFINITION ET ECRITURE DES ZONES *
83 * POUR LE CRAYON OPTIQUE *
84 *
90 FOR I=0 TO A-1
100 PEM I:(C,168)-(C+39,191)
110 BOXF(C,168)-(C+39,191),I:BOXF(C+0,17
1)-(C+31,188),7
120 C=C+48
130 NEXT I
131 PEM 6:(280,72)-(319,95):PEN 7:(280,1
04)-(319,127)
132 BOXF(280,72)-(319,95),4:BOXF(280,75)
-(311,92),7
133 BOXF(280,104)-(319,127),4:BOXF(280,1
07)-(311,124),7
134 LOCATE 36,10,0:PRINT"EFF":LOCATE 36,
14,0:PRINT"FIN"
136 *
137 * PROPOSITION FAITE PAR LE JOUEUR *
138 *
140 LOCATE 0,1,0:PRINT"propositions":LOC
ATE 16,1,0:PRINT"reponses"
145 K=0
150 K=K+1:COLOR 0
170 LOCATE 0,K+2,0:PRINT CHR$(129)
180 I=0
181 I=I+1:FOR J=1 TO 400:NEXT J
182 LOCATE 0,19,0:PRINT"DONNEZ VOTRE PRO
POSITION..."PRINT SPC(40)
183 IF I(0) THEN LOCATE 0,19,0:PRINT"Prop
osition terminée..."PRINT
Appuyez sur FIN ou EFF"
190 ONPEN GOTO 1000,1100,1200,1300,1400,
1500,1600,1700

```

```

200 GOTO190
210 GOTO181
215 FOR I=2#0 TO15:LOCATE I,K+2,0:PRINTC
HR$(129):NEXT I
220 LOCATE 0,19,0:PRINT SPC(80)
250
251 * RECHERCHE DE LA REPOSE PAR *
252 * L'ORDINATEUR *
253 *
300 G=0:H=0:FOR I=1 TO B:F(I)=0:G(I)=0:N
EXT I
310 FOR I=1 TO B
320 IF E(I)=W(I) THEN G=I+1:F(I)=1:G(I)=
1
330 NEXT I
340 FOR I=1 TO B
350 IF F(I)=1 THEN 400
360 FOR J=1 TO B
370 IF G(J)=1 THEN 390
380 IF E(I)=W(J) THEN H=H+1:G(J)=1:J=B
390 NEXT J
400 NEXT I
450 *
451 * ECRITURE DE LA REPOSE PAR *
452 * L'ORDINATEUR *
453 *
500 LOCATE 16,K+2,0:BEEP
510 FOR I=1 TO G
520 COLOR I:PRINT CHR$(128);SPC(1);
530 NEXT I
540 FOR I=1 TO H
550 COLOR 2:PRINT CHR$(128);SPC(1);
560 NEXT I
570 IF G=B THEN LOCATE 0,18,0:PLAY"DOMI
S":COLOR 0:PRINT"C'EST GAGNE..."PRINT
SPC(40):GOTO585
580 IF K=14 THEN LOCATE 0,18,0:PLAY"SOMI
S":COLOR 0:PRINT"VOICI LA SOLUTION:";
FOR I=1 TO B:COLOR W(I):PRINTCHR$(128);:N
EXT I:PRINT SPC(40):GOTO585
584 GOTO 150
585 LOCATE 0,19,0:COLOR 0:PRINT"POUR UNE
AUTRE PARTIE APPUYEZ":PRINT
SUR UNE TOUCHE":IF INKEY#="" THEN
N 585
586 CLS:LOCATE 0,14,0:PRINT"GARDEZ VOUS
LA MEME DIFFICULTE (0 ou N)":A$=INPUT#(
1):IF A$="0" THEN CLS:GOTO 47 ELSE IF A$
="N" THEN 42 ELSE 586
590 GOTO 150
900 *
901 * ANALYSE DES PROPOSITIONS *
902 * FAITES PAR L'INTERMEDIAIRE *
903 * DU CRAYON OPTIQUE ET ECRITURE *
904 * DU TEXTE CORRESPONDANT *
905 *
1000 IF I(0) THEN 190 ELSE E(I)=0:LOCATE

```

```

2#I-1,K+2,0:COLOR 0:PRINT CHR$(128):COL
OR 0,7:GOTO 210
1100 IF I(0) THEN 190 ELSE E(I)=1:LOCATE
2#I-1,K+2,0:COLOR 1:PRINT CHR$(128):COL
OR 0,7:GOTO 210
1200 IF I(0) THEN 190 ELSE E(I)=2:LOCATE
2#I-1,K+2,0:COLOR 2:PRINT CHR$(128):COL
OR 0,7:GOTO 210
1300 IF I(0) THEN 190 ELSE E(I)=3:LOCATE
2#I-1,K+2,0:COLOR 3:PRINT CHR$(128):COL
OR 0,7:GOTO 210
1400 IF I(0) THEN 190 ELSE E(I)=4:LOCATE
2#I-1,K+2,0:COLOR 4:PRINT CHR$(128):COL
OR 0,7:GOTO 210
1500 IF I(0) THEN 190 ELSE E(I)=5:LOCATE
2#I-1,K+2,0:COLOR 5:PRINT CHR$(128):COL
OR 0,7:GOTO 210
1600 I=I-1:IF I(0) THEN 180 ELSE LOCATE
2#I-1,K+2,0:PRINT "I=I-1:GOTO 210
1700 IF I(0) THEN I=I-1:GOTO 181 ELSE 21
5
1900 *
1901 * REGLES DU JEU *
1902 *
2000 CLS
2010 PRINT"VOUS AVEZ A DECOUVRIR UNE COM
BINAISON"
2020 PRINT"D'UN CERTAIN NOMBRE DE COULEU
RS"
2030 PRINT"REPARTIES SUR PLUSIEURS CASES"
2040 PRINT
2050 PRINT"VOUS PROPOSEZ UNE COMBINAISON"
2060 PRINT"DE COULEURS A L'ORDINATEUR"
2070 PRINT"A L'AIDE DU CRAYON OPTIQUE"
2080 PRINT
2090 PRINT"L'ORDINATEUR VOUS REPOND"
2100 COLOR 2:PRINTGR$(0):COLOR 0:PRINT"
POUR UNE BONNE COULEUR MAL PLACEE"
2110 COLOR 1:PRINTGR$(0):COLOR 0:PRINT"
POUR UNE BONNE COULEUR BIEN PLACEE"
2120 PRINT:PRINT
2130 PRINT"POUR EFFACER LA DERNIERE COUL
EUR:"
2140 PRINT"POINTEZ <EFF>"
2150 PRINT
2160 PRINT"POUR DEMANDER LA REPOSE:"
2170 PRINT"POINTEZ <FIN>"
2180 PRINT
2190 PRINT"AU BOUT DE 14 ESSAIS LA REPON
SE"
2200 PRINT"EST DONNEE AUTOMATIQUEMENT"
2205 PRINT:PRINT
2210 COLOR 1:PRINT"POUR CONTINUER, APPU
YEZ SUR UNE TOUCHE":COLOR 0
2230 IF INKEY#="" THEN 230 ELSE 42

```


GEANT

Lourd et volumineux le tout premier ordinateur, l'ENIAC effectuait la multiplication de deux nombres de dix chiffres. Le programme GRAND paru dans HEBDOGICIEL n° 20 permet d'en faire autant avec une machine tenant dans ma poche. (La touche de multiplication n'est efficace qu'avec deux nombres de cinq chiffres). GEANT est la réunion de deux programmes complémentaires. Le programme Lb1* Ter marque une nouvelle étape dans la manipulation des grands nombres : il effectue la multiplication de deux nombres de cinq cent chiffres chacun. Le résultat est débité en tranches de vingt chiffres et est stocké des registres 100 à 199. Stocker 1 dans le registre 00 c'est en fait y mettre 1×10^{490} .

L'imprimante est requise et avec elle l'exécution demande moins de trois heures. Le programme utilise le module d'extension de fonctions et quelques fonctions du HP 41 CX, mais il peut être adapté pour un HP 41 C pourvu de toute sa mémoire principale. Le produit peut donc s'approcher de 10^{1000} et la précision est totale.

Joseph HECTUS

Mode d'emploi : Faire SIZE 200, entrer le programme et le compacter, entrer les termes et faire Xeq* Ter. Le programme Lb1 CASES est une routine facilitant l'entrée des termes avant l'exécution du Lb1* Ter. Lb1 CASES équivaut pour la mémoire principale à la fonction étendre SAVEX, elle agit séquentiellement et en croissant. Lb1 CASES demande dans quel registre sera stocké le nombre de début ; après avoir inscrit le numéro du registre faire RUN. Pour le stockage proprement dit, mettre dans le registre X un nombre et faire RUN, inscrire le nombre suivant et faire RUN et ainsi de suite pour autant de nombres à stocker. DESCRIPTION DU PROGRAMME Lb1* Ter Ligne 3 à 5 : conditionnement de l'affichage.

Ligne 6 à 11 : suppression de tous les fichiers de la mémoire d'extension (Pas 08 : fonction EMDRIX). Ligne 12 à 32 : inversion de l'ordre des nombres constituant le 1^{er} terme de 50 registres en mémoire d'extension. Ligne 33 à 37 : conditionnement pour que la boucle de multiplication soit exécutée 50 fois pour une même partie du 2^e terme (Pas 28 : fonction CLRGX). Ligne 38 à 84 : multiplication partielle (Lb1* bis). Ligne 85 à 95 ainsi que 112 à 122 : addition partielle. Ligne 96 à 106 ainsi que 123 à 133 : addition de la retenue. Ligne 107 à 111 : conditionnement pour la fin de l'addition partielle. Ligne 134 à 143 : conditionnement après les tests de sortie de boucle. Ligne 144 à 151 : recherche de la 1^{ère} valeur non nulle du registre 100 vers le registre 199. Ligne 152 à 162 : impression de cette valeur si elle est située dans un registre impair. Ligne 163 à 179 : accumulation dans le registre tampon de la valeur située dans un registre pair. Si cette valeur est inférieure à 10 elle est complétée par des zéros. Ligne 180 à 195 : procédure identique à celui qui précède, mais pour les valeurs situées dans les registres impairs.

14:28 25.02	27 100.199	54 ST* T	81 X<> Z	108 DSE 00	135 DSE 04	162 ADV	189 ARCL X
01*LBL "GEANT"	28 XROM 25,50	55 ST* Z	82 FRC	109 RCL 00	136 GTO B	163*LBL 08	190 ATOX
02*LBL "* TER"	29 199	56 X<> L	83 +	110 STO 02	137 49	164 CLA	191 ARCL IND 00
03 SF 25	30 STO 00	57 INT	84 *	111 RCL 01	138 ST+ 00	165 RCL 00	192 ACA
04 CF 29	31 99.049	58 ST* 01	85 RCL IND 00	112 RCL IND 00	139 DSE 03	166 199	193 ADV
05 FIX 0	32 STO 03	59 *	86 1 E10	113 1 E10	140 GTO A	167 X<Y?	194 GTO 08
06*LBL 00	33*LBL A	60 INT	87 STO T	114 STO T	141 ADV	168 STOP	195 RTN
07 1	34 50	61 ST+ 01	88 -	115 -	142 48.802	169 ISG 00	196*LBL "CASES"
08 XROM 25,52	35 STO 04	62 X<> L	89 +	116 +	143 ST- 00	170 ARCL IND 00	197 CF 25
09 PURFL	36 CLX	63 FRC	90 STO L	117 STO L	144*LBL 06	171 10	198 "DEBUT A ?"
10 FS? 25	37 SEEKPT	64 X<>Y	91 X<0?	118 X<0?	145 RCL IND 00	172 ALENG	199 PROMPT
11 GTO 00	38*LBL B	65 INT	92 +	119 +	146 X*0?	173 -	200 .4
12 25	39 RCL 00	66 ST+ 01	93 STO IND 00	120 STO IND 00	147 GTO 07	174 10+X	201 +
13 "*"	40 STO 02	67 X<> L	94 ISG L	121 ISG L	148 ISG 00	175 CLA	202 STO L
14 .049	41 RCL IND 03	68 FRC	95 GTO 03	122 GTO 05	149 GTO 06	176 ARCL X	203*LBL 10
15 PRREGX	42 GETX	69 +	96*LBL 02	123*LBL 04	150 VIEW IND 00	177 ATOX	204 STOP
16*LBL 01	43 1 E5	70 X<>Y	97 DSE 02	124 DSE 02	151 STOP	178 ARCL IND 00	205 STO IND L
17 REGSWAP	44 STO T	71 INT	98 1	125 1	152*LBL 07	179 ACA	206 ISG L
18 .999	45 ST/ Z	72 1 E5	99 ST+ IND 02	126 ST+ IND 02	153 ACX	180*LBL 09	207 GTO 10
19 +	46 /	73 /	100 1 E10	127 1 E10	154 .1	181 CLA	208 .END.
20 DSE Y	47 FRC	74 +	101 RCL IND 02	128 RCL IND 02	155 ST+ 00	182 ISG 00	
21 GTO 01	48 ST* Z	75 INT	102 X*Y?	129 X*Y?	156 RCL 00	183 ARCL IND 00	
22 50.099	49 LASTX	76 ST+ 01	103 GTO 03	130 GTO 05	157 INT	184 10	
23 CRFLD	50 INT	77 X<> L	104 CLX	131 CLX	158 2	185 ALENG	
24 PRREGX	51 STO 01	78 FRC	105 STO IND 02	132 STO IND 02	159 MOD	186 -	
25 .049	52 X<> Z	79 1 E5	106 GTO 02	133 GTO 04	160 X=0?	187 10+X	
26 SAVERX	53 FRC	80 ST* Y	107*LBL 03	134*LBL 05	161 GTO 09	188 CLA	



HP 41

BOLIDE CIRCUS

Le but du jeu est de réaliser le maximum de tours de piste. Le sens du parcours est celui des aiguilles d'une montre. Le temps est limité à 2 minutes. A chaque sortie de piste, la voiture explose, vous faisant perdre de précieuses secondes. Quand le bolide ne clignote plus, il est prêt à repartir. A chaque tour, la voiture va de plus en plus vite. Néanmoins, vous pouvez accélérer en cours de jeu en maintenant les touches enfoncées.

Pierre-Marie BERNEZ



```

10 REM***JEU***
13 PRINT "J" : POKE36879,27
15 PRINT "*****";
17 PRINT "BOLIDE CIRCUS";
19 PRINT "*****";
20 PRINT "DIRIGEZ VOTRE BOLIDE A L'AIDE DES TOUCHES:"
25 PRINT "HAUT...A"
27 PRINT "BAS...Z"
30 PRINT "GAUCHE...C"
31 PRINT "DROITE...>"
34 PRINT "ACCELERATION EST OBTENUE EN LAISSANT ENFONCER LES TOUCHES"
35 PRINT "BONNE CHANCE"
50 FOR I=1 TO 9999 : NEXT
100 G=36874:H=7680:CO=38400:POKEG+4,15:PRINT "MEILLEZ PATIENTER SVP":GO
SUB600

```

```

120 PRINT "J"; POKEG+5,59
140 PRINT "*****";
160 PRINT "*****";
180 PRINT "*****";
200 PRINT "*****";
220 PRINT "*****";
240 PRINT "*****";
260 PRINT "*****";
280 PRINT "*****";
300 PRINT "*****";
320 PRINT "*****";
340 PRINT "*****";
360 PRINT "*****";
380 PRINT "*****";
400 PRINT "*****";
420 PRINT "*****";
440 PRINT "*****";
460 PRINT "*****";
480 PRINT "*****";
500 PRINT "*****";
520 PRINT "*****";
540 PRINT "*****";
560 PRINT "*****";
580 PRINT "*****";:GOTO600

```

```

600 POKE36869,255:POKE52,28:POKE56,28
620 A=7168:FOR I=ATOR+511:POKEI,PEEK(I+25600):NEXT
640 FOR L=0 TO 47:READ F:POKEA+L,F:NEXT:RETURN
660 DATA60,255,255,60,60,231,255,255,103,103,255,251,251,255,103,103
670 DATA1,2,4,8,8,4,2,1,0,0,0,170,85,0,0,0
680 X=9:Y=20:B=1:Z=9:W=20:T=0:TS=0:TT=0:SC=0:NT=0:PRS=0:IM=0:IN=0:VI=0
700 POKEH+X+Y*22,B:POKECO+X+Y*22,0
720 POKEG,128
740 IFSC=0 THEN I#="000000"
760 TT=VAL(TI#):IFTT>200GOTO1300
780 IFT=29 THEN D=-1:E=0:B=1:GOTO880
800 IFT=37 THEN D=1:E=0:B=3:GOTO880
820 IFT=17 THEN D=0:E=-1:B=0:GOTO880
840 IFT=33 THEN D=0:E=1:B=2:GOTO880
860 GOTO1140
880 X=X+D:Y=Y+E:U=H+X+22*Y:UU=PEEK(U)
900 IFUU=42 THEN I220
920 IFUU=5 THEN PAS=1:IM=1
940 IFUU=4 AND PAS=0 THEN I220
960 IFUU=4 AND PAS=1 THEN PAS=0:NT=NT+1:IN=1
980 FOR L=1 TO 220-(TS#5)-(NT#40):NEXT
1000 POKEU,B:POKEG,100+TS/15:POKEU+30720,0
1020 HH=H+Z+22*W:POKEHH,32
1040 IFNI=1GOTO1100
1060 IFNI<1GOTO1120
1080 IFNI=1 THEN POKEHH,5:IM=0:GOTO1120
1100 IFNI=1 THEN POKEHH,4:IN=0
1120 Z=X:W=Y:K=T:MI=IM:NI=IN
1140 T=PEEK(203):IFT<K THEN TS=40
1160 TS=TS+15:IFT=64 THEN K=TS=0
1180 IFT<0 THEN SC=SC+1
1200 GOTO740
1220 POKEG,0:POKEG+3,220:FOR L=15 TO 0 STEP -1:POKEG+4,L:POKEH+Z+22*W,32
1240 FOR I=1 TO 50:NEXT:POKEH+Z+22*W,B:POKECO+Z+22*W,2:NEXT
1260 POKEG+3,0:POKEG+4,10:POKECO+Z+22*W,0
1280 T=0:K=0:D=0:E=0:X=Z:Y=W:VI=VI+1:GOTO1140
1300 POKE36869,240:POKEG,0
1320 PTS=NT*SC-VI*10+NT*40+SC
1325 IFPTS<0 THEN PTS=0
1330 POKEG+5,27:PRINT "*****";
1335 PRINT "VOTRE SCORE:";PRINT "*****":PRINT "PTS"
1337 PRINT "*****";PRINT "*****"
1340 PRINT "UNE AUTRE PARTIE/N?"
1345 PRINT "BOLIDE CIRCUS...Z"
1350 IFPEEK(197)=52 THEN POKE36869,255:CLR:GOTO100
1360 IFPEEK(197)=28 THEN PRINT "A BIENTOT,":END
1380 GOTO1350

```

VIC 20

Suite de la page 7

```

4000 REM *****
4010 REM # SAUVEGARDE #
4025 DIM U(59):FOR N=1 TO 24:L
ET Y(N)=U(N):LET Y(N+24)=R(N):
NEXT N:LET Y(49)=C:LET Y(50)=T
0:LET Y(51)=J:FOR N=1 TO 10:L
ET Y(N+51)=J(N):NEXT N
4300 SAVE "NOISETTES" LINE 7100
4400 SAVE "N" CODE 32256,300
4405 SAVE "N" CODE USA "A",64
4410 SAVE "N" DATA A$(1)
4415 SAVE "N" DATA H$(1)
4420 SAVE "N" DATA Y(1)
4430 GO TO 500
5000 REM
5010 REM LISTE DES OPERATIONS
5025 CLS

```

```

=LEN P$:FOR N=1 TO W:POKE I+N,
CODE P$(N):NEXT N:POKE I+W+1,2
55:LET W=USR 32256:RETURN
7100 CLEAR 32256
7201 LOAD "N" CODE USA "A"
7203 LOAD "N" DATA A$(1)
7204 LOAD "N" DATA H$(1)
7205 LOAD "N" DATA Y(1)
7210 DIM J(10):DIM JS(10):FOR
N=1 TO 10:LET J(N)=Y(N+51):LET
JS(N)=CHR$(J(N)+30):NEXT N
7215 DIM U(24):DIM R(24):FOR N
=1 TO 24:LET U(N)=Y(N):LET R(N)
=U(N+24):NEXT N:LET C=Y(49):
LET T=Y(50):LET Y(51)
7400 GO TO 50
8000 FOR N=150 TO 50 STEP -30
9010 PLOT 0,N:DRAW 255,0
9020 NEXT N
9030 RETURN
9000 BEEP .1,1:BEEP .1,1:RETUR

```

SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS:

```

10 FOR I=1 TO 8
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 79,80,69,82,
65,78,68,69

```



POKER

Avec un peu de chance, vous pouvez gagner de quoi vous offrir un SINCLAIR QL! Sinon, ne revendez pas votre ZX81!
Dominique CORDAILLAT

Description :
Une fois le programme en mémoire faire RUN.
Il apparait le mot POKER qui reste environ 2 à 3 secondes puis apparaissent quelques lignes expliquant l'entrée des données du jeu, appuyer "C", l'ordinateur vous propose la règle du jeu "P" ou sinon "", vous demande la somme que l'on veut engager et la mise de départ.
Appuyer "J". A partir de ce moment, le ZX dessine les cartes de dos, les cadres CREDIT et MISE, avec un crédit déjà décompté de la mise de départ. Il passe aussitôt en mode Fast pour choisir la carte puis les affiche à l'écran.

Il y a maintenant plusieurs cas :
- soit vous n'avez pas gagné, il vous demande quelles cartes vous voulez changer.
- soit vous avez gagné, vous pouvez : encaisser directement ou changer des cartes ou faire quitte ou double.

Pour changer des cartes, il suffit de mettre les numéros des cartes à changer les uns après les autres puis Newline et les cartes seront changées.

Si vous n'avez toujours pas gagné, le ZX vous demande votre nouvelle mise et on recommence.

Si vous avez gagné vous pouvez soit encaisser, soit faire quitte ou double.

Si vous choisissez quitte ou double, les cartes se retournent, et le ZX vous demande noir (N) ou blanc (B), puis il apparait pendant 2 à 3 secondes, la couleur qu'a choisi le ZX sur la carte du milieu. Si vous avez gagné, vous pouvez recommencer, sinon la mise passe à zéro et il vous redemande la mise.

Quand il ne vous reste plus de crédit, 3 zéros clignotent et le ZX vous demande si vous voulez rejouer ou arrêter. Si vous voulez rejouer, il repart à zéro.

Remarques :
Le ZX affiche ce que vous avez gagné.
Les tests prévus pour bien respecter la règle du jeu du POKER (on ne change pas 5 cartes, ni 4 sans avoir d'AS)
Il est préférable de ne pas miser plus d'un million de \$ sinon il y a interférence entre le cadre MISE et CREDIT.



ZX 81

```

15 RAND
19 GOSUB 5000
20 PRINT AT 21,15;"PAR D.CORDA
ILLAT"
30 PAUSE 150
40 CLS
50 DIM B$(5,2)
52 DIM M$(2)
53 DIM H$(2)
55 DIM K(5)
60 DIM AS(17)
100 DIM AS(17)
110 LET AS=" 7 8 9 10U D R AS"
115 LET OUT=0
120 GOSUB 1400
130 GOSUB 1900
140 GOTO 180
150 IF VAL CS(=0 THEN GOTO 590
151 LET DS="0"
152 GOSUB 1200
153 IF OUT=1 THEN GOTO 160
154 FOR D=1 TO 5
157 GOSUB 5000
158 NEXT D
160 PRINT AT 13,3;"
175 PRINT AT 13,3;"
180 GOSUB 1200
190 FAST
200 FOR D=1 TO 5
210 GOSUB 1700
220 FOR O=1 TO D
230 FOR F=0 TO D-1
240 IF B$(O)=B$(F+1) AND B$(O)=B
(F+1) THEN GOTO 210
250 NEXT F
260 NEXT O
270 NEXT D
280 SLOW
290 FOR D=1 TO 5
300 GOSUB 2000
310 NEXT D
320 GOSUB 3000
325 SLOW
330 IF R=1 THEN GOTO 430
340 IF R=0 THEN PRINT AT 14,3;"
VOULEZ-VOUS ENCAISSER (E)";AT 15
7;"CHANGER DES CARTES (C)";AT 1
6,7;"DOUBLER (D)";
343 IF INKEYS="E" THEN GOTO 370
344 IF INKEYS="C" THEN GOTO 420
345 GOTO 342
350 PRINT AT 14,3;"
351 GOSUB 2200
352 GOTO 380
370 PRINT AT 14,3;"
;AT 15,7;"
;AT 16,7;"
380 LET SA=VAL CS
385 IF SA=VAL DS
390 LET SA=SA+(SH*55)
400 LET CS=STRS SA

```

```

410 GOSUB 1900
420 GOTO 600
420 PRINT AT 14,3;"
;AT 15,7;"
;AT 16,7;"
430 PRINT AT 13,3;"QUELLES CART
ES VOULEZ-VOUS CHANGER ? (123
43)
435 INPUT FS
438 IF FS=" " THEN GOTO 560
440 PRINT AT 13,3;"
441 FOR I=1 TO LEN FS
442 IF VAL FS(I)<1 AND VAL FS(I
) >2 AND VAL FS(I)<3 AND VAL F
S(I) <4 AND VAL FS(I) <5 THEN GO
TO 430
443 NEXT I
450 IF LEN FS<5 THEN GOTO 460
455 PRINT AT 13,3;"TRICHEUR...O
N NE CHANGE PAS 5 CARTES,JE VOUS
PRENDRAI LA MISE.
460 PAUSE 200
467 GOTO 560
468 LET N=0
470 FOR M=1 TO 5
480 IF B$(M)="AS" THEN LET N=N+
1
490 NEXT M
500 IF N<1 AND LEN FS=4 THEN GO
TO 800
502 LET AS=0
503 FOR I=1 TO LEN FS
504 IF B$(VAL FS(I))="AS" THEN
LET AS=AS+1
505 NEXT I
506 IF LEN FS=4 AND AS=0 THEN G
OTO 510
507 IF LEN FS=4 AND AS=1 AND N<
=1 THEN GOTO 4000
510 FOR L=1 TO LEN FS
511 LET D=VAL (FS(L))
512 GOSUB 5000
513 NEXT L
515 FOR L=1 TO LEN FS
520 LET D=VAL (FS(L))
525 LET Z=B$(D)
526 LET Z=B(D)
530 GOSUB 1700
540 FOR F=1 TO 5
550 IF B$(F)=B$(D) AND B(D)=B(F
) AND D<F THEN GOTO 530
555 IF B$(D)=Z AND B(D)=Z THEN
GOTO 530
560 NEXT F
570 GOSUB 2000
580 NEXT L
585 FAST
590 GOSUB 3000
595 SLOW
600 IF R=1 THEN GOTO 660
610 IF R=0 THEN PRINT AT 14,3;"
QUITTE (Q) OU DOUBLE (D) ?
620 IF INKEYS="Q" THEN GOTO 380
630 IF INKEYS="D" THEN GOTO 645
640 GOTO 620
645 GOSUB 2200
650 GOTO 380
660 LET SA=VAL CS
665 LET SA=VAL DS
670 GOTO 480
680 GOTO 150
690 FOR T=1 TO 10
700 PRINT AT 20,1;"
701 PAUSE 20
702 PRINT AT 20,1;"000"
710 NEXT T
715 PAUSE 150
720 CLS
730 PRINT AT 6,6;"
;AT 6,6;"VOULEZ-VOUS";AT 10
7;"REJOUER (J)";AT 11,7;"ARRÊT
ER (A)";
740 IF INKEYS="J" THEN GOTO 48
750 IF INKEYS="A" THEN GOTO 760
760 GOTO 740
765 CLS
770 STOP
800 PRINT AT 13,3;"TRICHEUR...V
OUS CHANGEZ 4 CARTES SANS AVOIR
D."AS";JE VOUS PRENDS LA MISE.
810 PAUSE 200
820 GOTO 660
830 PRINT AT 13,3;"ON NE MISE P
AS PLUS D'ARGENT QUE CE QU'ON
EN A.
835 PAUSE 200
840 GOTO 150
850 PRINT AT 13,3;"RADIN...MISE
Z PLUS FORT."
875 PAUSE 150
880 GOTO 150
890 CLS
901 PRINT "VOUS DEPOSEZ DE 5 C
ARTES VOUS DEVEZ REALISER
LES FIGURES SUIVANTES:"
902 PRINT AT 5,3;"-DEUX PAIRES"
904 PRINT AT 6,3;"-BRELAN (EX:
U U U 7 8)"
906 PRINT AT 7,3;"-SUITE (EX:1
0 U D R AS)"
908 PRINT AT 8,3;"-COULEUR (EX
: 5 CARTES A COEUR)"
910 PRINT AT 10,3;"-FULL (EX:U
U U R)"
912 PRINT AT 11,3;"-CARRE (EX:
AS AS AS AS 7)"
914 PRINT AT 12,3;"-QUINTE FLUS
H (SUITE MEHE COULEUR)"
916 PRINT AT 14,3;"-FLUSH ROYAL
E (QUINTE FLUSH A L'AS)"
920 PRINT AT 16,3;"POUR CONTINU
ER APPUYER "C"
925 IF INKEYS<"C" THEN GOTO 92
5
930 CLS
935 GOTO 1430
940 REM
1000 FOR G=0 TO (LEN CS+1)
1010 PRINT AT 19,(1+G);CHRS 3;AT
21,(1+G);CHRS 131
1020 NEXT G
1030 PRINT AT 19,0;CHRS 7;AT 19
(LEN CS-3);CHRS 132;AT 2
1,0;CHRS 130;AT 21,(LEN CS+3);CH
RS 129;"
1040 PRINT AT 20,1;CS;"$
;AT 10,0;"CREDIT"
1050 RETURN
1100 REM
1200 FOR G=0 TO (LEN DS+1)
1210 PRINT AT 19,(1+G);CHRS 3;AT
21,(1+G);CHRS 131
1220 NEXT G
1230 PRINT AT 19,0;CHRS 7;AT 19
(LEN DS-3);CHRS 132;AT 21,0;CHRS
130;AT 21,(LEN DS+3);CHRS 131
1240 PRINT AT 20,1;DS;"$
;AT 10,0;"CREDIT"
1250 RETURN
1300 REM
1400 PRINT AT 19,0;CHRS 7;AT 19
(LEN DS+1)
1410 PRINT AT 21,(1+G);CHRS 3;AT
21,(1+G);CHRS 131
1420 PRINT AT 21,0;CHRS 7;AT 21
(LEN DS+1)
1430 PRINT AT 21,0;CHRS 7;AT 21
(LEN DS+1)
1440 PRINT AT 21,0;CHRS 7;AT 21
(LEN DS+1)
1450 PRINT AT 21,0;CHRS 7;AT 21
(LEN DS+1)
1460 PRINT AT 21,0;CHRS 7;AT 21
(LEN DS+1)
1470 PRINT AT 21,0;CHRS 7;AT 21
(LEN DS+1)
1480 PRINT AT 21,0;CHRS 7;AT 21
(LEN DS+1)
1490 PRINT AT 21,0;CHRS 7;AT 21
(LEN DS+1)
1500 PRINT AT 21,0;CHRS 7;AT 21
(LEN DS+1)

```

```

1540 PRINT AT 11,2;CHRS 157;AT 1
1,8;CHRS 158;AT 11,14;CHRS 159;A
T 11,20;CHRS 160;AT 11,26;CHRS 1
61
1605 FOR D=1 TO 5
1606 GOSUB 5000
1607 NEXT D
1610 RETURN
1620 REM
1630 LET A=INT (8*AND)+1
1710 LET B(D)=AS(A*2) TO (A*2
+1)
1720 LET B(D)=INT (4*AND)+1
1730 RETURN
1900 REM
2000 LET E=0+(10-1)*5
2010 PRINT AT 1,5;"
;AT 2,E;"
;AT 2,E+1;B$(D)
2020 IF B(D)=1 THEN GOTO 2050
2030 IF B(D)=2 THEN GOTO 2070
2040 IF B(D)=3 THEN GOTO 2080
2050 IF B(D)=4 THEN GOTO 2090
2060 PRINT AT 5,E;"
;AT 6,E;"
;AT 7,E;"
;AT 8,E;"
2065 RETURN
2070 PRINT AT 5,E;"
;AT 6,E;"
;AT 7,E;"
;AT 8,E;"
2075 RETURN
2080 PRINT AT 5,E;"
;AT 6,E;"
;AT 7,E;"
;AT 8,E;"
2085 RETURN
2090 REM
2100 FOR D=1 TO 5
2101 GOSUB 5000
2102 NEXT D
2110 LET OUT=1
2120 LET SH=VAL DS
2130 LET SN=SH
2135 LET P=AND
2140 IF P<0.5 THEN LET P=CHRS 5
1
2240 IF P>0.5 THEN LET P=CHRS
39
2242 PRINT AT 14,3;"NOIR (N) OU
BLANC (B) ?
2244 IF INKEYS="N" THEN GOTO 225
0
2246 IF INKEYS="B" THEN GOTO 225
4
2248 GOTO 2244
2250 LET G=CHRS 51
2252 GOTO 2253
2254 LET G=CHRS 39
2255 PRINT AT 1,13;"
;AT 2,
13;"
;AT 3,13;"
;AT 4,
13;"
;AT 5,13;"
;AT 6,
13;"
;AT 7,13;"
;AT 8,
13;"
2264 IF P<CHRS 39 THEN PRINT AT
3,14;"
;AT 4,14;"
;AT 5,1
4;"
2265 IF P<CHRS 39 THEN PRINT AT
3,14;"
;AT 4,14;"
;AT 5,1
4;"

```

```

2266 PAUSE 150
2267 LET D=3
2268 GOSUB 5000
2270 IF G<P THEN LET SH=0
2275 IF G<P THEN LET SH=SH+2
2280 GOSUB 1200
2285 IF SH=0 THEN GOTO 2350
2300 PRINT AT 14,3;"QUITTE (Q) O
U DOUBLE (D) ?
2310 IF INKEYS="Q" THEN GOTO 235
0
2320 IF INKEYS="D" THEN GOTO 222
5
2330 GOTO 2310
2350 RETURN
2360 REM
2370 LET SS=0
2380 LET FS=0
2390 LET HS=" "
2400 LET MS=" "
2410 FOR I=1 TO 4
2415 LET K(I)=0
2420 FOR J=1 TO 5
2430 IF B$(I)=B$(J) THEN LET K(I
) <K(I)+1
2431 IF K(I)=2 THEN LET NS=B$(I)
2440 NEXT J
2450 NEXT I
2455 FOR I=1 TO 4
2460 IF K(I)=1 AND B$(I) <NS THE
N LET MS=B$(I)
2465 NEXT I
2470 FOR I=1 TO 4
2475 IF K(I)=2 THEN GOTO 3340
2480 IF K(I)=2 THEN GOTO 3120
2485 IF K(1)=1 AND K(2)=2 OR K(1
)=1 AND K(3)=2 THEN GOTO 3120
2490 IF K(1)=1 THEN GOTO 3160
2500 NEXT I
2510 FOR I=1 TO 4
2515 FOR J=1 TO 4
2520 IF K(I)=2 AND K(J)=1 AND MS
<NS THEN GOTO 3370
2525 IF K(I)=2 AND K(J)=0 THEN G
OTO 3400
2530 NEXT J
2535 NEXT I
2540 FOR J=1 TO 4
2545 IF K(J)=2 AND K(I)=1 AND I<
J THEN GOTO 3430
2550 NEXT J
2555 FOR X=0 TO 3
2560 LET FS=0
2565 FOR A=1 TO 5
2570 FOR J=1 TO 5
2575 IF B$(J)=B$(A*2) TO ((A*2
+1)) THEN GOTO 3220
2580 GOTO 3250
2585 LET FS=FS+1
2590 IF FS=5 THEN GOTO 3280
2595 GOTO 3260
2600 NEXT J
2605 NEXT A
2610 NEXT X
2615 IF FS=5 AND B(1)=B(2) AND B
(2)=B(3) AND B(3)=B(4) AND B(4)=
B(5) AND X=3 THEN GOTO 3460
2620 IF FS=5 AND B(1)=B(2) AND B
(2)=B(3) AND B(3)=B(4) AND B(4)=
B(5) AND X<3 THEN GOTO 3520
2630 IF FS=5 AND NOT (B(1)=B(2)=
B(3)=B(4)=B(5)) THEN GOTO 3490
2635 IF B(1)=B(2) AND B(2)=B(3)
AND B(3)=B(4) AND B(4)=B(5) THEN
GOTO 3550
2640 LET R=1
2650 RETURN
2655 REM
2660 PRINT AT 13,3;"
;B
$(I);
3350 LET SS=50
3360 RETURN
3370 PRINT AT 13,3;"
;M$(I);
3380 LET SS=30
3390 RETURN
3400 PRINT AT 13,3;"
;B$(I);
3410 LET SS=6
3420 RETURN
3430 PRINT AT 13,3;"
;B$(I);
;B$(J);
3440 LET SS=3
3450 RETURN
3460 PRINT AT 13,3;"
3470 LET SS=500
3480 RETURN
3490 PRINT AT 13,3;"
3500 LET SS=10
3510 RETURN
3520 PRINT AT 13,3;"
3530 LET SS=100
3540 RETURN
3550 PRINT AT 13,3;"
3560 LET SS=20
3570 RETURN
4000 PRINT AT 13,3;"ON DOIT GARD
ER L'AS..."
4010 PAUSE 150
4020 GOTO 430
4900 REM
5000 LET E=0+(10-1)*5
5010 PRINT AT 1,E;"
;AT 2,E;"
;AT 3,E;"
;AT 4,E;"
;AT 5,E;"
;AT 6,E;"
;AT 7,E;"
;AT 8,E;"
5020 RETURN
5030 REM
5040 LET L=(2*SH)
5050 REM
6000 DIM L$(255)
6010 LET L="
6020 PRINT AT 6,0;L$
6030 RETURN
7000 RUN

```

CALCUL MENTAL

PC 1251

Un programme qui vous demandera de réviser vos notions de calculs rapide et de soigner vos réflexes. Vous pourrez sans doute, grâce à lui, constater que le PC 1211+40 donne PC 1251 à partir de ce numéro... Pour le mode d'emploi, suivez le guide !



Michel DUPONT

```

T:REM *****
25:"A": PAUSE " CAL
CUL MENTAL"
70:PAUSE "***** MEN
U *****"
75:CLER : WAIT 120:
RANDOM : DIM M$(9)*9
80:INPUT "SOUST/DIV/MEL
ANGE/FIN "IS:
90:VS=LEFTS (M$(1)
100:IF VS="F" GOTO 600
110:IF VS="S" GOTO 160
120:IF VS<"D" AND VS<"
M" PRINT "1 LETTRE
S.V.P.": GOTO 80
131:INPUT "QUELLES TABLE
S DE DIV. ?";M$(0)
132:L=LEN M$(0)
134:FOR N=1 TO L
135:I=ASC MID$(M$(0),N
,1): IF I<49 OR I>57
PRINT "TABLES DE 1 A
9 S.V.P.": GOTO 13
1
136:NEXT N
160:INPUT "NOMBRE D'OPE
RATIONS: "IG
170:IF G<1 OR G>20 PRINT
" G < NBR < 21 S.V
.P.": GOTO 160
190:INPUT "TEMPS LIMITE
O/N ? "IO:
200:TS=LEFTS (O$(1)
220:IF TS="N" GOTO 300
225:IF TS<"O" GOTO 190
230:INPUT "TEMPS EN SECO
NDES: "IH
240:IF H<1 OR H>15 PRINT
" H < TPS < 16 S.V
.P.": GOTO 230
260:PRINT "***** ATTENT
ION *****"
265:PAUSE " QUAND TU A
S TROUVE"
270:PAUSE " LAISSE TO
N DOIGT"
275:PAUSE " SUR LA
TOUCHE"
295:REM
*****
BOUCLE ET SCORE
300:FOR N=0 TO G-1
305:ES="2B< RND 10)-1
310:IF VS="S" GOTO 330
315:IF VS="M" LET R=RND
2: IF R=1 GOTO 330
320:JS="*"
325:A=VAL MID$(M$(0),
RND L,1):C=A*B
327:GOTO 340
330:JS="*"
335:C=(RND 90)+9:A=C-3
340:K=STRS C+JS+STRS
A+M:TS=STRS B
350:WAIT (N+64): PRINT "
IK$
355:IF H<0 LET ES=
INKEYS: GOTO 370
357:CALL 811E0
360:E=INKEY$
364:IF E=CALL 811E5:
WAIT 120: GOTO 400
368:GOTO 360
370:WAIT 120
390:IF E="*" BEEP 1:
PRINT " TROP
TARD": PRINT "
IK$IT$": GOTO 46
0
400:IF E="S" PRINT "
BIEN BIEN":D=D+
1: GOTO 460
410:BEEP 3: PRINT "
FAUX FAUX"
430:PRINT K$IT$": ET N
ON PAS "IE$
460:NEXT N
500:PAUSE "***** TERM:
NE *****"
520:PRINT " SCORE "
I STR$ DIT$": STR$ G
I: GOTO 70
600:PRINT " AU RE
VOIR": END
3486- MEN 1320.

```



DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

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

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

SOFT-PARADE ©

APPLE

1. LODE RUNNER	(Ormond Electronics)	A J M ++	390,00
2. CHOPLIFTER	(Ormond Electronics)	A J M ++	390,00
3. PINBALL CONSTRUCTION	(Ariosoft)	A J M ++	450,00
4. PACMAN	(Ariosoft)	A J M ++	369,00
5. MRS PACMAN	(Ariosoft)	A J M ++	369,00
6. AZTEC	(Ormond Electronics)	A J M ++	430,00
7. WAY NAVY	(Ormond Electronics)	A J M ++	390,00
8. AXIS ASSASSIN	(Ariosoft)	A J M ++	450,00
9. DROL	(Ariosoft)	A J M ++	430,00
10. HARD HAT MACK	(Ariosoft)	A J M ++	450,00
11. ONE-ON-ONE	(Ariosoft)	A J M ++	450,00
12. TEMPLE D'APSHAI	(Vifi-softiciel)	F J V R	365,00
13. TIME ZONE	(Ormond Electronics)	A J M ++	1000,00
14. IFR, SIMULATEUR DE VOL	(Vifi-softiciel)	F J V R	365,00
15. FLIGHT SIMULATEUR II	(Ormond Electronics)	A J M ++	430,00
16. MASK OF THE SUN	(Ormond Electronics)	A J M ++	430,00
17. CHOCS DES MULTINATIONALES	(Vifi-softiciel)	F J V R	365,00
18. LES VAUTOURS	(Vifi-softiciel)	F J V R	295,00
19. A.E.	(Ormond Electronics)	A J M ++	390,00
20. ZAXXON	(Ormond Electronics)	A J M ++	410,00

EDUCATIFS

LA BELLE AU BOIS DORMANT	(Vifi) J'apprends à lire et à raconter	F J V R L	385,00
HANSEL ET GRETEL	(Vifi) J'apprends à lire et à raconter	F J V R L	385,00
EDI-LOGO	(Ediciel) Le langage des enfants et des parents	F J V R L	1490,00

ATARI

1. O'BERT	MODULE (Parker)	A J M ++	450,00
2. SUPER COBRA	MODULE (Parker)	A J M ++	450,00
3. POPEYE	MODULE (Parker)	A J M ++	480,00
4. SPAR BUGS	MODULE (Romok)	A J M ++	398,00
5. SEA CHASE	MODULE (Romok)	A J M ++	398,00

CANON

HEBDOGICIEL SOFTWARE CANON X07 N° 1	F J V R Y	150,00
-------------------------------------	-----------	--------

COMMODORE 64

1. LODE RUNNER	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	490,00
2. CHOPLIFTER	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	490,00
3. PACMAN	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	369,00
4. MRS PACMAN	DISK (Ariosoft)	A J M ++	450,00
5. PINBALL CONSTRUCTION	DISK (Ariosoft)	A J M ++	450,00
6. ARCHON	DISK (Ariosoft)	A J M ++	450,00
7. AXIS ASSASSIN	DISK (Ariosoft)	A J M ++	450,00
8. HARD HAT MACK	DISK (Ariosoft)	A J M ++	450,00
9. HU'BERT	K7 (Loricels)	F J V R	1200,00
10. HUSTLER	K7 (Ere)	A J M ++	95,00
11. RADAR RAT RACE	MODULE (Ere)	A J M ++	1700,00
12. JEEP	K7 (Loricels)	F J V R	1200,00
13. BUGABOO	K7 (Ere)	A J M ++	95,00
14. BOUNZY	K7 (Loricels)	F J V R	1200,00
15. ZAXXON	DISK (Ariosoft)	A J M ++	380,00
16. ZAXXON	K7 (Ariosoft)	A J M ++	380,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE COMMODORE N° 1

COMMODORE N° 1	F J V R	150,00
----------------	---------	--------

VIC 20

1. LODE RUNNER	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	295,00
2. CHOPLIFTER	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	295,00
3. PACMAN	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	369,00
4. MRS PACMAN	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	369,00
5. BUGABOO	K7 (Ere)	A J M ++	95,00
6. A.E.	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	295,00

ORIC 1/ ATMOS

1. AIGLE D'OR	K7 (Loricels)	F J V R	180,00
2. MISSION DELTA	K7 (Ere)	A J M ++	95,00
3. GASTRONOM	K7 (Loricels)	F J V R	95,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N° 1

ORIC/ATMOS N° 1	F J V R	150,00
-----------------	---------	--------

HEBDOGICIEL SOFTWARE CHATEAU DU DIABLE

CHATEAU DU DIABLE	F J V R	90,00
-------------------	---------	-------

HEBDOGICIEL SOFTWARE CENTRALE ATOMIQUE

CENTRALE ATOMIQUE	F J V R	90,00
-------------------	---------	-------

SPECTRUM

1. ANDROIDE	K7 (Ere)	F J V R	75,00
2. INTERCEPTEUR COBALT	K7 (Ere)	F J V R	75,00
3. MANOIR DU GENIUS	K7 (Loricels)	F J V R	140,00
4. BUGABOO	K7 (Ere)	A J M ++	95,00
5. MANAGER	K7 (Ere)	F J V R	140,00

EDUCATIFS

CROQUE NOMBRES	K7 (Vifi) Faire des opérations à partir de 6 ans	F J V R	125,00
LA COURSE DU ROBOT	K7 (Vifi) Multiplications à partir de 6 ans	F J V R	125,00
COMBIEN FONT ?	K7 (Vifi) S'amuser avec les nombres de 4 à 8 ans	F J V R	125,00
DES EN CHUTE LIBRE	K7 (Vifi) Jeu rapide sur les nombres de 4 à 8 ans	F J V R	125,00

TEXAS TI/99

1. O'BERT	MODULE (Parker)	A J M ++	420,00
2. MOONSWEEPER	Ormond Electronics	A J M ++	250,00
3. MICROBUREAU	Ormond Electronics	A J M ++	250,00
4. DRIVING DEMON	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	295,00
5. ANT EATER	MODULE (Romok)	A J M ++	398,00
6. AMBULANCE	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	398,00
7. RABBIT RAIL	MODULE (Ariosoft)	A J M ++	398,00
8. HEN PECKED	MODULE (Romok)	A J M ++	398,00

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N° 1

TI N° 1	F J V R	150,00
---------	---------	--------

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N° 2

TI N° 2	F J V R	150,00
---------	---------	--------

HEBDOGICIEL SOFTWARE TI RUBIS SACRE

RUBIS SACRE	F J V R	90,00
-------------	---------	-------

EDUCATIFS

COMPLÉMENTS ET MULTIPLES	K7 (Vifi) Minimaux de 6 à 10 ans	F J V R	125,00
MOTS CHOISIS 1	K7 (Vifi) Premiers jeux de 7 à 9 ans	F J V R	125,00
MOTS CHOISIS 2	K7 (Vifi) Premiers jeux de 7 à 9 ans	F J V R	125,00
LA CAROTTE MALICIEUSE	K7 (Vifi) Minimaux de 7 à 9 ans	F J V R	175,00

THOMSON T07

TRIDI 444	MODULE (Vifi)	F J V R	335,00
HEBDOGICIEL SOFTWARE T07 N° 1	F J V R	150,00	

EDUCATIFS

QUEST	MODULE (Vifi)	F J V R	335,00
QUEST Mixte	K7 (Vifi)	F J V R	85,00
QUEST Science	K7 (Vifi)	F J V R	85,00
QUEST Sports	K7 (Vifi)	F J V R	85,00
RONDE DES FORMES	K7 (Vifi)	F J V R	145,00
NOIX DE COCO	K7 (Vifi)	F J V R	145,00
SIGNES DANS L'ESPACE	K7 (Vifi)	F J V R	175,00

ZX 81

INTERCEPTEUR COBALT	K7 (Ere)	F J V R	85,00
PULGA	K7 (Ere)	A J M ++	85,00

LEGÈNDE

- 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
- ++ Logiciel Indispensable
- + Logiciel Recommandé

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 bête avant Graphisme extra... un peu lent.

RADAR RAT RACE
Des chats noirs et du fromage dans un labyrinthe. Ça va très vite, mais le chrono n'est pas tendre.

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

HU'BERT
Bonne version de O'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 génie : votre petit bonhomme qui doit éviter de passer sa vie à sauter de case en case, à éviter les scorpions, les serpents, les gobies verts à lunettes et les pierres qu'on lui lance, doit en plus réfléchir pour faire varier le couleur des cases sur lesquelles il atterrit, et pas dans n'importe quel sens, s'il vous plaît !

DRIVING DEMON
Pilotez 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 poursuivi par des tapis qui veulent vous transformer en casse-croûte. Ce qui ne se savait pas, c'est que vous pouvez des œufs explosifs et que vous pouvez creuser votre propre labyrinthe. Rapidité et graphisme soigné.

HEBDOGICIEL SOFTWARE THOMSON N° 1
Enfin de vrais jeux pour T07, et doute d'un coup ! Des classiques Othello 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
Petit serpent, vous devez empêcher des calmous pour fabriquer un miel qui va arrêter la libellule qui vous bombarde de ses œufs. Heureusement que vous avez appris à vous servir des ascenseurs et des lancers de humains car les œufs explosent vite et épandent d'énormes nuages de miel qui ne peuvent qu'à détruire votre miel. Graphisme, musique, rapidité et variété du jeu hors pair.

SEA CHASE
La destruction de votre sous-marin est imminente. Vous êtes coincé au beau milieu d'un champ de mines et les bateaux en surface vous envoient copieusement de grenades sous-marines. En plus votre réservoir de carburant est percé et il vous faut chercher la base où sont cachés les missiles qui vous pourront peut-être être votre salut. Pilotez très précis du sous-marin, quittez sans reproche du programme.

DROL
Très drôle, DROL ! Une petite fille, un petit garçon et leur maman compte sur vous pour les épauler dans des situations pas possibles. Léopards, scorpions et dragons volants essayent encore une fois, de vous frustier. Ballon rouge, aspirateurs verts et avions robot constituent la surprise du chef. Superbe graphisme, très rapide, un très bon soft.

LE CHATEAU DU DIABLE
Les portes du château sont hémorragiquement closes. Invoquez le Diable. Récoltez les armoires géantes et les monstres qui veulent vous empêcher de récupérer les trésors qu'ils protègent. Un jeu ultra-rapide, toujours renouveau.

LE RUBIS SACRE
Un superbe jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE RUBIS SACRE
Un superbe jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE RUBIS SACRE
Un superbe jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE RUBIS SACRE
Un superbe jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE RUBIS SACRE
Un superbe jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE RUBIS SACRE
Un superbe jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE RUBIS SACRE
Un superbe jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

MOONSWEEPER
Commercialisé par MAGIC, ce module devait à l'origine être commercialisé par TEXAS INSTRUMENTS lui-même. C'est dire la qualité ! Deux niveaux, trois dimensions et vous devez récupérer des passagers égarés dans différentes planètes. Bien évidemment, les extra-terrestres ne sont pas d'accord et il vous faudra venir du leur part.

MICRO SUR GEON
Votre médecin est au plus mal, une nouvelle technique chirurgicale se veut permettre de pénétrer dans son corps pour combattre directement les microbes, cancers et autres désagréments qui le menacent. Très original, très bon graphisme, un peu lent. Bon rapport qualité/prix.

TRIDI 444
Très belle réalisation de Marjolin en trois dimensions sur trois étages. Fonctionne avec le crayon optique. Charge à chargement immédiat de ce qui évite les problèmes de chargement habituels du lecteur de K7 du T07.

SUPER COBRA
Le jeu de Café bien connu - vous piloter un hélicoptère dans un souterrain et vous disposez d'un canon et de bombes pour détruire les fusées, la DCA et les tanks qui vous attendent. Graphisme, sons et rapidité sans reproche.

RABBIT TRAIL
Un jeu de chasse à l'arc en trois dimensions. Vous êtes un chasseur et vous devez tuer un lapin. Le jeu est très amusant et très rapide.

L'AIGLE D'OR
Super-jeu-extra : le petit dernier de Loricels casse la baraque, ça est du logiciel d'aventure, ça c'est de l'animation. Si vous n'avez pas 160 balles, sautez un repas ou deux et jouez à jeux ! Une croûte ? un tout petit peu plus rapide et il était parfait !

GASTRONOM
C'est le principe du jeu de l'espace classique, mais ici les monstres sont des cornichons, des chopes de bière ou du fromage et votre laser est dans une cafetière ! Rigolons un brin. À éviter si vous avez déjà un espace invadé-rangs-d'ignons.

ANDROIDE
Istanbul c'est Constantinople et Androïde c'est Pac-Man !

HEBDOGICIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N° 1
Les fantastiques possibilités de O'ric et de Atmos sont utilisées à leur maximum pour ces douze programmes d'une qualité à toute épreuve. Le Labyrinthe, Scotland Yard et Bouillotte sont même des modèles du genre !

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE RUBIS SACRE
Un superbe jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE RUBIS SACRE
Un superbe jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE RUBIS SACRE
Un superbe jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE RUBIS SACRE
Un superbe jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE RUBIS SACRE
Un superbe jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE RUBIS SACRE
Un superbe jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE RUBIS SACRE
Un superbe jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE RUBIS SACRE
Un superbe jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE RUBIS SACRE
Un superbe jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE RUBIS SACRE
Un superbe jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE CHATEAU DU DIABLE
Un jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

LE RUBIS SACRE
Un superbe jeu d'aventure en français, riche en couleurs, graphisme et musique. Il se charge en trois parties et vous amène pendant des heures. Le module Basic étendu est indispensable.

HEBDOGICIEL SOFTWARE

PARKER

IFR

ONE-ON-ONE (Dr J & Larry Bird)

la page pédagogique

JEU DE L'OIE,

l'orthographe pas à pas, sur TRS80 par E. CLERC

A VOS MARQUES

CALENDRIER DES JOURNEES GRATUITES TEXAS. Organisées par TEXAS INSTRUMENTS et D.O.M., avec le concours d'HEBDOGICIEL, journées gratuites concernant l'utilisation des calculatrices programmables ou non, en milieu scolaire et animées par Roger DIDI, spécialiste en la matière. Renseignements et inscriptions : OPTIMA CONSEIL, Tél. : (7) 894.60.06, ou au journal.

Dates : 30 Mai STRASBOURG 6 Juin GRENOBLE 13 Juin LYON 20 Juin CLERMONT-FERRAND.

LES VEINARDS

Voici la liste des premiers établissements bénéficiant du prêt d'ordinateurs. Le choix fut difficile, les demandes étant nombreuses et variées.

Il nous a semblé nécessaire de privilégier dans un premier temps, les établissements de province ne possédant pas (ou si peu) de matériel. Pour les autres pas de P.O.E. !

Du moins, pour l'instant, puisque les candidatures sont étudiées avec soin. Nous essaierons de contacter tout le monde dans la mesure de nos possibilités. Seul le thème essentiel des projets apparaît dans cette liste, les expérimentations proposées se présentant souvent sous la forme de volumineux dossiers.

Maison des jeunes et de la culture ESTRABLIN, commune de 2800 habitants, développement de la micro-informatique en milieu rural. Utilisation grand public et pédagogique. Contact : Marc CHAMAY, professeur en Maths ENNA de LYON. M05 ou T07

Ecole annexe Hôpital Psychiatrique, LA ROCHELLE. Simulation et création de situations d'apprentissage en rapport avec les potentialités des enfants grâce à un outil dépourvu d'activité. Matériel : M05 Contact : BEY Michel, instituteur spécialisé.

ECOLE DE BEAUVALLON, 26220 DIEULEFIT. Institut Médico-pédagogique Privé, enfants caractériels. Mise à profit des propriétés ludiques et créatives de l'ordinateur dans le cadre des matières essentielles (français, anglais, maths). Contact : E. WHITENER, professeur d'anglais.

Ecole Primaire EPINEAU LES VOVES 89400 MIGENNES. Ecole à deux classes. Contact : M.J. MEISTER, Directrice. CBM 64

Ecole de PICOTIERES OUEST 83110 SANARY. Classe de perfectionnement. Lettre publiée dans HEBDOGICIEL. Aspect ludique et éducatif de l'ordinateur. Contact : J. FAGE, instituteur.

CEP "LA FLORIDE" MARSEILLE E.A.O. et club informatique CBM 64 Contact : Jean-Marc MAZIZA, professeur d'électrotechnique.

Ecole de garçons, LA CHAPELLE SAINT-LUC, 10600. Utilisation de Logo, travail individualisé bénéfique aux élèves en difficulté. COM. 64 Contact : M. André MEIRHAEGHE.

Lycée Privé Technique Industriel St-Joseph, 44230 SAINT-SEBASTIEN SUR LOIRE. Adapter les élèves de la section électroménager à l'utilisation des moyens informatiques (gestion de centre, de ventes et services après vente, etc...) Contact : M. Lucien LE BERRE, Chef d'Atelier.

Monsieur

Je suis instituteur (46 ans !) dans une classe de Cours moyen 2^e année à NEUVILLE SUR SAONE. Depuis 2 ans, je pratique l'EAO dans cette classe à l'aide d'un TRS 80 (Thérèse) auquel je viens d'ajouter un VGS 3003 (Virginie). Ces appareils sont en service pendant toute la journée et les élèves y ont libre accès. Ils y passent chacun 10 à 20 mm chaque jour. J'ai une quarantaine de programmes, pratiquement tous de ma main, qui me permettent de varier de l'exercice répétitif au jeu éducatif en passant par la leçon "informatisée". Les élèves ne semblent pas se lasser, au contraire. Ils n'oublient pas, chaque matin de me demander si les ordinateurs sont en fonction. Les anciens élèves reviennent de temps en temps rendre une visite à "Thérèse" notre première venue. Il me semble que les acquisitions faites par l'intermédiaire de l'ordi sont solides et de plus, je suis délivré de certaines tâches fastidieuses pour les élèves et pour moi, du type tables d'opérations ou difficultés orthographiques telles que les homonymes leur et leurs - ce et se - c'est et s'est... où le caractère correction immédiate fait merveille.

CLERC Emile, Instituteur 01600 TREVOUX

JEU DE L'OIE ORTHOGRAPHIQUE TRS 80 VIDEO GENIE

Le but du jeu est de faire compléter un mot dans une phrase, ce qui oblige l'élève de faire les recherches d'accord. En cas d'erreur, l'affichage immédiat de la bonne orthographe est très formateur. Présentation : Le parcours est affiché en permanence sur 3 côtés de l'écran. Règles du jeu et questions sont affichés au centre. Chaque fois que l'élève donne une bonne réponse, son pion avance d'une case. En cas de mauvaise réponse, le pion recule au contraire d'une case. Il faut atteindre la case 23 et on dispose de 36 questions pour franchir la ligne d'arrivée. Ce qui n'est pas toujours évident ! Mais il faut que le jeu soit difficile pour qu'il présente un intérêt (je n'aurais personnellement aucun plaisir à jouer aux échecs contre mon ordinateur si j'étais sûr de gagner !)

```
5 CLEAR1000:DIMP*(36),R*(36),J*(36),K(30),E(30),M(30),N(30),
IK(30),SC(30),F(30)
10 PL=0:F=0:M=0:SC=0
100 CLS:INPUT"QUEL EST TON CODE":K:IFK<10OR<39THEN100
110 IFK=3,14THEN111ELSE150
111 PRINT"CODE, NOM, CASE / QUESTIONS ## FAUTES"
115 FORI=1TO15:PRINTI;N*(E),"=",SC(E)," / ",M(E),"###",F(E),
NEXTI:PRINT"POUR CONTI
NUER: ENTER":INPUTC#GOTO120
120 FORI=1TO30:PRINTI;N*(E),"=",SC(E)," / ",M(E),"###",F(E),
NEXTI:PRINT"POUR CONT
INUER, APPUIE SUR ENTER." :INPUTC#GOTO100
150 INPUT"QUEL EST TON PRENOM":N*(K):IFN*(K)="":THEN150
200 CLS:PRINTCHR(23):PRINT@128,STRING$(32,"*"):PRINT@210,
"JEU DE L'OIE":PRINT
@256,STRING$(32,"*"):
300 PRINT@515,"BONJOUR, ":N*(K)
310 PRINT@710,"POUR COMMENCER, APPUIE SUR
ENTER." :INPUTC#CLS
900 FORI=15363TO15421:POKEI,131:NEXTI
910 FORI=15499TO15549:POKEI,131:NEXTI
1000 FORI=15362TO16259STEP64:POKEI,191:NEXTI
1010 FORI=15368TO16253STEP64:POKEI,191:NEXTI
1020 FORI=15416TO16312STEP64:POKEI,191:NEXTI
1030 FORI=15422TO16318STEP64:POKEI,191:NEXTI
1200 FORI=15619TO16137STEP128:FORJ=0TO4:POKEI+J,131:NEXTI:NEXTI
1210 FORI=15673TO16259STEP128:FORJ=0TO4:POKEI+J,131:NEXTI:NEXTI
1220 FORI=16259TO16263:POKEI,191:NEXTI
1230 FORI=16313TO16317:POKEI,191:NEXTI
1240 FORI=15368TO15410STEP64:POKEI,191:NEXTI
1250 FORI=15432TO15474STEP64:POKEI,191:NEXTI
```



RESTONS SIMPLES !
Cette page éducative étant réservée aux enseignants, l'équipe de Rédaction ne portera aucun jugement de valeur quant à la qualité pédagogique des programmes ou articles publiés. Les critiques émanant d'enseignants seront toujours les bienvenues : elles seront publiées et transmises aux auteurs concernés.
P. GLAJEAN



```
1300 P=67:FORI=6TO1STEP1:P=P+128:POKEP+15360,48+I:NEXTI
1350 P=121:FORI=17TO19:P=P+128:POKEP+15360,49:POKEP+15361,1+30:NEXTI
1360 FORI=20TO22:P=P+128:POKEP+15360,50:POKEP+15361,28+I:NEXTI
1400 P=61:FORI=7TO9:P=P+6:POKEP+15360,48+I:NEXTI
1450 FORI=19TO16:P=P+6:POKEP+15360,49:POKEP+15361,38+I:NEXTI
1500 PRINT@963,"DEPART":PRINT@1016,"ARRIVEE":
2000 PRINT@201,"REGLE DU JEU":
2010 PRINT@265,"JUSTE TON PION AVANCE D'UNE CASE":
2020 PRINT@329,"ERREUR TON PION REULE D'UNE CASE":
2030 PRINT@393,"TU AS 36 QUESTIONS POUR GAGNER":
2100 PRINT@521,"P H R A S E":
2200 FORI=1TO46:POKEI5360+584+I,61:NEXTI
2250 FORI=1TO46:POKEI5360+584+128+I,61:NEXTI
2300 PRINT@777,"QU'AJOUTES-TU A LA FIN DU MOT INCOMPLET?":
3000 DATA36
3010 DATA"LES HIRONDELLES SONT REPARTIES...":ES,"LES HIRONDELLES SONT REPARTIES."
3020 DATA"JE SUIS TOMB...":DIT NADINE,"EE,"JE SUIS TOMBEE, DIT NADINE."
3030 DATA"MES DENTS DE LAIT VONT TOMB...":ER,"MES DENTS DE LAIT VONT TOMBER."
3040 DATA"JOU... DE LA FLUTE N'EST PAS FACILE...":ER,"JOUER DE LA FLUTE N'EST PAS FACILE."
3050 DATA"IL FAUT CHERCH... LA BONNE REPOSE...":ER,"IL FAUT CHERCHER LA BONNE REPOSE."
3060 DATA"AVEZ-VOUS PRI... VOTRE IMPERMEABLE?":S,"AVEZ-VOUS PRIS VOTRE IMPERMEABLE?"
3070 DATA"QUE RAPPORTE... LES CHASSEURS?":NT,"QUE RAPPORTENT LES CHASSEURS?"
3080 DATA"UN LEGE... VENT SOUFFLE SUR LA REGION...":R,"UN LEGER VENT SOUFFLE SUR LA REGION."
3090 DATA"DEMAIN, TU APPRENDR... UNE POESIE...":AS,"DEMAIN, TU APPRENDRAS UNE POESIE."
3100 DATA"ARRIV... AU SOMMET, ILS SE REPOSENT...":ES,"ARRIVES AU SOMMET, ILS SE REPOSENT."
3110 DATA"PAUL ET TOI JOU... ENSEMBLE...":EZ,"PAUL ET TOI JOUEZ ENSEMBLE."
3120 DATA"TOUTES LES PAGES LU... SONT INTERESSANTES...":ES,"TOUTES LES PAGES LUES SONT INTERESSANTES."
3130 DATA"TON PERE ET LUI LAVE... LA VOITURE...":NT,"TON PERE ET LUI LAVENT LA VOITURE."
3140 DATA"BIEN ECRIT... CES LETTRES SONT LISIBLES...":ES,"BIEN ECRITES, CES LETTRES SONT LISIBLES."
3150 DATA"LA JOURNEE S'EST BIEN PASS...":EE,"LA JOURNEE S'EST BIEN PASSEE."
3160 DATA"LE CYCLISTE A APPU... SUR LES PEDALES...":YE,"LE CYCLISTE A APPUYE SUR LES PEDALES."
3170 DATA"LES HIRONDELLES COMMENCENT A ARRIV...":ER,"LES HIRONDELLES COMMENCENT A ARRIVER."
3180 DATA"ELLE A BIEN APPR... LE CODE...":IS,"ELLE A BIEN APPRIS LE CODE."
3190 DATA"LES INVITEES SONT ARRIVE... EN RETARD...":ES,"LES INVITEES SONT ARRIVEES EN RETARD."
3200 DATA"UNE FILE DE VOITURES EST ARRET...":EE,"UNE FILE DE VOITURE EST ARRETEE."
3210 DATA"BIEN ECLAIR... LA MAISON EST GAIE...":EE,"BIEN ECLAIREE LA MAISON EST GAIE."
3220 DATA"CE LIVRE RACONTE DES HISTOIRES VECU...":ES,"CE LIVRE RACONTE DES HISTOIRES VECUES."
3230 DATA"ELLES AVAIENT RAPPOR... DES FLEURS...":TE,"ELLES AVAIENT RAPPORTE DES FLEURS."
3240 DATA"LES CHAMPS ET LES PRAIRIES SONT FLEUR...":IS,"LES CHAMPS ET LES PRAIRIES SONT FLEURIS."
3250 DATA"LA MACHINE A LAV... EST CASSEE...":ER,"LA MACHINE A LAVER EST CASSEE."
3260 DATA"ELLE A FAIT COUP... SES CHEVEUX...":ER,"ELLE A FAIT COUPER SES CHEVEUX."
3270 DATA"LA FILLETTE ENDORM... SUCE SON POUCE...":IE,"LA FILLETTE ENDORMIE SUCE SON POUCE."
3280 DATA"LES PROBLEMES DONN... SONT FACILES...":ES,"LES PROBLEMES DONNES SONT FACILES."
3290 DATA"CRI... N'EST PAS CHANTER!":ER,"CRIER N'EST PAS CHANTER!"
3300 DATA"LA VIANDE GRILL... EST BONNE...":EE,"LA VIANDE GRILLEE EST BONNE."
3310 DATA"MON FER A REPASS... EST CASSE...":ER,"MON FER A REPASSER EST CASSE."
3320 DATA"LA MOTO NE S'EST PAS ARRET...":EE,"LA MOTO NE S'EST PAS ARRETEE."
3330 DATA"NOUS AVONS NAVIG... LONGTEMPS...":UE,"NOUS AVONS NAVIGUE LONGTEMPS."
3340 DATA"ELLE A MANGE LA MOIT... DE LA POMME...":IE,"ELLE A MANGE LA MOITIE DE LA POMME."
3350 DATA"L'AFFAIRE S'EST BIEN TERMIN...":EE,"L'AFFAIRE S'EST BIEN TERMINEE."
3360 DATA"LA PARTIE EST FIN...":IE,"LA PARTIE EST FINIE."
4000 READI
4010 FORI=1TON:READP*(I),R*(I),J*(I):NEXTI
5000 AS="":B#="":C#="":D#="":FORI=1TON:PRINT@650,STRING$(44," "):FORT=1TO300:NEXTI:PRINT@650,P*(I):M=I
6000 L=LENR*(I)
6010 AS=INKEY#:IFAS#=""THEN6010ELSE6020
6020 IFL>1THENB#=INKEY#:IFB#=""THEN6020ELSEA#=A#+B#
6025 FORT=1TO50:C#=INKEY#:D#=INKEY#:NEXTI
6050 IFAS#R*(I)THEN7000ELSE8000
7000 PL=PL+1:SC=PL
7010 PRINT@910,"J U S T E = TON PION AVANCE!":
7020 PRINT@650,STRING$(44," "):PRINT@650,J*(I)
7100 IFPL<850TO7200
7110 IFPL>7ANDPL<1750TO7300
7120 IFPL>16ANDPL<2300TO7400
7130 IFPL>2300TO10900
7150 GOTO10000
7200 PI=15360+837-(128*(PL-1)):POKEPI,191:IFPI<800+15360THENPOKEPI+128,32:GOTO10000
7210 GOTO10000
7300 PI=15360+69+(6*(PL-7)):POKEPI,191:POKEPI-6,32:GOTO10000
7400 PI=15360+251+(128*(PL-17)):POKEPI,191:POKEPI-128,32:GOTO10000
8000 IFPL<0PRINT@910,"E R R E U R = TU NE DEMARRES PAS":F=F+1:GOTO10000
8005 PL=PL-1:SC=PL
8010 PRINT@910,"E R R E U R = TON PION REULE !!!":F=F+1
8020 PRINT@650,STRING$(44," "):PRINT@650,J*(I)
8100 IFPL<700TO8200
8110 IFPL>6ANDPL<1750TO8300
8120 IFPL>16ANDPL<2300TO8400
8150 GOTO10000
8200 PI=15360+837-(128*PL):POKEPI,32:IFPI<837+15360THENPOKEPI+128,191:GOTO10000
8250 GOTO10000
8300 PI=15360+69+(6*(PL-6)):POKEPI,32:POKEPI-6,191:POKEI5360+251,32:GOTO10000
8400 PI=15360+251+(128*(PL-17)):POKEPI,191:POKEPI+128,32:GOTO10000
10000 FORT=1TO1000:NEXTI:PRINT@910,STRING$(40," "):FORT=1TO200:NEXTI:NEXTI
10100 CLS:PRINTCHR(23):"TU N'AS PAS FRANCHI LA LIGNE D'ARRIVEE !!!"
TU AS TERMINE A LA CASE "J"SC
10110 PRINT"TU FERAS BIEUX LA PROCHAINE FOIS AU REVOIR ":N*(K)
10120 PRINT" THERESE":GOTO12000
11000 FORT=1TO500:NEXTI:CLS:PRINTCHR(23):" G A G N E !!!"
11010 PRINT"PRINT"TU AS FRANCHI LA LIGNE D'ARRIVEE EN "J" QUESTIONS."
11020 PRINT"PRINT"AU REVOIR ":N*(K)
11030 PRINT" THERESE":GOTO12000
12000 F*(K)=F:(S*(K)=SC:(M*(K)=M:RESTORE:FORT=1TO2000:NEXTI:CLS:GOTO10
13000 END
```

TRS 80



DIRECO
 Paris, le 17 avril 1984

Messieurs,

Vous nous adressez chaque semaine avec beaucoup de courtoisie votre intéressante revue pour laquelle nous ne pouvons souhaiter que prospérité et succès.

Je note cependant en page 8 du n° 27 sous la signature de HANRIK, une information qui "titille" notre amour-propre. Vous ébauchez dans cet article un palmarès des ventes d'ordinateurs familiaux où arrive en tête un tiercé TEXAS, APPLI, ORIC en oubliant au passage la marque qui a effectivement vendu le plus d'ordinateurs sur le marché français c'est à dire SINCLAIR.

En effet, la fantasia la plus totale règne parmi les chiffres avancés par les importateurs, je puis cependant vous indiquer de façon tout à fait précise, que le nombre de ZX 81 vendus sur le marché français dépassera allègrement fin 1984, les 200 000 unités et que d'ores et déjà le SPECTRUM a largement dépassé le chiffre de 30 000 appareils dont vous créditez l'un de nos estimés confrères.

La dernière statistique officielle publiée (que je tiens à votre disposition) qui couvrait l'intégralité de l'exercice 1982 crédite SINCLAIR de quelques 55 % du marché quantitatif de petits ordinateurs familiaux. Nous pensons que cette position s'est sensiblement maintenue en 1983 et que notre part de marché augmentera en 1984.

Vous nous pardonnerez, j'en suis sûr, cette laborieuse mise au point mais il m'apparaît important de rectifier, dans le sens d'une plus grande exactitude, les informations publiées par les magazines qui nous sont sentimentalement les plus proches.

Je vous prie d'agréer, Messieurs, mes salutations distinguées.

Claude WALLEZ
 Rédacteur

Bonjour à tous, me voici de retour avec mon HIT PARADE DES MEILLEURES VENTES DE LA SEMAINE sur un nouveau micro-ordinateur, chaque semaine. J'ai passé de bonnes vacances, merci... J'ai beaucoup pianoté sur de superbes nouveautés que dévoilera le Hit d'HEBDOGICIEL, dans les semaines à venir.

veux effectuer. Et là, je roule pour moi ! Réalisme saisissant, impressionnant, un crash après un dérapage non contrôlé à 300 km/h. Je rappelle que le compteur est en miles, évidemment et que le jeu POLE POSITION se trouve sur une cartouche et se charge automatiquement.

chantée et avancer avec eux sous la voute du nécromancien pour détruire le malin qui se cache dans sa tanière. Etant druide, je dois faire pousser un maximum d'arbres sans que les ogres ne les écrasent ou que l'araignée ne les empoisonnent et le tout, en regardant La Force. Une fois rencontré le nécromancien, je dois détruire toutes les larves d'araignées qui le protègent. Pour ce faire, je dois faire pousser mes arbres ou les faire marcher (oui c'est possible quand on est druide) dans des caveaux afin qu'elles tombent et s'écrasent au fond, ces larves de malheur.

Cette semaine, je vais faire plaisir aux ATARI' MEN, avec, sans aucun doute, le programme le plus dément de ces dernières années, à avoir obligatoirement dans sa logithèque, je parle de POLE POSITION. POLE POSITION se joue seul, les piliers de bistros le connaissent à fond dans des versions plus ou moins différentes, et ATARISOFT nous offrent ici une version qui n'a rien à envier à ses grands frères. Je suis pilote F1, et je dois affronter 3 courses au choix, le Malibu Speedway, le Namco Speedway et l'Atari Speedway, classées par ordre de difficulté. Première opération, il faut se qualifier pour la course, il suffit pour cela, de faire le premier tour du circuit dans un temps minimum et en conséquence, d'avoir le moins d'accident possible, car l'utilisation du "Turbo" devient nécessaire. Une fois qualifié, je choisis le nombre de tour que je

SHAMUS, vous connaissez, non ? Mes fidèles lecteurs en ont déjà entendu parler ; voici ce dont il s'agit : me voilà transformé en petit bonhomme et je dois explorer un labyrinthe avec mon pistolet laser, tuant à qui mieux mieux tout ce qui bouge pour augmenter le nombre de mes vies, attraper plein de clés pour passer dans des chambres protégées. Dans ce jeu il y en a 32, alors avant d'en venir à bout ! Ce jeu est également en cartouche.

Enfin, dans l'antre du Nécromancien, la destruction de tous les tombeaux aboutit à la suppression du MAL et m'apporte la puissance de La Force. Logiciel existant sous forme de cassette ou disquette.

JUNGLE HUNT est le rêve de Tarzan personnifié sur votre ordinateur ; Moi Tarzan dois arracher Jane aux Cannibales : saut audessus du vide de liane en liane, fleuve à traverser et j'en passe. Cartouche amusante.

seurs", avec plusieurs scénarios, je dois tirer sur des méchants, pour protéger mon centipède.

Encore une cartouche de chez ATARISOFT. Bonne semaine à Tous.

CENTIPEDE encore un jeu connu. Restant dans le style "envahis-

CLAUDIUS

MINI-TRAITEMENT DE TEXTE

DRAGON 32

Voici un programme à qui vous pourrez confier tous vos problèmes de courriers, de composition, de mise au net ou tout simplement d'écriture.

Amara CONTE.

Mode d'emploi :
 La configuration de base requise est un micro-ordinateur DRAGON 32, un magnétophone standard (ou moyennant quelques adaptations, un lecteur de disquettes), et une imprimante 80 colonnes.
 Ce programme Basic a besoin pour fonctionner de toute la mémoire vive de votre DRAGON 32. Vous devrez donc, avant de le charger dans votre ordinateur, taper POKE 25,6 : NEW Ceci sert à porter les 24871 octets utilisateurs à la mise sous tension de votre ordinateur à 31015 octets. Ce POKE libère la place mémoire utilisée pour la gestion des pages graphiques ; étant donné que le programme n'a besoin que des pages texte, on peut se permettre ce gain de mémoire. Ceci est très important : sans ce POKE 25,6 ce programme ne peut être exécuté.
 Je REPEAT : avant de charger ce programme en mémoire vive, taper POKE 25,6 : NEW puis charger votre programme par CLOAD.
 Taper RUN après le chargement.
 TRAITEXT offre les commandes suivantes à l'utilisateur :
 COMMANDES, CREER, NCREER, CHARGER, DETRUIRE, EDITER, FUSIONNER, INSERER, LISTER, NLISTER, MEMOIRE, OPTION, QUITTER, REMPLACER, SAUVEGARDER, TROUVER.
 A l'exécution, le programme vous affiche un menu :

- 1 CREATION D'UNE LETTRE
- 2 CHARGER UN FICHER EN MEMOIRE
- 3 AVOIR LA LISTE DES COMMANDES
- 4 EXECUTER UNE AUTRE COMMANDE

Entrez votre choix.
 Sachez que chaque commande peut être entrée en toute lettre ou seulement en abrégé. Par exemple, CR pour CREER, NC pour NCREER, ED pour EDITER, OP pour OPTION, LI pour LISTER, etc.
 Vous trouverez la liste ainsi que la signification de chaque commandes ci-après :

- I s shift insère le caract. S après VOUS et retourne en mode d'édition.
- S Y avance le curseur jusqu'au caract. Y
- C I change le caract. y en I
- I E shift insère le caract. E après le I et retourne en mode d'édition.
- S A avance le curseur jusqu'au caract. A
- D efface le caract. A
- C E change le caract. I en E
- 24 ESPACE avance le curseur de vingt-quatre espaces.
- H efface le reste de la ligne à partir de la position du curseur et se met en mode d'insertion.
- E S insère les caract. ES. après le E.
- ENTER valide la ligne et quitte le mode d'édition.

Fusionner : cette commande permet de charger un texte à partir d'une bande magnétique en mémoire sans pour autant effacer celui qui s'y trouve déjà. Le nouveau texte est placé à la suite de celui déjà présent en mémoire centrale.
Insérer : cette commande permet d'entrer de nouvelles lignes de texte au milieu d'un texte déjà existant. Ce nouveau texte est placé après celui dont le n° est donné comme paramètre à l'instruction INSERER.
exemple : INSERE 2 insère de nouvelles lignes après la ligne n° 2.
Lister : cette commande permet de lister tout ou partie du texte sur l'écran ou sur l'imprimante.
NLister : idem que LISTER mais le n° de la ligne est affiché en début de chaque ligne.
Mémoire : cette commande permet d'effacer complètement la mémoire de votre ordinateur et de retourner ensuite au menu.
Option : cette commande permet de changer la présentation de vos textes sur écran ou sur imprimante.
 Il y a dix options disponibles.
 1/ caract. de tabulation : entrez le caractère qui sera reconnu par le système pour créer une tabulation sur écran ou sur imprimante.
 2/ valeurs de tabulation écran : entrez les valeurs de vos tabulations sur écran.
 3/ valeurs de tabulation imprimante : idem que 2 mais pour imprimante.
 4/ marge de gauche : entrez la valeur de la marge à gauche.
 5/ marge de droite imprimante : entrez la valeur de la marge à droite sur imprimante.
 6/ marge de droite écran : idem que 5 mais pour l'écran.
 7/ interlignage : entrez la valeur de l'interlignage
 8/ chargement d'options : possibilité pour l'utilisateur de charger en mémoire ses propres options.
 9/ sauvegarder vos options : possibilité pour l'utilisateur de sauvegarder sur bande magnétique, ses propres options.
 10/ quitter le mode : quitter le mode OPTION pour retourner à la suite du programme.

Quitter : permet de quitter le programme TRAITEXT.
REPLACER : cette commande permet de remplacer une ligne donnée par une nouvelle
exemple : REMPLACER : remplace la ligne courante.
 RE 11 : remplace la ligne n° 11
Sauver : cette commande permet de sauvegarder votre texte à partir de la mémoire sur bande magnétique.
 Vous pouvez sauvegarder tout ou partie de votre texte.
exemple : SA : sauvegarde de la ligne courante sur cassette.
 Sa 1 TO - : sauvegarde de l'ensemble du texte sur cassette.
 Sa 1 TO 8 : sauvegarde sur cassette les lignes 1 à 8.
Trouver : cette commande permet de rechercher un caractère ou un groupe de caractères sur toute ou seulement une partie du texte.
exemple : TROUVE 1 TO 11 puis BB : recherche le groupe de caract. BB entre les lignes 8 et 11 et affiche les lignes où le groupe de caract. BB apparaît.
 Voilà, ce programme de traitement de texte comporte un grand nombre de lignes. A vous de les frapper : ce sera assez long. Mais je pense qu'il en vaut la peine !
 Le petit mot de la fin (voir fin du listing) est totalement facultatif. Il n'est là que pour faire joli ! Vous pouvez donc ne pas frapper les lignes 6360 et suivantes.

```

220 / PRESENTATION
230 /
240 POKE 65495,0
250 CLS
260 FOR I=1 TO 32:PRINTCHR$(128);NEXT I:PRINT
270 PRINTTAB(4)"MINI-TRAITEMENT DE TEXTE":PRINT
280 PRINTTAB(8)"PAR AMARA CONTE":PRINT:PRINT (C)
HEBDOGICIEL ET AMARA CONTE":PRINT
290 FOR I=1 TO 32:PRINTCHR$(128);NEXT I:PRINT
300 /
310 CLEAR 6000
320 GOSUB 6110
330 /
340 PRINT"1 CREATION D'UN TEXTE "
350 PRINT"2 CHARGEMENT D'UN FICHER "
360 PRINT"3 AVOIR LA LISTE DES COMMANDES"
370 PRINT "4 EXECUTER UNE AUTRE COMMANDE":PRINT
380 PRINT "VOTRE CHOIX ?":
390 SA=INKEY$:IF SA="" THEN GOTO 390
400 IF ASC(SA)<49 OR ASC(SA)>52 THEN GOTO 390
ELSE PRINT SA:FOR T=1 TO 500:NE
XT T:CLS
410 IF SA="1" THEN B="CREER":GOTO 570
420 IF SA="2" THEN B="CHARGER":GOTO 570
430 IF SA="3" THEN B="COMMANDES":GOTO 570
440 IF SA="4" THEN CLS:GOTO 550
450 /
460 /
470 /
480 / ROUTINE PRINCIPALE
490 /
500 /
510 /
520 /
530 / LECTURE DE L'ORDRE
540 /
550 POKE65495,0:PRINT:LINE INPUT "ordre : ";B$
560 IF LEN(B$)=0 THEN 550
570 PRINT
580 J=1:J1=0:O$="":N$="":M$=""
590 /
600 / DECODAGE DE L'ORDRE
610 /
620 C$=MID$(B$,J,1)
630 IF (ASC(C$)<65) OR (ASC(C$)>90) THEN GOTO 690
640 O$=O$+C$:J=J+1
650 IF J>LEN(B$) THEN GOTO 880 ELSE GOTO 620
660 /
670 / DECODAGE DU PREMIER PARAMETRE
680 /
690 C$=MID$(B$,J,1)
700 IF (ASC(C$)<48) OR (ASC(C$)>57) THEN GOTO 730
710 N$=N$+C$:J=J+1
720 IF J>LEN(B$) THEN GOTO 880 ELSE GOTO 690
730 IF C$="-" THEN J=1
740 J=J+1:IF J>LEN(B$) THEN GOTO 880
750 IF N$="" THEN GOTO 690
760 /
770 / DECODAGE DU SECOND PARAMETRE
780 /
790 C$=MID$(B$,J,1)
800 IF (ASC(C$)<48) OR (ASC(C$)>57) THEN GOTO 830
810 M$=M$+C$:J=J+1
820 IF J>LEN(B$) THEN GOTO 880 ELSE GOTO 790
830 IF C$="-" THEN J1=1
840 J=J+1:IF (J<LEN(B$)) AND (M$="") THEN GOTO 790
850 /
860 / INTERPRETATION DES ORDRES
870 /
880 IF N$<>"" THEN N=VAL(N$)
890 IF M$<>"" THEN M=VAL(M$) ELSE IF J1=0 THEN M=N ELSE M=I-1
900 T1=LEN(O$):IF T1>9 THEN GOTO 1000
910 /
920 IF T1=2 AND O$=LEFT$(O$,2) THEN VI=2:GOTO 1170
930 IF T1=2 AND O$=LEFT$(O$,2) THEN VI=1:GOTO 1170
    
```

A suivre :
 En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois.
 La Rédaction

Commandes : cette commande permet d'avoir la liste des commandes ainsi que leur signification sommaire utilisées dans ce mini-traitement de texte.
Créer : cette commande permet de créer un texte ou d'ajouter des lignes au texte déjà en mémoire centrale.
NCréer : idem que Créer mais la ligne courante est affichée avec un n° de ligne à son début.
Charger : cette commande permet de charger un texte sur bande magnétique en mémoire centrale. Pour annuler la commande entrez "/" à la question : NOM DU FICHER ?
 Si un texte se trouve en mémoire, celui-ci est effacé de la mémoire.
Detruire : cette commande permet de détruire tout ou partie du texte se trouvant en mémoire.
exemple : DETRUIRE n1 : détruit la ligne n° n1
 DETRUIRE n1 TO n2 : détruit les lignes se trouvant entre n1 et n2.
Editer : cette commande permet de corriger une ligne donnée. Les instructions ci-après peuvent être utilisées en mode d'édition.
C caractère : change un caractère.
nC caract. : change n caractères.
I : insère des caractères.
D : détruit le caractère suivant.
nD : détruit les n caractères suivants.
H : détruit le reste de la ligne à partir de la position du curseur et se met en mode d'insertion.
X : positionne le curseur en fin de ligne.
S caractère : cherche la première position à partir du curseur où ce caractère apparaît.
ESPACE : avance le curseur d'un espace.
n ESPACE : avance le curseur de n espaces.
- : recule le curseur d'un espace.
n- : recule le curseur de n espaces.
shift + : met fin au mode d'insertion et retourne au mode d'édition.
ENTER : met fin à l'opération d'édition.
exemple : soit à corriger la ligne n° 18 ci-après :
 JE VOU PRY D'AGREER, MONSIEUR, MAIS SALUTATIONS DISTINGUET.

DRAGON 32 pour sa première apparition dans l'Hebdo propose un programme de qualité : Un traitement de texte, rien que ça ! En avant les amateurs de Dragoniste, nous attendons vos programmes.

ordre : EDIT 18 ENTER
 affichage au bas de l'écran de la ligne à corriger.
 affichage en haut de l'écran du curseur.
 taper
 6 ESPACE avance de six espaces vers l'avant.

NDLR

PROGRAMME GESTION/BAS

Ce programme permet la tenue d'un compte en banque et devrait vous faciliter sa gestion... Lorsque je vous aurais dit que la consultation des informations qu'il contient n'est permise que contre un numéro de code (que vous pourrez changer à loisir), vous ne craignez pas de lui confier toutes vos opérations sans crainte d'une indiscretion de la part de votre ordinateur préféré. De plus le programme n'autorise que 3 essais dans un temps de 30 secondes pour fournir le code, après quoi il détruit le fichier (ou bien retourne au DOS si vous n'avez pas confiance en votre mémoire). De plus si vous avez pris soin de faire fonctionner votre programme en mode "RUN ONLY" et si vous désactivez la touche <BREAK> vous aurez je pense suffisamment bien protégé votre programme devant une personne indiscrete (à moins que celle-ci connaisse très bien le TRS 80...).

Le programme est long (plus de 650 lignes) aussi pour accroître sa lisibilité et diminuer les risques d'erreurs de frappe, je vous propose un listing utilisant 64 caractères de large. Ceci permet d'avoir un listing correspondant exactement à ce que vous lirez sur votre écran (j'ai évité autant que possible de tronquer les lignes). Pour l'affichage du titre j'utilise l'astuce des chaînes graphiques, c'est-à-dire que je POKE à l'intérieur d'une chaîne normale des codes correspondants à des caractères graphiques. Grâce à cela on obtient un affichage très rapide et une occupation

mémoire minimale, mais oblige à une petite manipulation lors de l'introduction du programme. Si l'on procède comme suit, il n'y a aucun problème: 1) Introduire le listing du programme "CHAINRA/BAS" tel qu'il se trouve. 2) Le sauvegarder au cas où vous auriez commis une erreur. 3) Le lancer. Si tout va bien, après quelques secondes le programme affiche le titre en GROS CARACTERES. Si aucune erreur n'est détectée dans le graphisme passez au point suivant, sinon rechargez le programme et vérifiez-le. 4) Effacer les lignes inutiles: DELETE 1-170 et DELETE 25000-25220. Le programme ne devrait plus contenir que les lignes 20000 à 20110. NE PAS EDITER UNE DE CES LIGNES !!! 5) Introduire alors le reste du programme principal "GESTION/BAS".

AUTRE POINT PARTICULIER: Comme vous allez le voir ce programme contient un numéro de code. Or pour que ce code soit invisible au listing j'ai dû le cacher derrière une ligne de programme (ici en l'occurrence la ligne 230). Lorsque vous aurez à introduire cette ligne vous vous reporterez aux instructions suivantes: 1) Tapez: 230 ES="0000"; 2) Faites <ENTER>. 3) Puis EDIT 230, <ENTER>, <X>. 4) Appuyez sur <SHIFT> puis (flèche à gauche), jusqu'à recouvrir le E. 5) Tapez alors: "-----" jusqu'à recouvrir la ligne. 6) Faites <ENTER>. 7) Si vous listez la ligne 230 le code doit rester invisible, celui-ci ne devient visible que lorsque vous éditez la ligne.

DERNIER PETIT DETAIL: Si dans le listing vous apercevez le caractère <> cela correspond à la touche (flèche à gauche), de même <> correspond à (flèche en bas). Certains d'entre vous se demandent peut-être comment introduire ces caractères puisque les touches fléchées n'affichent pas la flèche correspondante (à part la touche <>). Il suffit pour cela de presser simultanément les touches <Y><L> et sans les relâcher de presser une des touches <M> ou <L>. Puis en éditant la ligne il faudra supprimer les caractères superflus. Cela vous paraît peut-être bien compliqué mais cela donne bien meilleur aspect au listing (Pure affaire de goût...).

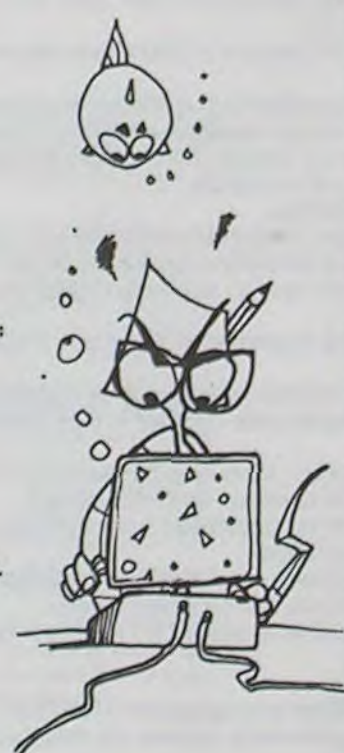
Luc WEYNACHTER

INSTRUCTIONS D'EMPLOI DU PROGRAMME "GESTION/BAS"
Le programme est très facile d'emploi et guide suffisamment l'utilisateur pour que l'on puisse se passer de tout mode d'emploi (ce qui permettra de se consacrer à l'introduction du programme, ce qui est loin d'être une sinécure...)
Explications complémentaires: s'adresser à l'auteur: Luc WEYNACHTER 111 rue de Brunswick 30000 NIMES.

TRS 80

```
170 CMD"BREAK,N" SUPPRIME L'USAGE DE (BREAK)
180 CLEAR 3000
190 OS=CHR$(191)
200 DEFINT T-Z
210 DEF FNA(A)=PEEK(&H4020)+256+PEEK(&H4021)-15360
220 ON ERROR GOTO 50000
230 ES="1111"
240 AFFICHAGE DU TITRE ET PRESENTATION
250
260 CLOSE
270 CLS
280 GOSUB 20030
290 ***** AFFICHAGE TITRE EN GROS CARACTERES *****
300 PRINT@13,A$(1):PRINT@77,A$(2) ) ) GESTION
310 PRINT@217,A$(3):PRINT@281,A$(4) ) ) DE
320 PRINT@397,A$(5):PRINT@461,A$(6) ) ) COMPTE
330 PRINT@585,A$(7):PRINT@649,A$(8) ) ) BANCAIRE
340 PRINT@832,STRING$(63,140):PRINT@960,STRING$(63,131);
350 ***** AFFICHAGE BANDE GLISSANTE BAS ECRAN *****
360 OS="(C) 1983 par Luc WEYNACHTER Version 3.0 du 6 Mai 1983"
370 GOSUB 410:IF I$(0) THEN IF ASC(I$)=13 THEN 540
380 OS="POUR CONTINUER PRESSER (ENTER)" +STRING$(31,32)
390 GOSUB 410:IF I$(0) THEN IF ASC(I$)=13 THEN 540
400 GOTO 360
410 FOR T=1 TO 63
420 FOR K=1 TO 5:NEXT K
430 D$=STRING$(63-T,32)+LEFT$(C$,T)
440 PRINT@896,D$;
450 I$=INKEY$: IF I$(0) THEN IF ASC(I$)=13 THEN RETURN
460 NEXT T
470 FOR T=1 TO 63
480 FOR K=1 TO 5:NEXT K
490 D$=RIGHT$(C$,64-T)
500 PRINT@896,D$;
510 I$=INKEY$: IF I$(0) THEN IF ASC(I$)=13 THEN RETURN
520 NEXT T
530 RETURN
540
550 CODE CONFIDENTIEL
560
570 CLS
580 PRINT@128,CHR$(188);STRING$(62,140);CHR$(188)
590 PRINT@192,OS:PRINT@255,OS:PRINT@256,OS:PRINT@319,OS;
600 PRINT@261,"L'entree dans ce programme n'est permise que contre"
610 PRINT@320,OS:PRINT@383,OS;
620 PRINT@325,"un numero de code confidentiel. Ceci afin de garantir"
630 PRINT@384,OS:PRINT@447,OS;
640 PRINT@389,"le secret des informations contenues dans le fichier."
650 PRINT@448,OS:PRINT@511,OS;
660 PRINT@512,CHR$(143);STRING$(62,140);CHR$(143)
670 PRINT
680 PRINT ENTREE VOTRE NUMERO DE CODE A 4 CHIFFRES : ...";
690 PRINT@960,"VOUS AVEZ 3 ESSAIS ET 30 SECONDES POUR INTRODUIRE VOTRE CODE.";
700 TR=0:PNKF &H4041,0 :INITIATION VARIABLES
710 B$=""
720 TR=1
730 FOR T=1 TO 4
740 TU=751+T:GOSUB 10000
750 IF I$("0" OR I$"9") THEN GOTO 740
760 PRINT@TU,"#";
770 B$=B$+I$
780 NEXT T
790 IF B$=B$ THEN 800 ELSE TS=TS+1
795 IF TS=3 THEN GOTO 15000:ELSE PRINT@970,3-TS;
...:IF TS=2 THEN PRINT@979,"":GOTO 710 ELSE GOTO 710
800 TR=0 REMISE A ZERO DRAPEAU
810 PRINT@752," OK ";
820 ***** OUVERTURE DU FICHIER PRINCIPAL *****
830 OPEN "R",1,"FICHPRIN/FIC",60
840 FIELD #1, 8 AS DA$, 6 AS NA$, 6 AS FO$, 3 AS DE$, 8 AS MO$,
850 FIELD #1, 60 AS B1$
860 UB=LOF(1):ZZ=UB
870 ***** OUVERTURE DU FICHIER SECONDAIRE *****
880 OPEN "R",2,"FICHSECO/FIC",60
890 FIELD #2, 8 AS BG$, 6 AS BD$, 6 AS BE$, 3 AS BF$, 8 AS BH$,
900 FIELD #2, 60 AS B2$
910 UC=LOF(2)
1000
1010 MENU
1020
1030 TX=0 'mise a zero drapeau "suppression"
1040 TZ=0 'mise a zero drapeau "modif"
1050 UB=ZZ
1060 CLS
1070 PRINT STRING$(26,140);OS;" M E N U ";OS;STRING$(26,140)
1080 PRINT:PRINT
1090 PRINT TAB(15)"(1) ..... Entree d'une operation."
1100 PRINT TAB(15)"(2) ..... Modification d'une operation."
1110 PRINT TAB(15)"(3) ..... Suppression d'une operation."
1120 PRINT TAB(15)"(4) ..... Impression du fichier."
1130 PRINT TAB(15)"(5) ..... Recherche d'une operation."
1140 PRINT TAB(15)"(6) ..... Fin du programme."
1150 PRINT TAB(15)"(7) ..... Modification no de code."
1160 PRINT TAB(15)"(8) ..... Mise en attente du programme."
1170 PRINT@960,"Indiquez l'option choisie : ";
1180 TU=999:GOSUB 10000
1190 IF I$("1" OR I$"8") THEN 1180
1200 ON VAL(I$) GOTO 2000,3000,4000,5000,6000,7500,8000,230
2000
2005 SAISIE D'UNE OPERATION
2010
2015 UB=UB+1:ZZ=ZZ+1
2020 CLS
2025 PRINT STRING$(19,140);OS;" SAISIE D'UNE OPERATION ";OS;
140);
2030 PRINT@202,CHR$(188);STRING$(43,140);CHR$(188);
2035 PRINT@266,OS;" NATURE : .....";OS;PRINT@310,OS
2040 PRINT@330,OS;" FORME : .....";OS;PRINT@374,OS
```

A suivre:
En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois.
La Rédaction



```
2045 PRINT@394,OS;" DATE : .. / .. / ..";OS;PRINT@438,OS
2050 PRINT@458,OS;" MONTANT : ..... F";OS;PRINT@502,OS
2055 PRINT@522,OS;" LIBELLE : .....";OS;PRINT@566,OS
$
2060 PRINT@586,STRING$(10,179);STRING$(25,131);STRING$(10,179);
2065 PRINT@650,STRING$(45,0$);PRINT@714,STRING$(45,131)
2070 PRINT@650,"":PRINT USING " OPERATION NUMERO : #### " :UB
2075 IF TZ=1 THEN PRINT@896," (0) pour revenir au menu - (4) pour conserve
r le champ.":GOTO 2085
2080 PRINT@914," (0) pour revenir au menu."
2085 ***** SAISIE DES INFORMATIONS *****
2090 '---NATURE---
2095 GOSUB 2560
2100 TU=200:GOSUB 10000
2105 IF ASC(I$)=10 AND TZ=1 THEN PRINT@TU,NA$;" ":LSET NA$=NA$: GOTO 2130
2110 IF I$="0" THEN 2655
2115 IF I$("D" AND I$("C" THEN 2100
2120 IF I$="D" THEN PRINT@TU,"DEBIT ":LSET NA$="DEBIT "
2125 IF I$="C" THEN PRINT@TU,"CREDIT":LSET NA$="CREDIT"
2130 '---FORME---
2135 GOSUB 2575
2140 TU=344:GOSUB 10000
2145 IF ASC(I$)=10 AND TZ=1 THEN PRINT@TU,FO$;" ":
LSET FO$=FO
$:GOTO 2190
2150 IF ASC(I$)=64 THEN 2655
2155 IF I$="V" THEN PRINT@TU,"VIREMENT ":LSET FO$="VIREMT" :GOTO 2190
2160 IF I$("C" THEN 2140
2165 PRINT@TU,"C":TU=TU+1
2170 GOSUB 10000
2175 IF I$("A" AND I$("H" THEN 2170
2180 IF I$="A" THEN PRINT@TU,"ARTE BLEUE":LSET FO$="CARTE "
2185 IF I$="H" THEN PRINT@TU,"HEQUE ":LSET FO$="CHEQUE"
2190 '---DEBITE ?---
2195 IF TZ()1 THEN LSET DE$=" "
2200 IF FO$="CHEQUE" AND NA$="DEBIT " THEN
PRINT@358,"
DEBITE : ...:ELSE GOTO 2240
2205 GOSUB 2590
2210 TU=367:GOSUB 10000
2215 IF ASC(I$)=10 AND TZ=1 THEN PRINT@TU,DE$:LSET DE$=DE$:
GOTO 2240
2220 IF ASC(I$)=64 THEN 2655
2225 IF I$("O" AND I$("N" THEN 2210
2230 IF I$="O" THEN PRINT@TU,"OUI":LSET DE$="OUI"
2235 IF I$="N" THEN PRINT@TU,"NON":LSET DE$="NON"
2240 '---DATE---
2245 GOSUB 2605
2250 TU=408:GOSUB 10000
2255 IF ASC(I$)=10 AND TZ=1 THEN PRINT@TU,LEFT$(DA$,2)"/" :
2)"/" :RIGHT$(DA$,2):LSET DA$=DA$:GOTO 2350
2260 IF I$="0" THEN 2655
2265 IF I$("0" OR I$"9") THEN 2250 ELSE D$=I$:PRINT@TU,I$:
TU=TU+1
2270
2275 GOSUB 10000:IF ASC(I$)=8 THEN PRINT@408,". / . / .":
GOTO 2240
2280 IF I$("0" OR I$"9") THEN 2275 ELSE D$=D$+I$+"/" :
:
2285 TU=TU+4
2290 GOSUB 10000:IF ASC(I$)=8 THEN PRINT@408,". / . / .":
GOTO 2240
2295 IF I$("0" OR I$"9") THEN 2290 ELSE D$=D$+I$:PRINT@TU,I$:
2300 TU=TU+1
2305 GOSUB 10000:IF ASC(I$)=8 THEN PRINT@408,". / . / .":
GOTO 2240
2310 IF I$("0" OR I$"9") THEN 2305 ELSE D$=D$+I$+"/" :
$:
2315 TU=TU+4
2320 GOSUB 10000:IF ASC(I$)=8 THEN PRINT@408,". / . / .":
GOTO 2240
2325 IF I$("0" OR I$"9") THEN 2320 ELSE D$=D$+I$:PRINT@TU,I$:
2330 TU=TU+1
2335 GOSUB 10000:IF ASC(I$)=8 THEN PRINT@408,". / . / .":
GOTO 2240
2340 IF I$("0" OR I$"9") THEN 2335 ELSE D$=D$+I$:
:
2345 LSET DA$=D$
2350 '---MONTANT---
2355 GOSUB 2620
2360 M$=""
2365 TU=472
2370 GOSUB 10000
2375 IF ASC(I$)=10 AND TZ=1 AND TU=472 THEN PRINT@TU,MO$;
LSET MO$=MO
$:GOTO 2430
2380 IF ASC(I$)=64 THEN 2655
2385 IF ASC(I$)=13 THEN LSET MO$=M$+STRING$(8-LEN(M$),32):
GOTO 2430
2390 IF ASC(I$)=8 THEN IF TU=472 THEN PRINT@TU,"":
LEFT$(M$,LEN(M$)-1)
2395 IF ASC(I$)=24 THEN PRINT@472,".....":GOTO 2350
2400 IF (I$("1" AND I$("1") AND (I$("0" OR I$"9") THEN 2370
2405 IF TU=479 THEN 2370
2410 IF I$="." THEN I$=","
2415 PRINT@TU,I$:TU=TU+1
2420 IF I$="," THEN I$="." :M$=M$+I$ ELSE M$=M$+I$
2425 GOTO 2370
2430 '---LIBELLE---
2435 GOSUB 2640
2440 L$=""
2445 TU=536
2450 GOSUB 10000
2455 IF ASC(I$)=10 AND TZ=1 AND TU=536 THEN PRINT@TU,LI$;
LSET LI$=LI
$:GOTO 2505
2460 IF I$="0" THEN 2655
2465 IF ASC(I$)=24 THEN
PRINT@536,"
.....":GOTO 2430
2470 IF ASC(I$)=8 THEN IF TU=536 PRINT@TU,"":TU=TU-1;
LEN(L$)-1)
2475 IF ASC(I$)=13 THEN 2500
2480 IF TU=564 THEN 2450
2485 IF I$=" " THEN 2495
2490 IF I$("1" OR I$"2") THEN 2450
2495 PRINT@TU,I$:L$=L$+I$:TU=TU+1:GOTO 2450
2500 LSET LI$=L$+STRING$(29-LEN(L$),32)
2505 ***** FIN DE LA SAISIE *****
```

à suivre

SCRAMBLE

En l'an 2020, votre vieille planète la terre, est convoitée par une race supérieure d'androïdes. Vous le STARMASTER, (ou maître des étoiles) êtes la dernière force qui puisse encore vaincre ces formidables machines de guerre...

Pierre BERGER

Mode d'emploi du programme

- 1) Chargement :
 - Faire NEX (14533+3000)
 - Taper la ligne : 10 FOR I=M TO M+1000:INPUT A:POKE I,A:NEXT I (c'est un programme chargement de codes)
 - Charger les différentes routines (voir listing) dans la mémoire du PC1500, aux adresses indiquées.
- exemple : Pour charger la routine "SC RELIEF", faire :
 - M = 38C5 (adresse de départ) GOTO 10
 - &68 ENTER
 - &71 ENTER

PC 1500

&9E ENTER
&26 ENTER

pour charger la routine "DEPLACHASSEUR", faire :
M=&392F
GOTO10

```

1:WAIT 0:POKE &7 GOTO 10
  007, &50:POKE & 100:G-CURSOR 127:
  70SE, 0:POKE & PRINT "fuel":
  0A2, 0:GOSUB 85 FOR J=1 TO 10:
  0 BEEP 1,25,200:
2:POKE &7006, 6: CALL 16100:
  POKE &70A5, 0: NEXT J
  POKE &70A3, 0:0 =0 NEXT J
3:WAIT 0:G-CURSOR 14:G-PRINT 127,
  127:127:CURSOR 0:PRINT 6
4:G-CURSOR 33. 103:U=PEEK &7002:A
  G-PRINT "F4070 =96*(U-2)+91*(
  406040: G-CURSOR A
  G-CURSOR 78: G-PRINT 127
5:A=&7050:FOR J= &7101 TO &7140
  STEP 2:POKE J, PEEK A:A=A+1:
  BEEP 1,3,3: NEXT J
6:POKE &7077, 2: POKE &7100, 2:
  POKE &7102, 4: POKE &7104, 4:
  POKE &7106, 4: POKE &7093, &C0
  , 00
8:POKE &7079, 0: POKE &7150, 1,1
  , 1:POKE &70A3, 0
9:POKE &7002, 3: G-CURSOR 03:
  G-PRINT "004060 6460606060606060
  6040":G-CURSOR 102:PRINT PEEK
  &7002:TIME =0
10:CURSOR 0:PRINT PEEK &7006
11:CALL 14700
20:IF PEEK &7006= 0 THEN 100
21:IF PEEK &7110< 0 THEN 200
22:IF PEEK &70A2= 1 THEN 300
40:CALL 14852:
302:POKE &7100, 4: POKE &7102, 0:
  POKE &7104, 1: POKE &7106, 2:
  GOSUB 400
304:POKE &7100, 5: POKE &7102, 6:
  POKE &7104, 0: POKE &7106, 2:
  GOSUB 400
310:POKE &70A2, 0: POKE &7100, 0:
  POKE &7102, 6: POKE &7104, 0:
  POKE &7106, 2: POKE &7100, 0:G
  =0
311:G-CURSOR 119: PRINT "touche"
  :FOR J=1 TO 5: CALL 16100:
  BEEP 1,200,50: NEXT J:G-CURSOR
  118:PRINT "
312:GOTO 102
400:FOR J=1 TO 5: POKE & 64000, 10
  0:NEXT J: RETURN
850:CALL 17000:FOR J=0 TO 155:CALL
  14720:NEXT J
853:BEEP 4:INPUT " Niveau de jeu
  (1-3) ? ";A: POKE 16400, (A+
  1)*15+(A-2)*7 (A-3)*5
854:POKE 14299, (A= 3)*7+(A-2)*10+
  (A-1)*15:CLS : POKE &70A4, A:
  5030:G-CURSOR A+3: G-CURSOR 155-
  A-6:PRINT C# :NEXT J:FOR J=1 TO 100:
  5040:A=TIME *1E4: WAIT 100
  5042:PRINT "Score " ;A
  5043:ON PEEK &70A 460SUB 5044,
  5046, 5048: PRINT "Recor
  d";A;" ";A &";" ("STR#
  PEEK &70A4+" ):GOTO 5061
  5044:IF A>L60SUB 5060:L#=#A#L
  =A
  5045:A#=#L#:#A=L: RETURN
  5046:IF A>M60SUB 5060:M#=#A#M
  =A
  5047:A#=#M#:#A=M: RETURN
  5048:IF A>N60SUB 5060:N#=#A#N
  =A
  5049:A#=#N#:#A=N: RETURN
  5050:PRINT "Nouve
  au Record !! ":INPUT "Vot
  re nom ? ";A #:0=1:RETURN
  5061:IF Q<J:END 5062:Q=0:PRINT "
  Partie gra
  tuite":FOR J =1 TO 10:BEEP
  1,60,50:BEEP 1,50,50:NEXT
  J:GOTO 1
  SC RELIEF
  38C5:68 71 6A 03
  38C9:25 66 66 2E
  38CD:64 64 64 64
  38D1:6E 4F 99 0C
  38D5:68 70 A5 70
  38D9:87 2A 25 AE
  38DD:71 40 60 6E
  38E1:76 89 29 85
  38E5:58 AE 70 87
  38E9:AS 70 86 FD
  38ED:AE 70 86 0A
  38F1:48 40 85 40
  38F5:4E 00 88 06
  38F9:05 F9 82 42
  38FD:9E 0A AE 70
  3901:88 85 0F BE
  3905:EE 22 A5 70
  3909:88 CD 88 9A
  390D:24 AE 70 87
  3911:A5 70 86 9E
  3915:26 4A 55 55
  DEPLA. CHASSEUR
  392F:BE E4 2C 87
  3933:51 89 0E AS
  3937:70 77 87 00
  393B:89 01 9A 0F
  393F:AE 70 77 8E
  3943:10 87 5A 99
  3947:08 AS 70 77
  394B:87 03 89 01
  394F:9A 0D AE 70
  3953:77 0A 85 00
  3957:4E 00 88 06
  395F:F9 83 04 42
  3963:9E 0A 0A 85
  3967:89 F9 02 2A
  396B:68 70 80 71
  396F:4A 00 25 0E
  3973:08 99 03 9A
  SC. MORI.
  3980:88 8E EE CE
  3984:AE 70 78 A5
  3988:AE 70 8F BE
  398C:70 88 0F BE
  3990:EE 22 A5 70
  3994:78 CD 88 AS
  3998:70 88 0D 87
  399C:9C 99 10 9A
  DEPLA. ENNEMI
  39A8:68 71 6A 12
  39AC:25 66 66 2E
  39B0:64 64 64 64
  39B4:6E 4F 99 0C
  39B8:AS 71 50 AE
  39BC:71 4C 68 71
  39C0:6A 51 25 66
  39C4:2E 64 64 6E
  39C8:54 99 89 AS
  39CC:70 79 87 0A
  39D0:88 05 0D AE
  39D4:70 79 9A BE
  39D8:3E 00 AE 71
  39DC:50 AE 71 51
  39E0:AE 71 52 85
  39E4:00 AE 71 53
  39E8:AE 70 79 AS
  39EC:70 99 28 AS
  39F0:70 9A 2A 64
  39F4:6C FF 89 82
  39F8:68 C0 84 AE
  39FC:6E 1E 99 80
  3A00:70 9A 9A 9A
  39E0:AE 70 79 AS
  39EC:70 99 28 AS
  39F0:70 9A 2A 64
  39F4:6C FF 89 82
  39F8:68 C0 84 AE
  39FC:6E 1E 99 80
  3A00:70 9A 9A 9A
  TIRS CHASSEUR
  3A04:BE E4 2C 87
  3A08:08 88 83 BA
  3A0C:3A 8E 85 81
  3A10:AE 3F 49 85
  3A14:03 AE 3F 48
  3A18:85 07 AE 3F
  3A1C:4F 85 82 AE
  3A20:3F 55 85 14
  3A24:AE 3F 50 BE
  3A28:3F 48 AS 71
  3A2C:06 AE 71 08
  3A30:AE 70 81 BE
  3A34:38 C5 BE 3E
  3A38:82 BE 39 AB
  3A3C:85 00 AE 71
  3A40:08 AS 70 81
  3A44:87 10 88 18
  3A48:09 AE 70 81
  3A4C:BE 3F 2F BE
  3A50:38 C5 BE 3E
  3A54:82 BE 39 AB
  3A58:AS 70 81 AE
  3A64:0A AS 71 08
  3A68:87 07 89 12
  3A6C:AS 70 86 87
  3A70:06 89 81 9A
  3A74:0D AE 70 BE
  3A78:85 84 AE 71
  3A7C:08 9A 85 81
  3A80:AB 71 08 AE
  3A84:71 08 BE 39
  3A88:F8 85 84 AE
  3A8C:71 08 BE 40
  3A90:18 BE 3C 85
  3A94:8E 39 2F BE
  3A98:E4 2C 87 0D
  3A9C:08 81 9A 85
  3A98:83 AE 3F 49
  3A04:85 89 AE 3F
  3A08:4B 85 82 AE
  3A0C:3F 4F 85 80
  3A00:AE 3F 55 85
  SYNT.
  3F48:68 02 6A 04
  3F4C:48 01 4A 04
  3F50:BE 3F 67 62
  3F54:6E 00 99 00
  3F58:BE 3F 67 60
  3F5C:6E 1E 99 80
  3F60:FD 62 6C 80
  3F64:93 1C 9A FD
  3F68:48 FD 88 BE
  3F6C:E6 6F 0A 8A
  3F70:FD 2A 9A 64
  PRESENTATION
  4268:68 41 6A 3C
  426C:FD AB 85 98
  4270:BE EE 22 FD
  4274:2A 25 FD AB
  4278:CD 88 BE 39
  427C:88 FD 2A 64
  4280:6E 04 99 18
  4284:9A 36 37 42
  WAR PRESENTATION
  413C:40 40 40 70
  4140:5C 4F 5C 70
  4144:40 40 70 5C
  4148:4F 5C 70 40
  414C:40 40 40 40
  4150:40 40 41 47
  4154:4F 5E 5C 58
  4158:58 5C 58 5C
  415C:5C 58 58 50
  4160:50 58 50 40
  4164:40 40 40 40
  4168:40 52 55 55
  416C:55 48 40 48
  4170:54 54 54 40
  4174:5C 48 44 44
  4178:48 48 54 54
  417C:4C 50 40 58
  4180:44 58 44 58
  4184:40 5F 54 50
  4188:40 50 5F 40
  4190:51 40 40 48
  4194:40 40 48 48
  4198:4C 5C 5C 5C
  419C:5C 50 54 44
  41A0:40 40 40 40
  41A4:44 44 44 4E
  41A8:4E 4E 4E 4E
  41AC:4A 42 40 40
  41B0:40 40 40 40
  41B4:40 70 5C 4F
  41B8:5C 70 40 40
  41BC:70 5C 70 40
  41C0:40 70 5C 4F
  41C4:5C 70 40 40
  41C8:40 40 40 40
  41CC:40 40 40 40
  41D0:70 70 7E 7F
  VAR RELIEF
  7850:04 04 04 06
  7854:04 04 04 06
  7858:04 07 04 07
  785C:04 07 04 07
  7860:04 07 04 07
  7864:04 07 04 07
  7868:04 04 04 07
  786C:04 06 04 04
  7870:07 04 07 04
  7874:06 04 06 01
  VAR VAISSAU
  7000:00 01 01 01
  7004:00 02 02 02
  7008:02 04 04 04
  7012:02 04 04 04
  7016:04 00 08 00
  7020:04 00 08 00
  7024:04 00 08 00
  7028:04 00 08 00
  7032:04 00 08 00
  7036:04 00 08 00
  7040:04 00 08 00
  7044:04 00 08 00
  7048:04 00 08 00
  7052:04 00 08 00
  7056:04 00 08 00
  7060:04 00 08 00
  7064:04 00 08 00
  7068:04 00 08 00
  7072:04 00 08 00
  7076:04 00 08 00
  7080:04 00 08 00
  7084:04 00 08 00
  7088:04 00 08 00
  7092:04 00 08 00
  7096:04 00 08 00
  7100:04 00 08 00
  7104:04 00 08 00
  7108:04 00 08 00
  7112:04 00 08 00
  7116:04 00 08 00
  7120:04 00 08 00
  7124:04 00 08 00
  7128:04 00 08 00
  7132:04 00 08 00
  7136:04 00 08 00
  7140:04 00 08 00
  7144:04 00 08 00
  7148:04 00 08 00
  7152:04 00 08 00
  7156:04 00 08 00
  7160:04 00 08 00
  7164:04 00 08 00
  7168:04 00 08 00
  7172:04 00 08 00
  7176:04 00 08 00
  7180:04 00 08 00
  7184:04 00 08 00
  7188:04 00 08 00
  7192:04 00 08 00
  7196:04 00 08 00
  7200:04 00 08 00
  7204:04 00 08 00
  7208:04 00 08 00
  7212:04 00 08 00
  7216:04 00 08 00
  7220:04 00 08 00
  7224:04 00 08 00
  7228:04 00 08 00
  7232:04 00 08 00
  7236:04 00 08 00
  7240:04 00 08 00
  7244:04 00 08 00
  7248:04 00 08 00
  7252:04 00 08 00
  7256:04 00 08 00
  7260:04 00 08 00
  7264:04 00 08 00
  7268:04 00 08 00
  7272:04 00 08 00
  7276:04 00 08 00
  7280:04 00 08 00
  7284:04 00 08 00
  7288:04 00 08 00
  7292:04 00 08 00
  7296:04 00 08 00
  7300:04 00 08 00
  7304:04 00 08 00
  7308:04 00 08 00
  7312:04 00 08 00
  7316:04 00 08 00
  7320:04 00 08 00
  7324:04 00 08 00
  7328:04 00 08 00
  7332:04 00 08 00
  7336:04 00 08 00
  7340:04 00 08 00
  7344:04 00 08 00
  7348:04 00 08 00
  7352:04 00 08 00
  7356:04 00 08 00
  7360:04 00 08 00
  7364:04 00 08 00
  7368:04 00 08 00
  7372:04 00 08 00
  7376:04 00 08 00
  7380:04 00 08 00
  7384:04 00 08 00
  7388:04 00 08 00
  7392:04 00 08 00
  7396:04 00 08 00
  7400:04 00 08 00
  7404:04 00 08 00
  7408:04 00 08 00
  7412:04 00 08 00
  7416:04 00 08 00
  7420:04 00 08 00
  7424:04 00 08 00
  7428:04 00 08 00
  7432:04 00 08 00
  7436:04 00 08 00
  7440:04 00 08 00
  7444:04 00 08 00
  7448:04 00 08 00
  7452:04 00 08 00
  7456:04 00 08 00
  7460:04 00 08 00
  7464:04 00 08 00
  7468:04 00 08 00
  7472:04 00 08 00
  7476:04 00 08 00
  7480:04 00 08 00
  7484:04 00 08 00
  7488:04 00 08 00
  7492:04 00 08 00
  7496:04 00 08 00
  7500:04 00 08 00
  7504:04 00 08 00
  7508:04 00 08 00
  7512:04 00 08 00
  7516:04 00 08 00
  7520:04 00 08 00
  7524:04 00 08 00
  7528:04 00 08 00
  7532:04 00 08 00
  7536:04 00 08 00
  7540:04 00 08 00
  7544:04 00 08 00
  7548:04 00 08 00
  7552:04 00 08 00
  7556:04 00 08 00
  7560:04 00 08 00
  7564:04 00 08 00
  7568:04 00 08 00
  7572:04 00 08 00
  7576:04 00 08 00
  7580:04 00 08 00
  7584:04 00 08 00
  7588:04 00 08 00
  7592:04 00 08 00
  7596:04 00 08 00
  7600:04 00 08 00
  7604:04 00 08 00
  7608:04 00 08 00
  7612:04 00 08 00
  7616:04 00 08 00
  7620:04 00 08 00
  7624:04 00 08 00
  7628:04 00 08 00
  7632:04 00 08 00
  7636:04 00 08 00
  7640:04 00 08 00
  7644:04 00 08 00
  7648:04 00 08 00
  7652:04 00 08 00
  7656:04 00 08 00
  7660:04 00 08 00
  7664:04 00 08 00
  7668:04 00 08 00
  7672:04 00 08 00
  7676:04 00 08 00
  7680:04 00 08 00
  7684:04 00 08 00
  7688:04 00 08 00
  7692:04 00 08 00
  7696:04 00 08 00
  7700:04 00 08 00
  7704:04 00 08 00
  7708:04 00 08 00
  7712:04 00 08 00
  7716:04 00 08 00
  7720:04 00 08 00
  7724:04 00 08 00
  7728:04 00 08 00
  7732:04 00 08 00
  7736:04 00 08 00
  7740:04 00 08 00
  7744:04 00 08 00
  7748:04 00 08 00
  7752:04 00 08 00
  7756:04 00 08 00
  7760:04 00 08 00
  7764:04 00 08 00
  7768:04 00 08 00
  7772:04 00 08 00
  7776:04 00 08 00
  7780:04 00 08 00
  7784:04 00 08 00
  7788:04 00 08 00
  7792:04 00 08 00
  7796:04 00 08 00
  7800:04 00 08 00
  7804:04 00 08 00
  7808:04 00 08 00
  7812:04 00 08 00
  7816:04 00 08 00
  7820:04 00 08 00
  7824:04 00 08 00
  7828:04 00 08 00
  7832:04 00 08 00
  7836:04 00 08 00
  7840:04 00 08 00
  7844:04 00 08 00
  7848:04 00 08 00
  7852:04 00 08 00
  7856:04 00 08 00
  7860:04 00 08 00
  7864:04 00 08 00
  7868:04 00 08 00
  7872:04 00 08 00
  7876:04 00 08 00
  7880:04 00 08 00
  7884:04 00 08 00
  7888:04 00 08 00
  7892:04 00 08 00
  7896:04 00 08 00
  7900:04 00 08 00
  7904:04 00 08 00
  7908:04 00 08 00
  7912:04 00 08 00
  7916:04 00 08 00
  7920:04 00 08 00
  7924:04 00 08 00
  7928:04 00 08 00
  7932:04 00 08 00
  7936:04 00 08 00
  7940:04 00 08 00
  7944:04 00 08 00
  7948:04 00 08 00
  7952:04 00 08 00
  7956:04 00 08 00
  7960:04 00 08 00
  7964:04 00 08 00
  7968:04 00 08 00
  7972:04 00 08 00
  7976:04 00 08 00
  7980:04 00 08 00
  7984:04 00 08 00
  7988:04 00 08 00
  7992:04 00 08 00
  7996:04 00 08 00
  8000:04 00 08 00
  8004:04 00 08 00
  8008:04 00 08 00
  8012:04 00 08 00
  8016:04 00 08 00
  8020:04 00 08 00
  8024:04 00 08 00
  8028:04 00 08 00
  8032:04 00 08 00
  8036:04 00 08 00
  8040:04 00 08 00
  8044:04 00 08 00
  8048:04 00 08 00
  8052:04 00 08 00
  8056:04 00 08 00
  8060:04 00 08 00
  8064:04 00 08 00
  8068:04 00 08 00
  8072:04 00 08 00
  8076:04 00 08 00
  8080:04 00 08 00
  8084:04 00 08 00
  8088:04 00 08 00
  8092:04 00 08 00
  8096:04 00 08 00
  8100:04 00 08 00
  8104:04 00 08 00
  8108:04 00 08 00
  8112:04 00 08 00
  8116:04 00 08 00
  8120:04 00 08 00
  8124:04 00 08 00
  8128:04 00 08 00
  8132:04 00 08 00
  8136:04 00 08 00
  8140:04 00 08 00
  8144:04 00 08 00
  8148:04 00 08 00
  8152:04 00 08 00
  8156:04 00 08 00
  8160:04 00 08 00
  8164:04 00 08 00
  8168:04 00 08 00
  8172:04 00 08 00
  8176:04 00 08 00
  8180:04 00 08 00
  8184:04 00 08 00
  8188:04 00 08 00
  8192:04 00 08 00
  8196:04 00 08 00
  8200:04 00 08 00
  8204:04 00 08 00
  8208:04 00 08 00
  8212:04 00 08 00
  8216:04 00 08 00
  8220:04 00 08 00
  8224:04 00 08 00
  8228:04 00 08 00
  8232:04 00 08 00
  8236:04 00 08 00
  8240:04 00 08 00
  8244:04 00 08 00
  8248:04 00 08 00
  8252:04 00 08 00
  8256:04 00 08 00
  8260:04 00 08 00
  8264:04 00 08 00
  8268:04 00 08 00
  8272:04 00 08 00
  8276:04 00 08 00
  8280:04 00 08 00
  8284:04 00 08 00
  8288:04 00 08 00
  8292:04 00 08 00
  8296:04 00 08 00
  8300:04 00 08 00
  8304:04 00 08 00
  8308:04 00 08 00
  8312:04 00 08 00
  8316:04 00 08 00
  8320:04 00 08 00
  8324:04 00 08 00
  8328:04 00 08 00
  8332:04 00 08 00
  8336:04 00 08 00
  8340:04 00 08 00
  8344:04 00 08 00
  8348:04 00 08 00
  8352:04 00 08 00
  8356:04 00 08 00
  8360:04 00 08 00
  8364:04 00 08 00
  8368:04 00 08 00
  8372:04 00 08 00
  8376:04 00 08 00
  8380:04 00 08 00
  8384:04 00 08 00
  8388:04 00 08 00
  8392:04 00 08 00
  8396:04 00 08 00
  8400:04 00 08 00
  8404:04 00 08 00
  8408:04 00 08 00
  8412:04 00 08 00
  8416:04 00 08 00
  8420:04 00 08 00
  8424:04 00 08 00
  8428:04 00 08 00
  8432:04 
```

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. 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 Général 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 repérer facilement les listings, une fois sortis de l'imprimante.

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

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

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

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

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

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

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

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

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.

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

	N° 29	N° 30	N° 31	N° 32
APPLE II	FIC 1	COURBES	AGENDA INFORMATIQUE	DEVIS
CASIO FX 702-P	TORPILLE	CROISADE	CONTREE MAGIQUE	BOMBER
COMMODORE 64	BUDGET FAMILIAL (2)	BALLONS FOUS	NIBBLER	CHAMP DE MINES
COMMODORE VIC 20	COMBINAISONS	INDIENS	ASTRO	BAGNARD
SPECTRUM	LASER ATTACK	CARACTERES	VITAMINES	DEDALE
HP 41	CALCUL	CHATEAU DES SORTILEGES	CHARS	MISSILE
MPF II	SOLITAIRE	MEMO	RACING	FUTÉ
ORIC 1	GLOUTORIC	POURSUITE	BRAIN	PROBLEME DU CHARPENTIER
PC 1211	COMBAT DE CHARS	TV SAT	SOUS-MARIN	COFFRE-FORT
PC 1500	DIVISION EUCLIDIENNE	SCRABBLE (1)	SCRABBLE (2)	MONKEY-KONG
CANON X-07	PAYE	STAR-WAR	MEMORY	LABYR
MZ 80	SPACE-INVADERS	TRANSCODAGE	COURSE AUTOMOBILE	SCRABBLE
ZX 81	CAMBRIOLAGE	MINES	SOLITAIRE	YETI ATTAQUE
TRS 80	PAYS ET CAPITALES	EMPRUNT	TIERCE	TRANSAT
TI 99/4A (basic simple)	BOMBER	BASES	MEMORY	CITE MAUDITE
TI 99/A A (basic étendu)	AWALE	RAID	SAUVETAGE	STAR FIGHTERS
T0 7	PUISSANCE 4	ANNUAIRE	POKER	ISOLA

DATE LIMITE D'ENVOI DES BULLETINS DE VOTE : JEUDI 31 MAI MINUIT.

AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'Hebdogiciel compte sur vous !

La marche à suivre est simple :

- Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).
- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.

- Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.

- Expédiez-le à HEBDOGICIEL, CONCOURS MENSUEL, 27, rue du Général Foy, 75008 PARIS, avant le jeudi 31 Mai à minuit.

Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien grave ! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du BULLETIN DE VOTE ; pas de photocopies, cela serait trop facile !

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 31 Mai minuit à HEBDOGICIEL, concours mensuel, 27, rue du Général Foy, 75008 PARIS

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

NOM DU PROGRAMME :

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

NOM DU PROGRAMME :

NOM ET PRENOM :

ADRESSE :

CONCENTRATION COMMODORE 64

Ce programme se joue à 2 ou à 1 contre l'ordinateur ou bien l'ordinateur contre lui-même.
Sur l'écran s'affiche 20 cases numérotées de 1 à 20. Il s'agit de choisir 2 cases (l'une après l'autre) et sous ces cases, il y a suivant le niveau soit des lettres, soit des caractères graphiques ou des chiffres. Il faut retrouver les paires. Si vous en trouvez une, vous marquez 1 point et rejouez. Sinon les cases s'affichent à nouveau. Bien sur, il faut se rappeler les caractères sous les cases. La première case à chaque tour de l'ordinateur est choisie de façon aléatoire.

André MALEYRAN



Mode d'emploi :

L'ordinateur vous donne la marche à suivre. Ensuite il vous demande votre choix :

- 1) Paires de lettres
- 2) Paires de caractères graphiques
- 3) Paires de chiffres.

Après il demande le nom des 2 joueurs.

Pour jouer contre l'ordinateur rentrez (JE) pour l'un des deux joueurs.

Pour le faire jouer contre lui-même rentrez (JE) pour les deux joueurs.

```

160 DIM Y$(25),X$(40),S$(40),L$(20),D$(21),C(20)
170 POKE 646,1
180 GOSUB 3770
190 POKE 53200,0:POKE53201,0:POKE646,1
200 Y$(1)="":FOR A=2TO25:Y$(A)=Y$(A-1)+"":NEXT A
210 X$(1)="":S$(1)="":FORA=2TO40:X$(A)=X$(A-1)+"":S$(A)=S$(A-1)+"":NEXT A
220 SC(1)=0:SC(2)=0:CO=10
230 POKE 646,1
240 FOR I=1TO20:C(I)=1:GOSUB4300:NEXT I
250 IF J$(1)="JE"THEN W=1:GOSUB 3420:GOTO 450
260 PRINT Y$(24);J$(1);" JOUE";"(");SC(1);" )"
270 C(1)=0:C(2)=0
280 IF CO=0 THEN 660
290 FOR I= 1 TO 2
300 POKE646,7
310 PRINT Y$(24);J$(1);" JOUE";"(");SC(1);" )"
320 PRINT Y$(24);X$(25);S$(13)
330 PRINT Y$(24);X$(25);I;" CASE";:INPUTC(I)
340 IF C(I)>20 THEN 330
350 D$(C(I))=L$(C(I))
360 IF C(2)=C(1) THEN 330
370 IF L$(C(1))="" THEN GOSUB 3690:GOTO 330
380 GOSUB 4530
390 NEXT I
400 FOR F=0 TO 2000:NEXT F
410 IF L$(C(1))=L$(C(2)) THEN SC(1)=SC(1)+1
420 IF L$(C(1))=L$(C(2)) THEN L$(C(1))="" :L$(C(2))="" :CO=CO-1:GOTO 260
430 I=1:GOSUB 4280:I=2:GOSUB 4280
440 PRINT Y$(24);S$(30)
450 IF J$(2)="JE" THEN W=2:GOSUB 3420:GOTO 250
460 IF CO=0 THEN 660
470 C(1)=0:C(2)=0
480 FOR I= 1 TO 2
490 POKE 646,7
500 PRINT Y$(24);J$(2);" JOUE";"(");SC(2);" )"
510 PRINT Y$(24);X$(25);S$(13)
520 PRINT Y$(24);X$(25);I;" CASE";:INPUTC(I)
530 IF C(I)>20 THEN 520
540 D$(C(I))=L$(C(I))
550 IF C(2)=C(1) THEN 520
560 IF L$(C(1))="" THEN GOSUB 3690:GOTO 520
570 GOSUB 4530
580 NEXT I
590 FOR F=0 TO 2000:NEXT F
600 IF L$(C(1))=L$(C(2)) THEN SC(2)=SC(2)+1
610 IF L$(C(1))=L$(C(2)) THEN L$(C(1))="" :L$(C(2))="" :CO=CO-1:GOTO 460
620 I=1:GOSUB 4280:I=2:GOSUB 4280
630 PRINT Y$(24);S$(30)
640 IF J$(1)="JE" THEN 250
650 GOTO 260
660 IF SC(1)>SC(2) THEN 700
670 IF SC(1)=SC(2) THEN 690
680 PRINT "GAGNE PAR "SC(2);" A ";SC(1):GOTO 710
690 PRINT "BRAVO, IL Y A EGALITE UNE AUTRE PARTIE ":GOTO 720
700 PRINT "GAGNE PAR "SC(1);" A ";SC(2)
710 PRINT "ON RECOMMENCE ?"
720 GET R$:IF R$<"0" AND R$<"N" THEN 720
730 IF R$="0" THEN PRINT "J":RUN
740 PRINT Y$(12);X$(10);"AU REVOIR"
750 END
760 REM*****
770 REM EFFACEMENT DES CASES
780 REM*****
790 REM 1ERE CASE
800 FOR Z=2 TO 5
810 PRINT Y$(Z);X$(4);S$(6)
820 NEXT Z
830 PRINT Y$(3);X$(6);L$(1)
840 RETURN
850 REM 2EME CASE
860 FOR Z=2 TO 5
870 PRINT Y$(Z);X$(11);S$(6)
880 NEXT Z
890 PRINT Y$(3);X$(13);L$(2)
900 RETURN
910 REM 3EME CASE
920 FOR Z=2 TO 5
930 PRINT Y$(Z);X$(18);S$(6)
940 NEXT Z
950 PRINT Y$(3);X$(20);L$(3)
960 RETURN
970 REM 4EME CASE
980 FOR Z=2 TO 5
990 PRINT Y$(Z);X$(25);S$(6)
1000 NEXT Z
1010 PRINT Y$(3);X$(27);L$(4)
1020 RETURN
1030 REM 5EME CASE
1040 FOR Z=2 TO 5
1050 PRINT Y$(Z);X$(32);S$(6)
1060 NEXT Z
1070 PRINT Y$(3);X$(34);L$(5)
1080 RETURN
1090 REM 6EME CASE
1100 FOR Z=7 TO 10
1110 PRINT Y$(Z);X$(4);S$(6)
1120 NEXT Z
1130 PRINT Y$(8);X$(6);L$(6)
1140 RETURN
1150 REM 7EME CASE
1160 FOR Z=7 TO 10
1170 PRINT Y$(Z);X$(11);S$(6)
1180 NEXT Z
1190 PRINT Y$(8);X$(13);L$(7)
1200 RETURN
1210 REM 8EME CASE
1220 FOR Z=7 TO 10
1230 PRINT Y$(Z);X$(18);S$(6)
1240 NEXT Z
1250 PRINT Y$(8);X$(20);L$(8)
1260 RETURN
1270 REM 9EME CASE
1280 FOR Z=7 TO 10
1290 PRINT Y$(Z);X$(25);S$(6)
1300 NEXT Z
1310 PRINT Y$(8);X$(27);L$(9)
1320 RETURN
1330 REM 10EME CASE
1340 FOR Z=7 TO 10
1350 PRINT Y$(Z);X$(32);S$(6)
1360 NEXT Z
1370 PRINT Y$(8);X$(34);L$(10)
1380 RETURN
1390 REM 11EME CASE
1400 FOR Z=12 TO 15
1410 PRINT Y$(Z);X$(4);S$(6)
1420 NEXT Z
1430 PRINT Y$(13);X$(6);L$(11)
1440 RETURN
1450 REM 12EME CASE
1460 FOR Z=12 TO 15
1470 PRINT Y$(Z);X$(11);S$(6)
1480 NEXT Z
1490 PRINT Y$(13);X$(13);L$(12)
1500 RETURN
1510 REM 13EME CASE
1520 FOR Z=12 TO 15
1530 PRINT Y$(Z);X$(18);S$(6)
1540 NEXT Z
1550 PRINT Y$(13);X$(20);L$(13)
1560 RETURN
1570 REM 14EME CASE
1580 FOR Z=12 TO 15
1590 PRINT Y$(Z);X$(25);S$(6)
1600 NEXT Z
1610 PRINT Y$(13);X$(27);L$(14)
1620 RETURN
1630 REM 15EME CASE
1640 FOR Z=12 TO 15
1650 PRINT Y$(Z);X$(32);S$(6)
1660 NEXT Z
1670 PRINT Y$(13);X$(34);L$(15)
1680 RETURN
1690 REM 16EME CASE
1700 FOR Z=17 TO 20
1710 PRINT Y$(Z);X$(4);S$(6)
1720 NEXT Z
1730 PRINT Y$(18);X$(6);L$(16)
1740 RETURN
1750 REM 17EME CASE
1760 FOR Z=17 TO 20
1770 PRINT Y$(Z);X$(11);S$(6)

```

```

1780 NEXT Z
1790 PRINT Y$(18);X$(13);L$(17)
1800 RETURN
1810 REM 18EME CASE
1820 FOR Z=17 TO 20
1830 PRINT Y$(Z);X$(18);S$(6)
1840 NEXT Z
1850 PRINT Y$(18);X$(20);L$(18)
1860 RETURN
1870 REM 19EME CASE
1880 FOR Z=17 TO 20
1890 PRINT Y$(Z);X$(25);S$(6)
1900 NEXT Z
1910 PRINT Y$(18);X$(27);L$(19)
1920 RETURN
1930 REM 20EME CASE
1940 FOR Z=17 TO 20
1950 PRINT Y$(Z);X$(32);S$(6)
1960 NEXT Z
1970 PRINT Y$(18);X$(34);L$(20)
1980 RETURN
1990 REM*****
2000 REM AFFICHAGE DES CASES
2010 REM*****
2020 REM 1ERE CASE
2030 POKE 646,3
2040 FOR Z=2 TO 5
2050 PRINT Y$(Z);X$(4);" "
2060 NEXT Z
2070 PRINT Y$(3);X$(6);" "
2080 RETURN
2090 REM 2EME CASE
2100 POKE 646,5
2110 FOR Z=2 TO 5
2120 PRINT Y$(Z);X$(11);" "
2130 NEXT Z
2140 PRINT Y$(3);X$(13);" "
2150 RETURN
2160 REM 3EME CASE
2170 POKE 646,3
2180 FOR Z=2 TO 5
2190 PRINT Y$(Z);X$(18);" "
2200 NEXT Z
2210 PRINT Y$(3);X$(20);" "
2220 RETURN
2230 REM 4EME CASE
2240 POKE 646,5
2250 FOR Z=2 TO 5
2260 PRINT Y$(Z);X$(25);" "
2270 NEXT Z
2280 PRINT Y$(3);X$(27);" "
2290 RETURN
2300 REM 5EME CASE
2310 POKE 646,3
2320 FOR Z=2 TO 5
2330 PRINT Y$(Z);X$(32);" "
2340 NEXT Z
2350 PRINT Y$(3);X$(34);" "
2360 RETURN
2370 REM 6EME CASE
2380 POKE 646,5
2390 FOR Z=7 TO 10
2400 PRINT Y$(Z);X$(4);" "
2410 NEXT Z
2420 PRINT Y$(8);X$(6);" "
2430 RETURN
2440 REM 7EME CASE
2450 POKE 646,3
2460 FOR Z=7 TO 10
2470 PRINT Y$(Z);X$(11);" "
2480 NEXT Z
2490 PRINT Y$(8);X$(13);" "
2500 RETURN
2510 REM 8EME CASE
2520 POKE 646,5
2530 FOR Z=7 TO 10
2540 PRINT Y$(Z);X$(18);" "
2550 NEXT Z
2560 PRINT Y$(8);X$(20);" "
2570 RETURN
2580 REM 9EME CASE
2590 POKE 646,3
2600 FOR Z=7 TO 10
2610 PRINT Y$(Z);X$(25);" "
2620 NEXT Z
2630 PRINT Y$(8);X$(27);" "
2640 RETURN
2650 REM 10EME CASE
2660 POKE 646,5
2670 FOR Z=7 TO 10
2680 PRINT Y$(Z);X$(32);" "
2690 NEXT Z
2700 PRINT Y$(8);X$(34);" "
2710 RETURN
2720 REM 11EME CASE
2730 POKE 646,3
2740 FOR Z=12 TO 15
2750 PRINT Y$(Z);X$(4);" "
2760 NEXT Z
2770 PRINT Y$(13);X$(6);" "
2780 RETURN
2790 REM 12EME CASE
2800 POKE 646,5
2810 FOR Z=12 TO 15
2820 PRINT Y$(Z);X$(11);" "
2830 NEXT Z
2840 PRINT Y$(13);X$(13);" "
2850 RETURN
2860 REM 13EME CASE
2870 POKE 646,3
2880 FOR Z=12 TO 15
2890 PRINT Y$(Z);X$(18);" "
2900 NEXT Z
2910 PRINT Y$(13);X$(20);" "
2920 RETURN
2930 REM 14EME CASE
2940 POKE 646,5
2950 FOR Z=12 TO 15
2960 PRINT Y$(Z);X$(25);" "
2970 NEXT Z
2980 PRINT Y$(13);X$(27);" "
2990 RETURN
3000 REM 15EME CASE
3010 POKE 646,3
3020 FOR Z=12 TO 15
3030 PRINT Y$(Z);X$(32);" "
3040 NEXT Z
3050 PRINT Y$(13);X$(34);" "
3060 RETURN
3070 REM 16EME CASE
3080 POKE 646,5
3090 FOR Z=17 TO 20
3100 PRINT Y$(Z);X$(4);" "
3110 NEXT Z
3120 PRINT Y$(18);X$(6);" "
3130 RETURN
3140 REM 17EME CASE
3150 POKE 646,3
3160 FOR Z=17 TO 20
3170 PRINT Y$(Z);X$(11);" "
3180 NEXT Z
3190 PRINT Y$(18);X$(13);" "
3200 RETURN
3210 REM 18EME CASE
3220 POKE 646,5
3230 FOR Z=17 TO 20
3240 PRINT Y$(Z);X$(18);" "
3250 NEXT Z
3260 PRINT Y$(18);X$(20);" "
3270 RETURN
3280 REM 19EME CASE

```

```

3290 POKE 646,3
3300 FOR Z=17 TO 20
3310 PRINT Y$(Z);X$(25);" "
3320 NEXT Z
3330 PRINT Y$(18);X$(27);" "
3340 RETURN
3350 REM 20EME CASE
3360 POKE 646,5
3370 FOR Z=17 TO 20
3380 PRINT Y$(Z);X$(32);" "
3390 NEXT Z
3400 PRINT Y$(18);X$(34);" "
3410 RETURN
3420 REM*****
3430 REM L'ORDINATEUR JOUE
3440 REM*****
3450 FOR I=1 TO 2
3460 POKE 646,5
3470 PRINT Y$(24);X$(24);S$(16)
3480 PRINT Y$(24);J$(W);" JOUE";"(");SC(W);" )"
3490 PRINT Y$(24);X$(25);I;"-CASE"
3500 IF CO=0 THEN 660
3510 C(I)=INT(RND(1)*20+1):D$(C(I))=L$(C(I))
3520 IF C(1)=C(2) THEN 3510
3530 PRINT Y$(24);X$(33);C(I)
3540 IF L$(C(1))="" THEN 3510
3550 GOSUB 4530:IF I=2 THEN 3510
3560 FOR M=1 TO 20
3570 IF M=C(1) THEN 3590
3580 IF D$(M)=L$(C(1))THENI=2:C(2)=M:GOSUB 4530:GOTO 3620
3590 NEXT M
3600 NEXT I
3610 FOR H=0 TO 3000:NEXT H
3620 IF L$(C(1))=L$(C(2))THEN SC(W)=SC(W)+1
3630 IF L$(C(1))=L$(C(2)) THEN L$(C(1))="" :L$(C(2))="" :CO=CO-1:GOTO 3440
3640 I=1:GOSUB 4280:I=2:GOSUB 4280
3650 PRINT Y$(24);S$(30)
3660 POKE 646,7
3670 RETURN
3680 REM*****
3690 REM CASE DEJA JOUEE
3700 REM*****
3710 POKE 646,3
3720 PRINT Y$(22);" IMPOSSIBLE CASE DEJA JOUEE"
3730 FOR Z=0 TO 2000:NEXT Z
3740 PRINT Y$(22);S$(30)
3750 RETURN
3760 REM*****
3770 REM PRESENTATION
3780 REM*****
3790 PRINT "J"
3800 PRINT "ON DOIT DECOUVRIR DES PAIRES DE LETTRES";
3810 PRINT "MOU DE CARACTERES GRAPHIQUES OU DE "
3820 PRINT "NCHIFFRES SUIVANT LE NIVEAU CHOISI."
3830 PRINT "LORSQUE L'ON TROUVE UNE PAIRE ON GAGNE 1";
3840 PRINT "POINT ET ON REJOUe."
3850 PRINT "SINON, C'EST AU JOUEUR SUIVANT."
3860 PRINT "APPUYER SUR UNE TOUCHE "
3870 GET R$:IF R$="" THEN 3870
3880 REM*****
3890 REM CHOIX DU NIVEAU
3900 REM*****
3910 PRINT "N1-PAIRES DE LETTRES"
3920 PRINT "N2-PAIRES DE CARACTERES GRAPHIQUES"
3930 PRINT "N3-PAIRES DE CHIFFRES"
3940 PRINT "VOTRE CHOIX"
3950 GET R$:IF R$<"1" AND R$<"2" AND R$<"3" THEN 3950
3960 IF R$="2" THEN 4020
3970 IF R$="3" THEN 4030
3980 G=INT(RND(1)*2+1)
3990 IF G=2 THEN 4010
4000 P$="ARBCCDDEEFFGGHHIIJJ":GOTO 4040
4010 P$="KLLMMNNOOPPPQRSSTT":GOTO 4040
4020 P$="00000000000000000000":GOTO 4040
4030 P$="11002244667788993355"
4040 FOR I=1 TO 20
4050 R=2*INT(LEN(P$)*RND(1)/2+1)-1
4060 L$(I)=MID$(P$,R,1)
4070 IF R>1 THEN T$=LEFT$(P$,R-1):GOTO 4090
4080 T$=""
4090 P$=T$+MID$(P$,R+1)
4100 IF LEN(P$)=1 THEN NEXT I
4110 REM*****
4120 REM NOM DES JOUEURS
4130 REM*****
4140 PRINT "J"
4150 PRINT "POUR JOUER CONTRE MOI ENTREZ (JE)"
4160 PRINT "SI VOUS VOULEZ QUE JE JOUE CONTRE MOI";
"MEME ENTREZ JE ";
4170 PRINT "POUR LES JOUEURS 1 ET 2"
4180 FOR I=1 TO 2
4190 PRINT "NOM DU JOUEUR NO ";I
4200 INPUT N$(I)
4210 NEXT I
4220 E=INT(RND(1)*2+1)
4230 IF E=2 THEN 4250
4240 J$(1)=N$(1):J$(2)=N$(2):GOTO4260
4250 J$(1)=N$(2):J$(2)=N$(1)
4260 PRINT "J"
4270 RETURN
4280 REM *****
4290 REM AFFICHAGE DES CARTES
4300 REM*****
4310 POKE 646,1
4320 IF C(1)=1 THEN GOSUB 2000
4330 IF C(1)=2 THEN GOSUB 2090
4340 IF C(1)=3 THEN GOSUB 2160
4350 IF C(1)=4 THEN GOSUB 2230
4360 IF C(1)=5 THEN GOSUB 2300
4370 IF C(1)=6 THEN GOSUB 2370
4380 IF C(1)=7 THEN GOSUB 2440
4390 IF C(1)=8 THEN GOSUB 2510
4400 IF C(1)=9 THEN GOSUB 2580
4410 IF C(1)=10 THEN GOSUB 2650
4420 IF C(1)=11 THEN GOSUB 2720
4430 IF C(1)=12 THEN GOSUB 2790
4440 IF C(1)=13 THEN GOSUB 2860
4450 IF C(1)=14 THEN GOSUB 2930
4460 IF C(1)=15 THEN GOSUB 3000
4470 IF C(1)=16 THEN GOSUB 3070
4480 IF C(1)=17 THEN GOSUB 3140
4490 IF C(1)=18 THEN GOSUB 3210
4500 IF C(1)=19 THEN GOSUB 3280
4510 IF C(1)=20 THEN GOSUB 3350
4520 RETURN
4530 REM*****
4540 REM TEST SUR LES CASES JOUEES
4550 REM*****
4560 POKE 646,1
4570 IF C(1)=1 THEN GOSUB 770
4580 IF C(1)=2 THEN GOSUB 850
4590 IF C(1)=3 THEN GOSUB 910
4600 IF C(1)=4 THEN GOSUB 970
4610 IF C(1)=5 THEN GOSUB 1030
4620 IF C(1)=6 THEN GOSUB 1090
4630 IF C(1)=7 THEN GOSUB 1150
4640 IF C(1)=8 THEN GOSUB 1210
4650 IF C(1)=9 THEN GOSUB 1270
4660 IF C(1)=10 THEN GOSUB 1330
4670 IF C(1)=11 THEN GOSUB 1390
4680 IF C(1)=12 THEN GOSUB 1450
4690 IF C(1)=13 THEN GOSUB 1510
4700 IF C(1)=14 THEN GOSUB 1570
4710 IF C(1)=15 THEN GOSUB 1630
4720 IF C(1)=16 THEN GOSUB 1690
4730 IF C(1)=17 THEN GOSUB 1750
4740 IF C(1)=18 THEN GOSUB 1810
4750 IF C(1)=19 THEN GOSUB 1870
4760 IF C(1)=20 THEN GOSUB 1930
4770 RETURN

```



MUSIC MACHINE

Réservé aux virtuoses du clavier, ce programme transforme votre ORIC en instrument de musique. Conçu sous forme de jeu, vous subirez deux épreuves : dictée musicale et un peu du type simon. Un programme à votre portée !

Pascal CLOCHARD



Rectifications à apporter pour adapter ce programme sur ATMOS :
Remplacer #E6CA par #E76A en lignes 2025, 3035 et 9289.
Remplacer #E804 par #E93D en lignes 2080, 3080, 9350.
Supprimer les lignes 3515 et 8005 puis remplacer la ligne 5720 par :
5720 : IF P <20 THEN WAIT 300:CALL583

Mode d'emploi :
Vous êtes accueilli par une petite présentation, puis l'ordinateur va vous demander si vous désirez avoir les instructions.

Vous disposez des touches suivantes :

ESC pour DO

1 pour RE

2 pour MI

etc...

DEL pour DO (octave supérieur).

Vous occupez deux octaves, de plus vous pouvez avoir les bémols : la touche inférieure à gauche donnera le demi-ton de la note supérieure.

Avant de jouer, l'ordinateur vous demandera l'octave :

- grâce, normal ou aigu, puis l'enveloppe. Si vous répondez oui, trois paramètres s'offrent à vous :

- notes liées

- notes moyennement liées

- notes peu liées ;

Chaque note jouée sera représentée sur une portée. Lorsque vous en avez assez de composer des mélodies, vous presserez la touche ESPACE.

Avant de pouvoir rejouer, l'ordinateur va vous faire subir deux épreuves. ATTENTION : la première doit être réussie pour passer à la seconde !!

PREMIERE EPREUVE :

C'est un genre de dictée musicale. L'ordinateur va émettre une note qui servira de point de repère puis vous devrez donner 20 notes en entrant simplement leur nom au clavier.

DEUXIEME EPREUVE :

Elle consiste à reconnaître parmi toute une suite, la note donnée au départ par l'ordinateur. Toutefois, vous avez le choix entre 3 vitesses. A vous de frapper sur ESPACE quand vous l'avez reconnue.

ATTENTION : Si vous voulez obtenir le point, il faut : garder ESPACE enfoncé pendant toute la durée de la note, chaque faute vous enlève un point.

Cette épreuve demande un certain entraînement !!

ORIC 1

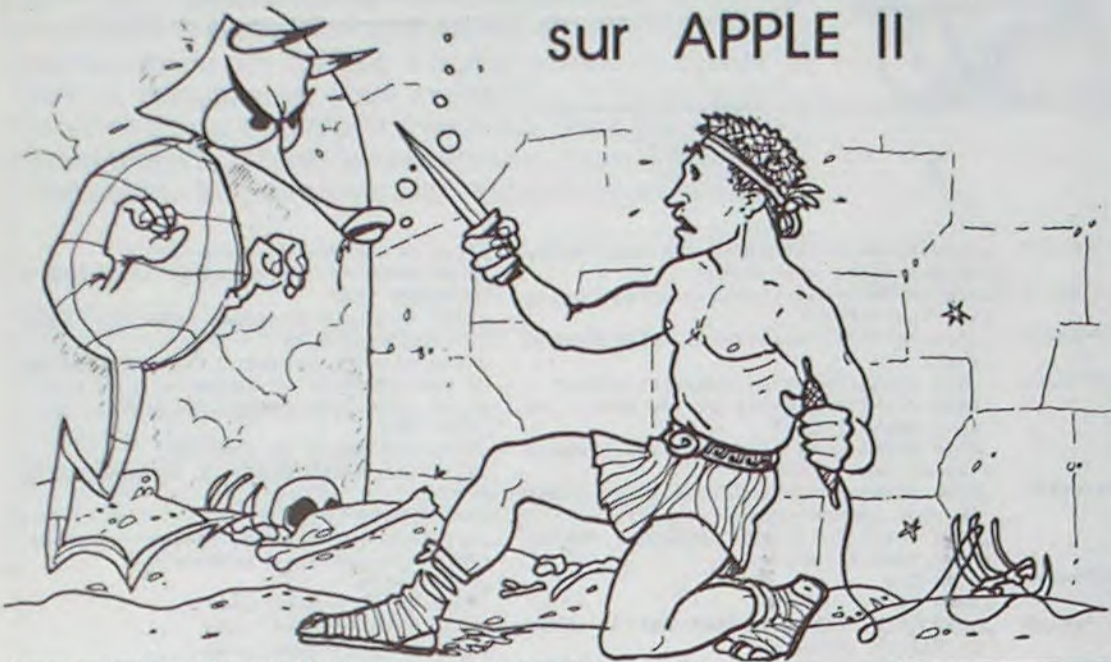
```
3 REM ORIC-1 (14 OU 48 Ko)
4 HIMEM#97FF
5 TEXT
7 CLS
8 GOSUB9000
9 PAPER0
10 POKE618,10 'OFF DU CURSEUR ET DU B
IP SONORE
12 FORR=#BBA4TO#BBA7:POKER,32:NEXT
14 CLS
16 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(4)
17 PRINTCHR$(27)*J ORIC-MUS
ICIEN*:PRINTCHR$(4)
18 PRINT:PRINT:PRINT*****
*****
22 REPEAT
23 READ O,N,D:PLAY1,0,1,4000
24 MUSIC1,0,N,15
25 WAIT#7:PLAY0,0,0,0
26 INKINT(RND(1)*8)
29 UNTILD=200
30 ZAP:PAPER0:INK1:CLS
33 PRINT:VOULEZ-VOUS AVOIR LES INSTRU
CTIONS ?*:GETT$:IF T#="D" THEN40
ELSE250
40 PRINT:PRINT "BONJOUR,VOICI UN PRO
GRAMME MUSICAL."
50 PRINT:PRINTCHR$(96)CHR$(27)*B PASC
AL CLOCHARD *** 1984 ***:PRI
NT
60 PRINT:PRINT "VOUS ALLEZ POU
VOIR CREER DES MORCEAUX"
70 PRINT:PRINT "QUE VOUS JOUEREZ
DIRECTEMENT SUR LE"
75 PRINT:PRINT"CLAVIER DE VOTRE ORIC.
.."
80 PRINT:PRINT"VOUS DISEPOSEZ DES TOUC
HES SUIVANTES : "
83 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
84 PRINTCHR$(27)*L PRESSEZ
UNE TOUCHE,*GETT$
86 CLS
90 PRINT"ESC"*****> 90*
95 MUSIC1,3,1,15:WAIT100
100 PRINT" 1 *****> RE*
105 MUSIC1,3,3,15:WAIT100
110 PRINT" 2 *****> MI*
115 MUSIC1,3,5,15:WAIT100
120 PRINT" 3 *****> FA*
125 MUSIC1,3,6,15:WAIT100
130 PRINT" 4 *****> SOL*
135 MUSIC1,3,8,15:WAIT100
140 PRINT" 5 *****> LA*
145 MUSIC1,3,10,15:WAIT100
150 PRINT" 6 *****> SI*
155 MUSIC1,3,12,15:WAIT100
160 PRINT" 7 *****> DO*
165 MUSIC1,4,1,15:WAIT100
170 PRINT" 8 *****> RE*
175 MUSIC1,4,3,15:WAIT100
180 PRINT" 9 *****> MI*
185 MUSIC1,4,5,15:WAIT100
190 PRINT" 0 *****> FA*
195 MUSIC1,4,6,15:WAIT100
200 PRINT" - *****> SOL*
205 MUSIC1,4,8,15:WAIT100
210 PRINT" . *****> LA*
215 MUSIC1,4,10,15:WAIT100
220 PRINT" \ *****> SI*
225 MUSIC1,4,12,15:WAIT100
230 PRINT"DEL"*****> DO*
235 MUSIC1,5,1,15:WAIT100
236 PLAY0,0,0,0
237 PRINT:PRINTCHR$(27)*EIL VOUS EST
POSSIBLE D'AVOIR LES *:PRINT"B
EMOLS*
238 PRINT:PRINT"JE VOUS DONNE UN EXEM
PLE:"
239 PRINT:PRINT"Supposons que vous vo
uliez avoir le *:PRINT"SI" (6)
bémol*
240 PRINT"il faudra taper 'I' c'est à
dire la *:PRINT"touche en des
sous à gauche"
241 PRINT:PRINT"DE MEME POUR LE RESTE
DE LA GAMME"
242 PRINT:PRINT"Le clavier étant peu
adequat ,le 'RE' bémol n'exist
```

```
1180 IFPEEK(#208)=#9B THENX=8:Y=A+1:CU
RSET110,95,0:CHAR64,0,1
1200 IFPEEK(#208)=#BF THENX=10:Y=A+1:C
URSET130,85,0:CHAR64,0,1
1240 IFPEEK(#208)=#B3 THENX=12:Y=A+1:C
URSET150,75,0:CHAR64,0,1
1270 IFPEEK(#208)=#AD THENX=11:Y=A+2:CU
RSET130,135,0:CHAR64,0,1
1300 MUSIC1,Y,X,0
1350 PLAY1,0,1,M
1380 GOTO700
1390 REM*****
1400 REM
1410 REM MUSIQUE DE DEPART
1415 REM
1416 REM*****
1417 REM
1418 DATA4,1,2, 4,3,2, 4,5,15, 4,5,15
,4,5,4, 4,3,9, 4,5,9, 4,1,20
1420 DATA4,1,9, 4,5,9, 4,5,9, 4,8,9,
4,8,9, 4,6,9, 4,6,9
1430 DATA4,3,2, 4,5,2, 4,6,15, 4,6,15
, 4,8,5, 4,6,9, 4,5,9
1440 DATA4,3,15, 4,3,9, 4,1,9, 3,12,9
, 4,1,9, 4,5,9, 4,3,9, 4,1,20
1450 REM
1460 DATA4,1,2,4,3,2, 4,5,15, 4,5,15,
4,5,4, 4,3,9, 4,5,9, 4,1,20
1470 DATA4,1,9, 4,5,9, 4,5,9, 4,8,9,
4,8,9, 4,6,9, 4,6,9
1480 DATA4,3,2, 4,5,2, 4,6,15, 4,6,15
, 4,8,5, 4,6,9, 4,5,9
1490 DATA4,3,15, 4,3,9, 4,1,9, 3,12,9
, 4,1,9, 4,5,9, 4,3,9, 4,1,20
1495 REM
1500 DATA4,1,9, 4,3,9, 4,3,40, 4,3,9,
4,8,9, 4,8,9
1510 DATA4,1,9, 4,3,9, 4,5,40, 4,5,9,
4,8,9, 4,8,9
1520 DATA 4,1,9, 4,5,9, 4,3,30,4,3,3
0,4,3,30, 4,6,2, 4,5,2, 4,3,2
1525 DATA4,1,100
1530 REM
1540 DATA1,1,0, 1,5,0, 1,8,0, 1,12,0
1550 DATA2,1,0, 2,5,0, 2,8,0, 2,12,0
1560 DATA3,1,0, 3,5,0, 3,8,0, 3,12,0
1570 DATA4,1,0, 4,5,0, 4,8,0, 4,12,0
1580 DATA5,1,0, 5,5,0, 5,8,0, 5,12,0
1590 DATA6,1,0, 6,5,0, 6,8,0, 6,12,0
1600 DATA5,1,0, 5,5,0, 5,8,0, 5,12,0
1610 DATA4,1,0, 4,5,0, 4,8,0, 4,12,0
1620 DATA3,1,0, 3,5,0, 3,8,0, 3,12,0
1630 DATA2,1,0, 2,5,0, 2,8,0, 2,12,0
1640 DATA1,1,0, 1,5,0, 1,8,200
1700 REM
1710 REM*****
1715 REM
1720 REM REDEFINITION DE '0'
1730 REM
1740 REM*****
1750 DATA4,4,4,4,4,60,60,60
1755 REM
2000 HIRE:POKE618,3
2010 CURSET1,80,0:DRAW238,0,1:CURSET1,
90,0:DRAW238,0,1:CURSET1,100,
0
2020 DRAW238,0,1:CURSET1,110,0:DRAW23
8,0,1:CURSET1,120,0:DRAW238,0,
1
2025 CALL#E6CA* COUPE LE CLAVIER
2030 FORR=1TO150
2040 A=INT(RND(1)*220):B=INT(RND(1)*1
70)
2050 CURSETA,B,0:CHAR64,0,1
2060 SOUND1,R#R,15
2070 NEXT
2080 CALL#E804* ETAT INTIAL DU CLAVIE
R
2090 PLAY0,0,0,0
2095 CURSET0,0,0
3000 FOR=1TO200
3010 FILL1,1,INT(RND(1)*8)
3020 NEXT
3033 CURSET0,0,0
3035 CALL#E6CA
3040 FOR=1TO200
3050 X=INT(RND(1)*3):IFX=0 THEN3050
3060 FILL1,1,X
3070 NEXT
3080 CALL#E804
3090 HIRE
3100 CURSET1,80,0:DRAW238,0,1:CURSET1,
90,0:DRAW238,0,1:CURSET1,100,
0
3110 DRAW238,0,1:CURSET1,110,0:DRAW23
8,0,1:CURSET1,120,0:DRAW238,0,
1
3120 FOR=1TO100
3130 A=INT(RND(1)*232)
3140 CURSETA+RND(1)*4,80 ,0:DRAW3
,0,0
3150 CURSETA+RND(1)*4,90,0 :DRAW3
,0,0
3160 CURSETA+RND(1)*4 ,100,0 :DRAW
3,0,0
3170 CURSETA+RND(1)*4,110,0 :DRAW
3,0,0
3180 CURSETA+RND(1)*4,120,0 :DRAW
3,0,0
3190 EXPLODE
3200 NEXT
3210 TEXT:CLS:PAPER7:INK4
3220 PRINT"Après cette petite seance
graphique,"
3230 PRINT:PRINT"vous allez devoir su
bir une epreuve":PRINT
3240 PRINT"si vous la ratez,vous ne p
ourrez *:PRINT
3250 PRINT"voir l'autre tableau par o
u vous etes":PRINT
3260 PRINT"oblige de passer si vous d
ésirez re-":PRINT
3270 PRINT"jouer.Par contre si l'ORIC
estime que*:PRINT
3280 PRINT"vous avez bien joue,pas de
problemes i"
3285 PRINT:PRINTCHR$(27)*PRESSEZ UNE
TOUCHE POUR LA SUITE*:GETT$:G
ETT$:CLS
3290 PRINT:PRINT"Après ces deux table
aux,s'ils ont ete*:PRINT
3300 PRINT"réussi,vous pourrez 'retap
oter' sur*:PRINT
3310 PRINT"le clavier de votre ORIC p
refere !! "
3320 PRINT:PRINT"UN CONSEIL*:PRINT
3330 PRINT"N'essayez pas de sortir du
programme,*:PRINT
3340 PRINT"vous auriez de desagreable
s surprises.*:PRINT
3350 PRINT:PRINT"SAUVEGARDEZ-LE AVANT
DE VOUS LANCER*:PRINT
3360 PRINT"ENFIN,BON COURAGE...PRESSE
Z UNE TOUCHE*:GETT$
3370 CLS
3380 INK1
3390 PRINT"CETTE EPREUVE EST UN GENRE
DE PETITE*:PRINT
3400 PRINT"DICTEE MUSICALE.L'ORDINATE
UR VA VOUS*:PRINT
3410 PRINT"DONNER UN POINT DE REPERE
ET VOUS *PRINT
3420 PRINT"DEVREZ RECONNAITRE UN CER
TAIN NOMBRE"
3430 PRINT:PRINT"DE NOTES.(20) C'EST
RAISONNABLE !!! *:PRINT
3450 PRINT:PRINT"J'ESPERE QUE VOUS ET
ES PRET ALORS*:PRINT
3460 PRINT"OUVREZ VOS OREILLES ET NE
TRAINEZ PAS.*:PRINT
3470 PRINT:PRINTCHR$(140)* PRESSEZ UN
E TOUCHE POUR JOUER.*:GETT$
:CLS
3480 REM
3500 REM*****IERE EPREUVE:DICTEE****
3510 REM
3515 POKE555,64*PROTECTION CONTRE RES
ET
3520 HIRE
3522 Z=INT(RND(1)*7)
3523 IFZ=0 THENB=1:B#="DO"
3524 IFZ=1 THENB=3:B#="RE"
3525 IFZ=2 THENB=5:B#="MI"
3526 IFZ=3 THENB=6:B#="FA"
3527 IFZ=4 THENB=8:B#="SOL"
3528 IFZ=5 THENB=10:B#="LA"
3529 IFZ=6 THENB=12:B#="SI"
3535 PRINT"VOICI LE POINT DE REPERE,E
COUTEZ*:MUSIC1,4,B ,15
3537 PRINT"C'EST EN *****" :B#WAIT50
0:SOUND1,1,0
3538 PRINT:PRINT
3545 P=20:G=10
3550 FORU=1TO20
3580 A=INT(RND(1)*7)
3600 IFA=0 THENB=1:C#="DO"
3650 IFA=1 THENB=3:C#="RE"
3700 IFA=2 THENB=5:C#="MI"
3900 IFA=3 THENB=6:C#="FA"
4100 IFA=4 THENB=8:C#="SOL"
4180 IFA=5 THENB=10:C#="LA"
4300 IFA=6 THENB=12:C#="SI"
4400 PRINT"VOICI LA NOTE No*:IU:PRINT
"QUEL EST SON NOM ?"
4500 MUSIC1,3,8,15:WAIT100:PLAY0,0,0,
0
4700 INPUTA:PRINTA
4750 IFA#C# THENP=P+1:CURSET120,100,0
:CIRCLE50,1:CHAR64,0,1
4780 IFA#C# THEN WAIT100:
CURSET120,100,0:CIRCLE50,0:CHA
R64,0,0
4785 IFA#C# THENG=G+10
4790 IFA#C# THENCURSET0,1,0:CHAR64,0,
1:PING
4791 IFA#C# THENPRINT"
PERDU !! "
4795 IFA#C# THENCURSET0,180,0:FORI=1
TO20:FILL1,1,INT(RND(1)*4):NEX
T
4800 IFA#C# THENP=P-1
4810 IFA#C# THENCURSET0,180,0:FORI=1
TO20STEP2
4820 IFA#C# THENDRAW180,1,1:CURSET0,
180,0:NEXT:ZAP
5000 NEXT
5500 TEXT:PAPER6:INK4
5600 IFF<20 THENPRINT"C'EST PAS MAL,LE
2eme TABLEAU VOUS EST OFFERT."
5680 IFF<20 THENPRINT"EH BIEN ! CE N'E
ST PAS VOTRE POINT FORT... "
5700 IFF<20 THENPRINT:PRINT"DESOLE...J
E NE PEUX VOUS FAIRE CONTINU
ER !!! "
5720 IFF<20 THENWAIT300:POKE555,76:CAL
L555
5800 PRINT:PRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE*:
GETT$:CLS
5810 PRINT*****
5820 PRINT" VOICI LA DERNIERE EP
REUVE"
5830 PRINT*****
5840 PRINT
5850 PRINT"Ce jeu consiste à repérer
une note."
5860 PRINT:PRINT"L'oric va en jouer u
n certain nombre*:PRINT
5870 PRINT"et à chaque fois que vous
entendrez*:PRINT
5880 PRINT"la note prédefinie au depa
rt,il vous*
5890 PRINT:PRINT"faudra presser 'ESPA
CE*:PRINT
5900 PRINT"SI VOUS REUSSISEZ L'EPREUV
E,ALORS VOUS*:PRINT
5910 PRINT"SAVEZ CE QUI VOUS ATTEND !
*"
5920 PRINT:PRINTCHR$(140)*PRESSEZ UNE
TOUCHE POUR JOUER...*:GETT$:C
LS
5950 CLEAR
6000 PAPER0:INK1
6030 A=INT(RND(1)*7)
6040 IFA=0 THEN N=1:X#="DO"
6050 IFA=1 THEN N=3:X#="RE"
6060 IFA=2 THEN N=5:X#="MI"
6070 IFA=3 THEN N=6:X#="FA"
6080 IFA=4 THEN N=8:X#="SOL"
6090 IFA=5 THEN N=10:X#="LA"
7100 IFA=6 THEN N=12:X#="SI"
7200 PRINT"IL VOUS FAUDRA RETROUVER P
LUSIEURS 'IX#
7220 PRINT:PRINT"AYANT POUR SON*:WAIT
100:MUSIC1,3,N,15
7230 WAIT300:SOUND1,3,0:PRINT"AVEZ-VO
US BIEN ENTENDU ?*:GETO#
7240 IFO#<"0" THENCLS:GOTO7200
7300 REM
7310 REM DEBUT 2e EPREUVE
7315 CLS:PRINT"AVANT DE COMMENCER,ETE
S-VOUS:"
7317 PRINT
7318 PRINT"--(R)APIDE*:PRINT"--(M)OYEN*
:PRINT"--(D)UR A LA DETENTE"
7320 GETT#
7322 IFT#="R" THEN V=40
7323 IFT#="M" THEN V=60
7327 IFT#="D" THEN V=80
7328 FOKE618,11
7330 HIRE
7335 FORA=0TO1
7339 FORP=0TO23STEP4
7340 CURSET0,199#A,1
7345 DRAWB,199-398#A,1
7348 CURSET239,199#A,3
7350 DRAW-B,199-398#A,1
7355 NEXT:NEXT
7360 H=0
7369 FORP=1TO80
7400 K=INT(RND(1)*7)
7420 IFK=0 THENL=1:X=1
7430 IFK=1 THENL=3:X=2
7440 IFK=2 THENL=5:X=3
7450 IFK=3 THENL=6:X=4
7460 IFK=4 THENL=8:X=5
7570 IFK=5 THENL=10:X=6
7580 IFK=6 THENL=12:X=7
7600 MUSIC1,3,L,15:PAPERX:INKINT(RND(
1)*8)
7660 WAIT V:PRINT:PRINT:PRINT:SOUND1,
1,0
7670 IFL=NANDPEEK(#208)=#B4 THENPRINT"
BRAVO"
BRAVO*:H#H+1
7680 IFL=NANDPEEK(#208)=#B3 THENPRINT"
LOUPE !!!*:ZAP:H#H-1
7690 IFL<NANDPEEK(#208)=#B4 THENPRINT
"CE N'EST PAS UN 'IX#H#H-1"
7700 NEXT
8000 TEXT:PAPER3:INK1:GETT#
8005 POKE555,76 'RETABLI LE RESET
8010 PRINT*****
*****
8020 PRINTCHR$(27)*D RESU
LTATS*
8025 PRINT
8030 PRINT*****
*****
8040 PRINT:PRINT
8050 IFK<0 THENPRINT"VOTRE SCORE N'EST
PAS TRES FAMEUX...*"
8060 IFK<0 THENPRINT:PRINT"JE NE VOUS
AUTORISE PAS A REJOUER !!!*:WA
IT600:CALL555
8070 PRINT:PRINT
8080 PRINT"C'EST EXTRA !! VOUS AVEZ R
EUSSE LES 2*"
8090 PRINT:PRINT"EPREUVES DONC JE VOU
S AUTORISE A *
8100 PRINT:PRINT"REJOUER... ENCORE BR
AVO !!! "
8110 PRINT:PRINT:PRINT"JE NE VOUDRAIS
PAS QUE CELA VOUS *:PRINT
8120 PRINT"DERANGE,JE VOUS POSE LA QU
ESTION*:PRINT
8130 PRINTCHR$(140)*VOULEZ-VOUS RECOM
MENCER LE JEU A ZERO*
8140 PRINT:PRINT:GETT$:T=ASC(T#)
8150 FORR=64TO7
8170 PLOT1,26,R:PLOT37,26,R
8175 WAIT20:SOUND4,400,0:PLAY0,5,3,60
0
8180 NEXT
8190 IFT#="O" THENPLAY0,0,0,0:WAIT500:
RUN
8195 IFT#="N" THENPLAY0,0,0,0:ZAP:PRIN
T"SAUT...*:WAIT1000:CALL555
8200 CLS:PLAY0,0,0,0:GOTO8130
9000 REM ***PRESENTATION***
9010 REM
9020 REM
9025 PAPER0:INK7:WAIT100
9030 HIRE
9040 FILL200,1,20
9050 CURSET80,0,3
9060 FILL200,1,23
9070 CURSET160,0,3
9080 FILL200,1,17
9090 PING
9095 PRINT
9100 PRINTCHR$(140)*PROGRAMME TYPIQUE
MENT FRANCAIS !!! "
9200 WAIT500
9210 TEXT
9220 FORR=1TO26
9230 PRINT"POUR UN ORIC-1*:SOUND1,R#R
,15
9250 NEXT
9255 PLAY0,0,0,0
9260 WAIT100:HIRE:INK2:GOTO9289
9270 FORI=1TOLEN(S#):CHAR(ASC(MID(S#,
I,1))),0,1:CURMOV7,0,3:NEXT:R
ETURN
9280 DRAW6,0,1:DRAW-1,4,1:DRAW-6,0,1:
DRAW1,-4,1:CURMOV12,0,3:RETURN
9289 CALL#E6CA
9290 CURSET50,10,3:DRAW100,0,1:DRAW-1
0,60,1:DRAW-100,0,1:DRAW10,-60
,1
9292 CURSET149,18,3:DRAW100,0,1:CURMOV
-1,2,3:DRAW-100,1
9310 S#="oric-1":CURSET90,11,3:GOSUB9
270
9320 FORY=25TO45STEP10:CURSET55-Y/8,Y
,3:FORX=1TO8:GOSUB9280:NEXT:NE
XT
9330 CURSET52,60,3:GOSUB9280:CURSET12
0,60,3:GOSUB9280
9340 CURSET70,60,3:DRAW33,0,1:DRAW-1,
4,1:DRAW-33,0,1:DRAW11,-4,1
9350 CALL#E804:WAIT400:TEXT:RETURN
```

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

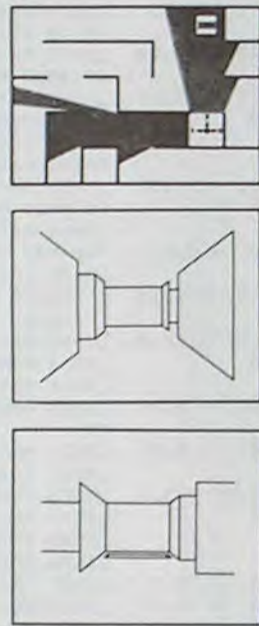
THESEUS and the MINOTAUR...

sur APPLE II



Vous connaissez tous la légende du Minotaure ? MINOS roi de CRETE, demande chaque année au roi de GRECE, sept garçons et sept filles qui serviront de nourriture au Minotaure. Pour vaincre le Minotaure, Thésée (le fils du roi de Grèce), part avec les esclaves. Dans le logiciel THESEUS AND THE MINOTAUR, vous l'avez déjà compris, vous êtes Thésée. Seulement, Le Minotaure a capturé la fille de Minos et la cache au cœur d'un labyrinthe et vous devez aller la sauver. Pour cela, vous vous déplacez dans le labyrinthe, comme si vous y étiez vraiment, les dessins donnant une représentation tri-dimensionnelle de l'endroit où vous vous trouvez. Des portes par tous-jours secrètes, des trous dans le plancher ou dans le plafond et des chambres à miroir sont des piè-

ges pour se perdre dans ce labyrinthe, d'où l'on ne peut sortir que par là où l'on est entré. Mais ce n'est pas tout ! Ce labyrinthe a trois étages et vous réservez d'autres surprises, car vous luttez aussi pour rester vivant. Les créatures diaboliques du Minotaure peuvent vous attaquer au tournant et diminuer ou augmenter, selon l'arme du combat, vos ressources de vie ; et de plus, il serait fou de vouloir tuer le Minotaure sans s'être bien armé au préalable. Vous gagnez donc, si vous sortez du labyrinthe. Meilleur encore sera votre score si vous y parvenez avec la princesse ou en tuant le Minotaure. Mais, méfiez vous, car même si vous trouvez la princesse, celui-ci peut très bien vous la reprendre et la partie est loin d'être finie.



PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS zx81 + 32 Ko + 32 Ko + K7 + livres pour 1300 F. Possibilité d'acheter séparément pour avoir les prix au détail : écrire à CHAMARD, 35, rue des Sablonnières 77670 SAINT MAMMES. Tél. : (6) 423.50.27

VENDS TO7 (février 84) sous garantie + enregistreur K7 + cartouche Basic + 3 livres parfait état : 3200 F. Monsieur HUYNN 48, rue de la Citadelle à CACHAN. Tél. : 664.98.93.

Echange ATARI 600 XL + magnéto ATARI 1010 + joyst + tablette graphique + cartouches QIX - DONKEY KONG - STARS RAIDERS - ATARI ARTIST + 6 K7 de jeu + interface PAL-PERITEL. Le tout sous garantie contre APPLII + Disk drive + écran + manuel. Ecrire ou téléphoner à J. Michel MABILLE, 50, rue P. Dulac 94120 FONTENAY SOUS BOIS. Tél. : 875.44.62 (après 18 H).

VENDS ORIC 1 48Ko complet + PERITEL + ORIC 1 POUR TOUS + 20 programmes : 18500 F. Christian au 921.29.66 (après 18 H).

VENDS ensemble complet nOV/83 sous garantie : SHARP PC 1251 + imprimante + interface K7 avec manuel + K7 SHARP préprogrammée (20 programmes) + 3 K7 SONY vierges + 2 livres de programmes pour PC 1251 + étui transport + adaptateur rechargeur sur secteur + 6 rouleaux de papier imprimante + câble pour magnéto supplémentaire. Le tout 1800 F. Georges BASSES 67/69, rue de la Colonne 75013 PARIS. Tél. : 265.18.18 (bureau) ou 580.92.06 (domicile).

VENDS imprimante MCP 40 état neuf, 4 couleurs, graphique : 1650 F. (de préférence dans la Vienne) Bruno BOUCHAUD 24, rue de Vouneuil 86000 POITIERS.

Echange pour ORIC 1/ATMOS propose nouveautés "RENDEZ-VOUS DE LA TERREUR", et "MISSION DELTA" contre autres programmes. Patrick VIGOUROUX. Tél. : (56) 48.25.08 (entre 9 H et 17 H).

VENDS FX 702P + imprimante FP10 + interface FA2 + 2 cahiers de programmes. Le tout : 1000 F. Tél. : 374.40.45 (le soir).

VENDS Interface CGV PHS60 (PERITEL UHF SECAM) sous garantie 6 mois : 400 F. avec régulateur de tension. Recherche contacts avec possesseurs PSECTRUM en vue échange diverses. Patrick CAMPANOTTO 34, rue Villiers de l'Isle Adam 75020 PARIS. Tél. : 636.93.05.

VENDS TO7 Neuf (janvier 84 sous garantie) + K7 basic + lecteur-enregistreur de K7 THOMSON + livres "LA DECOUVERTE DE TO7", "UN ORDINATEUR EN FETE", "JEUX SUR TO7" + programmes. Le tout 3500 F. VENDS console jeux vidéo PHILIPS VIDEOPAC C52 (nov. 83) + K7 n° 4, 6, 38, 39. Vendu 1000 F. Jean Yves LEFEBVRE. Tél. (96) 94.51.90. (le soir après 20 H) étudie toutes propositions.

RECHERCHE bon état TI99/4A (+manuel) Gonzague DANESSE 61, rue Jules Massenet 59223 RONCQ. Tél. : (20) 94.48.20.

VENDS ATARI VCS + 5 K7 et SPECTRUM 48K le tout excellent état. Tél. : (27) 66.03.36.

VENDS console jeux CBS COLECO + 5 K7 : 2500 F. + adaptateur ATARI : 400 F. + 10 K7 (ATARI PARKER ACTIVISION). Prix à débattre Monsieur COURLEUX 187, bd Davout 75020 PARIS. Tél. : 373.37.82.

CHERCHE pour TI99/4A le module TI EXTENDED BASIC : prix maximum 650 F. François ALONSO 5, chemin de Maugrain TERVES 79300. BRESSUIRE. Tél. : (49) 65.18.84.

VENDS CBM 64 + moniteur couleur TAXAN + lecteur disquette VIC 1541 + 2 poignées + "La découverte du CBM 64" + 7 n° HEBDOGICIEL : le tout 9000 F. P. GOUJON 22/26, rue des Carrières 92150 SURESNES. Tél. : 772.51.00 poste 6629 (bureau) ou 506.25.73. (après 19 H 15).

VENDS logiciels AZTEC : 250 F. ZAXXON : 300 F. possibilité de vente pour autres logiciels Monsieur DINE 68, bd Diderot 75012 PARIS.

VENDS TI99/4A (12/83) + manettes jeux + câble K7 + mods + divers programmes + liaison pour fonctionnement : 1600 F. Eric HANACEK 21, avenue Antoine Heurlier 026000 VILLERS COTTERETS. Tél. : (23) 96.16.06 (lycée).

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef :
Gérard CECCALDI
Directeur Technique :
Benoîte PICAUD
Responsable Informatique :
Pierrick GLAJEAN
Maquette :
Christine MAHÉ
Dessins :
Jean-Louis REBIÈRE
Éditeur :
SHIFT 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

La Règle à Calcul sort pour le 1^{er} juin une extension mémoire 32 K extérieure pour la console TI99/4, avec 48 K ram, ce qui permet de réaliser des programmes plus performants, d'utiliser le logo II (en français), outil indispensable à l'éveil informatique des élèves.

LOGO SUR TEXAS :
Extension 32 K TI-LOGO II } 1.995 F

TEXAS INSTRUMENTS

ORDINATEUR FAMILIAL TI 99/4	PRIX TTC
CONSOLES ET ACCESSOIRES :	
Modulateur SECAM France	500,00
Modulateur SECAM K,K'	600,00
Modulateur SECAM GH	600,00
Câble liaison magnéto-cassettes	120,00
Paire manettes jeux	210,00
Magnéto-cassettes compatible RADIALA + câble	496,00
Magnéto-cassettes compatible LANSAY + câble	350,00
*PROGRAMMATION SUR DISQUETTES :	
Carte P. code (nécess. Pascal)	1.800,00
*UCSD Pascal Compiler	600,00
*UCSD Pascal Linker	600,00
*UCSD Pascal Editor	600,00
*Imprimante TI 99/4 par centronix	3.000,00
*Fichier d'adresses	415,00
*Aide à la programmation 2	206,00
*Aide à la programmation 3	206,00
*Électricité	375,00
*Résistance des matériaux	375,00
*Mathématiques	252,00
*N.B. : il est nécessaire de posséder le boîtier d'extension PHP 1200 et le contrôleur de disquettes plus l'unité de disques.	
PROGRAMMATION	
• Extender basic Juillet	550,00
Mémoire extension 32 K extérieure TI LOGO II	1.200,00
(extension 32 K indispensable).	815,00
Basic par soi-même	75,00
Aide à la programmation	75,00
ORGANISATION	
Conseil financier	75,00
Gestion fichier	375,00
Gestion rapports	375,00
Statistics	206,00
Ti calc	415,00
Gestion privée	415,00
MODULES ÉDUCATION	
Addition-Substraction I	147,00
Addition-Substraction II	147,00
Addition-Canon	147,00
Division-démolition	147,00
Early Reading	147,00
Meteor multiplication	147,00
Multiplication I	147,00
Music Maker	206,00
MODULES LOISIRS	
Connect four	147,00
Munch Man	252,00

Othello	206,00
Parsec	252,00
The attack	147,00
Ti-invaders	206,00
Jeux vidéo I	147,00
Jeux vidéo II	147,00
Yahtzee	147,00
Jeux Rétro I	147,00
Jeux Rétro II	147,00
NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS	
Retour du pirate	252,00
Demon attack	252,00
Mash	252,00
Burger time	252,00
Hopper	252,00
Star trek	252,00
Jaw breaker	252,00
Treasure Island	252,00
PROGRAMMES MAGNARD :	
La ponctuation en Français	99,00
Diviseurs PGCD - PPCM	99,00
PROGRAMMES VIFI NATHAN :	
Carotte malicieuse	175,00
Comp. et mult.	125,00
Mots croisés vol. 1	125,00
Mots croisés vol. 2	125,00
PROGRAMMES COLLINS/TEXAS :	
Introd. au TI 99/4 (I)	75,00
Introd. au TI 99/4 (2)	75,00
Les techniques des programmes de jeux (I)	75,00
Les techniques des programmes de jeux (2)	75,00
HEBDOGICIELS SOFTWARE	
TI N° 1 Basic simple K7	150,00
TI N° 2 Basic étendu	150,00
TI Rubis sacré	90,00

MODULES FUNWARE :	
Rabbit trail	285,00
Driving Demon	285,00
Ambulance	285,00
Saint Nick	285,00
Hen House	285,00
LIBRAIRIE TEXAS 99/4 :	
Édition SHIFT :	
Jeux et programmes - Tome 1	155,00
Jeux et programmes - Tome 2	155,00
Jeux et programmes - Tome 3 (basic étendu)	155,00
Éd. RADIO :	
Pratique du TI 99/4 - Niveau 1	120,00
Pratique du TI 99/4 - Niveau 2	120,00
50 programmes TI 99	85,00
Initiation basic	95,00
Initiation au fichier basic	95,00
EYROLLES :	
Conduite du TI 99/WILLARD	89,00
Mon TI 99/4 A/CEYRAT	75,00
PSI :	
Exercices pour TI 99/4 - F. LÉVY	90,00
A l'affiche le TI 99/4 A - J.F. SEHAN	90,00
Inter éditions :	
(Bob CONNORS)	72,00
Les grands classiques du jeu pour votre TI 99/4 A.	
LA PROMOTION DE LA SEMAINE	
Modules jeux :	
Munch-man, Retour du pirate, Hopper, Technique programmation des jeux n° 1 et 2	600,00



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.

BON DE COMMANDE TARIFS AU 25/5/1984

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 - Téléc. : ETRAV 220 064 F/1303 RAC.

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.