



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

**LES SUPERS-STARS D'ATARI POUR TEXAS TI 99, APPLE COMMODORE 64, ET VIC 20 SONT DISPONIBLES DES A PRESENT, VOIR PAGE 7.**

### SOS BUG

Votre programme est planté? Vous vous êtes trompé dans la copie d'un listing? Hebdogiciel a fait une boulette dans un programme? Economisez des timbres et du temps! Vous pouvez désormais nous téléphoner pour vous faire aider, pour nous féliciter ou pour nous engueuler (le moins possible!). Ça se passe le Vendredi, et seulement le vendredi, et le numéro de téléphone est le 16(1) 577.19.04, de 10 heures à 18 heures. A vendredi!

### INQUISITION

Mesdames, mesdemoiselles, messieurs, chers lecteurs, chers amis, bonjour! Comment allez-vous? Déjà en vacances? Mais dites-moi vous avez déjà un fort joli bronzage, vous devez rester

de longues heures sur la plage. Tiens, j'ai un petit cadeau pour vous: vous allez trouver dans le numéro de votre hebdomadaire favori une page qui porte le numéro 8 et qui va vous être très utile à plus d'un titre. D'abord, vu le format, vous pourrez la déposer délicatement sur votre visage pour éviter le coup de soleil sur le nez ou alors en faire un très joli chapeau pour éviter les insulations ou enfin, remplir le questionnaire qui y figure, ce qui vous fera passer le temps sur cette plage où les distractions sont bien rares et nous aidera à vous fabriquer un Hebdogiciel encore plus attrayant. Et vous, mon pauvre ami, pas encore parti? Ah, en Août, bravo, vous ne serez pas seul sur la plage, vive la chaleur humaine! La page 8 peut quand même vous être utile tout de suite: en la remplissant vous trouverez que le temps passe plus vite et la date du départ sera là plus rapidement. Pas de va-

cances cette année? Allez vite voir page 8, l'hippocampe vous y attend avec la plage et la montagne. Répondez aux questions, roulez la page en pointe et collez la contre votre oreille, vous entendrez le bruit de la mer! Et voilà, mesdames, mesdemoiselles, messieurs, chers lecteurs, chers amis, la démonstration est faite, que vous soyez déjà en vacances, que vous vous apprêtiez à partir ou que vous ne partiez pas du tout, vous ne pouvez pas ne pas remplir le questionnaire de la page 8, vous ne pouvez pas ne pas gagner une des 20 machines à calculer ou un des 20 logiciels qui sont en jeu. Tous ceux qui ne le renverront pas seront privés d'Hebdo pendant 15 jours et des boutons leur pousseront au bout des doigts, fini le clavier! Et en plus, ça paraît pendant 7 semaines, y a une page de pub derrière pour ne pas mutiler votre hebdo, pas d'excuses pour pas nous renvoyer ce bon sang de questionnaire.

### EDITO

Un numéro de téléphone magique le 16(1) 577.19.04! Nous allons essayer de vous aider: Le Vendredi de 10 h à 18 h vous aurez au bout du fil un spécialiste de votre ordinateur qui répondra à vos questions sur les programmes, le matériel ou simplement pour vous donner des conseils. Vous n'avez même pas besoin d'être abonné, nous répondons à tout le monde et c'est gratuit! Qu'est ce qu'on dit? Merci Hebdogiciel! En contrepartie, soyez gentils: répondez au questionnaire de la page 8, et qu'est ce qu'on dit? Merci lecteur!

Gérard CECCALDI

### L'AS DU VOLANT sur FX 702 P

Un bolide aux prises avec les pièges d'une route capricieuse, ou l'apparition soudaine d'un camion qu'il faut éviter: du réflexe et de l'adresse, il vous en faudra pour parcourir sans accrocs le plus grand nombre de kilomètres possible. Celui qui aura accompli le plus long trajet sans faillir plus de 2 fois, sera sacré As du volant. A vos commandes! Prêt! Partez!

Eric DORNE

```

VAR: 26 PRG: 1680      ,U)+*":GOTO 15
                        0
140 NEXT Z            150 WAIT 0:C$="":D$
                        ="":M$="":O=360
                        :P=0:Q=0:X=1
30 " SUR FX-702 P"    160 A=6:B=INT (A+(L
40 " REALISE PAR "    EN($)/2):I$="
50 " ERIC DORNE "     :V$="":GOTO 26
60 INP "NIVEAU (1-   0
4)"",N:GOTO (N+1    170 GSB 0:P=P+X
0)+60                180 PRT CSR A-1:$:C
70 PRT "RECORD: " ;  SR B:V$:CSR A+L
E$:"/":J:GOTO 1     EN($)-4:D$
20                    190 PRT CSR A:$:CSR
                        B:V$:CSR A+LEN
80 PRT "RECORD: " ;  ($)-3:D$:
F$:"/":K:GOTO 1     .":GOTO 160
20                    200 GSB 390:IF I$="
90 PRT "RECORD: " ;  .":GOTO 160
G$:"/":L:GOTO 1     210 R=RAN#
20                    220 IF R>.7:IF A+LE
100 PRT "PUREE DE P   N($)+2<20:A=A+2
OIS !!!","RECOR     :WAIT 5:GOTO 30
D: "":T$:"/":V:$    0
="                    230 IF R>.64:IF D$=
110 GOTO 150         """:PRT CSR 18:"
120 $="              !":GSB 0:GSB 71
                        0
                        8:FOR Z=1 TO 3
130 U=U-2:IF N=Z:U=  240 S=S+1:IF S=0:S=
N+U:$=""+MID<1     0:D$="":X=1
    
```

Suite page 19

### 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. Décompose en trois syllabes dans les trois premières cases, le "tout" a évidemment un rapport avec l'informatique (solution en page intérieure)









# BATTLE

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.

Ce jeu n'est pas comme on pourrait le croire une bataille sans pitié entre deux vaisseaux, malgré le nom. Vous possédez plusieurs armes pour détruire l'ennemi alors qu'en face le vaisseau ne possède qu'une seule arme: le tir. Mais attention, il ne faut pas trop abuser de vos moyens, cela pourrait vous être néfaste.

Stéphane BERTIN

Mode d'emploi: Pour déplacer votre navette, actionner le bouton haut et bas du curseur. Pour tirer, actionner le bouton droit du curseur. Vous pouvez vous protéger avec le bouton gauche du curseur. Pour se rendre dans l'hyper espace, actionner la touche H. Cette touche permet de décompresser 1,15 minutes. La touche "Heure/Ch" permet de tirer et d'avoir obligatoirement son adversaire.



## CANON X-07

```
0 CONSOLE0,4,0:HH=300
2 FONT*(128)="0,4,48,100,252,100,48,4"
3 FONT*(129)="0,224,96,192,224,192,96,224"
4 GOSUB4000
4 GOTO1000
5 GOSUB3000:CONSOLE0,4,0,1,0:INPUT"DIFF(
1 A B)";A
6 X=17:Y=2:FORI=0TO3:X(I)=INT(RND(X(I))*
A):Y(I)=INT(RND(Y(I))*3):NEXTI
7 IFC=0THEN100
10 CLS:FORI=0TO3:LOCATE X(I),Y(I):PRINTC
HR*(224+I):CHR*(131):NEXT
11 LOCATEX,Y:PRINTCHR*(128);
20 Z$=INKEY$
21 IFZ$=CHR*(29)THEN710
22 IFZ$=CHR*(28)THEN600
23 IFZ$="H"THEN800
24 IFZ$=CHR*(22)THEN5000
25 LOCATE X,Y:PRINT" ";
30 Y=Y+(Z$=CHR*(30))-(Z$=CHR*(31))
33 IFY<0THENY=0
34 IFY>3THENY=3
35 LOCATE X,Y:PRINTCHR*(128);
39 BEEP300,1
40 FORI=0TO3
41 W=INT(RND(W)*100):IFW>10THEN50
42 BEEP30,4
45 V=INT(RND(V)*(20-X(I)))+X(I):DT=(X(I)
+1)*6:AT=(V)*6:YT=Y(I)*8
46 LINE(DT,YT+2)-(AT,YT+1+C):LINE(DT,YT
6)-(AT,YT+7-C)
49 IFV>XANDY(I)=YTHENRETURN
50 IFX(I)<18THENX(I)=X(I)+A:GOTO78
60 IFY(I)=YTHENRETURN
70 GOSUB300
```

```
680 LOCATEE,Y:PRINTY$;
690 RETURN
700 XB=0:GOSUB650:BEEP49,3:GOTO40
710 Z=INT(RND(Z)*10):IFZ<DTHEN22
720 FORI=0TO3:ST=ST+S*(I):PX(I)=X(I):PY
(I)=Y(I):GOSUB300:NEXT
730 J=1:FORL=0TO110:CIRCLE(108,(Y*B)+4),
L:J=J+.5:K=108-L:L=L+J
740 FORB=0TO3:H=PX(G)*6:IFH<=KANDK<=H+12
THENGOSUB760
750 NEXTG:BEEP39,1:NEXTL:GOTO20
760 LOCATEPX(G),PY(G):PRINTY$:BEEP3,2:
BEEP1,2:BEEP4,2
770 PX(G)=19:PY(G)=0:RETURN
799 END
800 FORJ=1TO4:FORI=15+JTO111:STEP4:CIRCLE
(108,(Y*B)+4),I
802 BEEP1500,B:NEXTI,J
805 FORI=15TO0STEP-1:BEEP2500,4:CIRCLE(1
08,(Y*B)+4),I:FORJ=0TO59:NEXTJ,I
808 GOSUB4000
810 FORI=0TO119:LINE(I,0)-(I,31):BEEP100
0,1:NEXT
820 CLS
850 LINE(0,0)-(119,0):LINE-(119,31):LINE
-(0,31):LINE-(0,0)
860 FORI=1TO4:FORJ=0+ITO6STEP4
865 LINE(60-J,15-J/4)-(60+J,16+J/4):LINE
(60+J,15-J/4)-(60+J,16+J/4)
869 IFI>1THEN880
870 LINE(60-J,15-J/4)-(60+J,15-J/4):LINE
(60-J,16+J/4)-(60+J,16+J/4)
875 BEEP2000,4
880 BEEP900,1:NEXTJ,I:GOTO6
999 END
1000 FONT*(133)="224,148,148,228,144,136
,240,0"
1005 FONT*(136)="220,36,16,240,144,136,1
36,0"
1010 FONT*(137)="252,8,132,128,64,64,32,
0"
1015 FONT*(138)="192,32,16,144,136,68,32
,0"
1020 FONT*(139)="240,64,32,28,8,4,248,0"
1025 A=252:FONT*(144)="124,60,28,12,4,0,
248,0":FONT*(145)="A,A,A,A,A,A,124,60"
1030 FONT*(146)="A,A,A,A,A,A,A,A"
1035 FONT*(147)="A,A,A,A,248,240,224,192
"
1040 FONT*(148)="228,200,144,8,4,136,112
,0"
1045 FONT*(149)="196,40,16,60,64,64,132,
0"
1050 FONT*(150)="196,40,80,188,68,136,8,
0"
1055 FONT*(151)="28,160,160,64,64,136,11
2,0"
1060 FONT*(152)="60,160,64,120,64,128,24
8,0"
1065 CLS:CONSOLE1,3,0:FORI=0TO119:LINE(I
,0)-(I,31):NEXT
1070 LOCATE 0,1:RESTORE 1071
1071 DATA 146,146,146,147,148,149,150,15
1,152
1072 DATA 32,133,136,137,138,139,144,145
,146,146,146
1073 FORI=1 TO 20:READ W:PRINTCHR*(W)::
NEXT
1105 FORI=0TO1999:NEXT:CONSOLE 0,4,0
1110 PRINT"Vous jouez contre 4 vaisseaux
avec un chasseur"
```

# MARIENBAD

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.

Un classique du jeu de réflexion certes, mais qui nécessite quelque peu de stratégie. Soyez bon joueur car votre ordinateur ne sera pas facile à battre.

J.François WILARD

Règles du jeu: Le but du jeu est de parvenir à prendre la ou les allumette(s) restante(s). Mais attention car si vous pouvez saisir autant d'allumettes que vous le désirez, vous ne pouvez le faire qu'à la condition qu'elles soient sur la même rangée.



## TI-99 4/A BASIC SIMPLE

```
160 FOR I=1 TO 9
170 READ B(I),B*(I)
180 NEXT I
190 DATA 1,1,10,0,11,1,100,0,101,1,110,0
,111,1,1000,0,1001,1
200 B*(0)="0"
210 CALL CLEAR
220 CALL CHAR(128,"1818181818181818")
230 CALL CHAR(129,"1818181818181818")
240 CALL COLOR(13,16,1)
250 RANDOMIZE
260 PRINT TAB(10);"*****":TAB(10)
);" *":TAB(22);" *":TAB(10);" * MARIENBAD *
":TAB(10);" *":TAB(22);" *":
270 PRINT TAB(10);"*****":
280 FOR I=1 TO 500
290 NEXT I
300 PRINT "*****"
310 GOSUB 1940
320 GOTO 1780
330 C$="A VOUS."
340 X=15
350 GOSUB 970
360 CALL KEY(0,K,S)
370 IF K<49 THEN 360
380 IF K>53 THEN 360
390 L=K-48
400 C$=STR$(L)
410 X=17
420 GOSUB 970
430 CALL SOUND(100,-1,2)
440 CALL KEY(0,K,S)
450 IF K<49 THEN 440
460 IF K>57 THEN 440
470 M=K-48
480 C$=C$+"...&STR$(M)
490 X=14
500 GOSUB 970
510 CALL SOUND(100,-1,1)
520 CALL KEY(0,K,S)
530 IF S=0 THEN 520
540 IF K>13 THEN 330
```

```
960 X=4
970 Y=23
980 FOR J=1 TO 2
990 CALL HCHAR(22+J,1,32,32)
1000 NEXT J
1010 FOR N=1 TO LEN(C$)
1020 D$=SEG$(C$,N,1)
1030 A=ASC(D$)
1040 CALL HCHAR(Y,X,A)
1050 X=X+1
1060 IF X>32 THEN 1090
1070 NEXT N
1080 RETURN
1090 X=2
1100 Y=Y+1
1110 GOTO 1070
1120 REM CALCUL DE NIM
1130 D$=STR$(0)
1140 FOR I=1 TO LEN(D$)
1150 QD$=SEG$(D$,I,1)
1160 QDQ$=QDQ$&B$(VAL(QD$))
1170 NEXT I
1180 Q=VAL(QDQ$)
1190 QDQ$=""
1200 RETURN
1210 REM AFFICHAGE COUP
1220 CALL HCHAR(4+(2*L),18+L-T(L),129,M)
1230 T(L)=T(L)-M
1240 V=V-M
1250 RETURN
1260 REM COUP AU HAZARD
1270 L=INT(S*RND)+1
1280 IF T(L)=0 THEN 1270
1290 C$="JE JOUE EN "&STR$(L)&"...1"
1300 M=1
1310 GOSUB 950
1320 GOSUB 1210
1330 GOTO 330
1340 REM MICRO GAGNE
1350 FOR I=1 TO 8
1360 CALL COLOR(13,2,1)
1370 CALL SOUND(50,200,0,500,4)
1380 CALL SOUND(50,300,0,600,8)
1390 CALL COLOR(13,16,1)
1400 NEXT I
1410 FOR I=1 TO 8
1420 CALL COLOR(13,2,1)
1430 CALL SOUND(50,400,0,1000,4)
1440 CALL SOUND(50,500,0,1100,4)
1450 CALL COLOR(13,16,1)
1460 NEXT I
1470 CALL CLEAR
1480 CALL SCREEN(14)
1490 ON INT(10*RND)+1 GOTO 1500,1520,154
0,1560,1580,1600,1620,1640,1660,1680
1500 PRINT "VOUS ETES TROP NUL POUR VOUS
MESURER AVEC MOI !"
1510 GOTO 1690
1520 PRINT "PFFT !!!"
1530 GOTO 1690
1540 PRINT "HUM ! HUM,HUM !!"
1550 GOTO 1690
1560 PRINT "AIMEZ VOUS VRAIMENT PARAITRE
RIDICULE ?"
1570 GOTO 1690
1580 PRINT "CELA SE PASSE DE COMMENTAIRE
..."
1590 GOTO 1690
1600 PRINT "VITE FAIT, BIEN FAIT."
1610 GOTO 1690
1620 PRINT "ALLEZ VOIR,AILLEURS SI J'Y S
```



# ILS SONT TOUS LÀ !

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 une faveur rose dans les cheveux et user de tous ses charmes, elle n'en a pas moins les pires ennemis 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 !



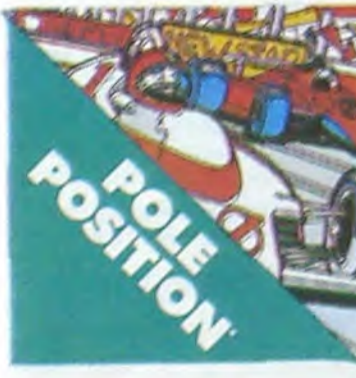
**DONKEY KONG**  
Mario, le charpentier, essaie désespérément d'arracher sa fiancée des pattes de Donkey Kong, le gorille géant qui la retient captive tout en haut d'un amas de poutrelles brisées. Il lui faut affronter des cascades de tonneaux, démonter des rivets, emprunter des ascenseurs fous ou encore 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 sournois 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 buzaudières 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 sournois, 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	355	335	355	335	355		355	315	335	335	335
COMMODORE 64 (MODULE)	345	395	395	365	395	365	395	345	395	345		365	365
T.I. 99/4A (MODULE)					375		375		345		345		345
APPLE II (DISK)	380	430	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
<b>TOTAL</b> .....				
REDUCTION 10 % SPECIAL ABONNES A DEDUIRE .....				
N° ABONNE (obligatoire) .....				
<b>MONTANT à payer</b> .....				

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.





# 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 quel que 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 CATEGORIE 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.

suite de la page 4



## ORIC 1

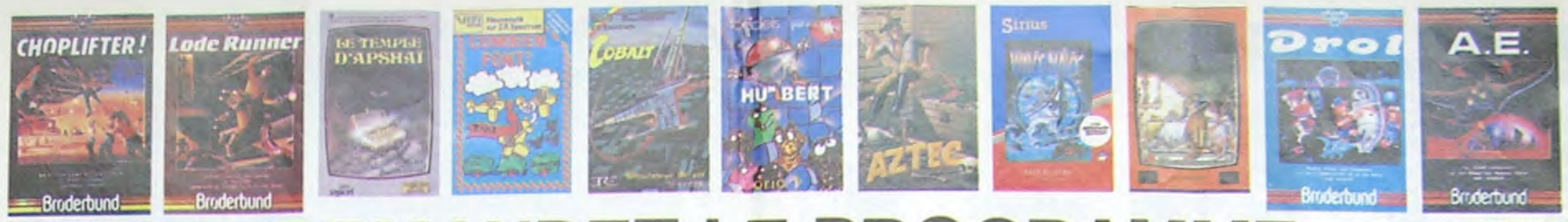
```
4700 POKE49000,20:POKE49040,20:PING
4710 PRINT">>>MOTEURS SURCHAUFFES-FUITS
CARB<<<"
4720 PRINT"Arrêt d'urgence ou abandon
mission..."
4725 GETA$:IFA$="3"THEN40
4730 POKE49001,6:POKE49041,2
4735 GETA$:IFA$="3"THEN40
4740 MA=5000:RETURN
4745 POKE49000,20:POKE49040,20:ZAP
4750 PRINT">>>EXPLOSION COMPARTIMENT
MOTEURS<<<"
4760 PRINT"EVACUATION D'URGENCE!!!"
4770 POKE49001,6:POKE49041,1
4780 SHOOT:WAIT500:GOTO10000
4790 REM-----
4800 POKE49000,22:POKE49040,22
4810 RETURN
4850 POKE49001,4:POKE49041,1
4860 RETURN
4900 REM-----SURVITESSE-----
4910 REM-----
4920 POKE49000,17:POKE49040,17:PING
4930 PRINT">>>VOUS FRANCHISSEZ ALLÈGRE
MENT LE MUR"
4940 PRINT"DE LA LUMIÈRE (29000 km/s)
>...<"
4950 POKE49001,0:POKE49041,0
4960 WAIT400:CLS:POKE49000,10:POKE490
40,10
4970 PRINT"PRINT" ... ET EINSTEIN
ALORS!!!..."
4980 POKE49041,1:WAIT400:CLS:GOTO1000
0
5000 REM-----COMMANDES-----
5010 REM-----
5020 CLS:PAPER0:INK2:
5030 PRINTCHR$(12)
5035 PRINTCHR$(4):CHR$(27):"J
COMMANDES"
5039 PRINT
5040 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(27):"J 1 e
re partie"
5050 PLOT0,1,1:PLOT0,1,1:PLOT0,4,20:P
LOT0,5,3:PLOT0,6,3:PRINTCHR$(4)
5060 PRINT:PRINT
5065 PRINT"Vous avez devant vous votr
e vaisseau et le tableau de bord"
5070 PRINT"les distances sont en km, l
es vitesses en km/s, le temps en sec"
5075 PRINT"le fuel (eh oui! même au 2
e siècle) en Unites"
5085 PRINT:PRINT:PLOT0,17,1:PLOT0,19
,1:PLOT0,21,1:PLOT0,25,3
5090 PRINT"---RAPPE D'ESPACE.....
...CONTINUER"
5095 PRINT:PRINT"---TOUCHE FLECHEE ^
-----RALENTIR"
5100 PRINT:PRINT"---TOUCHE D -----
DEMATERIALIZATION"
5110 PRINT:PRINT"Quand on reste appuy
é sur la barre on avance vers la plane
te"
5111 PRINT"-----"
5112 GETA$:CLS
5113 PRINT:PRINT:PRINT:PLOT0,1,20
5115 PRINT"l'ordinateur de bord signa
le à un moment la proximité du "
5120 PRINT"champ de force, il faut se
```

```
denateria- liser à condition que la"
5130 PRINT"vitesse soit inférieure à l
00 ou 1000 kms (suivant le niveau)"
5140 PRINT
5145 PRINT"Pour pouvoir ralentir il f
aut que le tableau de bord passe au "
5150 PRINT"vert à ce moment il suffit
de rester "
5155 PRINT"appuyez plus ou moins longt
emps sur "
5156 PRINT"la touche ^ . Pour valider
la manoeuvr "
5157 PRINT"vne:appuyez sur la barre d
'espace"
5158 PRINT:PLOT0,17,1:PLOT0,19,1:PLOT
0,21,1:PLOT0,23,3:PLOT0,25,3
5159 PRINT"NOTA: NIVEAU DE DIFFICULTE
"
5160 PRINT"Pour augmenter le niveau,
appuyez sur "
5162 PRINT"la touche <--- "
5165 PRINT"pour valider le niveau, app
uyer sur la "
5168 PRINT"barre d'espace." :PRINT
5169 PRINT"NIVEAU 10..... dur(vitess
e lumière)"
5170 PRINT" :PLOT0,26,3
5171 PRINT"NIVEAU 1..... facile(30
000 km/h" :PRINTTAB(27);"---)"
5172 GETA$:CLS:PRINTCHR$(12)
5173 PRINTCHR$(4):CHR$(27):"J - 2 eme
partie"
5174 PLOT0,1,3:PLOT0,2,3:PLOT0,3,20:P
LOT0,5,1:PRINTCHR$(4)
5175 PRINT:PRINT:PRINT"Vous etes main
tenant dans l'atmosphère"
5180 PRINT"sur votre tableau de bord
s'inscri vent des distances en m et
"
5185 PRINT"des vitesses en m/s ,même p
rincipe de jeu ,mais cette fois pour"
5190 PRINT"un atterissage connect la
vitesse doit etre inférieure à 50m/s"
5195 PRINT"sinon c'est le SCRATCH !"
5200 PRINT:PRINT"A noter que si votre
vitesse est nega"
5205 PRINT"-tive, vous descendez: si el
le est posi -tive, vous remontez ou "
5210 PRINT"vous éloignez..."
5220 PRINT"suivant le temps mis, des m
ails ou des bonus sont attribués."
5230 PRINT:PRINT"
BONNE CHANCE!"
5235 PLOT0,23,1:PLOT0,25,20:PLOT0,19,
3:PLOT0,20,3
5240 GETA$:GOTO40
5300 REM-----
5305 CURSET50,120,3
5309 D$="Par P. Barousseau"
5310 FORH=1:TOLEN(D$)
5320 CHARASC(LEN(D$,H,1)),0,1
5330 CURPOV0,0,0
5340 NEXTI
5350 CURSET40,120,3:FILL10,1,4
5360 CURSET45,120,3:FILL10,1,17:CURSE
T195,120,3:FILL10,1,22
5370 RETURN
6000 REM-----DEPLACEMENT-----
6010 REM-----
6020 IFVI>0THEN5000
6030 KA=INT((-GE/40)+1
6040 Y=Y+KA
6050 IFY>190THENY=190
```

```
6060 RETURN
6500 KA=INT((-GE/40)+1
6510 Y=Y+KA
6520 IFY<5 THEN Y=5
6530 RETURN
7000 REM-----AFFICHAGE AUTOMATIQUE-----
7010 REM-----
7020 CLS
7030 POKE49000,20
7040 POKE49040,17
7050 POKE49000,20
7060 PRINT"Vit : Alt :To :Time: P
ts : Fuel !"
7070 PRINTINT(VIT):SPC(2):INT(DIS):SP
C(2):INT(TP):SPC(2):T:SPC(1):PTS:SPC(1
):F
7080 WAIT250
7110 RETURN
9000 REM-----DESSIN 2eme PARTIE-----
9010 REM-----
9023 PLAY0,0,0,0
9024 HIRS:PRINTCHR$(17)
9025 FORI=1:TO20
9027 PAPER0:PAPER7:NEXTI
9028 HIRS
9030 PAPER6:INK0
9040 CURSET0,180,3:FILL19,1,18
9050 CURSET0,0,3:FILL40,1,20
9060 FORI=1:TO10
9070 CURSET0,45+I^2,3:FILL40-(I+4)+1,
1,20
9080 NEXTI
9085 FORI=1:TO31
9090 CURSET0,150+I,3
9100 FILL1,1,18:CURSET20+I^2/5,150+I,
3:FILL1,1,22
9110 NEXTI
9115 FORI=1:TO50
9120 CURSET220-2*I,140+I,3:FILL1,1,18
9130 NEXTI
9140 CURSET225,135,3:FILL5,1,16:CURSE
T230,132,3:FILL3,1,16
9141 FORI=1:TO 5
9142 CURSET219+I,116,3:DRAW0,10,1:NEX
TI
9143 FORI=1:TO6
9144 CURSET224+I,118,3:DRAW0,10,1:NEX
TI
9145 FORI=1:TO9
9146 CURSET230,120,3:DRAW0,10,1:CURSE
T230+1,120+I,3:DRAW0,10,1
9148 NEXTI
9149 CURSET220,118,3:DRAW10,-10,1:DRA
W5,-10,1:DRAW0,-10,1
9150 CURSET220,118,3:DRAN-10,10,1:DRA
W10,5,1:DRAW10,0,1
9151 FORI=0:TO2
9152 CURSET235,88,3
9155 DRAW-5+(-10*I),20+(10*I),1
9158 CURSET190,133,3:DRAW20+(10*I),-5
+(-10*I),1
9160 NEXTI
9170 CURSET220,118,3:DRAN-12,-15,1:DR
AW5,17,1:DRAN-6,-17,1:DRAN16,0,1
9175 CURSET221,118,3:DRAN-12,-15,1:CU
RSET195,133,3:DRAN40,-45,1
9177 Y=10:GOSUB15000
9178 REM-----INITIALIZATION-----
9179 REM-----
9180 DI=(NT5000)-(N*2/250)
9190 VIT=-5000
```

```
9210 REM-----JEU-CALCULS-----
9215 REM-----
9220 DE=(2#FU-16)
9225 VIT=VIT+DE:GE=10*VIT+DE
9226 IFVIT>150 THEN VIT=150
9230 DI=D1+GE
9231 T=T+5:GOSUB15000
9232 IFT>260-(10*N)THEN1400
9233 TP=TP-10:IFTP<0THEN TP=0
9234 IFTP>700 THENGOSUB4500
9235 PTS=PTS+100:IFPTS<0THENPTS=0
9236 IFDI<0THENGOSUB820:GOTO9350
9238 IFDI>20000THEN980
9240 GOSUB1000
9245 F=F+FU
9248 GOSUB1500
9250 IFF<0THENGOSUB910:GOTO9800
9260 GOSUB9500
9300 GOTO9220
9350 REM-----COMMENTAIRE-----
9360 REM-----
9370 IFVIT>10 THEN13000
9380 IFVIT>20THEN13100
9390 IFVIT>40 THEN13200
9400 IFVIT>60 THEN13300
9410 IFVIT<=-60THEN13400
9500 REM-----AFFICHAGE HIRS-----
9501 REM-----
9502 GOSUB15100
9505 U=INT(DI/100)
9506 IFU>185 THENU=185
9507 IFU<0THENU=0
9510 Y=190-U
9520 GOSUB15000
9530 RETURN
9800 REM-----PANNE-----
9805 REM-----
9810 DE=(-16):VIT=VIT+DE:GE=10*VIT+DE
D1=D1+GE
9811 T=T+5:IFT>260-(N*10)THEN1400
9812 PT=PT+100:IFPT<0THENPT=0
9814 TP=TP+20:IFTP>700THENGOSUB4500
9820 IFDI<0THENGOSUB820:GOTO9350
9830 GOSUB7000
9840 GOTO9810
10000 REM-----EXPLOSION-----
10010 REM-----
10020 FORI=1:TO15
10030 CURSET123,180,3
10040 CIRCLEI,1
10050 NEXTI
10055 FORI=1:TO20
10056 POKE47535+40*I,1,3
10057 NEXTI
10058 EXPLODE
10060 FORI=15:TO1STEP-1
10070 CURSET123,180,3
10080 CIRCLEI,0
10090 NEXTI
12000 REM-----
12010 CLS:TEXT:PRINTCHR$(12)
12020 PRINTCHR$(4):CHR$(27):"J
QUEL FIASC0!"
12025 PLOT0,1,1:PLOT0,2,1:PLOT0,4,20:
PRINTCHR$(4)
12030 PRINT:PRINT:PRINT
12040 PRINT"les rebelles sont mainten
ant alertes"
12050 PRINT:PRINT:PRINT
12060 PRINT"La confederation juena..
."
12070 PRINT:PRINT:PRINT:PLOT0,16,6:P
LOT0,22,20
```

Suite page 12



# DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

**REVENDEURS**  
NOUS POUVONS VOUS FOURNIR TOUS LES LOGICIELS DE CETTE PAGE A UN TARIF PREFERENTIEL. N'HE-SITEZ PAS A NOUS CONTACTER AU : 16 (1) 294.28.50.

**HEBDOGICIEL SOFTWARE**

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

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



10% de remise pour les Abonnés !

## SOFT-PARADE

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

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

Éprouvants ! Le plus beau jeu de basket jamais réalisé : dribbles, esquives, fautes, paniers, les conditions réelles du jeu sont reconstituées avec une exactitude parfaite. Jeu à deux ou contre l'ordinateur avec arbitrage impartial et une foule d'options et de degré de difficulté.

### TEMPLE D'APSHAI

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

### COMODORE 64 N°1

12 programmes de jeu pour COMODORE 64

### AXIS ASSASSIN

C'est en trois dimensions, ça grouille d'araignées, ça a une infinité de possibilités et c'est le jeu (jouable) le plus rapide que je connaisse. Pour battre le record, c'est la folie de la poignée et le joystick qui exploise !

### "bidul"

107

### ARCHON

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

### ARCHON

107

### AE et ZAXXON

Beaux mais barbares ! Et pas donnéés !

### JEEP

Vroum-vroum, bim-bim-boum sur la lune. Bien fichu et marrant !

### QUEST

107

### MANOIR DU Dr GENIUS

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

### TIME ZONE

Le montre à six diquettes double face, 1000 écrans haute résolution, voyage dans l'espace-temps de 400 millions avant JC jusqu'en 4082. Malheureusement disponible uniquement en anglais. Faites une bisse à Cleopâtre de ma part, nous nous connaissons bien !

### LA RONDE DES ANIMANTS

107

### LA RONDE DES ANIMANTS

107

### PILOT

Un jeu de simulation comportant trois options (apprentissage, perfectionnement, mission) qui vous permettent d'atteindre les sommets de l'espionnage aérien, si vous devenez suffisamment pilote bien sûr !

### PACMAN & Mrs PACMAN

Le seul, l'unique, l'incorruptible ! Toujours imité, jamais égalé. Très beau, pas trop cher ! PACMAN passant sa vie dans les cafés, sa nanase finit par le rejoindre, normal !

### TRIDI 444

107

### pinball construction

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

### "météo.7"

107

### TEAMS RENAISSANCE '93

107

### simulateurs de vol AND C'

Qu'à ça sert d'être COBALZ, FLIGHT ou DELTA. Les simulateurs de vol sont - en période d'apprentissage - de véritables casse-tête chinois tant les commandes et instruments de bord sont complexes. Il vous faudra plusieurs heures de réflexion avant de décoller. Pour fanatique seulement, ce ne sont pas des jeux d'arcade !

### HARD HAT MACK

107

### QUEST

107

### BUGABOO

107

**APPLE**

1. LODE RUNNER (O.E.)	[A][F][M][+]	300,00
2. CHOPLIFTER (O.E.)	[A][F][M][+]	300,00
3. PINBALL CONSTRUCTION (AristoSoft)	[A][F][M][+]	300,00
4. PACMAN (AristoSoft)	[A][F][M][+]	300,00
5. Mrs PACMAN (AristoSoft)	[A][F][M][+]	300,00
6. AZTEC (O.E.)	[A][F][M][+]	300,00
7. AXIS ASSASSIN (AristoSoft)	[A][F][M][+]	300,00
8. DROL (AristoSoft)	[A][F][M][+]	300,00
9. HARD HAT MACK (AristoSoft)	[A][F][M][+]	300,00
10. ONE-ON-ONE (Vid-logiciel)	[A][F][M][+]	300,00
11. TEMPLE D'APSHAI (O.E.)	[A][F][M][+]	600,00
12. TIME ZONE (Vid-logiciel)	[A][F][M][+]	300,00
13. IFR SIMULATEUR DE VOL (O.E.)	[A][F][M][+]	400,00
14. FLIGHT SIMULATOR II (O.E.)	[A][F][M][+]	300,00
15. MASK OF THE SUN (Vid-logiciel)	[A][F][M][+]	300,00
16. CHOC DES MULTINATIONALES (Vid-logiciel)	[A][F][M][+]	300,00
17. A.E. (O.E.)	[A][F][M][+]	300,00
18. ZAXXON (O.E.)	[A][F][M][+]	300,00

**HOBBIT**  
Animation et Animalak sont les deux maillies du Hobbit. Animation, c'est l'action en temps réel, et Animalak, c'est l'action de l'agressivité du comportement du joueur. Un jeu intelligent, doté d'un bon graphisme, où vous êtes vous aussi mis sur la sellette, indésirable pour les amateurs de mondes merveilleux et de cités perdues, et surtout pour les admirateurs de Tolkien.

**DEFENSE FORCE**  
Le jeu d'arcade le plus rapide sur ORIC (compatibilité ATMOS). 37 ko en langage machine, abattez les cyborgs, les cytolons, les spirulims et autres monstres qui essaient d'enlever vos compagnons humains, en vous adiant de l'écran radar.

**LUNAR LANDER**  
Arrivez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale ! Indispensable pour les amoureux des grands espaces.

**BIDUL**  
Enfin un Pac-man rapide (langage machine) pour TO 7. Mais ne vous laissez pas abuser : les révelés ne sont pas plus sympathiques que les fantômes de l'original !

**METEO 7**  
Encore un jeu d'arcade en langage machine pour TO 7. Les nuages sont acides cette année... Vos parapluies pourrissent, grâce à leur pointe, les éliminer à temps ?

**COMODORE 64**

1. LODE RUNNER (AristoSoft)	[A][F][M][+]	300,00
2. CHOPLIFTER (AristoSoft)	[A][F][M][+]	300,00
3. PACMAN (AristoSoft)	[A][F][M][+]	300,00
4. Mrs PACMAN (AristoSoft)	[A][F][M][+]	300,00
5. PINBALL CONSTRUCTION (AristoSoft)	[A][F][M][+]	300,00
6. ARCHON (AristoSoft)	[A][F][M][+]	300,00
7. AXIS ASSASSIN (AristoSoft)	[A][F][M][+]	300,00
8. DROL (AristoSoft)	[A][F][M][+]	300,00
9. HARD HAT MACK (AristoSoft)	[A][F][M][+]	300,00
10. HUBERT (Loriciciels)	[A][F][M][+]	120,00
11. HUSTLER (Loriciciels)	[A][F][M][+]	95,00
12. RADAR RAT RACE (MODULE (O.E.)	[A][F][M][+]	150,00
13. JEEP (Loriciciels)	[A][F][M][+]	120,00
14. BUGABOO (Ere)	[A][F][M][+]	95,00
15. BOUNZY (Loriciciels)	[A][F][M][+]	100,00
16. ZAXXON (Loriciciels)	[A][F][M][+]	300,00

**VIC 20**

1. LODE RUNNER (AristoSoft)	[A][F][M][+]	250,00
2. CHOPLIFTER (AristoSoft)	[A][F][M][+]	250,00
3. PACMAN (AristoSoft)	[A][F][M][+]	250,00
4. Mrs PACMAN (AristoSoft)	[A][F][M][+]	250,00
5. BUGABOO (Ere)	[A][F][M][+]	95,00
6. A.E. (AristoSoft)	[A][F][M][+]	250,00

**ORIC 1/ ATMOS**

1. DEFENSE FORCE (K7 (Infogrames))	[A][F][M][+]	110,00
2. AIGLE D'OR (K7 (Loriciciels))	[A][F][M][+]	100,00
3. HOBBIT (K7 (A.R.))	[A][F][M][+]	100,00
4. MISSION DELTA (K7 (Ere))	[A][F][M][+]	95,00
5. GASTRONOME (K7 (Loriciciels))	[A][F][M][+]	95,00

**HEBDOGICIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N°1**

K7 (Loriciciels)	[A][F][M][+]	150,00
K7 (Loriciciels)	[A][F][M][+]	90,00
K7 (Loriciciels)	[A][F][M][+]	90,00

**SPECTRUM**

1. ANDROIDE (K7 (Ere))	[A][F][M][+]	75,00
2. ZZOM (K7 (Imagines))	[A][F][M][+]	70,00
3. ALCHEMIST (K7 (Imagines))	[A][F][M][+]	70,00
4. INTERCEPTEUR COBALT (K7 (Ere))	[A][F][M][+]	95,00
5. MANOIR DU GENIUS (K7 (Loriciciels))	[A][F][M][+]	140,00
6. BUGABOO (K7 (Ere))	[A][F][M][+]	95,00
7. MANAGER (K7 (Ere))	[A][F][M][+]	140,00

**ORIC 1/ ATMOS**

1. DEFENSE FORCE (K7 (Infogrames))	[A][F][M][+]	110,00
2. AIGLE D'OR (K7 (Loriciciels))	[A][F][M][+]	100,00
3. HOBBIT (K7 (A.R.))	[A][F][M][+]	100,00
4. MISSION DELTA (K7 (Ere))	[A][F][M][+]	95,00
5. GASTRONOME (K7 (Loriciciels))	[A][F][M][+]	95,00

**HEBDOGICIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N°1**

K7 (Loriciciels)	[A][F][M][+]	150,00
K7 (Loriciciels)	[A][F][M][+]	90,00
K7 (Loriciciels)	[A][F][M][+]	90,00

**TEXAS T9/99**

1. Q'BERT (MODULE (Parker))	[A][F][M][+]	420,00
2. MOONSWEEPER (MODULE (O.E.))	[A][F][M][+]	300,00
3. MICROBURGEON (MODULE (O.E.))	[A][F][M][+]	300,00
4. SUPER DEMON ATTACK (MODULE (O.E.))	[A][F][M][+]	200,00
5. DRIVING DEMON (MODULE (AristoSoft))	[A][F][M][+]	240,00
6. AMBULANCE (MODULE (AristoSoft))	[A][F][M][+]	240,00
7. RABBIT RAIL (MODULE (AristoSoft))	[A][F][M][+]	240,00
8. LUNAR LANDER (Basic standu (V.C.))	[A][F][M][+]	95,00
9. ANT EATER (MODULE (Romex))	[A][F][M][+]	300,00

**HEBDOGICIEL SOFTWARE TI/99 N°1**

K7 (Basic simple)	[A][F][M][+]	150,00
K7 (Basic standu)	[A][F][M][+]	150,00
K7 (Basic standu)	[A][F][M][+]	90,00

**COMPLEMENTES ET MULTIPLES**

K7 (Vid)	[A][F][M][+]	125,00
K7 (Vid)	[A][F][M][+]	125,00
K7 (Vid)	[A][F][M][+]	125,00
K7 (Vid)	[A][F][M][+]	175,00

**THOMSON T07**

1. PILOT (DISK/K7 (Infogrames))	[A][F][M][+]	190,00
2. BIDUL (DISK/K7 (Infogrames))	[A][F][M][+]	190,00
3. METEO 7 (DISK/K7 (Infogrames))	[A][F][M][+]	190,00
4. TRIDI 444 (MODULE (Vid))	[A][F][M][+]	320,00

**HEBDOGICIEL SOFTWARE TO7 N°1**

K7 (Vid)	[A][F][M][+]	150,00
----------	--------------	--------

**EDUCATIFS**

MODULE (Vid)	[A][F][M][+]	320,00
K7 (Vid)	[A][F][M][+]	85,00
K7 (Vid)	[A][F][M][+]	85,00
K7 (Vid)	[A][F][M][+]	85,00
K7 (Vid)	[A][F][M][+]	140,00
K7 (Vid)	[A][F][M][+]	140,00
K7 (Vid)	[A][F][M][+]	175,00

**COMPLEMENTES ET MULTIPLES**

K7 (Vid)	[A][F][M][+]	125,00
K7 (Vid)	[A][F][M][+]	125,00
K7 (Vid)	[A][F][M][+]	125,00
K7 (Vid)	[A][F][M][+]	175,00

**THOMSON T07**

1. INTERCEPTEUR COBALT (K7 (Ere))	[A][F][M][+]	95,00
2. PULGA (K7 (Ere))	[A][F][M][+]	95,00
3. CROCKY (K7 (Loriciciels))	[A][F][M][+]	95,00

**EDUCATIFS**

MODULE (Vid)	[A][F][M][+]	320,00
K7 (Vid)	[A][F][M][+]	85,00
K7 (Vid)	[A][F][M][+]	85,00
K7 (Vid)	[A][F][M][+]	85,00
K7 (Vid)	[A][F][M][+]	140,00
K7 (Vid)	[A][F][M][+]	140,00
K7 (Vid)	[A][F][M][+]	175,00

**COMPLEMENTES ET MULTIPLES**

K7 (Vid)	[A][F][M][+]	125,00
K7 (Vid)	[A][F][M][+]	125,00
K7 (Vid)	[A][F][M][+]	125,00
K7 (Vid)	[A][F][M][+]	175,00

**BUGABOO et PULGA**  
Essayez donc de sortir du trou dans lequel vous êtes tombé. Quelques bonds à subtils sauts, à moins que vous soyez bousillé avant. Graphisme extra, un peu lent.

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

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

**SUPER DEMON ATTACK**  
Encore un bon logiciel IMAGIC pour TEXAS, un graphisme saugrenu, desque et une bonne rapidité !

**TRIDI 444**  
Très belle réalisation de Morgion en trois dimensions sur trois étages. Fonctionne avec le crayon optique. Module à changement immédiat, ce qui évite les problèmes de changement habituels du lecteur de K7 du TO7.

**ALCHEMIST**  
Plongez-vous dans le monde étrange et fantastique des enchanteurs et alchimistes. Magie noire ? magie blanche ? un jeu haut en couleurs en tout cas, et doté d'un graphisme époustouflant, où vous devez vaincre, seul, les forces du Mal. Plus que super, plus que génial, magique !

**TEXAS ENCOUNTERS HOME COMPUTER WORDSACPER**  
Rabbit Trail

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

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

**DRIVING DEMON**  
Pilotez d'une voiture de course avec changement de vitesse, accélérateur, compte-tour et radar pour voir ce qui se passe devant, sur le côté. Très réaliste, graphisme correct.

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

**HEBDOGICIEL SOFTWARE THOMSON T07 N°1**  
Enfin de vrais jeux pour TO7, et douze d'un coup ! Des classiques Q'bert et Solitaire aux jeux de l'espace original, en passant par le Tennis et le Labyrinthe, votre Thomson n'a en croire pas ses yeux, il croyait n'être qu'un ordinateur éducatif !

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

**RABBIT RAIL**  
Un lapin qui monte, qui monte et qui aime les carottes. Renards, belettes et corbeaux en feront bien un croûton. Heureusement que le parcours est truffé de terreurs de sa cachette ! Très bon graphisme.

**ZZOOM**  
Zoom, c'est le nom de guerre de votre mission, vous devez vous sauver, au nez et à la barbe de vos ennemis, les rescapes d'un combat sans merci. Une simulation superbe ! Presque un dessin animé.

**CENTRALE NUCLEAIRE**  
Un des plus beaux jeux créés sur Oric et Atmos. Ce logiciel explique en détail le fonctionnement d'une centrale avec de nombreuses pages graphiques animées. Avec le même souci du détail et de la réalité, il propose ensuite un formidable jeu où il vous faudra mener votre centrale à son rendement maximum. Devenez le champion du Kilowatt !

**LE CHATEAU DU DIABLE**  
Les portes du château sont hermétiquement closes, trouvez-en la clé, affrontez les araignées géantes et les monstres qui veulent vous empêcher de récupérer les trésors qu'ils protègent, un jeu ultra-rapide, toujours renouvelé.

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

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

10% de remise pour les Abonnés !

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qte	Montant
<b>TOTAL</b>				
Participation aux frais de port en recommandé				+ 15,00
<b>REDUCTION 10% SPECIAL ABONNES A DEURER N° ABONNE (obligatoire)</b>				
<b>MONTANT à payer</b>				
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, chaque revendeur sera tenu de le remplacer.				

# 4 JEUX POUR UN JOUR DE PLUIE

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.

## HECTOR HR

Heureux Hectoristes! 4 pour le prix d'un. En espérant toutefois que la pluie ne sera pas au rendez-vous (pour l'été, en tout cas!)

Marcel BOULE

```

4 WIPE COLOR0,1,2,3:POKEFF10,1
5 OUTPUT"*****",26,154,3
6 LINE22,158,218,158,1:LINE218,102,1:LINE22,102,1:LINE22,158,1
7 OUTPUT"*****",26,114,3
8 OUTPUT"*= QUATRE JEUX POUR",26,140,2:OUTPUT"UN JOUR DE PLUIE =*",103,128,2
9 PAUSE2
10 WIPE COLOR0,1,2,3
11 LINE20,220,220,220,1:LINE220,10,1:LINE20,10,1:LINE20,220,1
12 LINE22,218,218,218,2:LINE218,12,2:LINE22,12,2:LINE22,218,2
13 LINE24,216,216,216,3:LINE216,14,3:LINE24,14,3:LINE24,216,3
14 OUTPUT"*= -> MENU <-=*",64,210,1
15 OUTPUT"1 <- JEU DU LOTO ->1",40,160,2
16 OUTPUT"2 <- JEU DU MASTERMIND ->2",40,140,2
17 OUTPUT"3 <- JEU DU CODE POSTAL ->3",40,120,2
18 OUTPUT"4 <- JOUR DE LA SEMAINE ->4",40,100,2
19 A=INSTR(1):IFA=1:THENGOTO214:ELSEIFA=2:THENGOTO111:ELSEIFA=3:THENGOTO208:ELSEIFA=4:THENGOTO55:ELSEIFA=4:THENPRINTCHR(7):GOTO19
20 *****
21 ** CODE POSTAL **
22 *****
23 WIPE CLS:COLOR0,3,1,6
24 PLOT20,220,200,200,3
25 PLOT190,210,20,40,0:PLOT192,200,16,36,1:OUTPUT".198,202,0:OUTPUT"1",198,194,0:OUTPUT"4",198,186,0
26 OUTPUT"Madame OLGA BARDINE",76,140,2:OUTPUT"12 rue du CHAT QUI PECHE",52,110,2:OUTPUT"DRAISY-TOWN",150,65,2
27 OUTPUT"DONNER LE NUMERO DE CODE POSTAL",24,14,2
28 OUTPUT"DONNER LE NUMERO DE CODE POSTAL",25,15,1
29 CURSOR100,65
30 INPUT A#
31 CLS:PLOT20,220,200,200,3:PLOT30,70,20,40,0:PLOT32,60,16,36,1:PLOT30,140,110,8,0:PLOT30,120,150,8,0:PLOT30,100,140,8,0:SCREEN30,190,190,50
32 OUTPUT"L'ENVELOPPE DOIT ETRE RETOURNEE",24,14,2
33 OUTPUT"L'ENVELOPPE DOIT ETRE RETOURNEE",25,15,1
34 OUTPUT"4",37,63,0:OUTPUT"1",37,56,0:OUTPUT"0",37,47,0
35 FOR I=1 TO 5
36 FOR J=0 TO 9
37 IF VAL(MID(A#,I,1))=J THEN GOT038:ELSE GOT050
38 N=N+1
39 ON N GOT040,41,42,43,44,45,46,47,48,49
40 PRINT"IIII":GOT050
41 PRINT"IIII I":GOT050
42 PRINT"II II":GOT050
43 PRINT"III III":GOT050
44 PRINT"III I":GOT050
45 PRINT"II II I":GOT050
46 PRINT"II II I":GOT050
47 PRINT"II II I":GOT050
48 PRINT"II I II":GOT050
49 PRINT"II III":GOT050
50 NEXT NEXT:OUTPUT"TAPEZ UNE TOUCHE",90,44,0:A#=INSTR(A#)
51 WIPE:OUTPUT"VOUS VOULEZ REJOUER?",60,170,3
52 OUTPUT"O<-OUI ou NON->N",60,150,3
53 CURSOR110,30:INPUTZ#
54 IF Z#="N" THENGOTO246:ELSEIFZ#="0" THENGOTO10
55 *****
56 * = JOUR DE LA SEMAINE =*
57 *****
58 WIPE COLOR0,1,2,3
59 XL=1:YL=1:Y=100:Y=200
60 FORC=1TO27
61 PLOTX,Y,XL,YL,C
62 X=X-2:Y=Y-2:YL=YL+6:Y=YL+.4
63 FORO=1TO10:NEXT NEXT
64 COLOR0,1,2,3:IFY>120 THENGOTO65
65 OUTPUT"= JOYEUX ANNIVERSAIRE =",50,145,1:OUTPUT"DONNEZ MOI LE JOUR EN CHIFFRE",30,50,1:OUTPUT"EXEMPLE 12 02.",60,30,1:FLASH0,5
66 COLOR0,3,4,5:CURSOR90,90:INPUTD#
67 IFD>31 THENPRINTCHR(7):GOTO66
68 PLOT15,92,220,92,0:OUTPUT"DONNEZ MOI LE MOIS EN CHIFFRES",30,50,1:OUTPUT"EXEMPLE 11 OU 1.",70,30,1
69 FLASH2,5:CURSOR90,90:INPUTM:IFM>12 THENPRINTCHR(7):GOTO69

```

```

70 PLOT15,92,220,92,0:OUTPUT"DONNEZ MOI L'ANNEE",60,50,1:OUTPUT"Par exemple 1981 mais Pas 81",40,30,1
71 CURSOR90,90:INPUTJ#
72 CLS:SOUND3,24:OUTPUT"MOI L'ORDINATEUR JE DIS QU'EN L'ANNEE",12,160,3:OUTPUT D,200,160,2:OUTPUT"DU MOIS N",18,120,3:OUTPUTM,80,120,2:OUTPUT",DE L'ANNEE",97,120,3:OUTPUT J,160,120,2
73 FLASH3,20:SOUND0,4096
74 IFM=2 THEN LETM=M+12
75 IFM<2 THEN LETM=M+12
76 LET E=INT((M+1)*13/5)
77 LETF=INT(E/J/4)
78 LETG=INT(E/J/100)
79 LETH=INT(E/J/400)
80 LETT=D+E+F-G+H
81 LETDA=INT((T/7-INT(T/7))*7+.1)
82 PLOT55,82,114,14,3
83 IFA=0 THENOUTPUT"C'EST UN SAMEDI",60,80,1
84 IFA=1 THENOUTPUT"C'EST UN DIMANCHE",60,80,1
85 IFA=2 THENOUTPUT"C'EST UN LUNDI",60,80,1
86 IFA=3 THENOUTPUT"C'EST UN MARDI",60,80,1
87 IFA=4 THENOUTPUT"C'EST UN MERCREDI",60,80,1
88 IFA=5 THENOUTPUT"C'EST UN JEUDI",60,80,1
89 IFA=6 THENOUTPUT"C'EST UN VENDREDI",60,80,1
90 PAUSE2:CLS:Y=199
91 FOR X=40TO150STEP 20
92 LINE35,210,195,210,1:LINE195,90,1:LINE35,90,1:LINE35,210,1
93 LINE170,120,190,120,2:LINE186,90,2:LINE174,90,2:LINE170,120,2
94 Y=Y-10:PLOTX,Y,20,2,1
95 NEXT X=40
96 FORY=200TO140STEP-10
97 FORX=10TOX+18
98 OUTPUT"o",X1,Y,3:OUTPUT"o",X1,Y,0
99 NEXT X=X+20
100 TONE2X,Y,4000/Y:NEXT
101 FORY=120TO97STEP-5
102 FORT=1TO10
103 OUTPUT"o",178,Y,3:OUTPUT"o",178,Y,0
104 NEXT NEXT
105 OUTPUT"o",178,Y+2,3:OUTPUT"FLOP",178,80,2:TONE7,6,84
106 SOUND0,4096:COLOR0,3,2,1
107 WIPE:OUTPUT"VOUS VOULEZ REJOUER?",60,170,3
108 OUTPUT"O<-OUI ou NON->N",60,150,3
109 CURSOR110,30:INPUTZ#
110 IF Z#="N" THENGOTO246:ELSEIFZ#="0" THENGOTO10
111 *****
112 * = LE MASTERMIND =*
113 *****
114 WIPE COLOR0,1,7,3
115 SCREEN14,224,204,210,CLS1:FLASH1,20
116 SCREEN25,205,45,30,CLS3
117 SCREEN45,155,110,30,CLS3
118 SCREEN130,105,65,30,CLS3
119 SCREEN170,30,12,12,CLS3:SCREEN35,30,12,12,CLS3
120 PLOT30,200,2,20,1:PLOT32,183,8,3,1
121 PLOT47,200,2,20,1:PLOT49,183,8,3,1:PLOT49,200,8,3,1:PLOT49,192,5,3,1
122 PLOT48,150,2,20,1:PLOT57,150,2,20,1
123 Y=2:YL=150
124 FORX=49TO54STEP.4
125 PLOTX,YL,1,Y,1
126 YL=YL-1
127 NEXT
128 Y=2:YL=140
129 FORX=54TO58STEP.4
130 PLOTX,YL,1,Y,1
131 YL=YL+1
132 NEXT
133 Y=1:YL=131
134 FORX=65TO71STEP.3
135 PLOTX,YL,2,Y,1
136 YL=YL+1
137 NEXT
138 Y=1:YL=150
139 FORX=71TO77STEP.3
140 PLOTX,YL,2,Y,1
141 YL=YL-1
142 NEXT
143 PLOT67,136,9,3,1
144 PLOT85,150,10,3,1:PLOT85,150,2,10,1:PLOT93,140,2,10,1:PLOT85,133,10,3,1:PLOT85,143,10,3,1
145 PLOT104,150,10,3,1:PLOT100,150,2,20,1
146 PLOT121,150,2,20,1:PLOT123,133,8,3,1:PLOT123,15,8,3,1:PLOT123,143,4,3,1

```

```

147 PLOT138,150,2,20,1:PLOT140,150,8,3,1:PLOT140,143,8,3,1:PLOT146,150,2,10,1
148 Y=2:YL=142
149 FORX=143TO147STEP.4
150 PLOTX,YL,2,Y,1
151 YL=YL-1
152 NEXT
153 PLOT137,100,2,20,1:PLOT146,100,2,20,1
154 Y=2:YL=90
155 FORX=142TO146STEP.4
156 PLOTX,YL,1,Y,1
157 YL=YL+1
158 NEXT
159 Y=2:YL=100
160 FORX=139TO143STEP.4
161 PLOTX,YL,1,Y,1
162 YL=YL-1
163 NEXT
164 PLOT155,100,2,20,1
165 PLOT164,100,2,20,1:PLOT172,100,2,20,1
166 Y=2:YL=100
167 FORX=166TO172STEP.4
168 PLOTX,YL,1,Y,1
169 YL=YL-1
170 NEXT
171 PLOT181,100,10,3,1:PLOT181,83,10,3,1:PLOT182,100,2,20,1:PLOT189,100,2,20,1
172 FLASH3,20:FLASH4,20
173 PAUSE1:WIPE
174 COLOR0,6,1,4
175 SCREEN30,160,180,40:CLS1
176 OUTPUT"POUR JOUER APPUYER",60,150,2
177 OUTPUT" SUR UNE TOUCHE",60,140,2
178 OUTPUT" ET BONNE CHANCE",60,100,1
179 A#=INSTR(1)
180 CLS:WIPE
181 SCREEN35,230,175,200:CLS1
182 LETE=0
183 LETA=INT(RND(1,10))
184 LETB=INT(RND(1,10))
185 LETC=INT(RND(1,10))
186 LETD=INT(RND(1,10))
187 CURSOR40,132
188 OUTPUT"TROUVEZ UN NOMBRE DE",40,220,3
189 OUTPUT" 4 CHIFFRES DE 1 a 9",40,210,3
190 INPUT X
191 LETO=INT(X/1000)
192 LETP=INT(X/100)-(O*10)
193 LETQ=INT(X/10)-(O*100)+(P*10)
194 LETR=X-(O*1000)+(P*100)+(Q*10)
195 LETN=0
196 IFA=0 THENLETN=N+1
197 IFB=0 THENLETN=N+1
198 IFC=0 THENLETN=N+1
199 IFD=0 THENLETN=N+1
200 IFN=4 THENGOTO206
201 PRINTX;"",N;" CHIFFRE(S) EXACT(S)"
202 LETE=E+1
203 IFE=15 THENGOTO208
204 PRINT"UN AUTRE NOMBRE"
205 GOT0190
206 OUTPUT"EXACT BRAVO",50,20,3
207 GOT0209
208 SCREEN35,25,175,25:CLS1:CURSOR40,20:PRINT"PERDU C'EST A,B,C,D"
209 PAUSE3
210 WIPE:OUTPUT"VOUS VOULEZ REJOUER?",60,170,3
211 OUTPUT"O<-OUI ou NON->N",60,150,3
212 CURSOR110,30:INPUTZ#
213 IF Z#="N" THENGOTO246:ELSEIFZ#="0" THENGOTO10
214 *****
215 * = LOTO =*
216 *****
217 WIPE:SCREEN100,215,50,25:CLS1
218 OUTPUT"LOTO",110,200,3
219 LET Z1=INT(RND(1,49))
220 LET Z2=INT(RND(1,49))
221 IFZ1<>Z2 THEN GOT0223
222 GOT0220
223 LET Z3=INT(RND(1,49))
224 IFZ3<>Z2ANDZ3<>Z1 THEN GOT0226
225 GOT0223
226 LET Z4=INT(RND(1,49))
227 IFZ4<>Z3ANDZ4<>Z2ANDZ4<>Z1 THENGOTO229
228 GOT0226
229 LETZ5=INT(RND(1,49))
230 IFZ5<>Z4ANDZ5<>Z3ANDZ5<>Z2ANDZ5<>Z1 THENGOTO232
231 GOT0229
232 LETZ6=INT(RND(1,49))
233 IFZ6<>Z5ANDZ6<>Z4ANDZ6<>Z3ANDZ6<>Z2ANDZ6<>Z1 THENGOTO235
234 GOT0232
235 LETZ7=INT(RND(1,49))
236 IFZ7<>Z6ANDZ7<>Z5ANDZ7<>Z4ANDZ7<>Z3ANDZ7<>Z2ANDZ7<>Z1 THENGOTO238
237 GOT0235
238 SCREEN25,95,130,20:CLS3
239 OUTPUTZ1,30,90,1:OUTPUTZ2,50,90,1:OUTPUTZ3,70,90,1:OUTPUTZ4,90,90,1:OUTPUTZ5,110,90,1:OUTPUTZ6,130,90,1
240 SCREEN25,75,25,20:CLS1:OUTPUTZ7,25,70,3
241 OUTPUT"TAPEZ UNE TOUCHE",80,25,1:A#=INSTR(1)
242 WIPE:OUTPUT"VOUS VOULEZ REJOUER?",60,170,3
243 OUTPUT"O<-OUI ou NON->N",60,150,3
244 CURSOR110,30:INPUTZ#
245 IF Z#="N" THENGOTO246:ELSEIFZ#="0" THENGOTO10
246 WIPE:OUTPUT"FIN",110,150,2

```



Suite de la page 9

```

12080 PRINT"VOUS AVEZ UN MALUS DE 300 0 POINTS"
12085 PRINT
12090 PTS=PTS-3000:IFPTS<0 THENPTS=10
12091 PRINT" TOTAL: ";PTS;"POINTS"
12092 GOSUB2200 GOT040
13000 REM-----COMMENTAIRES-----
13010 REM
13020 WAIT500:TEXT:CLS:PAPER7:INK4
13030 PRINTCHR(12)
13035 PRINTCHR(4):CHR(27);"J
  ** B R A V O ! **
13040 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
13045 PRINT"Vous avez réussi à vous poser sans "
13048 PRINTCHR(4)
13050 PRINT"encombre, l'effet de surpression a joué "
13070 PRINT"les forces alliées qui attendent en "
13080 PRINT"bordure du système peuvent débarquer "
13085 PRINT:PRINT:PRINT
13087 POI=1000*N+INT(50000/T)
13088 PTS=PTS+POI
13089 PRINT"VOUS AVEZ UN BONUS DE";POI;"POINTS"
13090 PRINT:PRINT"CE QUI VOUS FAIT AU TOTAL: ";PTS;"POINTS"
13095 GOSUB2200
13096 GOT040

```

```

13100 WAIT500:TEXT:CLS:PAPER3:INK4
13110 PRINTCHR(12)
13120 PRINTCHR(4):CHR(27);"J
  ** B I E N . . . **
13125 PRINTCHR(4)
13130 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
13135 PRINT"Atterrissage correct vos hommes ont été secourus, quelques uns "
13140 PRINT" sont même blessés, mais l'équipage est "
13145 PRINT" est pris, c'est le principal "
13148 PRINT:PRINT:PRINT
13150 POI=INT(40000/V)
13155 PTS=PTS+POI
13160 PRINT"VOUS AVEZ UN BONUS DE";POI;"POINTS"
13170 PRINT:PRINT"CE QUI VOUS FAIT AU TOTAL: ";PTS;"POINTS"
13180 GOSUB2200 GOT040
13200 WAIT500:CLS:TEXT:PAPER3:INK4
13210 PRINTCHR(12)
13220 PRINTCHR(4):CHR(27);"J
  ** B O F ! . . . **
13230 PRINTCHR(4)
13235 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
13240 PRINT"il y a de la casse, vous perdez la "
13245 PRINT" moitié de vos hommes à l'atterrissage "
13250 PRINT" l'autre moitié à la prise du gène "
13255 PRINT" -rateur, l'objectif est atteint, mais "
13260 PRINT" quel prix! . . . "
13270 PRINT:PRINT:PRINT
13280 POI=1000*N
13285 PTS=PTS+POI
13287 PRINT"VOUS AVEZ UN PETIT BONUS DE";POI;"PTS"
13288 PRINT:PRINT" TOTAL: ";PTS;"POINTS"

```

```

13290 GOSUB2200 GOT040
13300 WAIT500:CLS:TEXT:PAPER1:INK4
13310 PRINTCHR(12)
13314 PRINTCHR(4):CHR(27);"J
  ** H M M ! . . . **
13315 PRINTCHR(4)
13317 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
13320 PRINT"Pas terrible, vous perdez le vaisseau "
13330 PRINT" à l'atterrissage, vous rendez vos "
13340 PRINT" hommes et en plus vous avez perdu au "
13346 PRINT" secours, je doute qu'on vienne vous "
13350 PRINT" chercher, surtout que le générateur "
13360 PRINT" résiste toujours . . . "
13370 PRINT:PRINT:PRINT"VOUS MARQUEZ AU TOTAL: ";PTS;"POINTS"
13380 GOSUB2200 GOT040
13400 WAIT500:TEXT:CLS:PAPER0:INK1
13410 PRINTCHR(12)
13420 PRINTCHR(4):CHR(27);"J
  ** C A T A S T R O P H I Q U E ! ! ! **
13430 PLOT0,1,6:PLOT0,2,6:PRINTCHR(4)
13440 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
13450 PRINT"Ca se passe de commentaires . . . "
13460 PRINT" Mais depuis longtemps pas dans la galaxie "
13470 PRINT" on a pas vu un commandant de bord aussi minable . . . "
13480 PRINT:PRINT:PRINT
13490 MA=1000*N
13492 PTS=PTS-MA:IFPTS<0 THENPTS=1000
13493 PLOT0,15,6:PLOT0,17,6:PLOT0,22,20:PLOT0,4,20
13494 PRINT"VOUS AVEZ UN MALUS DE";MA;"POINTS";PRINT
13495 PRINT" TOTAL: ";PTS;"POINTS"

```

```

13498 GOSUB2200 GOT040
15000 REM-----VRAISSEAU-----
15010 REM
15020 X=100
15030 CURSETX,Y,3:DRAW20,-2,1:DRAW-5,5,1:DRAW-15,-3,1:DRAW-15,3,1
15040 DRAW15,3,1:DRAW15,-3,1
15050 CURSETX,Y+3,3:CIRCLE2,1:CURSETX-4,Y+3,1:CIRCLE1,1:CURSETX+5,Y+3,1
15060 CIRCLE1,1
15070 RETURN
15100 CURSETX,Y,3:DRAW20,-2,0:DRAW-5,5,0:DRAW-15,-3,0:DRAW-15,3,0
15110 DRAW15,3,0:DRAW15,-3,0
15120 CURSETX,Y+3,3:CIRCLE2,0:CURSETX-4,Y+3,3:CIRCLE1,0:CURSETX+5,Y+3,3
15130 CIRCLE1,0
15140 RETURN
16000 REM-----SOLEIL-----
16010 REM
16100 FORI=1TO25
16110 POKE47050+40*I,3:POKE47060+40*I,2
16120 NEXTI
16130 LE=INT(T/10)
16140 FORI=INT(HI)+1TOLE+INT(HI)
16150 CURSETX150,172,3:CIRCLE1,1,1
16160 NEXTI
16170 HI=HI+.001
16180 RETURN
30000 REM-----FIN-----
30010 REM
30020 CLS:PAPER1:INK0
30030 PLOT1,12,18:PLOT13,12,"A BIEN OT..."
30040 PLOT1,10,20:PLOT14,20
30050 END

```



# MONSTER PANIC

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.

Vous ferez-vous piquer par l'araignée géante, dévorer par le crocodile, écraser par un boulet ou tuer par le squelette?  
Jouez et essayez de battre mon meilleur score: 23814!  
Mode d'emploi inclus dans le programme.

François JOUAUD



# SPECTRUM



## MONSTER PANIC

3 LET ns=0  
4 REM \*\*\*\*\*  
5 CLS : BORDER 7 : INK 1 : PRIN  
**MONSTER PANIC**

20 LET epe=0  
30 LET as=" il vous faut de jou  
er tous les pièges d un vieux c  
hateau

- l'araignée géante
- le fantôme
- le crocodile
- le monstre qui lan

ce des boules - le squelette

31 LET as=ag+"Pour faire recul  
er le squelette, il faut chercher  
l'epée et le tuer le crocodile et  
le squelette (200 pts). Pour tuer le fan  
tôme il faut lui donner un co  
up d'epée (300 pts).

32 FOR f=1 TO LEN as: PRINT as  
(f);

33 NEXT f: PRINT AT 21,0; INK  
3: "Utilisez S-7-0 et @ pour l'ep  
e"

50 LET sc=0: LET li=3  
60 PAUSE 500: BORDER 1: CLS  
65 REM \*\*\*\*\*

100 RESTORE 100: FOR z=0 TO 20  
110 READ as: FOR f=0 TO 7: READ  
a: POKE USA as+f, a: NEXT f: NEX  
T z

111 DATA "1", 1, 7, 1, 7, 8, 16, 32, 22  
112 DATA "2", 1, 1, 1, 7, 255, 249, 1,  
1  
113 DATA "3", 0, 192, 0, 192, 32, 16,  
8  
114 DATA "4", 192, 240, 248, 252, 25,  
254, 254, 255  
115 DATA "5", 0, 127, 127, 127, 0, 24  
7, 247, 247  
116 DATA "6", 0, 2, 4, 8, 80, 32, 80, 0  
117 DATA "7", 3, 15, 31, 63, 63, 127,  
127, 255  
118 DATA "8", 15, 31, 32, 32, 64, 240  
119 DATA "9", 240, 248, 4, 4, 2, 7, 25  
120 DATA "A", 128, 128, 128, 240, 25  
121 DATA "B", 240, 255, 159, 64, 32,  
32, 31, 15  
122 DATA "C", 7, 255, 249, 2, 4, 4, 24  
123 DATA "D", 99, 75, 6, 6, 6, 14, 76,  
5  
124 DATA "E", 0, 192, 224, 240, 176,  
240, 112, 160  
125 DATA "F", 3, 31, 63, 119, 103, 10,  
3, 99, 243  
126 DATA "G", 192, 248, 252, 238, 23  
0, 230, 192, 207  
127 DATA "H", 99, 75, 6, 6, 6, 14, 76,  
58  
128 DATA "I", 198, 202, 96, 96, 96, 1  
12, 50, 58  
129 DATA "J", 16, 48, 72, 48, 16, 16,  
24  
130 DATA "K", 0, 7, 105, 103, 226, 19  
1, 7  
131 DATA "L", 0, 192, 64, 192, 136, 1  
52, 35, 197  
132 REM \*\*\*\*\*

299 REM \*\*\*\*\*  
300 BORDER 1: PAPER 7: CLS: PR  
INT

310 PRINT INK 1: "AT 19,25; IN  
K 1:"  
311 PRINT INK 1: "AT 19,25; IN  
K 1:"  
312 PRINT INK 1: "AT 19,25; IN  
K 1:"  
313 PRINT INK 1: "AT 19,25; IN  
K 1:"  
314 PRINT INK 1: "AT 19,25; IN  
K 1:"  
315 PRINT AT 20, b-bb; "AT 21  
b-bb"  
316 PRINT INK 0: "AT 20, b-bb; AT 2  
1, b-bb"  
317 GO SUB 1000+(f+10)  
318 LET bb=(2 AND INKEY\$="B" AN  
D b<4)  
319 IF b=22 THEN LET h=f: GO T  
O 7000

320 LET b=bb  
321 IF b=14 AND b<19 THEN GO TO 5501  
NEXT f: LET sc=sc+(e+1)+2  
1000 REM \*\*\*\*\*

1001 REM \*\*\*\*\*  
1020 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1021 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1022 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1023 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1024 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1025 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1026 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1027 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1028 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1029 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1030 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1031 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1032 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1033 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1034 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1035 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1036 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1037 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1038 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1039 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1040 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1041 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1042 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1043 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1044 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1045 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1046 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1047 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1048 PRINT AT 20, 25; INK 1: "  
1049 PRINT AT 20, 25; INK 1: "

1050 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1051 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1052 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1053 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1054 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1055 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1056 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1057 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1058 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1059 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1060 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1061 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1062 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1063 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1064 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1065 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1066 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1067 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1068 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1069 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1070 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1071 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1072 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1073 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1074 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1075 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1076 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1077 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1078 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1079 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000  
1080 PRINT AT 18, 23; PAPER 3: IN  
K 0: GO SUB 1000

```
0: INK 2: "AT 19,25; IN
K 1:"
1000 PRINT AT 20,25; INK 1: "
1001 PRINT AT 20,25; INK 1: "
1002 PRINT AT 20,25; INK 1: "
1003 PRINT AT 20,25; INK 1: "
1004 PRINT AT 20,25; INK 1: "
1005 PRINT AT 20,25; INK 1: "
1006 PRINT AT 20,25; INK 1: "
1007 PRINT AT 20,25; INK 1: "
1008 PRINT AT 20,25; INK 1: "
1009 PRINT AT 20,25; INK 1: "
1010 PRINT AT 20,25; INK 1: "
1011 PRINT AT 20,25; INK 1: "
1012 PRINT AT 20,25; INK 1: "
1013 PRINT AT 20,25; INK 1: "
1014 PRINT AT 20,25; INK 1: "
1015 PRINT AT 20,25; INK 1: "
1016 PRINT AT 20,25; INK 1: "
1017 PRINT AT 20,25; INK 1: "
1018 PRINT AT 20,25; INK 1: "
1019 PRINT AT 20,25; INK 1: "
1020 PRINT AT 20,25; INK 1: "
```

```
310 PRINT INK 1: "AT 19,25; IN
K 1:"
311 PRINT INK 1: "AT 19,25; IN
K 1:"
312 PRINT INK 1: "AT 19,25; IN
K 1:"
313 PRINT INK 1: "AT 19,25; IN
K 1:"
314 PRINT INK 1: "AT 19,25; IN
K 1:"
315 PRINT AT 20, b-bb; "AT 21
b-bb"
```

```
1001 REM *****
1020 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1021 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1022 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1023 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1024 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1025 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1026 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1027 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1028 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1029 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1030 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1031 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1032 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1033 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1034 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1035 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1036 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1037 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1038 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1039 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1040 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1041 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1042 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1043 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1044 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1045 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1046 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1047 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1048 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1049 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
```

```
1000 REM *****
1020 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1021 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1022 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1023 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1024 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1025 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1026 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1027 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1028 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1029 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1030 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1031 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1032 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1033 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1034 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1035 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1036 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1037 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1038 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1039 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1040 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1041 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1042 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1043 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1044 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1045 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1046 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1047 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1048 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1049 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
```

```
1001 REM *****
1020 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1021 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1022 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1023 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1024 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1025 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1026 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1027 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1028 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1029 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1030 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1031 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1032 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1033 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1034 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1035 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1036 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1037 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1038 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1039 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1040 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1041 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1042 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1043 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1044 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1045 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1046 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1047 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1048 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
1049 PRINT AT 20, 25; INK 1: "
```

```
T 20,7; INK 2; "AT 21,7;"**
1095 PRINT AT 19,7; INK 2; "AT
19,7:"
1096 IF b>6 AND b<10 THEN GO TO
1099
1097 BEEP .01,0
1098 RETURN
1099 REM *****
```

```
1100 PRINT AT 8,5; INK 2; "AT
1101 PRINT AT 8,7; INK 2; "AT
1102 PRINT AT 8,5; INK 2; "AT
1103 PRINT AT 8,5; INK 2; "AT
1104 PRINT AT 8,5; INK 2; "AT
1105 PRINT AT 8,5; INK 2; "AT
1106 PRINT AT 8,5; INK 2; "AT
1107 PRINT AT 8,5; INK 2; "AT
1108 PRINT AT 8,5; INK 2; "AT
1109 PRINT AT 8,5; INK 2; "AT
1110 PRINT AT 8,5; INK 2; "AT
1111 PRINT AT 8,5; INK 2; "AT
1112 PRINT AT 8,5; INK 2; "AT
1113 PRINT AT 8,5; INK 2; "AT
1114 PRINT AT 8,5; INK 2; "AT
1115 PRINT AT 8,5; INK 2; "AT
1116 PRINT AT 8,5; INK 2; "AT
1117 PRINT AT 8,5; INK 2; "AT
1118 PRINT AT 8,5; INK 2; "AT
1119 PRINT AT 8,5; INK 2; "AT
1120 PRINT AT 8,5; INK 2; "AT
```

```
7000 RESTORE 7000: FOR f=0 TO 7:
READ a: POKE USA "f+f, a: NEXT f:
NEXT z
```

7001 DATA "1", 1, 7, 1, 7, 8, 16, 32, 22  
7002 DATA "2", 1, 1, 1, 7, 255, 249, 1,  
1  
7003 DATA "3", 0, 192, 0, 192, 32, 16,  
8  
7004 DATA "4", 192, 240, 248, 252, 25,  
254, 254, 255  
7005 DATA "5", 0, 127, 127, 127, 0, 24  
7, 247, 247  
7006 DATA "6", 0, 2, 4, 8, 80, 32, 80, 0  
7007 DATA "7", 3, 15, 31, 63, 63, 127,  
127, 255  
7008 DATA "8", 15, 31, 32, 32, 64, 240  
7009 DATA "9", 240, 248, 4, 4, 2, 7, 25  
7010 DATA "A", 128, 128, 128, 240, 25  
7011 DATA "B", 240, 255, 159, 64, 32,  
32, 31, 15  
7012 DATA "C", 7, 255, 249, 2, 4, 4, 24  
7013 DATA "D", 99, 75, 6, 6, 6, 14, 76,  
5  
7014 DATA "E", 0, 192, 224, 240, 176,  
240, 112, 160  
7015 DATA "F", 3, 31, 63, 119, 103, 10,  
3, 99, 243  
7016 DATA "G", 192, 248, 252, 238, 23  
0, 230, 192, 207  
7017 DATA "H", 99, 75, 6, 6, 6, 14, 76,  
58  
7018 DATA "I", 198, 202, 96, 96, 96, 1  
12, 50, 58  
7019 DATA "J", 16, 48, 72, 48, 16, 16,  
24  
7020 DATA "K", 0, 7, 105, 103, 226, 19  
1, 7  
7021 DATA "L", 0, 192, 64, 192, 136, 1  
52, 35, 197  
7022 REM \*\*\*\*\*

```
7000 RESTORE 7000: FOR f=0 TO 7:
READ a: POKE USA "f+f, a: NEXT f:
NEXT z
```

7001 DATA "1", 1, 7, 1, 7, 8, 16, 32, 22  
7002 DATA "2", 1, 1, 1, 7, 255, 249, 1,  
1  
7003 DATA "3", 0, 192, 0, 192, 32, 16,  
8  
7004 DATA "4", 192, 240, 248, 252, 25,  
254, 254, 255  
7005 DATA "5", 0, 127, 127, 127, 0, 24  
7, 247, 247  
7006 DATA "6", 0, 2, 4, 8, 80, 32, 80, 0  
7007 DATA "7", 3, 15, 31, 63, 63, 127,  
127, 255  
7008 DATA "8", 15, 31, 32, 32, 64, 240  
7009 DATA "9", 240, 248, 4, 4, 2, 7, 25  
7010 DATA "A", 128, 128, 128, 240, 25  
7011 DATA "B", 240, 255, 159, 64, 32,  
32, 31, 15  
7012 DATA "C", 7, 255, 249, 2, 4, 4, 24  
7013 DATA "D", 99, 75, 6, 6, 6, 14, 76,  
5  
7014 DATA "E", 0, 192, 224, 240, 176,  
240, 112, 160  
7015 DATA "F", 3, 31, 63, 119, 103, 10,  
3, 99, 243  
7016 DATA "G", 192, 248, 252, 238, 23  
0, 230, 192, 207  
7017 DATA "H", 99, 75, 6, 6, 6, 14, 76,  
58  
7018 DATA "I", 198, 202, 96, 96, 96, 1  
12, 50, 58  
7019 DATA "J", 16, 48, 72, 48, 16, 16,  
24  
7020 DATA "K", 0, 7, 105, 103, 226, 19  
1, 7  
7021 DATA "L", 0, 192, 64, 192, 136, 1  
52, 35, 197  
7022 REM \*\*\*\*\*

```
7000 RESTORE 7000: FOR f=0 TO 7:
READ a: POKE USA "f+f, a: NEXT f:
NEXT z
```

7001 DATA "1", 1, 7, 1, 7, 8, 16, 32, 22  
7002 DATA "2", 1, 1, 1, 7, 255, 249, 1,  
1  
7003 DATA "3", 0, 192, 0, 192, 32, 16,  
8  
7004 DATA "4", 192, 240, 248, 252, 25,  
254, 254, 255  
7005 DATA "5", 0, 127, 127, 127, 0, 24  
7, 247, 247  
7006 DATA "6", 0, 2, 4, 8, 80, 32, 80, 0  
7007 DATA "7", 3, 15, 31, 63, 63, 127,  
127, 255  
7008 DATA "8", 15, 31, 32, 32, 64, 240  
7009 DATA "9", 240, 248, 4, 4, 2, 7, 25  
7010 DATA "A", 128, 128, 128, 240, 25  
7011 DATA "B", 240, 255, 159, 64, 32,  
32, 31, 15  
7012 DATA "C", 7, 255, 249, 2, 4, 4, 24  
7013 DATA "D", 99, 75, 6, 6, 6, 14, 76,  
5  
7014 DATA "E", 0, 192, 224, 240, 176,  
240, 112, 160  
7015 DATA "F", 3, 31, 63, 119, 103, 10,  
3, 99, 243  
7016 DATA "G", 192, 248, 252, 238, 23  
0, 230, 192, 207  
7017 DATA "H", 99, 75, 6, 6, 6, 14, 76,  
58  
7018 DATA "I", 198, 202, 96, 96, 96, 1  
12, 50, 58  
7019 DATA "J", 16, 48, 72, 48, 16, 16,  
24  
7020 DATA "K", 0, 7, 105, 103, 226, 19  
1, 7  
7021 DATA "L", 0, 192, 64, 192, 136, 1  
52, 35, 197  
7022 REM \*\*\*\*\*

```
7555 PRINT AT a(f), b(f); "AT
a(f)+1, b(f):"
7556 IF c=3 THEN LET d=b(f)
7557 IF c=4 THEN LET d=b(f)+1
7558 IF c=5 THEN LET d=b(f)+2
7559 IF c=6 THEN LET d=b(f)+3
7560 IF c=7 THEN LET d=b(f)+4
7561 IF c=8 THEN LET d=b(f)+5
7562 IF c=9 THEN LET d=b(f)+6
7563 IF c=10 THEN LET d=b(f)+7
7564 IF c=11 THEN LET d=b(f)+8
7565 IF c=12 THEN LET d=b(f)+9
7566 IF c=13 THEN LET d=b(f)+10
7567 IF c=14 THEN LET d=b(f)+11
7568 IF c=15 THEN LET d=b(f)+12
7569 IF c=16 THEN LET d=b(f)+13
7570 IF c=17 THEN LET d=b(f)+14
7571 IF c=18 THEN LET d=b(f)+15
7572 IF c=19 THEN LET d=b(f)+16
7573 IF c=20 THEN LET d=b(f)+17
7574 IF c=21 THEN LET d=b(f)+18
7575 IF c=22 THEN LET d=b(f)+19
7576 IF c=23 THEN LET d=b(f)+20
7577 IF c=24 THEN LET d=b(f)+21
7578 IF c=25 THEN LET d=b(f)+22
7579 IF c=26 THEN LET d=b(f)+23
7580 IF c=27 THEN LET d=b(f)+24
7581 IF c=28 THEN LET d=b(f)+25
7582 IF c=29 THEN LET d=b(f)+26
7583 IF c=30 THEN LET d=b(f)+27
7584 IF c=31 THEN LET d=b(f)+28
7585 IF c=32 THEN LET d=b(f)+29
7586 IF c=33 THEN LET d=b(f)+30
7587 IF c=34 THEN LET d=b(f)+31
7588 IF c=35 THEN LET d=b(f)+32
7589 IF c=36 THEN LET d=b(f)+33
7590 IF c=37 THEN LET d=b(f)+34
7591 IF c=38 THEN LET d=b(f)+35
7592 IF c=39 THEN LET d=b(f)+36
7593 IF c=40 THEN LET d=b(f)+37
7594 IF c=41 THEN LET d=b(f)+38
7595 IF c=42 THEN LET d=b(f)+39
7596 IF c=43 THEN LET d=b(f)+40
7597 IF c=44 THEN LET d=b(f)+41
7598 IF c=45 THEN LET d=b(f)+42
7599 IF c=46 THEN LET d=b(f)+43
```

```
7555 PRINT AT a(f), b(f); "AT
a(f)+1, b(f):"
7556 IF c=3 THEN LET d=b(f)
7557 IF c=4 THEN LET d=b(f)+1
7558 IF c=5 THEN LET d=b(f)+2
7559 IF c=6 THEN LET d=b(f)+3
7560 IF c=7 THEN LET d=b(f)+4
7561 IF c=8 THEN LET d=b(f)+5
7562 IF c=9 THEN LET d=b(f)+6
7563 IF c=10 THEN LET d=b(f)+7
7564 IF c=11 THEN LET d=b(f)+8
7565 IF c=12 THEN LET d=b(f)+9
7566 IF c=13 THEN LET d=b(f)+10
7567 IF c=14 THEN LET d=b(f)+11
7568 IF c=15 THEN LET d=b(f)+12
7569 IF c=16 THEN LET d=b(f)+13
7570 IF c=17 THEN LET d=b(f)+14
7571 IF c=18 THEN LET d=b(f)+15
7572 IF c=19 THEN LET d=b(f)+16
7573 IF c=20 THEN LET d=b(f)+17
7574 IF c=21 THEN LET d=b(f)+18
7575 IF c=22 THEN LET d=b(f)+19
7576 IF c=23 THEN LET d=b(f)+20
7577 IF c=24 THEN LET d=b(f)+21
7578 IF c=25 THEN LET d=b(f)+22
7579 IF c=26 THEN LET d=b(f)+23
7580 IF c=27 THEN LET d=b(f)+24
7581 IF c=28 THEN LET d=b(f)+25
7582 IF c=29 THEN LET d=b(f)+26
7583 IF c=30 THEN LET d=b(f)+27
7584 IF c=31 THEN LET d=b(f)+28
7585 IF c=32 THEN LET d=b(f)+29
7586 IF c=33 THEN LET d=b(f)+30
7587 IF c=34 THEN LET d=b(f)+31
7588 IF c=35 THEN LET d=b(f)+32
7589 IF c=36 THEN LET d=b(f)+33
7590 IF c=37 THEN LET d=b(f)+34
7591 IF c=38 THEN LET d=b(f)+35
7592 IF c=39 THEN LET d=b(f)+36
7593 IF c=40 THEN LET d=b(f)+37
7594 IF c=41 THEN LET d=b(f)+38
7595 IF c=42 THEN LET d=b(f)+39
7596 IF c=43 THEN LET d=b(f)+40
7597 IF c=44 THEN LET d=b(f)+41
7598 IF c=45 THEN LET d=b(f)+42
7599 IF c=46 THEN LET d=b(f)+43
```

```
7555 PRINT AT a(f), b(f); "AT
a(f)+1, b(f):"
7556 IF c=3 THEN LET d=b(f)
7557 IF c=4 THEN LET d=b(f)+1
7558 IF c=5 THEN LET d=b(f)+2
7559 IF c=6 THEN LET d=b(f)+3
7560 IF c=7 THEN LET d=b(f)+4
7561 IF c=8 THEN LET d=b(f)+5
7562 IF c=9 THEN LET d=b(f)+6
7563 IF c=10 THEN LET d=b(f)+7
7564 IF c=11 THEN LET d=b(f)+8
7565 IF c=12 THEN LET d=b(f)+9
7566 IF c=13 THEN LET d=b(f)+10
7567 IF c=14 THEN LET d=b(f)+11
7568 IF c=15 THEN LET d=b(f)+12
7569 IF c=16 THEN LET d=b(f)+13
7570 IF c=17 THEN LET d=b(f)+14
7571 IF c=18 THEN LET d=b(f)+15
7572 IF c=19 THEN LET d=b(f)+16
7573 IF c=20 THEN LET d=b(f)+17
7574 IF c=21 THEN LET d=b(f)+18
7575 IF c=22 THEN LET d=b(f)+19
7576 IF c=23 THEN LET d=b(f)+20
7577 IF c=24 THEN LET d=b(f)+21
7578 IF c=25 THEN LET d=b(f)+22
7579 IF c=26 THEN LET d=b(f)+23
7580 IF c=27 THEN LET d=b(f)+24
7581 IF c=28 THEN LET d=b(f)+25
7582 IF c=29 THEN LET d=b(f)+26
7583 IF c=30 THEN LET d=b(f)+27
7584 IF c=31 THEN LET d=b(f)+28
7585 IF c=32 THEN LET d=b(f)+29
7586 IF c=33 THEN
```

Sommaire

LE HIT DES KIDS: Les petits ont choisi pour nous...et pour vous!  
 GEOGRAPHIE, Programme indispensable avant de partir en vacances, sur ZX 81, par F. QUERE.



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

0 + 0 = LA TETE A TOTO.

Ce jeu consiste à donner la réponse à une opération posée par l'ordinateur. Il est possible de choisir une opération parmi les quatre proposées ou de laisser le choix à l'ordinateur. Une suggestion: Modifier éventuellement le dessin du 7...

R.DONDEY

```

80 ES=0
90 SC=0
100 RANDOMIZE
110 CALL CLEAR
120 PRINT "A OUI VOULEZ VOUS JOUER?"
130 PRINT
140 PRINT "X...TAPEZ...1"
150 PRINT
160 PRINT "+...TAPEZ...2"
170 PRINT
180 PRINT "-...TAPEZ...3"
190 PRINT
200 PRINT " :...TAPEZ...4"
210 PRINT
220 PRINT "X + - : TAPEZ...5"
230 PRINT
240 PRINT "QUEL EST VOTRE CHOIX?"
250 PRINT
260 INPUT ".....NR:";CHX
400 CALL CLEAR
410 PRINT "QUEL NIVEAU CHOISISSEZ VOUS?"
420 PRINT
430 PRINT "...FORT...TAPEZ...1"
440 PRINT
450 PRINT "...MOYEN...TAPEZ...2"
460 PRINT
470 PRINT "...FAIBLE...TAPEZ...3"
480 PRINT
490 PRINT "QUEL EST VOTRE CHOIX?"
500 PRINT
510 INPUT ".....NR:";NV
600 CALL CLEAR
610 PRINT "COMBIEN DE COUPS?":
611 PRINT "VOULEZ VOUS JOUER?"
620 PRINT "":
630 INPUT "COMBIEN?":NU
640 CALL CLEAR
690 REM -----
691 REM DEF DES CARACTERES
692 REM -----
700 FOR I=96 TO 125
710 READ CH$
720 CALL CHAR(I,CH$)
730 NEXT I
740 DATA 00000103070F0D01,000080B0B080B08,01010101010101,80B080B080B08,01010
1010707,80B08080E0E
750 DATA 0000070F1B1B,0000E0F01B1B1B1B,00000070F1B1B1B,1B1B1B0F0E,1B1B1B1B0F07,0
000000F0F
760 DATA 0000000303,1B1B30E0E0301B1B,00001B1B0F07,1B1B1B1B0F0E
770 DATA 0000081B1B1B1B1B,00000000040606,1B1B1B0F07,606060F060606,0,606060606
94
780 DATA 0000070F1B1B1B1B,0000E0F,000000E0F01B1B1B
790 DATA 1B1B1B1F1F1B1B1B
800 DATA 1B1B1BFBFB1B1B1B,1B1B1B1B1B1B
810 DATA 1B1B0C07070C1B1B
820 DATA 1B1B1B1B1B1B1B1B
830 FOR I=130 TO 143
840 READ CH$
850 CALL CHAR(I,CH$)
860 NEXT I
880 DATA 00007B2B1B0C0603,00001E1C1D3060C,01010101010101,80B08080B080808,03060
C1B3B7B,C060301B1C1E
890 DATA 0000003F3F,000000FCFC
900 DATA 0000000000000101,00000000000080B,0101013F3F010101,80B080FCFC80B08,0101,
80B
901 CALL CHAR(152,"IF0000000001F1F")
902 CALL CHAR(153,"FBFB00000000FBFB")
905 REM -----
906 REM DEROULEMENT JEU
907 REM -----
910 Y=0
920 CALL SCREEN(12)
930 NP=0
931 CALL CHAR(33,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
932 CALL CHAR(47,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
933 CALL CHAR(64,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
934 CALL COLOR(1,13,1)
935 CALL COLOR(2,9,1)
950 CALL COLOR(9,7,12)
960 CALL COLOR(10,7,12)
970 CALL COLOR(11,7,12)
980 CALL COLOR(12,7,12)
990 CALL COLOR(13,13,1)
992 CALL COLOR(14,14,1)
994 CALL COLOR(14,13,1)
995 CALL CLEAR
996 GOSUB 11000
997 NP=0
998 GOTO 7500
1000 FOR I=1 TO 3
1010 FOR J=1 TO 2
1020 IF Y=0 THEN 1070
1030 IF I>J THEN 1100
1040 IF J>I THEN 1100
1050 GOSUB 6000
1060 GOTO 1100
1070 IF I>J THEN 1100
1080 IF J>I THEN 1100
1090 GOSUB 2000
1100 READ W
1110 CALL HCHAR(T+1,NC+J,W)
1120 NEXT J
1130 NEXT I
1140 RETURN
1500 CALL HCHAR(10,10,130)
1510 CALL HCHAR(10,11,131)
1520 CALL HCHAR(11,10,132)
1530 CALL HCHAR(11,11,133)
1540 CALL HCHAR(12,10,134)
    
```

LE HIT DES KIDS:  
 Les programmes publiés dans le cadre de cette rubrique ont tous été sélectionnés (et appréciés!) par des enfants, en classe.

TI 99/4A

N.D.L.R.

```

1550 CALL HCHAR(12,11,135)
1560 RETURN
1570 CALL HCHAR(10,10,138)
1580 CALL HCHAR(10,11,139)
1590 CALL HCHAR(11,10,140)
1600 CALL HCHAR(11,11,141)
1610 CALL HCHAR(12,10,142)
1620 CALL HCHAR(12,11,143)
1630 RETURN
1640 CALL HCHAR(10,10,32)
1650 CALL HCHAR(10,11,32)
1660 CALL HCHAR(11,10,136)
1670 CALL HCHAR(11,11,137)
1680 CALL HCHAR(12,10,32)
1690 CALL HCHAR(12,11,32)
1700 RETURN
1710 CALL HCHAR(10,10,138)
1720 CALL HCHAR(10,11,139)
1730 CALL HCHAR(11,10,32)
1740 CALL HCHAR(11,11,32)
1750 CALL HCHAR(12,10,142)
1760 CALL HCHAR(12,11,143)
1770 RETURN
1780 CALL HCHAR(11,18,152)
1790 CALL HCHAR(11,19,153)
1800 GOTO 5000
2000 IF X<10 THEN 2100
2010 IF X<20 THEN 3000
2020 IF X<30 THEN 3020
2030 IF X<40 THEN 3040
2040 IF X<50 THEN 3060
2050 IF X<60 THEN 3080
2060 IF X<70 THEN 3100
2070 IF X<80 THEN 3120
2080 IF X<90 THEN 3140
2090 IF X<100 THEN 3160
2100 NC=NC+1
2110 IF X=0 THEN 3180
2120 IF X=1 THEN 3000
2130 IF X=2 THEN 3020
2140 IF X=3 THEN 3040
2150 IF X=4 THEN 3060
2160 IF X=5 THEN 3080
2170 IF X=6 THEN 3100
2180 IF X=7 THEN 3120
2190 IF X=8 THEN 3140
2200 IF X=9 THEN 3160
3000 RESTORE 4000
3010 RETURN
3020 RESTORE 4010
5060 Y=1
5070 NC=18+K
5080 GOSUB 1000
5090 NEXT K
5100 IF ES=2 THEN 5130
5120 SC=SC+10
5130 PRINT "SCORE.....":SC
5140 FOR I=1 TO 300
5150 NEXT I
5160 Y=0
5165 ES=0
5170 NP=NP+1
5180 IF NP=NU THEN 10000
5190 GOTO 7500
6000 IF Z=48 THEN 3180
6010 IF Z=49 THEN 3000
6020 IF Z=50 THEN 3020
6030 IF Z=51 THEN 3040
6040 IF Z=52 THEN 3060
6050 IF Z=53 THEN 3080
6060 IF Z=54 THEN 3100
6070 IF Z=55 THEN 3120
6080 IF Z=56 THEN 3140
6090 IF Z=57 THEN 3160
6100 IF Z=58 THEN 3200
7000 SC=SC-10
7001 CALL CLEAR
7002 PRINT " /// /// /// ///"
7003 PRINT " / / / / / / /"
7004 PRINT " / / / / / / /"
7005 PRINT " / / / / / / /"
7006 PRINT " / / / / / / /"
7007 PRINT " : : : : : : : "
7020 CALL SCREEN(7)
7030 PRINT "SCORE.....":SC
7040 FOR I=4 TO 7
7045 CALL SOUND(500,-I,0)
7050 NEXT I
7060 CALL CLEAR
7070 CALL SCREEN(12)
7100 IF DR=1 THEN 8150
7110 IF DR=2 THEN 8650
7120 IF DR=3 THEN 9670
7130 IF DR=4 THEN 9120
7500 CALL CLEAR
7510 IF CHX<=1 THEN 8000
7520 IF CHX=2 THEN 8500
7530 IF CHX=3 THEN 9500
7540 IF CHX=4 THEN 9000
7550 IF CHX=5 THEN 7600
7600 ZZ=INT(10*RND)
7610 IF ZZ<1 THEN 7600
7620 IF ZZ=1 THEN 7600
7630 IF ZZ=1 THEN 8000
7640 IF ZZ=2 THEN 8500
7650 IF ZZ=3 THEN 9500
7660 IF ZZ=4 THEN 9000
7970 REM -----
7980 REM MULTIPLICATION
7990 REM -----
8000 DR=1
8005 A=INT(10*RND)+1
8010 IF NV<=1 THEN 8040
8020 IF NV=2 THEN 8060
8030 IF NV=3 THEN 8070
8040 IF A<4 THEN 8000
8050 GOTO 8070
8060 IF A<4 THEN 8000
8070 B=INT(10*RND)+1
8080 IF NV<=1 THEN 8101
8090 IF NV=2 THEN 8130
8100 IF NV=3 THEN 8140
8101 IF B<6 THEN 8070
8120 GOTO 8140
8130 IF B<4 THEN 8070
8140 R=A*B
8150 X=A
8160 T=9
8170 NC=4
8180 GOSUB 1000
8181 IF X<=9 THEN 8190
8182 NC=5
8183 X=X-10
8184 GOSUB 1000
8190 GOSUB 1500
8200 NC=12
8210 X=B
8220 GOSUB 1000
8221 IF X<=9 THEN 8230
8222 NC=13
8223 X=X-10
8224 GOSUB 1000
8230 GOTO 1780
8470 REM -----
8480 REM ADDITION
8490 REM -----
8500 DR=2
8505 A=INT(100*RND)
8510 AA=INT(100*RND)
8520 AB=A+AA
8521 IF AB>99 THEN 8505
8530 B=INT(100*RND)
8540 BB=INT(100*RND)
8550 BC=B+BB
8551 IF BC>99 THEN 8530
8560 IF NV<=1 THEN 8590
8570 IF NV=2 THEN 8610
8580 IF NV=3 THEN 8640
8590 IF BC<65 THEN 8500
8600 GOTO 8645
8610 IF BC<40 THEN 8500
8620 IF BC<64 THEN 8500
8630 GOTO 8645
8640 IF BC>39 THEN 8500
8645 R=AB+BC
8650 X=AB
8660 T=9
    
```



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 :

DOROGNE : 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:  
 PRENOM:  
 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 suffisant 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)



Suite de la page 15

```
8670 NC=4
8680 GOSUB 1000
8681 IF X<9 THEN 8690
8682 X=X-(INT(X/10))*10
8684 NC=5
8685 GOSUB 1000
8690 GOSUB 1570
8700 NC=12
8710 X=BC
8720 GOSUB 1000
8721 IF X<9 THEN 8730
8722 X=X-(INT(X/10))*10
8724 NC=13
8725 GOSUB 1000
8730 GOTO 1780
8740 REM
8750 A=INT(100*RND)
8760 REM
8770 DR=3
8780 REM DIVISION
8790 REM
9000 DR=4
9005 R=INT(20*RND)+1
9010 IF NV<=1 THEN 9040
9020 IF NV=2 THEN 9060
9030 IF NV=3 THEN 9070
9040 IF R<10 THEN 9000
9050 GOTO 9100
9060 IF R<6 THEN 9000
9070 IF R<10 THEN 9000
9080 GOTO 9100
9090 IF R>5 THEN 9000
9100 B=INT(10*RND)+1
9110 BB=R*B
9111 IF BB>99 THEN 9005
9120 X=BB
```

```
9130 T=9
9150 NC=4
9160 GOSUB 1000
9161 IF X<9 THEN 9170
9162 X=X-(INT(X/10))*10
9164 NC=5
9165 GOSUB 1000
9170 GOSUB 1710
9180 NC=12
9190 X=BC
9200 GOSUB 1000
9201 IF X<9 THEN 9210
9202 X=X-(INT(X/10))*10
9204 NC=13
9205 GOSUB 1000
9210 GOTO 1780
9470 REM
9480 REM SOUSTRACTION
9490 REM
9500 DR=3
9505 A=INT(100*RND)
9510 AA=INT(10*RND)
9520 AB=A+AA
9521 IF AB>99 THEN 9505
9530 IF NV<=1 THEN 9560
9540 IF NV=2 THEN 9580
9550 IF NV=3 THEN 9610
9560 IF AB<70 THEN 9500
9570 GOTO 9620
9580 IF AB<40 THEN 9500
9590 IF AB<69 THEN 9500
9600 GOTO 9620
9610 IF AB<39 THEN 9500
9620 B=INT(10*RND)
9630 BB=INT(10*RND)
9640 BC=B+BB
9650 IF BC>AB THEN 9620
9660 R=AB-BC
9670 X=AB
```

```
9700 T=9
9710 NC=4
9720 GOSUB 1000
9721 IF X<9 THEN 9730
9722 X=X-(INT(X/10))*10
9724 NC=5
9725 GOSUB 1000
9730 GOSUB 1640
9740 NC=12
9750 X=BC
9760 GOSUB 1000
9761 IF X<9 THEN 9770
9762 X=X-(INT(X/10))*10
9764 NC=13
9765 GOSUB 1000
9770 GOTO 1780
9970 REM
9980 REM FIN DE JEU
9990 REM
10000 CALL CLEAR
10010 IF SC>SCM THEN 10030
10020 GOTO 10040
10030 SCM=SC
10035 PRINT "VOUS AVEZ BATTU LE MEILLEUR SCORE"
10036 PRINT
10040 PRINT "VOTRE SCORE: ",SC
10045 PRINT
10050 PRINT "SCORE MAX: ",SCM
10055 PRINT
10060 PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER?"
10062 PRINT
10065 PRINT "SI NON TAPEZ 2"
10068 PRINT
10070 INPUT "SI OUI TAPEZ 1.....":RE
10075 SC=0
10080 IF RE<1 THEN 931
10090 FOR I=1 TO 1000
10100 NEXT I
10110 CALL CLEAR
```

```
10120 END
10970 REM
10980 REM PRESENTATION
10990 REM
11000 PRINT "/////////"
11001 CALL COLOR(5,6,1)
11010 PRINT "         @@@@"
11020 PRINT "         /  \ "
11030 PRINT "        /  \ "
11040 PRINT "       /  \ "
11050 PRINT "      /  \ "
11060 PRINT "     /  \ "
11070 PRINT "    /  \ "
11080 PRINT "   /  \ "
11090 PRINT "  /  \ "
11100 PRINT " /  \ "
11110 PRINT "/  \"
11120 PRINT "  \ "
11130 PRINT "   \"
11140 PRINT "    \"
11150 PRINT "     \"
11160 PRINT "      \"
11170 PRINT "       \"
11180 PRINT "        \"
11190 PRINT "         \"
11200 PRINT "          \"
11210 PRINT "           \"
11220 PRINT "            \"
11230 PRINT "             \"
11240 PRINT "              \"
11250 PRINT "               \"
11260 PRINT "                \"
11270 PRINT "                 \"
11280 PRINT "                  \"
11290 PRINT "                   \"
11300 PRINT "                    \"
11300 RETURN
```

```
11219 DATA 150,196,150,196,150,196,150,220,300,247,300,220,150,196,150,247,150,2
20,150,220,300,196,300,20000
11220 DATA 150,196,150,196,150,196,150,220,300,247,300,220,150,196,150,247,150,2
20,150,220,300,196,300,20000
11221 DATA 150,220,150,220,150,220,150,220,300,165,300,165,150,220,150,196,150,1
75,150,165,300,147,300,20000
11222 DATA 150,196,150,196,150,196,150,220,300,247,300,220,150,196,150,247,150,2
20,150,220,300,196,300,20000
11223 NEXT I
11224 CALL CLEAR
11297 CALL COLOR(1,2,1)
11298 CALL COLOR(2,2,1)
11299 CALL COLOR(5,2,1)
11300 RETURN
```

```
11160 PRINT " // @ // "
11170 PRINT " // @ // @ // @ // @ "
11180 PRINT
11190 PRINT
11200 CALL SOUND(500,-1,0)
11201 CALL HCHAR(8,13,139)
11202 CALL HCHAR(8,14,139)
11203 CALL HCHAR(9,13,140)
11204 CALL HCHAR(9,14,141)
11205 CALL HCHAR(10,13,142)
11206 CALL HCHAR(10,14,143)
11207 CALL SOUND(500,-2,0)
11208 CALL HCHAR(12,13,152)
11209 CALL HCHAR(12,14,153)
11211 RESTORE 11219
11212 REM
11213 REM MUSIQUE DEPART
11214 REM
11215 FOR I=1 TO 48
11217 READ DD,CC
11218 CALL SOUND(DD*30,CC,0)
```

GEOGRAPHIE

Voilà un programme pour apprendre de façon attrayante les 97 grandes villes françaises qui sont des préfectures, ou ont plus de 100.000 habitants.

F.QUERE

La carte et le menu s'affichent dès le chargement. les différen-

tes options peuvent alors être choisies. Une règle du jeu est à chaque fois proposée.

1) Option apprendre: Les villes se présentent par ordre d'importance avec une indication sur leur population: chaque caractère en vidéo inversée représente 100.000 habitants, ou sur leur place dans l'organisation administrative \* une pré-

fecture, \* une préfecture régionale.

La ville clignote sur la carte. Si l'on connaît, on passe (P) sinon, on demande son nom (touche Q). On peut revenir en arrière par L. M fait revenir au menu. 2) Option :trouver la ville proposée parmi 5: Suivant le principe classique des QCM:

- Une ville clignote sur la carte.

- 5 noms de villes s'affichent. - On choisit : 2 essais possibles. - Score et appréciations. Les villes trouvées au 1er ou 2° essai ne sont plus reproposées et l'on peut ainsi, si on le désire épuiser la liste des villes. 3) Option : placer une ville: Un nom de ville est proposé. Avec la touche 5, 6, 7, 8 (ou

poignée de jeu) il faut placer le curseur clignotant à l'emplacement supposé.

La France est divisée en 4 parties. il s'agit d'indiquer rapidement dans quel quadrant se trouve la ville proposée. On choisit la durée de réponse (1 à 9 secondes). Si l'on ne trouve pas dans le délai fixé, ou si l'on se trompe, la ville clignote sur la carte et l'on marque 0.

sées ne sont pas reproposées.

4) Option "situé rapidement": La France est divisée en 4 parties. il s'agit d'indiquer rapidement dans quel quadrant se trouve la ville proposée. On choisit la durée de réponse (1 à 9 secondes). Si l'on ne trouve pas dans le délai fixé, ou si l'on se trompe, la ville clignote sur la carte et l'on marque 0.

```
ECRIURE EN VIDEO NORMALE DES CARACTERES EN VIDEO INVERSEE.
LIGNE: CARACTERES:
75 ... "LA FRANCE"
380 ... "MENU:1..2..3..4..5"
573 ... "SCORE: "
793 ... "ON CONTINUE?"
981 ... "PARIS (2,3M), MARSEILLE
... "LYON, TOULOUSE, NICE,
NANTES, STRASBOURG, BORD
DUAUX, ST ETIENNE, LE HAURE
... "REVENIR EN ARRIERE"
1000 ... "APPRENDRE"
1005 ... "1) PARMI 5"
1010 ... "20 CHANCE..."
1015 ... "CHANCE: "
1020 ... "SERIE TERMINEE"
1025 ... "BRAVO!!!"
1030 ... "C'EST BIEN!!!"
1035 ... "CORRECTION"
1040 ... "REPLACER UNE VILLE"
1045 ... "CHARGEMENT"
1050 ... "REVENIR AU MENU"
1055 ... "SITUER RAPIDEMENT"
1060 ... "1) SITUER"
1065 ... "DUREE: "
1070 ... "1 A 9 SECONDES"
1075 ... "COTATION: "
1080 ... "10 VILLES A 10 PTS"
1085 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
1090 ... "LA FRANCE"
1095 ... "SITUER RAPIDEMENT"
1100 ... "1) SITUER"
1105 ... "DUREE: "
1110 ... "1 A 9 SECONDES"
1115 ... "COTATION: "
1120 ... "10 VILLES A 10 PTS"
1125 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
1130 ... "LA FRANCE"
1135 ... "SITUER RAPIDEMENT"
1140 ... "1) SITUER"
1145 ... "DUREE: "
1150 ... "1 A 9 SECONDES"
1155 ... "COTATION: "
1160 ... "10 VILLES A 10 PTS"
1165 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
1170 ... "LA FRANCE"
1175 ... "SITUER RAPIDEMENT"
1180 ... "1) SITUER"
1185 ... "DUREE: "
1190 ... "1 A 9 SECONDES"
1195 ... "COTATION: "
1200 ... "10 VILLES A 10 PTS"
1205 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
1210 ... "LA FRANCE"
1215 ... "SITUER RAPIDEMENT"
1220 ... "1) SITUER"
1225 ... "DUREE: "
1230 ... "1 A 9 SECONDES"
1235 ... "COTATION: "
1240 ... "10 VILLES A 10 PTS"
1245 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
1250 ... "LA FRANCE"
1255 ... "SITUER RAPIDEMENT"
1260 ... "1) SITUER"
1265 ... "DUREE: "
1270 ... "1 A 9 SECONDES"
1275 ... "COTATION: "
1280 ... "10 VILLES A 10 PTS"
1285 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
1290 ... "LA FRANCE"
1295 ... "SITUER RAPIDEMENT"
1300 ... "1) SITUER"
1305 ... "DUREE: "
1310 ... "1 A 9 SECONDES"
1315 ... "COTATION: "
1320 ... "10 VILLES A 10 PTS"
1325 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
1330 ... "LA FRANCE"
1335 ... "SITUER RAPIDEMENT"
1340 ... "1) SITUER"
1345 ... "DUREE: "
1350 ... "1 A 9 SECONDES"
1355 ... "COTATION: "
1360 ... "10 VILLES A 10 PTS"
1365 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
1370 ... "LA FRANCE"
1375 ... "SITUER RAPIDEMENT"
1380 ... "1) SITUER"
1385 ... "DUREE: "
1390 ... "1 A 9 SECONDES"
1395 ... "COTATION: "
1400 ... "10 VILLES A 10 PTS"
1405 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
1410 ... "LA FRANCE"
1415 ... "SITUER RAPIDEMENT"
1420 ... "1) SITUER"
1425 ... "DUREE: "
1430 ... "1 A 9 SECONDES"
1435 ... "COTATION: "
1440 ... "10 VILLES A 10 PTS"
1445 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
1450 ... "LA FRANCE"
1455 ... "SITUER RAPIDEMENT"
1460 ... "1) SITUER"
1465 ... "DUREE: "
1470 ... "1 A 9 SECONDES"
1475 ... "COTATION: "
1480 ... "10 VILLES A 10 PTS"
1485 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
1490 ... "LA FRANCE"
1495 ... "SITUER RAPIDEMENT"
1500 ... "1) SITUER"
1505 ... "DUREE: "
1510 ... "1 A 9 SECONDES"
1515 ... "COTATION: "
1520 ... "10 VILLES A 10 PTS"
1525 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
1530 ... "LA FRANCE"
1535 ... "SITUER RAPIDEMENT"
1540 ... "1) SITUER"
1545 ... "DUREE: "
1550 ... "1 A 9 SECONDES"
1555 ... "COTATION: "
1560 ... "10 VILLES A 10 PTS"
1565 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
1570 ... "LA FRANCE"
1575 ... "SITUER RAPIDEMENT"
1580 ... "1) SITUER"
1585 ... "DUREE: "
1590 ... "1 A 9 SECONDES"
1595 ... "COTATION: "
1600 ... "10 VILLES A 10 PTS"
1605 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
1610 ... "LA FRANCE"
1615 ... "SITUER RAPIDEMENT"
1620 ... "1) SITUER"
1625 ... "DUREE: "
1630 ... "1 A 9 SECONDES"
1635 ... "COTATION: "
1640 ... "10 VILLES A 10 PTS"
1645 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
1650 ... "LA FRANCE"
1655 ... "SITUER RAPIDEMENT"
1660 ... "1) SITUER"
1665 ... "DUREE: "
1670 ... "1 A 9 SECONDES"
1675 ... "COTATION: "
1680 ... "10 VILLES A 10 PTS"
1685 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
1690 ... "LA FRANCE"
1695 ... "SITUER RAPIDEMENT"
1700 ... "1) SITUER"
1705 ... "DUREE: "
1710 ... "1 A 9 SECONDES"
1715 ... "COTATION: "
1720 ... "10 VILLES A 10 PTS"
1725 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
1730 ... "LA FRANCE"
1735 ... "SITUER RAPIDEMENT"
1740 ... "1) SITUER"
1745 ... "DUREE: "
1750 ... "1 A 9 SECONDES"
1755 ... "COTATION: "
1760 ... "10 VILLES A 10 PTS"
1765 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
1770 ... "LA FRANCE"
1775 ... "SITUER RAPIDEMENT"
1780 ... "1) SITUER"
1785 ... "DUREE: "
1790 ... "1 A 9 SECONDES"
1795 ... "COTATION: "
1800 ... "10 VILLES A 10 PTS"
1805 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
1810 ... "LA FRANCE"
1815 ... "SITUER RAPIDEMENT"
1820 ... "1) SITUER"
1825 ... "DUREE: "
1830 ... "1 A 9 SECONDES"
1835 ... "COTATION: "
1840 ... "10 VILLES A 10 PTS"
1845 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
1850 ... "LA FRANCE"
1855 ... "SITUER RAPIDEMENT"
1860 ... "1) SITUER"
1865 ... "DUREE: "
1870 ... "1 A 9 SECONDES"
1875 ... "COTATION: "
1880 ... "10 VILLES A 10 PTS"
1885 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
1890 ... "LA FRANCE"
1895 ... "SITUER RAPIDEMENT"
1900 ... "1) SITUER"
1905 ... "DUREE: "
1910 ... "1 A 9 SECONDES"
1915 ... "COTATION: "
1920 ... "10 VILLES A 10 PTS"
1925 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
1930 ... "LA FRANCE"
1935 ... "SITUER RAPIDEMENT"
1940 ... "1) SITUER"
1945 ... "DUREE: "
1950 ... "1 A 9 SECONDES"
1955 ... "COTATION: "
1960 ... "10 VILLES A 10 PTS"
1965 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
1970 ... "LA FRANCE"
1975 ... "SITUER RAPIDEMENT"
1980 ... "1) SITUER"
1985 ... "DUREE: "
1990 ... "1 A 9 SECONDES"
1995 ... "COTATION: "
2000 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2005 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2010 ... "LA FRANCE"
2015 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2020 ... "1) SITUER"
2025 ... "DUREE: "
2030 ... "1 A 9 SECONDES"
2035 ... "COTATION: "
2040 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2045 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2050 ... "LA FRANCE"
2055 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2060 ... "1) SITUER"
2065 ... "DUREE: "
2070 ... "1 A 9 SECONDES"
2075 ... "COTATION: "
2080 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2085 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2090 ... "LA FRANCE"
2095 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2100 ... "1) SITUER"
2105 ... "DUREE: "
2110 ... "1 A 9 SECONDES"
2115 ... "COTATION: "
2120 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2125 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2130 ... "LA FRANCE"
2135 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2140 ... "1) SITUER"
2145 ... "DUREE: "
2150 ... "1 A 9 SECONDES"
2155 ... "COTATION: "
2160 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2165 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2170 ... "LA FRANCE"
2175 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2180 ... "1) SITUER"
2185 ... "DUREE: "
2190 ... "1 A 9 SECONDES"
2195 ... "COTATION: "
2200 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2205 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2210 ... "LA FRANCE"
2215 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2220 ... "1) SITUER"
2225 ... "DUREE: "
2230 ... "1 A 9 SECONDES"
2235 ... "COTATION: "
2240 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2245 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2250 ... "LA FRANCE"
2255 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2260 ... "1) SITUER"
2265 ... "DUREE: "
2270 ... "1 A 9 SECONDES"
2275 ... "COTATION: "
2280 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2285 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2290 ... "LA FRANCE"
2295 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2300 ... "1) SITUER"
2305 ... "DUREE: "
2310 ... "1 A 9 SECONDES"
2315 ... "COTATION: "
2320 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2325 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2330 ... "LA FRANCE"
2335 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2340 ... "1) SITUER"
2345 ... "DUREE: "
2350 ... "1 A 9 SECONDES"
2355 ... "COTATION: "
2360 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2365 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2370 ... "LA FRANCE"
2375 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2380 ... "1) SITUER"
2385 ... "DUREE: "
2390 ... "1 A 9 SECONDES"
2395 ... "COTATION: "
2400 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2405 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2410 ... "LA FRANCE"
2415 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2420 ... "1) SITUER"
2425 ... "DUREE: "
2430 ... "1 A 9 SECONDES"
2435 ... "COTATION: "
2440 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2445 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2450 ... "LA FRANCE"
2455 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2460 ... "1) SITUER"
2465 ... "DUREE: "
2470 ... "1 A 9 SECONDES"
2475 ... "COTATION: "
2480 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2485 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2490 ... "LA FRANCE"
2495 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2500 ... "1) SITUER"
2505 ... "DUREE: "
2510 ... "1 A 9 SECONDES"
2515 ... "COTATION: "
2520 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2525 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2530 ... "LA FRANCE"
2535 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2540 ... "1) SITUER"
2545 ... "DUREE: "
2550 ... "1 A 9 SECONDES"
2555 ... "COTATION: "
2560 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2565 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2570 ... "LA FRANCE"
2575 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2580 ... "1) SITUER"
2585 ... "DUREE: "
2590 ... "1 A 9 SECONDES"
2595 ... "COTATION: "
2600 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2605 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2610 ... "LA FRANCE"
2615 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2620 ... "1) SITUER"
2625 ... "DUREE: "
2630 ... "1 A 9 SECONDES"
2635 ... "COTATION: "
2640 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2645 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2650 ... "LA FRANCE"
2655 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2660 ... "1) SITUER"
2665 ... "DUREE: "
2670 ... "1 A 9 SECONDES"
2675 ... "COTATION: "
2680 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2685 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2690 ... "LA FRANCE"
2695 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2700 ... "1) SITUER"
2705 ... "DUREE: "
2710 ... "1 A 9 SECONDES"
2715 ... "COTATION: "
2720 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2725 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2730 ... "LA FRANCE"
2735 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2740 ... "1) SITUER"
2745 ... "DUREE: "
2750 ... "1 A 9 SECONDES"
2755 ... "COTATION: "
2760 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2765 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2770 ... "LA FRANCE"
2775 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2780 ... "1) SITUER"
2785 ... "DUREE: "
2790 ... "1 A 9 SECONDES"
2795 ... "COTATION: "
2800 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2805 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2810 ... "LA FRANCE"
2815 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2820 ... "1) SITUER"
2825 ... "DUREE: "
2830 ... "1 A 9 SECONDES"
2835 ... "COTATION: "
2840 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2845 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2850 ... "LA FRANCE"
2855 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2860 ... "1) SITUER"
2865 ... "DUREE: "
2870 ... "1 A 9 SECONDES"
2875 ... "COTATION: "
2880 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2885 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2890 ... "LA FRANCE"
2895 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2900 ... "1) SITUER"
2905 ... "DUREE: "
2910 ... "1 A 9 SECONDES"
2915 ... "COTATION: "
2920 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2925 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2930 ... "LA FRANCE"
2935 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2940 ... "1) SITUER"
2945 ... "DUREE: "
2950 ... "1 A 9 SECONDES"
2955 ... "COTATION: "
2960 ... "10 VILLES A 10 PTS"
2965 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
2970 ... "LA FRANCE"
2975 ... "SITUER RAPIDEMENT"
2980 ... "1) SITUER"
2985 ... "DUREE: "
2990 ... "1 A 9 SECONDES"
2995 ... "COTATION: "
3000 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3005 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3010 ... "LA FRANCE"
3015 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3020 ... "1) SITUER"
3025 ... "DUREE: "
3030 ... "1 A 9 SECONDES"
3035 ... "COTATION: "
3040 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3045 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3050 ... "LA FRANCE"
3055 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3060 ... "1) SITUER"
3065 ... "DUREE: "
3070 ... "1 A 9 SECONDES"
3075 ... "COTATION: "
3080 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3085 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3090 ... "LA FRANCE"
3095 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3100 ... "1) SITUER"
3105 ... "DUREE: "
3110 ... "1 A 9 SECONDES"
3115 ... "COTATION: "
3120 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3125 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3130 ... "LA FRANCE"
3135 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3140 ... "1) SITUER"
3145 ... "DUREE: "
3150 ... "1 A 9 SECONDES"
3155 ... "COTATION: "
3160 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3165 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3170 ... "LA FRANCE"
3175 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3180 ... "1) SITUER"
3185 ... "DUREE: "
3190 ... "1 A 9 SECONDES"
3195 ... "COTATION: "
3200 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3205 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3210 ... "LA FRANCE"
3215 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3220 ... "1) SITUER"
3225 ... "DUREE: "
3230 ... "1 A 9 SECONDES"
3235 ... "COTATION: "
3240 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3245 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3250 ... "LA FRANCE"
3255 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3260 ... "1) SITUER"
3265 ... "DUREE: "
3270 ... "1 A 9 SECONDES"
3275 ... "COTATION: "
3280 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3285 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3290 ... "LA FRANCE"
3295 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3300 ... "1) SITUER"
3305 ... "DUREE: "
3310 ... "1 A 9 SECONDES"
3315 ... "COTATION: "
3320 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3325 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3330 ... "LA FRANCE"
3335 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3340 ... "1) SITUER"
3345 ... "DUREE: "
3350 ... "1 A 9 SECONDES"
3355 ... "COTATION: "
3360 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3365 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3370 ... "LA FRANCE"
3375 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3380 ... "1) SITUER"
3385 ... "DUREE: "
3390 ... "1 A 9 SECONDES"
3395 ... "COTATION: "
3400 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3405 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3410 ... "LA FRANCE"
3415 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3420 ... "1) SITUER"
3425 ... "DUREE: "
3430 ... "1 A 9 SECONDES"
3435 ... "COTATION: "
3440 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3445 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3450 ... "LA FRANCE"
3455 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3460 ... "1) SITUER"
3465 ... "DUREE: "
3470 ... "1 A 9 SECONDES"
3475 ... "COTATION: "
3480 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3485 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3490 ... "LA FRANCE"
3495 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3500 ... "1) SITUER"
3505 ... "DUREE: "
3510 ... "1 A 9 SECONDES"
3515 ... "COTATION: "
3520 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3525 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3530 ... "LA FRANCE"
3535 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3540 ... "1) SITUER"
3545 ... "DUREE: "
3550 ... "1 A 9 SECONDES"
3555 ... "COTATION: "
3560 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3565 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3570 ... "LA FRANCE"
3575 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3580 ... "1) SITUER"
3585 ... "DUREE: "
3590 ... "1 A 9 SECONDES"
3595 ... "COTATION: "
3600 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3605 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3610 ... "LA FRANCE"
3615 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3620 ... "1) SITUER"
3625 ... "DUREE: "
3630 ... "1 A 9 SECONDES"
3635 ... "COTATION: "
3640 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3645 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3650 ... "LA FRANCE"
3655 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3660 ... "1) SITUER"
3665 ... "DUREE: "
3670 ... "1 A 9 SECONDES"
3675 ... "COTATION: "
3680 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3685 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3690 ... "LA FRANCE"
3695 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3700 ... "1) SITUER"
3705 ... "DUREE: "
3710 ... "1 A 9 SECONDES"
3715 ... "COTATION: "
3720 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3725 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3730 ... "LA FRANCE"
3735 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3740 ... "1) SITUER"
3745 ... "DUREE: "
3750 ... "1 A 9 SECONDES"
3755 ... "COTATION: "
3760 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3765 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3770 ... "LA FRANCE"
3775 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3780 ... "1) SITUER"
3785 ... "DUREE: "
3790 ... "1 A 9 SECONDES"
3795 ... "COTATION: "
3800 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3805 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3810 ... "LA FRANCE"
3815 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3820 ... "1) SITUER"
3825 ... "DUREE: "
3830 ... "1 A 9 SECONDES"
3835 ... "COTATION: "
3840 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3845 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3850 ... "LA FRANCE"
3855 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3860 ... "1) SITUER"
3865 ... "DUREE: "
3870 ... "1 A 9 SECONDES"
3875 ... "COTATION: "
3880 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3885 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3890 ... "LA FRANCE"
3895 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3900 ... "1) SITUER"
3905 ... "DUREE: "
3910 ... "1 A 9 SECONDES"
3915 ... "COTATION: "
3920 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3925 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3930 ... "LA FRANCE"
3935 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3940 ... "1) SITUER"
3945 ... "DUREE: "
3950 ... "1 A 9 SECONDES"
3955 ... "COTATION: "
3960 ... "10 VILLES A 10 PTS"
3965 ... "2 PAR TOUCHE Q SUPPLEMENTAIRE"
3970 ... "LA FRANCE"
3975 ... "SITUER RAPIDEMENT"
3980 ... "1) SITUER"
3985 ... "DUREE: "
3990 ... "1 A 9 SECONDES"
3995 ... "COTATION: "
400
```

# LETTRES ET CHIFFRES

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.

Il ne sera plus nécessaire désormais d'attendre 18 h 55 pour assister aux "Chiffres et des lettres". Votre PC 1500 s'en chargera! Mieux, au lieu d'assister vous participerez, l'ordinateur se chargeant d'être votre adversaire. Les règles sont exactement les mêmes qu'à la télévision: 2 tours de lettres et 1 tour de chiffres alternent et ceci quatre fois. L'ordinateur et vous avez successivement la parole en premier, pour annoncer le nombre de lettres trouvées ou le compte atteint. Le PC 1500 n'étant pas le Petit Robert, la longue liste de datas s'impose. Pourtant, si le programme sous sa forme actuelle saturé la mémoire des variables il est possible de le modifier et de rajouter des mots supplémentaires pour une version 16K.

Jean Charles GEHIN

Tour de lettres: Vous avez 45 secondes pour former le mot le plus long possible. Soit l'ordinateur vous donne le nombre de lettres qu'il a trouvé, auquel cas seul un nombre plus élevé vous permettra de prendre 1 tour à l'ordinateur. Soit vous avez la parole et pouvez rentrer votre mot si l'ordinateur n'a pas mieux. Tour de chiffres: Après son annonce 6 plaques apparaîtront ainsi que le total à obtenir et enfin le compteur de seconde à l'extrême gauche. Si vous arrivez au compte est bon ou plus près du compte que votre ordinateur, il vous faudra rentrer la façon dont vous êtes parvenu au compte. Il faut procéder comme suit: Lorsque l'écran devient: 6 plaques, 0, puis? il vous faut taper les calculs dans l'ordre suivant: Pour faire par exemple: 6 + 2 : 6 ENTER + ENTER 2 ENTER.

## PC 1500



```

2: CLEAR : DIM A$(
80) * 9, B$(80) * 9
F$(9) : L$(
2) * 27, A$(24) *
3, C$(6) * 3, D$(6)
) * 3, E$(80) * 9
3: DIM F$(24) * 9
4: FOR I=1 TO 8
5: IF INT (KC/2)=
KC/2 THEN 1000
7: RESTORE : MO$=""
: SO$="" : PR$=""
: NJ$=""
8: RANDOM
10: LE$(0)="" : ABCDEF
GHIJKLMNOPQRST
UVWXYZ
70: FOR I=1 TO 80:
READ A$(I):
NEXT I
72: FOR I=1 TO 80:
READ B$(I):
NEXT I
75: FOR I=1 TO 80:
READ E$(I):
NEXT I
80: FOR I=1 TO 24:
READ F$(I):
NEXT I
81: PRINT " LE
S LETTRES
85: FOR FE=1 TO 2

```

```

400: PAUSE : J A( M(
EUX :
410: WAIT 120: PRINT
"QUEC'ILP:" LE
TTRES : : ; SO$ : N
O$ : NO$ : LP$ : PR$ :
420: NEXT FE
500: NEXT KC
510: GOTO 2000
1000: WAIT 0: PRINT
LES CHI
FFRES"
1005: B$="" : SF=0: 6
F$="" : SP=0: C
P=0: K=0: KI=0
: RF=0
1010: FOR I=1 TO 10
: A1$(I)=STR$
I: NEXT I
1020: FOR I=1 TO 10
: A1$(I)=10:
STR$ I: NEXT
I
1030: A1$(21)="25"
: A1$(22)="50
" : A1$(23)="2
5" : A1$(24)="
100"
1100: FOR I=1 TO 6
1110: A=RND 24: IF
A1$(A)=""
THEN 1110
1120: C$(I)=A1$(A)
: D$(I)=C$(I)
1130: B$=B$+" "+A1
$(A): A1$(A)=""
: NEXT I
1200: FOR I=1 TO 6
1210: G=RND 4
1220: IF I=1 GOSUB
1600
1230: ON G GOSUB 13
00, 1400, 1500
, 1550
1240: NEXT I
1250: GOTO 1700
1300: A=RND 6: IF C
$(A)="" THEN
1300
1310: IF SF+VAL C
$(A)>999 THEN
1400
1320: SF=SF+VAL C
$(A)
1330: SF=SF+" "+
C$(A): C$(A)=""
1340: RETURN
1400: A=RND 6: IF C
$(A)="" THEN
1400
1410: IF SF+VAL C
$(A)>999 THEN
1700
1420: SF=SF+VAL C
$(A)
1430: SF=SF+" "+
C$(A): C$(A)=""
1440: RETURN
1500: A=RND 6: IF C
$(A)="" THEN
1500
1505: IF C$(A)="1"
THEN 1400
1510: IF SF+VAL C
$(A)>999 THEN
1550
1520: SF=SF+VAL C
$(A)
1530: SF=SF+" "+
C$(A): C$(A)=""
1540: RETURN
1550: A=RND 6: IF C
$(A)="" THEN
1550
1560: IF SF+VAL C
$(A)>9990
INT (SF/VAL
C$(A)<)/SF
THEN 1400
1570: SF=SF+VAL C
$(A)
1580: SF=SF+" "+
C$(A): C$(A)=""
1590: RETURN
1600: A=RND 6: SF=
C$(A): SF+VAL
C$(A)
NEXT I
1700: IF SF<100
THEN BEEP 1:
GOTO 1000
1705: SF=SF+RND 2-
1
1707: KY=KY+1
1710: WAIT 0: PRINT
B$ : : ; ISP
1720: TIME =0
1730: CURSOR 22:
PRINT TIME *
1E4: IF TIME
<>0, 0045 THEN
1730
1735: IF INT (KY/2
)=KY/2 THEN 1
740
1736: GOTO 1765
1740: WAIT : INPUT
"COMBIEN ? "
: CP
1750: A=ABS (SP-CP
)
1760: B=ABS (SP-SF
)
1762: IF B<ATHEN 1
770
1763: GOTO 1780
1765: WAIT 140:
PRINT "J ARR
IVE A": SF
1766: INPUT "ET VO
US ?": CP
1767: A=ABS (SP-CP
) : B=ABS (SP-
SF)
1768: IF B<ATHEN
1770
1769: GOTO 1780
1770: WAIT 110: CLS
: PRINT "J AI
MIEUX :":
WAIT 0: PRINT
SF : : ; SF$ :
NO$ : NO+B: NEXT
KC: GOTO 2000
1780: WAIT 0: TIME
=0: CLS : FOR
I=1 TO 6:
PRINT D$(I):
CURSOR 10:
PRINT K: : ;
INPUT R$, U$,
T$
1781: IF TIME *1E4
>12LET KI=0:
WAIT 130: CLS
: PRINT "TROP
LENT...":
GOTO 1815
1785: IF VAL R$<K
THEN 1810
1786: KI=K
1790: FOR I=1 TO 6:
IF R$<D$(I)
THEN NEXT I
1800: D$(I)=""
1810: FOR I=1 TO 6:
IF T$<D$(I)
THEN NEXT I:
I=I+1
1812: IF I<=6 THEN
1820
1815: IF VAL T$<K
OR KI=0 THEN
CLS : WAIT 14
0: PRINT "ON
VEUT TRICHER
?" : B=1 : A=2:
GOTO 1770
1817: GOTO 1825
1820: D$(I)=""
1825: RF=RF+1
1830: GOSUB U$
1840: IF K<CP AND
RF<=5 THEN 17
80
1850: IF K=CP THEN
WAIT 0: CLS :
PRINT "BIEN.
" : NB=NB+8:
NEXT KC: GOTO
2000
1860: B=1 : A=2: GOTO

```

```

1770
1800: K=VAL R$
VAL T$:
RETURN
1910: K=VAL R$
VAL T$:
RETURN
1920: K=VAL R$
VAL T$:
RETURN
1930: K=VAL R$
VAL T$:
RETURN
2000: BEEP 1, 200, 2
5: BEEP 1, 116
, 225: BEEP 1,
150, 190: BEEP
1, 97, 575
2001: WAIT 41:
PRINT "
2005: BEEP 1, 200, 2
5: BEEP 1, 116
, 255: BEEP 1,
150, 500
2010: WAIT 140:
PRINT "SCORE
FINAL...":
2020: PRINT "VOUS
: : ; NB: " M
O1 : : ; NO
2030: IF NB=0 THEN
PRINT "VOUS
GAGNEZ...":
GOTO 2100
2040: IF NB=0 THEN
PRINT "EGALI
TE...": GOTO
2100
2050: IF NB<0 THEN
PRINT "JE VO
US BATS...":
2100: END
5000: PRINT " PC-
1500 ET L AU
TEUR...":
5005: BEEP 1, 200, 2
5: BEEP 1, 149
, 190: BEEP 1,
149, 100: BEEP
1, 111, 232
5010: BEEP 1, 118, 1
15: BEEP 1, 14
9, 95: BEEP 1,
200, 75: BEEP
1, 149, 9
BEEP 1, 149, 9
28: BEEP 1, 149
, 290
5015: WAIT 0: PRINT
"
5020: PRINT "
PROPOSENT
5025: BEEP 1, 200, 2
5: BEEP 1, 149
, 190: BEEP 1,
149, 100: BEEP
1, 111, 232
5030: BEEP 1, 118, 1
15: BEEP 1, 14
9, 95: BEEP 1,
118, 115: BEEP
1, 97, 285:
BEEP 1, 111, 1
28: BEEP 1, 97
, 399
5035: WAIT 7: PRINT
"
5040: WAIT 0: PRINT
"UN PROGRAM
E DE J-C B."
5045: BEEP 1, 97, 16
5: BEEP 1, 86,
325: BEEP 1, 8
6, 150: BEEP 1
, 97, 285: BEEP
1, 118, 250:
BEEP 1, 149, 1
00
5050: BEEP 1, 118, 2
50: BEEP 1, 13
3, 100: BEEP 1
, 149, 200
5055: WAIT 7: PRINT
"
5060: WAIT 0: PRINT
"
S ET LETTRES
"
10130: DATA "POITRI
NE", "PONCTUE
R", "PRECEDE
R", "PRESENCE"
, "PREUSION",
, "APPRETES"
10140: DATA "PROCUR
ER", "PRONOST
IC", "PROBABL
E", "PUBLICIT
E", "QUADRUP
L", "QUANTITAT
E"
10150: DATA "RADICA
LE", "RECEPTE
", "REGISTR
E", "REGLEMEN
T", "REMETTRE"
, "REMONTER"
10160: DATA "REMUNE
RE", "REMOUL
DE", "REBALL
E", "RESCAPES"
, "RESCOUSSE"
, "RETOURNE"
10170: DATA "RESULT
ER", "ENTREME
", "RUBRIQUE
", "SANCTIFIE
", "SAUCISSON"
, "SCABREUX"
10180: DATA "SCENAR
IAT", "SCENARI
O", "SEMEUSE"
, "SEMILLANT"
, "SERAPHIN"
, "SIDERALE"
10190: DATA "SIONIS
ME", "ISLAMIC
SNE", "ITERAT
IF", "ENJOLIV
ER", "LIQUIDI
TE", "MAGNETI
SE"
10200: DATA "ENTREM
ELE", "MESOCA
RPE", "MISERE
UX", "MIRIFIQ
UE", "MORALIT
E", "MONTEUSE"
10210: DATA "MORTIE
R", "MOUTONNE
R", "MYTHIQUE
S", "NAISSANC
E", "NATAOIR
E", "NOTARIAL
E"
10220: DATA "TESSON
S", "THALAMUS
", "THERMAL",
, "TIRAGE", "TO
MAISONS", "TO
RTURE", "TORP
EUR"
10230: DATA "TOUCHE
R", "TRACAGE"
, "TRAGEDIE"
, "TRANSEPT",
, "TROMPER", "TR
OUBLEUR", "TUB
AGES"
10240: DATA "TYPHOI
DE", "TUYAUX"
, "DESUNIR",
, "UTILITE", "US
URIER", "VAIS
SELLE", "VARI
ABLE"
10250: DATA "UELOD
R", "UELOUT
E", "VERMINE"
, "VERDICT",
, "VERSATILE",
, "AMANDINE"
10260: DATA "MINAO
UET", "PROPUL
SEUR", "DEFOR
ME", "FUSILLAD
E", "INSALUBRE"
, "SOUTIRAGE"
10270: DATA "ECUMAG
E", "MIXEUR"
, "FERVEUR", "C
RITERIUM", "B
OITEUSE", "EM
ACIEUSE", "SP
BUANT
10280: DATA "ENROLA
NT", "ESQUIF"
, "ADHESIFS",
, "LIONCEAU"
, "FLAMBEAU"
, "MPUTEE", "MOU
CHETE
10290: DATA "LAUBO
S", "BANDOURA
", "JODHPURS"
, "POLAROID"
, "DJIHAD", "CU
RCUMA", "GLAU
COMES
10300: DATA "ARBORE
TUM", "LEUCOC
YTE", "DESMOL
ASE", "MICOGU
IEN", "QUEBEC
OIS", "TEAROO
MS"
10310: DATA "BIENS
UEL", "INTERLU
DE", "DECATH
LON", "BEAUCO
UP", "WATERPO
LO", "SEXUPL
E"
10320: DATA "ABJECT
", "MOOD", "SU
ERROYE", "OUT
RERIN", "FAC
TUREE", "CURE
TAGE", "ACHET
EUR"
10330: DATA "ECRITE
AU", "ECLATEU
R", "CENTAURE"
, "CAPTUREE"
, "CAQUETER",
, "CREATURE"
10340: DATA "TRACU
SE", "CARTEU
E", "EXACTEUR"
, "SUATOIRE"
, "QUATERIES"
, "AUTREFOIS"
10350: DATA "SAGOU
TER", "SOUHA
ITER", "ISOLAT
EUR", "ATOMIS
EUR", "SOURIA
NTE", "AUTOPS
IER"
10360: DATA "AORTIO
UES", "AUTORI
SER", "AUTORI
SES", "AUTORI
TES", "AZOTUR
JES", "ARTHRO
SE"
10370: DATA "PROSTY
LE", "GOGUENA
RD", "ASCROCS"
, "RACISMES"
, "TREIZIEME"
, "VESTIBULE"
10380: DATA "GADZE
NE", "CONVENI
R", "OPHTALMI
E"
10390: DATA "AUDIBL
E", "OPIACES"
, "HUMERALE"
, "ECHOUANT"
, "EBAUBIS",
, "EOLINE", "SU
RBAINES", "UR
ERAIN
10410: DATA "AKONES
", "BOURRIDES"
, "ANEURINE"
, "ARMENIEN"
, "PARISIEN"
, "BANCAIRE"
10420: DATA "NAUARI
N", "MAGISTER"
, "ANGUILLE"
, "OLYMPIADE"
, "EMERSONS"
, "RABOTIER"
10430: DATA "FIBULE"
, "FALUNEE"
, "CADMICE", "F
AMINE"

```

Suite de la page 13

## TRS 80

```

5100 'AFFICHAGE D'UN MESSAGE EN GROS CARACTERES
5110 DATA126,35,193,200,10,19,19,24,247,0
5115 'AFFICHAGE D'UN MESSAGE EN PETITS CARACTERES
5120 DATA126,35,193,200,10,19,24,249,0,0
5125 'CONVERSION D'UN NOMBRE ET AFFICHAGE
5130 DATA6,255,4,214,10,40,251,190,50,10,27,120,6,255,4,214,10,40,251,190,50,10,
27,120,190,40,10,201,0,0
5135 'GENERATEUR DE NOMBRE ALERATOIRE
5140 DATA213,229,22,0,95,237,95,111,50,3,123,173,23,111,237,95,173,50,3,123,205,
44,121,124,60,225,209,201,0,0
5145 'SOUS-PROGRAMME DE MULTIPLICATION
5150 DATA33,0,0,41,203,39,40,1,25,32,240,201,0,0,0,0,0,0,0
5155 'ALLUMAGE D'UN SEGMENT GRAPHIQUE
5160 DATA229,205,94,121,192,119,225,201,0,0
5165 'EXTINCTION D'UN SEGMENT GRAPHIQUE
5170 DATA229,205,94,121,192,119,225,201,0
5175 'TEST ALLUMAGE D'UN SEGMENT GRAPHIQUE
5180 DATA229,205,94,121,166,225,201,0,0,0
5185 'DETERMINATION DE LA POSITION D'UNE CASE MEMOIRE
5190 DATA213,197,122,46,255,44,214,3,242,99,121,190,3,203,39,60,71,62,120,7,16,2
33,30,0,6,6,41,16,253,22,60,71,7,120,25,193,209,201,0,0

```

```

5195 'ADRESSES DES CHAINES GRAPHIQUES
5200 DATA144,121,0,0,0,0,0,0,0,0,0
5205 'CHAINES GRAPHIQUES
5210 DATA131,131,131,131,131,131,131,131,131,131,131,120,120,120,120,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
5212 'MEILLEUR SCORE
5213 DATA50,20,123,71,50,21,123,104,56,3,50,20,123,201
5215 'MESSAGES
5220 DATA67,129,65,120,83,120,83,120,69,120,45,120,66,120,82,120,73,120,81,120,8
5,120,69,120,83,0
5222 DATA42,42,42,42,42,42,42,42,42,42,42,42,42,42,42,42,42,42,42,42,42,42,42,42,0
5224 DATA84,65,80,69,90,120,69,79,84,69,82,120,80,79,85,82,120,67,79,77,77,69,70
,67,69,82,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
5226 DATA93,67,48,82,69,120,61,120,40,40,120,120,120,120,120,120,120,77,69,73,76,76,69,0
5,82,120,83,67,48,82,69,120,61,120,40,40,0,0,0,0
5230 DATA80,65,82,84,73,69,120,120,84,69,82,77,73,78,69,69,0,64,53,57,49,55,52,1
20,70,82,65,84,65,82,60,120,74,69,65,70,45,77,65,82,67,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
5239 'ORGANISATION DU JEU
5240 DATA50,0,123,60,50,0,123,254,2,32,7,62,0,50,1,123,24,65,254,3,32,7,62,6,50
2,123,24,54,254,4,32,17,62,15,50,1,123,62,15,50,2,123,62,2,30,16,123,24,33,33,75
,122,17,46,60,205,230,120,33,239,121,17,83,61,205,230,120,205,43,0,254,13,32,249
5242 DATA62,0,50,20,123,195,50,117,1,0,250,205,96,0,201,0,0
9000 PRINT " -- UNE PARTIE COMPORTE 4 MANCHES. " PRINT " -- POUR CHAQUE MANCHE , IL FAU
T CASSER 60 BRIQUES. " PRINT " -- LES 3 PREMIERES MANCHES SE FONT AVEC 1 BALLE ET LA
VITESSE PROGRESSIVE. " PRINT " -- LA 4 EME MANCHE UTILISE 2 BALLE A VITESSE L
ENTE. "
9010 PRINT " -- LE DEPLACEMENT DES RAQUETTES SE FAIT AVEC <-- ET --> . " RETURN

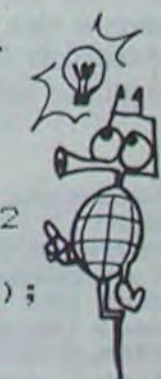
```

## SOLUTION DE L'HIPPOPÉRIBUS :

```

10 FOR I=1 TO 12
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 80,65,82,73,
84,89,32,67,
72,69,67,75

```



HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

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

NOM : \_\_\_\_\_  
 PRENOM : \_\_\_\_\_  
 ADRESSE : \_\_\_\_\_  
 REGLEMENT JOINT :  CHEQUE  CCP

MATERIEL UTILISE : \_\_\_\_\_  
 CONSOLE : \_\_\_\_\_  
 PERIPHERIQUES : \_\_\_\_\_



# ZX MONOPOL



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

Vous rêvez de devenir propriétaire? Rien de plus simple avec ce programme qui vous permet de spéculer, acheter, vendre sans le moindre complexe (et des risques minimum: les agents du fisc seront loin...)  
Bons investissements!  
Mode d'emploi dans le programme.

Fabrice MARCOULT

```

ECRIURE EN VIDEO NORMALE DES
CARACTERES EN VIDEO INVERSEE
LIGNE  CARACTERES
103... "DESSIN DU PARCOURS"
105... "ZXMONOPOL...20000$..."
DEPART
120... "CHANCE"
130... "TAXE...1000$"
140... "IMPOTS...PARC...20000$"
150... "1 2 3 4"
160... "INITIALISATION"
170... "552...553...554...4"
553... "3"

41 REM ***POUR ZX81 64KO***
50 REM AVANT DE TAPER CE PROG
60 REM TAPEZ LES INSTRUCTIONS SUIV
ANTES
51 REM DIM B$(23,50) C$(6,30)
N$(23,5)
52 REM PUIS APRES AVOIR TAPE
LE PROGRAMME FAITES GOTO 0 ET R
ENTREZ LES NOMBRES SUIVANTS (SERV
EZ-VOUS DU LISTING)
53 REM
10000 1000 10000 2500
14000 10000 2500 7000 1000
1800 17500 3500 8000 12
20000 2500 13000 2200
54 REM 7500 200 12000 2000 900
1400 10000 2500 7000 100
20000 5000 7000 1000 50
55 REM 3000 400 15000 2000 150
2500 13000 2200 10000
2500 11000 10000
56 GOTO 0000
57 REM MAINTENANT TAPEZ LES TE
XTES ET LES CHIFFRES SUIVANTS O
ABORD LE TEXTE PUIS LA SOMME
58 REM
GAGNEZ MOTS CROISES=100
PRAIS DE SCOLARITE=-15
DIVIDENDE BANQUE=800
TERRAINS RAPPORTENT=150
EXES DE VITESSE=-16
59 GOTO 0000
60 REM ENCORE QUELQUES NOMBRES
ET C EST TERMINE
61 REM
051000 091400 131000
172000 212600 253200
051000 091400 131000
172000 212600 253200
172000 212600 253200
10413 030813 071213
62 REM
02432013 051018 091418
131018 172018 212618
63 FOR Z=1 TO 23
64 INPUT N$(Z)
65 PRINT N$(Z)
66 NEXT Z
67 REM MAINTENANT VOUS POUVEZ
LANCER LE PROGRAMME PAR GOTO 90
68 STOP
69 CLS
91 LET K$=CHR$ 38+CHR$ 45+CHR$
41+CHR$ 42
92 GOTO 200
100 CLS
103 REM
105 PRINT AT 0,0; "0000$ N1 N2
N3 N4 N5 N6 N7 N8 N9 N
110 PRINT
120 PRINT
130 PRINT
140 PRINT
150 PRINT
160 PRINT
170 PRINT
180 PRINT
190 PRINT
200 PRINT
210 PRINT
220 PRINT
230 PRINT
240 PRINT
250 PRINT
260 PRINT
270 PRINT
280 PRINT
290 PRINT
300 PRINT
310 PRINT
320 PRINT
330 PRINT
340 PRINT
350 PRINT
360 PRINT
370 PRINT
380 PRINT
390 PRINT
400 PRINT
410 PRINT
420 PRINT
430 PRINT
440 PRINT
450 PRINT
460 PRINT
470 PRINT
480 PRINT
490 PRINT
500 PRINT
510 PRINT
520 PRINT
530 PRINT
540 PRINT
550 PRINT
560 PRINT
570 PRINT
580 PRINT
590 PRINT
600 PRINT
610 PRINT
620 PRINT
630 PRINT
640 PRINT
650 PRINT
660 PRINT
670 PRINT
680 PRINT
690 PRINT
700 PRINT
710 PRINT
720 PRINT
730 PRINT
740 PRINT
750 PRINT
760 PRINT
770 PRINT
780 PRINT
790 PRINT
800 PRINT
810 PRINT
820 PRINT
830 PRINT
840 PRINT
850 PRINT
860 PRINT
870 PRINT
880 PRINT
890 PRINT
900 PRINT
910 PRINT
920 PRINT
930 PRINT
940 PRINT
950 PRINT
960 PRINT
970 PRINT
980 PRINT
990 PRINT

```

```

130 PRINT "
140 PRINT "
150 PRINT "
160 PRINT "
170 PRINT "
180 PRINT "
190 PRINT "
200 PRINT "
210 PRINT "
220 PRINT "
230 PRINT "
240 PRINT "
250 PRINT "
260 PRINT "
270 PRINT "
280 PRINT "
290 PRINT "
300 PRINT AT 0,0;"ZXMONOPOL..
305 PRINT "CE JEU CONSISTE A FA
IRE FORTUNE EN ACHETANT DES TERR
AINS POUR PERCEVOIR LE LOYER D
E CEUX-CI..
310 PRINT "POUR CE FAIRE VOUS P
OUVEZ ME DONNER S ORDRES PENDAN
T LE JEU"
312 PRINT "0)ACHETE (POUR ACHETE
R LES TERRAINS)"
314 PRINT "1)BOURSE (VOUS FOURNI
T DES RENSEIGNEMENTS SUR LES TER
RAINS)"
316 PRINT "2)BANQUE (VOUS INDIQU
E OU EN EST VOTRE COMPTE EN BANQ
UE)"
318 PRINT "3)FINI (MET FIN AU JEU
LE BILAN DE LA PARTI
E)"
320 PRINT "3)UN MOT SECRET, QUI
VOUS PERMETTRA DE TRICHER, MAIS I
L FAUT DECOUVRIR CELUI-CI..
330 PRINT "IL Y A AU MAXIMUM 4
JOUEURS, LES JOUEURS ETANT SYMBOL
ISES PAR 0,1,2,3"
340 PRINT AT 21,0;"ENTREZ LE NO
MBRE DE JOUEURS."
350 INPUT JOUEUR
355 IF JOUEUR<1 OR JOUEUR>4 THE
N GOTO 350
370 PRINT AT 20,0;"ENTREZ APPRO
XIMATIVEMENT LE
NOMBRE DE T
OURS DESIRES."
380 INPUT DUREE
385 REM
390 CLS
395 REM
396 REM
397 REM
398 REM
399 REM
400 REM
405 REM
410 REM
415 REM
420 REM
425 REM
430 REM
435 REM
440 REM
445 REM
450 REM
455 REM
460 REM
465 REM
470 REM
475 REM
480 REM
485 REM
490 REM
495 REM
500 REM
505 REM
510 REM
515 REM
520 REM
525 REM
530 REM
535 REM
540 REM
545 REM
550 REM
555 REM
560 REM
565 REM
570 REM
575 REM
580 REM
585 REM
590 REM
595 REM
600 REM
605 REM
610 REM
615 REM
620 REM
625 REM
630 REM
635 REM
640 REM
645 REM
650 REM
655 REM
660 REM
665 REM
670 REM
675 REM
680 REM
685 REM
690 REM
695 REM
700 REM
705 REM
710 REM
715 REM
720 REM
725 REM
730 REM
735 REM
740 REM
745 REM
750 REM
755 REM
760 REM
765 REM
770 REM
775 REM
780 REM
785 REM
790 REM
795 REM
800 REM
805 REM
810 REM
815 REM
820 REM
825 REM
830 REM
835 REM
840 REM
845 REM
850 REM
855 REM
860 REM
865 REM
870 REM
875 REM
880 REM
885 REM
890 REM
895 REM
900 REM
905 REM
910 REM
915 REM
920 REM
925 REM
930 REM
935 REM
940 REM
945 REM
950 REM
955 REM
960 REM
965 REM
970 REM
975 REM
980 REM
985 REM
990 REM

```

```

" A VOUS"
645 INPUT R$
650 IF R$="BANQUE" THEN GOTO 30
655
660 IF R$="BOURSE" THEN GOTO 40
665
670 IF R$="ACHETE" THEN GOTO 50
675
680 IF R$="FIN" THEN GOTO 612
685
690 IF R$="STOP" THEN STOP
695
700 IF R$="K$" THEN GOTO 9900
705
710 LET FOIS=0
720 NEXT J
730 IF J<=1 OR J>=3 THEN GOTO 45
735
740 INPUT Z
745
750 IF Z<1 OR Z>=3 THEN GOTO 45
755
760 PRINT AT 2,0;B$(Z)
765
770 PRINT AT 21,0;"TAPEZ C POUR
CONTINUER"
775
780 FOR Z=1 TO 20
785
790 NEXT Z
795
800 IF INKEY$="" THEN GOTO 4550
805
810 IF INKEY$="C" THEN GOTO 455
815
820
825
830
835
840
845
850
855
860
865
870
875
880
885
890
895
900
905
910
915
920
925
930
935
940
945
950
955
960
965
970
975
980
985
990

```

```

4250 GOTO 640
4300 CLS
4310 PRINT AT 0,0;"BOURSE";AT 1,
7
4320
4330 PRINT "ENTREZ LE NUMERO DU
TERRAIN"
4340 INPUT Z
4350 IF Z<1 OR Z>=3 THEN GOTO 45
4355
4360 PRINT AT 2,0;B$(Z)
4365
4370 PRINT AT 21,0;"TAPEZ C POUR
CONTINUER"
4375
4380 FOR Z=1 TO 20
4385
4390 NEXT Z
4395
4400 IF INKEY$="" THEN GOTO 4550
4405
4410 IF INKEY$="C" THEN GOTO 455
4415
4420
4425
4430
4435
4440
4445
4450
4455
4460
4465
4470
4475
4480
4485
4490
4495
4500
4505
4510
4515
4520
4525
4530
4535
4540
4545
4550
4555
4560
4565
4570
4575
4580
4585
4590
4595
4600
4605
4610
4615
4620
4625
4630
4635
4640
4645
4650
4655
4660
4665
4670
4675
4680
4685
4690
4695
4700
4705
4710
4715
4720
4725
4730
4735
4740
4745
4750
4755
4760
4765
4770
4775
4780
4785
4790
4795
4800
4805
4810
4815
4820
4825
4830
4835
4840
4845
4850
4855
4860
4865
4870
4875
4880
4885
4890
4895
4900
4905
4910
4915
4920
4925
4930
4935
4940
4945
4950
4955
4960
4965
4970
4975
4980
4985
4990

```

```

Y(J)=8 THEN GOTO 7000
8040 FOR Z=1 TO 23
8050 IF Y(J)=VAL N$(Z,5 TO 6) AN
D X(J)=VAL N$(Z,1 TO 2) AND X(J)
<VAL N$(Z,3 TO 4) THEN GOTO 7100
8060 NEXT Z
8070 PRINT AT 20,0;A$(J)
8080 GOTO 640
8090 REM
8100 CLS
8110 PRINT TAB 9;"CHANCE"
8120 PRINT TAB 9;
8130 PRINT TAB 9;
8140 PRINT TAB 9;
8150 PRINT TAB 9;(RND*6)+1
8160 PRINT C$(Z,1 TO 4)
8170 LET A$(J,8 TO 20)=STR$(VAL
A$(J,8 TO 20)+VAL C$(Z,21 TO
30))
8180 PAUSE 4E4
8190 GOTO 640
8200 REM
8210 PRINT "LE JEUUR N";J;" DOI
T
8220 "AU POSSESSSEUR DU TER
RAIN N";Z;"
8230 "C EST A DIRE AU
JOUEUR N";Z;"
8240 LET A$(J,8 TO 20)=STR$(VAL
A$(J,8 TO 20)-(VAL B$(Z,40 TO
45))
8250 LET A$(J,8 TO 20)=STR$(VAL
A$(J,8 TO 20)+(VAL B$(Z,40 TO
45))
8260 PRINT AT 20,0;"LE PRELEVEM
ENT DE LA SOMME
5 EFFECTUE A
UTOMATIQUEMENT."
8270 PAUSE 4E4
8280 GOTO 640
8290 STOP
8300 REM
8310 FOR Z=1 TO 23
8320 LET B$(Z,1 TO 3)=STR$ Z
8330 INPUT B$(Z,4 TO 10)
8340 LET B$(Z,11 TO 39)="S,APPAR
TIENT A N
8350 LET B$(Z,33 TO 39)="LOYER;"
8360 PRINT B$(Z)
8370 GOTO 61
8380 FOR Z=1 TO 6
8390 INPUT C$(Z)
8400 PRINT C$(Z)
8410 NEXT Z
8420 GOTO 63
8430 STOP
8440 CLS
8450 PRINT "SALUT, CA VA COMME TU
VEUX."
8460 J ESPERE QUE TU GAGN
ES...
8470 N EST
8480 PAS BIEN MAIS JE VA
S TOUT DE
8490 MENE A AIDER."
8500 PRINT "ENTRE LE NU DU JOUEU
R QUE TU
8510 VEUX PENALISER"
8520 INPUT PENA
8530 IF PENR(1 OR PENR)JOUEUR TH
EN GOTO 930
8540 PRINT "N";PENA
8550 PRINT "LA SOMME QUE TU VEUX
RETIRER DE SON COMPTE EN BANQUE
"
8560 INPUT SOMME
8570 LET A$(PENA,8 TO 20)=STR$(
(VAL A$(PENA,8 TO 20)-SOMME)
8580 PRINT "C POUR CONTINUER"
8590 IF INKEY$="" THEN GOTO 9900
8600 IF INKEY$="C" THEN GOTO 990
8610
8620 GOTO 4250
8630 SAVE "ZXMONOPOL"
8640 GOTO 90

```

# TAROT



Ce programme pour HP 41C, sans module d'extension, utilise 49 registres de programmation et 12 registres de données. rassurez-vous, il ne joue pas au tarot, il se contente d'assurer toutes les opérations concernant la marque des points à ce jeu, suivant les règles de la Fédération Française de Tarot, et ce, que le nombre de joueur soit 3, 4 ou 5.

Rémi LANCE

Mode d'emploi:  
Etape 1:  
- Initialisation, touches XEQ TAROT, affichage: Nb. de joueurs?  
- Entrée du nombre de joueurs N, touches: 3 EN E5,R/S, affichage: OK.  
Etape 2: Opération à répéter pour chaque tour joué:  
- Démarrer les opérations, touches: F, affichage: PRENEUR?  
- Entrer numéro du preneur (chaque joueur a un numéro de 1 à N), touches: X,R/S.  
- Si on joue à 5: joueur appelé, touches: xa,R/S, affichage: APPELLANT?  
- Si on joue à 3 ou 4: rien, touches: xa,R/S, affichage: P:1 G:2 S:3 C:4.  
- Contrat demandé: 1 → petite, 2 → garde, 3 → garde sans, 4 → garde contre. Touches: C, R/S, Affichage: FAITE DE?  
- Points réalisés en plus du contrat (négatif si chute). Touches: (-)P,R/S, Affichage: 1 AU BOUT?  
- Si un joueur a mené le petit au bout, taper son numéro, sinon R/S, Touches: (N),R/S, Affichage: CH.DEMANDE?  
- Si un chelem a été demandé par le preneur, taper 1, sinon R/S, Touches: (1),R/S, Affichage: CH.FAITE?  
- Si le preneur a réalisé un chelem, taper 1, sinon R/S, Touches (1),R/S, Affichage: POIGNEE?  
- Entrer le numéro des poignées (1: simple, 2: double, 3: triple) à chaque fois que la question est posée. (quel que soit le joueur la présentant). Touches: (PO), R/S, Affichage: POIGNEE?  
- Lorsque toutes les (éventuelles) poignées sont entrées, la calculatrice affiche le nombre de points (cumulés) du preneur. Affichage: PTSP.  
Etape 3:  
- Visualisation des scores:  
joueur n° 1, touche: A, affichage PTS1.

joueur n° 2, touche: B, affichage: PTS2.  
joueur n° 3, touche: C, affichage PTS3.  
joueur n° 4, touche: D, affichage PTS4.  
joueur n° 5, touche: E, affichage PTS5.  
Répéter ces appuis autant de fois que nécessaire.  
Etape 4:  
Pour une nouvelle partie reprendre à l'étape 2.

- |                      |       |                      |                  |
|----------------------|-------|----------------------|------------------|
| 20:36                | 83.02 | 31 *PRENEUR ?*       | 62 ST+ Z         |
| 01+LBL *TAROT*       |       | 32 PROMPT            | 63 RDN           |
| 02 CLRG              |       | 33 STO 06            | 64 STO 10        |
| 03 FIX 0             |       | 34 5                 | 65 25            |
| 04 CF 29             |       | 35 FC? 07            | 66 *             |
| 05 SF 27             |       | 36 GTD 01            | 67 X<>Y          |
| 06 *Nb de JOUEURS ?* |       | 37 *APPELLANT ?*     | 68 INT           |
| 07 PROMPT            |       | 38 PROMPT            | 69 +             |
| 08 STO 08            |       | 39+LBL 01            | 70 STO 09        |
| 09 CF 07             |       | 40 STO 07            | 71 0             |
| 10 5                 |       | 41 *P:1 G:2 S:3 C:4* | 72 *1 AU BOUT ?* |
| 11 X=Y?              |       | 42 PROMPT            | 73 PROMPT        |
| 12 SF 07             |       | 43 3                 | 74 X=0?          |
| 13 *OK*              |       | 44 X>Y?              | 75 GTD 03        |
| 14 PROMPT            |       | 45 GTD 02            | 76 CF 05         |
| 15+LBL A             |       | 46 RDN               | 77 RCL 06        |
| 16 RCL 01            |       | 47 1                 | 78 X=Y?          |
| 17 STOP              |       | 48 -                 | 79 SF 05         |
| 18+LBL B             |       | 49 2                 | 80 RDN           |
| 19 RCL 02            |       | 50 *                 | 81 RCL 07        |
| 20 STOP              |       | 51 Rt                | 82 X=Y?          |
| 21+LBL C             |       | 52+LBL 02            | 83 SF 05         |
| 22 RCL 03            |       | 53 RDN               | 84 10            |
| 23 STOP              |       | 54 STO 08            | 85 FC? 05        |
| 24+LBL D             |       | 55 *FAITE DE ?*      | 86 CHS           |
| 25 RCL 04            |       | 56 PROMPT            | 87 ST+ 09        |
| 26 STOP              |       | 57 ENTER↑            | 88+LBL 03        |
| 27+LBL E             |       | 58 SIGN              | 89 RCL 08        |
| 28 RCL 05            |       | 59 RCL X             | 90 ST+ 09        |
| 29 STOP              |       | 60 2                 | 91 CF 05         |
| 30+LBL F             |       | 61 /                 | 92 CF 06         |

TOUS LES LIVRES en français anglais ou espagnol pour la HP-41C/CV/CX, dont, enfin en Français, La PROGRAMMATION SYNTHETIQUE de la HP-41 , par WC Wickes (franco : 100F). Egalement Manuel du tailleur et polisseur de verres d'optique (franco 150F), dictionnaire du petit offset (franco 150F)... Catalogue gratuit, vente par correspondance. Editions du Cagire, 77 rue du Cagire, 31100 Toulouse.

# HP 41

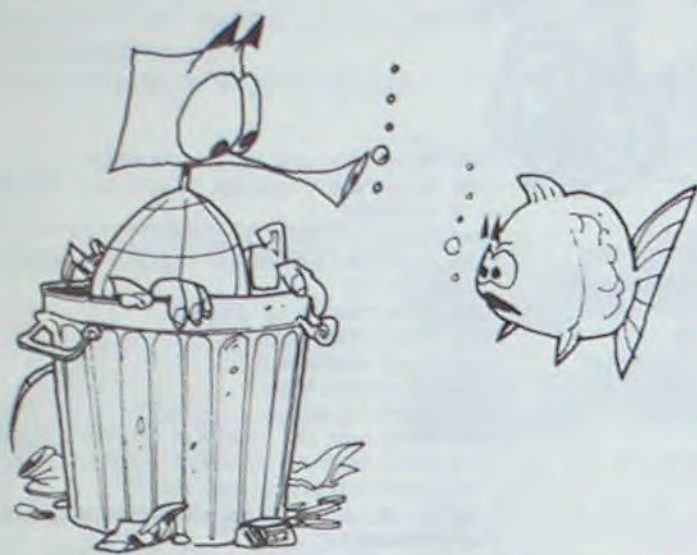
Le 27 juillet, un numéro quadruple pour le prix de 3 numéros. 4 programmes par ordinateur, 64 pages! 24 francs chez votre marchand de journaux.

- |                    |                 |                |
|--------------------|-----------------|----------------|
| 93 0               | 112 ST+ 09      | 131 +          |
| 94 *CH. DEMANDE ?* | 113+LBL 04      | 132 ST- 01     |
| 95 PROMPT          | 114 0           | 133 ST- 02     |
| 96 X#0?            | 115 *POIGNEE ?* | 134 ST- 03     |
| 97 SF 05           | 116 PROMPT      | 135 ST- 04     |
| 98 0               | 117 X=0?        | 136 ST- 05     |
| 99 *CH. FAIT ?*    | 118 GTD 05      | 137 RCL 09     |
| 100 PROMPT         | 119 1           | 138 FS? 07     |
| 101 X#0?           | 120 +           | 139 5          |
| 102 SF 06          | 121 10          | 140 FC? 07     |
| 103 0              | 122 *           | 141 RCL 00     |
| 104 FS? 05         | 123 RCL 10      | 142 *          |
| 105 200            | 124 +           | 143 ST+ IND 06 |
| 106 FC? 06         | 125 ST+ 09      | 144 ST+ IND 07 |
| 107 CHS            | 126 GTD 04      | 145 RCL IND 06 |
| 108 FS? 06         | 127+LBL 05      | 146 STOP       |
| 109 200            | 128 RCL 09      | 147 GTD A      |
| 110 FS? 06         | 129 ENTER↑      | 148 END        |
| 111 +              | 130 FS? 07      |                |



# LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

## Trashman ... sur SPECTRUM



Pour vos Week-end pluvieux, voici de quoi passer de bons moments. Mais de quoi s'agit-il? Si vous n'avez pas déjà bondi sur votre dictionnaire anglais-français, TRASHMAN veut dire éboueur!...

Et oui, le jeu consiste à vider les poubelles de célèbres rues parisiennes en un temps minimum. Quelle difficulté allez-vous me rétorquer? Aucune, mis à part les voitures pilotées par de véritables chauffards, les cyclistes circulant sur les trottoirs, les pelouses à respecter, les chiens agressifs.

Alors, comment s'en sortir? Lorsque vous avez vidé une poubelle et que vous l'avez soigneusement rangée là où vous l'avez prise, la propriétaire vous offre le spectrum de son fils (un obsédé, paraît-il!), vous donne un pourboire, vous présente son

ZX étendu à quatre mégaoctets...

Pourquoi se fatiguer à retourner sur ses pas? Bonne question! Chaque cadeau généreusement offert vous permet de gagner un stock de points appréciable. Ces points viennent se rajouter à votre bonus (au départ à 250). A chaque seconde écoulée, vous en perdez, d'où la rapidité obligatoire pour accomplir votre mission!

Dernier point essentiel, votre employeur vous accorde trois essais avant de vous licencier. Alors soyez plus rapide que votre ombre, sinon...

Bon ramassage...Et n'oubliez jamais que si vous êtes écrasé durant votre service, votre veuve ne touchera pas de pension!

Michael

# PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS ZX 81 (04/84) + 2 livres + K7 + nombreux programmes: 600 F. Monsieur BOULLEAU 49 rue André Theuriet 93600 AULNAY SOUS BOIS. Tel: 869 55 74 (après 19H).

VENDS Ordinateur de poche PB 100 + livres d'initiation + interface K7 + extension mémoire + divers revues. (Valeur 1400 F.) vendu 900 F. Valéry BAUDOIN 10 rue sous la Roche Frotrey 70000 VESOUL. Tel: (84) 75 09 12.

VENDS ZX 81 + divers programmes sous garantie. 480 F. Michel ESCRIBANO Tel: 887 16 45.

VENDS TI99/4A + Cables + manettes de jeu + livres programme + munchman + Parsec + TI Invaders + alpineer: 1800 F. F.DAGUET 8 avenue R.Garros 78140 VELITZ. Tel: (3) 946 02 60.

VENDS HP 41C bon état + manuel d'utilisation: 900 F. pascal LEPRINCE 21 rue Albert Camus 76550 OFFRANVILLE. Tel: (35) 85 24 38.

VENDS pour TI99/4A 2 modules de jeu: TI Invaders: 160 F. + jeu de labyrinthe avec plus de 100 variations: 130 F. + 1 K7 de jeu (simulation de vol spatial avec 25 tableaux): 50 F. Ou le tout 300 F. Pierre BRUEL Ville-neuve les avignons Cassage des Recollets 30400. Tel: (90) 25 38 17.

VENDS ZX 81 + 16 K + Clavier ABS (1983) + K7 et Programmes sur listing: 750 F. Interface jeu + manettes: 300 F. D. BESSE 12 rue du Sergent Magniot 75016 PARIS. Tel: 502 11 33 poste 3048.

VENDS interface parallèle pour imprimante, Vidéo Génie Système EG 3016: 150F. Recherche programmes traitant sur la 3P et pour imprimante GP 80. Jean Luc PERNOT 101 rue de St Thierry 51100 REIMS.

ACHETE 50F. "Technique de la programmation des jeux" n° 1 pour TI99/4A. Patrick VOLTO 3 allée de Québec 33600 PER-SAC. Tel: (56) 36 55 51.

ZX SPECTRUM 48K Echange Vends et Achète logiciels programmes. VENDS initiation au langage assembleur: 100 F. Recherches revues anglaises sur le Spectrum. D. LEYNAUD Tel: (76) 31 64 07.

VENDS extension 3K Ram pour VIC 20 (valeur 350 F.) vendu 200 F. Wladimir SKONIECZNY 24 rue de la Maurienne 59140 DUNKERQUE.

VENDS TO7 (3/84) + Mémo Basic + magnéto + manette + L7 Basic + Chasseur Omega + Startrek + 4 livres + programmes sur K7.: 4000 F. Michel DUBORD Tel (62) 05 31 66.

VENDS pour TO7 FLOPPY avec contrôleur: 2500 F + Extension 16K: 300 F. + basic 200 F. + imprimante Centronic 737 2 avec cable et interface 2000 F. Tel: 603 30 49.

VENDS pour TI99/4A module basic étendu neuf importé USA. prix: 1100 F. Monsieur LEGROS Tel: 981 07 11.

VENDS TI 99/4A avec Peritel + basic Entendu module + magnéto Texas + K7 apprendre le Basic + jeu PARSEC, Tresor is Land, + Nombreux jeux sur K7. Alain FONSECA Tel: (93) 07 52 66 (l'après midi).

VENDS ou échange programmes K7 TI99/4A Michel LELOIRE 1408 rue de Calonne 62350 ROBEQC.

RECHERCHE pour TI99/4A tout jeu d'aventure. Arnaud MELESE 128 rue Brancas 92310 SEVRES. Tel: 626 14 15.

VENDS TI99/4A (12/83) et magnéto sous garantie état neuf + 2 cordons K7 + joystick + module Echeq, Parsec + 5 livres et 5 K7 + revues.(valeurs 3600 F.) Vendu 2950 F. J.M. BARBERA. Tel: (91) 79 78 18.

VENDS PC 2 TANDY 11/83: 1500 F. Eugène ZIMNY Tel: (21) 66 88 38.

VENDS MATTEL+ 11 K7 sont Donjons et Dragons, Q BERT... Prix à débattre. laurent DEVOS Tel: (92) 77 64 35.

ECHANGE ou VENDS jeux pour COMMODORE 64: WAYDOR (VTR), SRAMBLE ET HEXPERT (ANIROG). 90 F. Chaque (port compris). VENDS pou VIC 20 cartouches: PROGRAMMER'S AID: 200 F. ET JUPITER LANDER: 150 F. Francis MOUTHAUD 13 rue des Hortensias 87100 LIMOGES. Tel: (55) 37 78 73.

APPLE	New Dos
J.P. PRUNIER	Page 3
CANON X07	Batterie
Stéphane BERTIN	Page 5
FX 702 P	L'as du volant
Eric DORNE	Page 1
COMMODORE 64	Assembleur
Jacques VERT	Désassembleur
VIC 20	Page 2
A/F	
Carol LIMBART	Page 3
DRAGON	Clavier auto-repeat
G.PASSET	Page 3
HECTOR	Jeu pour jour de pluie
Marcel BOULE	Page 12
HP 41	Tarot
Rémi LAMNE	Page 18
ORIC 1	Invasion avant l'aube
Pierre BARUSSEAU	Page 4
MZ 700	Moto 2000
Monsieur HENRIET	Page 19
PC 1251	Combat aérien
P.Yves DURAND	Page 6
PC 1500	Lettres et chiffres
J.Charles GEHIN	Page 17
ZX 81	ZX Monopol
Fabrice HARCOULT	Page 18
SPECTRUM	Monster Panic
Francis JOUAUD	Page 14
TRS 80	Casse-briques
J.Marc FRATARD	Page 13
TI99/4A(b.s.)	Marienbad
J.François WILARD	Page 5
TI99/4A(b.e.)	Coal Pit
Francis FAURE	Page 6
TO 7	Maison Noire
Jacques REDURON	Page 13

**Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef :** Gérard CECCALDI

**Directeur Technique :** Benoîte PICAUD

**Responsable Informatique :** Pierrick GLAJEAN

**Maquette :** Christine MAHE

**Dessins :** Jean-Louis REBIÈRE

**Éditeur :** SHIFT EDITIONS, 27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS

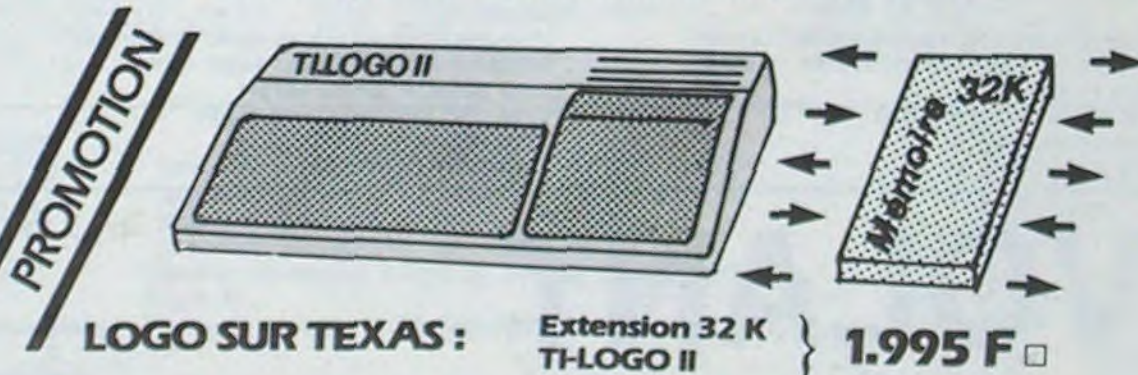
**Publicité au journal. Distribution NMPP.**

N° R.C. 83 B 6621.

**Imprimerie :** DULAC et JARDIN S.A. EVREUX.

## la Règle à Calcul

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



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

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	□

HEBDOLOGIQUES SOFTWARE	150,00	□
TI N° 1 Basic simple K7: 12 jeux	150,00	□
TI N° 2 Basic étendu: 12 jeux	90,00	□
TI Rubis sacré Jeu d'aventures basic étendu	90,00	□

MODULES ROMOX	390,00	□
Art eater	390,00	□
Rotor Raiders	390,00	□
Hen Pecked	390,00	□
Princess and frog	390,00	□

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

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

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

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

PROGRAMMES COLLINS/TEXAS :	75,00	□
Introd. au TI 99/4 (I)	75,00	□
Introd. au TI 99/4 (2)	75,00	□
Les techniques des programmes de jeux (I)	75,00	□
Les techniques des programmes de jeux (2)	75,00	□

NOUVEAU: DEUX MAGNIFIQUES JEUX HAUTE RÉOLUTION SUR CARTOUCHE	252,00	□
--	--------	---

**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.

**NOUVEAU**  
MODULES ATARI pour console TI 99/4A  
PAC MAN - JUNGLE HUNT  
MOON PATROL - DEFENDER  
Atarisoft au service de Texas  
Le module: 350 F TTC.



**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 .....

Prénom .....

Adresse .....

..... Tél. ....

Code Postal .....

Ville .....

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.

Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.

Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé pour les logiciels: + 30 F.

LA RÈGLE A CALCUL:  
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS  
Tel.: 325 68 88 - Télex: ETRAV 220 064 F/1303 RAC.  
**Livraison des produits disponibles sous 8 jours.**