

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

ATARISOFT

LES SUPER-STARS D'ATARI
EN AVANT-PREMIERE POUR:
COMMODORE 64, VIC 20,
T.I.99/4A ET APPLE II.

PAC-MAN
CENTIPEDE
JUNGLE HUNT
POLE POSITION
GALAXIAN
MS PAC-MAN
JOUST
MOON PATROL
DIG DUG
DONKEY KONG
ROBOTRON
DEFENDER
STARGATE

Ils sont tous là, dans l'Hebdo,
vous pouvez les commander
dès à présent. (voir page 7)

IL REUSSIT SA REUSSITE ET S'ENVOLE POUR LES USA!

C'est Christian PASCAL qui gagne le concours trimestriel avec son programme "REUSSITE" sur T07. Pour être réussi, son coup est réussi! Félicitations et bon vol.

BOUM, CRACK, FSZZZTT, DING!

C'étaient les bruits respectifs d'une bombe, d'un barreau d'échelle qui cède, d'un rayon laser et des 10.000 francs de prix du concours mensuel qui tombent. Le tout sur un APPLE avec le programme "BRUITAGES" de Didier POGGIO, qui gagne le jackpot du mois: une briquet!

EDITO

Cette semaine, grande avant première, vous n'aurez plus besoin d'aller dans les cafés ou dans les salles de jeu pour jouer à vos jeux d'arcade préférés, les modules

d'ATARI sont arrivés. Ils sont un peu chers, mais au prix où sont les parties dans les cafés vous ferez encore des économies conséquentes! Le graphisme, la couleur et la vitesse d'exécution de ces logiciels sont vraiment très proche des originaux et il est étonnant qu'Atari sorte des logiciels aussi récents que Pole position alors qu'il n'est pas encore arrivé dans certaines régions? Peut-être Atari en a-t-il assez de voir circuler des imitations de ses logiciels et préfère-t'il récupérer le chiffre d'affaires ainsi réalisé? Tiens, au fait, pourquoi ne feriez-vous pas concurrence à Atari en organisant des parties chez vous? 50 centimes la partie, vous auriez vite amorti votre cartouche! Attention tout de même à la loi sur les tripots clandestins!

Nous partons en vacances, hé oui, nous aussi! Du 27 juillet au 27 août, il n'y aura personne, toute la rédaction sera sur la plage, le nombril au soleil, pas d'écran devant les yeux, sauf peut-être pour regarder guy Lux! Pour ne pas vous laisser tranquille pendant quatre semaines, nous allons vous faire une dernière vacherie avant de partir: le 27 juillet vous trouverez chez votre marchand de journaux un numéro quadruple - pour le prix de trois numéros - quatre programmes par ordinateur, 64 pages de listings et si quatre programmes pour votre engin ne vous suffisent pas, vous aurez en prime une magnifique table de conversion pour pouvoir traduire les programmes des autres machines! M'étonnerait que vous reveniez bronzés!

Gérard CECCALDI

LES CONCOURS PERMANENTS :

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

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE CANON X-07 . CASIO FX 702-P . COMMODORE 64 ET VIC 20 . DRAGON . HECTOR HR . HEWLETT PACKARD HP 41 . ORIC 1 ET ATMOS . 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. Décomposé en trois syllabes dans les trois premières cases, le "tout" a évidemment un rapport avec l'informatique (solution en page intérieure).



MOCROISES

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.



ZX 81

Trouvez quelques amis qui veulent avec vous, remplir une grille de mots croisés. Lancez le programme. Vous pourrez choisir de lire la règle du jeu ou commencer tout de suite. Donnez vos noms à l'ordinateur, qui décidera, sans appel, de l'ordre dans lequel passeront les joueurs. Quand c'est votre tour, ne perdez pas de temps: il est compté.

Gérard BILLON

Avant que ZX n'arrive à 0, vous devez:

- Chercher un mot à placer dans la grille en utilisant au moins une lettre déjà placée. (l'ordinateur pose la première à son gré).
- Indiquer si vous voulez entrer un mot horizontal ou vertical.
- Donner les coordonnées de la case où se placera la première lettre de votre mot.

- Entrer calmement chaque lettre de votre mot.
 - Terminer par un point.
 - Ne vous trompez pas en écrivant votre mot: vous n'avez pas le droit d'effacer. Vous perdez votre tour:
 - Si votre mot sort de la grille.
 - Si vous cherchez à placer une lettre différente dans une case déjà occupée.
 - Si vous n'êtes pas passé sur une lettre déjà placée.
 - Si vous n'avez pas tapé votre point final avant la limite de temps.
 - Si vos adversaires refusent votre mot (les capacités intellectuelles du ZX 81 étant tout de même limitées, c'est à eux de vérifier votre orthographe et de s'assurer que le voisinage fortuit de certaines lettres, ne crée pas de mots inconnus du dictionnaire).
- Quand vous aurez surmonté tous les obstacles, ZX 81 calculera votre score en additionnant les valeurs attachées à chaque lettre en fonction de sa fréquence d'utilisation dans le vocabulaire. Le jeu s'arrêtera quand tous les joueurs successivement perdront leur tour pour n'avoir pas répondu dans le temps limite. Bonne soirée.

```

1000 LET M=AND+20
1010 PRINT AT M,M;
1020 IF M(18) THEN GOTO 10
1030 M(18) THEN GOTO 10
1040 "JEU REALISE
1050 "GERARD
1060 "BILLON"
1070 "INITIALISATIONS
1080 US(10,10)
1090 US="2554164527934325733
3200 TT=9
3300 "REGLE DU JEU
3400 PRINT AT 20,0;"VOULEZ-VOUS
3500 "REGLE DU JEU? (O) OU
3600 "N(1)";
3700 IF INKEYS("O") AND INKEYS("N") THEN GOTO 110
3800 INKEYS("N") THEN GOTO 200
3900 "VOUS DEVEZ RE
4000 "PLACER UN MOT
4100 "DANS LA GRILLE
4200 "DE LA MANIERE
4300 "SUIVANTE:
4400 "1. LE MOT NE PEUT
4500 "CONTENIR D'ESPACE
4600 "2. LE MOT NE PEUT
4700 "CONTENIR DE
4800 "CARACTERES
4900 "SPECIAUX (.,:;
5000 "!,@,*,^,&,%,&
5100 "^,~) NI D'ACCENT
5200 "SURTOUT PAS
5300 "D'ESPACE EN
5400 "DEBUT NI EN
5500 "FIN.
5600 "3. LE MOT NE
5700 "PEUT PAS
5800 "CONTENIR DE
5900 "LETTRES
6000 "REPETEE
6100 "PLUS D'UNE
6200 "FOIS.
6300 "4. LE MOT NE
6400 "PEUT PAS
6500 "CONTENIR
6600 "DE
6700 "LETTRES
6800 "NON
6900 "AUTRUI.
7000 "5. LE MOT NE
7100 "PEUT PAS
7200 "CONTENIR
7300 "DE
7400 "LETTRES
7500 "NON
7600 "AUTRUI.
7700 "6. LE MOT NE
7800 "PEUT PAS
7900 "CONTENIR
8000 "DE
8100 "LETTRES
8200 "NON
8300 "AUTRUI.
8400 "7. LE MOT NE
8500 "PEUT PAS
8600 "CONTENIR
8700 "DE
8800 "LETTRES
8900 "NON
9000 "AUTRUI.
9100 "8. LE MOT NE
9200 "PEUT PAS
9300 "CONTENIR
9400 "DE
9500 "LETTRES
9600 "NON
9700 "AUTRUI.
9800 "9. LE MOT NE
9900 "PEUT PAS
10000 "CONTENIR
10010 "DE
10020 "LETTRES
10030 "NON
10040 "AUTRUI.
10050 "10. LE MOT NE
10060 "PEUT PAS
10070 "CONTENIR
10080 "DE
10090 "LETTRES
10100 "NON
10110 "AUTRUI.
10120 "11. LE MOT NE
10130 "PEUT PAS
10140 "CONTENIR
10150 "DE
10160 "LETTRES
10170 "NON
10180 "AUTRUI.
10190 "12. LE MOT NE
10200 "PEUT PAS
10210 "CONTENIR
10220 "DE
10230 "LETTRES
10240 "NON
10250 "AUTRUI.
10260 "13. LE MOT NE
10270 "PEUT PAS
10280 "CONTENIR
10290 "DE
10300 "LETTRES
10310 "NON
10320 "AUTRUI.
10330 "14. LE MOT NE
10340 "PEUT PAS
10350 "CONTENIR
10360 "DE
10370 "LETTRES
10380 "NON
10390 "AUTRUI.
10400 "15. LE MOT NE
10410 "PEUT PAS
10420 "CONTENIR
10430 "DE
10440 "LETTRES
10450 "NON
10460 "AUTRUI.
10470 "16. LE MOT NE
10480 "PEUT PAS
10490 "CONTENIR
10500 "DE
10510 "LETTRES
10520 "NON
10530 "AUTRUI.
10540 "17. LE MOT NE
10550 "PEUT PAS
10560 "CONTENIR
10570 "DE
10580 "LETTRES
10590 "NON
10600 "AUTRUI.
10610 "18. LE MOT NE
10620 "PEUT PAS
10630 "CONTENIR
10640 "DE
10650 "LETTRES
10660 "NON
10670 "AUTRUI.
10680 "19. LE MOT NE
10690 "PEUT PAS
10700 "CONTENIR
10710 "DE
10720 "LETTRES
10730 "NON
10740 "AUTRUI.
10750 "20. LE MOT NE
10760 "PEUT PAS
10770 "CONTENIR
10780 "DE
10790 "LETTRES
10800 "NON
10810 "AUTRUI.
10820 "21. LE MOT NE
10830 "PEUT PAS
10840 "CONTENIR
10850 "DE
10860 "LETTRES
10870 "NON
10880 "AUTRUI.
10890 "22. LE MOT NE
10900 "PEUT PAS
10910 "CONTENIR
10920 "DE
10930 "LETTRES
10940 "NON
10950 "AUTRUI.
10960 "23. LE MOT NE
10970 "PEUT PAS
10980 "CONTENIR
10990 "DE
11000 "LETTRES
11010 "NON
11020 "AUTRUI.
11030 "24. LE MOT NE
11040 "PEUT PAS
11050 "CONTENIR
11060 "DE
11070 "LETTRES
11080 "NON
11090 "AUTRUI.
11100 "25. LE MOT NE
11110 "PEUT PAS
11120 "CONTENIR
11130 "DE
11140 "LETTRES
11150 "NON
11160 "AUTRUI.
11170 "26. LE MOT NE
11180 "PEUT PAS
11190 "CONTENIR
11200 "DE
11210 "LETTRES
11220 "NON
11230 "AUTRUI.
11240 "27. LE MOT NE
11250 "PEUT PAS
11260 "CONTENIR
11270 "DE
11280 "LETTRES
11290 "NON
11300 "AUTRUI.
11310 "28. LE MOT NE
11320 "PEUT PAS
11330 "CONTENIR
11340 "DE
11350 "LETTRES
11360 "NON
11370 "AUTRUI.
11380 "29. LE MOT NE
11390 "PEUT PAS
11400 "CONTENIR
11410 "DE
11420 "LETTRES
11430 "NON
11440 "AUTRUI.
11450 "30. LE MOT NE
11460 "PEUT PAS
11470 "CONTENIR
11480 "DE
11490 "LETTRES
11500 "NON
11510 "AUTRUI.
11520 "31. LE MOT NE
11530 "PEUT PAS
11540 "CONTENIR
11550 "DE
11560 "LETTRES
11570 "NON
11580 "AUTRUI.
11590 "32. LE MOT NE
11600 "PEUT PAS
11610 "CONTENIR
11620 "DE
11630 "LETTRES
11640 "NON
11650 "AUTRUI.
11660 "33. LE MOT NE
11670 "PEUT PAS
11680 "CONTENIR
11690 "DE
11700 "LETTRES
11710 "NON
11720 "AUTRUI.
11730 "34. LE MOT NE
11740 "PEUT PAS
11750 "CONTENIR
11760 "DE
11770 "LETTRES
11780 "NON
11790 "AUTRUI.
11800 "35. LE MOT NE
11810 "PEUT PAS
11820 "CONTENIR
11830 "DE
11840 "LETTRES
11850 "NON
11860 "AUTRUI.
11870 "36. LE MOT NE
11880 "PEUT PAS
11890 "CONTENIR
11900 "DE
11910 "LETTRES
11920 "NON
11930 "AUTRUI.
11940 "37. LE MOT NE
11950 "PEUT PAS
11960 "CONTENIR
11970 "DE
11980 "LETTRES
11990 "NON
12000 "AUTRUI.
12010 "38. LE MOT NE
12020 "PEUT PAS
12030 "CONTENIR
12040 "DE
12050 "LETTRES
12060 "NON
12070 "AUTRUI.
12080 "39. LE MOT NE
12090 "PEUT PAS
12100 "CONTENIR
12110 "DE
12120 "LETTRES
12130 "NON
12140 "AUTRUI.
12150 "40. LE MOT NE
12160 "PEUT PAS
12170 "CONTENIR
12180 "DE
12190 "LETTRES
12200 "NON
12210 "AUTRUI.
12220 "41. LE MOT NE
12230 "PEUT PAS
12240 "CONTENIR
12250 "DE
12260 "LETTRES
12270 "NON
12280 "AUTRUI.
12290 "42. LE MOT NE
12300 "PEUT PAS
12310 "CONTENIR
12320 "DE
12330 "LETTRES
12340 "NON
12350 "AUTRUI.
12360 "43. LE MOT NE
12370 "PEUT PAS
12380 "CONTENIR
12390 "DE
12400 "LETTRES
12410 "NON
12420 "AUTRUI.
12430 "44. LE MOT NE
12440 "PEUT PAS
12450 "CONTENIR
12460 "DE
12470 "LETTRES
12480 "NON
12490 "AUTRUI.
12500 "45. LE MOT NE
12510 "PEUT PAS
12520 "CONTENIR
12530 "DE
12540 "LETTRES
12550 "NON
12560 "AUTRUI.
12570 "46. LE MOT NE
12580 "PEUT PAS
12590 "CONTENIR
12600 "DE
12610 "LETTRES
12620 "NON
12630 "AUTRUI.
12640 "47. LE MOT NE
12650 "PEUT PAS
12660 "CONTENIR
12670 "DE
12680 "LETTRES
12690 "NON
12700 "AUTRUI.
12710 "48. LE MOT NE
12720 "PEUT PAS
12730 "CONTENIR
12740 "DE
12750 "LETTRES
12760 "NON
12770 "AUTRUI.
12780 "49. LE MOT NE
12790 "PEUT PAS
12800 "CONTENIR
12810 "DE
12820 "LETTRES
12830 "NON
12840 "AUTRUI.
12850 "50. LE MOT NE
12860 "PEUT PAS
12870 "CONTENIR
12880 "DE
12890 "LETTRES
12900 "NON
12910 "AUTRUI.
12920 "51. LE MOT NE
12930 "PEUT PAS
12940 "CONTENIR
12950 "DE
12960 "LETTRES
12970 "NON
12980 "AUTRUI.
12990 "52. LE MOT NE
13000 "PEUT PAS
13010 "CONTENIR
13020 "DE
13030 "LETTRES
13040 "NON
13050 "AUTRUI.
13060 "53. LE MOT NE
13070 "PEUT PAS
13080 "CONTENIR
13090 "DE
13100 "LETTRES
13110 "NON
13120 "AUTRUI.
13130 "54. LE MOT NE
13140 "PEUT PAS
13150 "CONTENIR
13160 "DE
13170 "LETTRES
13180 "NON
13190 "AUTRUI.
13200 "55. LE MOT NE
13210 "PEUT PAS
13220 "CONTENIR
13230 "DE
13240 "LETTRES
13250 "NON
13260 "AUTRUI.
13270 "56. LE MOT NE
13280 "PEUT PAS
13290 "CONTENIR
13300 "DE
13310 "LETTRES
13320 "NON
13330 "AUTRUI.
13340 "57. LE MOT NE
13350 "PEUT PAS
13360 "CONTENIR
13370 "DE
13380 "LETTRES
13390 "NON
13400 "AUTRUI.
13410 "58. LE MOT NE
13420 "PEUT PAS
13430 "CONTENIR
13440 "DE
13450 "LETTRES
13460 "NON
13470 "AUTRUI.
13480 "59. LE MOT NE
13490 "PEUT PAS
13500 "CONTENIR
13510 "DE
13520 "LETTRES
13530 "NON
13540 "AUTRUI.
13550 "60. LE MOT NE
13560 "PEUT PAS
13570 "CONTENIR
13580 "DE
13590 "LETTRES
13600 "NON
13610 "AUTRUI.
13620 "61. LE MOT NE
13630 "PEUT PAS
13640 "CONTENIR
13650 "DE
13660 "LETTRES
13670 "NON
13680 "AUTRUI.
13690 "62. LE MOT NE
13700 "PEUT PAS
13710 "CONTENIR
13720 "DE
13730 "LETTRES
13740 "NON
13750 "AUTRUI.
13760 "63. LE MOT NE
13770 "PEUT PAS
13780 "CONTENIR
13790 "DE
13800 "LETTRES
13810 "NON
13820 "AUTRUI.
13830 "64. LE MOT NE
13840 "PEUT PAS
13850 "CONTENIR
13860 "DE
13870 "LETTRES
13880 "NON
13890 "AUTRUI.
13900 "65. LE MOT NE
13910 "PEUT PAS
13920 "CONTENIR
13930 "DE
13940 "LETTRES
13950 "NON
13960 "AUTRUI.
13970 "66. LE MOT NE
13980 "PEUT PAS
13990 "CONTENIR
14000 "DE
14010 "LETTRES
14020 "NON
14030 "AUTRUI.
14040 "67. LE MOT NE
14050 "PEUT PAS
14060 "CONTENIR
14070 "DE
14080 "LETTRES
14090 "NON
14100 "AUTRUI.
14110 "68. LE MOT NE
14120 "PEUT PAS
14130 "CONTENIR
14140 "DE
14150 "LETTRES
14160 "NON
14170 "AUTRUI.
14180 "69. LE MOT NE
14190 "PEUT PAS
14200 "CONTENIR
14210 "DE
14220 "LETTRES
14230 "NON
14240 "AUTRUI.
14250 "70. LE MOT NE
14260 "PEUT PAS
14270 "CONTENIR
14280 "DE
14290 "LETTRES
14300 "NON
14310 "AUTRUI.
14320 "71. LE MOT NE
14330 "PEUT PAS
14340 "CONTENIR
14350 "DE
14360 "LETTRES
14370 "NON
14380 "AUTRUI.
14390 "72. LE MOT NE
14400 "PEUT PAS
14410 "CONTENIR
14420 "DE
14430 "LETTRES
14440 "NON
14450 "AUTRUI.
14460 "73. LE MOT NE
14470 "PEUT PAS
14480 "CONTENIR
14490 "DE
14500 "LETTRES
14510 "NON
14520 "AUTRUI.
14530 "74. LE MOT NE
14540 "PEUT PAS
14550 "CONTENIR
14560 "DE
14570 "LETTRES
14580 "NON
14590 "AUTRUI.
14600 "75. LE MOT NE
14610 "PEUT PAS
14620 "CONTENIR
14630 "DE
14640 "LETTRES
14650 "NON
14660 "AUTRUI.
14670 "76. LE MOT NE
14680 "PEUT PAS
14690 "CONTENIR
14700 "DE
14710 "LETTRES
14720 "NON
14730 "AUTRUI.
14740 "77. LE MOT NE
14750 "PEUT PAS
14760 "CONTENIR
14770 "DE
14780 "LETTRES
14790 "NON
14800 "AUTRUI.
14810 "78. LE MOT NE
14820 "PEUT PAS
14830 "CONTENIR
14840 "DE
14850 "LETTRES
14860 "NON
14870 "AUTRUI.
14880 "79. LE MOT NE
14890 "PEUT PAS
14900 "CONTENIR
14910 "DE
14920 "LETTRES
14930 "NON
14940 "AUTRUI.
14950 "80. LE MOT NE
14960 "PEUT PAS
14970 "CONTENIR
14980 "DE
14990 "LETTRES
15000 "NON
15010 "AUTRUI.
15020 "81. LE MOT NE
15030 "PEUT PAS
15040 "CONTENIR
15050 "DE
15060 "LETTRES
15070 "NON
15080 "AUTRUI.
15090 "82. LE MOT NE
15100 "PEUT PAS
15110 "CONTENIR
15120 "DE
15130 "LETTRES
15140 "NON
15150 "AUTRUI.
15160 "83. LE MOT NE
15170 "PEUT PAS
15180 "CONTENIR
15190 "DE
15200 "LETTRES
15210 "NON
15220 "AUTRUI.
15230 "84. LE MOT NE
15240 "PEUT PAS
15250 "CONTENIR
15260 "DE
15270 "LETTRES
15280 "NON
15290 "AUTRUI.
15300 "85. LE MOT NE
15310 "PEUT PAS
15320 "CONTENIR
15330 "DE
15340 "LETTRES
15350 "NON
15360 "AUTRUI.
15370 "86. LE MOT NE
15380 "PEUT PAS
15390 "CONTENIR
15400 "DE
15410 "LETTRES
15420 "NON
15430 "AUTRUI.
15440 "87. LE MOT NE
15450 "PEUT PAS
15460 "CONTENIR
15470 "DE
15480 "LETTRES
15490 "NON
15500 "AUTRUI.
15510 "88. LE MOT NE
15520 "PEUT PAS
15530 "CONTENIR
15540 "DE
15550 "LETTRES
15560 "NON
15570 "AUTRUI.
15580 "89. LE MOT NE
15590 "PEUT PAS
15600 "CONTENIR
15610 "DE
15620 "LETTRES
15630 "NON
15640 "AUTRUI.
15650 "90. LE MOT NE
15660 "PEUT PAS
15670 "CONTENIR
15680 "DE
15690 "LETTRES
15700 "NON
15710 "AUTRUI.
15720 "91. LE MOT NE
15730 "PEUT PAS
15740 "CONTENIR
15750 "DE
15760 "LETTRES
15770 "NON
15780 "AUTRUI.
15790 "92. LE MOT NE
15800 "PEUT PAS
15810 "CONTENIR
15820 "DE
15830 "LETTRES
15840 "NON
15850 "AUTRUI.
15860 "93. LE MOT NE
15870 "PEUT PAS
15880 "CONTENIR
15890 "DE
15900 "LETTRES
15910 "NON
15920 "AUTRUI.
15930 "94. LE MOT NE
15940 "PEUT PAS
15950 "CONTENIR
15960 "DE
15970 "LETTRES
15980 "NON
15990 "AUTRUI.
16000 "95. LE MOT NE
16010 "PEUT PAS
16020 "CONTENIR
16030 "DE
16040 "LETTRES
16050 "NON
16060 "AUTRUI.
16070 "96. LE MOT NE
16080 "PEUT PAS
16090 "CONTENIR
16100 "DE
16110 "LETTRES
16120 "NON
16130 "AUTRUI.
16140 "97. LE MOT NE
16150 "PEUT PAS
16160 "CONTENIR
16170 "DE
16180 "LETTRES
16190 "NON
16200 "AUTRUI.
16210 "98. LE MOT NE
16220 "PEUT PAS
16230 "CONTENIR
16240 "DE
16250 "LETTRES
16260 "NON
16270 "AUTRUI.
16280 "99. LE MOT NE
16290 "PEUT PAS
16300 "CONTENIR
16310 "DE
16320 "LETTRES
16330 "NON
16340 "AUTRUI.
16350 "100. LE MOT NE
16360 "PEUT PAS
16370 "CONTENIR
16380 "DE
16390 "LETTRES
16400 "NON
16410 "AUTRUI.
16420 "101. LE MOT NE
16430 "PEUT PAS
16440 "CONTENIR
16450 "DE
16460 "LETTRES
16470 "NON
16480 "AUTRUI.
16490 "102. LE MOT NE
16500 "PEUT PAS
16510 "CONTENIR
16520 "DE
16530 "LETTRES
16540 "NON
16550 "AUTRUI.
16560 "103. LE MOT NE
16570 "PEUT PAS
16580 "CONTENIR
16590 "DE
16600 "LETTRES
16610 "NON
16620 "AUTRUI.
16630 "104. LE MOT NE
16640 "PEUT PAS
16650 "CONTENIR
16660 "DE
16670 "LETTRES
16680 "NON
16690 "AUTRUI.
16700 "105. LE MOT NE
16710 "PEUT PAS
16720 "CONTENIR
16730 "DE
16740 "LETTRES
16750 "NON
16760 "AUTRUI.
16770 "106. LE MOT NE
16780 "PEUT PAS
16790 "CONTENIR
16800 "DE
16810 "LETTRES
16820 "NON
16830 "AUTRUI.
16840 "107. LE MOT NE
16850 "PEUT PAS
16860 "CONTENIR
16870 "DE
16880 "LETTRES
16890 "NON
16900 "AUTRUI.
16910 "108. LE MOT NE
16920 "PEUT PAS
16930 "CONTENIR
16940 "DE
16950 "LETTRES
16960 "NON
16970 "AUTRUI.
16980 "109. LE MOT NE
16990 "PEUT PAS
17000 "CONTENIR
17010 "DE
17020 "LETTRES
17030 "NON
17040 "AUTRUI.
17050 "110. LE MOT NE
17060 "PEUT PAS
17070 "CONTENIR
17080 "DE
17090 "LETTRES
17100 "NON
17110 "AUTRUI.
17120 "111. LE MOT NE
17130 "PEUT PAS
17140 "CONTENIR
17150 "DE
17160 "LETTRES
17170 "NON
17180 "AUTRUI.
17190 "112. LE MOT NE
17200 "PEUT PAS
17210 "CONTENIR
17220 "DE
17230 "LETTRES
17240 "NON
17250 "AUTRUI.
17260 "113. LE MOT NE
17270 "PEUT PAS
17280 "CONTENIR
17290 "DE
17300 "LETTRES
17310 "NON
17320 "AUTRUI.
17330 "114. LE MOT NE
17340 "PEUT PAS
17350 "CONTENIR
17360 "DE
17370 "LETTRES
17380 "NON
17390 "AUTRUI.
17400 "115. LE MOT NE
17410 "PEUT PAS
17420 "CONTENIR
17430 "DE
17440 "LETTRES
17450 "NON
17460 "AUTRUI.
17470 "116. LE MOT NE
17480 "PEUT PAS
17490 "CONTENIR
17500 "DE
17510 "LETTRES
17520 "NON
17530 "AUTRUI.
17540 "117. LE MOT NE
17550 "PEUT PAS
17560 "CONTENIR
17570 "DE
17580 "LETTRES
17590 "NON
17600 "AUTRUI.
17610 "118. LE MOT NE
17620 "PEUT PAS
17630 "CONTENIR
17640 "DE
17650 "LETTRES
17660 "NON
17670 "AUTRUI.
17680 "119. LE MOT NE
17690 "PEUT PAS
17700 "CONTENIR
17710 "DE
17720 "LETTRES
17730 "NON
17740 "AUTRUI.
17750 "120. LE MOT NE
17760 "PEUT PAS
17770 "CONTENIR
17780 "DE
17790 "LETTRES
17800 "NON
17810 "AUTRUI.
17820 "121. LE MOT NE
17830 "PEUT PAS
17840 "CONTENIR
17850 "DE
17860 "LETTRES
17870 "NON
17880 "AUTRUI.
17890 "122. LE MOT NE
17900 "PEUT PAS
17910 "CONTENIR
17920 "DE
17930 "LETTRES
17940 "NON
17950 "AUTRUI.
17960 "123. LE MOT NE
17970 "PEUT PAS
17980 "CONTENIR
17990 "DE
18000 "LETTRES
18010 "NON
18020 "AUTRUI.
18030 "124. LE MOT NE
18040 "PEUT PAS
18050 "CONTENIR
18060 "DE
18070 "LETTRES
18080 "NON
18090 "AUTRUI.
18100 "125. LE MOT NE
18110 "PEUT PAS
18120 "CONTENIR
18130 "DE
18140 "LETTRES
18150 "NON
18160 "AUTRUI.
18170 "126. LE MOT NE
18180 "PEUT PAS
18190 "CONTENIR
18200 "DE
18210 "LETTRES
18220 "NON
18230 "AUTRUI.
18240 "127. LE MOT NE
18250 "PEUT PAS
18260 "CONTENIR
18270 "DE
18280 "LETTRES
18290 "NON
18300 "AUTRUI.
18310 "128. LE MOT NE
18320 "PEUT PAS
18330 "CONTENIR
18340 "DE
18350 "LETTRES
18360 "NON
18370 "AUTRUI.
18380 "129. LE MOT NE
18390 "PEUT PAS
18400 "CONTENIR
18410 "DE
18420 "LETTRES
18430 "NON
18440 "AUTRUI.
18450 "130. LE MOT NE
18460 "PEUT PAS
18470 "CONTENIR
18480 "DE
18490 "LETTRES
18500 "NON
18510 "AUTRUI.
18520 "131. LE MOT NE
18530 "PEUT PAS
18540 "CONTENIR
18550 "DE
18560 "LETTRES
18570 "NON
18580 "AUTRUI.
18590 "132. LE MOT NE
18600 "PEUT PAS
18610 "CONTENIR
18620 "DE
18630 "LETTRES
18640 "NON
18650 "AUTRUI.
18660 "133. LE MOT NE
18670 "PEUT PAS
18680 "CONTENIR
18690 "DE
18700 "LETTRES
18710 "NON
18720 "AUTRUI.
18730 "134. LE MOT NE
18740 "PEUT PAS
18750 "CONTENIR
18760 "DE
18770 "LETTRES
18780 "NON
18790 "AUTRUI.
18800 "135. LE MOT NE
18810 "PEUT PAS
18820 "CONTENIR
18830 "DE
18840 "LETTRES
18850 "NON
18860 "AUTRUI.
18870 "136. LE MOT NE
18880 "PEUT PAS
18890 "CONTENIR
18900 "DE
18910 "LETTRES
18920 "NON
18930 "AUTRUI.
18940 "137. LE MOT NE
18950 "PEUT PAS
18960 "CONTENIR
18970 "DE
18980 "LETTRES
18990 "NON
19000 "AUTRUI.
19010 "138. LE MOT NE
19020 "PEUT PAS
19030 "CONTENIR
19040 "DE
19050 "LETTRES
19060 "NON
19070 "AUTRUI.
19080 "139. LE MOT NE
19090 "PEUT PAS
19100 "CONTENIR
19110 "DE
19120 "LETTRES
19130 "NON
19140 "AUTRUI.
19150 "140. LE MOT NE
19160 "PEUT PAS
19170 "CONTENIR
19180 "DE
19190 "LETTRES
19200 "NON
19210 "AUTRUI.
19220 "141. LE MOT NE
19230 "PEUT PAS
19240 "CONTENIR
19250 "DE
19260 "LETTRES
19270 "NON
19280 "AUTRUI.
19290 "142. LE MOT NE
19300 "PEUT PAS
19310 "CONTENIR
19320 "DE
19330 "LETTRES
19340 "NON
19350 "AUTRUI.
19360 "143. LE MOT NE
19370 "PEUT PAS
19380 "CONTENIR
19390 "DE
19400 "LETTRES
19410 "NON
19420 "AUTRUI.
19430 "144. LE MOT NE
19440 "PEUT PAS
19450 "CONTENIR
19460 "DE
19470 "LETTRES
19480 "NON
19490 "AUTRUI.
19500 "145. LE MOT NE
19510 "PEUT PAS
19520 "CONTENIR
19530 "DE
19540 "LETTRES
19550 "NON
19560 "AUTRUI.
19570 "146. LE MOT NE
19580 "PEUT PAS
19590 "CONTENIR
19600 "DE
19610 "LETTRES
19620 "NON
19630 "AUTRUI.
19640 "147. LE MOT NE
19650 "PEUT PAS
19660 "CONTENIR
19670 "DE
19680 "LETTRES
19690 "NON
19700 "AUTRUI.
19710 "148. LE MOT NE
19720 "PEUT PAS
19730 "CONTENIR
19740 "DE
19750 "LETTRES
19760 "NON
19770 "AUTRUI.
19780 "149. LE MOT NE
19790 "PEUT PAS
19800 "CONTENIR
19810 "DE
19820 "LETTRES
19830 "NON
19840 "AUTRUI.
19850 "150. LE MOT NE
19860 "PEUT PAS
19870 "CONTENIR
19880 "DE
19890 "LETTRES
19900 "NON
19910 "AUTRUI.
19920 "151. LE MOT NE
19930 "PEUT PAS
19940 "CONTENIR
19950 "DE
19960 "LETTRES
19970 "NON
19980 "AUTRUI.
19990 "152. LE MOT NE
20000 "PEUT PAS
20010 "CONTENIR
20020 "DE
20030 "LETTRES
20040 "NON
20050 "AUTRUI.
20060 "153. LE MOT NE
20070 "PEUT PAS
20080 "CONTENIR
20090 "DE
20100 "LETTRES
20110 "NON
20120 "AUTRUI.
20130 "154. LE MOT NE
20140 "PEUT PAS
20150 "CONTENIR
20160 "DE
20170 "LETTRES
20180 "NON
20190 "AUTRUI.
20200 "155. LE MOT NE
20210 "PEUT PAS
20220 "CONTENIR
20230 "DE
20240 "LETTRES
20250 "NON
20260 "AUTRUI.
20270 "156. LE MOT NE
20280 "PEUT PAS
20290 "CONTENIR
20300 "DE
20310 "LETTRES
20320 "NON
20330 "AUTRUI.
20340 "157. LE MOT NE
20350 "PEUT PAS
20360 "CONTENIR
20370 "DE
20380 "LETTRES
20390 "NON
20400 "AUTRUI.
20410 "158. LE MOT NE
20420 "PEUT PAS
20430 "CONTENIR
20440 "DE
20450 "LETTRES
20460 "NON
20470 "AUTRUI.
20480 "159. LE MOT NE
20490 "PEUT PAS
20500 "CONTENIR
20510 "DE
20520 "LETTRES
20530 "NON
20540 "AUTRUI.
20550 "160. LE MOT NE
20560 "PEUT PAS
20570 "CONTENIR
20580 "DE
20590 "LETT
```

X07 CAR

La célèbre course des 24 H du MANS est réduite à 5 minutes dans ce programme de jeu où vous devez piloter une formule 1 sur un circuit difficile.

Gérald BOUQUET

Lorsque vous lancez le programme, la machine vous demande quel niveau de difficulté vous désirez (1 à 30). Une fois la donnée entrée, le CANON dessine un circuit avec un point à l'intérieur, c'est votre voiture. Vous devez vous déplacer dans le circuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Vous jouez pendant 5 minutes, en faisant le plus de tours de piste possible. La valeur que vous avez entré au début pour la difficulté du jeu, fait varier la vitesse de votre voiture: 1 → le plus vite...30 → le moins vite.

Pour se déplacer, utilisez les flèches. Afin de gagner de la rapidité, le temps s'affiche uniquement lorsque vous entrez dans un mur. Une fois les 5 minutes passées, la machine vous affiche le nombre de tours fait en 5 minutes et vous propose de rejouer (O/N). Chaque fois que vous sortez de la piste vous revenez au point de départ.



CANON X-07

```
10 CLS:T=0
20 LOCATE 1,1:PRINT"DIFFICULTE (1-30)? "
30 INPUTDI
40 IFDI<1ORDI>30ORDI<INT(DI)THEN10
90 CLS
100 FORA=0TO1:LINE(O,A)-(A,O):LINE(O,A+30)-(A+30):NEXT
110 FORA=0TO15:LINE(A,0)-(A,31):NEXT
120 FORA=53TO60:LINE(A,0)-(A,31):NEXT
130 DATA16,14,16,29,17,17,17,29,18,18,18,29,19,19,19,29
```

```
140 DATA20,20,20,23,21,21,27,21,21,22,27,22,27,18,27,20
150 DATA28,17,28,20,29,17,29,19,24,26,41,26,30,25,36,25
160 DATA20,8,20,14,21,7,21,15,22,6,22,16,23,5,23,17
170 DATA24,5,24,16,25,5,25,14,26,5,26,12,27,5,27,12
180 DATA28,6,28,12,29,7,29,12,30,7,30,12,31,8,31,12
190 DATA32,8,32,13,33,10,33,24,34,12,34,24,35,12
```

```
,35,24
200 DATA32,21,32,24,31,22,31,24,36,13,36,16,37,13,37,16
210 DATA16,2,16,7,17,2,17,4,18,2,18,3,38,13,38,15
220 DATA39,13,42,13,39,14,42,14,42,12,43,11,43,12,43,15
230 DATA44,7,44,15,45,6,45,16,46,5,46,8,47,5,47,7,48,5,48,7
240 DATA49,6,49,7,46,15,46,17,47,16,47,18,48,16,48,18,49,16,49,18
250 DATA51,2,52,2,52,10,52,13,49,11,51,11,49,12,51,12
260 DATA30,2,42,2,32,3,42,3,34,4,41,4,36,5,40,5,36,6,40,6
270 DATA37,7,40,7,37,8,40,8,39,20,39,21,40,19,40,22
280 DATA41,19,41,22,42,19,42,22,43,21,43,22,44,22,44,23
290 DATA45,22,45,23,45,29,52,29,52,21,52,28
300 FORA=46TO51:LINE(A,22)-(A,28):NEXT
310 PSET(20,29):PSET(19,2):PSET(43,2):PSET(26,20)
320 PSET(26,13):PSET(52,3)
490 RESTORE130
500 FORA=1TO70
510 READB,C,D,E:LINE(B,C)-(D,E):NEXT
600 DATA0,0,0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1
610 RESTORE600
615 FORA=0TO8:READB,C:F(A)=B:G(A)=C:NEXT
620 CONSOLE,,0
625 TIME#="00:00:00":LOCATE 11,1:PRINT"TOUR"IT
627 LOCATE 12,2:PRINT"NIVEAU":LOCATE 13,3:PRINTDI
630 X=18:Y=12:X1=0:Y1=0:LOCATE 11,0:PRINTTIME#
640 FORA=1TO10:PSET(X,Y):PSET(X,Y):NEXT
650 S=STICK(O):IFS=0THEN#670
660 X1=F(S):Y1=G(S)
670 FORA=1TO11:NEXTA:PSET(X,Y):X=X+X1:Y=Y+Y1
673 IFX=23THENIFY=18ORY=19ORY=20THENY=T+1:LOCATE 11,1:PRINT"TOUR"IT
674 IFVAL(MID$(TIME#,4,2))=5THEN1000
680 IFPOINT(X,Y)=-1THENBEEP10,5:GOTO630ELSEPSET(X,Y):GOTO650
1000 CLS:LOCATE 2,0:PRINTTI " TOURS EN 5mn"
1010 LOCATE 0,2:PRINT"VOULEZ VOUS REJOUER?"
1020 IFTKEY("O")=-1THEN10
1030 IFTKEY("N")=-1THENCLS:END
1040 GOTO1020
```

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

ERRATA: Le programme TEMPLE sur CANON X07 dans le n° 38 comporte quelques erreurs relatives au graphisme. Les lignes à corriger sont les suivantes: n'oubliez pas les lignes 102 et 8001.

```
B FONT*(128)="252,132,132,132,132,132,132,252"
2,252":AS=CHR*(128)
10 FONT*(129)="0,0,0,0,252,132,132,252"
B=CHR*(129)
11 CLS:PRINT "STRING*(10,B),"
AS="template"AS,"STRING*(10,AS)
100 CLS:LOCATE 0,0:PRINT "STRING*(15,CHR*(128))
101 LOCATE 0,3:PRINTSTRING*(7,CHR*(128))
CHR*(129)
102 PRINTSTRING*(5,CHR*(128)):CHR*(129)
STRING*(5,CHR*(128))
110 AS=CHR*(130):GOSUB4050
1005 X=X+1:AS=CHR*(130)
2025 GOSUB4000:Y=Y+1:AS=CHR*(130):GOSUB4050:BEEP12,1
3010 X=X-1:AS=CHR*(131)
8000 LOCATE0,3:PRINTSTRING*(8,CHR*(128))
STRING*(5,CHR*(129))
8001 PRINTCHR*(128):STRING*(4,CHR*(129))
CHR*(128)
8050 W=STICK(O):SC=SC-1:AS=CHR*(130)
9000 LOCATE 0,3:PRINT STRING*(19,CHR*(128))
9007 FONT*(132)="0,48,72,72,132,132,0,0"
9010 C=3:X(1)=6:X(2)=12:X(3)=18:I(1)=-1:I(2)=-1:I(3)=-1:Y(1)=2:Y(2)=1:Y(3)=2
9070 GOSUB3500
9510 GOTO101
20010 ET=ET+1:CLS:LOCATE 0,0:PRINTSTRING*(20,CHR*(128)):X=0:Y=2:GOSUB4050
```

COMBAT

Ce programme reprend le sujet classique des batailles spatiales mais, en "temps réel" (assez rare sur HP 41). Le jeu nécessite une HP 41 CV ou HP 41 plus module quadruple. Le but du jeu est d'affronter et d'abattre successivement des vagues de 1, 2 et 3 vaisseaux.

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

B. VITELLE

Le joueur peut effectuer deux types d'action: Déplacement: En appuyant sur la touche DEP (cf grille assignations), le joueur peut effectuer un déplacement. Le programme va poser successivement deux questions: "- 8L x L8", "- 8L y L8". Nombre d'unités de déplacement unité en x et en y (de - 8 à 8). Pour comprendre ce système de repérage, voici une grille telle qu'on doit l'avoir pour jouer:

Admettons que le vaisseau du joueur est en x= 4 et y= 4, si le joueur veut se déplacer en x= 8, y= 4 (trajectoire rouge) il faudra aux 2 questions répondre: "- 8LxL8": 4, "- 8yL8": 0. C'est-à-dire y = y + 0 et x = x + 4, y = 4 et x = 8. Autre exemple, pour aller du point rouge (x= 8, y= 4) au point (x = 5 et y = 1) on répondra "- 8LxL8": - 3 et "- 8yL8": - 3, x = x - 3: 5 et y = y - 3: 1.

Le tir: Appuyer sur la touche TIR (cf grille assignations), le joueur ne peut tirer qu'une torpille à la fois. La durée de vie de la torpille sur la grille de jeu est:

- Annulée si elle touche un vaisseau qui donc, explose.
- Annulée si les coordonnées x ou y de la torpille deviennent pour x ou pour y inférieures à 0.
- Sinon la torpille reste sur le champ de jeu, poursuivant sa course, pendant 4 tours.

Le joueur ne pouvant tirer qu'une torpille à la fois a la possibilité de faire exploser/annuler une torpille qui aurait manqué sa cible, et ne servirait plus à rien; pour ce faire, pendant l'affichage des positions des différents vaisseaux il lui suffit d'appuyer sur SHIFT jusqu'à ce que SHIFT apparaisse sur l'écran. Quand le programme affichera les coordonnées éventuelles des torpilles en jeu, pour le joueur il signalera "VOUS: AUCUNE". La torpille a bien été annulée. Il faut alors réappuyer sur SHIFT pour l'effacer de l'écran et, pour relancer une torpille, appuyer sur TIR.

Quand le joueur demande à faire un tir, le programme demande: "CIBLE A?", il faut répondre suivant le dessin ci-après:

Le vaisseau du joueur est en x = 6 et y = 6. Si le vaisseau à atteindre est en A il faut répondre à la question "CIBLEA?" par 1. Si il est en B réponde 4. et s'il est en D réponde 6.

Déroulement du jeu: Phase 1: Affichage des positions des vaisseaux et des torpilles (si des vaisseaux en ont lancé).

Phase 2: Le programme affiche "V.V.V.V.V." c'est-à-dire vous, c'est au joueur de jouer, il a 8 secondes pour effectuer: 1 déplacement et 1 tir, 2 déplacements (en appuyant sur les touches DEP et TIR) ou ne rien faire du tout.

Phase 3: Le programme affiche "M.M.M.M.M." c'est-à-dire moi (la HP 41) qui joue. Bouge ses vaisseaux, tire éventuellement des torpilles et quand elle a fini, on retourne à la phase 1, jusqu'à la fin du jeu (destruction complète des vaisseaux).

Caractéristiques: les torpilles de la HP 41 sont à tête chercheuse, pas celles du joueur. Le vaisseau du joueur est plus rapide que ceux de la HP. Quand la HP a plusieurs vaisseaux, ce n'est pas toujours le vaisseau touché qui explose!!! Le jeu se déroule en tableaux: Tableau 1 la HP a 1 vaisseau, Tableau 2 la HP a 2 vaisseaux et tableau 3 la HP a 3 vaisseaux.

Pour passer d'un tableau à l'autre il faut détruire les vaisseaux ennemis.

Dernier conseil: le HP 41 calque le déplacement de ses vaisseaux sur la position du joueur, donc quand vous tirez une torpille évitez de trop vous balader auquel cas les vaisseaux ennemis dévièrent de leur trajectoire et la torpille tomberait à l'eau.

Pour jouer: Entrez le programme/assignations (cf grille assignation), faire SIZE 031, appuyez sur T CENTRE et c'est parti!

Grille assignation: Assigner les trois programmes CENTRE, DEP et TIR, respectivement aux touches % (division), 0 (space) et . (.)

01*LBL "CENTRE"	15 AVIEW	11 AVIEW	74 RCL IND 14	28 STO 13	83 ST+ 23	58 AVIEW
02 FIX 0	16 PSE	12 PSE	75 -	21 RCL 00	84 ST+ 24	51 PSE
03 CLRG	17 "PRET ? <R/S>"	13 "-< X <8"	76 X<0?	22 ENTER↑	85 ST+ 25	52 FS? 04
04 5	18 PROMPT	14 AVIEW	77 SF 03	23 XEQ IND 11	86 ST+ 26	53 GTO 02
05 STO 19	19 3	15 PSE	78 X=0?	24 X<0?	87 ST+ 27	54 "t : AUCUNE"
06 1	20 RCL 30	16 ENTER↑	79 SF 02	25 SF 03	88 ST+ 28	55 AVIEW
07 STO 30	21 X>Y?	17 ABS	80 ABS	26 ABS	89 SF 04	56 0
08 XEQ "INIT"	22 SF 05	18 8	81 RCL 19	27 1000	90 CF 07	57 STO 23
09*LBL "C2"	23 CF 00	19 X<Y?	82 X>Y?	28 /	91 END	58 STO 27
10 FS?C 05	24 CF 01	20 GTO "DEP"	83 -	29 +		59 STO 24
11 GTO 99	25 CF 02	21 X<>Y	84 ABS	30 FS?C 03		60 STO 28
12 TONE 7	26 CF 03	22 .9	85 FS?C 03	31 CHS		61 STO 25
13 TONE 9	27 CF 04	23 *	86 CHS	32 STO 21		62 STO 26
14 TONE 8	28 CF 05	24 INT	87 FS?C 02	33 RCL 01	11:14 02/25	63 GTO 03
15 FC? 01	29 CF 06	25 ST+ 00	88 0	34 ENTER↑	01*LBL "POS"	64*LBL 02
16 XEQ "POS"	30 CF 07	26*LBL 03	89 ST+ IND 14	35 XEQ IND 13	02 TONE 7	65 FIX 0
17 " V.V.V.V.V.V."	31 CF 08	27 "-< Y <8"	90 ISG 14	36 X<0?	03 TONE 9	66 23
18 FS?C 02	32 CF 09	28 AVIEW	91 GTO 02	37 SF 03	04 TONE 8	67 STO 11
19 GTO 01	33 CF 10	29 PSE	92*LBL 04	38 ABS	05 " POSITIONS"	68 24
20 AVIEW	34 CF 29	30 8	93 RCL 01	39 1000	06 AVIEW	69 STO 12
21*LBL 02	35 21	31 X<Y?	94 RCL IND 20	40 /	07 "VOUS: "	70*LBL 13
22 FS?C 01	36 STO 00	32 GTO 03	95 -	41 +	08 ARCL 00	71 " * "
23 SF 02	37 5	33 X<>Y	96 X<0?	42 FS?C 03	09 "t,"	72 RCL IND 11
24 SF 01	38 STO 01	34 .9	97 SF 03	43 CHS	10 ARCL 01	73 INT
25 PSE	39 21	35 SF 27	98 X=0?	44 STO 22	11 AVIEW	74 STO 14
26 PSE	40 STO 02	36 *	99 SF 02	45 SF 08	12 PSE	75 ARCL X
27 GTO "C2"	41 13	37 INT	100 ABS	46 GTO "C2"	13 2	76 "t - "
28*LBL 01	42 STO 04	38 ST+ 01	101 RCL 19	47*LBL 01	14 STO 08	77 ARCL IND 12
29 " M.M.M.M.M.M."	43 30	39 GTO "C2"	102 X>Y?	48*LBL 11	15 3	78 "t * "
30 AVIEW	44 STO 06	40*LBL 00	103 -	49*LBL 05	16 STO 09	79 AVIEW
31 CF 01	45 45	41 FS? 04	104 ABS	50*LBL 15	17 1	80 RCL 00
32 SF 03	46 STO 03	42 GTO 01	105 FS?C 03	51 0	18 STO 11	81 CF 14
33 XEQ "DEP"	47 STO 05	43 RCL 02	106 CHS	52 RTN	19*LBL 00	82 -
34 FS? 04	48 STO 07	44 RCL 03	107 FS?C 02	53*LBL 09	20 "VAISSEAU: "	83 X<0?
35 GTO "C2"	49 RTN	45 +	108 0	54*LBL 02	21 ARCL 11	84 SF 03
36 FC? 07	50*LBL 99	46 RCL 00	109 ST+ IND 20	55*LBL 10	22 AVIEW	85 FC? 03
37 GTO "C2"	51 "GAGNE..."	47 RCL 01	110 ISG 20	56*LBL 04	23 PSE	86 SF 14
38 SF 03	52 AVIEW	48 +	111 GTO 04	57*LBL 03	24 " * "	87 ABS
39 XEQ "TIR"	53 BEEP	49 -	112 END	58*LBL 16	25 ARCL IND 08	88 X=0?
40 GTO "C2"	54 TONE 4	50 ABS		59 1	26 "t/"	89 SF 15
41*LBL 99	55 TONE 6	51 32		60 RTN	27 ARCL IND 09	90 9
42 "FIN"	56 TONE 8	52 X<>Y		61*LBL 12	28 "t * "	91 X>Y?
43 AVIEW	57 "FIN DU JEU"	53 X<=?		62*LBL 13	29 AVIEW	92 X<>Y
44 END	58 BEEP	54 SF 07	11:12 02/25	63*LBL 14	30 PSE	93 FS?C 03
	59 "BRAVO ..."	55*LBL 01	01*LBL "TIR"	64*LBL 06	31 PSE	94 CHS
	60 AVIEW	56 RCL 29	02 FS?C 03	65*LBL 07	32 1	95 ST- IND 11
	61 STOP	57 2	03 GTO 00	66*LBL 08	33 ST+ 11	96 .001
	62 END	58 *	04 FS? 08	67 -1	34 RCL 29	97 ST+ IND 11
		59 1000	05 GTO "C2"	68 RTN	35 RCL 11	98 RCL IND 11
		60 /	06 CLX	69*LBL 00	36 X>Y?	99 X<0?
		61 2.00002	07 "CIBLE A ?"	70 RCL 02	37 GTO 01	100 CF 04
		62 +	08 AVIEW	71 STO 23	38 2	101 FRC
		63 STO 14	09 CF 27	72 RCL 03	39 ST+ 08	
		64 RCL 29	10 PSE	73 STO 24	40 ST+ 09	
		65 3	11 PSE	74 RCL 04	41 GTO 00	
		66 *	12 SF 27	75 STO 25	42*LBL 01	
		67 1000	13 9	76 RCL 05	43 TONE 7	
		68 /	14 MOD	77 STO 26	44 TONE 9	
		69 3.00002	15 X=0?	78 RCL 06	45 TONE 8	
		70 +	16 GTO "C2"	79 STO 27	46 "TORPILLES"	
		71 STO 20	17 STO 11	80 RCL 07	47 AVIEW	
		72*LBL 02	18 8	81 STO 28	48 PSE	
		73 RCL 00	19 +	82 .001	49 "MOI"	

HP 41

01*LBL "INIT"	11:08 02/25	01*LBL "DEP"	02 "PROGRAMME DE"	03 "DEPLACEMENT"	04 FS?C 03	05 GTO 00	06 CF 27	07 " DEPLACEMENT"	08 AVIEW	09 PSE	10 "DU JOUEUR"
02 RCL 30		02 "PROGRAMME DE"	03 "DEPLACEMENT"	04 FS?C 03	05 GTO 00	06 CF 27	07 " DEPLACEMENT"	08 AVIEW	09 PSE	10 "DU JOUEUR"	
03 STO 29		03 "DEPLACEMENT"	04 FS?C 03	05 GTO 00	06 CF 27	07 " DEPLACEMENT"	08 AVIEW	09 PSE	10 "DU JOUEUR"		
04 0		04 FS?C 03	05 GTO 00	06 CF 27	07 " DEPLACEMENT"	08 AVIEW	09 PSE	10 "DU JOUEUR"			
05 STO 30		05 GTO 00	06 CF 27	07 " DEPLACEMENT"	08 AVIEW	09 PSE	10 "DU JOUEUR"				
06 1		06 CF 27	07 " DEPLACEMENT"	08 AVIEW	09 PSE	10 "DU JOUEUR"					
07 ST+ 19		07 " DEPLACEMENT"	08 AVIEW	09 PSE	10 "DU JOUEUR"						
08 ST+ 30		08 AVIEW	09 PSE	10 "DU JOUEUR"							
09 RCL 29		09 PSE	10 "DU JOUEUR"								
10 4		10 "DU JOUEUR"									
11 X=Y?											
12 GTO 99											
13 "TABLEAU: "											
14 ARCL 29											



Suite page 8

ALERTE ROUGE

TI-99 4/A BASIC ETENDU



Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

Les espions extra-terrestres tentent de s'enfuir de la Terre. Votre tâche est de les anéantir, mais n'en laissez pas passer un seul car les survivants reviendront pour détruire les monuments qui constituent le patrimoine terrestre. Alors, attention et bonne chance.

Pascal VOYAT

```
170 RANDOMIZE
180 CALL CLEAR : DISPLAY AT(10,9):"ALERTE ROUGE" : CALL KEY(0,A,B) : IF B=0 THEN EN 180
190 FOR I=500 TO 400 STEP -2 : CALL SOUND(20,I,0) : NEXT I
200 DISPLAY AT(15,3)BEEP:"VOULEZ-VOUS LES REGLES?" : ACCEPT AT(17,14)SIZE(L)VA LIDATE("ON")RDJ : IF RDJ="O" THEN CALL HCHAR(15,1,32,128) : GOTO 1730
210 !
220 ! DEFINITION ET COULEUR DES CARACTERES
230 !
240 CALL CLEAR : CALL COLOR(12,8,2,11,7,2,2,16,2,3,4,2,4,4,2,8,11,2,5,15,2,6,15,2,7,15,2) : FO=1
250 DATA 70383C2E07030100,54387C3838FEFF,7F7F7F7F7E7E7E7E,7E7E7E7E7E7E7E7E
260 FOR I=40 TO 43 : READ G$ : CALL CHAR(I,G$) : NEXT I
270 CALL CHAR(112,"0000081830303060",85,"502A1C3E7C8B5482")
280 DATA FFFFFFFF4E4E4E4E,FFE4E4E4FFFFFFE4E4,FF939393FFFF9292,BDFE7F7F7F7F7F7F
290 DATA FF57575757575757
300 FOR I=64 TO 68 : READ G$ : CALL CHAR(I,G$) : NEXT I
310 DATA 80C0E0F08FCFEFF,0000000000000000,7F,00000000000000FF
320 FOR I=72 TO 74 : READ G$ : CALL CHAR(I,G$) : NEXT I
330 DATA 00081C1C1C1C1C1C,1C1C3E3E3E3E3E3E,3E,3E7F7F6363E3C1C1,000000000000B0B0B0
340 DATA 010103070F1C3870,C180FFFFFF,C0C0E0F08FCFEFF,0000000000000000
350 FOR I=75 TO 82 : READ G$ : CALL CHAR(I,G$) : NEXT I
360 DATA 000103070F1F3F7F,80C0E0F1F9CFE,FF,0040E0F08FCFEFF,FFFFFFF7F7F7F7F7F7
370 DATA 9FCFE7F3F9CFE,80C0E0F08FCFE7E3F
380 FOR I=88 TO 93 : READ G$ : CALL CHAR(I,G$) : NEXT I
390 GOTO 820
400 !
410 ! STATUE DE LA LIBERTE
420 !
430 CALL HCHAR(21,5,112)
440 CALL HCHAR(22,5,40)
450 CALL HCHAR(22,6,41)
460 CALL HCHAR(23,6,42)
470 CALL HCHAR(24,6,43)
480 RETURN
490 !
500 ! TOUR EFFEL
510 !
520 CALL HCHAR(24,11,79)
530 FOR I=21 TO 23
540 CALL HCHAR(I,12,I+54)
550 NEXT I
560 CALL HCHAR(24,12,80)
570 CALL HCHAR(23,13,78)
580 CALL HCHAR(24,13,81)
590 RETURN
600 !
610 ! COLISEE
620 !
630 CALL HCHAR(23,17,64)
```

```
640 CALL HCHAR(23,18,72)
650 CALL HCHAR(23,19,73)
660 CALL HCHAR(23,20,74)
670 FOR I=17 TO 20
680 CALL HCHAR(24,I,1+48)
690 NEXT I
700 RETURN
710 !
720 ! PYRAMIDES D'EGYPTE
730 !
740 CALL HCHAR(23,25,88)
750 CALL HCHAR(23,26,89)
760 CALL HCHAR(23,27,90)
770 CALL HCHAR(24,24,88)
780 CALL HCHAR(24,25,91,2)
790 CALL HCHAR(24,27,92)
800 CALL HCHAR(24,28,93)
810 RETURN
820 CALL CLEAR
830 CALL SCREEN(2)
840 GOSUB 430
850 GOSUB 520
860 GOSUB 630
870 GOSUB 740
880 CALL CHAR(44,"18183C3C7E7E7E7E7E")
890 CALL CHAR(69,"00000018180000007038181C1C183870")
900 CALL CHAR(86,"18183C3C7E7E7E7E7E",113,"1818183C7E7E7E7E7E")
910 CALL CHAR(114,"18DB7E3C18181818")
920 CALL CHAR(120,"1818181818181818")
930 FOR I=3 TO 20 : CALL SPRITE(I,69,1,2,INT(142*RDND)+16,INT(240*RDND)+8) : NEXT I
940 CALL SPRITE(28,70,12,48,224)
950 CALL SPRITE(81,86,16,152,128) : ATT=0
960 !
970 ! PREMIERE PARTIE
980 !
990 FOR J=1 TO 30
1000 V=INT(22*RDND)+5
1010 CALL SPRITE(2,113,7,152,V*8,-16,0)
1020 CALL POSITION(2,Y2,X2) : IF Y2<30 THEN ATT=ATT+1 : GOTO 1140
1030 CALL JOYST(1,A,0) : CALL KEY(1,K,0)
1040 IF K<>18 THEN 1120 ELSE CALL POSITION(1,Y1,X1) : X1=INT((X1+4)/8)+1
1050 CALL MOTION(1,0,0) : IF X1>32 THEN 1120 : CALL LOCATE(1,152,X1*8-6) : CALL VCHAR(4,X1,120,K-2)
1060 CALL SOUND(10,1800,0)
1070 CALL VCHAR(4,X1,32,K-2)
1080 IF X1<>V+1 THEN 1120
1090 CALL SOUND(200,-7,0)
1100 CALL MOTION(2,0,0) : CALL PATTERN(2,85) : FOR TPS=1 TO 10 : NEXT TPS : CALL DELSPRITE(2)
1110 PTS=PTS+10 : DISPLAY AT(2,13):PTS : GOTO 1140
1120 CALL MOTION(1,0,A*4)
1130 GOTO 1020
1140 NEXT J : CALL DELSPRITE(2) : CALL MOTION(1,0,0) : CALL LOCATE(1,152,128)
1150 FOR I=30 TO 0 STEP -1
1160 CALL SOUND(100,200,I)
1170 NEXT I : FO=FO+.5
1180 IF ATT=0 THEN PTS=PTS+500 : DISPLA
```

```
Y AT(2,13)BEEP:PTS : GOTO 990
1190 !
1200 ! DEUXIEME PARTIE
1210 !
1220 FOR X=1 TO INT(ATT*FO) : GOSUB 1390
1230 W=INT(25*RDND)+3
1240 CALL SOUND(200,-7,0) : GOTO 1590
1250 CALL SPRITE(2,114,7,40,W*8,INT(RND*4)+8,INT(RND*20)+8)
1260 CALL JOYST(1,A,0) : CALL KEY(1,K,0)
1270 CALL COINC(1,2,8,BOUM) : IF BOUM=-1 THEN CALL SOUND(200,-7,0) : GOTO 1590
1280 IF K<>18 THEN 1490 ELSE CALL POSITION(1,Y1,X1) : X1=INT((X1+4)/8)+1 : CALL MOTION(1,0,0) : IF X1>32 THEN 1490 ELSE CALL LOCATE(1,152,X1*8-6)
1290 CALL VCHAR(4,X1,120,K-2)
1300 CALL SOUND(10,1800,0) : CALL POSITION(2,Y2,X2) : X2=INT((X2+4)/8)+1
1310 CALL VCHAR(4,X1,32,K-2)
1320 IF Y2>152 THEN 1490 ELSE IF X1<>X2 THEN 1490
1330 CALL SOUND(200,-7,0)
1340 CALL MOTION(2,0,0) : CALL PATTERN(2,85) : FOR TPS=1 TO 10 : NEXT TPS : CALL DELSPRITE(2)
1350 PTS=PTS+15
1360 DISPLAY AT(2,13):PTS
1370 NEXT X
1380 GOSUB 1390 : GOTO 1470
1390 FOR I=1 TO 32
1400 CALL GCHAR(24,I,8)
1410 IF B<>32 THEN RETURN
1420 NEXT I
1430 GOTO 1590
1440 !
1450 ! NOUVEAU BATIMENT
1460 !
1470 NOV=INT(RND*4)+1 : IF NOV=1 THEN GOSUB 430 : GOTO 870 ELSE IF NOV=2 THEN GOSUB 520 : GOTO 870
1480 IF NOV=3 THEN GOSUB 630 : GOTO 870 ELSE GOSUB 740 : GOTO 870
1490 CALL COINC(1,2,8,BOUM) : IF BOUM=-1 THEN CALL SOUND(200,-7,0) : CALL MOTION(1,0,0,2,0,0) : CALL PATTERN(1,85,2,85) : GOTO 1590
1500 CALL MOTION(1,0,A*4)
1510 CALL POSITION(2,Y2,X2) : IF Y2<176 THEN 1260
1520 CALL MOTION(2,0,0) : CALL PATTERN(2,85) : FOR TPS=1 TO 10 : NEXT TPS
1530 CALL SOUND(200,-7,0) : IF X2<16 OR X2>240 THEN CALL SOUND(500,110,0,-8,0) : CALL DELSPRITE(2) : GOTO 1370
1540 CALL SOUND(500,110,0,-8,0) : X2=INT(X2/8) : CALL VCHAR(21,X2,32,4) : CALL VCHAR(21,X2+1,32,4) : CALL VCHAR(21,X2+2,32,4)
1550 CALL DELSPRITE(2) : GOTO 1370
1560 !
1570 ! MUSIQUE FINALE
1580 !
1590 FOR TPS=1 TO 10 : NEXT TPS : CALL DELSPRITE(1,2) : FOR I=300 TO 800
1600 CALL SOUND(10,I,0)
1610 NEXT I
1620 !
1630 ! FIN DU JEU
```

```
1640 !
1650 CALL DELSPRITE(ALL) : CALL CLEAR : CALL SCREEN(8) : CALL CHARSET : PTS,FO=0
1660 DISPLAY AT(11,5):"UNE AUTRE PARTIE ?" : ACCEPT AT(13,15)BEEP SIZE(1)VALIDATE("ON")NOUV : IF NOUV="O" THEN RUN ELSE CALL CLEAR
1670 END
1680 !
1690 ! *****
1700 ! REGLE DU JEU
1710 ! *****
1720 !
1730 FOR I=1 TO 20 : DISPLAY AT(15,1) : DISPLAY AT(15,3):"30 OVNIS" : NEXT I
1740 DISPLAY AT(15,12):"PRISONNIERS DE LA TERRE TENTENT DE S'ECHAPPER"
1750 FOR I=1 TO 20 : DISPLAY AT(20,1) : DISPLAY AT(20,3):"10 POINTS" : NEXT I
1760 DISPLAY AT(20,13):"PAR VAISSEAU" : "ABATTU PAR VOTRE LASER"
1770 CALL KEY(0,KEY,STAT) : IF STAT=0 THEN EN 1770 : CALL HCHAR(15,1,32,320)
1780 FOR I=1 TO 20 : DISPLAY AT(15,1) : DISPLAY AT(15,3):"500 POINTS" : NEXT I
1790 DISPLAY AT(15,15):"SI TOUS SONT" : "DETRUITS"
1800 FOR I=1 TO 20 : DISPLAY AT(20,1) : DISPLAY AT(20,3):"LES RESCAPES" : NEXT I
1810 DISPLAY AT(20,16):"MULTIPLIES" : "PAR UN FACTEUR GRANDISSANT"
1820 DISPLAY AT(24,1):"REVIENNENT DETRUIRE LA TERRE" : CALL KEY(0,KEY,STAT) : IF STAT=0 THEN 1820
1830 CALL HCHAR(15,1,32,320) : FOR I=1 TO 20 : DISPLAY AT(15,1) : DISPLAY AT(15,3):"15 POINTS" : NEXT I
1840 DISPLAY AT(15,13):"PAR KAMIKAZE" : "DETRUIT" : FOR I=1 TO 20 : DISPLAY AT(20,1) : DISPLAY AT(20,3):"TOUTE COLLISION" : NEXT I
1850 DISPLAY AT(20,20):"ENTRE LE" : "LASER ET UN ENNEMI TERMINE" : "LA PARTIE"
1860 CALL KEY(0,KEY,STAT) : IF STAT=0 THEN EN 1860 : CALL HCHAR(15,1,32,320)
1870 FOR I=1 TO 20 : DISPLAY AT(15,1) : DISPLAY AT(15,3):"TERRE DETRUITE" : NEXT I
1880 DISPLAY AT(15,18):"TERMINE" : "EGALEMENT LA PARTIE" : FOR I=1 TO 20 : DISPLAY AT(20,1) : DISPLAY AT(20,3):"PARTIE PROLONGEE" : NEXT I
1890 DISPLAY AT(20,20):"LORSQUE" : "TOUS LES KAMIKAZES SONT" : "DETRUITS"
1900 CALL KEY(0,KEY,STAT) : IF STAT=0 THEN EN 1900 : CALL HCHAR(15,1,32,320)
1910 FOR I=1 TO 20 : DISPLAY AT(15,1) : DISPLAY AT(15,3):"MONUMENT RECONSTRUIT" : NEXT I
1920 DISPLAY AT(17,1):"0/1/2 A CHAQUE PROLONGEMENT" : "DE PARTIE"
1930 FOR I=1 TO 20 : DISPLAY AT(22,1) : DISPLAY AT(22,9):"BONNE CHANCE" : NEXT I
1940 CALL KEY(0,KEY,STAT) : IF STAT=0 THEN EN 1940 ELSE 240
```

LE LABYRINTHE HANTE

Votre but est de traverser un labyrinthe en subissant (victorieusement) un certain nombre d'épreuves (tirées aléatoirement). Pour sortir du labyrinthe, il faut acquérir un nombre de points minimum (30 au niveau 1, 50 au niveau 2). Bonne chance, et bonne traversée!

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

P.Jérôme JEHEL

La mémoire doit être vide lorsque vous entrez le programme. Six types d'épreuves sont possibles:

- Compter le nombre de fois où l'apparaît.
- Déviser si l'ordinateur a choisi 1, 2 ou 3 lorsque \$\$\$ apparaît à l'écran.
- Si !!!!+ 5 vient à l'écran, vous gagnez 5 points sans risque.
- Si une bestiole se montre, indiquez sa position (en nombre de caractères) à partir de la gauche de l'écran.
- 7, 9, 0 ou . à l'écran? Tapez la même chose en un minimum de temps.
- Pi apparaît à gauche ou à droite, aléatoirement, comptez et comptez juste...

```
51: L CLEAR : DIM B$(1)
52: *24: GOSUB "D"
53: T$="000":S$="000":R=59452: POKE R+8:0
54: WAIT 100: CALL 87840
55: PRINT "LE LABYRINTHE HANTE"
56: CALL 87835: INPUT "F"
57: ORCE(1/2)? : IF G=1 THEN 21
58: POKE R+8:0:N=5:K=30:
59: L=20:M=15:S=50:R$=B$
60: PAUSE "50*POINTS A ATEINDRE": GOTO 25
61: POKE R+8:0:N=10:K=50
62: L=35:M=25:S=30:R$=T
63: PAUSE "30*POINTS A ATEINDRE"
64: PRINT "RECORD A BATTRE":R$: RANDOM IC=RND 18: PRINT "NB. D
```

```
55: "L" = RND 18: FOR I=1 TO F: D=RND 3: ON D GOTO 60:61:62
60: WAIT K: PRINT " 0" : GOTO 65
61: WAIT L: PRINT " 0" : GOTO 65
62: WAIT M: PRINT " 0" : GOTO 65
63: NEXT I
70: CALL 7835: INPUT "CO"
71: MBLEN DE 97:1H: CALL 87828
75: IF H=F LET N=N+F:
80: N=N-F: RETURN
81: REM *****
82: REM * ETAPE 2
83: REM *****
85: "2" FOR I=1 TO 4:
86: CALL 87828: CALL 87840: NEXT I: PAUSE "8"
87: S$="": D=RND 3: INPUT "COMBIEN(1/2/3)?":H
90: IF H=D LET N=N+2: RETURN
95: N=N/2: RETURN
96: REM *****
```

```
97: REM * ETAPE 3
98: REM *****
100: "3" FOR I=1 TO 10:
101: CALL 87848: CALL 87835: NEXT I: PAUSE "1"
102: S$="": N=N+S: FOR I=1 TO 5: CALL 87871: NEXT I
105: RETURN
106: REM *****
107: REM * ETAPE 4
108: REM *****
110: "4"Z=RND 24:Y=RND 24
115: FOR I=1 TO 5: CALL 87848: NEXT I: CALL 87872: PAUSE LEFT$(B$(8)-Z-1)+MID$(B$(1),Y,1)
120: WAIT 50: CALL 87835: PRINT "OU ETAIT DONC": INPUT " CETTE BESTIOLE?":H: CALL 87828
125: IF H=Z LET N=N+4Z: GOTO 135
130: N=N-3Z
135: RETURN
136: REM *****
137: REM * ETAPE 5
138: REM *****
```



PC 1251

```
140: "5"0$="70*9":Y=RND 4: FOR I=1 TO 5:
141: CALL 87831: NEXT I: WAIT K+50: PRINT MID$(0$+Y,1):P$=INKEY$
145: IF P$=MID$(0$+Y,1) LET N=N+(L/2): GOTO 155
150: N=N-(L/2)
155: RETURN
156: REM *****
157: REM * ETAPE 6
158: REM *****
160: "6" D=RND 11: FOR I=1 TO D: F=RND 2
165: ON F GOSUB 166:167: NEXT I: CALL 87872: INPUT "COMBIEN DE ?":H: GOTO 170
166: WAIT 30: PRINT "I": RETURN
167: WAIT 30: PRINT "I"
170: IF H=D LET N=N+2D: GOTO 180
175: N=N-18
180: RETURN
185: NEXT J: WAIT 90
190: IF G=1 THEN IF N>VAL T$ GOSUB "A"
195: IF G=2 THEN IF N>VAL B$ GOSUB "B"
200: IF N=S THEN "C"
```

```
205: FOR I=1 TO 5: CALL 87848: NEXT I
210: PRINT "QUEST LE CHEC": SCORE="IN
215: INPUT "UNE AUTRE PARTIE(O/N)?":P$
220: IF P$="O" THEN 18
225: CALL 87848: PAUSE "A BIENTOT..."
230: END
235: "A" CALL 87848: BEEP 1: PAUSE "LE RECORD EST BATTU!!!": CALL 87835
240: PRINT "ANCIEN RECORD": FORCE="IT$
245: FOR I=1 TO 5: CALL 87835: PAUSE "SCORE=RECORD ACTUEL=":IN: NEXT I
250: AS=STR$(N): FOR I=1 TO 3: POKE (47188+I): PEKE (58848+I): NEXT I
255: RETURN
260: "B" CALL 87835: BEEP 2: PAUSE "LE RECORD EST BATTU!!!"
265: PRINT "ANCIEN RECORD": FORCE="IB$: CALL 87848
270: FOR I=1 TO 5: CALL 87848: PAUSE "SCORE=RECORD ACTUEL=":IN: NEXT I
```

```
275: AS=STR$(N): FOR I=1 TO 3: POKE (47189+I): PEKE (58848+I): NEXT I
280: RETURN
285: "C" BEEP 2: CALL 87848: CALL 87835: PRINT "BRAVO!!!": CALL 87835: PRINT "LA FIN DU LABYRINTHE": CALL 87872
290: PRINT "EST ATTEINTE": SCORE="IN: GOTO 215
305: REM *****
306: REM * CREATION DES *
307: REM * BESTIOLES *
308: REM *****
310: "D" DATA 1:2:3:4:5:6:7:8:9:10:11:12:13:14:15:23:58:59:61:61:62:63:76:77
315: FOR I=1 TO 24: READ U: POKE (58615+I):U: NEXT I: RESTORE
320: B$(8)=" "
325: RETURN
330: REM 2496 OCTETS
```

ILS SONT TOUS LA !

Retrouvez chez vous les super-stars des jeux d'arcade d'ATARI, ils sont tous là : des célébrités PAC-MAN ou GALAXIAN jusqu'aux récents JUNGLE HUNT ou POLE POSITION. Le graphisme, les couleurs, la rapidité : tout y est, il ne manque que le monnayeur et l'ambiance enfumée des cafés !

**ET TOUJOURS
10 % DE REMISE
POUR LES ABONNÉS !**

PORT GRATUIT !



GALAXIAN
D'innombrables hordes d'extra-terrestres en rang d'oignons se pressent sur tous les écrans de tous les ordinateurs du monde pour se faire descendre par des tirs de laser implacables, ils sont tous des enfants de SPACE INVADERS et de GALAXIAN, mais qui a jamais fait mieux que les escadrons de GALAXIAN qui attaquent de tous côtés et obéissent à un chef ? A bas le rectiligne !



DIG-DUG
DIG-DUG, le petit mineur, n'a que son scaphandre et sa pompe à vélo pour anéantir Pooka - la taupe hargneuse - en la gonflant d'air jusqu'à ce qu'elle éclate. Mais Fygar le dragon et ses frères cracheurs de feu sont aussi là pour l'empêcher de récupérer les fruits qui parsèment le sous-sol. Peut-être arrivera-t-il à les écraser avec des rochers ?



CENTIPEDE
La commande par boule qui actionne ce jeu dans les cafés est difficile à manipuler. Avec un joystick ou même avec le clavier le jeu est encore plus attrayant : Les mille-pattes zigzaguent à travers l'écran, la puce diabolique sème des champignons partout face à votre pulvérisateur de DDT, sans oublier les araignées sauteuses et les scorpions venimeux !



ROBOTRON
Plus on avance dans les tableaux du jeu et plus il y a de monde pour vous attaquer et, comme il faut se déplacer et choisir la direction de tir de votre anti-robot laser gun avec le même joystick, il vous faudra un grand entraînement pour arriver aux 25.000 points qui vous donneront droit à une vie supplémentaire.



DEFENDER
Difficile de prévoir d'où va venir le coup, du haut, du bas, de la droite, de la gauche ? Lequel des 14 ennemis présents va attaquer le premier ? Dois-je aller en avant ou en arrière, accélérer ou freiner, voler en rase-mottes ou zigzaguer ? Utiliser mes lasers ou une de mes trois smart bombs ? Aussi dur de gagner que sur l'original même avec le scanner !



MS. PAC-MAN
La petite amie de PAC-MAN a beau avoir un faveur rose dans les cheveux et user de tous ses charmes, elle n'en a pas moins les pires ennuis avec les quatre fantômes qui la poursuivent. Et il lui faut, elle aussi, errer dans un labyrinthe en croquant des pastilles d'énergie bleues. Ce n'est pas une vie, même pour un glouton femelle !

MOON PATROL
Qui ne connaît la petite jeep bondissante au-dessus des cratères, pulvérisant les rochers, abattant les météorites, évitant mines, tanks, ovnis et plantes carnivores ? Deux niveaux : novice et expert de 26 étapes chacun. Tous les 10.000, 30.000 et 50.000, vous gagnez un véhicule de patrouille supplémentaire. Objectif : protection planète Lune !



DONKEY KONG
Mario, le charpentier, essaie désespérément d'arracher sa fiancée des pattes de Donkey Kong, le gorille géant qui la retient captive tout en haut d'un amas de poutrelles brisées. Il lui faut affronter des cascades de tonneaux, démonter des rivets, emprunter des ascenseurs fous ou encore errer dans un dédale de tapis roulants charriant des baquets de sable. Dur, dur !



JUNGLE HUNT
Sauter d'une liane à l'autre, dépouiller des crocodiles, se faufiler sous des blocs de pierre, enjamber des éboulements et affronter de sauvages cannibales alors que vous n'étiez qu'un amoureux transi et oisif ? C'est peut-être la vue de votre petite amie en train de commencer à cuire dans cette marmite qui vous a changé ainsi !



STARGATE
Plus rapide, plus difficile que DEFENDER, presque injouable ! Les ennemis sont innombrables, plus rapides et plus surnois les uns que les autres et l'hyper-espace n'arrange pas les choses, elle ne fait que retarder votre désintégration ! Espérons que vous arriverez tout de même à sauver quelques-uns des humanoïdes qui comptent sur vous pour rentrer chez eux !



POLE POSITION
D'abord les essais pour savoir où sera placé votre bolide sur la grille de départ, puis c'est la course proprement dite, virages serrés, crissements de pneus et accidents avec voitures en flamme ! Graphisme, couleurs et trois dimensions, la star des jeux de cafés ! Trois niveaux de difficulté, deux vitesses et des compteurs partout !



JOUST
A califourchon sur une autruche, une lance à la main, vous combattez les buzardiers sauteurs, chasseurs et seigneurs. Mais ne croyez surtout pas que gagner une bataille suffit, les vaincus pondent des œufs de frustration qui sont encore plus dangereux si vous avez le malheur de les laisser éclore. La joute est ouverte !



PAC-MAN
Le seul, l'unique, l'incomparable : toujours copié, jamais égalé ! 19 tableaux différents, de la cerise à la clé en passant par les citrons et les cloches. Blinky le rapide, Pinky le surnois, Inky le malin et Clyde qui vous coupe le passage, vous attendent. Si vous atteignez 10.000 points vous gagnez un tour gratuit et le record du monde est à battre !

TOUS LES JEUX FONCTIONNENT AVEC LE CLAVIER OU AVEC LES MANETTES DE JEU.

TABLEAU RECAPITULATIF DES PRIX (PORT COMPRIS)

TITRES	PAC-MAN	CENTIPEDE	JUNGLE HUNT	POLE POSITION	GALAXIAN	MS. PAC-MAN	MOON PATROL	JOUST	DIG DUG	DONKEY KONG	ROBOTRON	DEFENDER	STARGATE
VIC 20 (MODULE)	315	355	335	355	335	355			355	315	335	335	335
COMMODORE 64 (MODULE)	345	395	365	395	365	395	345	395	345			365	365
T.I. 99/4A (MODULE)	330		345	375			375		375		345		345
APPLE II (DISK)	380	430	400	430	400	435	380	435	380			405	405

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER :
SHIFT EDITIONS, 27, rue du Gal Foy 75008 PARIS

Nom/Prénom _____
 Adresse _____
 Ville _____ Code postal _____

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qté	Montant
TOTAL				
REDUCTION 10 % SPECIAL ABONNES A DEDUIRE				
N° ABONNE (obligatoire)				
MONTANT à payer				

date de la commande : _____
 Prix valable pour le matériel en stock, une semaine à partir de la Date de parution. En cas de rupture de stock, chèque renvoyé sous huitaine.

CHASSEUR SPATIAL

Vous êtes dans un chasseur spatial à la poursuite d'un ennemi. Vous pilotez votre vaisseau grâce au joystick ou au clavier.

Marc RIOUX

Le programme a été écrit sur un VIC 20 de base mais peut tourner sur les autres versions. Le jeu se déroule en plein écran, d'où l'astuce des lignes 250 à 267. L'original est conçu pour le joystick, mais vous avez ci-dessous les modifications à apporter pour jouer au clavier.

```
290 GETA#="POKE650,128
300 IFA#="S"THENY=Y+1
320 IFA#="E"THENX=X-1
340 IFA#="3"THENY=Y-1
360 IFA#="M"THENX=X+1
380 IFA#="O"THENF=32:S=0:M=M+1:REM VOIRE1410
```

READY.

```
1410 IFX>10ANDX<14ANDY>13ANDY<17AND#="" THENGOSUB5000:GOTO275
```

READY.

```
5 POKE56126:POKE52,26:CLR
10 POKE36879,202
20 PRINT"CHASSEUR SPATIAL"
30 PRINT"POUR TOUTES LES CONFIRMATIONS DU VIC."
40 PRINT"VOULEZ-VOUS CONSULTER LA REGLE DU JEU (O/N)?"
50 WAIT198,1:GETA#="O"THENGOSUB5000
60 IFA#="N"THENPRINT"O"
70 PRINT"VOUS AVIEZ UN AVION VA DE COL-LE... "
80 FORI=0TO400:NEXT
90 PRINT"
98 REM GRAND ECRAN 26*32
100 POKE36864,6:REM MARGE DE GAUCHE
110 POKE36865,26:REM MARGE DU HAUT
120 POKE36866,26:REM NOMBRE DE COLONNES
130 POKE36867,64:REM NOMBRE DE RANGEES #2
140 POKE36869,PEEK(36869)AND15OR224
150 POKE36866,PEEK(36866)AND127OR128
160 POKE648,26:POKE36879,110:G=6656:CO=38400
200 REM COULEUR EN BLANC
250 FORI=0TO831
255 POKEG+I+10,0
260 POKEG+I,32:POKE37888,32
265 POKECO+I,1:POKE37888+I,1
267 NEXT
269 REM INITIALISATION ET JEU
271 TI#="000000":M=100
273 REM COORDONNEES OISEAU
```



Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.



VIC 20

```
275 X=INT((COS(RND(1)*PI)+1)*13):Y=INT((COS(RND(1)*PI)+1)*16)
280 POKE37154,127:POKE36878,15
290 A=PEEK(37151):B=PEEK(37152)
300 IFAAND4THENY=Y+1
320 IFAAND16THENX=X-1
340 IFAAND8THENY=Y-1
360 IFAAND128THENX=X+1
380 IFAAND32THENF=32:S=0:M=M+1
400 POKEG+375,112:POKEG+376,66:POKEG+377,110
410 POKEG+401,64:POKEG+402,F:POKEG+403,64
420 POKEG+427,109:POKEG+428,66:POKEG+429,125
1385 Y=Y+INT(RND(1)*2)*(-1):TINT(RND(1)*2)
1386 X=X+INT(RND(1)*2)*(-1):TINT(RND(1)*2)
1400 FORI=0TO2:POKEG-1+AX+AY*26+I,32:NEXT
1405 IFV<0THENY=0
1406 IFV>31THENY=31
1407 IFX<0THENX=0
1408 IFX>25THENX=25
1410 IFX>10ANDX<14ANDY>13ANDY<17AND#="" THENGOSUB5000:GOTO275
1440 POKE36874,130:POKE36874,0
1450 XY=G+X+Y*26:POKEY=Y-1,D1:POKEY,Y,90:POKEY,Y+1,D2
1460 IFD=0THEND1=112:D2=110:D3=1:D3=1:GOTO1510
1470 IFD=1THEND1=64:D2=64:D3=D+D3:GOTO1510
1480 D1=109:D2=125:D3=-1
1510 M=M-1
1515 PRINT"RIGHT(TI,3),C"
1520 AX=X:AY=Y:F=81:POKE36877,S:S=220
1523 IFM<0THEN1530
1525 IFTI#="000201"GOTO290
1530 PRINT"SCORE="C" RECORD="
1533 REMFIN DE PARTIE
1535 PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE SVP":REM 15"X" ET 8"M
1540 WAIT198,1:POKE198,0:PRINT"O":C=0:GOTO271
4000 REM TIR
5000 POKEG+402,86:POKE36877,175:FORI=0TO2000:NEXT:POKE36877,0
5010 C=C+1:FORI=0TO500:NEXT:M=M-1:RETURN
6000 PRINT"REGLE DU JEU"
6010 PRINT"VOUS ETES DANS UN CHASSEUR DES ARMEES DE L'UNION INTERGALACTIQUE POUR LA PAIX."
6020 PRINT"QUAND VOUS INDIQUEZ UNE DIRECTION LE CHASSEUR L'EXECUTE;"
6030 PRINT"COMME VOUS ETES DEDANSVOUS VOYEZ LE VAISSERUENNEI ALLER;"
6040 PRINT" DANS LE SENS INVERSE."
6050 PRINT"EN AVION ON TIRE LE MANCHE POUR MONTER ON LE Pousse POUR DESCEN-DR E."
6060 PRINT"ON FAIT FEU QUAND L'OISEAU EST DANS LE VISUEUR."
6100 PRINT" PRESSEZ UNE TOUCHE ":WAIT198,1
6190 PRINT"O"
6200 RETURN
```

READY.

Suite de la page 3

HP 41

- 194 GTO *C2*
- 195+LBL 03
- 196 "VOUS"
- 197 AVIEW
- 198 PSE
- 199 FS? 47
- 200 CF 08
- 201 FS? 08
- 202 GTO 60
- 203 "I : AUCUNE"
- 204 AVIEW
- 205 0
- 206 STO 21
- 207 STO 22
- 208 RTN
- 209+LBL 60
- 210 CF 15
- 211 "I: "
- 212 RCL 21
- 213 ABS
- 214 ARCL X
- 215 "I/ "
- 216 RCL 22
- 217 ABS
- 218 ARCL X
- 219 AVIEW
- 220 PSE
- 221 RCL 21
- 222 ENTER+
- 223 ABS
- 224 INT
- 225 STO 14
- 226 RDN
- 227 FRC
- 228 I E3
- 229 *
- 230 STO 13
- 231 FRC
- 232 10
- 233 *
- 234 X=0?
- 235 SF 15
- 236 RCL 13
- 237 INT
- 238 X<0?
- 239 SF 03
- 240 FS? 03
- 241 SF 14
- 242 X=0?
- 243 9
- 244 X=0?
- 245 SF 15
- 246 FS? 03
- 247 CHS
- 248 RCL 21
- 249 ABS
- 250 INT
- 251 +
- 252 RCL 21
- 253 FRC
- 254 ABS
- 255 +
- 256 X<0?
- 257 CF 08
- 258 FS? 03
- 259 CHS
- 260 STO 21
- 261 I E-4
- 262 FS?C 03
- 263 CHS
- 264 ST+ 21
- 265 SF 13
- 266 XEQ "VERIF"
- 267 CF 13
- 268 RCL 22
- 269 ENTER+
- 270 ABS
- 271 INT
- 272 STO 14
- 273 RDN
- 274 FRC
- 275 I E3
- 276 *
- 277 STO 13
- 278 FRC
- 279 10
- 280 *
- 281 X=0?
- 282 SF 15
- 283 RCL 13
- 284 INT
- 285 X<0?
- 286 SF 03
- 287 FS? 03
- 288 SF 14
- 289 X=0?
- 182 1000
- 183 *
- 184 5
- 185 X<Y?
- 186 CF 04
- 187 SF 03
- 188 SF 13
- 189 FS? 04
- 110 XEQ "VERIF"
- 111 CF 03
- 112 CF 13
- 113 RCL IND 12
- 114 INT
- 115 STO 14
- 116 RCL 01
- 117 -
- 118 X<0?
- 119 SF 03
- 120 FC? 03
- 121 SF 14
- 122 ABS
- 123 X=0?
- 124 SF 15
- 125 9
- 126 X<Y?
- 127 X<Y
- 128 FS?C 03
- 129 CHS
- 130 ST- IND 12
- 131 .001
- 132 ST+ IND 12
- 133 RCL IND 12
- 134 X<0?
- 135 CF 04
- 136 FRC
- 137 1000
- 138 *
- 139 5
- 140 X<Y?
- 141 CF 04
- 142 SF 03
- 143 FS? 04
- 144 XEQ "VERIF"
- 145 FS? 10
- 146 GTO 77
- 147 CF 09
- 148 CF 03
- 149 CF 14
- 150 2
- 151 ST+ 11
- 152 ST+ 12
- 153 RCL 29
- 154 24
- 155 +
- 156 RCL 11
- 157 X<Y?
- 158 GTO 13
- 159 GTO 03
- 160+LBL 77
- 161 CF 10
- 162 CF 09
- 163 TONE 9
- 164 TONE 7
- 165 TONE 5
- 166 TONE 7
- 167 BEEP
- 168 "BOOOUUMH..."
- 169 AVIEW
- 170 TONE 0
- 171 TONE 0
- 172 TONE 0
- 173 TONE 0
- 174 TONE 0
- 175 FS? 03
- 176 "DESOLE..."
- 177 FC? 03
- 178 "BRAVO..."
- 179 AVIEW
- 180 PSE
- 181 "DESINTEGRE..."
- 182 AVIEW
- 183 PSE
- 184 PSE
- 185 FS?C 03
- 186 OFF
- 187 CF 08
- 188 1
- 189 ST+ 30
- 190 ST- 29
- 191 RCL 29
- 192 X=0?
- 193 XEQ "INIT"

FORMULE 1

Le circuit défile à une allure vertigineuse sous les roues de la voiture de course que vous pilotez avec brio. Vos réflexes seront-ils suffisants pour vous éviter une collision avec vos adversaires? Le mode d'emploi ainsi que votre permis de conduire, sont dans le programme.

Dominique BAILLEUL

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

TRS 80

```
1 *****
2 LES REMARQUES NE SONT PAS *****
3 INDISPENSABLES POUR L'EXE- *****
4 CUTION DU PROGRAMME. *****
5 *****
6 CLS:CLEARR1000:X1=162:X2=225:X3=290:X4=354:X5=419:X6=482:X7=546:X8=610:X9=674:X
7 A=730:X0=802:XC=866
8 SC=0:TPS=60:TI=20
9 B=159:P1=720
10 H#="STRING$(8,1):POKE16526,240:POKE16527,127:FORI=0TO14:READM:POKE32752+I,M:HE
11 XT1
12 DATA285,127,10,175,69,16,254,238,1,211,253,37,32,246,201
13 8
14 ***** MA VOITURE *****
15 T#="CHR$(129):A#="CHR$(140):"_"+"CHR$(188):"_"+"CHR$(140)+CHR$(26)+STRING$(6,24)
16 +CHR$(143):"_"+"CHR$(131)+CHR$(131)+CHR$(131):"_"+"CHR$(143)
17 12 A#="T#+CHR$(140):"_"+"CHR$(188):"_"+"CHR$(140)+T#+CHR$(26)+T#+STRING$(11,24)+
18 T#+CHR$(143):"_"+"CHR$(131)+CHR$(131)+CHR$(131):"_"+"CHR$(143)+T#
19 T1#="STRING$(5,128)+CHR$(26)+STRING$(6,24)+STRING$(7,128)
20 17
21 ***** VOITURE A L'HORIZON *****
22 A1#="CHR$(144)
23 ***** VOITURE A L'HORIZON N2 *****
24 A2#="CHR$(184)+CHR$(144)
25 37
26 ***** VOITURE DU MILIEU N3 *****
27 A3#="CHR$(176)+CHR$(188)+CHR$(176)
28 47
29 ***** VOITURE SUITE N4 *****
30 A4#="CHR$(136):"_"+"CHR$(143):"_"+"CHR$(132)
31 59
32 ***** EXPLOSIONS *****
33 61
34 E#="STRING$(6,108)+CHR$(176)+CHR$(26)+STRING$(9,24)+CHR$(152)+CHR$(163)+CHR$(1
35 +CHR$(176)+CHR$(198)+CHR$(188)+CHR$(176)+CHR$(175)+CHR$(150)+CHR$(164)
36 67 E#="STRING$(7,128)+CHR$(26)+STRING$(9,24)+STRING$(11,128)
37 99
38 ***** TRACE DE L'HORIZON *****
39 101
40 102
41 H#="STRING$(64,"_")
42 110
43 111
44 ***** TRACE DE LA ROUTE *****
45 121
46 122
```



```
130 P#="CHR$(46)
132 B#="CHR$(39)
135 GOTO6000
139 '
140 ***** AFFICHAGE DE LA ROUTE *****
142 CLS
143 PRINT(64,H#)
144 PRINT(161,P#):PRINT(163,P#):PRINT(224,P#):PRINT(229,P#):PRINT(287,P#):PRINT(
145 293,P#):PRINT(350,P#):PRINT(358,P#):PRINT(413,P#):PRINT(423,P#):PRINT(476,P#):PR
146 INT(488,P#):PRINT(539,P#):PRINT(553,P#):PRINT(602,P#):PRINT(610,P#):PRINT(665,P#
147 ):PRINT(683,P#)
148 PRINT(728,P#):PRINT(748,P#):PRINT(791,P#):PRINT(813,P#):PRINT(854,P#):PRINT(
149 878,P#):PRINT(917,P#):PRINT(943,P#)
1500 PRINT(91,T1#+A#+T1#):GOSUB3000
1590 '
1591 '
1592 '
1593 ***** AFFICHAGE DES VOITURES ADVERSES *****
1594 '
1595 '
1600 POKE32763,37:PRINT(X1,A1#):GOSUB3000:Y=USR(1000):PRINT(X1,T#):PRINT(X2,A1#):
1610 GOSUB3000:Y=USR(950):PRINT(X2,T#):PRINT(X3,A2#):GOSUB3000:Y=USR(900)
1620 PRINT(X3,T#+T#)
1630 PRINT(X4,A2#):GOSUB3000:Y=USR(970):PRINT(X4,T#+T#)
1640 PRINT(X5,A3#):GOSUB3000:Y=USR(960):PRINT(X5,T#+T#+T#)
1650 PRINT(X6,A4#):GOSUB3000:Y=USR(950):PRINT(X6,T#+T#+T#+T#)
1660 PRINT(X7,A4#):GOSUB3000:Y=USR(940):PRINT(X7,T#+T#+T#+T#+T#)
1670 PRINT(X8,A9#):GOSUB3000:Y=USR(930):PRINT(X8,T1#)
1680 PRINT(X9,A9#):GOSUB3000:Y=USR(920):PRINT(X9,T1#)
1690 PRINT(XA,A9#):GOSUB3000:Y=USR(910):PRINT(XA,T1#):GOSUB2100:IFAC=1THEN150
1700 PRINT(XB,A9#):GOSUB3000:Y=USR(900):PRINT(XB,T1#)
1710 PRINT(XC,A9#):GOSUB3000:Y=USR(890):PRINT(XC,T1#):GOSUB2200
1720 GOTO2000
1730 '
1740 '
1750 '
1760 ***** TESTS ACCIDENTS *****
1770 '
1780 '
1790 AC=0:IFP1+14*XAORP1+13*XAORP1+12*XAORP1+11*XAORP1+10*XAORP1+9*XAORP1+8*XAOR
1800 P1+7*XAORP1+6*XAORP1+5*XAORP1+4*XAORP1+3*XAORP1+2*XAORP1+1*XAORP1+XAORP1=XAORP1
1810 IFAC=1THEN150
1820 RETURN
1830 GOTO150
1840 '
1850 '
1860 '
1870 ***** PARCOURS ALEATOIRES DES VOITURES *****
1880 '
1890 '
1900 D=RND(5)
1910 IFD=5THENX4+351:X5=414:X6=477:X7=540:X8=603:X9=666:XA=729:XB=792:XC=855
1920 IFD=2THENX4+351:X5=415:X6=479:X7=542:X8=606:X9=669:XA=732:XB=795:XC=858
1930 IFD=3THENX4+352:X5=416:X6=480:X7=543:X8=608:X9=671:XA=734:XB=797:XC=860
1940 IFD=4THENX4+354:X5=418:X6=482:X7=546:X8=610:X9=674:XA=738:XB=802:XC=866
1950 IFD=1THENX4+355:X5=419:X6=483:X7=548:X8=613:X9=677:XA=742:XB=806:XC=871
1960 SC=SC+100
1970 TI=TI-1:IFTI=0ORTI<0THENTI=0
1980 TPS=TPS-1
1990 IFTPS=0THENPRINT(473,"T E R M I N E !!!"):FORI=1TO1000:NEXTI:GOTO6000
2000 PRINT(10,"SCORE = ",SC):PRINT(30,"TEMPS = ",TPS)
2010 PRINT(791,P#):PRINT(813,P#):PRINT(854,P#):PRINT(878,P#):PRINT(917,P#):PRINT
2020 8943,P#)
2030 '
2040 '
2050 ***** SOUS PROGRAMME "ATTENTE INSTRUCTIONS" *****
2060 '
2070 '
2080 FORI=0TOTI:NEXTI:IFP1=710R1P1=730R1P1=7170R1P1=7300R1P1=7160R1P1=7400R1P1=7150R
2090 P1=741THENSC=SC-5
2100 R#="INKEY":IFR#=""THENRETURN
2110 IFRASC(R#)=0THENP1=P1-2ELSEIFRASC(R#)=9THENP1=P1+2
2120 PRINT(91,T1#+A#+T1#)
2130 RETURN
```

Suite page 12

suite page 13

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, OTHELLO, SOLITAIRE, LOTO.

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

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

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

GAGNANT DU TRIMESTRE

Christian PASCAL pour son programme REUSSITE sur TO7 gagne un voyage en CALIFORNIE.

GAGNANT DU CONCOURS MENSUEL HEBDOGICIEL

Didier POGGIO pour son programme BRUITAGES sur APPLE II gagne 10.000 F.

GAGNANT DE DEUX CASSETTES OFFERTES PAR SQUIRELLE

Monsieur GUIRAUD pour son programme BOITE NOIRE sur ORIC

GAGNANT DU LIVRE "AUTOUR DE LA BOUCLE" DE JANICK TAILLANDIER DES Editions CAGIRE

Joseph HECTUS pour son programme GEANT sur HP 41.

GAGNANTS DES LIVRES DE LA REGLE A CALCUL

Didier POGGIO pour BRUITAGES sur APPLE

Monsieur GUIRAUD pour BOITE NOIRE sur ORIC

Joseph HECTUS pour GEANT sur HP 41

Régis BARD pour PRISONNIER sur FX 702P

P.M.GARDERES pour SONNEUR DE PAQUES sur COMMODORE 64

Olivier TILLEMENT pour MACHINE INFERNALE sur VIC 20

Raphael SEBAN pour REDEFINER sur SPECTRUM

Christophe LE BOUEIL pour ARAIGNEES sur MPF II

Eric BERDAH pour DONJON ET DRAGON sur PC 1251

Pierre BERGER pour SCRAMBLE sur PC 1500

J.Yves POCHÉZ pour TRIPOSAUT ATHLON sur CANON X07

Monsieur VILLAIN pour DES CHIFFRES ET DES LETTRES sur MZ 80

Monsieur BOUGI pour SUPER ARDOISE MAGIQUE sur ZX 81

Luc WEYNACHTER pour GESTION sur TRS 80

J.Luc MOUQUOT pour GALACTICA sur TI99/4A Basic Simple

Emmanuel LUSINCHI pour DUEL sur TI99/4A Basic Etendu

François LOSFELB pour TRAC MAN sur TO7

PETITES ANNONCES GRATUITES

RECHERCHE manettes pour TI99/4A ainsi que transformateur et prise Péritel et magnétophone. Daniel LAVAL rue de la Ressence 06220 VALLAURIS. Tel: (93) 64 26 12 (dom.) ou (93) 62 26 66 (bur.).

VENDS MPF II 64K (08/83) + Programmes, 2500 F. Emmanuel GUILLARY Saint Gondran 35630 HEDE. Tel: (99) 45 84 17.

VENDS TO7 (84) sous garantie + enregistreur K7 + manettes jeu + cartouches Basic, TRAP, PICTOR + 3 livres + programmes. Etat neuf. Prix: 3500 F. Tel: (20) 29 08 00.

VENDS imprimante CE 122 pour PC 1211 (mars 83) + accessoires le tout 800 F. A débattre. Ecrire à CASALE BRUNET denis route de la rosierie 73700 BOURG SAINT MAURICE. Tel: (79) 07 17 12.

CHERCHE vendeur tout matériel informatique Xavier PLES-SIX 3 rue Poulain 95300 PONTOISE. Tel: 032 55 54

SPECTRUM VENDS livres : le Petit livre du Spectrum (PSI) 60 F. Le grand livre du Spectrum (Eyrolles) 65 F. La pratique du Spectrum Tome 1 (PSI) 65 F. La pratique du Spectrum tome 1 (PSI) 60 F. 50 programmes pour Spectrum (ed. Radio) 70 F. Carte référence Memento (Eyrolles) 15 F. Tel: (8) 780 50 78.

VENDS ZX 81 + extension 16K + 3 K7 + 3 livres + nombreux programmes (fév.84) Prix à débattre. Tel: (29) 79 41 77

VENDS ORIC 1 48K modulateur N/B (02/84) + Péritel et son alimentation + jeux. Patrick SLIMANE 21 rue P.Vaillant Couturier 59172 ROEULX.

VENDS TI99/4A + synt. parole + manettes de jeu + Cable Magnéto + Modules B.Etendu + Mini Mémoire + gestion Fich +



Ed. Parole + Parsec + SUP.DEMON ATTACK + STAR TREK + BIRGERTIME + MASH + TI INVADER + NOMBRES MAGIQUES + K7 + peritel (12/83) 5000 F. tel: (94) 07 16 06.

VENDS SANYO PHC 25 + lecteur de K7 + synthétiseur + K7 et livre initiation à la programmation + K7 de jeux + cordons. le tout 2500 F. RUNEMBERT tel: 002 35 88 (après 18h).

VENDS ATARI 800 XL, PAL (04/84) + lecteur K7 + joystick + livres + modules jeux: 4000 F. Monsieur WINTER. Tel: 285 71 33 (bur.) ou 763 53 59 (dom.)

VENDS moniteur Couleur TAXAN Vision EX (entrée RVB et vidéo Pal) Spécial C.64, ORIC, SINCLAIR. 3500 F. P. GOUJON Tel: 772 51 00 poste 6629 (bureau) ou 506 25 73 (après 19h).

CHERCHE imprimante pour VIC 20 et COM.64. VENDS cartouches ANVAGER et STAR BATTLE pour VIC 20. 200 F. les deux. Frabric SHULLER 5 rue Saint Bruno 67200 STRASBOURG.

VENDS TI99/4A, peritel + cordon magnéto + manuel : 1000 F. VENDS TI99 + Cordon magnéto + manuel + livre "Jeux et Programmes" + 2 99 magnazines + 2 modules (PARSEC et

TI INVADERS) + manettes de jeux : 1555 F. Alexandre au 627 76 84.

VENDS CANON X07 (11/83) sous garantie + interface K7 avec 20 programmes sur K7 + livre assembleur 280 : 2200 F. Johann SIROUR 8 avenue Stephan Liegeard 06100 NICE. Tel: (93) 98 61 81.

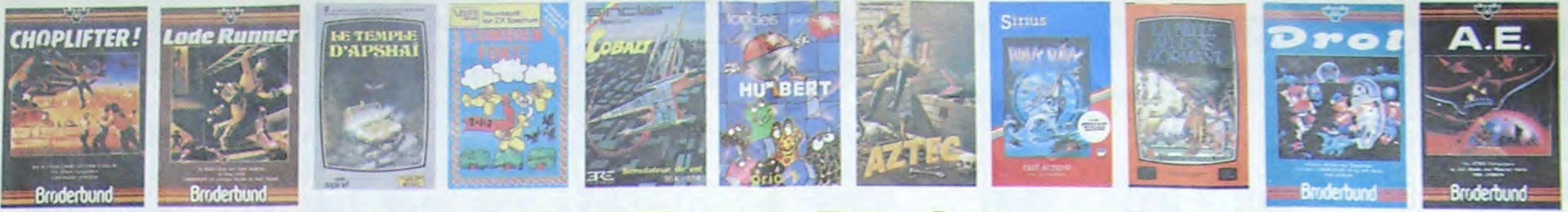
VENDS imprimante table traçante (4 couleurs/centronics) pour oric : 1100 F. Christophe LAYUS 284 bld Cami Salié 64000 PAU.

VENDS pour ORIC livres "tout savoir sur ORIC" 25F., "Visa pour oric" 25F., "Le basic de A à Z" 60F., "Découverte de l'Oric" 75 F., "Conduite de l'Oric" 65 F.

VENDS CANON X07 (16K) (fin 12/83) + livres + imprimante graphique X 710 + crayons noirs + rouleaux papier + cordon Magnéto + programmes (valeurs 4710 F.) vendu 3600 F. P. BOUZITAT 8 rue Deverrier 75006 Paris Tel: 354 47 27 (avant 22h).

VENDS ORIC ATMOS sous garantie 48K + cordon all. + K7 pro-Oric + alim. Unité Magnéto MOniteur + livres programmes Oric "découverte Oric" "36 programmes Oric + guide pratique le tout 2500 F. à débattre. Baniel BIZOT 3 place de Prague B.P. 177 35100 RENNES. Tel: (99) 51 34 99.





DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

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

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

SOFT-PARADE

HEBDOLOGICIEL SOFTWARE

10% de remise pour les Abonnés !

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

Table listing software titles like LODE RUNNER, PINBALL CONSTRUCTION, PACMAN, etc., with columns for platform, price, and a rating system (A, J, M, R, etc.).

Logiciel en anglais, Logiciel en français, Jeu d'aventure, Jeu de réflexion, Jeu d'arcade rapide, Educatif, Langage, Manette de jeu nécessaire, Logiciel indispensable, Logiciel recommandé.

DEFENSE FORCE, LUNAR LANDER, BIDUL, METEO 7, PILOT. Descriptions of various software titles.

IFR SIMULATEUR DE VOL. Description of a flight simulator software.

APPLE II, II+ N°1. Description of software for the Apple II series.

MANOIR DU DR GENIUS. Description of a puzzle or logic game.

TIME ZONE. Description of a time management or puzzle game.

ONE-ON-ONE (Dr J & Larry Bird). Description of a basketball simulation game.

TEMPE D'APSHAI. Description of an adventure game.

MASK OF THE SUN. Description of an adventure game.

LA RONDE DES COULEURS. Description of a logic puzzle game.

COMMOODORE 64 N°1. Description of software for the Commodore 64.

TRIDI 444. Description of a 3D simulation game.

HARD HAT MACK. Description of a puzzle game.

PACMAN & MRS PACMAN. Description of the Pac-Man game.

AXIS ASSASSIN. Description of a strategy or action game.

PINBALL CONSTRUCTION. Description of a pinball simulation game.

WAVY NAVY. Description of a strategy or action game.

PACMAN & MRS PACMAN. Description of the Pac-Man game.

AZTEC. Description of an adventure game.

HEBDOLOGICIEL SOFTWARE APPLE N°1. Description of software for the Apple series.

meteo.7. Description of a weather simulation software.

TI-99 4/A N°1. Description of software for the TI-99 series.

CHOPFLIFTER. Description of a helicopter simulation game.

LODE RUNNER. Description of the Lode Runner game.

HEBDOLOGICIEL SOFTWARE COMMOODORE 64 N°1. Description of software for the Commodore 64.

TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER. Description of software for TI calculators.

ARCION. Description of a strategy or action game.

YAMS ROKER SOLITAIRE. Description of a card game software.

COMMOODORE 64 N°1. Description of software for the Commodore 64.

COMPLÉMENTS ET MULTIPLES. Description of educational software.

ACROBON. Description of a strategy or action game.

HEBDOLOGICIEL SOFTWARE TI-99 N°1. Description of software for the TI-99 series.

MANOIR DU DR GENIUS. Description of a puzzle or logic game.

HUBERT. Description of a puzzle or logic game.

DES EN CHUTE LIBRE. Description of a physics simulation game.

BUGABOO. Description of a strategy or action game.

QUEST. Description of an adventure game.

JEOP. Description of a quiz or trivia game.

LES STALKERS. Description of a strategy or action game.

LES STALKERS. Description of a strategy or action game.

LES STALKERS. Description of a strategy or action game.

LES STALKERS. Description of a strategy or action game.

Table listing software titles like LODE RUNNER, CHOPFLIFTER, PACMAN, etc., with columns for platform, price, and a rating system.

Table listing software titles like DEFENSE FORCE, AGILE D'OR, MISSION DELTA, etc., with columns for platform, price, and a rating system.

Table listing software titles like ANDROIDE, ZOOM, ALCHEMIST, etc., with columns for platform, price, and a rating system.

Table listing software titles like DRIVING DEMON, ANT EATER, HEBDOLOGICIEL SOFTWARE THOMSON TOT N°1, etc., with columns for platform, price, and a rating system.

Table listing software titles like PILOT, BIDUL, METEO 7, etc., with columns for platform, price, and a rating system.

Table listing software titles like INTERCEPTEUR COBALT, PULGA, CROCKY, etc., with columns for platform, price, and a rating system.

BOUNZY. Description of a game for the Commodore 64.

DRIVING DEMON. Description of a driving simulation game.

AMBULANCE. Description of a simulation game.

MOONSWEeper. Description of a simulation game.

DROL. Description of a simulation game.

PILOT. Description of a flight simulation game.

BUGABOO et PULGA, RADAR RAT RACE, HUSTLER, SUPER DEMON ATTACK. Descriptions of various software titles.

ALCHEMIST, TEXAS INSTRUMENTS HOME COMPUTER, RABBIT TRAIL. Descriptions of various software titles.

LE CHATEAU DU DIABLE, Q'BERT. Descriptions of various software titles.

AMBULANCE, RABBIT RAIL, ZOOM. Descriptions of various software titles.

LE RUBIS SACRE, LA DROITE BALOUSSE. Descriptions of various software titles.

CENTRALE NUCLEAIRE, LE CHATEAU DU DIABLE, LE RUBIS SACRE. Descriptions of various software titles.

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER. Form for ordering software.

TRON

Vous êtes aux commandes d'une moto électronique qui laisse derrière elle un mur infranchissable. Plusieurs options: soit vous devez atteindre un but avec ou sans obstacles soit, vous devez survivre le plus longtemps possible.

Benjamin GUINEBERTIERE

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

```

5 POKE828,1:GOSUB9000:GOTO10500
15 AX(0)=1:AX(1)=40:AX(2)=1:AX(3)=-40:OBX=1:BUX=1
20 PRINT"INOM DU JOUEUR"
35 PRINT"POUR SE DEPLACER:"
40 PRINT:PRINTA1$:"
44 PRINT:PRINTA2$:"
80 GOSUB5000:PRINTA1$:"S1
83 PRINTA2$:"S2
85 POKE198,0:PRINT"TAPEZ UN TAPET GQCH QUAND VOUS ETES PRET:"
PRINT"5:AVEC/SANS OBSTACLES
87 PRINT"7:AVEC/SANS BUT:PRINT"8:POUR ARRETER"
90 GETAF:IFAF$=""THEN90
93 IFA$=""THENPRINT"5":OBX=-OBX:GOTO90
95 IFA$=""THENPRINT"7":POKE650,128:END
97 IFA$=""THENPRINT"8":BUX=-BUX:GOTO90
100 PRINT"J":S=1
101 GOSUB3000:IFOBX=-1THEN105
102 FORK=1TO15
103 Z=INT(RND(8)*1000+1023)
105 IFBUX=-1THEN110
106 Z=INT(RND(8)*1000+1023)
110 P1=INT(RND(8)*920+1054):J1=AX(RND(8)*4):N3=51:
N4=97:GOSUB6000
111 P2=INT(RND(8)*920+1054):J2=AX(RND(8)*4):N1=45:
N2=198:GOSUB4000
120 GETA$
202 S=1-S
210 OMS+1GOTO1000,2005
1000 P1=P1+J1
1005 IFPEEK(P1)>87THEN1060
1010 G=1:GOTO7000
1020 I=129:N5=34:N6=75:GOSUB8000:S2=S2+1
1022 FORI=1TO3
1030 PRINT" "
1035 FORY=1TO100:NEXT
1040 PRINT"R1$","T'ES FOUTU!!!"
1045 FORY=1TO100:NEXT
1050 NEXT:GOTO80
1060 IF PEEK(P1)>32THEN1020
1080 GOTO120
2006 P2=P2+J2
2007 IFPEEK(P2)>87THEN2060
2010 G=2:GOTO7000
2022 I=129:N5=34:N6=75:GOSUB8000:S1=S1+1
2024 FORI=1TO3
2030 PRINT" "
2035 FORY=1TO100:NEXT
2040 PRINT"R2$","T'ES FOUTU!!!"
2045 FORY=1TO100:NEXT
2050 NEXT:GOTO80
2060 IF PEEK(P2)>32THEN2020
2080 GOTO120
3005 PRINT"*****";
3010 FORR=1TO23
3020 PRINT" ";
3030 NEXT
3040 PRINT"*****";
3050 RETURN
4000 POKE54296,15
4010 POKE54277,128
4020 POKE54278,128
4030 POKE54273,N1
4040 POKE54272,N2
4050 POKE54276,17
4060 RETURN
5000 FORW=54272TO54292
5010 POKEW,0
5020 NEXT
5030 RETURN
6000 POKE54291,128
6020 POKE54292,128
6030 POKE54297,N3
6040 POKE54296,N4
6050 POKE54290,33
6060 RETURN
7000 I=17:RESTORE
7001 IF0=1THENZ$=A1$:GOTO7010
7005 Z$=A2$
7010 FORD=1TO5
7020 PRINT" "
7022 READN5:READN6:GOSUB8000
7025 FORY=1TO100:NEXT
7030 PRINT"Z$","TU L'AS EU!!!"
7035 FORY=1TO100:NEXT
7040 NEXT
7050 IF0=1THEN$1=S1+1:GOTO80
7060 S2=S2+1:GOTO80
7070 DATA68,149,86,105,91,140,102,194,244,103
9000 POKE54284,0
9010 POKE54285,240
9020 POKE54280,N5
9030 POKE54279,N6
9040 POKE54293,1
9050 RETURN
9000 POKE53281,1:POKE53280,1

```



Lors de la mise en route, le titre apparaît, puis l'ordinateur inscrit : F3: 1 joueur, F5: 2 joueurs, votre choix? Il suffit de répondre en appuyant sur l'une des deux touches. Si vous choisissez 1 joueur, votre adversaire sera le COM.64. Ensuite, le programme demande si l'on veut le jeu en polychrome, ou en monochrome. Le jeu en monochrome est beaucoup plus difficile étant donné que les deux motos ne se distinguent pas par leur couleur, mais par deux signes peu différents: CHR\$(127) et CHR\$(169). L'ordinateur vous demande ensuite les quatre touches qui vous serviront pour vous diriger. Enfin, si votre réglage ne vous plaît pas, vous pouvez en choisir un autre en recommençant. Autrement, lancez le jeu. L'ordinateur demande ensuite le nom du ou des joueurs, puis affiche pour chaque joueur les touches avec lesquelles on se déplace. C'est la dernière fois qu'il l'affiche. Quatre possibilités nous sont offertes: 1) F5 pour avoir ou ne pas avoir d'obstacles.

2) F7 pour avoir ou ne pas avoir de but.
3) F8 pour arrêter le jeu.
4) Tapé une autre touche pour commencer. Le joueur 1 a la moto jaune si le jeu est en polychrome ou la moto faite de CHR\$(127) s'il est en monochrome. Dans le cas du jeu à un seul joueur, vous êtes le joueur n° 1 et le Commodore 64 le n° 2. On gagne un point, quand l'adversaire a eu un accident ou quand on a touché le but. Ce programme se modifie ou se rajoute des lignes suivant le pré-réglage. C'est pourquoi il ne faut pas s'étonner si, à la sortie de la cassette, on trouve un GOSUB 3000 et que la ligne 3000 n'existe pas. Pour enregistrer ces lignes, il les affichera sur l'écran (blanc sur blanc pour l'esthétique) et place son curseur sur ces lignes. On met ensuite dans le tampon clavier autant de CHR\$(13) qu'il en faut et on passe en mode direct par END.

COMMODORE 64

```

9005 PRINT"J":GOSUB11000
9010 B$=""
9020 REM T
9021 B$(1)=" "
9022 B$(1)=B$(1)+" "
9024 FORI=1TO8
9025 B$(1)=B$(1)+" "
9026 NEXT
9030 REM R
9031 B$(2)=" "
9032 B$(2)=B$(2)+" "
9033 B$(2)=B$(2)+" "
9034 B$(2)=B$(2)+" "
9035 B$(2)=B$(2)+" "
9036 B$(2)=B$(2)+" "
9037 B$(2)=B$(2)+" "
9038 B$(2)=B$(2)+" "
9039 B$(2)=B$(2)+" "
9040 B$(2)=B$(2)+" "
9050 REM O
9051 B$(3)=" "
9052 B$(3)=B$(3)+" "
9054 FORBG=1TO6
9055 B$(3)=B$(3)+" "
9056 NEXT
9058 B$(3)=B$(3)+" "
9059 B$(3)=B$(3)+" "
9060 REM H
9070 B$(4)=" "
9071 B$(4)=B$(4)+" "
9072 B$(4)=B$(4)+" "
9073 FORBG=1TO6
9074 B$(4)=B$(4)+" "
9075 B$(4)=B$(4)+" "
9077 B$(4)=B$(4)+" "
9079 NEXT
9080 B$(4)=B$(4)+" "
9081 B$(4)=B$(4)+" "
9090 REM AFFICHAGE DU TITRE
9095 PRINT" "
9098 PRINT"CHR$(34)"SYMPHONIE"CHR$(34)" JOUEE PAR..."
9099 POKE214,14:PRINT:PRINT"ORCHESTRE DE RND!!!"
10000 FORBG=1TO4:GOSUB11000
10005 POKE646,RND(8)*16
10010 FORG5=30TO10*(BG-1)STEP-1
10020 PRINT"TAB(G5)B$(BG)";
10030 NEXTG5,BG
10035 GOSUB11000
10040 FORBG=1TO2000:NEXT
10050 FORBG=1TO4:GOSUB11000
10055 PRINT"TAB(10*(BG-1));";
10060 FORG5=1TOLEN(B$(BG))
10070 POKE646,RND(8)*16
10080 PRINTMID$(B$(BG),G5,1);
10090 NEXTG5,BG
10095 GOSUB11000
10100 FORBG=1TO2000:NEXT
10110 GOSUB5000:RETURN
10500 PRINT"ONPEEK(828)GOTO10510,10540,14000,10560
10510 PRINT"3:1 JOUEUR
10520 PRINT"5:2 JOUEURS
10530 POKE828,2:GOSUB10900:ONR$GOTO16000,15000
10540 PRINT"3:MONOCHROME":PRINT"5:POLYCHROME
10550 POKE828,3:GOSUB10900:ONR$GOTO12000,13000
10560 PRINT"3:DEPART DU JEU":PRINT"5:NOUVEAU REGLAGE
10570 POKE828,1:GOSUB10900:ONR$GOTO10,10500
10900 PRINT"VOTRE CHOIX?";
10910 POKE198,0:WAIT198,1:GETA$
10920 IFA$<" "ANDR$<" "THEN10910
10930 A$=ASC(A$)-133
10940 RETURN
11000 N3=RND(8)*256
11010 N4=RND(8)*256
11020 GOSUB6000
11030 N1=RND(8)*256:N2=RND(8)*256:GOSUB4000
11040 I=33:N5=RND(8)*256:N6=RND(8)*256:GOSUB8000
11050 RETURN
12000 REM --PROGRAMME EN MONOCHROME--
12010 PRINT"10PF53281,0:PF650,127:PF53280,0
12020 PRINT"104 PFZ,128:N"
12030 PRINT"107PFZ,87
12040 PRINT"115PF1,95
12050 PRINT"117PF2,105
12060 PRINT"1021PTP1,33
12070 PRINT"GF13000";
12080 POKE198,7:FORI=631TO638:POKEI,13:NEXT:END
12090 PRINT"1078PTP1,160:PTP1+54272,7
12100 PRINT"2023PTP2+J2,33:PTP2+J2+54272,0
12110 PRINT"2070 POKEP2,160:POKEP2+54272,3:J%=0
12120 PRINT"3000";
12130 PRINT"3045 POKE2023,81:POKE56295,8
12140 PRINT"GF10500";
12150 POKE198,6:FORI=631TO637:POKEI,13:NEXT:END
14000 REM ---TOUCHES DIRECTRICES---
14005 POKE828,4
14010 PRINT"J":I=-1:R$=CHR$(34)
14015 IFPEEK(829)=3THENPRINT"JUEUR 2":GOTO14020
14016 IFPEEK(829)=1THEN14020
14017 PRINT"JUEUR 1
14020 R$="EN HAUT":GOSUB14500
14030 R$="EN BAS":GOSUB14500
14040 R$="A GAUCHE":GOSUB14500
14050 R$="A DROITE":GOSUB14500
14055 IFPEEK(829)=3THEN14500
14060 PRINT"R$";
14070 PRINT"42?R$";
14080 PRINT"43?R$";
14090 PRINT"170IFA$="R$B$(2)R$ANDJ1<>-1THENJ1=-1:N3=43:N4=52:
GOSUB6000:GOTO1000
14100 PRINT"180IFA$="R$B$(3)R$T J1=1:N3=45:N4=198:G0#6000:G1000
14110 PRINT"187IFA$="R$B$(0)R$T J1=-40:N3=38:N4=126:G0#6000:G1000
14120 PRINT"189IFA$="R$B$(1)R$T J1=40:N3=51:N4=197:G0#6000:G1000
14130 PRINT"GF14300";
14140 POKE198,8:FORI=631TO639:POKEI,13:NEXT:END
14300 IFPEEK(829)=2THENPOKE829,3:GOTO14010
14310 GOTO10500
14500 I=I+1:PRINT"TOUCHE POUR ALLER "R$"?";
14510 POKE198,0:WAIT198,1:GETB$(I)
14515 IFB$(I)=CHR$(20)THEN14510
14520 PRINTB$(I):RETURN
14600 R$=CHR$(34):PRINT"20050?R$";
14610 PRINT"60?R$";
14620 PRINT"70?R$";
14630 PRINT"130IFA$="R$B$(2)R$T J2=-1:N1=43:N2=52:G0#4000:G2005
14640 PRINT"140IFA$="R$B$(3)R$T J2=1:N1=45:N2=198:G0#4000:G2005
14650 PRINT"150IFA$="R$B$(0)R$T J2=-40:N1=38:N2=126:G0#4000:G2005
14660 PRINT"160IFA$="R$B$(1)R$T J2=40:N1=51:N2=197:G0#4000:G2005
14670 PRINT"GF10500";
14680 POKE198,8:FORI=631TO639:POKEI,13:NEXT:END
15000 REM---DEUX JOUEURS---
15002 POKE829,2
15005 R$=CHR$(34)
15010 PRINT"200?R$";INOM DES JOUEURS 1,2
15020 PRINT"25INPUTA1$,A2$";
15030 PRINT"30?R$";
15035 PRINT"2020P2=P2-J2
15070 PRINT"GF15160";
15080 POKE198,5:FORI=631TO636:POKEI,13:NEXT:END
15160 PRINT"2005
15170 PRINT"2000
15180 PRINT"2001
15190 PRINT"2002
15200 PRINT"2003
15210 PRINT"2004
15220 PRINT"2005";
15230 PRINT"2021
15240 PRINT"2070PTP2,160:PTP2+54272,3
15245 PRINT"GF10500";
15250 POKE198,10:FORI=631TO641:POKEI,13:NEXT:END
16000 REM---UN JOUEUR---
16002 POKE829,1
16005 R$=CHR$(34)
16010 PRINT"200?R$";INOM DU JOUEUR
16020 PRINT"25INPUTA1$";
16030 PRINT"30?R$";
16040 PRINT"50?R$";
16050 PRINT"60?R$";
16055 PRINT"2020P2=P2-J2:G%GX+1:IFGX<4 I2001
16060 PRINT"70?R$";
16070 PRINT"GF16090";
16080 POKE198,8:FORI=631TO639:POKEI,13:NEXT:END
16090 R$=CHR$(34):PRINT"200130":PRINT"140":PRINT"150":PRINT"160
16140 PRINT"GF16160";
16150 POKE198,8:FORI=631TO639:POKEI,13:NEXT:END
16160 PRINT"2005J%=0
16170 PRINT"20000%":J%=1:FFI=0TO3:OX(I)=0:N"
16180 PRINT"2001KZ=R/(8)*4:IFOX(KZ)=1 I2001
16190 PRINT"2002J2=RX(KZ):OX(KZ)=1
16200 PRINT"2003N1=R/(8)*256:N2=R/(8)*256
16210 PRINT"2004G0#4000
16220 PRINT"2005IFS(.9-R/(8))<0 I2000
16230 PRINT"2021FJ%=0 I2000
16240 PRINT"2070PTP2,160:PTP2+54272,3:J%=0
16245 PRINT"GF10500";
16250 POKE198,10:FORI=631TO641:POKEI,13:NEXT:END

```

```

13030 PRINT"107PFZ,87:PFZ+54272,1
13040 PRINT"115PTP1,160:PTP1+54272,7
13050 PRINT"117PTP2,160:PTP2+54272,3
13060 PRINT"1021PTP1,33:PTP1+54272,0
13070 PRINT"GF13000";
13080 POKE198,7:FORI=631TO638:POKEI,13:NEXT:END
13090 PRINT"1078PTP1,160:PTP1+54272,7
13100 PRINT"2023PTP2+J2,33:PTP2+J2+54272,0
13110 PRINT"2070 POKEP2,160:POKEP2+54272,3:J%=0
13120 PRINT"3000";
13130 PRINT"3045 POKE2023,81:POKE56295,8
13140 PRINT"GF10500";
13150 POKE198,6:FORI=631TO637:POKEI,13:NEXT:END
14000 REM ---TOUCHES DIRECTRICES---
14005 POKE828,4
14010 PRINT"J":I=-1:R$=CHR$(34)
14015 IFPEEK(829)=3THENPRINT"JUEUR 2":GOTO14020
14016 IFPEEK(829)=1THEN14020
14017 PRINT"JUEUR 1
14020 R$="EN HAUT":GOSUB14500
14030 R$="EN BAS":GOSUB14500
14040 R$="A GAUCHE":GOSUB14500
14050 R$="A DROITE":GOSUB14500
14055 IFPEEK(829)=3THEN14500
14060 PRINT"R$";
14070 PRINT"42?R$";
14080 PRINT"43?R$";
14090 PRINT"170IFA$="R$B$(2)R$ANDJ1<>-1THENJ1=-1:N3=43:N4=52:
GOSUB6000:GOTO1000
14100 PRINT"180IFA$="R$B$(3)R$T J1=1:N3=45:N4=198:G0#6000:G1000
14110 PRINT"187IFA$="R$B$(0)R$T J1=-40:N3=38:N4=126:G0#6000:G1000
14120 PRINT"189IFA$="R$B$(1)R$T J1=40:N3=51:N4=197:G0#6000:G1000
14130 PRINT"GF14300";
14140 POKE198,8:FORI=631TO639:POKEI,13:NEXT:END
14300 IFPEEK(829)=2THENPOKE829,3:GOTO14010
14310 GOTO10500
14500 I=I+1:PRINT"TOUCHE POUR ALLER "R$"?";
14510 POKE198,0:WAIT198,1:GETB$(I)
14515 IFB$(I)=CHR$(20)THEN14510
14520 PRINTB$(I):RETURN
14600 R$=CHR$(34):PRINT"20050?R$";
14610 PRINT"60?R$";
14620 PRINT"70?R$";
14630 PRINT"130IFA$="R$B$(2)R$T J2=-1:N1=43:N2=52:G0#4000:G2005
14640 PRINT"140IFA$="R$B$(3)R$T J2=1:N1=45:N2=198:G0#4000:G2005
14650 PRINT"150IFA$="R$B$(0)R$T J2=-40:N1=38:N2=126:G0#4000:G2005
14660 PRINT"160IFA$="R$B$(1)R$T J2=40:N1=51:N2=197:G0#4000:G2005
14670 PRINT"GF10500";
14680 POKE198,8:FORI=631TO639:POKEI,13:NEXT:END
15000 REM---DEUX JOUEURS---
15002 POKE829,2
15005 R$=CHR$(34)
15010 PRINT"200?R$";INOM DES JOUEURS 1,2
15020 PRINT"25INPUTA1$,A2$";
15030 PRINT"30?R$";
15035 PRINT"2020P2=P2-J2
15070 PRINT"GF15160";
15080 POKE198,5:FORI=631TO636:POKEI,13:NEXT:END
15160 PRINT"2005
15170 PRINT"2000
15180 PRINT"2001
15190 PRINT"2002
15200 PRINT"2003
15210 PRINT"2004
15220 PRINT"2005";
15230 PRINT"2021
15240 PRINT"2070PTP2,160:PTP2+54272,3
15245 PRINT"GF10500";
15250 POKE198,10:FORI=631TO641:POKEI,13:NEXT:END
16000 REM---UN JOUEUR---
16002 POKE829,1
16005 R$=CHR$(34)
16010 PRINT"200?R$";INOM DU JOUEUR
16020 PRINT"25INPUTA1$";
16030 PRINT"30?R$";
16040 PRINT"50?R$";
16050 PRINT"60?R$";
16055 PRINT"2020P2=P2-J2:G%GX+1:IFGX<4 I2001
16060 PRINT"70?R$";
16070 PRINT"GF16090";
16080 POKE198,8:FORI=631TO639:POKEI,13:NEXT:END
16090 R$=CHR$(34):PRINT"200130":PRINT"140":PRINT"150":PRINT"160
16140 PRINT"GF16160";
16150 POKE198,8:FORI=631TO639:POKEI,13:NEXT:END
16160 PRINT"2005J%=0
16170 PRINT"20000%":J%=1:FFI=0TO3:OX(I)=0:N"
16180 PRINT"2001KZ=R/(8)*4:IFOX(KZ)=1 I2001
16190 PRINT"2002J2=RX(KZ):OX(KZ)=1
16200 PRINT"2003N1=R/(8)*256:N2=R/(8)*256
16210 PRINT"2004G0#4000
16220 PRINT"2005IFS(.9-R/(8))<0 I2000
16230 PRINT"2021FJ%=0 I2000
16240 PRINT"2070PTP2,160:PTP2+54272,3:J%=0
16245 PRINT"GF10500";
16250 POKE198,10:FORI=631TO641:POKEI,13:NEXT:END

```

Suite de la page 8

TRS 80

```

4998 '
4999 '
5000 '***** AFFICHAGE EXPLOSION *****
5001 '
5005 SC=50-50:AC=1
5020 PRINT@P1+70,E0:POKE32763,44:Y=USR(1):Y=USR(0):PRINT@P1+70,EF0;
5030 TPS=TPS-1
5040 RETURN
5998 '
5999 '
6000 '***** PRESENTATION DU JEU *****
6001 '
6002 '
6003 CLS:V0=STRING$(64,191):V10=STRING$(64,128)
6004 POKE32763,44
6005 PRINT@133,"fffff 0 rrrr  M  M  U  U  L  EEEEE"
6010 PRINT@197,"F 0 0 R R  MM  MM  U  U  L  E"
6020 PRINT@261,"FFF 0 0 RRRR  MMMM  U  U  L  EEE"
6030 PRINT@325,"F 0 0 R R  M M M  U  U  L  E"
6040 PRINT@389,"F 0 0 R R  M M  U  LLLL  EEEEE"
6050 PRINT@542,"1"PRINT@605,"11"PRINT@668,"1 1"PRINT@734,"1"PRINT@796,"11111"
6055 FORI=100TO1STEP-30:Y=USR(I):NEXTI
6060 FORI=16TO0STEP-1:PRINTV0:NEXTI
6070 FORI=16TO0STEP-1:PRINTV10:NEXTI

```

```

6000 PRINT@467,"I N S T R U C T I O N S "
6005 FORI=1TO500:NEXTI
6100 FORI=0TO15:PRINT@64I,V0:;NEXTI
6110 FORI=0TO15:PRINT@64I,V10:;NEXTI
6200 '***** INSTRUCTIONS *****
6210 PRINT:PRINT:PRINT
6215 Y=USR(100)
6220 PRINT" VOUS ETES AUX COMMANDES D'UNE FORMULE 1.....":FORI=1TO200:NEXTI
6225 Y=USR(100)
6230 PRINT" SI VOUS VOLEZ GAGNER, IL VA FALLOIR VOUS BATTRE":FORI=1TO200:NEXTI
6235 Y=USR(100)
6240 PRINT" POUR CELA, VOUS DISPOSEZ DES COMMANDES SUIVANTES":FORI=1TO200:NEXTI
6245 Y=USR(100)
6250 PRINT" <--- POUR ALLER A GAUCHE ET":FORI=1TO200:NEXTI
6255 Y=USR(100)
6260 PRINT" ---> POUR ALLER A DROITE":FORI=1TO200:NEXTI
6265 FORI=1TO5:Y=USR(100+RND(I)):NEXTI
6270 PRINT:PRINT
6290 PRINT" ATTENTION AUX VOITURES QUI APPARAISSENT DEVANT VOUS.":FORI=1TO200:NEXTI
6295 Y=USR(100)
6298 PRINT" POUR CHAQUE ACCROCHAGE, VOUS PERDEZ 50 POINTS.":FORI=1TO200:NEXTI
6299 Y=USR(100)
6300 PRINT" VOUS DISPOSEZ DE 60 UNITES DE TEMPS POUR CETTE COURSE.":FORI=1TO200:NEXTI
6305 PRINT" ATTENTION, VITESSE PROGRESSIVE.":FORI=1TO200:NEXTI:Y=USR(100)
6310 PRINT:PRINT:PRINT"O N N E  C H A N C E....."
6315 POKE32763,45
6320 Y=USR(0+RND(32000)):R$=INKEY$:IFR$=""THEN6320
6340 GOTO140

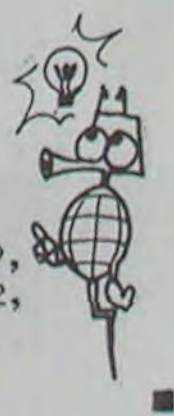
```

SOLUTION DE L'HIPPOREBUS:

```

10 FOR I=1 TO 9
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 77,73,78,79,
84,65,85,82,
69

```



Sommaire

- LECTURE, exercices faisant appel à la mémoire visuelle sur TO7 par Francis VERMEIREN
- MULTI, ou la multiplication à la grecque, sur TO7, par Thérèse EVEILLEAU.



RESTONS SIMPLES !

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

FORUM INFORMATIQUE ET ENSEIGNEMENT

A l'initiative de la section des Hauts de Seine du SNI-PEGC et en liaison avec le centre informatique de l'Ecole Normale d'Instituteur d'Antony, s'est déroulé, le 16 Mai dernier, un forum accès sur l'utilisation de l'ordinateur à l'école. Destiné à montrer les possibilités de la micro-informatique et à susciter une réflexion sur les problèmes que pose son utilisation, afin d'en saisir les autorités concernées, ce Forum a connu un succès certain.

Après une visite des salles informatiques, démonstration à l'appui, les participants étaient conviés à une séance plénière suivie d'une réunion en commission de travail autour de thèmes spécifiques: informatique et maternelle, l'informatique outil d'enseignement, la programmation, l'informatique outil de formation des enseignants. Un travail intéressant et, espérons le, efficace dont le compte rendu détaillé est consigné dans le supplément n° 84 (mai 1984) du SNI 92 intitulé "Informatique et enseignement".

ADETI, UNE ASSOCIATION QUI PREND DU POIDS.

L'ADETI, association à but non lucratif a pour mission d'aider les enseignants à introduire l'informatique dans leur enseignement. Regroupant des adhérents de tous horizons (enseignants, parents d'élèves, psychologues, sur une zone géographique incluant la France et les Territoires d'Outre mer), elle se distingue par une volonté de création ou d'aide à la création de didactiel. Parmi les activités proposées,

on peut noter les stages de formation de formateurs (gratuits). L'ADETI encourage la formation d'équipe pluri-disciplinaire, le partenariat et la décentralisation. Un bulletin, le "KILO-OCTET SCOLAIRE", favorise les contacts et les échanges. Plus qu'un bulletin de liaison, c'est une mine de renseignements pratiques, tant sur l'informatique et les ordinateurs à proprement parlé que sur les coulisses du commerce de la micro-informatique. ADETI, Centre AES 29 rue Boursault 75017 PARIS.

stages LOGO: une procédure spéciale Hebdogiciel.

LOGO répond présent, grâce à GREPACIFIC (association spécialiste de l'enseignement et de la réflexion autour de LOGO, 51 bd des Batignolles, 75008 PARIS), des stages de formation aux lecteurs d'Hebdogiciel (25% de réduction sur les prix de base!). Une occasion à ne pas manquer.

STAGES PROPOSES PAR GREPACIFIC.

- 1) ORGANISATION
Ces stages ont une durée de trente heures (cinq journées de six heures) et couvrent les cinq micro-mondes classiques (nombres, texte, tortue, musique et lutins). Les matériels utilisés sont divers, pour permettre à chacun de découvrir les différentes versions de LOGO qui existent actuellement et de se faire une opinion libre sur le matériel et le langage par une manipulation personnelle. Aucun pré-acquis théorique n'est demandé (ni en mathématiques, ni en informatique, et l'expérience prouve qu'il vaut mieux ne pas avoir été "déformé" par un apprentissage préalable de Basic); toutefois, il est vivement conseillé d'avoir lu, de manière attentive les carnets d'Hélène, fascicules 1 et 2 (édité par GREPACIFIC) ou les articles LOGO parus dans HEBDOGICIEL, avant le début du stage : cela permet de tirer un plus grand profit du travail sur les micro-ordinateurs. Les stages sont essentiellement consacrés au travail sur machine, dans des conditions analogues à ce que sera le fonctionnement avec les enfants en classe : L'apport théorique magistral est très réduit, au profit d'une libre exploration par des projets de groupes. Une part importante du stage est consacrée à l'utilisation dans un cadre éducatif, avec compte rendu des recherches et expérimentations en cours. Les stagiaires des années précédentes qui ont eu la chance de faire équiper leur lieu de travail d'un (ou plus rarement plusieurs) postes LOGO ont tous été à même de démarrer des projets avec leurs élèves. Il est donc indispensable d'avoir déjà une certaine pratique pédagogique (dans le cadre scolaire...ou familial) C'est dire que nos ateliers ne sont pas destinés aux enfants eux-mêmes. La participation à l'atelier (non compris les frais d'hébergement) est de 1000 F.
- 2) LISTE DES STAGES :
LILLE : 2 au 6 juillet
MENDE : 2 au 6 juillet (hébergement possible à l'école normale de Mende, pour une somme modique de 360 F., comprenant le logement et les 3 repas de la journée).
MONTPELLIER : 2 au 6 juillet.
BORDEAU : 2 au 6 juillet.
QUIMPER : 2 au 6 juillet.
PARIS ou proche banlieue : 9 au 13 Juillet.
DORDOGNE : 30 Juillet au 3 Aout (quelques places région de BERGERAC) seulement, il est demandé d'avoir déjà manipuler un peu LOGO, quelle que soit la version).
ALES : 27 Aout au 1er Septembre.
LILLE : 30 Aout au 4 septembre.
- 3) INSCRIPTION :

Le bulletin d'inscription est à retourner à GREPACIFIC, 51 bld des Batignolles, 75008 PARIS.
NOM:
Profession:
Adresse:

Tel:
désire m'inscrire au stage d'initiation à l'approche LOGO qui aura lieu :
du.....au.....
du.....au.....

Ci joint un chèque de 375 F., à l'ordre de GREPACIFIC, dans le cas où le stage serait annulé faute d'un nombre insuffisant de candidats (moins de 6 inscrits), le chèque ci-joint me sera restitué. Je verserai le solde soit 375 F., à l'ouverture du stage. C'est seulement dans le cas où je ne me rendrais pas au stage que GREPACIFIC aurait la faculté de garder mon acompte.
Lu et approuvé.
Date et signature.

(à retourner à GREPACIFIC, 51 bld des Batignolles 75008 PARIS)

LECTURE

Ce programme permet de travailler le pré-apprentissage de la lecture. Ce n'est pas du tout de la lecture puisque les graphies proposées ne renferment aucun sens. Par contre, il intéressera les enseignants (nombreux) qui tablent beaucoup sur les pré-requis à la lecture. Vous pouvez éventuellement modifier l'animation graphique et sonore du début et l'arrêt automatique en cas d'erreur. Mode d'emploi: Présenté comme un jeu pour enfants à partir de 4 ans, ce programme permet le pré-apprentissage de la lecture par des exercices de discrimination visuelle.

C'est un ensemble de 5 jeux (difficultés croissantes de 1 à 5), comportant chacun 10 exercices où l'enfant dispose d'un modèle affiché à l'écran (forme ou couleur), plus ou moins longtemps (sur option) et il doit reconnaître parmi les cinq figures présentées à l'écran celle qui correspond au modèle. Si la réponse est bonne du premier coup il rapporte 2 points, si c'est un second coup 1 point, sinon il a perdu. S'il a tout bon à un exercice, il a donc 20 points et pour les 5 exercices (niveau 1 à 5) 100 points. Régler le crayon optique, faire RUN; le titre des programmes

puis les règles du jeu s'affichent. Faire, au crayon optique, le choix du niveau (1 à 5), puis le temps d'affichage du modèle. A la fin de chaque exercice le joueur peut décider de s'arrêter ou de continuer (au crayon optique). Nota: Pour les hommes ne disposant pas de l'extension mémoire, il est possible de créer un fichier de sates sur le magnéto cassettes et de ne garder en mémoire que le corps du programme. Particularités: Code ASCII des caractères utilisateur = GR\$ (0) → CHR\$ (128), GR\$ (1) → CHR\$ (129), GR\$ (2) → CHR\$ (130) etc...

En modifiant une ligne de data l'utilisateur peut faire varier le jeu à l'infini. Chaque ligne de DATA comprend:
73,68,7,0,73,71,7,0,72,74,7,0etc...
73,68: Code ASCII des 2 caractères du modèle.
7,0: Couleur caractère et fond du modèle.
73,71: Code ASCII des 2 caractères n° 1.
7,0: Couleur caractère et fond, du n° 1.
72,74: Code ASCII des 2 caractères du n° 2.
7,0: Couleur caractère et fond, du n° 2.

TO 7

```

10 CLS:SCREEN2,0,7:LOCATE 0,0,0
20 AS="L48SILAL24SISIL48LA"
30 BS="L24SISILALASISIL48LA"
40 CS="L48SILA"
50 ATTRB 1,1:BOX(0,0)-(39,24)*2,2
55 LOCATE 6,0,0:PRINT"A LA CONQUETE":LOC
ATE 6,12,0:PRINT"DU LIRE !!!"
60 PLAY AS+BS+BS+BS+BS+CS
70 ATTRB 0,0:SCREEN 0,6,6:CLS
80 BOX(4,2)-(35,11)*3,3,0
90 FOR I=0 TO 300:NEXT I
100 BOXF(5,3)-(9,10):CHR$(127),4
110 FOR I=0 TO 300:NEXT I
120 PLAY"L15DREMIL38FASOLA"
130 BOXF(10,3)-(14,10):CHR$(127),2
140 FOR I=0 TO 300:NEXT I
150 PLAY"L19DREMIL42FASOLA"
160 BOXF(15,3)-(19,10):CHR$(127),5
170 FOR I=0 TO 300:NEXT I
180 PLAY"L23DREMIL46FASOLA"
190 BOXF(20,3)-(24,10):CHR$(127),7
200 FOR I=0 TO 300:NEXT I
210 PLAY"L27DREMIL50FASOLA"
220 BOXF(25,3)-(29,10):CHR$(127),3
230 FOR I=0 TO 300:NEXT I
240 PLAY"L31DREMIL54FASOLA"
250 BOXF(30,3)-(34,10):CHR$(127),1
260 FOR I=1 TO 300:NEXT I
270 PLAY"L35DREMIL58FASOLA"
280 COLOR0,3:LOCATE15,5,0:PRINT"EXERCICE
6"
290 LOCATE 10,7,0:PRINT"DE "
300 LOCATE 9,9,0:PRINT"DISCRIMINATION VI
SUELLE"
310 PLAY AS+BS+BS+BS+BS+CS
345 CLEAR,57:GOSUB 60000
350 CLS:SCREEN0,6,6
360 LOCATE 0,2
370 LOCATE 0,1,0:PRINT"TU AS DROIT A 2 E
SSAIS":COLOR 7,4
375 PRINT:PRINT:PRINT"SI TU REUSSIS AU 1
ER TU MARQUES 2 PTS"
380 PRINT:PRINT"SI TU REUSSIS AU 2EM TU
MARQUES 1 PT"
390 PRINT:PRINT"SI TU NE MARQUES RIEN
--"
395 DS="L48SIL24SOSLALASOSL48SIL24SOSL
LALAL48SO"
398 PLAY DS+DS
400 FOR I=1 TO 2000:NEXT I
420 SCORE=0
430 CLS:SCREEN 0,6,6
510
520 ***** CHOIX DU NIVEAU *****
525
530 COLOR 7,1:LOCATE 5,0,0:PRINT" TU
CHOISIS EM POINTANT
535 LOCATE 5,3,0:PRINT" AVEC LE CRAYO
N OPTIQUE
540 FOR I=1 TO 500:NEXT I
545 LOCATE 4,12,0:COLOR,,1:PRINT"SI TU E
NTENDS CETTE MUSIQUE "FOR I=1 TO 100
0:NEXT I:PLAY"01L9600":LOCATE 3,14,0:P
RINT"LA CASE EST MAL POINTEE RECOMMENCE
!!"
546 FOR I=1 TO 2000:NEXT I
548 CLS:SCREEN 0,6,6:COLOR 7,1:ATTRB 1,1
:LOCATE 0,2,0:PRINT" CHOISIS TON NIVEAU
549 BOU=0
550 COLOR 5,6,0:PRINT CHR$(127) " :SCORE
552 LOCATE 5,10,0:PRINT CHR$(127)
554 LOCATE 5,14,0:PRINT CHR$(127)
556 LOCATE 5,18,0:PRINT CHR$(127)
558 LOCATE 5,22,0:PRINT CHR$(127):ATTRB
0,0
560 COLOR 0,6:LOCATE 0,6,0:PRINT"NIVEAU
1"
562 LOCATE 0,10,0:PRINT "NIVEAU 2"
564 LOCATE 0,14,0:PRINT "NIVEAU 3"
566 LOCATE 0,18,0:PRINT "NIVEAU 4"
568 LOCATE 0,22,0:PRINT "NIVEAU 5"
570 PEN 0:(40,40)-(55,55),1:(40,72)-(55,
87),2:(40,104)-(55,119),3:(40,136)-(55,1
51),4:(40,168)-(55,183)
575 ONPEN GOTO 577,578,580,582,584
576 PLAY"01L9600":GOTO 575
577 RESTORE 1100:GOTO 590
578 RESTORE 1200:GOTO 590
580 RESTORE 1300:GOTO 590
582 RESTORE 1400:GOTO 590
584 RESTORE 1500:GOTO 590
590 CLS:SCREEN 0,6,6
595 ATTRB 1,1:COLOR 7,1:LOCATE 0,2,0:PR
INT"CHOISIS TON TEMPS "
600 COLOR 4,3:LOCATE 5,0,0: PRINT"1"
605 LOCATE 5,12,0: PRINT"2"
610 LOCATE 5,16,0: PRINT"3"
612 LOCATE 5,20,0: PRINT"4":ATTRB 0,0
615 COLOR 7,4:LOCATE 0,0,0:PRINT"LE MODE
LE RESTE AFFICHE
617 LOCATE 0,12,0:PRINT"LE MODELE RESTE
AFFICHE 10S."
620 LOCATE 0,16,0:PRINT"LE MODELE RESTE
AFFICHE 5S."
622 LOCATE 0,20,0:PRINT"LE MODELE RESTE
AFFICHE 2S."
625 PLAY"04L24D0D0#RERE#MIFAF#SOLALAS#S
I
630
635 ***** EXERCICES *****
640
660 INPUTPEN XB,YB
661 IF XB<0 OR YB<0 THEN PLAY"01L9600":G
OTO 660
662 F=XB*2+YB*8
663 IF(F>4 OR F<7)AND(Z=7 OR Z=8)THEN FL
=1:GOTO 669
665 IF(F>4 OR F<7)AND(Z=11 OR Z=12)THEN
FL=2:GOTO 669
666 IF(F>4 OR F<7)AND(Z=15 OR Z=16)THEN
FL=3:GOTO 669
667 IF(F>4 OR F<7)AND(Z=19 OR Z=20)THEN
FL=4:GOTO 669
668 PLAY"01L9600":GOTO 660
669 CLS:SCREEN0,6,6
670 IF BOU=10 THEN 548 ELSE GOSUB 1050
:BOU=BOU+1
672 BOXF(0,0)-(9,3):CHR$(127),1
674 ATTRB 1,1:COLOR LC(1),M(1):LOCATE 3,2
,0:PRINT CHR$(A(1))+CHR$(B(1)):ATTRB 0,0
675 COLOR 6,6:IF FL=2 THEN INPUTWAIT 679
:R#
:10,R#
676 IF FL=3 THEN INPUTWAIT 679:5,R#
677 IF FL=4 THEN INPUTWAIT 679:2,R#
678 GOTO 680
679 BOXF(0,0)-(9,3):CHR$(127),6
680 COLOR 0,6
680 BOXF(25,0)-(30,3):CHR$(127),5
688 COLOR 7,0:LOCATE 27,1,0:PRINT"SCORE:
1050

```

Suite de la page 15



TO 7

```
1051 ***** LECTURE DES FORMES *****
1052
1060 FOR I=1 TO 6
1070 READ A(I),B(I),L(I),M(I)
1080 NEXT I
1085 READ C
1090 RETURN
1100 DATA 32,32,7,7,32,32,2,2,32,32,4,4,
32,32,1,1,32,32,7,7,32,32,8,8,4
1110 DATA 45,8,7,0,47,8,7,0,84,8,7,0,45,
8,7,0,61,8,7,0,43,8,7,0,3
1120 DATA 128,8,7,0,38,8,7,0,129,130,7,0,
32,32,7,0,144,141,8,7,128,8,7,0,5
1130 DATA 35,8,7,0,38,8,7,0,35,8,7,0,90,
8,7,0,62,8,7,0,48,8,7,0,2
1140 DATA 153,8,7,0,153,8,7,0,151,8,7,0,7,
152,8,7,0,150,8,7,0,136,8,7,0,1
1150 DATA 132,8,7,0,132,8,7,0,128,8,7,0,
133,8,7,0,129,8,7,0,139,8,7,0,1
1160 DATA 146,8,7,0,149,8,7,0,147,8,7,0,7,
146,8,7,0,148,8,7,0,129,8,7,0,3
1170 DATA 156,8,7,0,154,8,7,0,156,8,7,0,
155,8,7,0,157,8,7,0,158,8,7,0,2
1180 DATA 68,8,7,0,62,8,7,0,135,8,7,0,68,
8,7,0,134,8,7,0,136,8,7,0,3
1190 DATA 137,8,7,0,138,8,7,0,132,132,7,0,
143,142,7,0,137,8,7,0,140,182,7,0,4
1200 DATA 88,73,7,1,88,86,7,1,88,88,7,1,
73,88,7,1,88,73,7,1,86,88,7,1,4
1210 DATA 79,73,7,1,79,79,7,1,86,79,7,1,
79,73,7,1,73,79,7,1,73,73,7,1,3
1220 DATA 73,86,7,1,86,86,7,1,86,73,7,1,
73,73,7,1,73,88,7,1,73,86,7,1,5
1230 DATA 73,46,7,1,46,73,7,1,45,73,7,1,
73,46,7,1,73,73,7,1,73,45,7,1,3
1240 DATA 84,86,7,1,72,86,7,1,86,86,7,1,
73,84,7,1,73,76,7,1,84,86,7,1,5
1250 DATA 45,73,7,1,73,73,7,1,73,45,7,1,
45,45,7,1,45,73,7,1,46,73,7,1,4
1260 DATA 73,62,7,1,60,73,7,1,62,73,7,1,
73,60,7,1,73,73,7,1,73,62,7,1,5
1270 DATA 86,46,7,1,88,46,7,1,86,73,7,1,
86,46,7,1,46,86,7,1,73,62,7,1,3
1280 DATA 135,134,7,1,134,135,7,1,134,13,
4,7,1,135,135,7,1,62,134,7,1,135,134,7,1,
3
1290 DATA 76,73,7,1,76,86,7,1,86,76,7,1,
76,76,7,1,76,73,7,1,73,76,7,1,4
1300 DATA 100,8,7,5,112,8,7,5,113,8,7,5,
```

```
100,8,7,5,112,8,7,5,113,8,7,5,3
1310 DATA 113,8,7,5,112,8,7,5,113,8,7,5,
100,8,7,5,112,8,7,5,90,8,7,5,2
1320 DATA 90,8,7,5,113,8,7,5,100,8,7,5,1
12,8,7,5,113,8,7,5,90,8,7,5,5
1330 DATA 112,8,7,5,100,8,7,5,112,8,7,5,
100,8,7,5,90,8,7,5,113,8,7,5,2
1340 DATA 100,8,7,5,181,8,7,5,178,8,7,5,
183,8,7,5,184,8,7,5,180,8,7,5,5
1350 DATA 181,8,7,5,178,8,7,5,180,8,7,5,
181,8,7,5,184,8,7,5,183,8,7,5,3
1360 DATA 178,8,7,5,184,8,7,5,179,8,7,5,
180,8,7,5,178,8,7,5,181,8,7,5,4
1370 DATA 183,8,7,5,178,8,7,5,184,8,7,5,
179,8,7,5,183,8,7,5,181,8,7,5,4
1380 DATA 184,8,7,5,184,8,7,5,183,8,7,5,
178,8,7,5,181,8,7,5,179,8,7,5,1
1390 DATA 179,8,7,5,184,8,7,5,181,8,7,5,
178,8,7,5,179,8,7,5,184,8,7,5,4
1400 DATA 167,162,6,0,162,166,6,0,168,16
2,6,0,167,162,6,0,167,163,6,0,162,167,6,
0,3
1410 DATA 168,162,6,0,162,169,6,0,162,16
8,6,0,167,163,6,0,168,163,6,0,168,162,6,
0,5
1420 DATA 163,169,6,0,163,166,6,0,163,16
9,6,0,169,163,6,0,166,162,6,0,162,166,6,
0,2
1430 DATA 162,169,6,0,163,169,6,0,162,16
6,6,0,162,169,6,0,168,162,6,0,168,163,6,
0,3
1440 DATA 163,166,6,0,163,166,6,0,166,16
3,6,0,167,163,6,0,169,163,6,0,166,162,6,
0,1
1450 DATA 167,165,6,0,163,166,6,0,166,16
5,6,0,167,162,6,0,166,162,6,0,167,165,6,
0,5
1460 DATA 164,167,6,0,167,162,6,0,164,16
7,6,0,167,163,6,0,162,168,6,0,164,169,6,
0,2
1470 DATA 164,169,6,0,169,162,6,0,162,16
9,6,0,162,166,6,0,164,169,6,0,169,162,6,
0,4
1480 DATA 165,169,6,0,165,169,6,0,169,16
3,6,0,168,163,6,0,163,166,6,0,163,168,6,
0,1
1490 DATA 165,168,6,0,163,169,6,0,165,16
6,6,0,163,167,6,0,165,168,6,0,169,163,6,
0,4
1500 DATA 175,170,7,4,170,174,7,4,176,17
0,7,4,175,170,7,4,175,171,7,4,178,175,7,
4,3
1510 DATA 176,170,7,4,170,177,7,4,170,17
6,7,4,175,171,7,4,176,171,7,4,176,170,7,
4,5
1520 DATA 171,177,7,4,171,174,7,4,171,17
7,7,4,177,171,7,4,174,170,7,4,170,174,7,
4,2
1530 DATA 170,177,7,4,171,177,7,4,170,17
4,7,4,170,177,7,4,176,170,7,4,176,171,7,
4,3
```

```
1540 DATA 171,174,7,4,171,174,7,4,174,17
1,7,4,175,171,7,4,177,171,7,4,174,170,7,
4,1
1550 DATA 175,173,7,4,171,174,7,4,174,17
3,7,4,175,170,7,4,174,170,7,4,175,173,7,
4,5
1560 DATA 172,175,7,4,175,170,7,4,172,17
5,7,4,175,171,7,4,170,176,7,4,172,177,7,
4,2
1570 DATA 172,177,7,4,177,170,7,4,170,17
7,7,4,170,174,7,4,172,177,7,4,177,170,7,
4,4
1580 DATA 173,177,7,4,173,177,7,4,177,17
1,7,4,176,171,7,4,171,174,7,4,171,176,7,
4,1
1590 DATA 173,176,7,4,171,177,7,4,173,17
4,7,4,171,175,7,4,173,176,7,4,177,171,7,
4,4
1600 PRINT CHR$(127)
16000 READ A$
16000 LOCATE 12,12:COLOR 2:PRINT A$
16000 END
16000
16000 ***** DEFINITION DES FORMES ***
16000
16000 DEFGR$(0)= 255,255,195,195,195,195
,255,255
16010 DEFGR$(1)= 255,255,192,192,192,192
,255,255
16020 DEFGR$(2)= 255,255,3,3,3,255,255
16030 DEFGR$(3)= 0,0,0,128,96,24,7,255
16040 DEFGR$(4)= 255,255,195,195,195,195
,195,195
16050 DEFGR$(5)= 195,195,195,195,195,195
,255,255
16060 DEFGR$(6)= 0,0,24,36,66,129,0,0
16070 DEFGR$(7)= 0,0,129,66,36,24,0,0
16080 DEFGR$(8)= 24,36,66,129,129,66,36,
24
16090 DEFGR$(9)= 255,131,133,137,145,161
,193,255
16100 DEFGR$(10)= 255,193,161,145,137,13
3,131,255
16110 DEFGR$(11)= 255,129,129,129,129,12
9,129,255
16120 DEFGR$(12)= 255,240,140,131,128,12
8,128,255
16130 DEFGR$(13)= 0,0,0,0,192,240,252
16140 DEFGR$(14)= 255,15,49,193,1,1,1,25
5
16150 DEFGR$(15)= 255,128,128,128,131,14
0,240,255
16160 DEFGR$(16)= 128,192,240,252,255,25
5,255,255
16180 DEFGR$(18)= 192,192,192,192,192,19
2,255,255
16190 DEFGR$(19)= 255,255,3,3,3,3,3,3
16200 DEFGR$(20)= 3,3,3,3,3,255,255
16210 DEFGR$(21)= 255,255,192,192,192,19
2,192,192
16220 DEFGR$(22)= 248,132,130,129,129,13
```

```
0,132,248
16230 DEFGR$(23)= 255,129,129,129,129,66
,36,24
16240 DEFGR$(24)= 31,33,65,129,129,65,33
,31
16250 DEFGR$(25)= 24,36,66,129,129,129,1
29,255
16260 DEFGR$(26)= 255,255,24,24,24,24,24
,24
16270 DEFGR$(27)= 3,3,3,255,255,3,3,3
16280 DEFGR$(28)= 24,24,24,24,24,24,255,
255
16290 DEFGR$(29)= 192,192,192,255,255,19
2,192,192
16300 DEFGR$(30)= 195,195,195,255,255,19
5,195,195
16310 DEFGR$(31)= 24,24,24,24,24,24,24,2
4,24
16320 DEFGR$(32)= 0,0,0,0,0,0,24,24
16330 DEFGR$(33)= 0,0,0,255,255,0,0,0
16340 DEFGR$(34)= 96,96,96,96,96,124,124
,124
16350 DEFGR$(35)= 6,6,6,6,6,62,62,62
16360 DEFGR$(36)= 124,124,124,96,96,96,9
6,96
16370 DEFGR$(37)= 62,62,62,6,6,6,6,6
16380 DEFGR$(38)= 0,255,255,7,7,7,0,0
16390 DEFGR$(39)= 0,255,255,224,224,0,0,
0
16400 DEFGR$(40)= 0,0,224,224,224,255,25
5,0
16410 DEFGR$(41)= 0,0,7,7,7,255,255,0
16420 DEFGR$(42)= 96,96,96,96,96,110,110
,110
16430 DEFGR$(43)= 6,6,6,6,6,118,118,118
16440 DEFGR$(44)= 118,118,118,96,96,96,9
6,96
16450 DEFGR$(45)= 118,118,118,6,6,6,6,6
16460 DEFGR$(46)= 0,255,255,0,7,7,0,0
16470 DEFGR$(47)= 0,255,255,0,224,224,22
4,0
16480 DEFGR$(48)= 0,224,224,224,0,255,25
5,0
16490 DEFGR$(49)= 0,7,7,7,0,255,255,0
16500 DEFGR$(50)= 27,27,24,24,24,24,216,
216
16510 DEFGR$(51)= 216,216,24,24,24,24,27
,27
16520 DEFGR$(52)= 219,219,24,24,24,24,24
,24
16530 DEFGR$(53)= 24,24,24,24,24,24,219,
219
16540 DEFGR$(54)= 255,1,1,1,193,49,13,25
5
16550 DEFGR$(55)= 216,216,24,24,24,24,216
,216
16560 DEFGR$(56)= 27,27,24,24,24,24,27,27
16600 RETURN
```

MULTI

Ce programme permet de comprendre le fonctionnement d'une multiplication à la grecque. Cette façon différente d'aborder la multiplication peut provoquer une réflexion sur le système opératoire utilisé pour une multiplication traditionnelle. Pour effectuer la multiplication, on place les bons produits dans

les cases adéquates, ensuite on ajoute les résultats dans les diagonales. A la mise en route par RUN, le titre défile sur un petit air de rock. Un ou des exemples sont proposés, répondre à la question par O ou o pour oui, N ou n pour non. Ne pas frapper EN-TREE. Lorsque l'on résoud l'opération,

le cadre est pré-tracé, quand le point d'interrogation clignote, frapper le bon chiffre, on a droit à 3 essais par chiffre. A la troisième erreur, le bon chiffre s'efface en bleu ciel. A chaque erreur la sirène retentit. Si l'on ne fait aucune erreur, on a droit à un air de musique connu.

```
1 CLEAR 600:CLS:SCREEN7,0,5
2 PRINT " Pour commencer appuyer sur une
touche."
3 IF INKEY$(*) THEN 3
4 IF INKEY$="" THEN X=RND:GOTO 4 ELSE C
LS
5 DIM A(8),B(8),R(10),P(5,5),T(8),C(2)
6 PH$="" MULTIPLICATION A LA GRECQUE
:GOSUB 5000:COLOR 7,0
7 COLOR3:PRINT:PRINT " Tu as droit a 3 e
ssais par chiffre."PRINT " A 3 erreurs j'
ecris le resultat en " :COLOR6:PRINT "ble
u." :COLOR3:PRINT:PRINT " Si tu ne connais
pas tres bien la multi-plication a la gr
ecque, je te propose des exemples." :COLOR7
8 IF ES=0 THEN PRINT:PRINT:PRINT "
Veux-tu un exemple? "ELSE PRINT "Un aut
re " :PRINT "exemple?"
9 GOSUB 7000:PRINT:PRINT
10 IF NS="M" OR NS="n" THEN CLS:EF=1 ELS
E EF=0:ES=1:CLS
11 COLOR 3:PRINT:PRINT " Choix 1:tu fixes
tes nombres." :PRINT " Choix 2: je tire au
sort les nombres." :PRINT " Choix 3:FIN." :C
OLOR 7:PRINT
12 PRINT:PRINT " 1 ou 2 ou 3 ? " :
NS=""
13 NS=INPUT$(1):PRINT:PRINT
14 N=VAL(NS):IF N<1 OR N>3 THEN PLAY "D0"
:PRINT:GOTO 12
15 CLS:DN=GOTO 10,30,735
16 PRINT:COLOR 3:PRINT " Entre 2 nombres d
e 4 chiffres maximum." :COLOR 7:PRINT
19 PRINT " (Separe les 2 nombres par une v
irgule.) " :INPUT " :A,B
20 IF A>9999 OR B>9999 OR A<0 OR B<0 OR I
NT(A)<>A OR INT(B)<>B THEN PRINT:GOTO 18
22 CLS:GOTO 40
30 CLS
39 A=INT(RND*(9999+1)):B=INT(RND*(9999+1))
40 AS=STR$(A):BS=STR$(B)
42 C=LEN(AS)-1:L=LEN(BS)-1
44 FOR I=1 TO C+L:T$(I)="" :A(I)=0:B(I)=0
:NEXT I
45 AS=MID$(AS,2,C):BS=MID$(BS,2,L)
50 GOSUB 2000
52 LOCATE 0,4,0:PRINT " Je travaille.."
55 FOR I=1 TO C+L:AS(I)=MID$(AS,C+1-I,1):A
(I)=VAL(AS(I)):NEXT I
60 FOR I=1 TO L:BS(I)=MID$(BS,L+1-I,1):B
(I)=VAL(BS(I)):NEXT I
80 K=C+L:GOSUB 1000
100 REM Placer A et b
105 REM *****
108 LOCATE 0,4,0:PRINT "
110 ATTRB1,1
120 COLOR6,0
130 FOR I=C TO 1 STEP -1
140 LOCATE 16+(C-I)*4,4,0
150 PRINTAS(I)
160 NEXT I
170 FOR J=1 TO L
180 LOCATE 16+C*4,8+(J-1)*4,0
190 PRINTBS(L-J+1)
200 NEXT J
205 LOCATE 16+C*4,4,0:PRINT "X"
210 REM Placer les produits partiels.
215 REM *****
220 FOR I=1 TO C
230 FOR J=1 TO L
240 P(I,J)=A(I)*B(J)
250 NEXT J
260 NEXT I
265 CL=3:COLORCL:ATTRB0,0
```

```
270 FOR I=0 TO L-1
280 FOR J=C TO 1 STEP -1
290 CO=14+(C-J)*4:LI=7+4*I
295 C(2)=INT(P(J,L-I)/10)
300 F=C(2):IF EF=1 THEN GOSUB 6000
302 F$=MID$(STR$(F),2,1)
305 LOCATE CO+1,LI,0:PRINTF$
310 CO=16+(C-J)*4:LI=8+4*I
315 F=P(J,L-I)-10*C(2):IF EF=1 THEN GOSU
B 6000
318 F$=MID$(STR$(F),2,1)
320 LOCATE CO+1,LI,0:PRINT F$
330 NEXT J
340 NEXT I
350 REM Sp placer le resultat.
355 REM *****
360 REM Ligne du bas.
365 REM -----
380 CL=1:COLOR CL
390 FOR I=0 TO C-1
400 CO=11+(C-I)*4:LI=7+4*I
405 F$=T$(I+1):F=VAL(F$)
410 IF EF=1 THEN GOSUB 6000
415 LOCATE CO,LI,0:PRINTF
420 NEXT I
440 REM Colonne de gauche.
445 REM -----
450 FOR I=L TO 1 STEP -1
460 CO=12:LI=4+I*4
465 F$=T$(C+L-I+1):F=VAL(F$)
470 IF EF=1 THEN GOSUB 6000
472 F$=MID$(STR$(F),2,1):" Indispensable
au cas ou f$=""
475 LOCATE CO+1,LI,0:PRINTF$
480 NEXT I
490 COLOR7,0
505 LOCATE 0,0,0
600 REM Impression du resultat.
605 REM *****
610 LOCATE 0,10,0:COLOR5,0
620 PRINTAT "x" ;B
630 ES=""
640 PRINTLEFTS(ES,C):" = "
650 PRINT LEFTS(ES,INT((C+L-1)/2)):P$
652 BOX(0,79)-(C+L+5)*8-2,106)
655 COLOR7,0
660 IF EF=1 THEN LOCATE 0,17,0:PRINTCE;
"erreur":IF CE>1 THEN PRINT"s." ELSE PR
INT"."
670 IF CE=0 THEN IF EF=1 THEN GOSUB 8000
710 LOCATE 0,21,0
715 IF EF=0 THEN 0
720 PRINT "Une autre ?":NS=""
725 GOSUB 7000
730 IF NS="o" OR NS="O" THEN CLS:CE=0:IF
EF=0 THEN 0 ELSE GOTO 11
735 CONSOLE 0:CLS
740 ATTRB1,1:COLOR 3:LOCATE 9,10:PRINT "A
u revoir." :COLOR 7:ATTRB0,0:LOCATE 0,23:
END
1000 REM Sp Chiffres.
1005 REM *****
1008 IF A#B(999999) THEN P$=STR$(A#B):LO=
LEN(P$)-1:P$=MID$(P$,2,LO):K=LO:GOTO 109
0
1010 BC=INT(B/100):BU=B-100*BC
1020 P1=A#BC:P2=A#BU
1030 P3=INT(P2/100):P4=P2-P3*100
1040 P5=P1+P3
1050 P5$=MID$(STR$(P5),2,6)
1060 P4$=MID$(STR$(P4),2,2)
1070 IF P4<10 THEN P4$="0"+P4$
1080 P$=P5$+P4$
1095 IF A#B(10^(C+L-1)) THEN K=C+L-1
```

```
1090 FOR I=1 TO K
1095 J=K+1-I
1100 T$(I)=MID$(P$,J,1)
1105 IF T$(K)="" THEN T$(K)=""
1110 NEXT I
2000 REM Sp Cadre.
2002 REM *****
2005 COLOR7,0
2010 FOR I=0 TO L
2020 FOR J=0 TO C-1
2030 BOX(116+J*32,16+I*32)-(148+J*32,48+
I*32)
2040 NEXTJ:NEXT I
2050 FOR I=1 TO L
2090 BOX(116+C*32,16+I*32)-(116+C+1)*32
,16+(I+1)*32)
2100 NEXTI
2110 FOR I=1 TO L
2120 FOR J=0 TO C-1
2130 LINE(116+(J+1)*32,16+I*32)-(116+J*3
2,48+I*32)
2140 NEXT J:NEXT I
2200 RETURN
5000 REM SP DEFILE TITRE.
5005 REM -----
5010 L=LEN(PH$)
5012 AS="DODONIMISOSLALAO4D0D003LALASOS
ONIMI"
5013 PLAY "T503A2L12"
5015 MUS$=AS+AS+AS$
5030 COLOR 4,0
5040 FOR I=0 TO 37
5045 LOCATE 0,0,0
5050 PRINTLEFTS(PH$,40)
5055 PLAYMID$(MUS$,20*I+1,2)
5090 PH$=RIGHT$(PH$,L-1)+LEFT$(PH$,1)
5100 NEXT I
5110 CONSOLE 2
5130 RETURN
6000 REM SP CLIGNOTEMENT, INTERROGATION.
6010 REM *****
6015 ER=0
6030 R$=INKEY$:IF R$="" THEN 6060
6040 IF ASC(R$)<48 OR ASC(R$)>57 THEN 60
60
6045 R=VAL(R$)
6050 IF R=F THEN RETURN ELSE PLAY "T104A2
L48DOLAF1ER*ER+1:CE=CE+1
6055 IF ER>2 THEN COLOR 6,0:RETURN
6060 LOCATE CO+1,LI,0:COLOR 0:PRINT "?"
6070 LOCATE CO+1,LI,0:COLOR CL:PRINT "?"
6080 GOTO 6030
6090 RETURN
7000 REM SP INTERROGATION OUI OU NON.
7010 REM *****
7015 NS=INPUT$(1)
7030 IF NS<>"O" AND NS<>"o" AND NS<>"N"
AND NS<>"n" THEN PLAY "D0":PRINT "Oui ou
non !":GOTO 7015
7040 RETURN
8000 REM SP MUSIQUE.
8010 REM *****
8015 PLAY "O4T5A0"
8020 A1$="L12FAFAFASO"
8030 B1$="L24LASO"
8040 C1$="L12FALASOSO"
8050 D$="L48FA"
8060 E$="L12SOSOSOSO"
8070 F$="L24RERE"
8080 G$="L12SOFAMIRE"
8090 H$="L48D0"
8100 M2$=E$+F$+G$+H$
8110 M1$=A1$+B1$+C1$+D$
8120 PLAY M1$+M1$
8130 PLAY M2$+M1$+"L12D0"
8140 RETURN
```

OPINIONS

Quelques logiciels VIFI-NATHAN à l'épreuve.

LA RONDE DES CHIFFRES (Vifi Nathan pour TO7).

Trois jeux sur une cassette dont le but est de familiariser des enfants de 4-6 ans avec les chiffres et nombres de zéro à neuf. Le premier jeu "LA GRANDE ROUE" est en fait une animation graphique bien conçue destinée à présenter les chiffres. L'enfant n'a pas à intervenir, il est spectateur. Le deuxième jeu "LE TRAIN" propose, suivant le terme employé par la notice, un contrôle (déjà?). Des animaux ou objets sortent d'un chapeau. A l'enfant d'en indiquer le nombre. Il faut noter qu'il peut bénéficier d'une aide. Le troisième jeu "L'ASCENSEUR" propose une situation fort intéressante. L'enfant tient un rôle, celui de groom qui gère l'ascenseur d'un immeuble. Il doit se repérer en comptant les étages et prendre quelques décisions dans des situations précises (panne, surcharge). De cet ensemble nous retiendrons essentiellement l'ASCENSEUR qui par sa qualité de présentation, d'animation et d'imagination a vraiment séduit les enfants qui l'ont testé (élève de CP, 6 ans). L'intérêt éducatif de ce jeu dépasse largement le cadre d'une banale jonglerie sur la numération. Ce jeu offre à l'enfant de tenir un rôle, d'agir, de prendre des responsabilités. La GRANDE ROUE et LE TRAIN, par contre, présentent moins d'interaction et il paraît dommage que ce logiciel veuille prendre à sa charge toute une progression sur la numération. Il aurait été plus intéressant d'avoir trois bons jeux similaires à l'ASCENSEUR s'inscrivant dans une démarche plus générale faite d'un ensemble d'activités menées parallèlement à l'utilisation du micro-ordinateur. Un logiciel qui nous paraît valable pour les enfants entrevus par les producteurs. Son utilisation restant subordonnée à la richesse d'activités annexes.

F.DONNETTE et P. WUCHNER

TO 7

YAHTZEE

Devenez le roi des dés avec ce Yahtzee haut en couleur. Voici les règles pour ceux n'ayant pas encore contracté le vice du jeu.

Eric WILHELM

Chaque joueur, lance à tour de rôle les 5 dés. Il peut ensuite relancer un ou plusieurs dés deux fois; après quoi il est obligé d'inscrire ses points dans une des cases restantes. Si le joueur ne veut mettre ses points dans aucune case, il les introduira dans la case 0. Les numéros des différentes cases sont: 1 pour les 1, 2 pour les 2, 3 pour les 3, 4 pour les 4, 5 pour les 5, 6 pour les 6, 7 pour tiercé, 9 pour full, 10 pour petite suite, 11 pour grande suite, 12 pour yahtzee et 13 pour chance.

Le comptage des points se fait automatiquement. Pour les cases 1 à 6, et pour le tiercé, le carré et la chance, l'ordinateur additionne les points correspondants.

Pour les autres cases les valeurs sont, full: 25 points, petite suite: 30 points, grande suite: 40 points, et yahtzee: 50 points.

Bien sûr, c'est le joueur qui aura totalisé le plus grand nombre de points qui sera déclaré vainqueur.



DRAGON 32

```
80 FOR N=1 TO 4000:NEXT N
90 CLS
100 PRINT@227,"VOULEZ-VOUS CONNAITRE LES "
110 INPUT"REGLES DU JEU (O/N)";A#
120 IF A#="O" THEN 130 ELSE 270
130 CLS
140 PRINT TAB(10);"regles du jeu"
150 PRINT:PRINT
160 PRINT"CHACUN JOUEUR LANCE A TOUR DE "
170 PRINT"ROLE LES 5 DES. IL PEUT ENSUITE"
180 PRINT"RELANCER 2 FOIS UN OU PLUSIEURS"
190 PRINT"DES, APRES QUOI IL EST OBLIGE"
200 PRINT"D'INSCRIRE UN SCORE DANS UNE "
210 PRINT"DES CASES RESTANTES,"
220 PRINT"SI VOUS NE DESIREZ PAS METTRE "
230 PRINT"DE POINTS DANS UNE CASE, ALORS"
240 PRINT"INTRODUISEZ LES DANS LA CASE 0,"
250 PRINT
260 INPUT"ENTERJ POUR CONTINUER";A#
270 CLS
280 PRINT@227,"";INPUT"NOMBRE DE JOUEURS";NB
290 DIM G%(13),I(6),DE(5),C(13),CR(6,13)
300 G%(1)="LES 1";G%(2)="LES 2";G%(3)="LES 3";
G%(4)="LES 4";G%(5)="LES 5";G%(6)="LES 6";
310 G%(7)="TIERCE";G%(8)="CARRE";G%(9)="FULL";
G%(10)="PETITE SUITE"
320 G%(11)="GRANDE SUITE";G%(12)="YAHTZEE";
G%(13)="CHANCE"
330 FOR C=1 TO 13
340 FOR I=1 TO NB
350 FOR J=1 TO 5
360 DE(J)=INT(RND(0)*6)+1
370 NEXT J
380 CO=0
390 CLS
400 CO=CO+1
410 PRINT"Joueur no";I;TAB(14);"jet";C;
TAB(23);"essai";CO
420 PRINT STRING$(32,"-");
430 PRINT"CASES REMPLIES ";
440 FOR S=1 TO 13
450 IF CR(I,S)>0 THEN PRINT S;
460 NEXT S
470 PRINT
480 PRINT@125,STRING$(32,"*");
490 FOR J=1 TO 5
500 PRINT TAB(5*J);DE(J);
510 NEXT J
520 PRINT
530 PRINT STRING$(32,"*");
```

```
540 IF CO>2 THEN GOTO 860
550 PRINT"VOULEZ-VOUS RELANCER UN OU"
560 INPUT"PLUSIEURS DES (O/N)";A#
570 IF A#="O" THEN 580 ELSE 860
580 INPUT"COMBIEN";CO
590 ON CO GOTO 600,650,700,760,820
600 INPUT"LEQUEL VOULEZ-VOUS RELANCER";Q
610 FOR J=1 TO 5
620 IF J=Q THEN DE(J)=INT(RND(0)*6)+1 ELSE 630
630 NEXT J
640 GOTO 390
650 INPUT"LESQUELS VOULEZ-VOUS RELANCER";Q1,Q2
660 FOR J=1 TO 5
670 IF J=Q1 OR J=Q2 THEN DE(J)=INT(RND(0)*6)+1
680 NEXT J
690 GOTO 390
700 INPUT"LESQUELS VOULEZ-VOUS GARDER";Q1,Q2
710 FOR J=1 TO 5
720 IF J=Q1 OR J=Q2 THEN 740
730 DE(J)=INT(RND(0)*6)+1
740 NEXT J
750 GOTO 390
760 INPUT"LEQUEL VOULEZ-VOUS GARDER";Q
770 FOR J=1 TO 5
780 IF J=Q THEN 800
790 DE(J)=INT(RND(0)*6)+1
800 NEXT J
810 GOTO 390
820 FOR J=1 TO 5
830 DE(J)=INT(RND(0)*6)+1
840 NEXT J
850 GOTO 390
860 PRINT"DANS QUELLE CASE VOULEZ-VOUS"
870 INPUT"METTRE VOS POINTS";S
880 IF S=0 THEN 1720
890 IF CR(I,S)>0 THEN PRINT"case deja remplie";
GOTO 860
900 IF S<0 OR S>13 THEN PRINT"incorrect";
case inexistante";GOTO 860
910 IF S<7 THEN GOTO 990
920 IF S=12 THEN GOTO 1030
930 IF S=7 THEN GOTO 1090
940 IF S=8 THEN GOTO 1200
950 IF S=13 THEN GOTO 1260
960 IF S=9 THEN GOTO 1300
970 IF S=10 THEN GOTO 1430
980 IF S=11 THEN GOTO 1570
990 FOR J=1 TO 5
1000 IF DE(J)=S THEN CR(I,S)=CR(I,S)+DE(J)
1010 NEXT J
```

```
1020 GOTO 1710
1030 FOR J=1 TO 5
1040 IF J=1 THEN NEXT J
1050 IF DE(J)<>DE(J-1) THEN 1080
1060 NEXT J
1070 CR(I,S)=50:GOTO 1710
1080 PRINT"ce n'est pas le yahtzee";GOTO 860
1090 IF DE(1)=DE(2) AND DE(2)=DE(3) THEN CR(I,S)=DE(1)+DE(2)+DE(3):GOTO 1710
1100 IF DE(1)=DE(2) AND DE(2)=DE(4) THEN CR(I,S)=DE(1)+DE(2)+DE(4):GOTO 1710
1110 IF DE(1)=DE(2) AND DE(2)=DE(5) THEN CR(I,S)=DE(1)+DE(2)+DE(5):GOTO 1710
1120 IF DE(1)=DE(3) AND DE(3)=DE(4) THEN CR(I,S)=DE(1)+DE(3)+DE(4):GOTO 1710
1130 IF DE(1)=DE(3) AND DE(3)=DE(5) THEN CR(I,S)=DE(1)+DE(3)+DE(5):GOTO 1710
1140 IF DE(1)=DE(4) AND DE(4)=DE(5) THEN CR(I,S)=DE(1)+DE(4)+DE(5):GOTO 1710
1150 IF DE(2)=DE(3) AND DE(3)=DE(4) THEN CR(I,S)=DE(2)+DE(3)+DE(4):GOTO 1710
1160 IF DE(2)=DE(3) AND DE(3)=DE(5) THEN CR(I,S)=DE(2)+DE(3)+DE(5):GOTO 1710
1170 IF DE(2)=DE(4) AND DE(4)=DE(5) THEN CR(I,S)=DE(2)+DE(4)+DE(5):GOTO 1710
1180 IF DE(3)=DE(4) AND DE(4)=DE(5) THEN CR(I,S)=DE(3)+DE(4)+DE(5):GOTO 1710
1190 PRINT"vous n'avez pas de tierce";GOTO 860
1200 IF DE(1)=DE(2) AND DE(2)=DE(3) AND DE(3)=DE(4) THEN CR(I,S)=DE(1)+DE(2)+DE(3)+DE(4):GOTO 1710
1210 IF DE(1)=DE(2) AND DE(2)=DE(3) AND DE(3)=DE(5) THEN CR(I,S)=DE(1)+DE(2)+DE(3)+DE(5):GOTO 1710
1220 IF DE(1)=DE(2) AND DE(2)=DE(4) AND DE(4)=DE(5) THEN CR(I,S)=DE(1)+DE(2)+DE(4)+DE(5):GOTO 1710
1230 IF DE(1)=DE(3) AND DE(3)=DE(4) AND DE(4)=DE(5) THEN CR(I,S)=DE(1)+DE(3)+DE(4)+DE(5):GOTO 1710
1240 IF DE(2)=DE(3) AND DE(3)=DE(4) AND DE(4)=DE(5) THEN CR(I,S)=DE(2)+DE(3)+DE(4)+DE(5):GOTO 1710
1250 PRINT"vous n'avez pas de carre";GOTO 860
1260 FOR J=1 TO 5
1270 CR(I,S)=CR(I,S)+DE(J)
1280 NEXT J
1290 GOTO 1710
1300 IF DE(1)=DE(2) AND DE(2)=DE(3) AND DE(4)=DE(5) THEN 1420
1310 IF DE(1)=DE(2) AND DE(2)=DE(4) AND DE(3)=DE(5) THEN 1420
1320 IF DE(1)=DE(2) AND DE(2)=DE(5) AND DE(3)=DE(4) THEN 1420
1330 IF DE(1)=DE(3) AND DE(3)=DE(4) AND DE(2)=DE(5) THEN 1420
1340 IF DE(1)=DE(3) AND DE(3)=DE(5) AND DE(2)=DE(4) THEN 1420
1350 IF DE(1)=DE(4) AND DE(4)=DE(5) AND DE(2)=DE(3) THEN 1420
1360 IF DE(2)=DE(3) AND DE(3)=DE(4) AND DE(1)=DE(5) THEN 1420
1370 IF DE(2)=DE(3) AND DE(3)=DE(5) AND DE(1)=DE(4) THEN 1420
1380 IF DE(2)=DE(4) AND DE(4)=DE(5) AND DE(1)=DE(3) THEN 1420
1390 IF DE(3)=DE(4) AND DE(4)=DE(5) AND DE(1)=DE(2) THEN 1420
1400 PRINT"vous n'avez pas de full"
1410 GOTO 860
1420 CR(I,S)=25:GOTO 1710
1430 A=6
1440 FOR J=1 TO 5
1450 IF DE(J)<A THEN A=DE(J)
1460 NEXT J
1470 IF A>3 THEN GOTO 1560
1480 FOR K=1 TO 3
1490 FOR J=1 TO 5
1500 IF DE(J)=A+1 THEN GOTO 1530
1510 NEXT J
1520 GOTO 1560
1530 A=A+1
1540 NEXT K
1550 CR(I,S)=30:GOTO 1710
1560 PRINT"vous n'avez pas de petite suite";GOTO 860
1570 A=6
1580 FOR J=1 TO 5
1590 IF DE(J)<A THEN A=DE(J)
1600 NEXT J
1610 IF A>2 THEN GOTO 1700
1620 FOR K=1 TO 4
1630 FOR J=1 TO 5
1640 IF DE(J)=A+1 THEN GOTO 1670
1650 NEXT J
1660 GOTO 1700
1670 A=A+1
1680 NEXT K
1690 CR(I,S)=40:GOTO 1710
1700 PRINT"vous n'avez pas de grande suite";GOTO 860
1710 SC(I)=SC(I)+CR(I,S)
1720 INPUT"VOULEZ-VOUS CONNAITRE VOTRE SCORE (O/N)";B#
1730 IF B#="O" THEN 1740 ELSE 1810
1740 CLS
1750 PRINT"score du joueur no";I
1760 FOR S=1 TO 13
1770 PRINT S;TAB(8);G%(S);TAB(22);PRINT USING"###";CR(I,S)
1780 NEXT S
1790 PRINT TAB(16);"total";TAB(22);PRINT USING"###";SC(I)
1800 INPUT"ENTERJ POUR CONTINUER";F#
1810 NEXT I
1820 NEXT C
1830 CLS
1840 PRINT TAB(8);"resultats finaux"
1850 PRINT:PRINT:PRINT
1860 PRINT TAB(5);"Joueur";TAB(21);"score"
1870 FOR I=1 TO NB
1880 PRINT TAB(6);I;TAB(21);SC(I)
1890 NEXT I
1900 END
```

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

POKER

Les jeux d'argent et de hasard vous passionnent, mais faute de capitaux vous les pratiquez rarement. Pour remédier à ce problème essayez, avec un peu d'imagination et un PC 1500 ou un PC 2, de recréer l'ambiance folle des tables de POKER des casinos. Jouez avec l'espoir de devenir riche, ou avec le risque de devenir pauvre sans autre peine que le temps passé à taper le programme.

Remarque: Ce programme fonctionne sur une version de base, à condition de supprimer toutes les lignes contenant l'instruction REM.

François DELBOS

Lancer le programme par DEF"A" ou RUN. Vous verrez alors cinq rectangles noirs qui sont les cartes retournées et un zéro affiché à droite: c'est la mise que l'on augmente en appuyant sur la touche ↑ et qui diminue en appuyant sur la touche ↓. Pour retourner ces cartes, une pression sur ENTER suffit.

Le retournement fini, vous sélectionnez les cartes que vous voudrez retourner en appuyant sur la touche située directement au dessous de la carte, c'est à dire sur !, #, %, \$ ou %. La pression de la touche & opère le retournement de toutes les cartes.

Pour effectuer le changement des cartes appuyez sur DEF. Répétez l'action citée en 2.

Le PC vous indique votre résultat et votre gain, tout revient à l'action 1 jusqu'à ce que vous arrêtiez ou que vous soyez ruiné. Pour ne rien changer faire DEF puis ENTER.

Toutes les touches que vous pourriez presser sont sonorisées donc, avant de lancer le programme faites BEEP ON.

Gains selon ce qu'on obtient:

- 1 paire: 1 fois la mise.
- 2 paires: 2 fois la mise.
- 1 brelan: 3 fois la mise.
- 1 suite: 5 fois la mise.
- Couleur: 7 fois la mise.
- Full: 9 fois la mise.
- Carré: 50 fois la mise.
- 1 suite de couleur: 100 fois la mise.
- 1 suite de couleur dont un as: 500 fois la mise.
- Quelle que soit la mise et le gain, la mise est perdue.

PC 1500

```
3:DATA "105C7E7F
7E5C18","085C4
A7F4A5C08","08
1C3E7F3E1C08",
"0E1F3F7E3F1F0
E
4:DATA "42615149
40","4149404B3
1","1814127F10
","27454539"
,"3C4A94930",
"0181790503
5:DATA "36494949
36","064949291
E","0718081807
","417F41413E"
,"7F09192946",
"7C1211127C
6:"A"CLS:CURSOR
10:PAUSE "POKE
R":RESTORE :
CLEAR :FOR I=1
```

```
11:IF INKEY<>
CHR#13GOTO 9
12:REM Retourne-
ment des cartes
13:BEEP 1,50,50:
FOR I=1 TO 5:
GOSUB 70:NEXT
I
14:FOR J=0 TO 4:U=
0(J+1):T(0)=0
0(4+U)=INT(U/9
)>>"00"+0(10#
(U-INT U):P=1
:IF INT U=10
GOSUB 50
15:IF POINT (24#J
+7):GOCURSOR 24#
J+7:GPRINT 0:
FOR L=7+PTO 22
-P:GOCURSOR 24#
J+L:GPRINT
MID$(T(0),2#
(L-7-P)+1,2):
NEXT L
16:GOCURSOR 24#J+2
2-P:GPRINT 0:
NEXT J:O=0+1:
IF O=2LET Z=0:
F=INT A:GOTO 2
5
17:FOR I=1 TO 21:
IF CHR# I=
INKEY# BEEP 1,
20,20:0(I-16)=
0
18:NEXT I:IF
INKEY# =CHR# 2
2BEEP 1,30,60:
A=0,B=0,C=0,D=
0,E=0
19:IF INKEY<>
CHR# 27GOTO 17
20:REM Selection
des cartes a r
```

Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

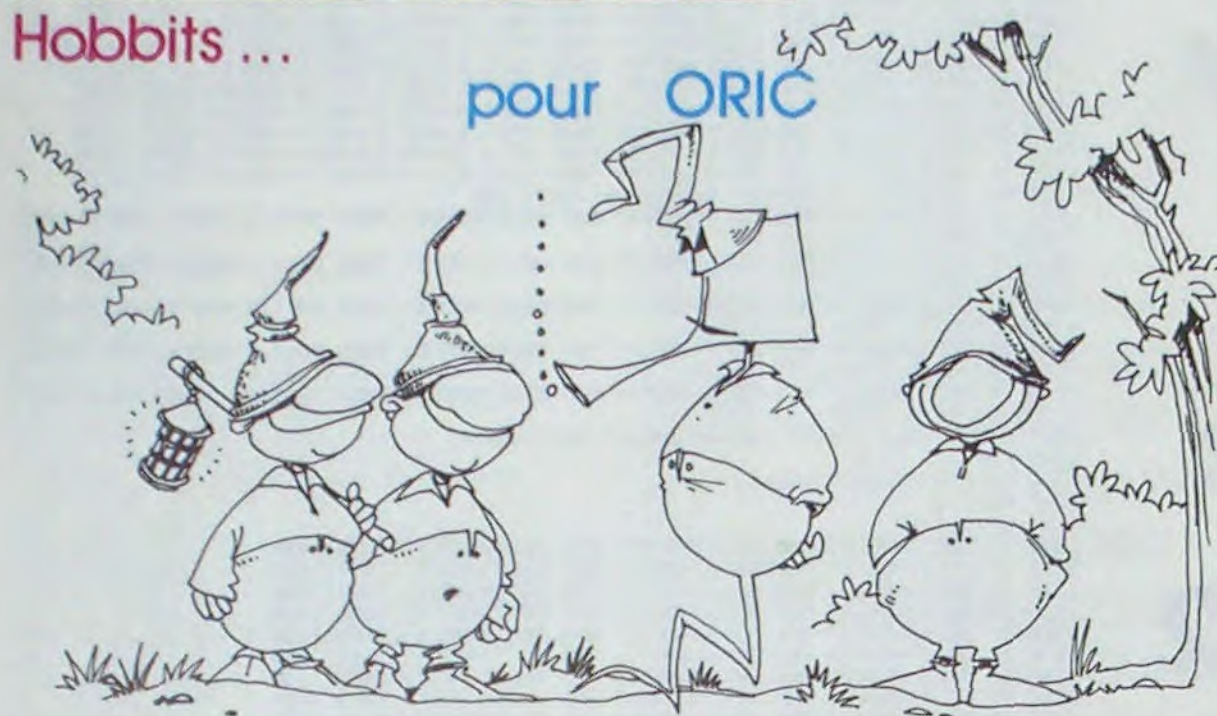


```
etourner
21:BEEP 1,30,30:
FOR I=1 TO 5:IF
0(I)=0GOSUB 70
:GOSUB 75
22:NEXT I:CALL 50
180:BEEP 1,50,
50:GOTO 14
23:REM Tests de l
a combinaison
obtenue
24:REM Et afficha
ge du resultat
25:T=F:Q=T:FOR J=
1 TO 4:0(J+21)=
0:FOR I=J+1 TO
5:IF INT 0(J)=
INT 0(I)LET 0(
J+21)=0(21)+J+
1
26:NEXT I:R=INT 0
(J+1):T=T+(R)
*(R-T):Q=0+(R
-Q)*(R-Q):IF A
-INT A=0(J+1)-
RLET Z=Z+1
27:F=F+R:NEXT J:
WAIT :H=35:IF
U=30R W=3
CURSOR U:G=50:
PRINT "CARRE":
GOTO H
28:IF (U+W=3AND
INT A<INT B)
OR (U+W=3AND
INT A<INT C)
OR (U+W=3AND
INT A<INT D)
CURSOR U:G=9:
PRINT "FULL":
GOTO H
29:IF (W+X=3AND
INT B<INT C)
OR (W+X=3AND
```

```
INT B<INT D)
CURSOR U:G=9:
PRINT "FULL":
GOTO H
30:IF U=20R W=20R
X=2CURSOR U:G=
3:PRINT "BRELA
N":GOTO H
31:R=U+W+X+Y:IF R
CURSOR U:G=R:
PRINT STR$ R:
PAIRE":GOTO H
32:IF INT (F/5)=F
/5AND T=0+4
CURSOR U:G=5:
PRINT "SUITE":
GOTO 60
33:IF Z=4CURSOR U
:PRINT "COULEU
R":G=7:GOTO H
34:CURSOR U:PRINT
"RIEN"
35:G=6M:S=5-M+G:
PRINT "Gain";G
:IF S<PRINT "
Vous etes ruin
e":END
36:REM Remise a z
ero du jeu
37:FOR I=0 TO 3:
FOR J=0 TO 12:4
0(J,J)=":NEXT
J:NEXT I:O=0:G
=0:F=0:GOTO 0
50:T(0)=":427F408
03E5149453E00"
+0(10*(U-INT
U)):P=1:
RETURN
60:IF Z=4CURSOR U
:G=100+400*(F=
13):PRINT "LU
SH
61:GOTO H
89:REM Tirages de
s cartes
90:X=RND 4-1:Y=
RND 13-1:IF A#
(X,Y)="1" GOTO
70
91:A#(X,Y)="1":0(
1)=Y+X/10+J.1:
RETURN
92:GOCURSOR 24#1-1
0:GPRINT 0:FOR
J=2 TO 12STEP 5
:GOCURSOR (1-1)
+24+J:PRINT
CHR# 255:NEXT
J:RETURN
STATUS 1 2048
```


LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

Hobbits ...



Les Hobbits sont plus petits que les nains barbus, et ils n'ont pas de barbe, ni de pouvoirs magiques. Ils sont en tout cas plus beaux que les ignobles Trolls, mais moins beaux que les Elfes. Ils ne volent pas, contrairement aux Rocs, ils ont su rester dynamiques, pas comme Gollum. Les ours obéissent à Beorn, mais pas les Hobbits. Un peu plus loin, à Lake Town, il y a quelques humains. Mais vous n'êtes pas l'un d'eux. Vous êtes un Hobbit. Vous êtes Bilbo. Vous devez tuer Smog pour reconquérir la cité des nains, en remettant le trésor dans le coffre de votre maison. Ca vous rappelle quelque chose? Tolkien, oui. C'est un logiciel de jeu sur ORIC, entièrement en Anglais. Et conversationnel, alors anglophobes et Tolkienophobes, tant pis pour vous ! Melbourne

House, qui édite le jeu, a fait breveter deux procédés de programmation: l'ANIMATION, et l'ANIMTALK. L'ANIMATION, c'est l'action complète en temps réel. C'est à dire que si vous vous asseyez devant votre écran sans rien faire, dans le processeur, des êtres se battent, se parlent, bougent... de temps en temps, on trouve des cadavres qui jonchent le sol... L'ANIMTALK, c'est l'estimation de l'agressivité du comportement. Si vous dites (en ENGLISH, bien sûr!) "DIS A ELROND "BONJOUR ELROND", Elrond aura un préjugé favorable à votre endroit. Mais si vous lui dites "BONJOUR, DONNE MOI A MANGER, ET DECHIFFRE CETTE CARTE, S'IL TE PLAÎT" (car c'est possible), Elrond pensera que vous êtes bien barbant! Vous pouvez casser une porte, mais vous pouvez

la casser vicieusement, ça ira deux fois plus vite, mais cela témoignera de votre nervosité, et vos amis s'écarteront de vous... Plus de 500 mots, vous avez déjà vu mieux? Et ils varient suivant l'état où on se trouve: lorsqu'on a trop bu de vin, l'ordinateur parle comme "cha..." On peut aussi garder une trace de tout ce qui se passe sur imprimante, sauvegarder une partie en cours, connaître son score à tout moment, se diriger avec les flèches. Et pour les supporters de Tolkien, sachez que le jeu "colle" au livre à l'octet près! La touche finale: avec la casette, vous recevez en cadeau... le livre en Anglais, illustré! Et que la lumière soit... (sur la Comté!).

Michel DESANGLES



Allez, tant pis, un peu d'autosatisfaction, nous vous passons la lettre de J. Pierre LALEVEE qui a gagné le concours George LECLERE/HEBDOGICIEL.

J. Pierre LALEVEE Lure, le 29 juin 1984
1. Rue de Verdun
70200 LURE à Hebdogiciel
Shift Editions
27, R. du Gal Foy
75008 PARIS

Madame,
Monsieur,

Imaginez, j'ai appris, avec la joie que vous imaginez, ma réussite - espérée mais obtenue - au concours HEBDOGICIEL G. LECLERE... Je me permets donc, par la présente, de remercier votre journal; et de vous demander en même temps d'être mon porte-parole auprès de l'ensemble des membres du jury du concours. Qu'ils soient tous remerciés de l'intérêt qu'ils ont porté à mon travail malgré ses imperfections. Je remercie en particulier Georges Leclère, président du jury; Hebdogiciel et Shift Editions ainsi que l'ensemble des sociétés ayant participé à la dotation du concours comme ceux qui, de près ou de loin, ont œuvré à la réalisation de ce concours. Que tous soient remerciés.

Je vous prie d'agréer, l'expression de mes sentiments les meilleurs.

APPLE II	Comptabilité
Franck CORNIQUET	Page 17
CANON X07	X07 Car
Gérald BOUQUET	Page 3
FX 702P	Petits chevaux
Georges HALVADJIAN	Page 14
COMMODORE 64	Tron
B. GUINEBERTIERE	Page 12
VIC 20	Chasseur Spatial
Marc RIOUX	Page 8
DRAGON	Yahtzee
Eric WILHEIM	Page 19
HECTOR	Bataille navale
Marc BARON	Page 4
HP 41	Combat
B. VITELLE	Page 3
ORIC 1	Cosmic
Jérôme DENOT	Page 1
MZ700	Super tiercé
Loïc MATHIEUX	Page 4
PC 1251	Labyrinthe hanté
P. Jérôme JEHEL	Page 6
PC 1500	Poker
François DELBOS	Page 19
ZX 81	Mocroisés
Gérard BILLON	Page 2
SPECTRUM	Excalibur
Christophe THUAIRE	Page 14
TRS 80	Formule 1
Dominique BAILLEUL	Page 8
TI99/4A(b.s.)	Super Hélico
Laurent BEAUDOING	Page 13
TI99/4A(b.e)	Alerte rouge
Pascal TROYAT	Page 6
TO 7	Pous-Pous
Christian MOLLET	Page 17

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef :
Gérard CECCALDI

Directeur Technique :
Benoîte TICAUD

Responsable Informatique :
Pieric 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.

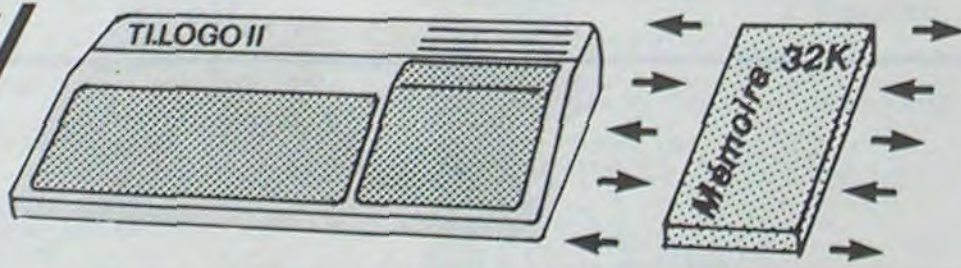
PETITES ANNONCES GRATUITES

Voir page 9

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.

PROMOTION



LOGO SUR TEXAS : Extension 32 K TI-LOGO II } 1.995 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 2/7/1984

Nom

Prenom

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.

ACCESSOIRES TI 99/4	PRIX TTC
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 RADIOLA + Câble compris	496,00
Magnéto-cassettes compatible LANSAY + câble compris	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 Seikosha GP 100	2.300,00
Interface parallèle TI/99 - GP 100 [externe]	1.090,00

* 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 en cours de fabrication	
• Extended basic	
Mémoire extension 32 K extérieure TI LOGO II	1.200,00
[extension 32 K indispensable]	795,00
Basic par soi-même	75,00
Aide à la programmation	75,00

ORGANISATION	
Conseil financier	75,00
Gestion fichier	375,00
Gestion rapports	375,00
Statistics	206,00
Ti calc	415,00
Gestion privée	415,00

MODULES EDUCATION	
Addition-Substraction I	147,00
Addition-Substraction II	147,00
Addition-Carion	147,00
Division-démolition	147,00
Early Reading	147,00
Meteor multiplication	147,00
Multiplication I	147,00
• Music Maker	206,00
MODULES LOISIRS	
Connect four	147,00
Munch Man	252,00

Othello	206,00
• Parsec	252,00
The attack	147,00
Ti-invaders	206,00
Jeux vidéo I	147,00
Jeux vidéo II	147,00
Yahtzee	147,00
Jeux Rétro I	147,00
Jeux Rétro II	147,00

NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS	
Retour du pirate	252,00
Demon attack	252,00
Mash	252,00
Burger time	252,00
Hopper	252,00
Star trek	252,00
Jaw breaker	252,00
Treasure Island	252,00

PROGRAMMES MAGNARD : La ponctuation en Français	99,00
Diviseurs PGCD - PPCM	99,00

PROGRAMMES VIFI NATHAN :	
Carotte malicieuse	175,00
Comp. et mult.	125,00
Mots croisés vol. 1	125,00
Mots croisés vol. 2	125,00

PROGRAMMES COLLINS/TEXAS :	
Introd. au TI 99/4 (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 : 12 jeux	150,00
TI N° 2 Basic étendu : 12 jeux	150,00
TI Rubis sacré Jeu d'aventures basic étendu	90,00
MODULES ROMOX	
Ant eater	390,00
Rotor Raiders	390,00
Hen Pecked	390,00
Princess and frog	390,00

MODULES FUNWARE	
Rabbit trail	285,00
Driving Demon	285,00
Ambulance	285,00
Saint Nick	285,00
Hen House	285,00

NOUVEAU : DEUX MAGNIFIQUES JEUX HAUTE RÉOLUTION SUR CARTOUCHE	
---	--

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

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

LA PROMOTION DE LA SEMAINE LUNAR LANDER 2	
Jeux de simulation de vols spatiaux avec 25 étapes K7 Basic étendu	95,00