



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

ILS ONT GAGNE!

Voilà les gagnants de la première manche du concours HEBDOGICIEL-Georges LECLERE:

- Francis RODRIGUEZ pour BALADE DE A à Z sur ORIC 1
- René JALLERAT pour AU PIED DE LA LETTRE sur TRS 80
- Jean Pierre LALEVEE pour ALPHABET FLASH sur COMMODORE 64
- Henri CHOUTEAU pour POKALPHA sur HECTOR
- Alain NOGUES pour TOURBILLETTE sur CANON X07
- ROTTENBERG pour ALPHABETE sur APPLE II
- Chantal DALLE pour ALPHABET sur T07
- Monsieur SALIVA pour OUISTITI ALPHABET sur TI99/4A Basic Simple
- Bertrand LEROY pour POKER ALPHABET sur TI99/4A BASIC ETENDU

Tous ces heureux gagnants ont déjà l'assurance d'un contrat d'édition pour leur logiciel, qui sera promotionné à la télévision à la rentrée et, en plus des quelques prix déjà gagnés, (un agenda CASIO, 20 K7 vierges et un abonnement d'un an à HEBDOGICIEL), concourent pour le prix toute catégorie.

Le grand gagnant sera connu le 25 Juin et gagnera la bagatelle de:

- | | |
|--|---|
| Un APPLE IIe | chateau du Diable", pour ATMOS |
| Un CANON X 07 | 1 cassette HEBDOGICIEL "Centrale Nucléaire" pour ATMOS. |
| Un COMMODORE 64 | 1 cassette HEBDOGICIEL ORIC/ATMOS N° 1 |
| Un ORIC ATMOS | 1 cassette HEBDOGICIEL TEXAS N° 1 |
| Un Agenda Electronique CASIO PF3000 | 1 cassette HEBDOGICIEL TEXAS N° 2 |
| Un TEXAS TI99/4A | 1 cassette HEBDOGICIEL "Le Rubis sacré" TEXAS N° 3 |
| Une imprimante EPSON | 1 cassette HEBDOGICIEL COMMODORE 64 N° 1 |
| Un abonnement à vie, à HEBDOGICIEL | 1 cassette HEBDOGICIEL Commodore VIC 20 N° 1 |
| Une disquette HEBDOGICIEL APPLE N° 1 | 1 cassette HEBDOGICIEL TO7 N° 1 |
| 5 logiciels VIFI NATHAN | 1 cassette HEBDOGICIEL CANON X07 N° 1 |
| 5 logiciels ROMOX | |
| 5 modules jeux TEXAS | |
| 10 logiciels de jeux pour COMMODORE 64 | |
| SHARP PC1245 | |
| SHARP PC 1500 | |
| 1 cassette HEBDOGICIEL "le | |

Le 25 Juin, le jury aura voté, Dormez bien jusque là!

EDITO

Les ordinateurs français seront peut-être bientôt en majorité dans Hebdogiciel: HECTOR fait sa rentrée la semaine prochaine, le THOMSON T07 est déjà présent depuis longtemps et si les T07/70, M05 et EXCELVISION sont bien là à la rentrée, cela fera 5 ordinateurs français contre 7 américains, 5 japonais et 4 anglais. Espérons que les japonais n'envahiront pas le marché français avec leur nouveau standard MSX et que d'autres constructeurs de l'hexagone s'y mettront rapidement et sortiront autre chose qu'un succédané d'ordinateur du genre d'Alice! On murmure le nom de MOULINEX pour le prochain petit monstre à venir qui serait présenté au public par les arts ménagers! Le premier ordinateur domestique capable de piloter un robot ménager pour monter une mayonnaise, les menus vont enfin être savoureux!

Les résultats du premier tour du concours Georges Leclere sont publiés cette semaine. Pas de surprises les ordinateurs les plus connus sont bien là, deux déceptions cependant: Atari et Vic 20 pour lesquels les programmes reçus ne sont pas à la hauteur. Nous sommes habitués à recevoir peu de programmes pour Atari qui est déjà sorti pendant un mois de l'hebdo, mais le Vic 20 nous étonne un peu, c'est pourtant une petite machine sur laquelle on peut arriver à programmer normalement, non? Quant aux gagnants, là encore pas de surprises, ce sont presque tous des habitués qui ont été publiés à plusieurs reprises, nous allons bientôt être obligés de les engager à plein temps!

Gerard CECCALDI

MONITEUR sur APPLE II

Qui n'a jamais été confronté aux problèmes posés par la saisie des tables de forme ou de routines binaires (sans assembleur?). Plus d'octets recalculés avec ce programme indispensable.

Patrick THUBERT

```

LIST10,600
10 HIMEM: 8191
40 TEXT
50 REM *****
  * TITRE *
  *****
60 HOME : INVERSE : UTAB 12: HTAB
  8: INVERSE : PRINT "+++ M O
  N I T E U R +++": NORMAL : FOR
  I = 1 TO 1500: NEXT I
70 HOME : PRINT " -CE PROGRA
  MME SERT A L'ECRITURE ": PRINT
  "DIRECTE DANS LE MONITEUR"
  * PRINT : PRINT : PRINT
  -LA SAUVEGARDE DE
  LA LECTURE DE
  *****
  * CES ECRITURES SE FAIT
  AUTOMATICQUEMENT
100 PRINT "QUAND VOUS ARRIVEZ A
  L'ADRESSE DE FIN": PRINT
  : PRINT : PRINT
110 PRINT " -VOUS POUVEZ EGA
  LEMENT LES SAUVER"
120 PRINT "MANUELLEMENT , EN COU
  RS DE TRAVAIL ."
130 PRINT "PAR UN CTRL 'S' ."
  : PRINT : PRINT : PRINT
140 PRINT " -LE DEPLACEMENT
  DU CURSEUR SE FAIT"
150 PRINT "PAR LES TOUCHES :
  I
  J K H"
160 GET AS
170 REM *****
  *ENTREES DES DONNEES*
  *****
180 HOME
190 UTAB 1: CALL - 958: INPUT "
  NOM DU PROGRAMME :";NP$
  IF LEN (NP$) < 1 OR LEN (N
  P$) > 28 OR LEFT$ (NP$,1) <
  CHR$ (65) OR LEFT$ (NP$,1)
  > CHR$ (90) THEN CALL -
  1052: GOTO 190
210 PRINT : PRINT : HTAB 11: PRINT
  "A T T E N T I O N ": PRINT
  : PRINT "NE PAS ECRIRE ENTRE
  CES DEUX ADRESSES": PRINT :
  HTAB 11: PRINT " 800.....
  ...IFFF": PRINT : PRINT "ELL
  ES SONT RESERVEES A 'MONITEU
  R' ET": PRINT "SES VARIABLES
  "
220 UTAB 15: CALL - 958: PRINT
  "EN HEXADECIMAL"
230 I = 1:HT = 20:UT = 17
240 UTAB UT: PRINT "ADRESSE DE D
  EPART : "
250 UTAB UT: HTAB HT: GET AS: GOSUB
  910: PRINT AS:I = I + 1:HT =
  HT + 1: IF I > 4 THEN 270
  GOTO 250
270 I = 1:HT = 20:UT = 18
280 UTAB UT: HTAB 1: PRINT "ADRE
  SSE DE FIN : "
290 UTAB UT: HTAB HT: GET AS: GOSUB
  960: PRINT AS:I = I + 1:HT =
  HT + 1: IF I > 4 THEN 310
  GOTO 290
310 UTAB 20: HTAB 1: PRINT "OK (
  
```

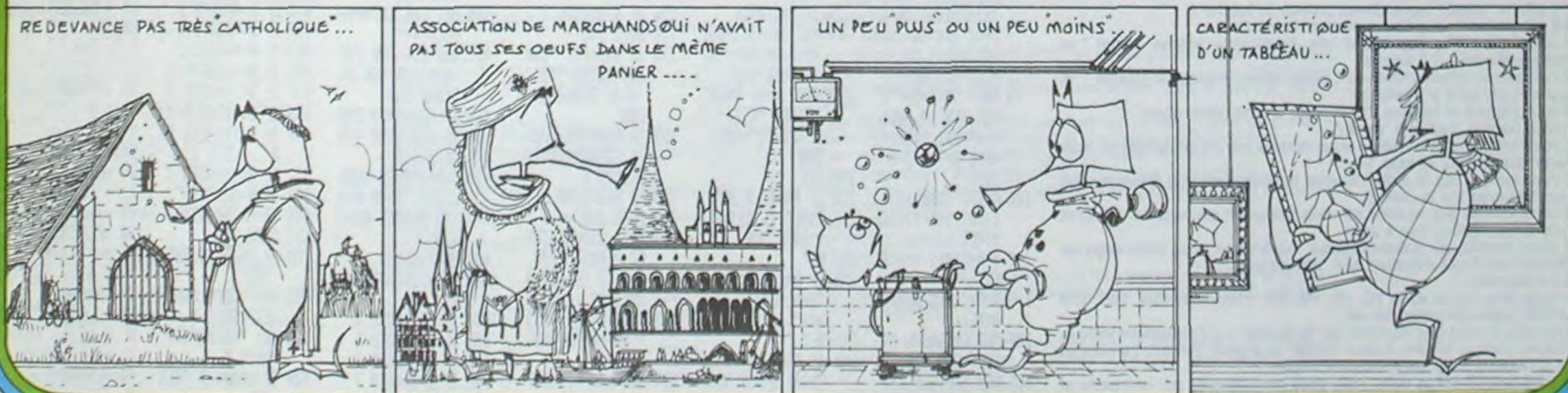
Suite page 2

LES CONCOURS PERMANENTS :

10 000 francs de prix au meilleur programme CHAQUE MOIS.
1 voyage en Californie pour le meilleur logiciel CHAQUE TRI-
MESTRE (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 1251, 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. Décompose en trois syllabes dans les trois premières cases, le "tout" a évidemment un rapport avec l'informatique (solution en page intérieure)



MONITEUR

Suite de la page 1



APPLE II

Qui n'a jamais été confronté aux problèmes posés par la saisie des tables de formes ou de routines binaires (sans assembleur?) Plus d'octets récalcitrants avec ce programme indispensable.

Patrick THUBERT

Utilisation:
Elle est très simple:
Moniteur vous demande:
- nom du programme
- Adresse de départ (en Hexa)
- Adresse de fin (en Hexa)

Et voilà le tour est joué, il ne vous reste plus qu'à écrire toutes vos valeurs Moniteur s'occupe comme un grand de vous insérer les espaces, plus besoin de la touche RETURN, il vous signalera également par un BIP à chaque fois que vous voulez rentrer un caractère différent de (0123456789ABCDEF) mis à part les traditionnelles touches (IJKM) qui vous seront bien pratiques pour corriger une erreur éventuelle. Vous avez aussi la commande (CTRL S) pour des sauvegardes partielles et intermédiaires de programme relativement long, ceci pour éviter la perte totale d'un programme en cas de coupure ou de micro-coupure d'électricité. Malgré cela vous avez une sauvegarde de la totalité de ces écritures automatiques en fin de programme.

Rappel des commandes:

I: HAUT
J: GAUCHE
K: DROITE
M: BAS

CTRL S : sauvegarde intermédiaire

Attention: Il ne faut pas écrire de programme entre 800....1FFF, ces adresses sont réservées à Monitor.

Si toutefois vous en avez besoin, écrivez à partir de 4000 par exemple. Ensuite relogez le à l'adresse adéquate par les commandes suivantes:

CALL-151 (RETURN).

Adr. de destination : ADR de début de zone. ADR de fin de zone

M(MOVE).
Exemple: 800 < 4000.41AB M.



```

0/N): GET Z$: PRINT : IF Z
$ = "N" THEN AD$ = "": AF$ =
": GOTO 178
320 IF Z$ = "0" THEN 340
330 CALL - 1052: GOTO 310
340 REM *****
* VALEURS ADRESSES *
*****
350 N$ = AD$: GOSUB 1000: AD = N
360 M$ = AF$: GOSUB 1000: AF = N
370 GOSUB 1000
380 LO = AF - AD: N = LO: GOSUB 10
30: LO$ = N$
390 REM AD$=ADR. DEPART (HEX)
400 REM LO$=LONGUEUR (HEX)
410 REM AF$=ADR. DE FIN (HEX)
420 REM AD=ADR. DEPART (DEC)
430 REM LO=LONGUEUR (DEC)
440 REM AF=ADR. DE FIN (DEC)
450 REM *****
* PRESENTATION ECRAN *
*****
460 HOME
470 PRINT "ADR. DEPART": PRINT "
HEX DEC": HTAB 1 + (4 - LEN
(AD$)): PRINT AD$: HTAB 3: HTAB
6 + (5 - LEN (STR$ (AD$))):
PRINT AD: PRINT "
480 PRINT " LONGUEUR ": PRINT "
HEX DEC": HTAB 1 + (4 - LEN
(LO$)): PRINT LO$: HTAB 7: HTAB
6 + (5 - LEN (STR$ (LO$))):
PRINT LO: PRINT "
490 PRINT "ADR. DE FIN": PRINT "
HEX DEC": HTAB 1 + (4 - LEN
(AF$)): PRINT AF$: HTAB 11: HTAB
6 + (5 - LEN (STR$ (AF$))):
PRINT AF: PRINT "
500 PRINT " CURSEUR ": PRINT "
" I " HAUT": PRINT " J " GAUCH
E": PRINT " K " DROITE": PRINT
" M " BAS": PRINT "
": PRINT " SAUVEGARDE ": PRINT
" EN COURS ": PRINT "
CTRL " S "
510 HTAB 1: FOR I = 1 TO 23: HTAB
11: PRINT " ! ": NEXT I: HTAB
1
520 HTAB 1: HTAB 17: PRINT " NOM:
": NP$
530 POKE 32, 11: POKE 33, 29: POKE
34, 1
540 REM *****
* EDITION *
*****

```

```

550 RE$ = AD$: RE = AD
560 UT = 2: HT = 7
570 HTAB 1: HTAB 1: INVERSE : PRINT
" : HTAB 1 + (4 - LEN
(AD$)): PRINT AD$: NORMAL
IF HT = 7 THEN HTAB UT: HTAB
1 + (4 - LEN (AD$)): PRINT
AD$: "
590 HTAB UT: HTAB HT: GET E1$: GOSUB
600: PRINT E1$: HT = HT + 1
600 HTAB UT: HTAB HT: GET E2$: GOSUB
770: PRINT E2$: HT = HT + 2
JLIST 610, 1100
610 IF HT > 29 THEN HT = 7: UT =
UT + 1
620 IF UT > 23 THEN UT = UT - 1:
CALL - 912
630 RE = RE + 1: N = RE: GOSUB 100
0: RE$ = N$
640 REM *****
* CHARGEMENT (POKE) *
*****
650 N$ = E1$ + E2$: GOSUB 1000: POKE
(AD - 1), N
660 GOSUB 800
670 GOTO 570
680 REM *****
* CONTROL D'EDITION *
*****
690 REM E1$
700 GOSUB 850
710 IF E1$ = "I" AND UT > 2 THEN
UT = UT - 1: RE = RE - 8: N =
RE: GOSUB 1030: RE$ = N$: POP
: GOTO 570
720 IF E1$ = "H" AND UT < 23 THEN
UT = UT + 1: RE = RE + 8: N =
RE: GOSUB 1030: RE$ = N$: POP
: GOTO 570
730 IF E1$ = "J" AND HT > 7 THEN
HT = HT - 3: RE = RE - 1: N =
RE: GOSUB 1030: RE$ = N$: POP
: GOTO 570
740 IF E1$ = "K" AND HT < 26 THEN
HT = HT + 3: RE = RE + 1: N =
RE: GOSUB 1030: RE$ = N$: POP
: GOTO 570
750 IF ASC (E1$) < 48 OR ASC (
E1$) > 57 THEN IF ASC (E1$)
< 65 OR ASC (E1$) > 70 THEN
CALL - 1052: POP : GOTO 57
0
760 RETURN
770 REM E2$
780 GOSUB 850
790 IF E2$ = "I" AND UT > 2 THEN
HT = HT - 1: UT = UT - 1: RE =
RE - 8: N = RE: GOSUB 1030: RE
$ = N$: POP : GOTO 570
800 IF E2$ = "H" AND UT < 23 THEN
HT = HT + 1: UT = UT + 1: RE =
RE + 8: N = RE: GOSUB 1030: RE
$ = N$: POP : GOTO 570
810 IF E2$ = "J" AND HT > 7 THEN
HT = HT - 1: POP : GOTO 570
820 IF E2$ = "K" AND HT < 28 THEN
HT = HT + 2: RE = RE + 1: N =
RE: GOSUB 1030: RE$ = N$: POP
: GOTO 570
830 IF ASC (E2$) < 48 OR ASC (
E2$) > 57 THEN IF ASC (E2$)
< 65 OR ASC (E2$) > 70 THEN
CALL - 1052: POP : GOTO 60
0
840 RETURN
850 REM *****
* SAUVEGARDE *
*****
860 D$ = CHR$ (13) + CHR$ (4)
870 IF E1$ = CHR$ (19) THEN PRINT
D$: "BSAVE": NP$: "A": AD$: "L":
LO: POP : GOTO 570
880 IF RE = AF + 1 THEN FOR I =

```

```

1 TO 10: CALL - 1052: NEXT
I: TEXT : HOME : UTAB 10: PRINT
" SAUVEGARDE DES ECRITURES ": GET
AD$: PRINT : PRINT D$: "MOM": "I":
"O": PRINT D$: "BSAVE": NP$: "A":
"AD": "L": "LO": END
890 RETURN
900 END
910 REM *****
* CONTROLS ENTREES *
* ADRESSES *
*****
920 IF I = 1 AND AD$ = CHR$ (13)
OR I = 1 AND AD$ = "0" THEN
POP : CALL - 1052: GOTO 25
0
930 IF AD$ = CHR$ (13) THEN POP
: GOTO 270
940 IF ASC (AD$) < 48 OR ASC (A
D$) > 57 THEN IF ASC (AD$) <
65 OR ASC (AD$) > 70 THEN CALL
- 1052: POP : GOTO 250
950 AD$ = AD$ + AD$: RETURN
960 IF I = 1 AND AD$ = CHR$ (13)
OR I = 1 AND AD$ = "0" THEN
POP : CALL - 1052: GOTO 27
0
970 IF AD$ = CHR$ (13) THEN POP
: GOTO 310
980 IF ASC (AD$) < 48 OR ASC (A
D$) > 57 THEN IF ASC (AD$) <
65 OR ASC (AD$) > 70 THEN CALL
- 1052: POP : GOTO 340
990 AF$ = AF$ + AD$: RETURN
1000 IF AD = AF THEN FLASH : PRINT
"ADR. DEPART = ADR. DE FIN": NORMAL
: AD$ = "": AF$ = "": POP : GET
AD$: GOTO 220
1010 IF AD > AF THEN FLASH : PRINT
"ADR. DE FIN < ADR. DEPART": NORMAL
: AD$ = "": AF$ = "": POP : GET
AD$: GOTO 220
1020 RETURN
1030 REM *****
* CONVERSIONS *
*****
1040 REM *** DEC->HEX ***
1050 M$ = "0123456789ABCDEF": N$ =
"
1060 0 = INT (N / 16): R = N - 16
* 0: N = 0: N$ = MID$ (M$, R +
1, 1) + N$: IF N < > 0 THEN
1060
1070 RETURN
1080 REM *** HEX->DEC ***
1090 L = LEN (N$): N = 0: FOR I =
1 TO L: K = ASC (MID$ (N$, I
, 1)) - 48: IF K > 9 THEN K =
K - 7
1100 N = 16 * N + K: NEXT : RETURN

```



LABYRINTHE FOU FX 702 P

N'avez-vous jamais rêvé de vaincre le Minotaure? Grâce à ce programme, vous pourrez prendre la place de Thésée.

Benoit BONNELIER

Règle du jeu:

Le jeu se déroule alternativement sur deux parcours. L'ordinateur selon son humeur vous permettra de sauter une à quatre dalles. Sur le parcours principal (le numéro de la dalle seul) vous fera combattre un aigle. Sur le second (le numéro de la dalle suivi d'un B) vous fera remporter vos victoires contre un rat. Vous avez définitivement perdu si la différence entre vos combats gagnés et vos combats perdus est inférieure à zéro. Après chaque combat (perdu ou gagné) vous changez de chemin et continuez sur la dalle où vous vous étiez arrêté le tour précédent.

2) Le parcours principal.

Si vous êtes sur les dalles: 1, 3, 6, 8, 11, 13, 16, 18, 21, 23 ou 24, vous combattez l'aigle.

L'ordinateur vous renseigne:

- du nombre de lances de l'animal.
- du nombre de lances du joueur.
- de votre temps de réflexes.

Le tour étant choisi aléatoirement. Lorsque l'ordinateur affiche "ciel" vous devez presser la touche S.

Si il affiche "milieu", vous devez presser la touche 2.

Si il affiche "sol" vous devez presser la touche .

Si vous n'appuyez pas assez vite, l'ordinateur affiche "sang!" et vous perdez de 0 à 7 lances.

Si l'ordinateur affiche "évanoui", vous devez presser la touche * et l'animal perd de 0 à 7 lances.

Si vous gagnez le combat, l'ordinateur affiche "plein coeur".

Si vous perdez, il affiche "perdu".

Si vous tombez sur la dalle 4 vous passez par un souterrain et vous vous retrouvez sur la dalle 14

Si vous tombez sur la dalle 15, vous tombez dans une fosse et vous vous retrouvez sur la dalle 5.

Si vous tombez sur la dalle 19 vous retournez sur la dalle départ et vous recommencez tout à zéro.

Si vous tombez sur d'autres dalles, l'ordinateur vous encourage en affichant soit "quel courage", soit "Ahi! Repos!".

3) Le parcours.

Si vous êtes sur la dalle 1B, 4B, 6B, 9B, 11B, 14B, 16B, 19B, 21B ou 25B, vous combattez un rat.

Pour ceci, il vous faut appuyer sur la touche 1 si l'ordinateur indique "gauche", sur la touche 3 pour "droite" et 2 pour "milieu". Le combat est similaire à celui qui est contre l'aigle.

Si vous arrivez sur la dalle 18B, vous êtes bloqués par une porte et vous devez aller chercher la clef à la dalle départ; vous recommencez tout à zéro.

Sur les dalles sans embuches, l'ordinateur affiche "la THESEE" ou "vous mangez".

Il occupe les dalles 25 à 29 et 25B à 29B. Il s'y cache et ne daigne sortir pour vous combattre que lorsque la différence entre vos

combats gagnés et vos combats perdus est supérieure ou égale à 3. Si ce n'est pas le cas, vous retournez sur la dalle départ et recommencez tout à zéro.

Si c'est le cas, vous avez comme lui 50 lances et votre temps de réflexes est de 0,8 seconde.

Lorsque vous le combattez interviennent les touches 5, 1, ".", 3, 2, * (voir combat de l'aigle et du rat).

Bonne chance et bons combats.

Mode d'emploi:

Charger le programme et les variables.

Lancer le programme par FIPO.

```

*** PRG LIST
VAR: 26 PRG: 1600
P0: 1600 STEPS
2 GOTO 10
5 GSB 100: GSB 110
: GOTO 600
7 GSB 100: GSB 115
: GOTO 650
10 WAIT 2: $ = "LAB
YRINTHEXFOU:"
: FOR A=1 TO 19:
PRT MID(1, A)
12 NEXT A: STOP
05: "SEC": RET
14 WAIT 25: $ = D$ + "E
TES SUR LA DALL
E=": PRT $: E$: A
= 0: B = 0: T = 0: Z = 0
15 GOTO 5
180 C = INT (RAN#4) +
1: PRT D$: F$: C: 6
$: RET
110 A = A + C: PRT $: A: R
ET
115 B = B + C: PRT $: B: H
$: RET
200 PRT K$: D$: "L AI
GLE": GSB 220
205 GSB 230: GSB 235
: GSB 250: GOTO 2
54
212 PRT K$: D$: "UN R
AT": GSB 220
210 GSB 240: GSB 245
252 IF RAN#5: PRT
74: IF KEY = "4": 6
OTO 305
253 RET
254 IF X<0: PRT "PLE
IN COEUR!": Z = Z +
1: GOTO 7
255 IF W<0: PRT "COM
BAT PERDU!": Z = Z
- 1: IF Z<0: GOTO
280
256 IF W<0: GOTO 7
257 GOTO 205
258 IF W<0: PRT "COM
BAT PERDU!": Z = Z
- 1: IF Z<0: GOTO
280
259 IF X<0: PRT "PLE
IN COEUR!": Z = Z +
1: GOTO 5
260 IF W<0: GOTO 5
261 GOTO 218
280 WAIT 2: $ = D$ + "AV
EZ PERDU!": FOR
A=1 TO 16: PRT M
ID(1, A)
281 NEXT A: PRT $: $
= "TANT*MIIE
UX*****"
282 FOR A=0 TO 19: P
RT CSR A: MID(A
1, 1): NEXT A
283 PRT CSR 19: "
FINX
": END
220 PRT D$: N$: O$: W=
INT (RAN#40) + 1
: X = INT (RAN#40
) + 1
221 IF T=1: W=50: IF
T=1: X=50
225 P = INT (RAN#23)
+ 1: IF P<14 THEN
225
226 IF T=1: P=16
227 PRT U$: V$: X: D$:
V$: W: Q$: R$: P*0.
05: "SEC": RET
230 WAIT P: IF RAN#
5: PRT "CIEL": 1
F KEY = "5": GOTO
300
231 RET
235 IF RAN#5: PRT
"sol": IF KEY = "
": GOTO 300
236 RET
240 IF RAN#5: PRT
"GAUCHE": IF KEY
="1": GOTO 300
241 RET
245 IF RAN#5: PRT
"droite": IF KEY
="3": GOTO 300
246 RET
250 IF RAN#5: PRT
"milieu": IF KEY
="2": GOTO 300

```

```

300 W=W-INT (RAN#8
): PRT "SANG!": R
ET
305 X=X-INT (RAN#8
): PRT "BRAVO!":
GOTO 253
400 IF Z<3: GOTO 890
402 T=1: PRT K$: D$: "
LE MINOTAURE": 6
SB 220: A=10
404 A=A-1: IF A=0 TH
EN 410
406 PRT A: CSR 17: A:
GOTO 404
410 PRT CSR 6: "****
60!****"
412 GSB 230: GSB 235
: GSB 240: GSB 24
5: GSB 250
414 IF W<0: GOTO 280
416 IF X<0: GOTO 420
418 GOTO 412
420 $ = D$ + "ETES EXCE
LLENT.": FOR A=1
TO 20: PRT MID(
1, A)
422 NEXT A: END
600 IF A>25: GOTO 40
0
604 IF A=1: GOTO I
605 IF A=3: GOTO I
606 IF A=6: GOTO I
608 IF A=8: GOTO I
610 IF A=11: GOTO I
612 IF A=13: GOTO I
614 IF A=16: GOTO I
616 IF A=18: GOTO I
618 IF A=21: GOTO I
620 IF A=19: GOTO 89
0
622 IF A=23: GOTO I
624 IF A=24: GOTO I
626 IF A=4: PRT "SOU
TERRAIN": A=14: P
RT $: A
628 IF A=15: A=5: PRT
"fosse", $: A: 60
TO 5
629 GOTO 700
650 IF B>25: GOTO 40
0
656 IF B=1: GOTO J
658 IF B=4: GOTO J
660 IF B=6: GOTO J
662 IF B=9: GOTO J
664 IF B=11: GOTO J
666 IF B=14: GOTO J
668 IF B=16: GOTO J
670 IF B=18: GOTO 89
0
672 IF B=19: GOTO J
674 IF B=21: GOTO J
676 IF B=25: GOTO J
677 GOTO 720
700 IF RAN#5 THEN
705
702 PRT "QUEL COURA
GE!": GOTO 5
705 PRT "AH! REPOS!":
GOTO 5
720 IF RAN#5 THEN
725
722 PRT "AH! THESEE!
": GOTO 7
725 PRT D$: "MANGEZ"
: GOTO 7
890 PRT D$: "ALLEZ S
UR LA DALLE": E$:
GOTO 14
*** VAR LIST
VAR: 26 PRG: 1600
A = 20
B = 11
C = 2
D$ = VOUS
E$ = DEPART
F$ = SAUTEZ
G$ = DALLES
H$ = 0
I = 200
J = 212
K$ = DEVANT
L = 0
M = 0
N$ = LE COMB
O$ = ATTEZ
P = 16
Q$ = TEMPS,
R$ = REFLEXE
S$ = =>
T = 0
U$ = ANIMAL
V$ = LANCES
W = -13
X = 14
Y$ = EVANOU
Z = -1
$
****TANT*MIIEUX****

```



KIBUR

Voici un petit casse-tête que je soumets à votre sagacité.

Le principe du jeu est simple: avec une série de dix lettres (de A à J) en désordre, et en utilisant les dix types de permutations possibles, il faut rétablir l'ordre alphabétique.

Bonne réflexion, et pensez au tube d'aspirine.

Daniel MAITRE

P.S.: Les dix permutations sont simples à découvrir! C'est le premier niveau du casse-tête.



```
500 UTAB 4: HTAB 11: PRINT "MES FELICITATIONS."
570 UTAB 6: PRINT "VOUS-AVEZ RETROUVE L'ORDRE EN "INT;" COUPS"
580 UTAB 9: HTAB 6: PRINT "DESIRES-VOUS UNE AUTRE PARTIE?"
590 UTAB 11: HTAB 7: PRINT "POUR VOUS CREUSER LA TETE?"
600 UTAB 14: HTAB 11: INVERSE: PRINT "OUI": NORMAL
610 UTAB 14: HTAB 19: PRINT "OU"
620 UTAB 14: HTAB 26: INVERSE: PRINT "NON": NORMAL
630 UTAB 16: HTAB 17: INPUT "? "RE#
640 IF RE# = "OUI" THEN 200
650 IF RE# = "NON" THEN PRINT "PRINT: PRINT "FAITES MIEUX LA PROCHAINE FOIS": PRINT "AU REVOIR": HOME: END
660 GOTO 550
696 REM
697 REM RECHERCHE D'UNE COMBINAISON PAR L'ORDINATEUR
699 REM
700 RESTORE
710 T1 = INT ( RND ( 1 ) * 6 )
720 ON T1 GOSUB 900,910,920,930,940
730 T2 = INT ( RND ( 1 ) * 11 )
740 FOR I = 1 TO T2
750 READ E#
760 NEXT I
770 FOR J = 1 TO 9
780 FOR K = 1 TO 3
790 READ F#
800 NEXT K
810 E# = F# + E#
820 NEXT J: CO# = E#: GOTO 350
892 REM
893 REM PARTIE OU IL Y-A
894 REM TOUS LES SOUS-PROGRAMMES
895 REM
896 REM ELIMINATION DES DATA SUIVANT
897 REM LE TIRAGE DE T1 POUR LA
898 REM RECHERCHE DE LA COMBINAISON
899 REM
900 RETURN
910 FOR I = 1 TO 37
911 READ G#
912 NEXT I: RETURN
920 FOR I = 1 TO 74
921 READ G#
922 NEXT I: RETURN
930 FOR I = 1 TO 111
931 READ G#
932 NEXT I: RETURN
940 FOR I = 1 TO 148
941 READ G#
942 NEXT I: RETURN
997 REM
998 REM EXECUTION DE LA SITUATION 1
999 REM
1000 A# = LEFT# ( CO#, 1 )
1001 B# = MID# ( CO#, 2, 1 )
1002 C# = MID# ( CO#, 3, 1 )
1003 D# = RIGHT# ( CO#, 1 )
1004 P1# = MID# ( CO#, 3, 6 )
1005 CO# = C# + D# + P1# + A# + B#
RETURN
1007 REM
1008 REM EXECUTION DE LA SITUATION 2
1009 REM
1010 A# = MID# ( CO#, 2, 1 )
1011 B# = LEFT# ( CO#, 1 )
1012 C# = MID# ( CO#, 3, 1 )
1013 P1# = MID# ( CO#, 4, 7 )
1014 CO# = C# + B# + A# + P1#
RETURN
1017 REM
1018 REM EXECUTION DE LA SITUATION 3
1019 REM
1020 A# = MID# ( CO#, LN, 1 )
1021 B# = MID# ( CO#, LN - 1, 1 )
1022 C# = MID# ( CO#, LN + 1, 1 )
1023 D# = MID# ( CO#, LN + 2, 1 )
1024 P1# = LEFT# ( CO#, LN - 2 )
1025 P2# = RIGHT# ( CO#, LN - LN + 2 )
1026 CO# = P1# + C# + D# + B# + A# + P2#
RETURN
1027 REM
1028 REM EXECUTION DE LA SITUATION 4
1029 REM
1030 A# = MID# ( CO#, 8, 1 )
1031 B# = MID# ( CO#, 7, 1 )
1032 C# = MID# ( CO#, 9, 1 )
1033 P1# = LEFT# ( CO#, 6 )
1034 P2# = RIGHT# ( CO#, 1 )
1035 CO# = P1# + A# + C# + B# + P2#
RETURN
1037 REM
1038 REM EXECUTION DE LA SITUATION 5
1039 REM
1040 A# = MID# ( CO#, 9, 1 )
1041 B# = MID# ( CO#, 8, 1 )
1042 C# = RIGHT# ( CO#, 1 )
1043 D# = LEFT# ( CO#, 1 )
1044 P1# = MID# ( CO#, 2, 6 )
1045 CO# = A# + P1# + C# + D# + B#
RETURN
1047 REM
1048 REM EXECUTION DE LA SITUATION 6
1049 REM
1050 A# = RIGHT# ( CO#, 1 )
1051 B# = MID# ( CO#, 9, 1 )
1052 C# = LEFT# ( CO#, 1 )
1053 P1# = MID# ( CO#, 2, 7 )
1054 CO# = B# + P1# + A# + C#
RETURN
1096 REM
1097 REM DONNEES POUR COMBINAISON CHOISIES PAR L'ORDINATEUR
1099 REM
1100 DATA A,F,H,G,C,J,D,I,B,E,A,F,H,G,C
J,D,I,B,E,A,F,H,G,C,J,D,I,B,E,A,F,H,G,C
J,D
1101 DATA G,D,A,H,E,B,I,F,C,J,G,D,A,H,E
B,I,F,C,J,G,D,A,H,E,B,I,F,C,J,G,D,A,H,E
B,I
1102 DATA C,I,B,F,E,D,G,A,J,H,C,B,I,F,E
D,G,A,J,H,C,I,B,F,E,D,G,A,J,H,C,B,I,F,E
D,G
1103 DATA E,C,A,I,F,G,J,B,H,D,E,C,A,I,F
G,J,B,H,D,E,C,A,I,F,G,J,B,H,D,E,C,A,I,F
G,J
1104 DATA I,A,D,F,G,H,C,J,L,B,I,A,D,F,G
H,C,J,L,B,I,A,D,F,G,H,C,J,L,B,I,A,D,F,G
H,C
```

MP-FII

```
100 CLEAR HOME
110 UTAB 5: HTAB 7: PRINT "BIEN VENUE A U PAYS DU KIBUR"
120 HTAB 7: PRINT "-----"
130 UTAB 10: PRINT "VOTRE BUT: REMETTRE E DANS L'ORDRE"
140 PRINT HTAB 13: PRINT "ALPHABETIQUE LA COMBINAISON"
150 PRINT HTAB 13: PRINT "QUE L'ORDINATEUR A CHOISIT"
160 PRINT HTAB 13: PRINT "POUR VOUS, OU CELLE QUE "
170 PRINT HTAB 13: PRINT "VOUS AVEZ A LUI PROPOSER."
180 PRINT PRINT HTAB 4: PRINT "A VOUS DE JOUER MAINTENANT."
190 FOR I = 1 TO 7000: NEXT I
197 REM
198 REM MENU QUE PROPOSE L'ORDINATEUR
199 REM
200 HOME: CLEAR
210 UTAB 5: HTAB 11: PRINT "FAITES VOTRE CHOIX"
220 HTAB 11: PRINT "-----"
230 UTAB 10: PRINT "1 ---> SI VOUS AVEZ UN JEU DE LETTRE"
240 PRINT HTAB 9: PRINT "ENTRE A ET J A ME PROPOSER"
250 UTAB 16: PRINT "2 ---> SI JE DOIS CHERCHER UNE "
260 PRINT HTAB 8: PRINT "COMBINAISON EN VOTRE FAUFIU "
270 UTAB 21: HTAB 19: INPUT "? "RE
280 IF RE = 1 THEN 310
290 IF RE = 2 THEN 700
300 GOTO 200
310 UTAB 24: INPUT "VOTRE COMBINAISON -> "CO#
345 REM
346 REM AFFICHAGE DE LA COMBINAISON
347 REM AVEC UNE DEMANDE DE CHANGEMENT
348 REM AINSI QUE SON EXECUTION
349 REM
350 HOME
360 UTAB 4: HTAB 17: PRINT "TOUR: "HT
390 P = 0
400 FOR I = 1 TO 10
410 L# = MID# ( CO#, I, 1 )
420 UTAB 11: HTAB 12 + P: PRINT L#
430 P = P + 2
440 NEXT I
450 UTAB 18: HTAB 14: PRINT "QUELLE LETTRE"
460 UTAB 20: HTAB 3: PRINT "CHANGEZ-VOUS DE PLACE (SON NUMERO)"
470 UTAB 22: HTAB 19: INPUT "? "LN
480 ON LN GOSUB 1000,1010,1020,1030,1040,1050
490 IF CO# < "ABCDEFGHIJ" THEN HT = HT + 1: GOTO 350
547 REM
548 REM MENU DE FIN DE PROGRAMME
549 REM
550 TEXT
```

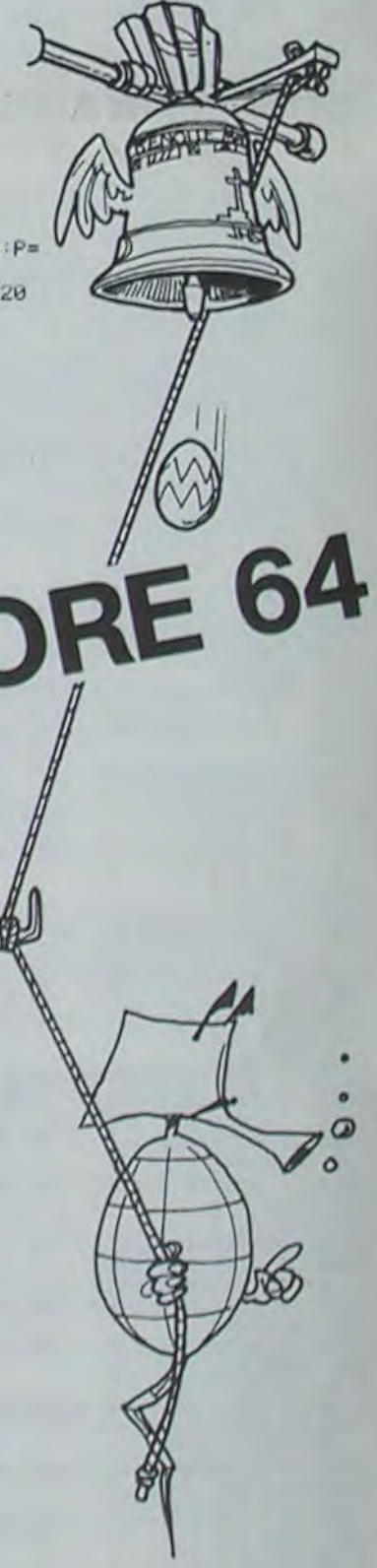
LE SONNEUR DE PAQUES

Ce jeu nécessite un manche à balai dans le port 1. Déplacez votre sonneur de cloches à gauche, à droite et cassez les oeufs en tombant du ciel avec votre marteau (et le bouton de tir). Pour casser l'oeuf, 3 coups de marteau sont nécessaires. Ainsi la cloche libérée prendra son envol. Vous avez 10 niveaux de jeu, de 0 à 9. A partir du niveau 1, votre rapidité et votre dextérité à casser des oeufs pourra vous rapporter des bonus. Mais attention, plus votre niveau augmente, plus votre sonneur fatigue et sa vitesse de déplacement diminue, alors que le plafond descend. Alors, avant d'atteindre les 5000 points du niveau 9, je vous souhaite de joyeuses Pâques.

P.M.GARDERES

```
10 REM-PROG. DE 16 KO-
11 POKE642,32:POKE36869,240:POKE36866,PEEK(36866)OR128
31 POKE648,30:POKE36866,150:POKE0,108:POKE1,0:POKE2,192:SY80
READY.
1 GOSUB850
2 REM***MUSIQUE(1)***
3 DATA230,2,239,1,238,2,236,1,236,2,238,1,236,2,234,1,234,2,236,1
4 DATA234,2,231,1,231,2,234,1,231,2,230,1,230,3,234,3,238,3,239,1
5 DATA238,2,236,1,234,2,231,1,238,3,-1
6 DATA231,1,231,1,234,1,234,1,236,2,238,1,239,1,236,1,236,1,238,1,234,1,23
4,1
7 DATA231,1,231,1,234,1,234,1,236,2,238,1,239,1,236,1,236,1,238,1,234,1,23
4,1
8 DATA234,1,234,1,5,230,2,-1
10 GOSUB800:FOR T=1TO9:REHDX:NEXT
11 REM-----
12 REM***GRAPHIQUES***
13 POKE36869,240:POKE650,128:O=6144:I=7167
14 FORJ=0TO1016:I=I+1:POKEJ,PEEK(I+25600):NEXTO=6144
18 FORI=264TO264+167:READF:POKEO+I,F:NEXT
20 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,24,60,90,24,22,18,19,24,24,60,90,24,24,16
5,135
25 DATA0,0,0,0,24,60,24,24,0,12,72,104,40,50,108,255,0,0,1,128,32,0,64,64
30 DATA134,68,60,90,219,255,231,153,129,255,129,255,129,255,129,255
31 DATA24,28,58,24,24,24,28,52,24,60,90,24,104,72,200,24
32 DATA24,28,58,24,24,24,56,44,255,255,255,255,255,255,255,255
33 DATA255,255,255,255,255,255,255,255
34 DATA255,255,255,255,255,255,255,255,0,16,40,80,40,4,2,1,255,85,255,0,0,0,0,0
35 DATA1,2,4,40,80,40,16,0,64,32,16,10,5,10,4,0,0,4,10,5,10,16,32,64
36 DATA0,102,254,251,250,118,60,24,97,34,68,126,219,255,231,153
50 POKE36869,254:POKE36879,15
67 REM-----
68 REM***IMMEUBLES***
70 EC=0:PRINT"0"
71 PRINT"0"
72 PRINT"0"
73 PRINT"0"
74 PRINT"0"
75 PRINT"0"
76 PRINT"0"
77 PRINT"0"
78 PRINT"0"
80 PRINT"0"
81 PRINT"0"
82 FORO=8164TO8186:POKEO,33:NEXT:POKE8163,39:P=96:A=96:POKE7798,39
```

```
83 POKE8093,46
84 RESTORE:GOSUB800
85 REM-----
86 REM***VARIABLES***
90 X=8162:O1=37151:O2=37152:POKE37154,127:Z=41:T=7791:D=1:T5=8150:D5=-1:P5=96:P=
96
92 T6=7799:D6=1:P6=96:P7=96:D7=1:T7=7984:T8=7979:D8=1:P8=96:RC=0:WV=39:N1=30720
113 REM-----
114 REM*DEBUT DU JEU**
115 REM-----
116 REM-----
117 REM**MT DU'HEROS**
118 IFZ=35THEN135
119 IFZ=35THEN135
120 T1=PEEK(O1):T2=PEEK(O2):D2=SGN(T1AND16):D3=SGN(T2AND128):D0=SGN(T1AND4)
124 IFZ=35THEN135
125 POKEX,A:POKEX-22,A
130 X=X+D2-D3:A=PEEK(X):B=PEEK(X-22):IFPEEK(X+22)=96THENX=X+22
131 IFA=40000=1THEN500
133 IFPEEK(X-44)=96ANDD0=0THENZ=35:OA=X-X-22
135 IFZ=35THENOA=OA+1:IFOA=3THENX=X+22:Z=41:POKEX-44,96
137 IFA<0BORA=33THENX=X-D2+D3:A=96
138 IFD2=0THENFR=FR+1:Z=42:IFFR=2THENZ=41:FR=0
139 IFD3=0THENFT=FT+1:Z=34:IFFT=2THENZ=43:FT=0
140 POKEX,Z:POKEX-22,36
142 IFX=7810THEN700
144 IFX=7703ANDRC<>3THEN702
148 REM-----
149 REM*** BRUIT ***
150 PG=PG+ZM:IFPG>30THENZM=-2
152 POKEMU,130+PG:IFPG<5THENZM=2
158 REM-----
159 REM***MT BOULLETT*
160 POKET,P:POKET+NI,1:T=T+D:P=PEEK(T):IFP<96THEN520
170 POKET,WV:POKET+NI,5
171 POKE7790,WV:WV=39:WB=WB+1:IFWB>1THENWB=0:WV=53
173 REM-----
174 REM***MT BOULLETT*
175 IFB5=1THENM5=M5+1:IFM5>5THENB5=0:M5=0
176 IFB5=1THEN195
180 POKET5,P5:POKET5+NI,1:T5=T5+D5:P5=PEEK(T5):IFP5<96THEN540
190 POKET5,WV:POKET5+NI,5
193 REM-----
194 REM***MT BOULLETT*
195 IFB6=1THENM6=M6+1:IFM6>5THENB6=0:M6=0
196 IFB6=1THEN215
200 POKET6,P6:POKET6+NI,1:T6=T6+D6:P6=PEEK(T6):IFP6<96THEN560
205 IFPEEK(T6+22)=45THENM6=T6+21:D6=22
210 POKET6,WV:POKET6+NI,7
213 REM-----
214 REM***MT BOULLETT*
215 IFB7=1THENM7=M7+1:IFM7>7THENB7=0:M7=0
216 IFB7=1THEN235
220 POKET7,P7:POKET7+NI,1:T7=T7+D7:P7=PEEK(T7):IFP7<96THEN580
225 IFPEEK(T7+22)=45THENM7=T7+21:D7=22
230 POKET7,WV:POKET7+NI,7
233 REM-----
234 REM***MT BOULLETT*
235 IFB8=1THENM8=M8+1:IFM8>8THENB8=0:M8=0
236 IFB8=1THEN490
240 POKET8,P8:POKET8+NI,1:T8=T8+D8:P8=PEEK(T8):IFP8<96THEN600
245 IFPEEK(T8+22)=45THENM8=T8+21:D8=22
250 POKET8,WV:POKET8+NI,7
400 IFX=7739THEN2000
490 KI=KI+1:DA=DA+1:IFKI=3THENKI=0:POKE7722,83:GOTO160
491 IFX=7720THEN1500
492 POKE7722,52:GOTO119
493 REM-----
494 REM***FIN DU JEU**
495 REM-----
498 REM-----
499 REM*HEROS MONTANT*
500 O=1:D0=SGN(T1AND8):D1=SGN(T1AND8):X=X-22*(D1-D0):A=PEEK(X):B=PEEK(X-22)
506 IFC=330FA=33:ORB=320RA=32THENX=X-D2+D3+22*(D1-D0):A=40:GOTO140
507 IFD2=0ORD3=0THEN0=0
509 GOTO140
```



COMMODORE 64

REDEFINER SPECTRUM

Vous avez toujours rêvé en tapant A d'avoir X? Vous voudriez des caractères graphiques directs sur votre clavier?

Rien de plus simple désormais avec cet utilitaire de redéfinition de clavier.
Bonne redéfinition

M. SEBAN

Mode d'emploi:

Le programme présente un menu à 9 choix:

1) Redéfinition d'un caractère de clavier:

Après avoir introduit votre caractère (sont interdits: les mots-clés AND, OR, NOT, STEP, etc...les semi-graphiques et les U-D-G), vous donnez les codes décimaux ou binaires ne dépassant pas 255 (ex: 255 ou BIN 11111111). Les codes 888 et 999 servent respectivement l'un à corriger et, l'autre à sauter des trames déjà faites (pour éviter de recommencer à chaque fois).

2) Copie de caractère: ici, la routine principale est effectuée par la machine mais nécessite votre intervention pour le caractère "modèle" et le caractère "copie".

Ex: lettre modèle: A, symbole copie:%. Après exécution, on aura: modèle: A, copie: A

3) Echange de caractère: pour les fans de claviers AZERTY, cette routine est une bénédiction, car comme son titre l'indique, elle sert à échanger deux caractères, c'est à dire, que l'on prend la place de

l'autre et vice versa. Ainsi, lorsque vous faites: A échanger avec O et Z à échanger avec W, vous obtenez un clavier AZERTY. Mais attention, les mots clés s'en trouvent modifiés et vous pouvez vous retrouver avec un CAKE au lieu de POKE ou bien encore avec CORNER au lieu de BORDER. Vous pouvez toujours rechercher les différentes possibilités en échangeant des lettres.

4) Réinitialisation complète du clavier: cette "remise à neuf" de tous ces caractères (sauf UDG) vous fait perdre toutes vos redéfinitions. C'est pourquoi il y a demande d'accord après quoi il exécute ou non cette tâche.

5) Sauvegarde de clavier redéfini: ceci vous permet de garder une trace de votre travail et de permettre, si besoin est, de prendre l'option 4 pour en refaire un autre.

6) Chargement de clavier: pour pouvoir "récupérer" un clavier que vous avez sauvé auparavant, il vous suffit de placer la bande juste devant le clavier concerné, d'introduire son nom ou juste ENTER si vous ne vous en souvenez plus.

Si vous trouvez qu'il est inutile de charger REDEFINER pour cette option, il vous est tout à fait possible de le faire directement en tapant LOAD nom du clavier CODE puis:

- POKE 23 606,96: POKE 23 607, 233 pour un spectrum 48Ko

- POKE 23 606, 56: POKE 23 607, 124 pour un spectrum 16Ko

7) Redéfinition d'UDG: cette option accède aux 21 graphiques utilisateur redéfinissables: les UDG. Le principe de redéfinition est tout à fait celui de l'option 1).

Lorsque vous en avez assez de redéfinir, le Spectrum vous propose une sauvegarde et un chargement puis retourne au menu général.

8) Renversement de caractères: ce sous-programme contient 3 options:

1-Renversement complet: votre caractère se retrouve la tête en bas.
2-Rotation à gauche: le caractère subit une rotation de 90° vers la gauche.
3-Rotation à droite: le caractère subit la rotation opposée à l'option 2.

2 et 3 sont des boucles relativement longues c'est pourquoi je vous demanderai de ne pas vous inquiéter.

9) Décodage de caractère: surtout très utile pour les UDG, cette rubrique vous restitue les codes constituant le caractère. Cette routine peut s'employer avec ou sans imprimante et peut vous servir si vous désirez mettre en DATA vos codes de caractères dans un jeu. NOTE: si vous désirez exécuter REDEFINER avec votre clavier, vous n'avez qu'à:

1) Editer la ligne 4280 POKE 23 606: POKE 23 607, 60

2) Mettre une REM: 4 280 REM POKE 23606,0: POKE 23 607,60

3) Enfin, appuyez sur ENTER puis GOTO 100 si vous avez déjà fait RUN.

Spectrum 16Ko:

Le programme normal prend 20Ko environ et 776 octets de réservation pour le clavier mais il serait possible de la faire rentrer dans 16Ko:

1) En négligeant toutes les REM d'explication ou autre (en cas de problèmes il est toujours possible de consulter le listing d'origine).

2) En négligeant les lignes 5010 à 5770 de présentation des rubriques, en laissant toutefois 5770 CLS: RETURN.

3) En mettant la variable ad = 31 800, c'est à dire:

70 LET ad = 31 800

Il ne me reste plus qu'à espérer que ce logiciel soit de quelques utilités à qui s'en servira.



```
70 LET ad=50000
75 LET chl=ad-255+INT(ad/256)
: LET chl=INT(ad/256)-1
80 BORDER 5: PAPER 5: INK 1: C
LS: GO SUB 5000
90 FOR i=15516 TO 16384: POKE
ad-i-15516,PEEK i: NEXT i
95 PRINT #0:"Appuyez sur ENTER
: PAUSE 0
100 REM
```

```
1150 GO TO 1020
1500 REM
1501 REM
1502 REM
1503 REM
1504 REM
1505 GO SUB 4200: CLS: GO SUB 5
```

ECHANGE DE CARACTERES

```
105 REM PRESENTATION
107 REM
110 CLS: POKE 23606,0: POKE 23
607,60
120 PRINT TAB 8; INK 3; PAPER 6
: FLASH 1: "A E D E F I N E R"
130 PRINT TAB 13; INK 1; PAPE
R 4: "M E N U"
140 PRINT " 1) Redefinir un CH
R$ du clavier"
150 PRINT " 2) Copier un CHR$
dans un autre"
160 PRINT " 3) Echanger des CH
R$ entre eux"
170 PRINT " 4) Reinitialiser l
e clavier"
180 PRINT " 5) Sauver le clavi
er redéfini"
190 PRINT " 6) Charger un clav
ier"
200 PRINT " 7) Définir des car
acteres U-D-G"
```

```
1520 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à échanger avec
(CHR$ ou UDG):" LINE b$
1530 LET g=1520
1540 GO SUB 4100
1541 REM
1542 REM
1543 REM RESERVATION 1er CHR$
1544 REM
1545 DIM a(8)
1550 FOR f=0 TO 7
1560 LET a(f+1)=PEEK(ad1+f)
1570 NEXT f
1580 REM
1581 REM
1582 REM ET ECHANGE DES 2 CHR$
1583 REM
1584 REM
1585 REM
1586 REM
1587 REM
1588 REM
1589 REM
1590 FOR f=0 TO 7
1595 POKE ad1+f,PEEK(ad2+f)
1600 POKE ad2+f,PEEK(ad1+f)
1610 NEXT f
1620 GO SUB 4300: PRINT AT 11,0:
"CHR$ ou UDG:";c$;TAB 15;"CHR$ o
u UDG:";b$
1630 NEXT f
1640 GO SUB 4200: PRINT #0:"Fin
d'échange"
1650 FOR f=0 TO 10: BEEP .05,f:
NEXT f
1670 INPUT "Un autre échange (o/
n)?" LINE r$
1680 GO SUB 4300
1690 GO TO 1520
```

REINITIALISATION COMPLETE DU CLAVIER

```
205 PRINT " 8) Renverser des c
aractères"
210 PRINT " 9) Decoder des car
actères"
220 PRINT #0:"TAB 6; INK 1; PAPE
R 4: "M E N U"
230 IF INKEY$="" THEN GO TO 220
IF INKEY$="8" THEN GO TO 50
IF INKEY$="9" THEN GO TO 70
```

```
2040 FOR f=15516 TO 16384
2050 PRINT AT 10,0;" " #2/1)+#
4234567890: (*);?9ABCDEFGHIJK
LMNOPQRSTUVWXYZ[ ]{|}~abcedefghijk
lmnopqrstuvwxyz{|}~"
2060 POKE ad+f-15516,PEEK f
2070 NEXT f
2080 GO SUB 4200: PRINT #0:"Rein
itialisation effectuée"
2090 FOR f=0 TO 10: BEEP .05,f:
NEXT f
2100 GO TO 100
```

SAUVEGARDE DU CLAVIER REDEFINI

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Nom du clavier ?" L
INE n$
2120 IF n$="" OR LEN n$>10 THEN
.1,20: GO TO 2520
2130 SAVE n$CODE ad,776
2140 PRINT #0:"Sauvegarde effect
uée"
2150 FOR f=0 TO 10: BEEP .07,f:
NEXT f
2160 GO TO 100
```

ROUTINE POUR UNE REDEFINITION DE CARACTERES U-D-G

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Nom du clavier à cha
rger?" LINE n$
2120 IF LEN n$>10 THEN BEEP .1,2
0: GO TO 3020
2130 LOAD n$CODE ad
2140 PRINT #0:"Chargement OK"
2150 FOR f=0 TO 10: BEEP .07,00-
f: NEXT f
2160 GO SUB 4300
2170 GO TO 100
```

CHARGEMENT D'UN CLAVIER REDEFINI

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

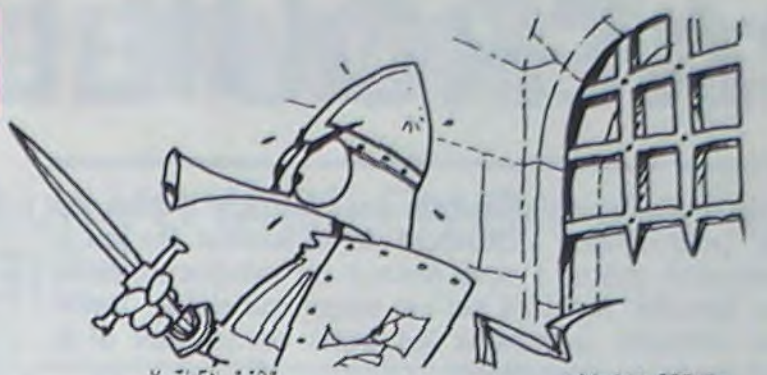
COPIE DE CARACTERES

```
2050 PRINT " Pour rectifier:888
: Pour descendre des trames:999
```

```
2110 INPUT "Caractère (CHR$ ou U
DG):" LINE c$:" à copier dans (
CHR$ ou UDG):" LINE b$
1630 LET g=1020
1640 GO SUB 4100
1650 REM
1660 REM
1670 REM BOUCLE DE COPIE CHR$
```

COPIE DE CARACTERES

DONJON ET DRAGON



Vous êtes en x = 9, y = 9, vous devez ramasser le maximum de trésors et revenir à votre point de départ et sortir du donjon par la porte aménagée à cet effet. Soyez prêt à mener de rudes combats au cours de ces aventures.

Eric BERDAH

Mode d'emploi:

Après avoir rentré et sauvé l'initialisation sur cassette, rentrer la seconde partie du programme et sauvegardez la à la suite sous l'étiquette "D&D(2)", impérative pour le "CHAIN". Une fois ce fastidieux travail terminé et après avoir vérifié le CALL de la ligne 695 (seconde partie du programme) chargez l'initialisation et lancez le programme par "DEF A". Le PC 1251 devant être évidemment connecté à son interface cassette (CE-125).

N.B.: Pour obtenir le Pavé Noir, apparaissant sous forme de L dans le listing: Faire POKE 32768, 225, 76. On trouvera alors ce caractère en SHIFT A.

Ce logiciel utilisant les possibilités graphiques de l'ordinateur, comprend en fait deux parties. L'une renfermant l'initialisation, c'est à dire essentiellement la création d'un donjon original ainsi que le mode d'emploi du jeu, l'autre enfin le programme lui-même.

Il est nécessaire d'insister sur le fait que ce logiciel "tourne" sur un PC1251 du type PEEK(&7FFF)=3 et que par conséquent, il faudra adapter le CALL28680 à la ligne 695 pour une machine différente. c'est en fait, un CALL de "bruit". Je déconseille cependant l'utilisation de l'instruction BEEP. Aussi cherchez, préalablement, un tel CALL dans les adresses 28000 ou, dans le cas contraire, supprimez le. Bon courage!

```

1:REM *****AUTEUR*****
ERIC*BERDAH*****
2:REM ***DONJON & DRAG
ONS SECONDE PARTIE**
*
5:Y=9:GOTO *M0*
10:*J0*
20:E=VAL E$(X,Y):G$(1)
="M"+STR$ E
30:S=VAL S$(X,Y):G$(2)
="M"+STR$ S
40:D=VAL D$(X,Y):G$(3)
="M"+STR$ D
50:N=VAL N$(X,Y):G$(4)
="M"+STR$ N
60:Z=VAL Z$(X,Y):G$(5)
="I"+STR$ Z
70:G$(6)="?"*STR$ U
80:WAIT 0:PRINT "
";STR$
INT V
90:A=63496:GOSUB G$(1)
:A=63508:GOSUB G$(2)
:A=63518:GOSUB G$(3)
:A=63533:GOSUB G$(4)
100:A=63863:GOSUB G$(5)

```

```

:A=63853:GOSUB G$(6)
)
110:CALL 4576
120:GOSUB *KEY*:V=V-2
130:IF G$="A" GOSUB *01*
140:IF G$="O" GOSUB *02*
150:IF G$="D" GOSUB *03*
160:IF G$="L" GOSUB *04*
170:IF G$="R" GOSUB *05*
180:IF G$="S" GOSUB *06*
190:IF G$="C" GOSUB *07*
200:IF X=9 AND Y=10 THEN
"FIN"
210:*M0* CALL 4581
220:IF G=-1 OR B=0 THEN
"J0"
230:FOR I=0 TO G:D(I)=I
(X-X(I))^2+(Y-Y(I))^2
2: NEXT I
240:GOSUB *TRIE*:P$(X(G)
+Y(G))=""
250:FOR I=1 TO RND B*(G)
)=X(G)+SGN (X-X(G))
:Y(G)=Y(G)+SGN (Y-Y
(G)): NEXT I:P$(X(G)
+Y(G))="5"
260:IF X(G)<X OR Y(G)<Y

```

```

Y THEN *J0*
+64,64: RETURN
270:BEEP 1: WAIT 64:
PRINT "UN DRAGON ATT
AQUE !!!"
435:*0* RETURN
280:IF RND 3=3 PRINT "IL
VOUS MANQUE ...":
GOTO *J0*
440:*1* POKE A+0,32+126
+32,0: RETURN
290:PRINT "IL VOUS A TOU
CHE ...":
445:*2* POKE A+0,8+127,
42,28: RETURN
300:V=V-(G)*(30+RND 20
)/100: IF V>0 THEN "
J0"
450:*3* POKE A+40,112+1
24,112,32: RETURN
310:BEEP 4: WAIT : PRINT
"VOUS ETES MORT ...":
: PRINT " ADIEU ...":
"END"
455:*4* POKE A+36,90+11
3,90,36: RETURN
460:*5* POKE A+50,77+15
+77,50: RETURN
465:*6* POKE A+32+116+1
26,116,32: RETURN
470:*7* POKE A+0,8,0+
0: RETURN
475:*8* POKE A+0,28+42+
1,0,8: RETURN
480:*9* POKE A+0,8+42+2
8,8: RETURN
485:*0* POKE A+4,2+127,
2,4: RETURN

```

Suite page 8

PC 1251

```

50:WAIT 128: INPUT "VOU
LEZ-VOUS LA REGLE ?"
:RS: IF R$="NON" OR
R$="N" GOTO 800
55:INPUT "SUR L'IMPRESI
ON ?":RS: IF R$="OUI"
OR R$="O" PRINT "
BRANCHEZ L'IMPRESI
ON":PRINT "LPRINT
":PRINT "
60:PRINT "DONJON & DRAG
ONS":CALL 4576
70:PRINT "CONSIGES A RE
COLTER LES":CALL 457
6
80:PRINT "MAXIMUM DE TR
ESORS ...":CALL 457
6
90:PRINT "POUR CELA LE
JOUEUR PEUT":CALL 4
576
100:PRINT "SE DEPLACER D
ANS LE ?":CALL 4576
110:PRINT "DONJON A L'AI
DE DES ?":CALL 4576
120:PRINT "DIRECTIONS SU
IVANTES ?":CALL 457
6
130:PRINT "ORDI(2) + SU
D(8)":CALL 4576
140:PRINT "EST(4) + OUE
ST(6)":CALL 4576
150:PRINT "ET DES ORDRES
(A)AVANCE":CALL 45
76
160:PRINT "(O)UVRIRE (D
)EFONDER":CALL 4576
170:PRINT "(C)OLE (S)OAH
ER (L)UTTE"
180:PRINT "(R)AMASSER ..
":CALL 4576
190:PRINT "L'ORDRE (AVAN
CER) +EST":CALL 45
76
200:PRINT "VALASSE QUE L
ORSQU'UN":CALL 4576
210:PRINT "UN MUR A ETE
DEFONCE OUI":CALL 45
76
220:PRINT "UNE PORTE OUV
ERTE"
230:PRINT "(D)LE LORSQUE
UNE ?":CALL 4576
240:PRINT "PORTE EST FER
MEE A CLE":CALL 457
6
250:PRINT "(O)UVRIRE LORS
QUE UNE ?":CALL 4576
260:PRINT "PORTE +EST P
LUS FERMEE":CALL 45
76
270:PRINT "A CLE ...":
CALL 4576
280:PRINT "(DEFONDER) DE
TRUIT ?":CALL 4576
290:PRINT "PORTES ET MUR
S SAUF":CALL 4576
300:PRINT "CEUX EN ACIER
(L) ...":CALL 4576
310:PRINT "LES DRAGONS S
ONT ATTIRE":CALL 4
576
320:PRINT "PAR LES BRUIT
S":CALL 4576
330:PRINT "PROPORTIONNEL
S AUX":CALL 4576
340:PRINT "ACTIONS EFFEC
TUEES ...":CALL 457
6
350:PRINT "LE JOUEUR PEU
T ACCEPTER":CALL 45
76
360:PRINT "LE COMBAT AVE
C L'ORDRE":CALL 457
6
370:PRINT "(L)UTTE ...":
CALL 4576
380:PRINT "L'ORDRE (R) R
AMASSER":CALL 4576
390:PRINT "PEES ARCS TA
LISMAIS":CALL 4576
400:PRINT "GUI AUGMENTE
N":CALL 4576
410:PRINT "LE POTENTIEL
D'ATTAQUE":CALL 457
6
420:PRINT "ELEKIRS QUI A
UGMENTE":CALL 457
6
430:PRINT "LE NOMBRE DE
PTS DE VIE":CALL 45
76
440:PRINT "ET LES TRESOR
S VOTRE":CALL 4576
450:PRINT "BUTIN...":
CALL 4576
460:PRINT "L'ORDRE (SCAN
ER) INDIQUE":CALL 4
576
470:PRINT "SI IL Y A UN
TRESOR":CALL 4576
480:PRINT "DANS LA DIREC
TION POSEE":CALL 4
576
490:PRINT "SUR L'EDRAN L
ES MURS ET":CALL 45
76
500:PRINT "LES OBJETS PR
ESENTS DANS":CALL 4
576
510:PRINT "LES PIECES ET
LE SCANNER":CALL 45
76
520:PRINT "(O)BJET (M)OU
STRE (S)CANER":CALL
4576:PRINT "(P)TS D
E VIE":CALL 4576
530:WAIT : PRINT " 4 0 6
2 0 M S P:
CALL 4576: PRINT "
PRINT
800:WAIT 128: PRINT " U
N INSTANT..."
810:CLEAR : RANDOM : DIM
N$(9,9)=1:8$(9,9)=1:
E$(9,9)=1:0$(9,9)=1
820:FOR I=0 TO 9:H$(I,9)
="I":0$(9,I)="I":S$(
I,0)="I":E$(0,I)="I"
: NEXT I:N$(9,9)="7"
830:FOR J=0 TO 8: FOR I=
0 TO 9:H= RND 6:H$(I
,J)=STR$ H: NEXT I:
NEXT J
840:FOR I=0 TO 8: FOR J=
0 TO 9:H= RND 6:0$(I
,J)=STR$ H: NEXT J:
NEXT I
850:X=9:Y=9:V=100:W=15:
R=0
860:DIM P$(9,9)=1:X(4),Y
(4),V(4),D(4)=0
870:FOR I=0 TO 9:V(I)=20
+RND 20:X(I)=(RND 10)
-1:P$(X(I),Y(I))="5"
: NEXT I
880:FOR I=0 TO 9: FOR J=
0 TO 9: IF RND 8<6
OR P$(I,J)="5" THEN
910
890:H= RND 6: IF H=5
THEN 910
900:P$(I,J)=STR$ H
910:NEXT J: NEXT I
920:DIM G$(6)=2
930:WAIT 128: PRINT "APP
UYER SUR PLAY SVP"
940:WAIT 0: PRINT " UNE
MINUTE ...":CALL 4
576:CHAIN "D&D(2)"
3406- MEM 3079.
3406- MEM 2345.

```

AVEC EDIMICRO DOMESTIQUEZ VOTRE ORDINATEUR



JEUX SUR COMMODORE 64
De nombreux jeux passionnants, prêts à l'emploi, pour votre Commodore 64. Chaque jeu est présenté en détail : organigramme, étude ligne-à-ligne, liste des instructions de programme.
Ces livres vous aideront aussi à créer vos propres programmes.
Jeux d'adresse et de hasard - 160 pages - 88 F.
Jeux d'action et de réflexion - 160 pages - 88 F.

JEUX GRAPHIQUES SUR SPECTRUM
Parachutiste, couleuvre vorace, chasse anti-sous-marins, pont de tortues, Mad-max, raid aérien, Othello, Jackpot...
Vous entrerez facilement les programmes au clavier de votre ordinateur et apprendrez ainsi la programmation, en vous amusant.
180 pages - 88 F.

AVENTURES SUR SPECTRUM
De superbes jeux d'aventure, dont un programme exceptionnel "L'Œil du Guerrier des Étoiles".
Chaque phase de jeu est clairement et complètement expliquée : création des monstres, effets graphiques, combat et mouvement.
200 pages - 120 F.

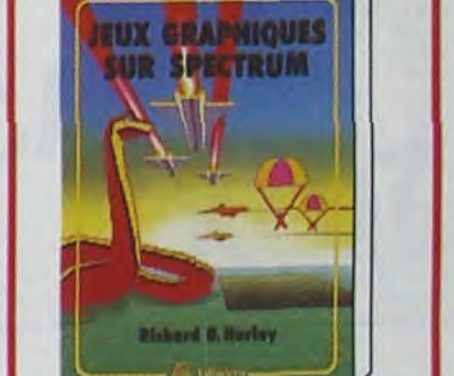
ORDINATEUR FAMILIAL : QUE CHOISIR ?
Un livre pour tous les publics, qui vous donnera envie d'acquérir un ordinateur et vous fera économiser du temps et de l'argent. Vous y trouverez un "portrait" des principaux ordinateurs familiaux : Alice, Commodore 64, ORIC/ATMOS, SPECTRUM, TO 7, VIC 20... et bien d'autres. Avec des tableaux et listes comparatives.
200 pages - 85 F.

MULTIPLAN SUR IBM PC
Dix exercices de gestion, pour apprendre à utiliser Multiplan sur IBM PC : paye, ventes, diagrammes, bilans, amortissement, stock, tableaux de bord...
Pour chaque exercice : objectif, moyens, description du tableau, construction du modèle, modifications et adaptations.
200 pages - 125 F.

FICHIERS EN BASIC PAR L'EXEMPLE
Première partie : notions de base sur les fichiers. Deuxième partie : quatre exemples complètement traités : carnet d'adresses, bibliothèque, budget familial, cave à vins. Les exemples sont tous en Basic Microsoft, et ont été exécutés sur un IBM PC. La méthode est simple et rationnelle : vous apprendrez, sans difficulté, à gérer vos informations sur microordinateur.
280 pages - 148 F.

LOGICIELS SUR CASSETTES
• Quatre jeux pour TO 7 : PICKMAN, CHASSE, CHENILLE, MUR.
• Six jeux d'action et réflexion pour TO 7 : STOCK-CAR, CAVALIER, LETTRIVORE, ASTEROIDES, SOLITAIRE, BOMBARDIER.
Vous trouverez les programmes correspondants dans notre ouvrage "JEUX SUR TO 7".
La cassette de quatre ou six jeux : 120 F.

JEUX SUR PHILIPS C 7420 VIDEOPAC +
Avec son extension Basic, la console de jeux Vidéopac Philips G7 400 vous offre la possibilité de vous initier à la programmation en Basic par le jeu. Plus de vingt programmes vous sont proposés, de longueur et de difficulté croissantes : initiation au Basic, graphismes et sons, techniques de programmation des jeux, jeux d'action, jeux de réflexion.
180 pages - 98 F.



BON DE COMMANDE MS 6/84

Je désire recevoir les ouvrages suivants : _____

Ci-joint mon règlement par chèque de _____ F, libellé à l'ordre de FDS/Edimicro (participation aux frais de port : 1 vol. : 9 F, 2 vol. : 13 F, 3 vol. : 16 F, 4 vol. et plus : 21 F).

Je désire recevoir votre catalogue

Nom : _____ Adresse : _____

Signature : _____

FDS-EDIMICRO - 121/127 Avenue d'Italie - 75013 PARIS - Tél. : (1) 585.00.00

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 Gal FOY - 75008 PARIS.

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

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

BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

- Envoyez vos supports, mode d'emploi, listings et bon de participation dans une même enveloppe. Vous pouvez nous envoyer plusieurs programmes sur un même support en l'indiquant sur votre Bon de Participation.
- N'oubliez pas et ceci est très important, d'inscrire sur vos supports votre nom, le nom du programme et le matériel utilisé. Notez dans les premières lignes de votre programme, sous forme de REM, votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CHENILLE

Une micro chenille pour un micro-ordinateur, les proportions sont respectées... Si vous ne laissez pas grandir démesurément votre chenille!

Olivier BERANGER

Mode d'emploi:

Il s'agit d'une chenille qui évolue sur l'écran de votre Canon à la recherche de nourriture, les petits points, qui peuvent être à votre convenance des pucerons, des oeufs de pucerons ou des fruits. Toutes les autres choses qui se trouvent sur l'écran ne sont pas du tout comestibles, les carrés de deux sur deux points peuvent être des pierres que la chenille ne peut digérer, et bien évidemment, elle ne peut sortir de l'écran sinon elle réapparaît de l'autre côté.

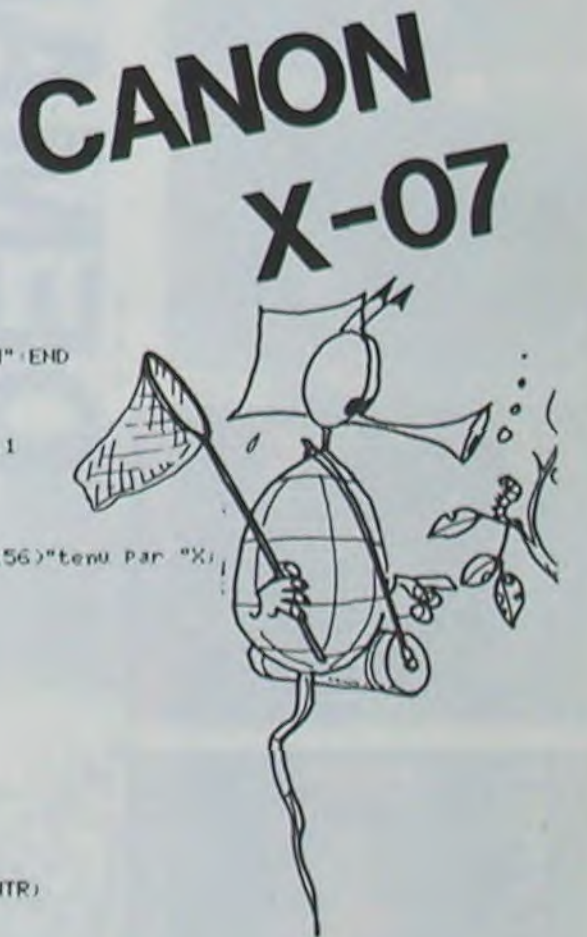
Le programme utilise déjà 2777 octets, si vous supprimez tous les REM il occupe moins de place, mais il faut compter approximativement encore 1500 octets pour les variables (2 tableaux d'au maximum 300 cases plus 2 autres de 15 à 2 octets chaque case, soit déjà 1300 octets) plus 54 pour le fichier des scores. Donc, il vous reste aux alentours de 2000 octets pour les autres programmes en mémoire. Faites y attention car il est toujours énervant en arrivant au 8° niveau de voir s'afficher une erreur MEMOIRE EPUISÉE. La première fois que le programme est exécuté s'il n'y a pas assez de place en RAM fichier il vous demandera d'appuyer sur F2 qui aura pour effet de valider la ligne FSET54+ (nombre d'octets du fichier RAM) (nombre d'octets libres) qui réservera exactement le nombre d'octets nécessaire au fichier du score. un RUN s'affiche, si votre programme se trouve en fichier RAM rajouter entre guillemets son nom, faites un RETURN.

Après un RUN s'affiche un choix, appuyer sur O si vous voulez un cadre (une barrière autour de l'écran), sur T si vous voulez changer les touches de déplacement (celles-ci sont réparties autour de l'écran suivant l'action qu'elles ont: la lettre sur le bord droit correspond à la touche devant être pressée pour se déplacer vers la gauche) (REMARQUE: les touches, s'affichent la direction, la touche (ou son code) en vigueur, à vous d'entrer la touche désirée.

Voilà pour le jeu, il est très simple d'emploi quoi que l'on puisse penser en lisant ces lignes. Maintenant, voyons les paramètres que l'on peut changer. Surtout, ne pas changer la ligne 75. Changer le nombre d'oeufs à l'écran: changer F ligne 70. La longueur de la chenille au premier tableau (longueur à atteindre): changer C ligne 70. L'allongement de la chenille à chaque oeuf mangé: H ligne 70 Le nombre d'obstacle: G ligne 70. Le nombre de vies: PP ligne 70. Le bonus de risque avec le cadre K2 (ligne 60, 90 mettre la même valeur aux deux). La vie supplémentaire est gagnée au deuxième tableau puis tous les 4 tableaux: ligne 175 H MOD 4 = 2, le 2 est inférieur au 4. La longueur maximum au Nième tableau 300: ligne 185. Nombre d'obstacles supérieurs à chaque tableau G = G + 5: ligne 185. Allongement supérieur H = H + 1: ligne 185. Musique pas à la bonne vitesse B1 x 3: ligne 395, changer le 3. Elle est lassante: changer la ligne 395 en 395 BEEP RND(1) x 99 + 99, 1: RETURN. Voilà, je pense que cela devrait aller!

```
20 ' Format
25 DEFINT A=0:DEFSTR Z=CL:CLS:K="":ONERFORGOTO260
30 CONSOLE0,4,0,1,0:CONSOLE0,1,0:INIT#1,"score",40,"0"
35 ' Choix
40 K2=1:PRINT:PRINT " Avec cadre (0/N)", " (ou (T)ouches)" :A=STRIG(0)
45 RESTORE365:FORN=2TO5:READB,A:R=MID$(K,N,1)
50 IFR<" THENR=MID$(STR$(ASC(R)),2)
55 LOCATEA+(LEN(R)=2ANDR<>0),B:PRINTR: NEXT
60 R=INKEY$:IFR="0" THENK2=3ELSEIFR=" " THEN60ELSEIFR="T" THENH+10
65 ' Initialisation
70 A=RND(0):F=15:C=30:H=1:G=30:PP=3
75 E=(C-5)/H:A=C-H+E-2:P=1:B=0
85 DIMA(C-1),B(C-1),I(F),J(F)
90 ' Dessin du jeu
95 CLS:IFK2=3THENLINE(0,0)-(119,0):LINE-(119,31):LINE-(0,31):LINE-(0,0)
100 FORJ=0TOA:AKJ=16:BKJ=17:NEXT:IFF>ETHENF=E
105 FORJ=1TOG:K=3*INT(RND(1)*39)+2:L=3*INT(RND(1)*9)+3:GOSUB395
110 PSET(K,L):PSET(K+1,L):PSET(K+1,L+1):PSET(K,L+1):NEXT
115 FORJ=1TOF:GOSUB395:GOSUB200:E=E-1:NEXT
120 ' Jeu
125 Q=STRIG(0):M=16:H=17:GOTO140
130 O=INSTR(X,INKEY$)-1:IFO>0THENP=0
135 ONPGOSUB235,240,245,250:A=(A+1)MODC:AKA=M:B(A)=H
140 IFNOTPOINT(M,H)THENPRESET(A,B),B(B):B=(B+1)MODC:GOTO160
145 CONSOLE,,0:FORJ=1TOF:BEEPJKJ+100,1:IFJKJ<>MORIKJ<>NTHENNEXT:GOTO310
150 GOSUB220:K1=K1+H+K2+PP:CONSOLE,,1
155 IFH>1THENFORJ=2TOH:B1=(B+C-1)MODC:AKB1=(AKB):B(B1)=B(B):B=B1:NEXT
160 PSET(M,N):IFF>0THENI30
165 ' Chgt de tableau
170 CLS:PRINT:PRINT"Attention", " ca red"CHR$(156)"marre !":PRINT
175 IFH MOD4=2THENPRINT"avec une vie en 4":PP=PP+1
180 RESTORE370:FORN=1TO7:GOSUB395:NEXT:K1=3+K1/2
185 ERASEA,B,I,J:H=H+1:G=G+5:F=20:C=C/2:IFC>300THENC=30:H=HMOD4+2
190 CLS:GOTO75
195 ' Tira9e oeufs
200 K=RND(1)*118+1:L=RND(1)*30+1:IFPOINT(K,L)THEN200
205 PSET(K,L):JKJ=K:I(J)=L:RETURN
215 ' Si bouffe oeuf
220 E=E-1:IFE<FTHENI(J)=I(F):KJ=J:F=F-1ELSEGOSUB200
225 RETURN
230 ' Deplacement
235 M=(KA)+1)MOD120:RETURN
```

```
240 M=(KA)+119)MOD120:RETURN
245 N=(BA)+31)MOD32:RETURN
250 N=(BA)+1)MOD32:RETURN
255 ' Traite erreurs
260 IFERR=22THENPRINT#1,H#3,"Canon":RESUME335
265 IFERR=30ANDERR=7THENRESUME290
270 IFERR=4THENRESUME400
280 PRINTERR"en"ERL:END
285 ' Reserve fichier
290 DIR:PRINTCHR$(11)"Appuyez sur F2","FSET54+":
295 FORN=572TO592:A=PEEK(N):IFA=47THENA=45
300 PRINTCHR$(A):NEXT:LOCATE0,1:KEY$(2)=" F"+CHR$(13)+"RUN":END
305 ' Chenille tuee
310 A=(A+C-1)MODC:PP=PP-1:B=(B+C-1)MODC:IFFPP<1THEN335
315 P=1:L=A:IFR<BTHENL=C+A
320 FORK=BTOL:PRESET(AK,MODC),B(K,MODC):BEEPND(1)*100+200,1
325 AK,MODC)=16:B(K,MODC)=17:NEXT:GOTO125
330 ' Fin du jeu
335 INIT#1,"score":N=STRIG(0):INPUT#1,G,X:CLS
340 IFK1>GTHENG=K1:CLS:PRINT"Record":JG:INPUT "":X
345 PRINT#1,G,X:PRINTCHR$(12)"Score "K1,"Record "G," d"CHR$(156)"tenu Par "X:
350 IFINKEY$=""THEN350ELSERUN
355 ' Donne
360 DATA"Droite","Gauche","Haut","Bas"
365 DATA2,19,2,0,0,9,3,9
370 DATA20,2,22,1,24,1,20,2,22,1,24,1,20,3,0,1,20,2
375 DATA22,1,24,1,27,1,25,1,24,1,25,1,22,4,0,2
380 DATA19,2,20,1,22,1,19,2,20,1,22,1,19,3,0,1,19,2
385 DATA20,1,22,1,25,1,24,1,22,1,24,1,20,4,0,2
390 ' Musique
395 READA1,B1:BEEP#1,B1#3:RETURN
400 RESTORE370:RETURN
405 ' Definit touches
410 N=PEEK(178)+256*PEEK(179):DEFSTRR:CLS
415 N=N+1:IFPEEK(N)<>88THEN415ELSEIFPEEK(N+1)<>221THEN415
420 RESTORE:FORM=N+4TON+7:0=STRIG(0):READ:LOCATE0,M-N+4:PRINTR)
425 R=CHR$(PEEK(M)):IFR<" THENR=MID$(STR$(ASC(R)),2)
430 PRINTTAB(7)"L"R"J">
435 R=INKEY$:IFR=""THEN435
440 A=ASC(R):POKER,A:IFA<32THENR=MID$(STR$(A),2)
445 PRINT " ("R")":NEXT:RUN
```



MEMORI

Vous devez, en les retournant deux par deux retrouver 10 paires de cartes en un minimum de coups.
Nombre de joueurs: 1 ou 2 participants. Bonne réflexion!

Gérard CAUVIN

1er cas: 1 seul joueur:
20 cartes de couleur jaune apparaissent ainsi qu'un pointeur rouge ayant la forme d'un doigt. Il s'agit de déplacer le pointeur et de le positionner sur une carte à l'aide de la manette n° 2. Ensuite, il faut appuyer sur le bouton rouge pour faire retourner la carte. Refaire la même opération sur une autre carte. Si ce sont les mêmes cartes, elles restent affichées.

On recommence ainsi jusqu'à retrouver toutes les paires.

2° Cas: 2 joueurs.

L'ordinateur demande le prénom en "majuscule" de chacun des joueurs.

Il choisi le 1er joueur.

Les manipulations sont les mêmes que dans le cas n° 1.

Le joueur qui trouve une paire conserve la main, sinon c'est au tour du second joueur.

Les deux cases en haut donnent le nombre de coups réussis pour chaque participant, en bas à gauche, le numéro de la manette qui joue.

MODIFICATION DES CARTES:

On peut changer le dessin des cartes (ligne 350 à 580).

Chaque carte comporte 4 caractères disposés ainsi:

1 3



TI-99 4/A

BASIC

ETENDU

```

MAR(86,"00C0E070303060C0"): CALL CHAR(87,"
190 OPTION BASE 1
200 CALL CLEAR : CALL MAGNIFY(2)
210 CALL COLOR(12,6,12)
220 DIM XC(60),XT(21),XT1(20),XT2(20),XC1(20),XF(21),XCO(21,3)
230 GOSUB 1490
240 CALL SCREEN(2): CALL COLOR(1,2,2): CALL COLOR(3,5,16)
250 COMP=1 : Z=1
260 B$="808080C0E0E0"
270 C$="FF808080808080"
280 D$="808080808080FF"
290 E$="FF010101010101"
300 F$="010101010101FF"
310 CALL CHAR(33,B$): CALL CHAR(120,C$): CALL CHAR(121,D$):
320 CALL CHAR(122,E$): CALL CHAR(123,F$)
330 CALL COLOR(2,5,16,13,3,16,14,13,16,5,6,16,6,16,7,4,16,8,2,16)
340 CALL COLOR(9,10,16,10,9,16,11,14,16,4,13,16)
350 CALL CHAR(40,"0203030303030303"): CALL CHAR(41,"03037F1F0F0301"): CALL CHA
R(42,"0000CDED0F0E0C0"): CALL CHAR(43,"C0C0C0C0C0C0C0C0")
360 CALL CHAR(44,"00000001F3F7F7F7"): CALL CHAR(45,"FFFFC0C040602018"): CALL C
HAR(46,"0000000EDFFF0000"): CALL CHAR(47,"FFFE")
370 CALL CHAR(128,"0103070301070F0F"): CALL CHAR(129,"3F3F7F7F7F3F1F07"): CALL
CHAR(130,"80C0E0E0C080E0F0"): CALL CHAR(131,"FCFCFEFEFCFCBE0")
380 CALL CHAR(132,"000000000616367"): CALL CHAR(133,"676361606060"): CALL CHA
R(134,"00000606068666E6"): CALL CHAR(135,"E6C6E6")
390 CALL CHAR(136,"00000000F3A764E"): CALL CHAR(137,"63EBDFDFDF705"): CALL CH
AR(138,"0000000080F0A8AB"): CALL CHAR(139,"4C1F5D6EEC1E1A")
400 CALL CHAR(60,"0103070E0E070301"): CALL CHAR(61,"01010001030301"): CALL CHA
R(62,"80C0E07070E0C080"): CALL CHAR(63,"80800080C0C08000")
410 CALL CHAR(64,"0001030204040818"): CALL CHAR(65,"10202040C0FF"): CALL CHAR(
66,"0080C04020201018"): CALL CHAR(67,"0804040203FF")
420 CALL CHAR(68,"6060606060606060"): CALL CHAR(69,"676F7870787676"): CALL CHA
R(70,"00")
430 CALL CHAR(71,"80C0C040C0C080"): CALL CHAR(72,"001F3F7F7F7F40"): CALL CHA
R(73,"7F67DBB866663C18"): CALL CHAR(74,"00E0F0FC2F1F10F")
440 CALL CHAR(75,"FFF2EDDFB3B31E0C")
450 CALL CHAR(76,"0000000C3F41438C"): CALL CHAR(77,"9294DF7F3F1F10F"): CALL C
HAR(78,"00000000084E3D3"): CALL CHAR(79,"1E32F4F4FBFB0E0")
460 CALL CHAR(80,"004A4A4A4A4A4A4A"): CALL CHAR(81,"444A4A4A4A4A4A00"): CALL C
HAR(82,"002A2A2A2A2A2A2A"): CALL CHAR(83,"2A2A2A2A2A2A2A00")
470 CALL CHAR(84,"0033333333333333"): CALL CHAR(85,"3330303030303000"): CALL C
HAR(86,"00C0E070303060C0"): CALL CHAR(87,"C0")
480 CALL CHAR(88,"0000183C3C5C9E1F"): CALL CHAR(90,"00000000000F0F9"): CALL C
HAR(89,"0F0F070301010103"): CALL CHAR(91,"FFFFFCFCFB020E0")
490 CALL CHAR(92,"010F3F7F99910101"): CALL CHAR(93,"01010101010101"): CALL CHA
R(94,"80F0FCFE1911"): CALL CHAR(95,"0000000001090ED")
500 CALL CHAR(96,"0001030708081010"): CALL CHAR(97,"3078FCFC7830"): CALL CHAR(
98,"8000008060101018"): CALL CHAR(99,"3C7E7E3C18")
510 CALL CHAR(100,"3844443810101010"): CALL CHAR(101,"101C181C181010"): CALL
CHAR(102,"1C22221C08080808")
520 CALL CHAR(103,"0838183838180808")
530 CALL CHAR(104,"0002068E6C7C3C38"): CALL CHAR(105,"10080824343A1F07"): CALL
CHAR(106,"000042666C7C3C38")
540 CALL CHAR(107,"102020244C5CFBE0")
550 CALL CHAR(108,"030F18302060C0C0"): CALL CHAR(109,"C1C2446830180F03"): CALL
CHAR(110,"C0F0180C142643B3")
560 CALL CHAR(111,"030302060C18F0C0")
570 CALL CHAR(112,"008B808080808080"): CALL CHAR(113,"08080808080808"): CALL C
HAR(114,"0808080808080808"): CALL CHAR(115,"08080808086868")
580 CALL CHAR(116,"0000010303070008"): CALL CHAR(117,"1C3E7F3E1C08"): CALL CHA

```

```

R(118,"0080C0E0E0F0"): CALL CHAR(119,"003E3E3E3E3E")
590 REM RECH.ND.SPRITE
600 CALL CLEAR
610 RANDOMIZE
620 FOR I=1 TO 10
630 XC(I)=INT(RND*20+1)
640 FOR N=1 TO I-1
650 IF XC(N)=XC(I) THEN 630
660 NEXT N : NEXT I
670 FOR I=11 TO 20
680 XC1(I)=INT(RND*10+1)
690 FOR N=1 TO I-1
700 IF XC1(N)=XC1(I) THEN 680
710 NEXT N : NEXT I
720 FOR I=11 TO 20 : XC(I)=XC(XC1(I)): NEXT I
730 FOR I=1 TO 19 STEP 2 : XT1(I)=XC(I): NEXT I
740 FOR I=2 TO 20 STEP 2 : XT2(I)=XC(I): NEXT I
750 N=1 : FOR I=1 TO 10 : XT(I)=XT1(N): N=N+2 : NEXT I
760 N=2 : FOR I=11 TO 20 : XT(I)=XT2(N): N=N+2 : NEXT I
770 FOR I=1 TO 20 : XF(I+1)=XT(I): NEXT I : FOR I=2 TO 21 : XT(I)=XF(I): NE
XT I
780 REM AFFICAGE CARTES
790 REM
800 FOR C=6 TO 26 STEP 5 : FOR L=6 TO 21 STEP 5
810 CALL HCHAR(L,C,120,1): CALL HCHAR(L+1,C,121,1)
820 NEXT L : NEXT C
830 FOR C=7 TO 27 STEP 5 : FOR L=6 TO 21 STEP 5
840 CALL HCHAR(L,C,122,1): CALL HCHAR(L+1,C,123,1)
850 NEXT L : NEXT C
860 CALL SOUND(200,440,0)
870 REM POINTEUR
880 CALL SPRITE(81,33,7,96,128)
890 CALL JOYST(MAN,X,Y)
900 DISPLAY AT(24,1):MAN
910 CALL MOTION(81,-Y*2,X*2): CALL KEY(MAN,K,S): IF K=18 THEN 930
920 GOTO 890
930 REM RETOURNEMENT CARTE
940 CALL POSITION(81,XA,YA)
950 XA1=INT(XA/40): YA1=INT(YA/40)
960 IF XA1=XA2(COMP) AND YA1=YA2(COMP) THEN 890
970 IF XA1=0 OR YA1=0 THEN 890 : IF XA1>5 OR YA1>5 THEN 890
980 IF CP(XA1,YA1)=1 THEN 890
990 CALL LOCATE(81,XA+20,YA+20)
1000 COUP(MAN)=COUP(MAN)+1 : COMP=COMP+1
1010 CALL SOUND(-200,1175,0,1047,0,1175,0)
1020 CALL SOUND(-200,1047,0,1175,0,1047,0)
1030 CALL SOUND(-200,1319,0,1397,0)
1040 L=XA1*5+1 : C=YA1*5+1
1050 XI=0
1060 FOR I=1 TO 5 : FOR N=1 TO 5
1070 XI=XI+1 : IF XA1=I AND YA1=N THEN A=XI+1
1080 NEXT N : NEXT I : SP(COMP)=A
1090 RESTORE 1110 : FOR I=2 TO 21 : READ CAR : IF I=XT(A) THEN 1120
1100 NEXT I
1110 DATA 40,44,128,132,136,60,64,68,72,76,80,84,88,92,96,100,104,108,112,116
1120 XCO(A,COMP)=XT(A)
1130 YA2(COMP)=XA1
1140 YA2(COMP)=YA1
1150 CALL HCHAR(L,C,CAR,1): CALL HCHAR(L+1,C,CAR+1,1): CALL HCHAR(L,C+1,CAR+2,
1): CALL HCHAR(L+1,C+1,CAR+3,1)
1160 CALL SOUND(200,1047,0)
1170 IF COMP<3 THEN 890
1180 IF JOUEUR=1 THEN 1200
1190 MAN=MAN+1 : IF MAN=3 THEN MAN=1
1200 IF XCO(SP(2),2)=XCO(A,3) THEN 1270
1210 XCO(SP(2),2)=0 : XCO(A,3)=0 : FOR DELAI=1 TO 300 : NEXT DELAI
1220 Z=Z+1 : L=XA2(2)*5+1 : C=YA2(2)*5+1
1230 CALL HCHAR(L,C,120,1): CALL HCHAR(L+1,C,121,1): CALL HCHAR(L,C+1,122,1):
CALL HCHAR(L+1,C+1,123,1): CALL SOUND(500,250,0)
1240 IF Z=3 THEN 1250 : GOTO 1220
1250 Z=1 : COMP=1 : DISPLAY AT(2,8)SIZE(2):USING "##":REU(1): DISPLAY AT(2,16)
SIZE(2):USING "##":REU(2)
1260 GOTO 890
1270 REM COUP REUSSE
1280 IF JOUEUR=1 THEN 1290 : MAN=MAN+1 : IF MAN=3 THEN MAN=1
1290 REU(MAN)=REU(MAN)+1
1300 CALL SOUND(-400,554,0,587,0,659,0): CALL SOUND(-400,698,0,784,0,880,0): C
ALL SOUND(-400,988,0,1047,0)
1310 CARTE=CARTE+2 : IF CARTE=20 THEN 1340
1320 CP(XA2(2),YA2(2))=1 : CP(XA1,YA1)=1
1330 COMP=1 : GOTO 1250
1340 REM FIN
1350 FOR TEMPO=1 TO 500 : NEXT TEMPO
1360 CALL CLEAR : CALL DELSPRITE(81): CALL CHARSET : CALL SCREEN(10)
1370 IF JOUEUR=1 THEN 1420
1380 DISPLAY AT(5,4):NAME$(1): "1REU(1):" BONS EN:COUP(1)/2:" COUPS" : DISPLA
Y AT(7,4):NAME$(2): "2REU(2):" BONS EN:COUP(2)/2:" COUPS"
1390 IF REU(1)>REU(2) THEN GAGNANTS=NAME$(1)
1400 IF REU(2)>REU(1) THEN GAGNANTS=NAME$(2)
1410 DISPLAY AT(10,1)BEEP:"C'EST "GAGNANTS:" LE PLUS FORT"
1420 DISPLAY AT(16,5):"UNE AUTRE PARTIE? (O/N)"
1430 CALL KEY(O,K,S): IF S=0 THEN 1430
1440 IF K=11 THEN 1470
1450 CALL CLEAR : DISPLAY AT(12,5)BEEP:"AU REVOIR"
1460 END
1470 CALL CLEAR : DISPLAY AT(12,5)BEEP:"UN PETIT INSTANT"
1480 RUN 190
1490 DISPLAY AT(2,8):"JEU DU MEMORI" : DISPLAY AT(4,10):"ECRIT PAR G.CAUVIN"
1500 DISPLAY AT(10,5):"1 OU 2 JOUEURS: 1"
1510 ACCEPT AT(10,21)BEEP SIZE(-1)VALIDATE("12"):JOUEUR
1520 IF JOUEUR=1 THEN MAN=2 : IF JOUEUR=1 THEN 1590
1530 CALL CLEAR
1540 DISPLAY AT(10,8):"NOMS DES JOUEURS:" (EN MAJUSCULES)
1550 DISPLAY AT(11,5):"JOUEUR NO 1:" : DISPLAY AT(12,5):"JOUEUR NO 2:"
1560 ACCEPT AT(11,17):NAME$(1) : ACCEPT AT(12,17):NAME$(2)
1570 MAN=INT(RND*2+1) : DISPLAY AT(16,7)BEEP:NAME$(MAN):"A TOI DE COMMENCER:"AV
EC LA MANETTE NO :MAN
1580 FOR DELAI=1 TO 1000 : NEXT DELAI
1590 CALL CLEAR : RETURN

```

Suite de la page 5



```

5770 CLS : RETURN
5900 REM
5910 REM
5920 REM
5930 REM
5940 REM
5950 REM
5960 REM
5970 REM
5980 REM
5990 REM
6000 REM
6010 GO SUB 4200 : CLS
6020 PRINT TAB 5; FLASH 1; INK 1
6030 PAPER 7:"Renversment de caract
6040 PRINT "Ceux qui voient
6050 PRINT "le monde à l'envers vont être
6060 PRINT "comblés avec cette routine."
6070 GO TO 6300
6080 INPUT "Caractère à renverser
6090 INPUT "clavier ou UDG?": LINE C$
6100 LET A=ASC(C$) : LET B$="" : GO S
UB 4100
6110 REM
6120 REM
6130 REM
6140 REM
6150 REM
6160 REM
6170 REM
6180 REM
6190 REM
6200 REM
6210 REM
6220 REM
6230 REM
6240 REM
6250 REM
6260 REM
6270 REM
6280 REM
6290 REM
6300 REM
6310 REM
6320 REM
6330 REM
6340 REM
6350 REM
6360 REM
6370 REM
6380 REM
6390 REM
6400 REM
6410 REM
6420 REM
6430 REM
6440 REM
6450 REM
6460 REM
6470 REM
6480 REM
6490 REM
6500 REM
6510 REM
6520 REM
6530 REM
6540 REM
6550 REM
6560 REM
6570 REM
6580 REM
6590 REM
6600 REM
6610 REM
6620 REM
6630 REM
6640 REM
6650 REM
6660 REM
6670 REM
6680 REM
6690 REM
6700 REM
6710 REM
6720 REM
6730 REM
6740 REM
6750 REM
6760 REM
6770 REM
6780 REM
6790 REM
6800 REM
6810 REM
6820 REM
6830 REM
6840 REM
6850 REM
6860 REM
6870 REM
6880 REM
6890 REM
6900 REM
6910 REM
6920 REM
6930 REM
6940 REM
6950 REM
6960 REM
6970 REM
6980 REM
6990 REM
7000 GO SUB 4200 : CLS
7010 PRINT TAB 5; FLASH 1; INK 4
7020 PAPER 6:"Decodage de caractère
7030 PRINT "Ce sous-program
7040 PRINT "me vous délivre les codes con
7050 PRINT "stituant un caractère qu'il s
7060 PRINT "agit de clavier ou U-D-G."
7070 PRINT "INK 3; PAPER 1:"A
7080 PRINT "puyez sur ENTER"
7090 IF INKEY$="" THEN GO TO 704
7100 CLS
7110 LET H=0
7120 INPUT "Voulez-vous le sapsis
7130 PRINT "à l'écran? (O/N):" LINE C$
7140 IF C$="O" OR C$="0" THEN LE
T H=1
7150 PRINT "TAB 12;"
7160 IF H THEN LPRINT TAB 12;"
7170 PRINT "Caractères:"
7180 PRINT "Caractères:"
7190 INPUT "Caractère à decoder(
7200 PRINT "CHR$(UDG)?": LINE C$
7210 LET G=ASC(C$) : LET B$="" : GO S
UB 4100
7220 GO SUB 4300
7230 PRINT "C$:"
7240 IF H THEN LPRINT "C$:"A"
7250 GO SUB 4200
7150 FOR I=0 TO 7

```

SPECTRUM

```

6250 REM * PRESENTATION RENU. *
6260 REM *
6270 REM *
6280 REM *
6290 REM *
6300 PRINT "FLASH 1:Types de
6310 PRINT "renversments: 1) Complet 2)
6320 PRINT "A gauche 3) A droite 4)
6330 PRINT "Menu"
6340 PRINT "TAB 10; FLASH 1:"Out
6350 PRINT "re Choix?"
6360 IF INKEY$="" THEN GO TO 633
6370 IF INKEY$="1" THEN CLS : GO
TO 6040
6380 IF INKEY$="2" THEN LET H=1:
GO TO 6500
6390 IF INKEY$="3" THEN LET H=2:
GO TO 6500
6400 IF INKEY$="4" THEN GO TO 10
6410
6420 BEEP .1: GO TO 6330
6430 REM
6440 REM
6450 REM
6460 REM
6470 REM
6480 REM
6490 REM
6500 REM
6510 CLS
6520 INPUT "Caractère (clavier o
6530 INPUT "u UDG)?": LINE C$
6540 LET A=ASC(C$) : LET B$="" : GO S
UB 4100
6550 PRINT AT 10,7:"Un instant 5
6560
6570 DIM A$(5,9) : DIM A(6)
6580 FOR I=0 TO 7 : LET A(I+1)=PE
EK (A(I)+1) : NEXT I
6590 FOR I=1 TO 8
6600 FOR J=0 TO 7
6610 LET d=INT (A(I)/2+(7-I))
6620 LET a$(I,J+1)=STR$ d
6630 LET a(I)=INT (d*2+(7-I)
6640 NEXT I
6650 NEXT J
6660 GO SUB 4300 : CLS
6670 FOR I=1 TO 8
6680 LET B$=""
6690 FOR J=1 TO 8
6700 IF H=1 THEN LET B$=B$+A$(I,
J-I)
6710 IF H=2 THEN LET B$=B$+A$(9-
I,I)
6720 NEXT I

```

```

6710 POKE ad1+f-1,VAL ("BIN "+b$
6720 IF h THEN LPRINT PEEK (ad1+
f)
6730 NEXT f
6740 PRINT CHR$ 8;
6750 GO TO 6000
6900 REM
6910 REM
6920 REM
6930 REM
6940 REM
6950 REM
6960 REM
6970 REM
6980 REM
6990 REM
7000 GO SUB 4200 : CLS
7010 PRINT TAB 5; FLASH 1; INK 4
7020 PAPER 6:"Decodage de caractère
7030 PRINT "Ce sous-program
7040 PRINT "me vous délivre les codes con
7050 PRINT "stituant un caractère qu'il s
7060 PRINT "agit de clavier ou U-D-G."
7070 PRINT "INK 3; PAPER 1:"A
7080 PRINT "puyez sur ENTER"
7090 IF INKEY$="" THEN GO TO 704
7100 CLS
7110 LET H=0
7120 INPUT "Voulez-vous le sapsis
7130 PRINT "à l'écran? (O/N):" LINE C$
7140 IF C$="O" OR C$="0" THEN LE
T H=1
7150 PRINT "TAB 12;"
7160 IF H THEN LPRINT TAB 12;"
7170 PRINT "Caractères:"
7180 PRINT "Caractères:"
7190 INPUT "Caractère à decoder(
7200 PRINT "CHR$(UDG)?": LINE C$
7210 LET G=ASC(C$) : LET B$="" : GO S
UB 4100
7220 GO SUB 4300
7230 PRINT "C$:"
7240 IF H THEN LPRINT "C$:"A"
7250 GO SUB 4200
7150 FOR I=0 TO 7

```

SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS:

```

10 FOR I=1 TO 9
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 68,73,77,69,
78,83,73,79,
78

```



MONSIEUR X

Voici pour le ZX 81 muni du module 16K un programme d'aventure. Il s'agit de retrouver un document codé ainsi que le code permettant de le décoder. Ils sont tous deux cachés dans une bien mystérieuse demeure, celle de Monsieur X. Une fois cela fait, il faudra en sortir.

Christian REMY

Renseignements pour "Monsieur X": Les pièces sont vues du sud sauf indication contraire, les commandes sont de 1 ou 2 mots, pour utiliser les moyens de locomotion: "ENTRE".

Vocabulaire: Prend, Pose, Ouvre, Force, Entre, Siffle, Enlève, Nord, Sud, Est, Ouest, Commode, Caisse, Boite, Coffre, Dalle, Inventaire, Chasse, Code, Clef, Document, Bottes, Sifflet, Carte, Bijou, Trappe, Introduit, Donne, Singe, Gants, Saute, Barre.



ZX 81

```

4 LET Q$=""
5 DIM A(22)
6 GOTO 9500
10 DIM O$(9,9)
15 LET O=0
20 LET O$(1)="3BARRE"
30 LET O$(2)="P5IFFLET"
40 LET O$(3)="3BOTTES"
50 LET O$(4)="6GRANTS"
60 LET O$(5)="9CODE"
70 LET O$(6)="PCARTE PL."
80 LET O$(7)="PDOC CODE"
90 LET O$(8)="PBIJOU"
100 LET O$(9)="7CLEF"
110 LET J=0
120 GOSUB 9000
130 SLOW
140 GOSUB 4000+(S*500)
2000 IF A$(1)="NORD" THEN GOTO 202
2001 LET T=5
2002 IF S=2 THEN LET T=4
2003 IF S=4 THEN LET T=6
2004 IF S=1 THEN LET T=2
2005 IF S=5 THEN LET T=7
2006 IF S=7 THEN GOTO 3010
2007 LET S=T
2008 GOTO 90
2009 IF A$(1)="SUD" THEN GOTO 2040
2010 LET T=5
2011 IF S=1 THEN GOTO 3020
2012 IF S=2 THEN LET T=1
2013 IF S=4 THEN LET T=2
2014 IF S=5 THEN LET T=3
2015 IF S=7 THEN LET T=4
2016 IF S=6 THEN LET T=4
2017 LET S=T
2018 GOTO 90
2019 IF A$(1)="EST" THEN GOTO 2060
2020 LET T=5
2021 IF S=4 THEN LET T=8
2022 IF S=5 THEN GOTO 3030
2023 IF S=7 THEN LET T=6
2024 IF S=1 THEN LET T=2
2025 IF S=3 THEN LET T=2
2026 IF T=8 THEN LET G$="VOUS ET
ES DANS UN EGOUT."
2027 LET S=T
2028 GOTO 90
2029 IF A$(1)="OUEST" THEN GOTO 208
2030 IF A$(1)="SUD" THEN GOTO 2040
2031 LET J=1
2100 IF A$(1)="PREN SIFF" THEN GOT
0 2120
2101 IF O$(2)(1)="P" THEN GOTO 2
780
2102 LET J=2
2120 IF A$(1)="PREN BOTT" THEN GOT
0 2140
2121 LET J=3
2140 IF A$(1)="PREN CART" THEN GOT
0 2160
2141 IF O$(4)(1)="P" THEN GOTO 2
780
2142 LET J=4
2160 IF A$(1)="PREN GANT" THEN GOT
0 2180
2161 IF A$(1)="PREN DOCU" THEN GOT
0 2200
2181 IF O$(7)(1)="P" THEN GOTO 2
780
2182 LET J=7
2200 IF A$(1)="PREN CODE" THEN GOT
0 2220
2201 LET J=6
2220 IF A$(1)="POSE BARR" THEN GOT
0 2240
2221 LET J=1
2240 IF A$(1)="POSE SIFF" THEN GOT
0 2260
2241 LET J=2
2260 IF A$(1)="POSE BOTT" THEN GOT
0 2280
2281 LET J=3
2280 IF A$(1)="POSE CART" THEN GOT
0 2300
2281 LET J=4
2300 IF A$(1)="POSE GANT" THEN GOT
0 2320
2301 LET J=5
2320 IF A$(1)="POSE CODE" THEN GOT
0 2340
2321 LET J=6
2340 IF A$(1)="POSE DOCU" THEN GOT
0 2360
2341 LET J=7
2360 IF A$(1)="ENLE DALL" THEN GOT
0 2380
2381 IF S<>1 THEN GOTO 2380
2382 IF A(1)=0 THEN GOTO 3040
2383 LET A(12)=1
2384 IF O$(7)(1)="0" THEN GOTO 9
0
2385 GOTO 3050
2386 IF A$(1)="OUVR COMM" THEN GOT
0 2400
2387 IF S<>2 THEN GOTO 2400
2388 LET A(11)=1
2389 IF O$(4)(1)="0" THEN GOTO 3
220
2390 GOTO 3060
2400 IF A$(1)="OUVR CAIS" THEN GOT
0 2420
2401 IF S<>3 THEN GOTO 2440
2402 IF A(1)=0 THEN GOTO 3040
2403 GOTO 3070
2404 IF A$(1)="OUVR TRAP" THEN GOT
0 2440
2421 IF S<>4 THEN GOTO 2440
2422 GOTO 3080
2440 IF A$(1)="ENTR" THEN GOTO 246
0
2441 IF S<>5 AND S<>4 AND S<>8 T
HEN GOTO 2460
2442 IF S=4 THEN GOTO 3090
2443 IF S=5 THEN GOTO 3090
2444 IF S=6 THEN GOTO 3185
2460 IF A$(1)="SAUT" THEN GOTO 248
0
2461 IF S<>9 THEN GOTO 2780

```

```

2462 GOTO 3190
2480 IF A$(1)="CHAS SING" THEN GOT
0 2500
2481 IF A(10)=1 THEN GOTO 2780
2482 LET A(10)=1
2483 GOTO 90
2500 IF A$(1)="SIFF" THEN GOTO 252
0
2501 IF S<>8 THEN GOTO 3210
2520 IF A$(1)="FORC CAIS" THEN GOT
0 2540
2521 GOTO 2401
2540 IF A$(1)="PREN BIJO" THEN GOT
0 2560
2541 IF O$(8)(1)="P" THEN GOTO 2
780
2542 LET J=8
2560 IF A$(1)="POSE BIJO" THEN GOT
0 2580
2561 LET J=8
2580 IF A$(1)="FORC BOIT" THEN GOT
0 2600
2581 IF S<>5 THEN GOTO 2780
2582 GOTO 3150
2600 IF A$(1)="PREN CLEF" THEN GOT
0 2620
2601 IF O$(9)(1)="C" THEN GOTO 2
780
2602 LET J=9
2620 IF A$(1)="POSE CLEF" THEN GOT
0 2640
2621 LET J=9
2640 IF A$(1)="FORC COFF" THEN GOT
0 2660
2641 IF S<>7 THEN GOTO 2780
2642 IF A(5)=0 THEN GOTO 3121
2643 GOTO 3125
2660 IF A$(1)="FORC COMM" THEN GOT
0 2680
2661 GOTO 2351
2700 IF A$(1)="INVE" THEN GOTO 272
0
2701 GOTO 9475
2720 IF A$(1 TO 4)="PREN" THEN G
OTO 9370
2721 IF A$(1 TO 4)="POSE" THEN G
OTO 9440
2740 IF A$(1)="OUVR BOIT" THEN GOT
0 2760
2741 IF S<>5 THEN GOTO 2780
2742 IF A(13)=1 THEN GOTO 2780
2743 IF A(9)=0 THEN GOTO 2780
2744 LET A(13)=1
2745 GOTO 3130
2760 IF A$(1)="OUVR COFF" THEN GOT
0 2770
2761 IF S<>7 THEN GOTO 2780
2762 IF A(9)=0 THEN GOTO 2780
2763 IF A(5)=0 THEN GOTO 3121
2784 GOTO 3140
2780 PRINT AT 21,0;"IMPOSSIBLE.
(OU DITES AUTREMENT)"
2790 PAUSE 210
2795 PRINT AT 21,0;"
2800 RETURN
3010 LET G$="VOUS TOMBEZ DANS LE
VIDE ET VOUS VOUS ECRASEZ.."
3015 GOTO 9500
3020 IF A(5)=0 OR A(7)=0 THEN GO
TO 3025
3021 LET G$="BRAVO,VOUS AVEZ REU
SSI.."
3022 GOTO 9500
3025 LET G$="UN PEU DE COURAGE U
OYONS.."
3026 GOTO 90
3030 LET G$="LE FOURGON VOUS ECR
ASE.."
3035 GOTO 9500
3040 LET G$="AVEC QUOI ?"
3041 GOTO 90
3050 LET O$(7)(1)="1"
3051 LET G$="VOUS TROUVEZ UN DOC
UMENT COMPRO-METTANT MAIS CODE.."
3052 GOTO 90
3050 LET O$(4)(1)="2"
3051 LET G$="A L'INTERIEUR IL Y
A UNE CARTE PLASTIFIEE.."
3052 GOTO 90
3070 LET G$="IL N'Y A QUE DES BO
UTEILLES DE COCA,MAIS DES GARDE
S VOUS ONT ENTENDUS ET VOUS ABAT
ENT."
3071 GOTO 9500
3080 LET G$="DES DIZAINES DE T
UEURS FANATIQUES DEBOUCHENT EN
HURLANT.."
3081 GOTO 9500
3090 CLS
3091 PRINT "LE FOURGON S'EST MI
S EN MARCHÉ..SODRAIN UNE PETITE
MACHINE MUNIE D'UNE FENTE ET D'
UN VOYANT QUI CLIGNOTE APPARAÎT
.."
3092 PRINT AT 10,5;"
3093 PRINT AT 10,5;"
3094 PRINT AT 10,5;"
3095 IF INKEY$="" THEN GOTO 3093
3096 GOSUB 9320
3097 IF A$(1)="INTR CART" THEN GOT
0 3160
3098 CLS
3099 LET G$="LE FOURGON REPART..
PUIS S'ARRÊTE DE NOUVEAU"
3100 IF S=4 THEN LET T=5
3101 IF S=5 THEN LET T=4
3102 LET S=T
3103 LET T=0
3104 GOTO 90
3105 CLS
3106 PRINT "LA BARQUE EST ENRAI
NEE PAR LE COURANT MAIS ELLE S'
ARRÊTE DEVANT LA GRILLE.."
3107 FOR F=10 TO 10
3108 PRINT AT F,10;"
3109 NEXT F
3110 NEXT F
3111 IF A$(1)="SIFF" THEN GOTO 318
0
3112 IF A(2)=0 THEN GOTO 2780
3114 FOR F=10 TO 10 STEP -1
3115 PAUSE 20
3116 PRINT AT F,10;"
3117 NEXT F
3118 LET S=9
3119 LET G$="LA GRILLE S'EST OU

```

```

URTE ET VOUS AVEZ AVANCE.."
3120 GOTO 90
3121 LET G$="LE COFFRE ETAIT ELE
CTRIFFE.."
3122 GOTO 9500
3125 LET G$="UNE SIRENE RUGIT ET
VOUS RECEVEZ UNE BALLE DANS L'
ESTOMAC.."
3126 GOTO 9500
3130 LET O$(8)(1)="5"
3131 LET G$="VOUS DECOUVREZ UN M
AGNIFIQUE BI-JOU.."
3132 GOTO 90
3140 LET O$(9)(1)="C"
3141 LET A(9)=4
3142 LET G$="LA CLEF S'EST COIN
CEE.."
3143 LET O=0-1
3144 GOTO 90
3150 LET G$="DEUX LAMES DE RASO
IR GEANTES S'ABATTENT SUR VOUS.."
3151 GOTO 9500
3160 LET G$="LE SYSTEME D'AUTO-
DESTRUCTION DU FOURGON EXPLOS
E.."
3161 GOTO 9500
3170 LET G$="LE SINGE SE MET A H
URLER ET DES GARDES SURGissent.."
3175 GOTO 9500
3180 LET G$="LA BARQUE VOUS EJECT
E DANS L'EGOUT QUI EST RE
PLIÉ D'ACIDE.."
3181 GOTO 9500
3190 LET G$="VOUS DEARPEZ ET VOU
S ROMPEZ LE COU.."
3195 GOTO 9500
3200 LET G$="VOUS EMERGEZ DE LA
COMMUNE.."
3201 LET S=2
3205 GOTO 90
3210 LET G$="DES GARDES VOUS ENT
ENDENT ET.."
3215 GOTO 9500
3220 LET G$="C'EST DEJA FAIT.."
3230 GOTO 90
4500 PRINT AT 18,0;"VOUS ETES DA
NS L'ENTREE.."
4505 PRINT "LE SOL EST DALLE.."
4510 FOR F=12 TO 16
4520 PRINT AT F,9;" ";AT F,13;"
4530 NEXT F
4540 PRINT AT 15,3;"
4541 AT 13,5;"
4542 PRINT AT 17,9;" ";AT 17,13;"
4543 AT 15,9;" ";AT 13,9;" ";AT 1
5,13;" ";AT 13,13;"
4550 GOSUB 9180
4570 GOSUB 9230
4580 GOSUB 9320
4620 GOSUB 2000
4640 GOTO 4580
5000 PRINT AT 18,0;"IL Y A UNE
TABLE ET UNE COMMUNE.."
5010 GOSUB 9180
5030 PRINT AT 12,16;" ";AT 13,
16;" ";AT 14,16;" ";AT 15,
16;" ";
5035 PRINT AT 13,9;" ";AT 14,
9;" ";AT 15,8;" ";AT 16,8
5040 GOSUB 9280
5050 IF A(10)=0 AND A(14)=0 THEN
PRINT AT 19,0;"UN SINGE UETU VO
US SUIT.."
5060 GOSUB 9230
5080 GOSUB 9320
5090 GOSUB 2000
5100 GOTO 5060
5500 GOSUB 9380
5510 PRINT AT 18,0;"IL Y A UNE G
ROSSE CAISSE.."
5530 IF A(1)=0 THEN PRINT AT 12,
13;"
5540 IF A(3)=0 THEN PRINT AT 12,
9;"
5550 PRINT AT 13,4;" ";AT 14,
3;" ";AT 15,3;" XY ";AT 16,
3;"
5560 GOSUB 9230
5580 GOSUB 9320
5590 GOSUB 2000
5500 GOTO 5580
6000 GOSUB 9180
6010 GOSUB 9280
6020 GOSUB 9380
6030 PRINT AT 9,7;" ";AT
10,7;" ";AT 12,7;" ";AT 13,
7;" ";AT 14,6;"
6040 PRINT AT 15,10;" ";AT 16,
9;" ";AT 17,9;"
6050 PRINT AT 18,0;"IL Y A UN FO
URGON MUNI D'UN MOEUR.."
6060 PRINT "IL Y A UNE TRAPPE.."
6062 PRINT AT 20,0;"IL Y A UNE P
ORTE AU NORD.."
6065 GOSUB 9230
6070 GOSUB 9320
6080 GOSUB 2000
6090 GOTO 6070
6500 GOSUB 9180
6510 GOSUB 9380
6520 PRINT AT 18,0;"IL Y A UN FO
URGON ARRETE.."
6530 PRINT AT 19,0;"IL Y A UNE G
ROSSE BOITE EN BOIS.."
6540 PRINT AT 9,7;" ";AT 11,7;" ";AT
10,7;" ";AT 12,7;" ";AT 13,
7;" ";AT 14,6;"
6550 PRINT AT 15,4;" ";AT 16,
4;"
6570 GOSUB 9230
6580 GOSUB 9320
6590 GOSUB 2000
6600 GOTO 6580
7000 GOSUB 9280
7010 PRINT AT 12,14;" ";AT 13,
13;" ";AT 14,13;" ";AT 15,
13;"
7020 PRINT AT 18,0;"IL Y A UNE P
ETITE TABLE.."
7025 PRINT AT 19,0;"IL Y A UNE P
ORTE AU SUD.."
7030 IF A(5)=0 THEN PRINT AT 13,
8;"
7040 GOSUB 9230
7050 IF A(10)=0 AND A(14)=0 THEN
GOTO 7100
7060 GOSUB 9320
7070 GOSUB 2000
7080 GOTO 7060
7100 PRINT AT 8,0;"LE SINGE SORT
UNE TIMBALE EN SEMBLANT DEMANDE
R QUELQUE CHOSE.."
7105 GOSUB 9320
7120 IF A$(1)="DONN BIJO" THEN GOT
0 3170
7130 PRINT AT 21,0;"
7137 PRINT AT 0,0;"LE SINGE VOUS
REMET ALORS UN ETRANGE SIFFLET
PUIS DISPARAIT.."
7140 LET A(14)=1
7141 LET O=0-1
7142 LET O$(2)(1)="6"
7143 LET O$(8)(1)="0"
7144 LET A(6)=4
7145 GOTO 7040
7500 GOSUB 9180
7510 GOSUB 9380
7520 PRINT AT 18,0;"IL Y A UN CO
FFRE FORT.."
7530 PRINT AT 9,4;" ";AT 10,3;"
7531 AT 11,2;" ";AT 12,2;"
7532 AT 13,2;"
7540 GOSUB 9230
7550 GOSUB 9320
7560 GOSUB 2000
7570 GOTO 7540
8010 GOSUB 9380
8020 PRINT AT 18,0;"CETTE PIECE
EST USE DU NORD. IL Y A UN MICRO
A COTE DE LA GRILLE UNE BARQUE E
ST SUR LE QUAI.."
8030 PRINT AT 7,9;" ";AT 8,9;"
8031 AT 9,9;" ";AT 10,9;"
8032 AT 11,9;"
8035 PRINT AT 9,8;"0"
8040 PRINT AT 12,10;" ";AT 1
3,9;" ";AT 14,8;"

```

TABLE D'EQUIVALENCE DES CARACTERES INVERSES ENTRE ZX81 ET IMPRIMANTE SEIKOSHA GP108A		
CARACTERE ZX	CARACTERE GP108A	
"	"	
INVERSE	"	
E INVERSE	é	
S INVERSE	s	
I INVERSE	i	
O INVERSE	o	
U INVERSE	u	
Y INVERSE	y	
Z INVERSE	z	
< INVERSE	<	
> INVERSE	>	
[INVERSE	[
] INVERSE]	
{ INVERSE	{	
} INVERSE	}	
^ INVERSE	^	
_ INVERSE	_	
~ INVERSE	~	
! INVERSE	!	
@ INVERSE	@	
# INVERSE	#	
\$ INVERSE	\$	
% INVERSE	%	
& INVERSE	&	
' INVERSE	'	
(INVERSE	(
) INVERSE)	
* INVERSE	*	
+ INVERSE	+	
= INVERSE	=	
- INVERSE	-	
. INVERSE	.	
/ INVERSE	/	
: INVERSE	:	
; INVERSE	;	
' INVERSE	'	
0 INVERSE	0	
1 INVERSE	1	
2 INVERSE	2	
3 INVERSE	3	
4 INVERSE	4	
5 INVERSE	5	
6 INVERSE	6	
7 INVERSE	7	
8 INVERSE	8	
9 INVERSE	9	
A INVERSE	A	
B INVERSE	B	
C INVERSE	C	
D INVERSE	D	
E INVERSE	E	
F INVERSE	F	
G INVERSE	G	
H INVERSE	H	
I INVERSE	I	
J INVERSE	J	
K INVERSE	K	
L INVERSE	L	
M INVERSE	M	
N INVERSE	N	
O INVERSE	O	
P INVERSE	P	
Q INVERSE	Q	
R INVERSE	R	
S INVERSE	S	
T INVERSE	T	
U INVERSE	U	
V INVERSE	V	
W INVERSE	W	
X INVERSE	X	
Y INVERSE	Y	
Z INVERSE	Z	

```

AT 15,7;" ";AT 17,6;"
6045 PRINT AT 6,14;" ";AT 7,14;"
6046 AT 8,13;" ";AT 9,13;"
6047 AT 10,13;" ";AT 11,14;"
6048 AT 12,14;"
6050 GOSUB 9230
6060 GOSUB 9320
6070 GOSUB 2000
6080 GOTO 6050
6090 GOSUB 9380
6100 PRINT AT 18,0;"CETTE PIECE
EST USE DU NORD. LE BATEAU VO
US A EJECTE SUR LE QUAI DROIT.."
6110 PRINT AT 12,10;" ";AT 13,
9;" ";AT 14,8;" ";AT 1
5,7;" ";AT 16,6;"
6120 GOTO 90
6130 GOSUB 9230
6140 GOSUB 9320
6150 GOSUB 2000
6160 FAST
6170 CLS
6180 PRINT AT 17,0;"
6190 PRINT AT 3,0;"
6200 PRINT AT 11,6;"
6205 LET X=2
6210 LET D=1
6220 FOR F=9 TO 10
6230 PLOT X,F
6240 IF D=0 THEN GOTO 9090
6250 LET X=X+1
6260 NEXT F
6270 IF D=0 THEN GOTO 9110
6280 LET D=0
6290 LET X=43
6300 GOTO 9030
6310 LET X=X-1
6320 GOTO 9070
6330 FOR F=4 TO 10
6340 PRINT AT F,6;"
6350 NEXT F
6360 FOR F=4 TO 16
6370 PRINT AT F,0;" ";AT F,22;"
6380 NEXT F
6390 PRINT AT 0,0;G$
6400 LET G$=""
6410 RETURN
6420 FOR F=7 TO 10
6430 PRINT AT F,10;"
6440 NEXT F
6450 PRINT AT 11,10;"
6460 PRINT AT 9,10;"
6470 RETURN
6480 PRINT AT 3,20;"OBJETS:"
6490 FOR F=1 TO 9
6500 IF O$(F)(1)=STR$ 5 THEN P
RINT TAB 23;O$(F)(2 TO )
6510 NEXT F
6520 RETURN
6530 PRINT AT 9,4;" ";AT 10,3;"
6531 AT 15,2;" ";AT 11,2;" ";AT 12,
2;" ";AT 13,2;" ";AT 14,2
6540 RETURN
6550 INPUT A$
6560 LET A$(1)="UD" AND A$(2)="S"
6570 AND A$(3)="U" AND A$(4)="EST" AND
A$(5)="O" AND A$(6)="S" AND A$(7)="E"
6580 IF LEN A$=13 THEN LET A$=A$
( TO 13)
6590 IF A$(1)="SUD" OR A$(2)="EST" THE
N GOTO 9330
6600 IF LEN A$=4 THEN GOTO 9330
6610 PRINT A$
6620 IF LEN A$=4 THEN RETURN
6630 FOR D=1 TO LEN A$
6640 IF A$(D)=" " AND LEN A$(D T
O )>4 THEN GOTO 9340
6650 NEXT D
6660 RETURN
6670 LET A$=A$(1 TO 4)+" "+A$(D+
1 TO D+1+3)
6680 RETURN
6690 LET A$=A$(1 TO 4)
6700 GOTO 9380
6710 IF J=0 THEN GOTO 2780
6720 IF VAL O$(J)(1)<>5 THEN GOT
0 2740
6730 LET O=0+1
6740 IF O>4 THEN GOTO 9410
6750 LET O$(J)(1)="0"
6760 LET A(J)=1
6770 LET J=8
6780 GOTO 90
6790 LET G$="VOUS NE POUVEZ PORT
ER PLUS.."
6800 LET O=4
6810 LET J=0

```

PUISSANCE 4

Voici une adaptation sur ORIC du célèbre jeu de Puissance 4. Les règles ainsi que la façon de travailler du programme sont compris dans celui-ci. Et tenez-vous bien, il passe sur Atmos sans aucune modification! Lorsque c'est l'ordinateur qui joue le premier, il est très fort...

Christophe TAJA



```

110 REM
120 GOSUB 470:REM REGLE:CLS
130 DIM A(5,7),O(15),Y(9)
140 PRINTCHR(6);:PRINTCHR(17);
150 GOSUB 380:REM INITIALISATION
160 GOSUB 650:REM DESSIN GRILLE
170 PRINT:PRINT"VOULEZ-VOUS JOUER EN
PREMIER"
180 REPEAT:GETIN$:UNTILW$="O"ORW$="N":
CLS
190 IFW$="O" THEN 260:REM JOUEUR JO
UE
200
210 GOSUB 820:REM L'ORDI JOUE
220 IF S#0 THEN 250:REM ORDI GAGNE?
230 PING:PRINT:PRINT"AAAAHHH
HH!!!!!!":WAIT500:GOSUB2040:REM GAGNE
R'ORDI
240 GOTO 340:REM FIN DE PARTIE
250 IF G=0 THEN330
260 GOSUB 980:REM JOUEUR JOUE
270 GOSUB 1100:REM JOUEUR GAGNE ?
280 P=1:GOSUB 1920
290 IF O(3)=0 THEN 320
300 ZAP:PRINT:PRINT"J'AI PER
DU":WAIT500
310 GOTO 340
320 IF G<0 THEN 200
330 PRINT:PRINT"PARTIE NUL
LE":WAIT400
340 A#KEY$:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"
VOULEZ VOUS REJOUER":GETA$
350 IF A#<"N" THEN RUN130
360 TEXT:PAPER0:INK7
370 PRINT:PRINT"AU REVOI
R":GOTO370
380 REM-----
390 REM
400 REM INITIALISATION
410 REM
420 REM-----
430 G=35:REM G=35 CASES
440 FOR I=1 TO 7:Y(I)=5:NEXT
450 REM DEBUT PONDERATION
460 RETURN
470 REM-----
480 REM
490 REM REGLE
500 REM
510 REM-----

```

```

520 REM
530 PAPER3:INK4
540 CLS:PRINTCHR(6);:PRINTCHR(17)
550 PRINT:PRINT:PRINT"REGL
E"
560:PRINT:PRINT:PRINT"IL FAUT A
LIGNER 4 PIONS"
570 PRINT:PRINT"-VERTICALEMENT
"
580 PRINT:PRINT"-HORIZONTALEME
NT"
590 PRINT:PRINT"-EN DIAGONALE"
600 PRINT:PRINT"VOUS CHOISISSEZ LA
COLONNE"
610 PRINT:PRINT"LE PION DESCEND DANS
LA PLUS BASSE"
620 PRINT:PRINT"CASE POSSIBLE
"
630 PRINT:PRINT:PRINT"PRESSEZ UNE TO
UCHE POUR COMMENCER":GETA$
640 IF A#<">" THEN RETURN
650 REM-----
660 REM
670 REM DESSIN GRILLE
680 REM
690 REM-----
700 REM
710 PRINTCHR(17);:PRINTCHR(6)
720 HIRE$=PAPER7:INK2
730:FOR I=1 TO 7:CURSET28+30*(I-1),2
0,3:CHAR 48+I,0,1:NEXT:PRINTCHR(17)
740 CURSET15,35,3:DRAW210,0,1:DRAW0,1
50,1:DRAW-210,0,1:DRAW0,-150,1
750:REM TRACE DES CERCLES
760:FOR I=30 TO 210 STEP 30
770:FOR J=50 TO 170 STEP 30
780:CURSETI,J,3:CIRCLE12,1
790:NEXT
800:NEXT
810 RETURN
820 REM-----
830 REM
840 REM L'ORDINATEUR JOUE
850 REM
860 REM-----
870 REM
880 CLS:PRINT:PRINT"PATIENCE JE COG
ITE"
890 M=-1
900 FOR X=1 TO 7

```

```

910 GOSUB 1100
920 T=1E4+(12)+1E3+(3)+1E2+(8)+10+
O(2)+O(4)+100(1)+,01+O(0)
930 IF T#0 OR (T#M AND RND(1)>.5) THE
N M=T:W=X:SH=O(12)
940 NEXT
950 X=X#M
960 P=4:GOSUB 1920
970 RETURN
980 REM-----
990 REM
1000 REM LE JOUEUR JOUE
1010 REM
1020 REM-----
1030 REM
1040 REPEAT
1050:CLS:PRINT A#KEY$
1060 PRINT"COLONNE ?":G
ET A$
1070: X=VAL(A$)
1080:UNTIL X<=7 AND X>0 AND Y(X)>0
1090 RETURN
1100 REM-----
1110 REM REFLEXION
1120 REM-----
1130 FOR I=0 TO 15:O(I)=0:NEXT
1140 R(X)=0:T=0:Y=Y(X)
1150 REM COLONNE PLEINE
1160 IF Y=0 THEN O(12)=-1:RETURN
1170 REM-----
1180 REM VERTICALE HAUTE
1190 IF Y=5 THEN 1200
1200: S=0
1210:FOR J=1 TO 4
1220: S=S+A(J,I)
1230:NEXT
1240:O(S)=O(S)+1
1250 REM-----
1260 REM VERTICALE BASSE
1270 IF Y=1 THEN 1300
1280: S=0
1290:FOR J=2 TO 5
1300: S=S+A(J,I)
1310:NEXT
1320:O(S)=O(S)+1
1330 IF X#4 THEN 1400
1340 REM-----
1350 REM HORIZONTALE GAUCHE LN
1360:FOR D=1 TO X
1370: S=0
1380:FOR I=D TO D+3
1390: S=S+A(Y,I)
1400:NEXT
1410:O(S)=O(S)+1
1420:NEXT
1430:GOTO1550
1440 REM-----
1450 REM HORIZONTALE DROITE
1460 FOR D=X-3 TO 4
1470: S=0
1480:FOR I=D TO D+3
1490: S=S+A(Y,I)
1500:NEXT
1510:O(S)=O(S)+1
1520:NEXT
1530 REM-----
1540 REM DIAGONALE HAUTE MONTANTE
1550 A=X+Y
1560 IF Y=5 OR A>8 OR A<5 THEN 1650

```

```

1570 S=0
1580 FOR J=1 TO 4
1590 I=A-J
1600 S=S+A(J,I)
1610 NEXT
1620 O(S)=O(S)+1
1630 REM-----
1640 REM DIAGONALE BASSE MONTANTE
1650 IF Y=1 OR A<6 OR A>9 THEN 1720
1660 S=0
1670 FOR J=2 TO 5
1680 I=A-J
1690 S=S+A(J,I)
1700 NEXT
1710 O(S)=O(S)+1
1720 A=X-Y
1730 IF Y=5 OR A<0 OR A>3 THEN 1840
1740 REM-----
1750 REM DIAGONALE HAUTE DESCENDANTE
1760 S=0
1770 FOR J=1 TO 4
1780 I=A+J
1790 S=S+A(J,I)
1800 NEXT
1810 O(S)=O(S)+1
1820 REM-----
1830 REM DIAGONALE BASSE DESCENDANTE
1840 IF Y=1 OR A<-1 OR A>2 THEN 1910
1850 S=0
1860 FOR J=2 TO 5
1870 I=A+J
1880 S=S+A(J,I)
1890 NEXT
1900 O(S)=O(S)+1
1910 RETURN
1920 REM-----
1930 REM DESSIN DU PION
1940 REM-----
1950 CURSET30+30*(X-1),50+30*(Y(X)-1)
1960 IF P=1 THEN PATTERN 85
1970 FOR I=1 TO 12
1980 CIRCLEI,1
1990 NEXT
2000 PATTERN 255
2010 R(Y(X),X)=P
2020 Y(X)=Y(X)-1:G=G-1
2030 RETURN
2040 REM-----
2050 REM AFFICHE J'AI GAGNE
2060 REM-----
2070 ZAP:WAIT50:EXPLODE
2080 TEXT:PRINTCHR(17);:PRINT:PRINT:P
RINTCHR(4);CHR(27)"N MOI
ORIC 1"
2090 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
2100 PRINTCHR(27)"J J'AI LE DEVOIR D
E VOUS ANNONCER"
2110 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR(27)
"J
QUE VOUS AVEZ "PRINT
2120 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR(4)
R(27)"N PERDU":PRINTCHR(4)
)
2130 FOR I=1 TO 5:ZAP:WAIT50:NEXTI
2140 RETURN

```

ORIC 1

Suite de la page 4

```

515 REM-----
516 REM*TEST BOULLETS*
517 REM-----
518 REM
519 REM***BOULLETT 1***
520 POKE7791,96:IFP=40THENDP=DP+1:IFDP>1THEND=22:GOTO170
521 IFP=46THENT=T-D:D=-1:P=40:GOTO170
522 IFP=39ORP=53THEND=1:T=7790:GOTO170
523 IFP=40THEN170
524 IFP<33THEN2000
525 P=40:T=T-D:D=1:GOTO170
530 REM-----
539 REM***BOULLETT 2***
540 IFP=40THENDP=DP+1:IFDP>1THEND=22:GOTO190
541 IFP=39ORP=53THEND=1:T=7790:D5=1:N5=INT(RND(1)*10):GOTO190
542 IFP=40THEN190
543 IFP=46THENT5=T5-D5:D5=-1:P5=40:GOTO190
544 IFP<33THEN2000
545 P5=40:T5=T5-D5:D5=1:GOTO190
550 REM-----
559 REM***BOULLETT 3***
560 IFP=40THENGOTO210
561 IFP=39ORP=53THEND=1:T6=7790:D6=1:N6=INT(RND(1)*50):GOTO210
562 IFP=40THEN210
563 IFP=44THENT6=T6-D6:D6=-1:GOTO575
564 IFP<33THEN2000
565 IFD6=1ORD6=-1THENT6=T6-D6:D6=22:GOTO575
566 T6=T6-D6:D6=1
567 IFP=40THENGOTO210
568 P6=96:GOTO210
570 REM-----
579 REM***BOULLETT 4***
580 IFP=40THENGOTO230
581 IFP=39ORP=53THEND=1:T7=7790:D7=1:N7=INT(RND(1)*40):GOTO230
582 IFP=40THEN230
583 IFP=44THENT7=T7-D7:D7=-1:GOTO595
584 IFP<33THEN2000
585 IFD7=1ORD7=-1THENT7=T7-D7:D7=22:GOTO595
586 T7=T7-D7:D7=1
587 P7=96:GOTO230
590 REM-----
599 REM***BOULLETT 5***
600 IFP=40ORP=53THENGOTO250
601 IFP=39THEND=1:T8=7790:D8=1:N8=INT(RND(1)*30):GOTO250
602 IFP=40THEN250
603 IFP=44THENT8=T8-D8:D8=-1:GOTO610
604 IFP<33THEN2000
605 IFD8=1ORD8=-1THENT8=T8-D8:D8=22:GOTO610
606 T8=T8-D8:D8=1
607 P8=96:GOTO250
610 REM-----
680 REM-----
681 REM***LEVIER S***
682 REM-----
683 REM
684 REM
685 REM
686 REM
687 REM
688 REM
689 REM***LEVIER N' 1**
700 GOSUB810

```



```

701 POKE7789,49:POKE7729,99:POKE7707,96:POKE7680,51:GOTO119
702 REM-----
703 REM***LEVIER N' 2**
712 GOSUB820
713 POKE7680,50:POKE7702,33:RC=RC+1:POKE7737+RC,48:POKEX,96:POKEX-22,96:IFRC=3TH
EN119
714 POKE7729,96:POKE7707,101:POKE7789,47
715 POKEX,96:POKEX-22,96:X=8162:DA=0:GOTO119
798 REM-----
799 REM***MUSIQUE***
800 MU=36875:M1=36878:POKEM1,15
801 READAX:IFAX=-1THEN805
802 POKEMU,AX:READAC:FORT=1TORC#90:NEXT:POKEMU,0:FORT=1TOR20:NEXT:GOTO801
805 POKEMU,0:RETURN
810 FORAZ=223T0234:POKEMU,AZ:FORAX=1T040:NEXT:POKEMU,0:NEXT:RETURN
820 FORAZ=223T0239:POKEMU,AZ:FORAX=1T040:NEXT:POKEMU,0:NEXT:RETURN
825 FORAZ=239T0223STEP-1:POKEMU,AZ:FORAX=1T040:NEXT:POKEMU,0:NEXT:RETURN
848 REM-----
849 REM***REGLE DU JEU**
850 PRINT"LA MACHINE INFERNALE"
851 PRINT"POKE36879,75"
855 PRINT"POKE36876,0:NEXT:POKE36879,75"
856 PRINT".DETRUISEZ SON 'SCOEUR'"
857 PRINT".ATTENTION AUX PIEGES!":PRINT")-EVITEZ LES MONSTRES KAMIKAZES"
858 PRINT"-CONSTRUISEZ UN PONT SOLIDE."
859 PRINT"POKE36876,0:NEXT:POKE36879,75"
870 RETURN
1498 REM-----
1499 REM***FIN DU JEU**
1500 RESTORE:GOSUB800:FORT=1T070:POKE36879,T:POKE36876,130+T:FORAX=1T040:NEXT
1510 POKE36876,0:NEXT
1599 PRINT"POKE36876,0:NEXT:POKE36879,75"
1600 PRINT"POKE36876,0:NEXT:POKE36879,75"
1610 PRINT"POKE36876,0:NEXT:POKE36879,75"
1620 PRINT"POKE36876,0:NEXT:POKE36879,75"
1998 REM-----
1999 REM***REPART A '0'
2000 POKEX-22,38:POKEX,37:RESTORE:GOSUB800
2004 PRINT"POKE36876,0:NEXT:POKE36879,75"
2005 PRINT"POKE36876,0:NEXT:POKE36879,75"
2010 IFRC=2THEN2300
2020 IFRC=1THEN2200
2090 IFDA<90THEN2405
2115 IFDA>90THEN2415
2200 IFDA<105THEN2425
2215 IFDA>105THEN2435
2300 IFDA<100THEN2440
2315 IFDA>100THEN2445
2405 PRINT")
2410 PRINT"POKE36879,75":GOTO2489
2415 PRINT"POKE36879,75":GOTO2489
2425 PRINT"POKE36879,75":GOTO2489
2435 PRINT"POKE36879,75":GOTO2489
2440 PRINT"POKE36879,75":GOTO2489
2445 PRINT"POKE36879,75":GOTO2489
2489 PRINT")
2490 GOSUB800
2499 PRINT")
2500 GOTO70

```

COMMODORE 64

HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

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

NOM :
 PRENOM :
 ADRESSE :
 REGLEMENT JOINT : CHEQUE CCP

MATERIEL UTILISE :
 CONSOLE :
 PERIPHERIQUES :

Sommaire

MARIAGE, un bon jeu de mots par F. DONNETTE et P. WUCHNER

RESTONS SIMPLES !

Cette page éducative étant réservée aux enseignants... l'équipe de Rédaction ne portera aucun jugement de valeur...



EN TOURNANT LES PAGES...

Pour les heureux possesseurs de Commodore 64, le jeu "Le Sonneur de Pâques" plaira sans aucun doute aux petits et pourquoi pas aux grands!

A VOS MARQUES

CALENDRIER DES JOURNEES GRATUITES TEXAS. Organisées par TEXAS INSTRUMENTS...

DIDI, spécialiste en la matière. Renseignements et inscriptions OPTIMA CONSEIL...

Date 20 Juin CLERMONT-FERRAND

MARIAGES

Après deux exercices un peu sérieux sur la lecture, pour illustrer la présentation du didacticiel ELMO...

Il s'agit de constituer des paires dans une liste de 8 mots cachés, que l'on fait apparaître en pointant le cache avec le crayon optique...

Notre jeu est plus passionnant à deux, chaque joueur pouvant pointer deux mots à tour de rôle et former ainsi un mariage...

tée se voit pénalisé de ces points... Il est très intéressant, si les utilisateurs sont des enfants, de leur laisser découvrir ce principe...

Comme d'habitude, vous pouvez changer les listes qui sont en DATA à partir de 5000. En 5000, donnez le nombre de listes différentes proposées...

Le programme choisira une liste puis quatre dans cette liste. Les listes peuvent avoir une loi de relation différente. Par exemple, nous proposons trois listes...

1) La phrase à découvrir : Une phrase va se former à partir des lettres proposées par chaque joueur...

2) A vous couper le souffle : un texte sans ponctuation... Utiliser le même principe mais sans localiser la ponctuation...

3) Remettre en ordre : Les mots d'une phrase sont inscrits en désordre sur l'écran, il faut trouver le bon ordre, en pointant successivement chaque mot...

Ph. WUCHNER/F. DONNETTE



```
10 DIM P$(3,1),COR(3,1,1)
20 SCREEN 1,0,3:CLS:ATTRB 0,1:LOCATE 0,1
01:PRINT** Jeu des Mariages **
25 ATTRB 0,0
30 COLOR 3:LOCATE 0,15:PRINT**Ce jeu peut
se jouer à :COLOR 4,6:LOCATE 10,17:PRI
NT** DEUX :COLOR 3,0:PRINT** ou bien **:
COLOR 4,6:PRINT** SEUL :COLOR 3,0
40 LOCATE 1,22:PRINT**Pointez votre choix
avec le crayon ...**
50 INPUTPEM C,L
55 IF C<0 OR L<0 THEN 50
60 IF ABS(140-L)>8 THEN 50
70 IF ABS(219-C)<20 THEN JOU=1:GOTO 170
80 IF ABS(107-C)<20 THEN 50
90 JOU=2:CLS:SCREEN 0,3,4
100 ATTRB 0,1:COLOR 1,4:LOCATE 6,6:PRINT
**Vous allez jouer à deux ...**:COLOR 0,3
105 ATTRB 0,0
110 LOCATE 0,10:PRINT**Premier joueur :
;
120 COLOR 1,0:INPUT J1$:COLOR 0,3
130 LOCATE 0,12:PRINT**Deuxième joueur :
;
140 COLOR 2,0:INPUT J2$:GOTO 202
170 CLS:SCREEN 4,2,1
180 LOCATE 5,8:COLOR 0,1:ATTRB 0,1:PRINT
**Tu vas jouer seul ...**
185 ATTRB 0,0:COLOR 4,3
190 LOCATE 0,15:PRINT**Bonjour, quel est
ton prénom **:COLOR 1,0
200 LOCATE 0,18:INPUT J1$
202 GOSUB 6200
205 GOSUB 2500
210 CLS:SCREEN 1,0,0:ATTRB 0,1
212 LOCATE 0,10:PRINT**LE JEU DES MARIAGE
S*:LOCATE 10,13:PRINT**VA COMMENCER ...**
213 BOX (40,40)-(240,132),3
214 LOCATE 20,17:ATTRB 0,0:PRINT**Patience
e ...**
215 COLOR 3:LOCATE 0,23:PRINT**Ph.Wuchner
& F.Donnette**
218 REM -- CHOIX 4 PAIRES ---
219 FOR I=0 TO 3:RND:NEXT I
220 RESTORE 5000:READ LI:L=INT(RND*LI)
230 GOSUB 6100
240 FOR I=0 TO 3
250 READ A$,B$:IF A$=*** THEN GOSUB 610
0:GOTO 250
255 IF RND>0,4 THEN 250
260 FOR J=0 TO I-1:VERIF SI PAIRE DEJA
CHOISIE
270 IF P$(J,0)=A$ THEN 250
280 NEXT J
290 P$(I,0)=A$:P$(I,1)=B$:NEXT I
300 SCREEN 2,0,0
305 REM -- coordonnees affichage ---
310 M=0
315 RESTORE 7000:N=0
320 IF N=0 THEN 310
330 READ C,L:M=N+1
340 A=INT(RND*4):B=INT(RND*2)
345 FOR I=0 TO 3
350 FOR J=0 TO 1
360 IF COR(I,J,0)=C THEN 320
370 NEXT J:NEXT I
380 IF COR(A,B,0)=0 THEN 320
390 COR(A,B,0)=C:COR(A,B,1)=L
395 M=M+1:IF M<0 THEN 320
400 REM -- zones crayons et caches --
405 PLAY*03DOMIS0S004L6REREMID0L4800*
410 CLS:SCREEN 0,4,4
420 FOR I=0 TO 3
430 FOR J=0 TO 1
```

```
410 C=COR(I,J,0)*8:L=COR(I,J,1)*8
420 BOXF(C,L-4)-(C+LEN(P$(I,J)))*8+32,L+1
2),4
430 PEN I*2+J:(C,L-4)-(C+LEN(P$(I,J))+32
,L+12)
440 NEXT J:NEXT I
450 PLAY*L6S0MIMIRE0L4803S0MIRE0D*
460 SCREEN 3,4,4
470 REM -- Debut du jeu ---
480 TR=INT(RND*2)+1
490 DEJ$:MAR=0:JA=0:JB=0:CP=1:GOSUB 2
000
500 CP=CP+1:IF JOU=1 THEN M$=" TOI ":GOT
0 520
505 GOSUB 3500
510 IF TR=1 THEN M$=" +J1$+" ELSE M$="
+J2$+"
520 LOCATE 6,19:COLOR 3,4
530 PRINT** :COLOR 1,6:PRINT M$:COLO
R 3,4:PRINT** de jouer **
560 GOSUB 4000
570 A=X:B=Y
580 LOCATE 3,19:COLOR 3,4
590 PRINT**encore a **:COLOR 1,6:PRINT M$
:COLOR 3,4:PRINT** de jouer **
600 GOSUB 4000
610 IF A=X AND ABS(B-Y)=1 THEN 700
620 GOSUB 4500:GOSUB 3000
630 ATTRB 0,1:LOCATE 10,20:COLOR 1,2
640 PRINT** MARIAGE MANQUE ! **
645 PLAY*03D0D2S0L48MIREL96D0*
650 ATTRB 0,0:COLOR 3,4
660 GOSUB 4500
670 IF TR=1 THEN TR=2 ELSE TR=1
675 GOSUB 2000
680 GOTO 500
700 GOSUB 4500
710 ATTRB 0,1:LOCATE 10,20:COLOR 1,6
720 PRINT** MARIAGE REUSSI ! **
725 PLAY*04L12REREMID0MIS005L4800*
726 IF CP>2 THEN 730
727 LOCATE 0,1:PRINT** QUELLE CHANCE AU
PREMIER COUP ! **:COLOR 3,4
728 FOR T=1 TO 500:NEXT T:LOCATE 0,1:PR
INT SPC(40)
730 ATTRB 0,0:COLOR 3,4
740 GOSUB 4500
750 COLOR MAR+1,0
760 C=COR(A,B,0)*8:L=COR(A,B,1)*8
770 BOXF(C,L-4)-(C+LEN(P$(A,B)))*8+32,L+1
2),0
775 C=COR(X,Y,0)*8:L=COR(X,Y,1)*8
777 BOXF(C,L-4)-(C+LEN(P$(X,Y)))*8+32,L+1
2),0
780 LOCATE COR(X,Y,0)+2,COR(X,Y,1)
800 PRINT P$(X,Y)
810 LOCATE COR(A,B,0)+2,COR(A,B,1)
820 PRINT P$(A,B)
830 PEN A*2+B:(0,0)-(0,0)
840 PEN X*2+Y:(0,0)-(0,0)
850 MAR=MAR+1
855 IF BON<5 THEN 860
857 IF TR=1 AND JA=0 OR TR=2 AND JB=0 TH
EN 860
858 IF TR=1 THEN JA=JA*2 ELSE JB=JB*2
859 GOTO 870
860 IF TR=1 THEN JA=JA+BON ELSE JB=JB+BON
N
870 GOSUB 2000
900 IF MAR=4 THEN 1000
910 IF MAR<3 THEN 500
915 LOCATE 0,1:ATTRB 0,1:PRINT SPC(40)
920 LOCATE 5,1:COLOR 6,1
930 PRINT** ON NE PEUT PLUS SE TROMPER !
```

```
940 COLOR 3,4:ATTRB 0,0:GOTO 500
1000 REM --- PARTIE FINIE ---
1010 PLAY*04L12REREMID0MIS005D0REREL480D004
S0MID0*
1015 CP=CP-1
1020 CLS:SCREEN 1,0,0
1030 IF JOU=1 THEN 1200
1040 IF JB>JA THEN A$=J2$:GOTO 1060
1050 IF JA>JB THEN A$=J1$ ELSE 1120
1060 LOCATE 0,4:COLOR 1,3:ATTRB 0,1
1070 PRINT**BRAVO ! **:A$:PRINT**Tu as
gagne ! **
1090 IF A$=J1$ THEN A$=J2$ ELSE A$=J1$
1100 QU$="Veux-tu ta revanche "+A$
1110 GOTO 1300
1120 LOCATE 0,4:COLOR 5,2:ATTRB 0,1
1130 PRINTJ1$: et "J2$
1140 PRINT:PRINT**Vous etes aussi forts !
**
1150 QU$="Une autre partie "
1160 GOTO 1300
1200 LOCATE 0,4:COLOR 3,4:ATTRB 0,1
1210 PRINT**Tu as réussi **:PRINT:PRINT J1
$: "
1220 QU$="Veux-tu recommencer"
1300 ATTRB 0,0:COLOR 6,1
1310 LOCATE 0,10:PRINT**CP*: :COLOR
1,0
1320 PRINT** ESSAIS pour cette partie"
1330 PRINT:PRINT
1340 IF CP>12 THEN A$="Ca fait beaucoup"
:GOTO 1360
1350 IF CP<7 THEN A$="C'EST EXCELLENT" E
LSE A$="C'est pas mal"
1355 IF CP=4 THEN A$="Incroyable ...quel
le chance"
1360 PRINT A$
1370 LOCATE 0,22:PRINT QU$:
1380 INPUT R$
1390 IF R$="NON" OR R$="non" THEN 1500
1400 IF R$="OUI" OR R$="oui" THEN 1410 E
LSE LOCATE 0,22:PRINT SPC(40):GOTO 1370
1410 FOR I=0 TO 3
1420 FOR J=0 TO 1
1430 COR(I,J,1)=0:COR(I,J,0)=0:P$(I,J)="
":NEXT J:NEXT I:GOTO 205
1500 CLS:ATTRB 1,1
1560 LOCATE 3,15:PRINT**AU REVOIR**
1570 ATTRB 0,0
1580 PRINT:COLOR 3,0:PRINT**Revenez jouer
bientot...**
1590 END
2000 REM --- AFFICHE SCORE ---
2010 IF JOU=1 THEN 2100
2020 LOCATE 0,22:COLOR 1,6
2030 PRINT**SCORE : **:COLOR 4,4
2035 ATTRB 0,1
2040 PRINT TAB(15):COLOR 1,2:PRINT LEFT
$(J1$,7);
2050 COLOR 2,1:PRINT JA:COLOR 4,4
2060 PRINT TAB(25):COLOR 3,5:PRINT LEFT
$(J2$,7);
2070 COLOR 5,3:PRINT JB:COLOR 2,4
2075 ATTRB 0,0
2080 RETURN
2100 LOCATE 0,22:COLOR 5,3:ATTRB 0,1
2105 IF MAR=4 THEN PRINT** TERMINE **:RETU
RN
2110 PRINT** COUP Numero **:CP:COLOR 2,4
```

```
2120 ATTRB 0,0:RETURN
2500 REM -- choix du niveau ---
2505 RESTORE 2800
2510 CLS:SCREEN 6,0,0
2520 ATTRB 0,1:LOCATE 3,1:ATTRB 0,0
2530 PRINT**CHOISISSEZ LE NIVEAU **
2535 LOCATE 3,3:PRINT**En pointant avec l
e crayon**
2540 FOR I=1 TO 0
2550 BOXF(32,32+I*16)-(40,40+I*16),3
2560 PEN I-1:(32,32+I*16)-(40,40+I*16)
2570 READ A$:LOCATE 7,1*2+4:PRINTA$
2580 NEXT I
2600 ON PEN GOTO 2620,2630,2640,2650,266
0,2670,2680,2690
2610 GOTO 2600
2620 TI=400:RETURN
2630 TI=300:RETURN
2640 TI=200:RETURN
2650 TI=100:RETURN
2660 TI=70:RETURN
2670 TI=50:RETURN
2680 TI=25:RETURN
2690 TI=5:RETURN
2800 DATA tres facile,facile,assez facil
e,normal,assez difficile,difficile,tres
difficile,champion
3000 REM --- VERIF SI MAR. DEJA PROP ---
3010 IF A>X THEN M$=STR$(A*1000+B*100+X*
10+Y) ELSE M$=STR$(X*1000+Y*100+A*10+B)
3020 IF INSTR(DEJ$,M$)=0 THEN 3100
3030 LOCATE 0,1:ATTRB 0,1
3035 PRINT SPC(40):LOCATE 6,1
3040 COLOR 3,0
3050 PRINT** On me l'a deja propose ! **
3055 IF JOU=1 THEN LOCATE 0,1:FOR T=1 TO
500:NEXT T:COLOR 3,4:PRINT SPC(40):RETU
RN
3060 IF TR=1 THEN 3070
3065 JB=JB+BON:IF JB<0 THEN JB=0
3066 RETURN
3070 JA=JA+BON:IF JA<0 THEN JA=0
3080 RETURN
3100 DEJ$=DEJ$+M$+M$:RETURN
3500 REM == calcul BONUS ==
3505 IF MAR=3 THEN BON=1:RETURN
3510 ATTRB 0,1:LOCATE 0,1:PRINT SPC(40):
ATTRB 0,0
3520 IF RND<0,1 THEN 3600
3530 BON=INT(RND*3)+1
3540 LOCATE 1,1:COLOR 6,1
3550 PRINT** SI TU REUSSIS TU MARQUES*:BON
N*:POINT*:
3555 IF BON>1 THEN PRINT**S*
3560 COLOR 3,4:RETURN
3600 LOCATE 15,1:COLOR 2,1:ATTRB 0,1
3610 PRINT** SUPER BONUS **
3620 PLAY**05D0REMI0S*:ATTRB 0,0
3630 BON=5:COLOR 3,4:RETURN
4000 ONPEN GOTO 4020,4030,4040,4050,4060
,4070,4080,4090
4010 GOTO 4000
4020 X=0:Y=0:GOTO 4100
4030 X=0:Y=1:GOTO 4100
4040 X=1:Y=0:GOTO 4100
4050 X=1:Y=1:GOTO 4100
4060 X=2:Y=0:GOTO 4100
4070 X=2:Y=1:GOTO 4100
4080 X=3:Y=0:GOTO 4100
4090 X=3:Y=1
4100 LOCATE COR(X,Y,0)+2,COR(X,Y,1)
4110 COLOR 0,3
4120 PLAY*L6S0MIMIS0L4800*
4130 PRINT P$(X,Y)
4140 FOR T=0 TO 1:NEXT T
4150 C=COR(X,Y,0)*8:L=COR(X,Y,1)*8
4160 BOXF(C,L-4)-(C+LEN(P$(X,Y)))*8+32,L+
12),3
4170 RETURN
4500 COLOR 4,4:LOCATE 0,18:FOR T=1 TO 5:
PRINT SPC(40):NEXT T:COLOR 3,4:RETURN
5000 DATA 3
5010 DATA CHEVAL,CAVALIER,VOITURE,CONDC
TEUR,AVION,PILOTE,VELO,CYCLISTE,CAMION,R
OUTIER,TRACTEUR,FERMIER,MOTO,MOTARD,FUSE
E,COSMONAUTE,BATEAU,MARIN,JEEP,SOLDAT,**
5020 DATA LETTRES,FACTEUR,COURSE,CHAMPIO
N,PANNE,MECANICIEN,CASSEROLE,CUISINIER,C
HAUSSURE,CORDONNIER,TISSU,TAILLEUR,VIANDE
BOUCHER,MEDICAMENT,PHARMACIEN,MALADE,D
OCTEUR,VIOLON,MUSICIEN,**
5030 DATA MANGER,RESTAURANT,VOYAGER,TRA
N,PLANTER,JARDIN,CACHER,TRESOR,BOIRE,FON
TAINE,DANSER,FETE,JOUER,PARC,REGARDER,IM
AGE,LIRE,HISTOIRE,RANGER,VETEMENTS,LANCE
R,BALLON,**
6100 REM -- se placer au debut d'une list
e --
6110 RESTORE 5000:READ LI:P=0
6120 IF L=P THEN RETURN
6130 READ C$:IF C$="**" THEN P=P+1
6140 GOTO 6120
6200 REM --- MOT MELANGE ---
6205 COLOR 3,4
6210 PRINT:PRINT**Donne-moi une couleur *
*:J1$:
6220 INPUT C$
6230 FOR J=1 TO LEN(C$)
6240 MOT=MOT+ASC(MID$(C$,J,1))
6250 NEXT J:RETURN
7000 DATA 3,3,25,3,5,7,23,7,4,11,24,11,2
,15,26,15
```

à la semaine prochaine ●●●

MICRODIS

Lorsqu'il est nécessaire de modifier un programme en langage machine (ou système pour reprendre un vocabulaire plus TRS80) il est presque toujours nécessaire de remonter au niveau du langage source (assembleur) pour pouvoir localiser l'endroit où effectuer la modification. Il serait particulièrement fastidieux d'effectuer cette traduction à la main. Mieux vaut utiliser un programme désassembleur pour faire ce travail, mais de façon un peu brutale, sans vraiment distinguer données et programme.

MICRODIS, fait partie des désassembleurs, il est particulièrement petit et rapide et connaît tous les codes opération du Z80.

Bernard DUPIN

Fonctionnement:

Entrer l'adresse du début: 1 à 4 digits hexadécimaux suivis d'un quelconque caractère non hexa.

Une pression sur ENTER affiche les 16 lignes suivantes.

/ renvoie le programme au départ (adresse).

x termine l'exécution.

SPACE entraîne un désassemblage sans aucun arrêt pendant tout le temps de la pression.

Transportabilité:

La conception très élémentaire de MICRODIS le rend facile à transporter sur un autre matériel (ZX81, SPECTRUM, MZ80).

Particularités du MZ80:

3C00H est l'adresse de la mémoire écran.

CALL 109H permet d'effacer un caractère sur l'écran.

CAL 19H permet de lire un caractère sur le clavier.

modèle 1 ou 3 16K

00160 : TRES COURT = MOINS DE 1.5K DE CODE
00170 : TRES RAPIDE = MOINS DE 255 POUR LA
TOTALITE DE LA ROM NIVEAU II
00180 : ET IL CONNAIT LES CODES CACHES DU Z80 !
00190 :
00200 : =====

5280	00220	ORG	5280H
5280	00220	START	LD SP, #
5283	00250		LD HL, MSGINI
5286	00260		LD B, FIN-MSGINI
5288	00270	STR10	LD A, (HL)
5289	00280		INC HL
528A	00290		CALL 33H
528D	00300		DJNZ STR10
528F	00310		CALL HEXVAL
5292	00330	STR15	CALL 1C9H
5295	00340		LD B, 16
5297	00350		LD DE, 3C00H
529A	00360	STR20	PUSH BC
529B	00370		PUSH DE
529C	00380		PUSH HL
529D	00390		CALL DATA16
52A0	00400		LD A, E
52A1	00410		ADD A, 16
52A3	00420		LD E, A
52A4	00430		CALL DECODE
52A7	00440		LD A, (COD)
52AA	00450		CALL CODOPE
52AD	00460		LD A, E
52AE	00470		AND 0C0H
52B0	00480		ADD A, 27
52B2	00490		LD E, A
52B3	00500		LD A, (OPA)
52B6	00510		OR A
52B7	00520		JR Z, STRA0
52B9	00530		CALL OPERAN
52BC	00540		LD A, (OPB)
52BF	00550		OR A
52C0	00560		JR Z, STRA0
52C2	00570		EX DE, HL
52C3	00580		LD (HL), ' , '
52C5	00590		INC HL
52C6	00600		EX DE, HL
52C7	00610		CALL OPERAN
52CA	00620	STR40	POP BC
52CB	00630		PUSH HL
52CC	00640		XOR A
52CD	00650		SBC HL, BC
52CF	00660		PUSH BC
52D0	00670		LD B, L
52D1	00680		POP HL
52D2	00690		LD A, E
52D3	00700		AND 0C0H
52D5	00710		ADD A, 5
52D7	00720		LD E, A
52D8	00730	STR45	PUSH BC
52D9	00740		LD A, (HL)
52DA	00750		INC HL
52DB	00760		CALL VALHX2
52DE	00770		POP BC
52DF	00780		DJNZ STR45
52E1	00790		POP HL
52E2	00800		EX (SP), HL
52E3	00810		LD BC, 64
52E6	00820		ADD HL, BC
52E7	00830		EX (SP), HL
52E8	00840		POP DE
52E9	00850		POP BC
52EA	00860		DJNZ STR20
52EC	00870		LD A, (3840H)
52EF	00880		CP 00H
52F1	00890		JR Z, STR15
52F3	00900	STR50	CALL 2BH
52F6	00910		OR A
52F7	00920		JR NZ, STR50
52F9	00930	STR55	CALL 2BH
52FC	00940		CP ' , '
52FE	00950		JR Z, STR15
5300	00960		CP 00H
5302	00970		JR Z, STR15
5304	00980		CP '/'
5306	00990		JP Z, START
5309	01000		CP 'X'
530B	01010		JR NZ, STR55
530D	01020		RST 0
530E	01040	HEXVAL	LD HL, 0 ; LECTURE ADRESSE
5311	01050	HXV1	CALL 49H
5314	01060		CALL 33H
5317	01070		CP '0'
5319	01080		RET M
531A	01090		CP '9'+1
531C	01100		JP M, HX3
531F	01110		CP 'A'
5321	01120		RET M
5322	01130		CP 'F'+1
5324	01140		RET P
5325	01150		SUB 7
5327	01160	HX3	SUB '0'
5329	01170		ADD HL, HL

532A	29	01180	ADD	HL, HL
532B	29	01190	ADD	HL, HL
532C	29	01200	ADD	HL, HL
532D	B5	01210	OR	L
532E	6F	01220	LD	L, A
532F	18E0	01230	JR	HXV1

01260 : DECODAGE DES INSTRUCTIONS

5331	2B	01280	DEC00	DEC	HL
5332	7E	01290	DECODE	LD	A, (HL)
5333	23	01300		INC	HL
5334	FE76	01310		CP	76H ; CAS PARTICULIER
5336	DD21F757	01320	DEC02	LD	IX, T19 ; HALT
533A	281F	01330		JR	Z, DEC01
533C	DD3F5A	01340		CALL	ECLATE
533F	DD3F53	01350		CALL	DECSP
5342	FE4D	01360		CP	ADH
5344	C0	01370		RET	NZ

01390 : SPECIAL CODES

5345	7E	01410		LD	A, (HL)
5346	23	01420		INC	HL
5347	DD3F5A	01430		CALL	ECLATE
534A	DD4E01	01440		LD	B, (IX+1) ; CODE #
534D	180E	01450		DJNZ	DEC1
534F	47	01460	DEC0	LD	B, A ; CB
5350	07	01470		RLCA	
5351	80	01480		ADD	A, B
5352	4F	01490		LD	C, A
5353	0600	01500		LD	B, 0
5355	DD21FA57	01510		LD	IX, T20
5359	DD09	01520		ADD	IX, BC
535B	1871	01530	DEC01	JR	DSP0 ; MOVCOD
535D	181C	01540	DEC1	DJNZ	DEC3 ; ED
535F	FE01	01550		CP	1 ; 01
5361	200A	01560		JR	NZ, DEC2
5363	DD210658	01570		LD	IX, T21
5367	FD214257	01580		LD	IX, TED01
536B	1875	01590		JR	DSP4 ; INDEX

536D	FE02	01610	DEC2	CP	2 ; 02
536F	DD213958	01620		LD	IX, T29-3
5373	2859	01630		JR	NZ, DSP0 ; CODE INEXISTANT
5375	DD213C58	01640		LD	IX, T29
5379	1853	01650		JR	DSP0 ; MOVCOD
537B	C5	01660	DEC3	PUSH	BC
537C	DD3F53	01670		CALL	DECSP ; DD/FD
537F	C1	01680		POP	BC
5380	FE4D	01690		CP	ADH ; + CODE SPECIAL ?
5382	2820	01700		JR	Z, DECA
5384	2B	01710		DEC	HL
5385	7E	01720		LD	A, (HL) ; CAS PARTICULIER
5386	FE76	01730		CP	76H ; HALT
5388	23	01740		INC	HL
5389	28AB	01750		JR	Z, DEC02
538B	E5	01760		PUSH	HL
538C	211D57	01770		LD	HL, OPA
538F	0EFF	01780		LD	C, -1
5391	DD1D5A	01790		CALL	REGIND ; HL -> IX/IY
539A	23	01800		INC	HL
5395	DD1D5A	01810		CALL	REGIND
5398	0C	01820		INC	C
5399	2007	01830		JR	NZ, DEC31
539B	DD2F5A	01840		CALL	RGN3 ; H & L -> HX & LX
539E	2B	01850		DEC	HL
539F	DD2F5A	01860		CALL	RGN3
53A2	E1	01870	DEC31	POP	HL
53A3	C9	01880		RET	
53A4	3A1D57	01890	DECA	LD	A, (OPA)
53A7	FE01	01900		CP	1 ; CB SEULEMENT
53A9	2886	01910		JR	NZ, DEC00
53AB	7E	01920		LD	A, (HL)
53AC	23	01930		INC	HL ; LECTURE
53AD	321F57	01940		LD	(DEP), A ; DEPLACEMENT
53B0	3E2D	01950		LD	A, 2DH
53B2	80	01960		ADD	A, B ; (IX+DEP)
53B3	F5	01970		PUSH	AF
53B4	7E	01980		LD	A, (HL)
53B5	23	01990		INC	HL
53B6	DD3F5A	02000		CALL	ECLATE
53B9	DD4F53	02010		CALL	DEC0 ; ANALYSE CB
53BC	011E57	02020		LD	BC, OPB
53BF	0A	02030		LD	A, (BC)
53C0	B7	02040		OR	A
53C1	2001	02050		JR	NZ, DEC5
53C3	0B	02060		DEC	BC
53C4	F1	02070	DEC5	POP	AF
53C5	02	02080		LD	(BC), A
53C6	C9	02090		RET	

53C7	47	02110	DECSP	LD	B, A
53C8	1006	02120		DJNZ	DSP1
53CA	DD219A57	02130		LD	IX, T9
53CE	183A	02140	DSP0	JR	MOVCOD
53D0	1006	02150	DSP1	DJNZ	DSP2
53D2	DD219D57	02160		LD	IX, T10
53D6	182C	02170		JR	MOVCOD
53D8	100A	02180	DSP2	DJNZ	DSP3
53DA	DD21A057	02190		LD	IX, T11
53DE	FD213257	02200		LD	IY, TAB11
53E2	1808	02210	DSP4	JR	INDEX
53E4	DD215257	02220	DSP3	LD	IX, T1
53E8	FD212257	02230		LD	IY, TAB00
53EC	3A2157	02240	INDEX	LD	A, (YYY)
53EF	07	02250		RLCA	
53F0	0600	02260		LD	B, 0
53F2	4F	02270		LD	C, A
53F3	FD09	02280		ADD	IY, BC
53F5	3A2057	02290		LD	A, (XXX)
53F8	FDA600	02300		AND	(IY+0)
53FB	4F	02310		LD	C, A
53FC	07	02320		RLCA	
53FD	81	02330		ADD	A, C
53FE	FDB601	02340		ADD	A, (IY+1)
5401	4F	02350		LD	C, A
5402	DD09	02360		ADD	IX, BC
5404	DD7E01	02370	MOVCOD	LD	A, (IX+1)
5407	DD5454	02380		CALL	REGS
540A	321D57	02390		LD	(OPA), A
540D	DD7E02	02400		LD	A, (IX+2)
5410	DD5454	02410		CALL	REGS
5413	321E57	02420		LD	(OPB), A
5416	DD7E00	02430		LD	A, (IX+0)
5419	321C57	02440		LD	(COD), A
541C	C9	02450		RET	

541D	7E	02470	REGIND	LD	A, (HL) ; HL -> IX/IY
541E	FE0E	02480		CP	0EH
5420	200A	02490		JR	NZ, RGN10
5422	3E2A	02500		LD	A, 2AH
5424	1814	02510		JR	RGN15
5426	FE1A	02520	RGN10	CP	1AH
5428	2818	02530		JR	Z, RGN15
542A	FE22	02540		CP	22H
542C	280C	02550		JR	Z, RGN15
542E	C9	02560		RET	

542F	7E	02580	RGN3	LD	A, (HL) ; H/L -> HX/HY
5430	FE0C	02590		CP	0CH
5432	2803	02600		JR	Z, RGN35
5434	FE0D	02610		CP	0DH
5436	C0	02620		RET	NZ
5437	87	02630	RGN35	ADD	A, A
5438	C61F	02640		ADD	A, IFH
543A	3C	02650	RGN15	INC	A
543B	80	02660		ADD	A, B
543C	0C	02670		INC	C
543D	77	02680		LD	(HL), A
543E	C9	02690		RET	

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

La Rédaction

TRS

TRAQUE

Sur un terrain quadrillé (9 X 9) vous entrez à la case (1,1) et vous devez vous rendre à la case (9,9). Un monstre surnommé BUG, situé à la case (5,5) au début du jeu tentera de vous en empêcher. Vous avez 30 points de vie au départ, et chaque déplacement de n cases en consomme n au carré.

Si BUG tombe sur la même case que vous, vous êtes mort... Pour gagner, il suffit d'atteindre la case (9,9) avant d'avoir épuisé ses points de vie et sans être rattrapé par BUG.

Trois niveaux de difficulté (24, 27 ou 30 points de vie au départ).

G.OSMONT

Instructions:

- 1) XEQ TRAQUE.
 - 2) NB ALEA < 1?
- introduire un nombre positif inférieur à 1, puis R/S.
- 3) niveau diff. 1, 2, 3.
 - 4) Affichages successifs de: CASE X: x,Y = y. (votre position)
- BUG X = x', Y = y' (position du monstre)
- PTS VIE = nn (points de vie restant).
- Déplacement, Direction ?
- entrer la direction (en degrés), R/S : par exemple, 0 ou 45 ou 90.
- Distance :
- entrer le nombre de cases, R/S puis retour en 4 sauf dans les cas suivants: 5) Arrivée dans la case (9,9) sans encombre, Bravo vous avez gagné.
- 6) Le monstre arrive dans la même case : dommage Mort rapide.
 - 7) Vos points de vie sont épuisés: Pts vie = 0 Dommage, mort rapide.
- Remarques:
- 1) HP 41 doit être en mode degré.
 - 2) Ne pas sortir des limites du jeu (le programme ne teste pas les valeurs de X ou de Y ≤ 0 ou ≥ 10).
 - 3) Limiter le nombre de cases de déplacement à 1 ou 2, sinon épuisement rapide des points de vie.
 - 4) Le jeu sera plus difficile (et plus intéressant) si on ne se déplace que d'une case à la fois.
 - 5) La case 1,1 est en bas à gauche et la case 9,9 est en haut à droite.

HP 41



```

03 *NB ALEA < 1 ?*
04 TONE 5
05 PROMPT
06 STO 00
07 FIX 0
08+LBL 01
09 1
10 STO 01
11 STO 02
12 5
13 STO 03
14 STO 04
15 *NIV. DIFF.1,2,3*
16 PROMPT
17 -3
18 *
19 33
20 +
21 STO 05
22+LBL 02
23 *CASE X:*
24 ARCL 01
25 *Y:*
26 ARCL 02
27 TONE 5
28 AVIEW
29 PSE
30 *BUG X:*
31 ARCL 03
32 *Y:*
33 ARCL 04
34 TONE 5
35 AVIEW
36 PSE
37 *PTS VIE =*
38 TONE 5
39 ARCL 05
40 AVIEW
41 PSE
42+LBL 03
43 *DEPLACEMENT*
44 TONE 5
45 AVIEW
46 *DIRECTION ?*
47 PROMPT
48 ENTER+
49 *DISTANCE ?*
50 TONE 5
51 PROMPT
52 ENTER+
53 X+2
54 ST- 05
55 RDN
56 P-R
57 1.45
58 *
59 INT
60 ST+ 01
61 RDN
62 1.45
63 *
64 INT
65 ST+ 02
66 RCL 05
67 X<0?
68 GT0 11
69 RCL 01
70 9
71 X=Y?
72 GT0 12
73+LBL 04
74 3
75 STO 06
76 RCL 01
77 RCL 03
78 -
79 X>0?
80 XEQ 07
81 X<0?
82 XEQ 08
83+LBL 05
84 4
85 STO 06
86 RCL 02
87 RCL 04
88 -
89 X>0?
90 XEQ 07
91 X<0?
92 XEQ 08
93 RCL 01
94 RCL 03
95 X=Y?
96 GT0 10
97+LBL 06
98 RCL 05
99 X=0?
100 GT0 11
101 GT0 02
102+LBL 07
103 XEQ 09
104 ST+ IND 06
105 RTN
106+LBL 08
107 XEQ 09
108 ST- IND 06
109 RTN
110+LBL 09
111 RCL 00
112 9821
113 *
114 .211327
115 +
116 FRC
117 STO 00
118 .8
119 +
120 INT
121 RTN
122+LBL 10
123 RCL 02
124 RCL 04
125 X=Y?
126 GT0 13
127 GT0 06
128+LBL 11
129 *PTS VIE = 0*
130 TONE 3
131 AVIEW
132 PSE
133 GT0 14
134+LBL 12
135 RCL 02
136 9
137 X=Y?
138 GT0 15
139 GT0 04
140+LBL 13
141 *DOMMAGE ..*
142 TONE 5
143 TONE 4
144 TONE 3
145 AVIEW
146 PSE
147+LBL 14
148 *MORT RAPIDE*
149 TONE 3
150 AVIEW
151 PSE
152 GT0 16
153+LBL 15
154 *..BRAVO ..*
155 TONE 5
156 TONE 7
157 AVIEW
158 PSE
159+LBL 16
160 .END.
    
```

LES MOTOS ENDIABLEES

5...4...3...2...1 PARTEZ!!!

Les motos sont lancées à pleine vitesse.

Le motard rouge essaie d'entourer son adversaire. Le bleu ayant découvert la ruse, projette son rival contre la paroi...

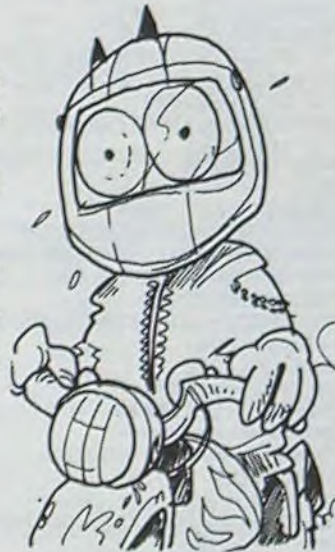
Cela vous tente, alors tapez ce programme sur votre DRAGON 32 et foncez...

Jérôme PAILLET

P.S.: Deux vitesses au choix. Pour les grisés de la vitesse remplacez les lignes 160, 170, 180, 190, 200, 210, 220, 230, 420, 430, 440, 450, 550, 560, 570, 580 par des REM et tapez les lignes suivantes:

```

410 PSET(X3, Y3, 4)
540 PSET(X3, Y3, 3)
Option manettes ou clavier.
    
```



```

500 X3=X2+X<2>:Y3=Y2+Y<2>:X4=X2+X<2>/2:Y4=Y2+Y<2>/2
510 IF PPOINT(X4,Y4)>1 THEN A$="BLEU":GOTO 760
520 IF PPOINT(X3,Y3)>1 THEN A$="BLEU":GOTO 760
530 PSET(X4,Y4,3)
540 REM
550 IF X<2>=0 AND Y<2>=-4 THEN PSET(X3-2,Y3+2,2):PSET(X3+2,Y3+2,2):PSET(X3,Y3,2)
:GOTO 590
560 IF X<2>=0 AND Y<2>=+4 THEN PSET(X3-2,Y3-2,2):PSET(X3+2,Y3-2,2):PSET(X3,Y3,2)
:GOTO 590
570 IF X<2>=-4 AND Y<2>=0 THEN PSET(X3,Y3,2):PSET(X3+2,Y3-2,2):PSET(X3+2,Y3+2,2)
:GOTO 590
580 IF X<2>=+4 AND Y<2>=0 THEN PSET(X3,Y3,2):PSET(X3-2,Y3-2,2):PSET(X3-2,Y3+2,2)
:GOTO 590
590 X2=X3
600 Y2=Y3
610 POKE 410,50
620 GOTO 160
630 J=JOYSTK(0)
640 K=JOYSTK(1)
650 J2=JOYSTK(2)
660 K2=JOYSTK(3)
670 IF J<5 THEN X<1>=-4:Y<1>=0:GOTO 360
680 IF J>5 THEN X<1>=+4:Y<1>=0:GOTO 360
690 IF K<5 THEN Y<1>=-4:X<1>=0:GOTO 360
700 IF K>5 THEN Y<1>=+4:X<1>=0:GOTO 360 ELSE GOTO 360
710 IF J2<5 THEN X<2>=-4:Y<2>=0:GOTO 490
720 IF J2>5 THEN X<2>=+4:Y<2>=0:GOTO 490
730 IF K2<5 THEN Y<2>=-4:X<2>=0:GOTO 490
740 IF K2>5 THEN Y<2>=+4:X<2>=0:GOTO 490
750 GOTO 490
760 IF A$="BLEU" THEN CIRCLE(X2,Y2),RND<5>+2,RND<3>+1 ELSE CIRCLE(X1,Y1),RND<5>+2,RND<3>+1
770 A=A+1:IF A<20 THEN SOUND(RND<255>),1:GOTO 760
780 A=0
790 CLS:RND<8>:PRINT@103,"LE ";A$;" A PERDU."
800 PRINT@160,"ON RECOMMENCE ?":
810 I$=INKEY$
820 PRINT@480-64+5,"LES":
830 PRINT@480-64+9,"MOTOS":
840 PRINT@480-64+15,"ENDIABLEES":
850 P=PEEK<65280>
860 IF P=254 OR P=253 OR P=126 OR P=125 THEN GOTO 110
870 A=A+1:IF A=10 THEN A=0:SOUND255,1
880 P=(POINT<0,0>)-1
890 PRINT@480-64,STRING$(32,143+P*16):
900 IF I$<>"0" AND I$<>"N" THEN 810
910 IF I$="N" THEN POKE65494,0:END
920 SOUND20,1:SOUND100,1:SOUND150,2:SOUND255,1:GOTO 110
930 CLS:PRINT@480," LES MOTOS ENDIABLEES"
940 PRINT@480," PAR JEROME PAILLET"
950 PRINT@480," SUR DRAGON 32"
960 FOR I=1 TO 5
970 PRINT
980 SOUND1,1
990 NEXT I
1000 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
1010 FOR I=1 TO 8
1020 PRINT
1030 SOUND1,1
1040 NEXT I
1050 CLS:PRINT:PRINT" regle du jeu"
1060 PRINT:PRINT" CHAQUE JOUEUR DOIT EVITER
LES MURS ET IL DOIT ENTOURER L'ENNE
MI."
1070 PRINT" VOULEZ VOUS DU SON ?"
1080 I$=INKEY$
1090 IF I$<>"0" AND I$<>"N" THEN 1080
1100 IF I$="0" THEN S0=189 ELSE S0=57
1110 PRINT" VOULEZ VOUS UTILISER"
1120 PRINT"- LE CLAVIER (C)"
1130 PRINT"- LES MANETTES (M)"
1140 PRINT
1150 I$=INKEY$:IF I$<>"C" AND I$<>"M" THEN 1150
1160 IF I$="C" THEN F=0 ELSE F=2
1170 IF F=0 THEN 1220
1180 PRINT" LE JOUEUR ROUGE A LA MANETTE DROITE."
1190 PRINT" LE JOUEUR BLEU A LA MANETTE GAUCHE."
1200 PRINT" frapper une touche pour partir."
1210 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1210 ELSE RETURN
1220 PRINT" CELA NE SERT A RIEN DE LAISSER UN DOIGT
SUR UNE TOUCHE SINON D'EMP
ECHER L'ADVERSAIRE DE TOUR-NER."
1230 PRINT" frapper une touche")
1240 IF INKEY$="" THEN 1240
1250 CLS
1260 PRINT:PRINT" commandes"
1270 PRINT:PRINT" LE ROUGE UTILISE"
1280 PRINT" ^ ..... POUR MONTER"
1290 PRINT" FL DU BAS POUR DESCENDRE"
1300 PRINT" 0 ..... POUR GAUCHE"
1310 PRINT" W ..... POUR DROITE"
1320 PRINT:PRINT" LE BLEU UTILISE"
1330 PRINT" v ..... POUR MONTER"
1340 PRINT" 0 ..... POUR DESCENDRE"
1350 PRINT" < ..... POUR GAUCHE"
1360 PRINT" > ..... POUR DROITE"
1370 PRINT:GOTO 1200
    
```



DRAGON 32

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

Lode Runner Broderbund

...pour APPLE, COMMODORE 64 et ATARI



Vous êtes un commando galactique très loin dans les lignes ennemies, les terribles dirigeants de l'empire prélèvent depuis des années des impôts prohibitifs en or, amenant le peuple au bord de la famine. Votre mission? Vaincre les pièges des cent cinquante tableaux (chambres fortes) et reconquérir chaque caisse d'or prises au peuple opprimé. Votre entraînement intensif vous autorise à semer vos poursuivants dans les dédales de chaque chambre. Mais vos ennemis ne sont pas stupides! Ils cherchent à vous pousser à l'erreur, s'ils ne peut vous rattraper. Votre seule arme réside dans votre pistolet laser qui vous permet de creuser des abîmes sous les pieds des gardes.

Pour pouvoir accéder au tableau suivant, vous devez prendre possession de toutes les caisses d'or de la pièce, puis grimper à l'échelle la plus haute pour atteindre l'étage supérieur. Vous passez les cent cinquante niveaux sans encombre? Rien ne vous empêche, grâce à l'éditeur de tableaux, de créer vos propres chambres fortes. Load Runner est un des rares jeux d'action appelés à la réflexion. Car si les premiers tableaux peuvent se franchir uniquement grâce aux réflexes, d'autres vous poseront des problèmes apparemment insolva-

bles, jusqu'à ce que l'idée germe. Ainsi, le niveau 150 nécessite un "suicide" pour atteindre les deux dernières caisses. A vous de déjouer les pièges multiples à leur gré, augmenter la vitesse de jeu, tout comme les apprentis auront accès à une action au ralenti. Alors bonne chasse au trésor...Et n'oubliez jamais que le peuple exploité sera reconnaissant de votre sacrifice.

Michael

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS GOUPIL 3 configuration 4 6809 avec 2 FLOPPY DFDD 320 Ko, carte graphique couleur 256 x 512, tous les cordons (série, parallèle, péritel): 25.000 F.
Didier CUGY 9 impasse Archimbaud 33400 TALENCE Tel.:(56) 98.00.82.

VENDS TO7 (fin décembre 83 sous garantie) + K7 Basic + Pictor + Trap + lecteur enregistreur de K7 Thomson + manettes de jeu + livres de jeux en basic. Le tout 3500 F. ou ECHANGE contre Commodore 64. Tel. Stéphane 302.75.69.

VENDS carte sonore 11 octaves Pour ZX 81: 150 F. ou éCHANGE contre 16K. Philippe MOUGIN Tel.:(81)86.96.12.

VENDS TRS80 M1 L2 16K + livres "le pratique du TRS" + 2 "other mysteries" + moniteur 2500 F.Gérard ESCOFFIER Tel.:(54)7.31.79 (après 19H)

CHERCHE programme basic sur ZX81. VEND ou ECHANGE programmes et idées. Michel GUERACH, Keraoul Yzella La Roche Maurice 29220 LANDERNEAU Tel.:(98)21.47.45 (soir).

VENDS HP41 (9/82): 900F, QUAD MEMORY: 300F., Lecteur de carte + 100 cartes:800 F., X FONTIONS: 400 F.(sous garantie). Monsieur CAPRENTIER François 1 allée des Platanes. Cité de Fromainville. 78600 MAISONS LAFITTE. Tel.:(92)23.71.

ACHETE pour TI99/4A Mini Mémoire et Basic Étendu. Patrick GREGOIRE 33460 MARGAUX. Tel.:(56)88.30.21 (après 20H).

VENDS Nombreux modules jeux pour TI99/4A + manettes de jeu. 160 F. Pièce. Patrice COLLIN 19 rue Gal Patton 54270 ESSEY LES NANCY.

VENDS pour Vidéopac Télé incorporée + Cassettes au choix: 1200 F.Bon état. Eric GRAGORI. Tel.:(91)31.32.54 (le soir vers 18H ou Plus).

VENDS pour TI99/4A modulateur SECAM (avril 84) entrée antenne. Prix 400 F. (à débattre). Annie FREW Tel.:/859.50.93 (après 20H).

ACHETE petits écrans derrière les boîtes de K7 Vidéo ATARI. 15 F.pièce. A envoyer à Arnaud CHEVALIER 11bis rue de la prospérité.La Varenne 94210..

VENDS ZX81 neuf + mém.64K + clavier PRO. Le tout 1400 F. (détail possible).Tel.:(62)8.19.07 ou 001.92.96.

CHERCHE lecteur disk. pour APPLE IIe et carte 80 colonnes à prix intéressant. Ecrire à Stéphane BERVARD 41 avenue du Gal de Gaulle 54210 SAINT NICOLAS DE PORT. Tel.:(8)348.20.02.

VENDS 40 programmes pour TI99/4A + 1 livre 102 programmes pour TI99/4A. Le tout 550 F. ou échange module B.E. ou mini mémoire ou modules de jeux. CAO THIAN SONG KI rue sur la Fontine 79400 LIEGE BELGIQUE.

VENDS SHARP PC1251 + imprimante + programmes + manuels. Le tout 1700 F. J.P.BAGUET 10 avenue des Mésanges 33320 LE TAILLAN-MEDOC. Tel.:(56)05.06.32.

APPLE II	Moniteur
Patrick HUBERT	Page 1
CANON X 07	Chenille
Olivier BERANGER	Page 9
CASIO FX 702 P	Labyrinthe fou
Benoît BONNELIER	Page 2
COMMODORE 64	Sonneur de Pâques
	Page 4
P.M. GARDERES	Machine infernale
VIC 20	Page 18
Olivier TILLEMENT	Motos endiablées
DRAGON	Page 17
Jérôme PAILLET	Traque
HP 41	Page 17
G. OSMONT	Kibur
MPF II	Page 4
Daniel MAITRE	Puissance 4
ORIC 1	Page 14
Christophe TAJA	Opération dragons
MZ 80	Page 6
J.L. VILLAIN	Donjon et dragons
PC 1251	Page 7
Eric BERDAH	Gestion d'écran
PC 1500	Page 3
Franck LEFEVRE	Monsieur X
ZX 81	Page13
Christian REMY	Redéfinir
SPECTRUM	Page 5
Raphaël SEBAN	Microdis
TRS 80	Page 16
Bernard DUPIN	Patrouille lunaire
TI 99/4A (b.s.)	Page 8
Raphaël DAVID	Memor
TI 99/4A (b.e.)	Page 12
Gérard CAUVIN	Trac man
THOMSON T07	Page 3
François LOSFELB	

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef : Gérard CECCALDI

Directeur Technique : Benoite PICAUD

Responsable Informatique : Pierrick GLAJEAN

Maquette : Christine MAHÉ

Dessins : Jean-Louis REBIÈRE

Éditeur : SHIFT EDITIONS,

27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS

Publicité au journal. Distribution NMPP.

N° R.C. 83 B 6621.

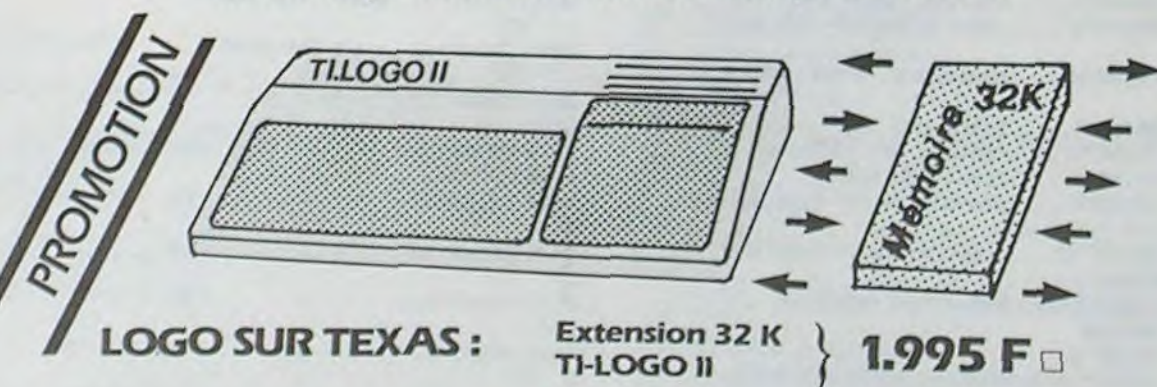
Imprimerie :

DULAC et JARDIN S.A. EVREUX.

la Règle à Calcul

LA RÈGLE A CALCUL

sort une extension mémoire 32 K extérieure pour la console TI 99/4. Avec 48 K ram, vous allez réaliser des programmes plus performants, utiliser le logo II (en français), outil indispensable à l'éveil informatique des élèves.



ORDINATEUR FAMILIAL TI 99/4

CONSOLES ET ACCESSOIRES :	PRIX TTC
Micro-ordinateur familial TI 99/4	1.290,00
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 RADICLA + Câble comp.	496,00
Magnéto-cassettes compatible LANSAY + câble comp.	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
Imprimante Seikoshia GP 100	2.300,00
Interface parallèle TI/99 - GP 100	1.290,00
*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

• Extended basic Juillet	
Mémoire extension 32 K extérieure	1.200,00
TI LOGO II	795,00
[extension 32 K indispensable]	
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
Statistiques	206,00
Ti calc	415,00
Gestion privée	415,00
MODULES EDUCATION	
Addition-Substraction I	142,00
Addition-Substraction II	142,00
Addition-Canon	142,00
Division-démolition	142,00
Early Reading	142,00
Meteor multiplication	142,00
Multiplication I	142,00
Music Maker	206,00
MODULES LOISIRS	
Connect four	142,00
Munch Man	252,00

TEXAS INSTRUMENTS

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
Javy 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 (1)	75,00
Introd. au TI 99/4 (2)	75,00
Les techniques des programmes de jeux (1)	75,00
Les techniques des programmes de jeux (2)	75,00

HEBDOGICIELS SOFTWARE

TI N° 1 Basic simple K7	150,00
• Achille et la taupe	
• Mitraillette	
• Othello	
• Mission impossible	
• Isola	
• Solitaire	

- Puzzle
- Bomber
- Dédale invisible
- Pêche
- Poker
- Casse brique

TI N° 2 Basic étendu

- Monchka
- Mortelle randonnée
- Roméo et Juliette
- Superman
- Tunnel
- Crocodile savant
- Mister frogg
- Groll
- Commando
- Bowling
- Grande bouffe
- Roland Garros

TI Rubis sacré

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

NOUVEAU: DEUX MAGNIFIQUES JEUX HAUTE RÉOLUTION SUR CARTOUCHE

Microsurgeon : 252,00 F. Devenez un chirurgien expert en apprenant la médecine sans dommage pour le patient.

Moonsweeper : 252,00 F. Un fabuleux jeu d'arcades intergalactiques. En orbite autour de Saturne vous vous heurtez au vaisseau ennemi.

LA PROMOTION DE LA SEMAINE

Modules jeux :
Jaw breaker, munch-man, retour du pirate, hopper, technique programmation des jeux n°1 et 2
1 paire de manettes de jeux gratuite 1.000,00 F

LOGO II en français : Module enfichable Ce langage destiné aux jeunes fait comprendre la philosophie informatique tout en laissant à l'élève la maîtrise de l'ordinateur par l'obligation de lui donner des informations complémentaires à votre demande. Mathématiques et autres disciplines d'enseignement peuvent être abordées d'une manière naturelle.

BON DE COMMANDE TARIFS AU 18/6/1984

Nom
Prénom
Adresse
Tél.
Code Postal
Ville
Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.
Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.
Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé pour les logiciels - + 30 F.
LA RÈGLE A CALCUL :
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS
Tél. 325.68.88 - Télex ETRAV 220 064 F/1303 RAC
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.