



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

## SONS sur COMMODORE 64

Vous avez toujours rêvé d'avoir un synthé de recherche? C'est fait...  
Le mode d'emploi est dans le programme.

Christophe LEPECCQ

```

120 DIMZ$(255)
130 Z$(0)=" "
140 Z$(1)=" "
150 Z$(2)=" "
160 Z$(3)=" "
170 Z$(4)=" "
180 Z$(5)=" "
190 Z$(6)=" "
200 Z$(7)=" "
210 Z$(8)=" "
220 Z$(9)=" "
230 Z$(10)=" "
240 Z$(11)=" "
250 Z$(12)=" "
260 Z$(13)=" "
270 Z$(14)=" "
280 Z$(15)=" "
290 Z$(33)="DENTS DE SCIE"
300 Z$(17)="TRIANGLE"
310 Z$(65)="PULSATION"
320 Z$(129)="BRUIT BLANC"
330 DIMR(2,6):DIMF(26):DIMK(255):FORM=0T02:FORN=1T06
340 R(M,N)=0:NEXTN:R(M,0)=17:NEXTM
350 PRINT"J"
360 POKE53280,11:POKE53281,11
370 PRINT" "
380 PRINT" / RECHERCHE DE SONS / "
390 PRINT" "
400 PRINT" "
410 PRINT" # BONJOUR... CE LOGICIEL POSSEDE # "
420 PRINT" # LES FONCTIONS SUIVANTES: # "
430 PRINT" "
440 PRINT" # -INTERVENTION FACILE ET RAPIDE # "
450 PRINT" # SUR LES DIFFERENTS PARAMETRES # "
460 PRINT" # DE CONTROLE SONORE QU'OFFRE # "
470 PRINT" # LE COMMODORE 64. # "
480 PRINT" "
490 PRINT" # -EXECUTION DES SONORITES CREEES. # "
500 PRINT" "
    
```

Suite page 3

## COUCOU ..... NOUS REVOILOU!



Et oui, c'est encore nous! Nous sommes rentrés de vacances, bien bronzés, bien reposés, tout fringants pour se remettre à essayer les trois containers de programmes qui nous attendaient devant la porte, qu'est ce que ça va être dur! Ca n'a pas dû être très dur par contre pour les gens d'ATARI et de DRAGON qui ne se sont pas trop cassés la tête pendant les vacances: pas de programmes intéressants, ils restent sur la touche pour quatre semaines. Espérons que c'est seulement le retard habituel de nos chers PTT français. Hector, rentré dans le spécial vacances, reste par contre parmi nous, les Hectoristes ont usiné tout l'été!

Gérard CECCALDI

### SOS BUG

Votre programme est planté? HEBDOGICIEL a fait une boulette dans un programme? Appelez-nous le VENDREDI au 16 (1) 577 19 04 de 10 H à 18 heures.

### 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)

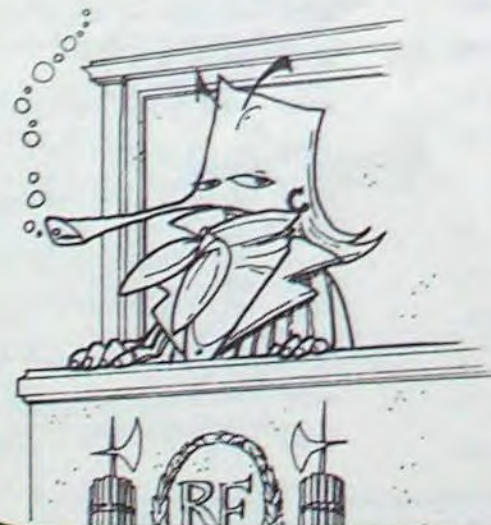
## MENU

<b>APPLE II</b> Didier POGGIO	Figurines Page 2
<b>CANON X07</b> François BERNEZ	Le prix du danger Page 17
<b>FX 702P</b> Christophe CHARLES	Mini golf Page 6
<b>COMMODORE 64</b> Christophe LEPECCQ	Sons Page 1
<b>VIC 20</b> Thierry PONSADA	Protecteur Page 4
<b>HECTOR</b> Michel BAILLY	Géographie Page 16
<b>HP41</b> J.P. CHOLET	Etude de fonctions Page 4
<b>ORIC 1</b> Dominique MALLET	Spies killer page 5
<b>MZ 80</b> Rémy GERMAIN	Yams Page 18
<b>PC 1251</b> Laurent FICHTER	Fichier téléphonique Page 14
<b>PC 1500</b> Hervé POMMIER	Utiliformes Page 9
<b>ZX 81</b> Nicolas TRUB	Spatio Jeep Page 15
<b>SPECTRUM</b> Benoît GABORIT	Demoniak Page 12
<b>TRS 80</b> Claude GAUCEL	Gestion familiale Page 14
<b>TI 99/4A(b.s.)</b> P.G. RAVERDY	Dédale Page 13
<b>TI99/4A(b.e.)</b> Eric CASSINI	Sabre laser Page 6
<b>TO 7</b> Sylvain BOULAIRE	Space fighter Page 8

**DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR : APPLE II ET IIE  
CANON X-07 . CASIO FX 702-P . COMMODORE 64 ET VIC 20 .  
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 TO7.**

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

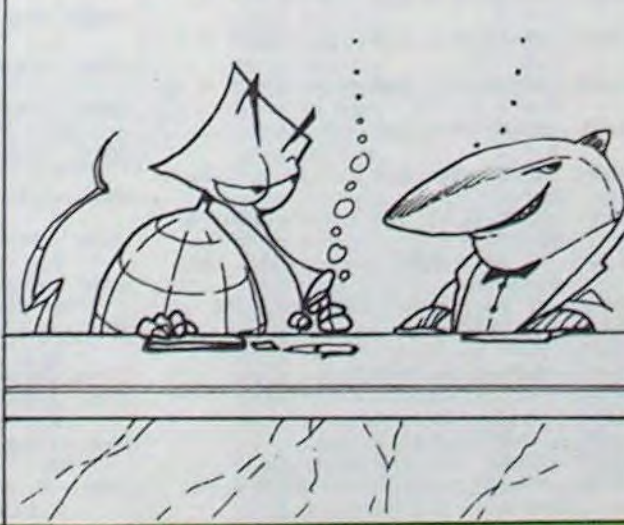
UN SAINT, CONVENTIONNEL, MAIS PAS TRÈS  
CATHOLIQUE ...



AVEC CES ARBRES ON METTRAIT LONDRES  
EN BOUTEILLE ...



NE SIGNIFIE PAS FORCÉMENT SUIVRE  
A L'AVEUGLETTE ...



OPÉRATION DE CADRAGE ...













# ILS SONT TOUS LA !

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

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

**PORT GRATUIT !**



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



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

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



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



**DEFENDER**  
Difficile de prévoir d'où va venir le coup, du haut, du bas, de la droite, de la gauche ? Lequel des 14 ennemis présents va attaquer le premier ? Dois-je aller en avant ou en arrière, accélérer ou freiner, voler en rase-mottes ou zigzaguer ? Utiliser mes lasers ou une de mes trois smart bombes ? 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 buzardiers sauteurs, chasseurs et seigneurs. Mais ne croyez surtout pas que gagner une bataille suffit, les vaincus pondent des œufs de frustration qui sont encore plus dangereux si vous avez le malheur de les laisser éclore. La joute est ouverte !



**PAC-MAN**  
Le seul, l'unique, l'incomparable : toujours copié, jamais égalé ! 19 tableaux différents, de la corse 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	335	355	335	355	355	355	355	315	335	335	335
COMMODORE 64 (MODULE)	345	395	365	395	365	395	345	395	395	345	365	365	365
T.I. 99/4A (MODULE)	330		345	375		375		345		345	345	345	345
APPLE II (DISK)	380	430	400	430	400	435	380	435	380	400	405	405	405

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

Nom/Prénom \_\_\_\_\_  
 Adresse \_\_\_\_\_  
 Ville \_\_\_\_\_ Code postal \_\_\_\_\_

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qté	Montant
TOTAL .....				

REDUCTION 10 % SPECIAL ABONNES A DEDUIRE  
 N° ABONNE (obligatoire) \_\_\_\_\_

MONTANT à payer .....

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





# 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 :

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

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

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

### RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

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

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

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

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

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

● 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.

### RECOMMANDATIONS PARTICULIÈRES AUX POSSESSEURS DE TRS 80

Indiquer avec précision le modèle d'ordinateur auquel le programme est destiné. Si le programme est enregistré sur cassettes utilisez obligatoirement la vitesse de 500 bands, même sur un modèle III. Dans tous les cas où le programme est enregistré sur cassette il faut avoir utilisé la vitesse de 500 bands et non, en particulier, la vitesse de 1500 bands du modèle III.

## UTILFORMES

Ce programme est un utilitaire de création et de manipulation de formes pour PC 1500. Il reprend certaines options d'ordinateurs plus gros, ramenées aux dimensions, somme toute modestes, de l'afficheur de notre vénérée bécaune.

Hervé POMMIER

Les touches 1 à 9 sont les commandes de direction.

5 : Commande deux modes d'état du curseur (point clignotant à l'affichage) grâce à la bascule de la ligne 40 : une pression fait passer du mode écriture au mode neutre et réciproquement. Une première pression du 5 fait de plus sortir du mode effacement (touche 0) par retour au mode neutre.

0 : commande le passage au mode effacement.

Les parenthèses, touches ) et (, permettent de déplacer le curseur de 8 colonnes en 8 colonnes (quantum modifiable lignes 410 à 420) le passage en mode neutre est automatique.

- et + sont les deux touches d'analyse qui permettent d'obtenir le codage hexadécimal de toute forme présente à l'affichage (pour les codes, voir C).

+ : analyse de tout l'afficheur.

.. ne permet d'analyser qu'une partie de ce qui se trouve à l'affichage. positionner à l'aide de ) et ( et des touches numériques, le curseur sur la colonne figurant à l'extrémité gauche (incluse) de la zone à analyser, appuyer sur . (un signal sonore signale l'acceptation de la commande). Répéter l'opération avec la colonne figurant à l'extrémité droite: un second appui sur . provoque l'analyse de la zone ainsi délimitée qui va réapparaître seule à l'affichage.

\* est une touche qui vous permettra après analyse, de multiplier le nombre de fois précisé par l'appui (après \*) d'une touche numérique ou alphabétique, la forme analysée en dernier.

- Vous permettra, selon le même principe que \* de passer en vidéo inverse une longueur d'afficheur modulo la longueur de dernière forme analysée.

/ est la touche de sélection des différentes options: une pression et l'indicateur DEF s'allume grâce à l'astuce POKE de la ligne 5 qui fait passer en mode DEF et réserve I.

Les options accessibles sont les suivantes:

A: initialisation totale (écran et variables effacés).

B: initialisation partielle (remise à 0 des variables mais conservation de l'écran).

L'option 3 est particulièrement utile si l'on veut travailler sur des lettres ou sur une forme prédéfinie: il suffit de taper les lettres au clavier ou de faire apparaître la forme en tapant (en mode direct) 67 "....." ENTER, puis de lancer le programme par DEF B (DEF ne modifie pas l'affichage contrairement à RUN).

V: réaffiche la dernière forme analysée (à condition de ne pas avoir entre temps utilisé A ou B). A utiliser après appui accidentel ou non motivé sur /, ou pour reprendre un travail interrompu (BREAK puis OFF) relancer le programme par DEFV).

C: permet d'afficher par groupe de 8, les codes hexadécimaux de la dernière forme analysée (la succession se fait par ENTER).

F et L: à utiliser après avoir analysé la forme à manipuler (obligatoire), vous permettront de retourner celle-ci de deux façons (elles agissent directement sur les codes, pas besoin de réanalyser).

F: retourne la forme frontalement (F) sur elle-même (V deviendra L).  
L: retourne la forme latéralement (L) sur elle-même (>deviendra <).

H enfin, est une option HARD COPY (H) qui imprimera la forme (en long) et ses codes en hexadécimal, permettant ainsi de se constituer un "catalogue" de formes.

Un dernier mot: le programme ne tient pas compte de la première colonne, à gauche, pensez donc à taper un caractère "tampon" avant les lettres à manipuler ou 00 au début de tout GPRINT avant de faire DEF B. Une fois lancé le problème disparaît puisque vous ne pouvez accéder à cette colonne.

Ce programme est ouvert, mais pour tout faire tenir en 1845 octets, il a fallu tasser: je vous conseille donc, pour mieux comprendre sa structure, d'analyser la ligne 10, véritable centre de tri du programme.

5: BEEP 3: POKE &7

04E, 192: WAIT :

GCURSOR 0:

GPRINT 0

8: "A"CLS

9: "B" BEEP 1:

CLEAR :C=1:H=1

:D=1:Z#="01234

56789ABCDEF

10: WAIT 5: ON ASC

INKEY# -39

GOSUB 410, 420,

300, 70, 9, 200, 4

00, 5, 60, 23, 15,

31, 10, 40, 20, 33,

22, 35

11: GCURSOR C:P=

POINT C:GOSUB

50+10\*(D=2):

GOTO 10

13: REM HUIT DIREC

TIONS

15: H=H+H\*(H<64):

WAIT 0: RETURN

18: C=C-(C<1): WAIT

0: RETURN

20: C=C+(C<155):

WAIT 0: RETURN

22: H=H+H/2\*(H>1):

WAIT 0: RETURN

29: GOSUB 15: GOSUB

18: RETURN

31: GOSUB 15: GOSUB

20: RETURN

33: GOSUB 22: GOSUB

18: RETURN

35: GOSUB 22: GOSUB

20: RETURN

37: REM BASCULE NE

UTRE/TRACE/EFF

ACE

40: D=(D=0)+(D=2):

BEEP 3: RETURN

50: GPRINT POR H;:

GCURSOR C:

GPRINT POINT C

-H;: GCURSOR C:

GOTO 53+2\*D

53: GPRINT POR H:

RETURN

55: GPRINT P;:

RETURN

60: D=2: GCURSOR C:

IF P=(POR H)

GPRINT P-H:

GCURSOR C:

GPRINT P:

GCURSOR C:

GPRINT P-H:

RETURN

64: D=1: GOSUB 50: D

=2: RETURN

68: REM CALCUL DU

MAX DE VAR0 NE

CESSAIRES

70: BEEP 3: WAIT :

FOR F=155 TO 1

.STEP -1: IF

POINT F=0NEXT

F

75: M=F:K=INT (M/8

):K=K+(M/8-K)

<>0

78: REM CALCUL DES

CODES

80: FOR F=1 TO K: 0#

(F)="": FOR E=-

1 TO 0: A=0#F+E:

IF A<ROR A>C\*(

R>0)+M\*(R=0)

GOTO 85

82: A=POINT A: IF A

>16)=0LET B=A/

16

83: GOSUB 90: B=A-1

6#INT B: GOSUB

90

85: NEXT E: NEXT F

86: IF RIGHT# (0#(

K), 2)="00"LET

0#(K)=LEFT# (0

#(K), LEN 0#(K)

-2): GOTO 86

87: GOTO 100

90: 0#(F)=0#(F)+

MID# (Z#, 1+INT

B, 1): RETURN

95: "C"CLS: FOR F=

1 TO K: BEEP 1:

PRINT 0#(F):

NEXT F

100: "U"WAIT 0:CLS

: GCURSOR 1: FOR

F=1 TO K: GPRINT

0#(F);: BEEP 1,

F: NEXT F: D=1: M

=M+(C-R-M+1)\*(

R>0): R=0: GOTO

10

198: REM VIDEO INVE

RSE: -

200: BEEP 1: L=ASC

INKEY# -48: IF

L<16 GOTO 200

210: L=L#M: IF L>155

OR L=0LET L=15

5

220: WAIT 0: BEEP 1:

FOR E=1 TO L:

GCURSOR E:

GPRINT 12-

POINT E: NEXT

E: RETURN

290: REM MULTIPLICA

TION: \*

300: BEEP 1: L=ASC

INKEY# -48: IF

L<16 GOTO 300

301: IF L>155/LET

L=INT (155/M)

305: CLS : GCURSOR 1

: WAIT 0: FOR E=

1 TO L: BEEP 1, E

: FOR F=1 TO K:

GPRINT 0#(F);:

NEXT F: NEXT E:

RETURN

390: REM ANALYSE PA

RTIELLE: .

400: BEEP 3: IF R=0

LET R=C: RETURN

405: GOTO 70

408: REM CURSEUR (

)

410: D=1: C=C-8\*(C<8

): RETURN

420: D=1: C=C+8\*(C<1

48): RETURN

500: "H" BEEP 1: TEXT

: CSIZE 1: FOR F

=1 TO K: LCURSOR

9: LPRINT 0#(F)

: NEXT F: LF -K-

1

515: GRAPH :

GLCURSOR (30, 0

): SORGN : FOR I

=1 TO M: L=POINT

1: IF L=0NEXT I

: GOTO 530

520: FOR J=0 TO 6: 2=

2#J: IF 2AND L

GLCURSOR (-4#J

, -4#J): RLIN -

(3, 0)-(0, 3)-(

3, 0)-(0, -3)-(3

, 3)

525: NEXT J: NEXT I

530: TEXT : LF 2:

GOTO 10

600: "L" BEEP 1: ON

ERROR GOTO 620

610: FOR F=1 TO K: X#

="": FOR S=LEN

0#(F)-1 TO 1

STEP -2: X#=X#+

MID# (0#(F), S,

2): NEXT S: 0#(F

)=X#: NEXT F

620: FOR F=1 TO INT

(.5+K/2): X#=0#

(F): 0#(F)=0#(K

-F+1): 0#(K-F+1

)=X#: NEXT F:

GOTO 86

700: "F" FOR F=1 TO K

: W#=#(F): 0#(F

)="": FOR E=2 TO

LEN W#STEP 2: X

#=MID# (W#, E, 1

): Y#=MID# (W#,

E-1, 1)

710: IF ASC X#>57

LET B=ASC X#-6

3: GOSUB 740:



**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.

# DEMANDEZ LE PROGRAMME

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

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

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

## SOFT-PARADE

**HEBDOGICIEL SOFTWARE**

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

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



**COMMODORE 64 N°1**

**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 foudre de poignée et le joystick qui explose !



**"bidul"**



**"pilot"**



**CHOPFLIFTER**  
Pilote d'hélicoptère au Viet-Nam, ça devait pas être de la tarte ! Ici, en plus des tanks et des avions de chasse qui volent en volant, vous avez droit aux projectiles des satellites. Très beau graphisme, pilotage précis, un super logiciel !



**LODE RUNNER**  
Ce qui se fait de mieux dans le genre échelle échafaudage-donkey-kung. 150 différentes chambres, au total 17 niveaux de difficulté, la possibilité de créer son propre jeu, un super-graphisme et une animation hyper-réaliste. Plus beau que ça, tu meurs !



**ARCHON**  
C'est un jeu d'échecs ? Oui. C'est un jeu d'arcade ? Oui. C'est un jeu d'aventure ? Oui. Archon est un jeu d'arcade sur chaque case d'échiquier avec armes et magie diverses. Intéressant !



**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 monstre à six disquettes 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 Cricotière de ma part, nous nous connaissons bien !

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



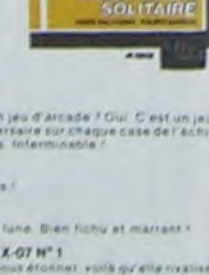
**HARD HAT MACK**  
Vous avez sur la tête un très joli casque de chantier et, croyez-moi, il va vous être utile ! Même si les clés à molette, les marteaux piqueurs et les bétonnières n'ont pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir entier de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !



**PINBALL CONSTRUCTION**  
Magnifique ! 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... Titi !



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



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



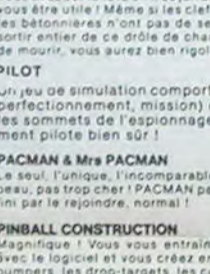
**HUBERT**  
Version simplifiée de Q'bert et pas chère du tout.



**HUBERT**  
Version simplifiée de Q'bert et pas chère du tout.

**HUBERT**  
Version simplifiée de Q'bert et pas chère du tout.

**HUBERT**  
Version simplifiée de Q'bert et pas chère du tout.



**HUBERT**  
Version simplifiée de Q'bert et pas chère du tout.



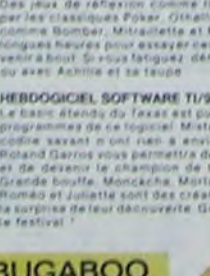
**HUBERT**  
Version simplifiée de Q'bert et pas chère du tout.



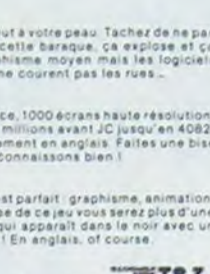
**HUBERT**  
Version simplifiée de Q'bert et pas chère du tout.



**HUBERT**  
Version simplifiée de Q'bert et pas chère du tout.



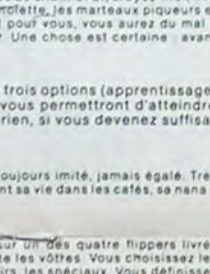
**HUBERT**  
Version simplifiée de Q'bert et pas chère du tout.



**HUBERT**  
Version simplifiée de Q'bert et pas chère du tout.

**HUBERT**  
Version simplifiée de Q'bert et pas chère du tout.

**HUBERT**  
Version simplifiée de Q'bert et pas chère du tout.



**HUBERT**  
Version simplifiée de Q'bert et pas chère du tout.



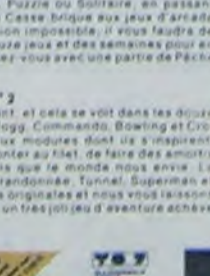
**HUBERT**  
Version simplifiée de Q'bert et pas chère du tout.



**HUBERT**  
Version simplifiée de Q'bert et pas chère du tout.



**HUBERT**  
Version simplifiée de Q'bert et pas chère du tout.



**HUBERT**  
Version simplifiée de Q'bert et pas chère du tout.



LOGICIEL	OS	A	J	M	R	V	Prix
1. LODE RUNNER (O.E.)	A J M R V	++					300,00
2. CHOPFLIFTER (O.E.)	A J M R V		++				300,00
3. PINBALL CONSTRUCTION (AtariSoft)	A J M R V			++			360,00
4. PACMAN (AtariSoft)	A J M R V				++		360,00
5. MRS PACMAN (O.E.)	A J M R V					++	360,00
6. AZTEC (AtariSoft)	A J M R V						360,00
7. AXIS ASSASSIN (AtariSoft)	A J M R V						360,00
8. DROL (AtariSoft)	A J M R V						360,00
9. HARD HAT MACK (AtariSoft)	A J M R V						360,00
10. ONE-ON-ONE (Vid. logiciel)	A J M R V						360,00
11. TEMPLE D'APSHAI (O.E.)	A J M R V						360,00
12. TIME ZONE (Vid. logiciel)	A J M R V						360,00
13. IFR, SIMULATEUR DE VOL (Vid. logiciel)	A J M R V						360,00
14. FLIGHT SIMULATEUR II (O.E.)	A J M R V						400,00
15. MASK OF THE SUN (Vid. logiciel)	A J M R V						360,00
16. CHOCS DES MULTINATIONALES (O.E.)	A J M R V						360,00
17. A.E. (O.E.)	A J M R V						360,00
18. ZAXXON (O.E.)	A J M R V						360,00

**EDUCATIFS**  
LA BELLE AU BOIS DORMANT (Vid. J. apprend à lire et à raconter) 365,00  
HANSEL ET GRETEL (Vid. J. apprend à lire et à raconter) 365,00

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

LOGICIEL	OS	A	J	M	R	V	Prix
1. LODE RUNNER (AtariSoft)	A J M R V	++					360,00
2. CHOPFLIFTER (AtariSoft)	A J M R V		++				360,00
3. PACMAN (AtariSoft)	A J M R V			++			360,00
4. MRS PACMAN (AtariSoft)	A J M R V				++		360,00
5. PINBALL CONSTRUCTION (AtariSoft)	A J M R V					++	360,00
6. ARCHON (AtariSoft)	A J M R V						360,00
7. AXIS ASSASSIN (AtariSoft)	A J M R V						360,00
8. DROL (AtariSoft)	A J M R V						360,00
9. HARD HAT MACK (AtariSoft)	A J M R V						360,00
10. HUBERT (Loricel)	A J M R V						120,00
11. MUSTLER (K7)	A J M R V						95,00
12. RADAR RAT RACE (AtariSoft)	A J M R V						160,00
13. JEEP (K7)	A J M R V						120,00
14. BUGABOO (K7)	A J M R V						95,00
15. BOUNZY (Loricel)	A J M R V						120,00
16. ZAXXON (K7)	A J M R V						360,00

**COMMODORE 64**  
1. LODE RUNNER (AtariSoft) A J M R V ++ 360,00  
2. CHOPFLIFTER (AtariSoft) A J M R V ++ 360,00  
3. PACMAN (AtariSoft) A J M R V ++ 360,00  
4. MRS PACMAN (AtariSoft) A J M R V ++ 360,00  
5. PINBALL CONSTRUCTION (AtariSoft) A J M R V ++ 360,00  
6. ARCHON (AtariSoft) A J M R V ++ 360,00  
7. AXIS ASSASSIN (AtariSoft) A J M R V ++ 360,00  
8. DROL (AtariSoft) A J M R V ++ 360,00  
9. HARD HAT MACK (AtariSoft) A J M R V ++ 360,00  
10. HUBERT (Loricel) A J M R V ++ 120,00  
11. MUSTLER (K7) A J M R V ++ 95,00  
12. RADAR RAT RACE (AtariSoft) A J M R V ++ 160,00  
13. JEEP (K7) A J M R V ++ 120,00  
14. BUGABOO (K7) A J M R V ++ 95,00  
15. BOUNZY (Loricel) A J M R V ++ 120,00  
16. ZAXXON (K7) A J M R V ++ 360,00

LOGICIEL	OS	A	J	M	R	V	Prix
1. LODE RUNNER (AtariSoft)	A J M R V	++					350,00
2. CHOPFLIFTER (AtariSoft)	A J M R V		++				350,00
3. PACMAN (AtariSoft)	A J M R V			++			350,00
4. MRS PACMAN (AtariSoft)	A J M R V				++		350,00
5. BUGABOO (Ere)	A J M R V					++	95,00
6. A.E. (AtariSoft)	A J M R V						250,00

LOGICIEL	OS	A	J	M	R	V	Prix
1. DEFENSE FORCE (K7)	A J M R V					++	110,00
2. AIGLE D'OR (K7)	A J M R V						180,00
3. HOBBIT (K7)	A J M R V						160,00
4. MISSION DELTA (K7)	A J M R V						95,00
5. GASTRONOM (K7)	A J M R V						95,00

**HEBDOGICIEL SOFTWARE ORIC/ATMOS N°1 K7** F J M R V 150,00  
**HEBDOGICIEL SOFTWARE CHATEAU DU DIABLE K7** F J M R V 90,00  
**HEBDOGICIEL SOFTWARE CENTRALE ATOMIQUE K7** F J M R V 90,00

LOGICIEL	OS	A	J	M	R	V	Prix
1. ANDROIDE (K7)	A J M R V						75,00
2. ZOOM (K7)	A J M R V						70,00
3. ALCHEMIST (K7)	A J M R V						70,00
4. INTERCEPTEUR COBALT (K7)	A J M R V						95,00
5. MANOIR DU GENIUS (K7)	A J M R V						140,00
6. BUGABOO (K7)	A J M R V						95,00
7. MANAGER (K7)	A J M R V						140,00

**EDUCATIFS**  
CROQUE NOMBRES (K7) (Vid.) Faire des opérations à partir de 8 ans 135,00  
LA COURSE DU ROBOT (K7) (Vid.) Multiplications à partir de 8 ans 135,00  
COMBIEN FONT ? (K7) (Vid.) S'amuser avec les nombres de 4 à 8 ans 135,00  
DES EN CHUTE LIBRE (K7) (Vid.) Jeu rapide sur les nombres de 4 à 8 ans 135,00

LOGICIEL	OS	A	J	M	R	V	Prix
1. O'BERT (Module Parker)	A J M R V	++					420,00
2. MOONSWEOPER (Module O.E.)	A J M R V		++				260,00
3. MICROBURGEON (Module O.E.)	A J M R V			++			260,00
4. SUPER DEMON ATTACK (Module O.E.)	A J M R V				++		200,00
5. DRIVING DEMON (Module AtariSoft)	A J M R V					++	260,00
6. AMBULANCE (Module AtariSoft)	A J M R V						260,00
7. RABBIT RAIL (Module AtariSoft)	A J M R V						260,00
8. LUNAR LANDER (Basic étendu K7)	A J M R V						95,00
9. ANT EATER (Module (Nomik))	A J M R V						360,00

**HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°1 Basic simple K7** F J M R V 150,00  
**HEBDOGICIEL SOFTWARE TI N°2 Basic étendu K7** F J M R V 150,00  
**HEBDOGICIEL SOFTWARE TI RUBIS SACRE K7** F J M R V 90,00

LOGICIEL	OS	A	J	M	R	V	Prix
COMPLEMENTES ET MULTIPLES (K7) (Vid.) Animaux de 8 à 10 ans	A J M R V						135,00
MOTS CROISES 1 (K7) (Vid.) Premiers jeux de 7 à 9 ans	A J M R V						135,00
MOTS CROISES 2 (K7) (Vid.) Premiers jeux de 7 à 9 ans	A J M R V						135,00
LA CAROTTE MALICIEUSE (K7) (Vid.) Mots de 7 à 9 ans	A J M R V						175,00

LOGICIEL	OS	A	J	M	R	V	Prix
1. PILOT (Disk/K7) (Intégral)	A J M R V						195,00
2. BIDUL (Disk/K7) (Intégral)	A J M R V						195,00
3. METEO 7 (Disk/K7) (Intégral)	A J M R V						195,00
4. TRIDI 444 (Module (Vid))	A J M R V						325,00

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

LOGICIEL	OS	A	J	M	R	V	Prix
QUEST Histoire (K7) (Vid.)	A J M R V						55,00
QUEST Sciences (K7) (Vid.)	A J M R V						55,00
QUEST Sports (K7) (Vid.)	A J M R V						55,00
RONDE DES FORMES (K7) (Vid.)	A J M R V						145,00
NOIX DE COCO (K7) (Vid.)	A J M R V						145,00
SIGNES DANS L'ESPACE (K7) (Vid.)	A J M R V						175,00

LOGICIEL	OS	A	J	M	R	V	Prix
1. INTERCEPTEUR COBALT (K7) (Ere)	A J M R V						85,00
2. PULGA (K7) (Ere)	A J M R V						85,00
3. CROCKY (K7) (Loricel)	A J M R V						

# DEMONIAK

DEMONIAK est un jeu dans lequel le joueur est un pauvre personnage enfermé dans un labyrinthe avec des monstres à ses trousses. Comme dans les classiques de ce genre, le but est de manger le plus de pièces possible sans se faire attraper par un fantôme. Cependant, le déroulement du jeu est différent des divers PAC MAN et autres MUNCH MAN... En effet, le joueur ne dispose pas de super pastilles pour manger les monstres, par contre tous les 300 points, les fantômes entrent dans leur cycle de reproduction et sont alors vulnérables pendant quelques instants. A la fin de ce cycle, 4 nouveaux fantômes naissent et le joueur passe au niveau supérieur.

Lorsque le joueur a réussi à attraper 10 fantômes, il a droit à une vie supplémentaire. La moitié des fantômes ramasse des pièces et l'autre moitié en sème, ce qui fait que le tableau ne peut pas s'épuiser car il y a toujours de nouvelles pièces.

Benoit GABORIT



Mode d'emploi inclus dans le programme.  
PS: Pour sortir vivant du labyrinthe, il faut arriver à manger 1500 pièces. Bon entraînement.

# SPECTRUM

```

9 GO SUB 8500
10 GO SUB 7000
20 GO SUB 9500
30 PRINT AT y,x; INK 2;"C"
40 PRINT #1;" Appuyez un
  touche " : PAUSE 0: PRINT
  #1;AT 1,0;"
50 GO TO 1000
100 IF ATTR (y,x-1) <> 3 THEN LET
  x=x-1: GO TO 100
110 LET bs=ds: RETURN
120 IF ATTR (y+1,x) <> 3 THEN LET
  y=y+1: GO TO 100
130 LET bs=ds: RETURN
140 IF ATTR (y-1,x) <> 3 THEN LET
  y=y-1: GO TO 100
150 LET bs=ds: RETURN
160 IF ATTR (y,x+1) <> 3 THEN LET
  x=x+1: GO TO 100
170 LET bs=ds: RETURN
180 LET ds=" "
190 IF ATTR (y,x)=7 THEN RETURN
200 BEEP .007,0
210 LET pt=pt+1: PRINT AT 0,0;
  INK 4; BRIGHT 1;"Score : ";pt
220 IF ATTR (y,x)=71 THEN GO TO
  5000-500*(PM=1)
240 IF pt/300=INT (pt/300) THEN
  LET s=0: PRINT #1; PAPER 1;AT 0
  ,0;"les fantomes sont en train d
  e se reproduire
250 IF pt=1500 THEN GO TO 2000
260 RETURN
300 IF ATTR (y(a)-1,x(a))=3 THE
  N LET fs(a)=zs(z): LET Z=Z+1: RE
  TURN
510 LET y(a)=y(a)-1
540 RETURN
500 IF ATTR (y(a)+1,x(a))=3 THE
  N LET fs(a)=zs(z): LET Z=Z+1: RE
  TURN
610 LET y(a)=y(a)+1
640 RETURN
700 IF ATTR (y(a),x(a)-1)=3 THE
  N LET fs(a)=zs(z): LET Z=Z+1: RE
  TURN
710 LET x(a)=x(a)-1
740 RETURN
800 IF ATTR (y(a),x(a)+1)=3 THE
  N LET fs(a)=zs(z): LET Z=Z+1: RE
  TURN
810 LET x(a)=x(a)+1
840 RETURN
1000 LET cs=INKEY$
1010 LET s=s+1
1020 IF CODE cs>52 AND CODE cs<5
  7 THEN LET ds=bs: LET bs=cs
1030 IF ATTR (y,x)=71 THEN GO TO
  5000-500*(PM=1)
1040 IF bs<>" " THEN PRINT AT y,x
  " : GO SUB 20:CODE bs=900: PAI
  NT AT y,x; INK 2;"C"
1045 IF fs=1 THEN IF s>90 THEN L
  ET n=n+1: GO SUB 9500: GO TO 30
1050 FOR a=1 TO n
1060 PRINT AT y(a),x(a); " "
1070 PRINT AT 26-y(a),30-x(a); I
  NK 0;"a"
1080 POKE INT AT x(a)-2,28-y(a); IN
  K 5;"b"
1090 PRINT AT 28-x(a),y(a)+2;" "
1100 NEXT a
1110 FOR a=1 TO n
1120 GO SUB 500+100*CODE fs(a)
1130 PRINT AT y(a),x(a); BRIGHT
  1;"D"
1150 PRINT AT 26-y(a),30-x(a); B
  RIGHT 1;"D"
1160 PRINT AT x(a)-2,28-y(a); BR
  IGH 1;"D"
1170 PRINT AT 28-x(a),y(a)+2; BR
  IGH 1;"D"
1180 IF z>95 THEN LET z=1
1190 NEXT a
1200 GO TO 1000
2000 PAPER 0: INK 5: BORDER 0: C
  LS
  
```

```

2010 PRINT AT 10,13; FLASH 1;"BR
  AVU !"
2020 PRINT "Vous etes ressorti
  vivant du labyrinthe avec 1500
  Louis d'or. Votre fortune s'el
  eve a 500000000000000000000000
  t, laissez un peu les autres jou
  er !"
2030 FOR a=0 TO 200: BORDER 0: B
  ORDER 7: BORDER 1: BORDER 5: BEE
  P .01,30: BORDER 2: BORDER 5: BO
  RDER 3: BORDER 4: NEXT a
2040 LET pt=5000
2050 GO TO 6000
4500 LET fa=fa+1
4510 BEEP .3,-50
4520 PRINT AT 2,fa-1; INK 3;"D"
4530 LET x=14: LET y=12
4540 IF fa=12 THEN LET vie=vie+1
  : BEEP .3,0: BEEP .4,15: BEEP .5
  ,30: PRINT AT 2,0; FLASH 1;"BONU
  S !!!" : FOR a=0 TO 3: FOR b=
  0 TO LET fs=0: LET n=0+1: GO SUB
  9500: IF n=5 THEN LET n=5
4550 GO TO 1000
5000 FOR a=0 TO 10
5010 BEEP .02,a
5020 BEEP .07,-30
5030 BEEP .07,-10
5040 BEEP .07,-20
5050 NEXT a
5060 PRINT AT 0,0;
5070 FOR a=0 TO 95
5080 PRINT " "
5090 NEXT a
5100 LET vie=vie-1
5110 IF vie=0 THEN GO TO 5500
5120 PRINT AT 0,0;"Ah! Ah! Vous
  vous etes fait croquer."
5130 PRINT "Heureusement, il vo
  us reste encore 'vie; vie';
  s" AND vie(1);"
5140 FOR a=0 TO 500: NEXT a
5190 GO SUB 9500
5200 GO TO 30
5090 BORDER 1: PAPER 1: INK 5: C
  LS
5300 IF pt<=h(10) THEN PRINT AT
  10,0;"PARTIE TERMINEE,VOUS FEREZ
  MIEUX LA PROCHAINE FOIS !!!": F
  OR a=0 TO 500: NEXT a: GO TO 610
  0
6020 FOR a=1 TO 10
6030 IF pt>h(a) THEN GO TO 6050
6040 NEXT a
6050 FOR i=10 TO a STEP -1
6060 IF i=1 THEN GO TO 6080
6070 LET hs(i)=hs(i-1)
6080 LET h(i)=h(i-1)
6090 NEXT i
6100 PRINT AT 0,0;"VOTRE SCORE E
  ST DE ";pt;" POINTS." "VOUS AVEZ
  LE ";a;" SCORE"
6105 INPUT "VOTRE NOM ";hs(a)
6105 LET h(a)=pt
6100 CLS
6105 PRINT AT 0,10; FLASH 1;"CLA
  SSEMENT"
6110 FOR a=1 TO 10
6120 PRINT "a"; " ";hs(a);".....
  "
6130 NEXT a
6140 PAUSE 2000
6150 GO TO 10
6160 STOP
7000 REM Presentation
7010
7020 PAPER 0: INK 5: FLASH 0: BO
  RDER 0: CLS
7030 FOR a=0 TO 100 STEP 4
7040 PLOT 127,0: DRAW INK 4;-a,0
  7
7050 PLOT 128,0: DRAW INK 5;a,07
7060 PLOT 127,175: DRAW INK 5;-a
  ,07
7070 PLOT 128,175: DRAW INK 4;a,
  -07
7080 BEEP .01,25
7090 NEXT a
  
```

```

7110 PRINT AT 4,0; FLASH 1;"DEMO
  NIAK";AT 4,24;"DEMONIAK";AT 10,0
  7120 DEMONIAK;AT 18,24;"DEMONIAK"
7130 FOR a=0 TO 5
7140 BEEP .2,-10
7150 PAUSE 5
7160 NEXT a
7170 BEEP .0,50
7170 FOR a=0 TO 15 STEP 3
7180 PRINT AT a,14; BRIGHT 1; IN
  K 2;"PE"; INK 3;"UR"
7190 BEEP .2,-40: BEEP .3,-20
7200 NEXT a
7210 PRINT #1;AT 0,0; INK 0; PAP
  ER 2;"PREVIENDREZ VOUS A UAINCRE
  LES ESPRITS MAUVAIS DU LABYRIN
  THE ?"
7220 PAUSE 400
7230 CLS : PRINT AT 0,12;"DEMONI
  AK"
7240 PRINT " Vous etes dans le
  labyrinthe... hante du chateau de
  Goerzack..."
7250 PRINT " Toute une bande de
  fantomes esta vos trousses et te
  nte de vous eliminer."
7260 PRINT " Face a eux,vous n'
  avez d'autre recours que la fuite
  e.Cependant,vous devez tenter d
  e recuperer le plus grand nombre
  e possible depieces d'or ( en to
  ut il y en a 1500 )"
7270 PRINT " Attention ,parfois
  les fantomesse dedoublent et de
  viennent vul-nerables quelques
  instants... profitez-en !!!"
7280 PRINT "Pour se deplacer ,
  utiliser les 4 fleches"
8000 REM personnage
8010
8020 DATA BIN 00000000
8030 DATA BIN 00111000
8040 DATA BIN 00111000
8050 DATA BIN 00010000
8060 DATA BIN 01111100
8070 DATA BIN 00010000
8080 DATA BIN 00101000
8090 DATA BIN 00101000
8095
8100 DATA BIN 00000000
8110 DATA BIN 00111100
8120 DATA BIN 01111100
8130 DATA BIN 11111111
8140 DATA BIN 11011011
8150 DATA BIN 11111111
8160 DATA BIN 11111111
8170 DATA BIN 10101010
8175 RESTORE
8180 FOR a=0 TO 15
8190 READ b
8200 POKE USR "c"+a,b
8210 NEXT a
8220 LET vie=3
8230 LET fa=0
8240 INPUT "Niveau (1 a 5) ";n
8250 IF n<1 OR n>5 OR n<>INT n T
  HEN GO TO 8240
8260 GO TO 9000
8500 DIM hs(10,10)
8510 DIM h(10)
8520 FOR a=1 TO 10
8530 LET h(a)=SPECTRUM$
8540 LET hs(a)=100+50*(11-a)
8550 NEXT a
8560 RETURN
9000 LET as="AAAAAAAAAAAAAAAA"
9010 LET as=as+"BBBBBBBBBBBBBBBB
  B"
9020 LET as=as+"ABABABABABABABAB
  AB"
9030 LET as=as+"ABBBBBBBBBBBBBSAB
  B"
9040 LET as=as+"ABABAAAAABABABAB
  AB"
9050 LET as=as+"BBBBBBBDBBBBDBBB
  B"
9060 LET as=as+"ABABABABABABABAB
  AB"
9070 LET as=as+"BBBBBBBBBBBBBBBBS
  B"
9080 LET as=as+"ABABABABABABABAB
  AB"
9090 LET as=as+"BBBBBDBBBBDBBBDB
  BB"
9100 LET as=as+"ABABABABABABABAB
  AB"
9110 LET as=as+"BBBBBBBDBBBBDBBB
  B"
9120 LET as=as+"ABABABABABABABAB
  AB"
9130 LET as=as+"ABBBBBBBBBBBBBSAB
  B"
9140 LET as=as+"ABABABABABABABAB
  AB"
9150 LET as=as+"BBBBBBBBBBBBBBBBS
  B"
9160 LET as=as+"AAAAAAAAAAAAAAAA"
9170 LET pt=0
9180 REM mur
9190
9200 DATA BIN 00000000
9210 DATA BIN 01111100
9220 DATA BIN 01111100
9230 DATA BIN 01111100
9240 DATA BIN 01111100
9250 DATA BIN 01111100
9260 DATA BIN 01111100
9270 DATA BIN 00000000
9280
9290 REM piece
9300
9310 DATA BIN 00000000
9320 DATA BIN 00000000
9330 DATA BIN 00111100
9340 DATA BIN 00111100
9350 DATA BIN 00111100
9360 DATA BIN 00111100
9370 DATA BIN 00000000
9380 DATA BIN 00000000
9390
9400 FOR a=0 TO 15
9410 READ b
9420 POKE USR "a"+a,b
9430 NEXT a
9450 RETURN
9500 INK 3: FLASH 0: BRIGHT 0: P
  APER 0: OVER 0: INVERSE 0: BORDE
  R 0: CLS
9510 PRINT AT 4,0
9520 FOR a=0 TO 272 STEP 17
9530 PRINT TAB 7;
9540 FOR b=1 TO 17
9550 IF CODE as(a+b)=144 THEN PR
  INT as(a+b);
9560 IF CODE as(a+b)=145 THEN PR
  INT INK 6;as(a+b);
9570 NEXT b
9580 PRINT b
9590 NEXT a
9600 INK 7
9610 LET zs=" "
9620 FOR a=0 TO 99
  
```

```

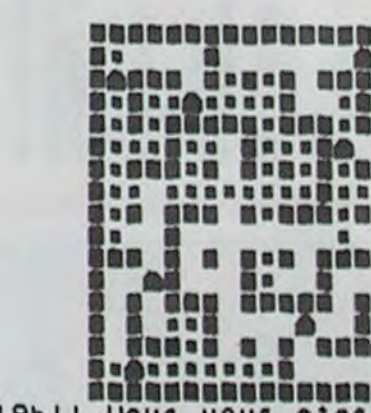
9630 LET zs=zs+CHR$ INT (RND*4)
9640 NEXT a
9650 LET fs=zs( TO 5)
9660 LET x(5)
9670 DIM x(5)
9680 DIM y(5)
9690 LET x(1)=0
9700 LET y(1)=0
9710 LET x(2)=0
9720 LET y(2)=20
9730 LET x(3)=22
9740 LET y(3)=6
9750 LET x(4)=22
9755 LET y(4)=22
9760 LET y(4)=20
9765 LET x(5)=20
9780 LET x=14: LET y=12
9790 LET bs=" "
9800 LET ds=" "
9810 FOR a=1 TO vie
9820 PRINT AT 0,32-a; BRIGHT 1;
  INK 2; FLASH 1;"C"
9830 BEEP .2,-20
9840 NEXT a
9850 PRINT AT 0,22;"Vies:"
9870 LET fs=0
9880 PRINT AT 1,10; INK 0; PAPER
  1;"Niveau :";n
9890 LET s=0
9910 IF fs<>0 THEN FOR a=1 TO fs
  : PRINT AT 2,a; INK 3;"D": NEXT
  a
9920 IF n>5 THEN LET n=5
9990 RETURN
  
```



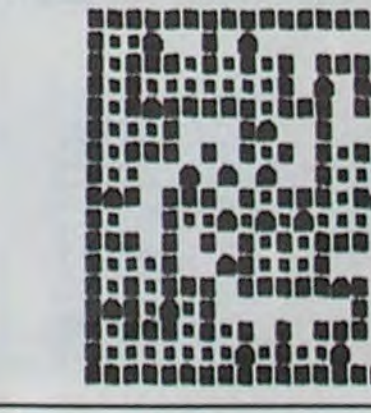
Score : 132 vies : 1 Niveau : 1



Niveau : 2



Ah! Ah! Vous vous etes fait croquer. Heureusement, il vous reste encore 1 vie!



## Suite de la page 5

# ORIC 1

```

30427 DRAW0,-10,1 DRAW-20,0,1
30430 FORB1=1T02
30431 X=X+25:CURSET6,Y,1 DRAW0,45,1
DRAW20,0,1 DRAW0,-10,1 DRAW-15,0,1
30435 DRAW0,-35,1 DRAW-5,0,1
30437 NEXTB1
30440 X=X+25:CURSET6,Y,1 DRAW0,45,1
DRAW20,0,1 DRAW0,-10,1 DRAW-15,0,1
30442 DRAW0,-10,1 DRAW5,0,1 DRAW0,5
1 DRAW10,0,1 DRAW0,-15,1 DRAW-10,0,
1
30445 DRAW0,5,1 DRAW-5,0,1 DRAW0,-1
0,1 DRAW15,0,1 DRAW0,-10,1 DRAW-20,0
,1
30450 X=X+25:CURSET6,Y,1 DRAW0,45,1
DRAW5,0,1 DRAW0,-20,1 DRAW15,0,1
  
```

```

30452 DRAW0,-25,1 DRAW-20,0,1
30455 CURSETX+5,Y+10,1 DRAW0,10,1:D
  RAW10,0,1 DRAW0,-10,1 DRAW-10,0,1
30457 CURSETX+10,Y+25,1 DRAW0,10,1
  DRAW5,0,1 DRAW0,10,1 DRAW5,0,1
30459 DRAW0,-15,1 DRAW-5,0,1 DRAW0,
  -5,1
30460 CURSET6,195,1:FILL4,1,6
30462 PRINT"Ette ESPIONNE ou ne Pas
  l'etre ..."
30465 PRINT"Voila la question.
  30467 PRINT " "
30480 CURSET88,196,1:CURSET88,197,1
  CURSET87,198,1
30499 RETURN
31000 PRINTCHR$(12)
31015 PRINTCHR$(4)CHR$(27)"H
  SPIES KILLER"CHR$(4)
31017 PRINT"PRINT"
31020 PRINT "CHR$(27)"VOULEZ-VOUS
  AVOIR DES EXPLICATIONS ?"
31030 GETRES:IFRES="n"THEN31250
31032 IFRES<>"n"THEN31030
31035 PRINT "CHR$(27)"ANous somm
  es tous espionnes.
31040 PRINT "CHR$(27)"AQuoi de pl
  us NORMAL ?
  
```

```

31050 PRINT"PRINT"MAIS lorsque les
  immondes SPLURBS decident de cop
  ier nos bases "
31060 PRINT"secretés,il faut respir
  er !!!"
31070 PRINT"PRINT " "CHR$(27)"DY
  voici les commandes utilisables:
31075 PRINT
31080 PRINT "CHR$(27)"D-Les fleche
  s dirigent le curseur
31090 PRINT "CHR$(27)"D indiquant
  l'endroit ou le rayon se
31100 PRINT "CHR$(27)"D concentrer
  a
31105 PRINT "CHR$(27)"D-La barre d
  esacement declanche le"PRINT "CH
  R$(27);
31107 PRINT"D tir
31110 PRINT "CHR$(27)"D-'X'icurseu
  r en haut a gauche
31120 PRINT "CHR$(27)"D-'C'icurseu
  r en haut a droite
31130 PRINT "CHR$(27)"D-'/'icurseu
  r en bas a gauche
31135 PRINT "CHR$(27)"D-'/'icurseu
  r en bas a droite
  
```

```

31140 PRINT "CHR$(27)"D-'B'icurseu
  r au centre de l'ecran"PRINT
31145 IF KEY$<>" "THEN31145
31150 PRINTCHR$(27)"S"CHR$(27)"D"CH
  R$(27)"L APPUYEZ SUR UNE TOUCH
  E";
31155 GETZ$
31160 CLS:INK1
31170 PRINT" Le but avoue des SPLUR
  BS est de Photographier nos ba
  ses de MARS"
31180 PRINT"PRINT"Pour atteindre ce
  but, des vaisseaux espions vont";
31181 PRINT" survoler ces bases
31185 PRINT"PRINT"CHR$(27)"Cles e
  scadrilles comptent 25 avions;
31190 PRINT "CHR$(27)"Csi vous ne
  detruisez pas une
31195 PRINT "CHR$(27)"Escadrille
  complete avec 45 missiles";
31200 PRINT "CHR$(27)"Cles Photos
  seront envoyees au DG"PRINT "CHR$(2
  7)"ceneri"
31213 PRINT "CHR$(27)"CDans le cas
  contraire, les Photos
  
```

```

31215 PRINT "CHR$(27)"Csoont detruit
  es a moitie
31220 PRINT "CHR$(27)"C'et vous en
  levent des points)
31225 PRINT
31230 PRINT "CHR$(27)"D"CHR$(27)"S
  ATTENTION !!! "CHR$(27)"P
31235 PRINT "CHR$(27)"DSi le nombre
  de Photos depasse 25,
31240 PRINT "CHR$(27)"Dles SPLURBS
  perceront le systeme de
31245 PRINT "CHR$(27)"Ddefense des
  bases et les detruiront
31249 PRINT"PRINT"
31250 IFKEY$<>" "THEN31250
31255 PRINT"Entrez maintenant le te
  mps de Pose indispensable entre d
  eux Photos";
31260 INPUT"Temps (de 10 a 100)";PU
31265 IFPU<10ORPU>100THEN31260
31267 PRINT
31270 PRINTCHR$(27)"S"CHR$(27)"D"CH
  R$(27)"L APPUYEZ SUR UNE TOUCH
  E";
31275 GETZ$;RETURN
  
```

# DEDALE

Il faut arriver à sortir du labyrinthe, dont vous aurez une vision aérienne au début du jeu. Tout le reste se déroule en 3 dimensions.

Pierre Guillaume RAVERDY

Les touches E,S,D,X du clavier vous serviront à vous déplacer (ce qui mettra votre sens de l'orientation à rude épreuve). La direction que vous suivez est indiquée en haut à gauche de l'écran, ainsi que votre position en X et Y, plus votre X est grand plus vous vous approchez de la sortie...

# TI 99/4A BASIC SIMPLE



```
2250 GOTO 1720
2260 IF G(1)=1 THEN 2300
2270 CALL HCHAR(6,6,129,6)
2280 CALL HCHAR(19,6,128,6)
2290 CALL VCHAR(7,5,130,12)
2300 CALL VCHAR(7,11,130,12)
2310 IF M(2)=1 THEN 1730
2320 DD=11
2330 WW=6
2340 EE=19
2350 FOR T=1 TO 4
2360 DD=DD+1
2370 WW=WW+1
2380 EE=EE+1
2390 CALL HCHAR(WW,DD,133)
2400 CALL HCHAR(EE,DD,132)
2410 NEXT T
2420 CALL VCHAR(11,15,130,4)
2430 GOTO 1730
2440 IF D(1)=1 THEN 2480
2450 CALL HCHAR(6,24,129,6)
2460 CALL HCHAR(19,24,128,6)
2470 CALL VCHAR(7,30,131,12)
2480 CALL VCHAR(7,24,131,12)
2490 IF M(2)=1 THEN 1740
2500 RR=19
2510 SS=11
2520 DD=14
2530 FOR T=1 TO 4
2540 RR=RR+1
2550 SS=SS+1
2560 DD=DD+1
2570 CALL HCHAR(SS,RR,132)
2580 CALL HCHAR(DD,RR,133)
2590 NEXT T
2600 CALL VCHAR(11,20,131,4)
2610 GOTO 1740
2620 CALL VCHAR(1,5,130,24)
2630 CALL VCHAR(7,11,130,12)
2640 HH=5
2650 KK=25
2660 LL=0
2670 FOR T=1 TO 6
2680 HH=HH+1
2690 KK=KK+1
2700 LL=LL+1
2710 CALL HCHAR(LL,HH,133)
2720 CALL HCHAR(KK,HH,132)
2730 NEXT T
2740 GOTO 1750
2750 CALL VCHAR(7,24,131,12)
2760 CALL VCHAR(1,30,131,24)
2770 H=23
2780 K=18
2790 L=7
2800 FOR T=1 TO 6
2810 H=H+1
2820 K=K+1
2830 L=L+1
2840 CALL HCHAR(K,H,133)
2850 CALL HCHAR(L,H,132)
2860 NEXT T
2870 GOTO 830
2880 FOR I=1 TO 3
2890 G(I)=0
2900 D(I)=0
2910 M(I)=0
2920 NEXT I
2930 RETURN
2940 FOR BD=12 TO 21
2950 FOR DB=12 TO 23
2960 CALL VCHAR(DB,BD,152)
2970 NEXT DB
2980 NEXT BD
2990 PRINT "VOUS AVEZ REUSSI !!!"
3000 INPUT "UNE AUTRE PARTIE (O/N) :";AA#
3010 IF AA#="O" THEN 20
```

```
10 CALL CLEAR
20 FOR X=3 TO 7
30 CALL COLOR(X,16,2)
40 NEXT X
50 CALL SCREEN(2)
60 CALL COLOR(13,7,2)
70 CALL CHAR(128,"FF")
80 CALL CHAR(129,"00000000000000FF")
90 CALL CHAR(130,"0303030303030303")
100 CALL CHAR(131,"C0C0C0C0C0C0C0C0")
110 CALL CHAR(132,"010204081020408")
120 CALL CHAR(133,"8040201008040201")
130 CALL COLOR(14,4,4)
140 CALL COLOR(15,11,11)
150 CALL COLOR(16,6,6)
160 CALL CHAR(136,"")
170 CALL CHAR(152,"")
180 P=80
190 DIM C(22,30)
200 FOR J=3 TO 22
210 FOR I=3 TO 28
220 RANDOMIZE
230 X=INT(RND*100)+1
240 IF X<P THEN 330
250 A=152
260 CALL HCHAR(J,I,A)
270 A=152
280 C(J,I)=A
290 P=P-1
300 IF P<>52 THEN 360
310 P=97
320 GOTO 360
330 A=0
340 C(J,I)=A
350 GOTO 290
360 NEXT I
370 NEXT J
380 CALL SOUND(110,110,2)
390 XD=4
400 YD=12
410 FOR TT=3 TO 28
420 FOR BB=3 TO 22 STEP 19
430 C(BB,TT)=152
440 NEXT BB
450 NEXT TT
460 FOR FF=3 TO 28 STEP 25
470 FOR KK=3 TO 22
480 C(KK,FF)=152
490 NEXT KK
500 NEXT FF
510 C(12,27)=134
520 CALL HCHAR(12,27,136)
530 CALL KEY(1,K,S)
540 IF K>5 THEN 530
550 XX#="STR$(XN)"
560 FOR I=1 TO LEN(STR$(XN))
```

```
570 CALL VCHAR(7,2+I,ASC(SEG$(XX#,I,2)))
580 NEXT I
590 YY#="STR$(YN)"
600 FOR I=1 TO LEN(STR$(YN))
610 CALL VCHAR(9,2+I,ASC(SEG$(YY#,I,2)))
620 NEXT I
630 IF S=0 THEN 530
640 CALL CLEAR
650 ON K+1 GOTO 660,830,700,740,830,780
660 XN=XD
670 YN=YD+1
680 CALL HCHAR(3,3,ASC("S"))
690 GOTO 870
700 XN=XD-1
710 YN=YD
720 CALL HCHAR(3,3,ASC("O"))
730 GOTO 1070
740 XN=XD+1
750 YN=YD
760 CALL HCHAR(3,3,ASC("E"))
770 GOTO 1270
780 YN=YD-1
790 XN=XD
800 CALL HCHAR(3,3,ASC("N"))
810 GOTO 1470
820 GOTO 1670
830 GOSUB 2880
840 XD=XN
850 YD=YN
860 GOTO 530
870 A=C(YN,XN)
880 IF A=0 THEN 950
890 IF A=134 THEN 2940
900 CALL SOUND(110,110,2)
910 XN=XD
920 YN=YD
930 M(I)=1
940 GOTO 820
950 FOR I=1 TO 3
960 A=C(YN+I,XN)
970 IF A=0 THEN 990
980 M(I)=1
990 A=C(YN+I,XN-1)
1000 IF A=0 THEN 1020
1010 D(I)=1
1020 A=C(YN+I,XN+1)
1030 IF A=0 THEN 1050
1040 G(I)=1
1050 NEXT I
1060 GOTO 820
1070 A=C(YN,XN)
1080 IF A=0 THEN 1150
1090 IF A=134 THEN 2940
1100 CALL SOUND(110,110,2)
1110 XN=XD
1120 YN=YD
1130 M(I)=1
1140 GOTO 820
1150 FOR I=1 TO 3
1160 A=C(YN,XN-I)
1170 IF A=0 THEN 1190
1180 M(I)=1
1190 A=C(YN-1,XN-I)
1200 IF A=0 THEN 1220
1210 D(I)=1
1220 A=C(YN+1,XN-I)
1230 IF A=0 THEN 1250
1240 G(I)=1
1250 NEXT I
1260 GOTO 820
1270 A=C(YN,XN)
1280 IF A=0 THEN 1350
1290 IF A=134 THEN 2940
1300 CALL SOUND(110,110,2)
1310 XN=XD
1320 YN=YD
1330 M(I)=1
1340 GOTO 820
1350 FOR I=1 TO 3
1360 A=C(YN,XN+I)
1370 IF A=0 THEN 1390
1380 M(I)=1
1390 A=C(YN+1,XN+I)
1400 IF A=0 THEN 1420
1410 D(I)=1
1420 A=C(YN-1,XN+I)
1430 IF A=0 THEN 1450
1440 G(I)=1
1450 NEXT I
1460 GOTO 820
1470 A=C(YN,XN)
1480 IF A=0 THEN 1550
1490 IF A=134 THEN 2940
1500 CALL SOUND(110,110,2)
1510 XN=XD
1520 YN=YD
1530 M(I)=1
1540 GOTO 820
1550 FOR I=1 TO 3
1560 A=C(YN-I,XN)
1570 IF A=0 THEN 1590
1580 M(I)=1
1590 A=C(YN-I,XN+1)
1600 IF A=0 THEN 1620
1610 D(I)=1
1620 A=C(YN-I,XN+1)
1630 IF A=0 THEN 1650
1640 G(I)=1
1650 NEXT I
1660 GOTO 820
1670 IF M(1)=1 THEN 1770
1680 IF M(2)=1 THEN 1820
1690 IF M(3)=1 THEN 1870
1700 IF G(3)=1 THEN 1920
1710 IF D(3)=1 THEN 2090
1720 IF G(2)=1 THEN 2260
1730 IF D(2)=1 THEN 2440
1740 IF G(1)=1 THEN 2620
1750 IF D(1)=1 THEN 2750
1760 GOTO 830
1770 CALL HCHAR(1,6,128,24)
1780 CALL HCHAR(24,6,129,24)
1790 CALL VCHAR(1,5,130,24)
1800 CALL VCHAR(1,30,131,24)
1810 GOTO 830
1820 CALL HCHAR(6,12,129,12)
1830 CALL HCHAR(19,12,128,12)
1840 CALL VCHAR(7,11,130,12)
1850 CALL VCHAR(7,24,131,12)
1860 GOTO 1720
1870 CALL HCHAR(10,16,129,4)
1880 CALL HCHAR(15,16,128,4)
1890 CALL VCHAR(11,15,130,4)
1900 CALL VCHAR(11,20,131,4)
1910 GOTO 1700
1920 IF G(2)=1 THEN 1960
1930 CALL HCHAR(10,12,129,4)
1940 CALL HCHAR(11,11,130,4)
1950 CALL HCHAR(15,12,128,4)
1960 CALL VCHAR(11,15,130,4)
1970 IF M(3)=1 THEN 1710
1980 D=15
1990 W=10
2000 E=15
2010 FOR T=1 TO 2
2020 Q=Q+1
2030 W=W+1
2040 E=E-1
2050 CALL HCHAR(W,Q,133)
2060 CALL HCHAR(E,Q,132)
2070 NEXT T
2080 GOTO 1710
2090 IF D(2)=1 THEN 2130
2100 CALL HCHAR(10,20,129,4)
2110 CALL HCHAR(15,20,128,4)
2120 CALL VCHAR(11,24,131,4)
2130 CALL VCHAR(11,20,131,4)
2140 IF M(3)=1 THEN 1720
2150 R=17
2160 S=13
2170 FD=12
2180 FOR T=1 TO 2
2190 R=R+1
2200 S=S-1
2210 FD=FD+1
2220 CALL HCHAR(S,R,132)
2230 CALL HCHAR(FD,R,133)
2240 NEXT T
```

## Suite de la page 3

```
4040 FORT=1T0300:NEXT:POKE54276,W1-1
4050 POKE54273,3:POKE54272,54:POKE54276,W1
4060 FORT=1T0300:NEXT:POKE54276,W1-1
4070 POKE54273,2:POKE54272,220:POKE54276,W1
4080 POKE1621,81
4090 FORT=1T095:NEXT:POKE54288,76:POKE54279,252:POKE54283,W2
4100 FORT=1T095:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54283,W2-1
4110 POKE54273,2:POKE54272,104:POKE54288,38:POKE54279,126
4120 POKE54276,W1:POKE54283,W2
4130 FORT=1T095:NEXT:POKE54283,W2-1:FORT=1T0200:NEXT:POKE54276,W1-1
4140 POKE54273,3:POKE54272,54:POKE54276,W1
4150 FORT=1T0300:NEXT:POKE54276,W1-1
4160 POKE54273,2:POKE54272,220:POKE54276,W1
4170 FORT=1T095:NEXT:POKE54288,76:POKE54279,252:POKE54283,W2
4180 FORT=1T095:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54283,W2-1
4190 POKE54273,2:POKE54272,104:POKE54288,38:POKE54279,75
4200 POKE54276,W1:POKE54283,W2
4210 FORT=1T0100:NEXT:POKE54283,W2-1:FORT=1T0200:NEXT:POKE54276,W1-1
4220 POKE54273,3:POKE54272,54:POKE54276,W1
4230 FORT=1T0300:NEXT:POKE54276,W1-1
4240 POKE54273,2:POKE54272,220:POKE54276,W1
4250 FORT=1T095:NEXT:POKE54288,76:POKE54279,252:POKE54283,W2
4260 FORT=1T095:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54283,W2-1
4270 POKE54273,2:POKE54272,104:POKE54288,38:POKE54279,94
4280 POKE54276,W1:POKE54283,W2
4290 FORT=1T095:NEXT:POKE54283,W2-1:FORT=1T0200:NEXT:POKE54276,W1-1
4300 POKE54273,3:POKE54272,54:POKE54276,W1
4310 FORT=1T0300:NEXT:POKE54276,W1-1
4320 POKE54273,2:POKE54272,220:POKE54276,W1
4330 FORT=1T095:NEXT:POKE54288,76:POKE54279,252:POKE54283,W2
4340 FORT=1T095:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54283,W2-1
4350 POKE54273,2:POKE54272,104:POKE54288,38:POKE54279,75
4360 POKE54276,W1:POKE54283,W2
4370 FORT=1T095:NEXT:POKE54283,W2-1:FORT=1T0200:NEXT:POKE54276,W1-1
4380 POKE54273,3:POKE54272,54:POKE54276,W1
4390 FORT=1T0300:NEXT:POKE54276,W1-1
4400 POKE54273,2:POKE54272,220:POKE54276,W1
4410 FORT=1T095:NEXT:POKE54288,76:POKE54279,252:POKE54283,W2
4420 FORT=1T095:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54283,W2-1
4430 POKE54273,2:POKE54272,104:POKE54288,38:POKE54279,126
4440 POKE54276,W1:POKE54283,W2
4450 FORT=1T095:NEXT:POKE54283,W2-1
4460 POKE54287,19:POKE54286,63:FORT=1T0100:NEXT:POKE54276,W1-1
4470 POKE1621,81
4480 POKE54273,3:POKE54272,54:POKE54276,W1
4490 FORT=1T095:NEXT:POKE54290,W3
4500 FORT=1T0200:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54290,W3-1
4510 POKE54273,2:POKE54272,220:POKE54276,W1
4520 FORT=1T0100:NEXT:POKE54288,76:POKE54279,252:POKE54283,W2
4530 FORT=1T0100:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54283,W2-1
4540 POKE54273,2:POKE54272,104:POKE54288,38:POKE54279,75
4550 POKE54276,W1:POKE54283,W2
4560 FORT=1T0100:NEXT:POKE54283,W2-1
4570 POKE54287,17:POKE54286,37:FORT=1T0100:NEXT:POKE54276,W1-1
4580 POKE54273,3:POKE54272,54:POKE54276,W1
4590 FORT=1T095:NEXT:POKE54290,W3
4600 FORT=1T0200:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54290,W3-1
4610 POKE54273,2:POKE54272,220:POKE54276,W1
4620 FORT=1T0100:NEXT:POKE54288,76:POKE54279,252:POKE54283,W2
4630 FORT=1T0100:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54283,W2-1
4640 POKE54273,2:POKE54272,104:POKE54288,38:POKE54279,94
4650 POKE54276,W1:POKE54283,W2
4660 FORT=1T0100:NEXT:POKE54283,W2-1
4670 POKE54287,16:POKE54286,47:FORT=1T0100:NEXT:POKE54276,W1-1
4680 POKE54273,3:POKE54272,54:POKE54276,W1
4690 FORT=1T095:NEXT:POKE54290,W3
4700 FORT=1T0200:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54290,W3-1
4710 POKE54273,2:POKE54272,220:POKE54276,W1
4720 FORT=1T0100:NEXT:POKE54288,76:POKE54279,252:POKE54283,W2
```

```
4730 FORT=1T0100:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54283,W2-1
4740 POKE54273,2:POKE54272,104:POKE54288,38:POKE54279,75
4750 POKE54276,W1:POKE54283,W2
4760 FORT=1T0100:NEXT:POKE54283,W2-1
4770 POKE54287,17:POKE54286,37:FORT=1T0100:NEXT:POKE54276,W1-1
4780 POKE54273,3:POKE54272,54:POKE54276,W1
4790 FORT=1T095:NEXT:POKE54290,W3
4800 FORT=1T0200:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54290,W3-1
4810 POKE54273,2:POKE54272,220:POKE54276,W1
4820 FORT=1T0100:NEXT:POKE54288,76:POKE54279,252:POKE54283,W2
4830 FORT=1T0100:NEXT:POKE54276,W1-1:POKE54283,W2-1
4840 POKE54273,2:POKE54272,104:POKE54288,38:POKE54279,126
4850 POKE54276,W1:POKE54283,W2
4860 FORT=1T0100:NEXT:POKE54283,W2-1
4870 FORT=1T0200:NEXT:FORX=2T076:POKE54273,X:NEXTX:POKE54276,W1-1
4880 POKE1621,32:POKE1661,32:M=8:GOTO3710
4890 DATA8,147,9,159,10,205,8,147,6,206,6,108,21,154,22,227,25,177,19,63,17,37
4900 DATA1,154,12,216,19,63,25,177,13,156,19,63,25,177,14,107,12,216,11,114
4910 DATA10,205,9,159,8,147,5,103,10,205,5,25,10,60,4,208,9,159,4,73,-1
4920 DATA2,37,3,54,3,8,2,179,3,155,4,12,3,54,4,208,4,73,6,108,6,16,5,103,7,53
4930 DATA8,23,6,108,9,159,8,147,12,216,12,32,10,205,14,107,16,47,12,216,19,63
4940 DATA17,37,25,177,24,63,21,154,28,214,32,94,25,177,38,126,34,75,51,97
4950 DATA48,127,43,52,57,172,64,188,51,97,76,252,68,149,102,194,96,254,86,105
4960 DATA115,88,129,120,102,194,153,247,137,43,122,52,108,223,96,254,68,149
4970 DATA61,126,54,111,48,127,34,75,30,141,27,56,24,63,17,37,15,70,13,156
4980 DATA12,32,8,147,7,163,6,206,6,16,4,73,3,210,3,103,3,8,2,37,-1
4990 DATA8,147,12,216,15,70,8,147,11,114,15,70,8,147,12,216,14,107
5000 DATA8,147,11,114,14,107,6,206,9,159,12,216,6,206,9,159,11,114
5010 DATA6,108,8,147,10,205,5,185,8,147,10,205,5,185,8,147,9,159
5020 DATA6,108,8,23,9,159,4,73,6,108,8,147,-1
10000 REM 0120-0340: INITIALISATIONS
10010 REM
10020 REM 0350-0850: TABLEAUX DE PRESENTATION
10030 REM
10040 REM 0860-1170: MENU INITIAL,CONTROLE DES TOUCHES POUR
10050 REM LES DIFFERENTS BRANCHEMENTS
10060 REM
10070 REM 1180-1420: TABLEAU 1 (REGLAGES)
10080 REM
10090 REM 1430-1680: CONTROLE DES TOUCHES POUR L'INCREMENTATION
10100 REM ET L'AFFICHAGE DES REGLAGES
10110 REM
10120 REM 1690-2010: TABLEAU 2 (AFFICHAGE DES VALEURS A UTILISER
10130 REM DANS UN PROGRAMME
10140 REM
10150 REM 2020-2250: TABLEAU 3 (ECRITURE ET LECTURE SUR K7)
10160 REM
10170 REM 2260-2310: SOUS-PROGRAMME ECRITURE D'UN FICHIER
10180 REM
10190 REM 2320-2370: SOUS-PROGRAMME LECTURE D'UN FICHIER
10200 REM
10210 REM 2380-2880: TABLEAU 4 (EXECUTION),INITIALISATIONS ET MISE EN
10220 REM SERVICE DES REGLAGES EFFECTUES
10230 REM
10240 REM 2890-2910: CALCUL IMMEDIAT DE LA VALEUR DE LA TOUCHE ENFONCEE
10250 REM SI CETTE VALEUR EST 0,BRANCHEMENT SUR 3170
10260 REM
10270 REM 2920-2940: UNE VOIX A LA FOIS
10280 REM
10290 REM 2950-3010: VOIX 1,2 ET 3
10300 REM
10310 REM 3020-3060: VOIX 1 ET 2
10320 REM
10330 REM 3070-3110: VOIX 2 ET 3
10340 REM
10350 REM 3120-3160: VOIX 1 ET 3
10360 REM
10370 REM 3170-3350: CONTROLE DES TOUCHES POUR LES DIFFERENTES OPTIONS
10380 REM (CHOIX DES VOIX,DE L'OCTAVE,DES BOUCLES)
10390 REM
10400 REM 3360-3570: SOUS-PROGRAMME BOUCLES 1 ET 2
10410 REM
10420 REM 3580-3810: SOUS-PROGRAMME BOUCLE 3
```

```
10430 REM
10440 REM 3820-4880: SOUS-PROGRAMME BOUCLE 4
10450 REM
10460 REM 4890-4910: DATAS BOUCLE 1
10470 REM
10480 REM 4920-4980: DATAS BOUCLE 2
10490 REM
10500 REM 4990-5020: DATAS BOUCLE 3
READY.
```



# COMMODORE 64

```
SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS:
10 FOR I=1 TO 9
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 74,85,83,84,
73,70,73,69,82
```

# GESTION FAMILIALE



Ce programme est destiné à l'enregistrement des recettes et dépenses de la famille. Cinq postes de recettes sont prévus et treize de dépenses. Ce nombre peut bien sûr être modifié ainsi que l'intitulé de chaque poste.

Claude GAUCEL

Matériel: TRS 80 modèle III 16 K Cassettes. Lors de l'entrée d'un montant, le cumul est automatiquement effectué, pour le mois, et ce depuis l'initialisation. Il suffit, chaque fin de mois de noter le total de chaque rubrique si l'on désire conserver un détail. Il aurait bien sûr été possible d'enregistrer le détail des entrées/sorties de chaque mois, mais vu la lenteur des entrées/sorties cassettes, il a été jugé préférable de les limiter. Au menu, 5 options, prise en compte d'une entrée, d'une dépense, d'un état des comptes. Celui-ci offre le total des recettes du mois et le cumul, le total des dépenses du mois et le cumul, puis le solde recettes/dépenses et enfin un histogramme simplifié des pourcentages des différentes rubriques. La quatrième option, à ne pas omettre, en fin de travail, permet l'enregistrement des données. La cinquième option, à utiliser en fin de mois, remet les comptes du mois à 0 et demande le nom du nouveau mois. Le programme en l'absence de données, ne peut démarrer que par un RUN 5000 pour initialisation. Le nombre de rubriques dépense ne doit pas être modifié vu l'option prise d'affichage en 32 caractères par ligne pour une parfaite lisibilité, ce qui entraîne l'impossibilité d'afficher le titre de la rubrique sur les histogrammes. A titre d'exemple, le présent programme, dans sa version initiale, occupait plus de 9 K sans cumul ni histogrammes. Une deuxième version n'en occupait plus que 7 et la présente, avec les deux fonctions supplémentaires, en occupe 5.

## TRS 80

```
10 GOTO 100
20 FORI=1T04:CSAVE"0":PRINT:;NEXTI:END
100 CLS:PRINTCHR$(23)
110 CLEAR 500:DEFDBL D,R,M,X,Y
120 DIM D(13),DC(13),DI(13)
130 PRINT@64,STRING$(31,140)
140 PRINT@450,"GESTION FAMILIALE"
150 PRINT@750,STRING$(31,140)
160 FORI=1T01500:NEXT
170 CLS:PRINTCHR$(23)
180 GOSUB 2000
1000 REM *****
1010 REM *** MENU PRINCIPAL ***
1020 REM *****
1030 CLS:PRINTCHR$(23):PRINT@64,"MENU"
1040 PRINT@266,"A - PASSAGE DES RECETTES"
1050 PRINT@330,"B - PASSAGE DES DEPENSES"
1060 PRINT@394,"C - VISUALISATION"
1070 PRINT@458,"D - FIN DE TRAVAIL"
1080 PRINT@522,"E - NOUVEAU MOIS"
1090 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1090
1100 A=ASC(A$):A=A-64
1110 IF A(1 OR A)5 THEN 1000
1120 IF A=1 GOSUB 3000:GOTO 1000
1130 IF A=2 GOSUB 3500:GOTO 1000
1140 IF A=3 GOSUB 4000: GOSUB 5000: GOTO 1000
1150 IF A=4 GOSUB 2500:GOTO 1000
1160 IF A=5 GOSUB 5000: GOTO 1000
```

```
2000 REM *****
2010 REM *** ENTREE DES DONNEES ***
2020 REM *****
2030 CLS:PRINTCHR$(23)
2040 PRINT@120,"CHARGEMENT DES DONNEES :":@384,"MAGNETOPHONE EN POSITION (PLAY)":@440,"TAPER (ESPACE)":
2050 A$=INKEY$:IF A$( ) " THEN 2050
2060 INPUT#-1,M$
2070 FORI=1T05
2080 INPUT#-1,R(I),RC(I)
2090 NEXT
2100 FORI=1T013
2110 INPUT#-1,D(I),DC(I)
2120 NEXT
2130 RETURN
2500 REM *****
2510 REM *** MEMORISATION DES DONNEES ***
2520 REM *****
2530 CLS:PRINTCHR$(23)
2540 PRINT@120,"MEMORISATION DES DONNEES :":@384,"MAGNETO EN POSITION (RECORD)":@440,"TAPER (ESPACE)":
2550 A$=INKEY$:IFA$( ) " THEN 2550
2560 PRINT#-1,M$
2570 FORI=1T05
2580 PRINT#-1,R(I),RC(I)
2590 NEXTI
2600 FORI=1T013
2610 PRINT#-1,D(I),DC(I)
2620 NEXTI
2630 RETURN
3000 REM *****
3010 REM *** RECETTES ***
3020 REM *****
3030 CLS:PRINTCHR$(23)
3040 PRINT@0,"RECETTES :":TAB(30):M$
3050 PRINT@140," A - SALAIRES":@204," B - LOYERS":@268," C - GAINS FIN.":@332," D - REMBOURSEMENTS":@396," E - VENTES":@460," F - RETOUR AU MENU":
3060 PRINT@704,"CHOIX :":
3070 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 3070
3080 A=ASC(A$):X=A-64:PRINT@724,A$:IF X(1 OR X)6 THEN 3000
3090 IF X=6 THEN RETURN
3100 PRINT:INPUT"ENTREZ VOTRE RECETTE :":M
3110 R(X)=R(X)+M
3120 RC(X)=RC(X)+M
3130 GOTO 3000
3500 REM *****
3510 REM *** DEPENSES ***
3520 REM *****
3530 CLS:PRINTCHR$(23)
3540 PRINT@0,"DEPENSES :":TAB(30):M$
3550 PRINT@120,"A - ALIMENTATION":@160," G - EMPRUNTS":@192,"B - EDF/GDF/EAU":@224," H - SANTE/ENTRET":@256,"C - IMPOTS":@288," I - TRANSPORTS":@320,"D - COURRIER":@352," J - REVUES-CIG.":@384," E - LOISIRS":@416," K - EQUIPEMENT"
3560 PRINT@448,"F - ASSURANCES":@480," L - HABILLEMENT":@524," M - IMPREVUS":@550," N - RETOUR AU MENU"
3570 PRINT@704,"CHOIX :":
3580 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 3580
3590 A=ASC(A$):X=A-64:PRINT@724,A$:IF X(1 OR X)14 THEN 3500
3600 IF X=14 THEN RETURN
3610 PRINT:INPUT"ENTREZ VOTRE DEPENSE :":M
3620 D(X)=D(X)+M
3630 DC(X)=DC(X)+M
3640 GOTO 3500
4000 REM *****
4010 REM *** VISUALISATION ***
4020 REM *****
4030 CLS:PRINTCHR$(23)
4040 PRINTSTRING$(31,140)
4050 PRINT:PRINT"MOIS DE :":M$:" CUMUL"
4060 PRINT:PRINT"SALAIRES :":USING"#####.###":R(1):RC(1)
4070 PRINT:"LOYERS :":USING"#####.###":R(2):RC(2)
4080 PRINT:"GAINS FIN.":USING"#####.###":R(3):RC(3)
4090 PRINT:"REBOURS.":USING"#####.###":R(4):RC(4)
4100 PRINT:"VENTES :":USING"#####.###":R(5):RC(5)
```

```
4110 X=0:FORI=1T05:X=X+R(I):NEXT
4115 XC=0:FORI=1T05:XC=XC+RC(I):NEXT
4120 PRINTTAB(10):STRING$(10,140):" :":STRING$(10,140)
4130 PRINT"TOTAL :":USING"#####.###":X:XC
4140 PRINTSTRING$(31,140)
4150 PRINT:TAPER (ESPACE)"
4160 IF INKEY$( ) " THEN 4160
4170 CLS:PRINTCHR$(23)
4180 PRINT"ALIMENT. :":USING"#####.###":D(1):DC(1)
4190 PRINT:"EGDF/EAU :":USING"#####.###":D(2):DC(2)
4200 PRINT:"IMPOTS :":USING"#####.###":D(3):DC(3)
4210 PRINT:"COURRIER :":USING"#####.###":D(4):DC(4)
4220 PRINT:"LOISIRS :":USING"#####.###":D(5):DC(5)
4230 PRINT:"ASSURANCES":USING"#####.###":D(6):DC(6)
4240 PRINT:"EMPRUNTS :":USING"#####.###":D(7):DC(7)
4250 PRINT:"SANTE ENT.":USING"#####.###":D(8):DC(8)
4260 PRINT:"TRANSPORTS :":USING"#####.###":D(9):DC(9)
4270 PRINT:"REVUES CIG.":USING"#####.###":D(10):DC(10)
4280 PRINT:"EQUIPEMENT":USING"#####.###":D(11):DC(11)
4290 PRINT:"VETEMENTS :":USING"#####.###":D(12):DC(12)
4300 PRINT:"IMPREVUS :":USING"#####.###":D(13):DC(13)
4305 PRINTTAB(10):STRING$(10,140):" :":STRING$(10,140):
4310 Y=0:FORI=1T013:Y=Y+D(I):NEXT
4315 YC=0:FORI=1T013:YC=YC+DC(I):NEXT
4320 PRINT@960," (ESPACE) " :USING"#####.###":Y:YC:
4330 IF INKEY$( ) " THEN 4330
4340 M=X-Y:MC=XC-YC
4350 CLS:PRINTCHR$(23)
4360 PRINT:PRINT:PRINTSTRING$(31,131):PRINT
4370 PRINT:PRINT"RECETTES :":USING"#####.###":X:XC
4380 PRINT:PRINT"DEPENSES :":USING"#####.###":Y:YC
4390 PRINT:PRINT"SOLDE :":USING"#####.###":M:MC
4400 PRINT:PRINT:PRINTSTRING$(31,131)
4410 PRINT:TAPER (ESPACE)
4420 IF INKEY$( ) " THEN 4420
4430 RETURN
5000 REM *****
5010 REM *** INITIALISATION ***
5020 REM *****
5030 CLS:PRINTCHR$(23)
5040 PRINT"(I)INITIALISATION DU
5050 PRINT"(N)OUVEAU MOIS"
5060 PRINT:INPUT A$
5070 IF A$="N" THEN FORI=1T05:R(I)=0:NEXT:FORI=1T013:D(I)=0:NEXT:INPUT"NOUVEAU MOIS :":M$:RETURN
5080 A$="I" :DIM D(13),DC(13),DI(13)
5090 FORI=1T05:R(I)=0:RC(I)=0:NEXT
5100 FORI=1T013:D(I)=0:DC(I)=0:NEXT
5110 INPUT"NOM DU MOIS :":M$
5120 GOTO 1000
6000 REM *****
6010 REM *** HISTOGRAMMES ***
6020 REM *****
6030 CLS:PRINTCHR$(23):B=1
6040 PRINT@120,"RECETTES :":USING"#####.###":X
6050 FORI=1T05
6060 R1(I)=INT(R(I)+100)/X
6070 PRINT@256+I+64,USING"###.###":R1(I):PRINT@268+I+64,"X"
6080 A=INT(R1(I))/B:IFA(24) THEN B=B+.4:PRINT@270+I+64,CHR$(30):GOTO 6050
6090 PRINT@270+I+64,STRING$(A,143)
6100 NEXT
6110 PRINT@960," (ESPACE) " :
6120 R$=INKEY$:IFR$( ) " THEN 6120
6130 CLS:PRINTCHR$(23):B=1
6140 PRINT@0,"DEPENSES :":USING"#####.###":Y
6150 FORI=1T013
6160 D1(I)=INT(D(I)+100)/Y
6170 PRINT@64+I+64,USING"###.###":D1(I):PRINT@76+I+64,"X"
6180 A=INT(D1(I))/B:IFA(24) THEN B=B+.4:PRINT@64,CHR$(31):GOTO 6170
6210 PRINT@76+I+64,STRING$(A,143)
6220 NEXT
6230 PRINT@960," (ESPACE) " :
6240 R$=INKEY$:IFR$( ) " THEN 6240
6500 RETURN
```

# FICHIER TELEPHONIQUE PC 1251

Votre mémoire vous fait défaut? Vous aviez noté le numéro sur une boîte d'allumettes? Voici de quoi vous simplifier la vie!

Laurent FICHTER

Il est nécessaire de connaître deux commandes: M: donne l'accès au menu. I: permet de sortir du programme. Lancer le programme par defA. NB: N'oubliez pas de suivre scrupuleusement les conseils indiqués dans les lignes de data si vous ne voulez pas avoir de problèmes!

```
11:DATA "/
12:DATA "/
13:DATA "/ *****
14:DATA "/ ATTENTION
15:DATA "/ *****
16:DATA "/
17:DATA "/ VEILLEZ A ME
18:DATA "/RIEN MODIFIER
19:DATA "/ DS LES DATAS
20:DATA "/SOUS PEINE DE
21:DATA "/ DEVOIR LES
22:DATA "/ RETAPER.
23:DATA "/UNE LIGNE DE
24:DATA "/ DATA SE
25:DATA "/ COMPOSE DU
26:DATA "/ MOT ADATAA
27:DATA "/ SUIVI DE
28:DATA "/GUILLEMETS ET
29:DATA "/ DU SIGNE DE
30:DATA "/DIVISION ^^
31:DATA "/ENSUITE IL Y
32:DATA "/A 15 ESPACES
33:DATA "/PUIS DE NOU-
34:DATA "/ VEAU DES
35:DATA "/GUILLEMETS+
36:DATA "/ UNE VIRGULE
37:DATA "/ ET DES
38:DATA "/GUILLEMETS
39:DATA "/SUIVIS DE
40:DATA "/ 7 ESPACES.
41:DATA "/ C EST A CE
42:DATA "/MOMENT OU IL
43:DATA "/FAUT APPUYER
44:DATA "/ SUR L'ENTERA
```

```
45:DATA "/
46:DATA "/
47:DATA "/
48:DATA "/
49:DATA "/
50:DATA "/
51:DATA "/
52:DATA "/
53:DATA "/
54:DATA "/
55:DATA "/
70:DATA "/,F
75:"A" CLEAR : DIM B$(1)
:16: BEEP 1:U=47157
:0=811E0:P=0+5:
RESTORE : PRINT =
PRINT : USING
78:G$=INCONNU
80:WAIT 0: PRINT "LEQUE
L ?": CALL 0
85:A$=INKEY$: IF A$
CALL P: GOTO 90
87:GOTO 85
90:IF A$="F" END
100:IF A$="M" GOSUB "I":
GOSUB "M": PRINT =
PRINT
104:IF VAL A$(1 OR VAL A
$)6 GOTO 80
106:GOSUB A$: GOTO "A
119:"
120:"2" GOSUB "I
130:READ B$(1),A$:J=J+1
135:IF A$="F" PAUSE K:
NOMS , RESTE "J-K:
GOTO "A
140:IF LEFT$(B$(1),1)="
/" GOTO 130
145:GOSUB "P": CALL P:K=
K+1: GOTO 130
164:"
165:"3" INPUT "NOM : ":B
$(0):L= LEN B$(0)
180:I=I+1: READ B$(1),A$
: IF A$="F" AND F=1
GOTO "A
186:IF A$="F" BEEP 1:
PAUSE G$: RETURN
190:IF LEFT$(B$(1),L)=B
$(0) POKE U+311-31,5
6: RETURN
195:GOTO 180
199:"
200:"1" GOSUB "U":Q$=
LEFT$(Q$,7):L= LEN
B$(0):B$(0)=B$(0)+
225:READ B$(1),A$:I=J+1:
IF LEFT$(B$(1),1)="
/" GOTO "Y
235:IF A$="F" BEEP 1:
PAUSE "COMPLET":
RETURN
240:GOTO 225
245:"Y"K=16: FOR L=2 TO
3
250:FOR J=1 TO K
255:A$= MID$(B$(0),J,1)
: POKE U+311+J-2,
PEEK &C699: NEXT J:K
=7:B$(0)=Q$:Z=19:
NEXT L: RETURN
304:"
305:"5" INPUT "NOM : ":B
$(0):L= LEN B$(0)
315:READ B$(1),A$:I=I+1:
IF A$="F" PAUSE G$:
GOTO "A
325:IF LEFT$(B$(1),L)=B
$(0) GOSUB "F":
GOSUB "U":B$(0)=B$(0)
+
: GOTO "Y
330:GOTO 315
339:"
355:"4" WAIT 0: PRINT "(
1)NOM, (2)TEL": CALL
0
365:A$= INKEY$: IF A$
CALL P: GOTO 375
370:GOTO 365
375:GOSUB "I": ON VAL A$
GOSUB "N","T":
RETURN
385:GOTO "4
395:"N" INPUT "NOM : ":B
$(0):L= LEN B$(0)
400:READ B$(1),A$: IF A$
="F" AND F=0 BEEP 1:
PAUSE G$: GOTO "A
410:IF A$="F" RETURN
415:IF LEFT$(B$(1),L)=B
$(0) GOSUB "P":F=1
417:GOTO 400
420:"T" INPUT "TEL : ":B
$(0):L= LEN B$(0)
427:READ B$(1),A$: IF A$
="F" AND F=0 BEEP 1:
PAUSE G$: GOTO "A
431:IF A$="F" RETURN
435:IF LEFT$(B$(1),1)="
/" GOTO 427
440:IF LEFT$(A$,L)=B$(0)
) GOSUB "P":F=1
445:GOTO 427
449:"
450:"6" WAIT 0: PRINT "S
AVE FICHER": CALL 0
: CSAVE "D": RETURN
600:WAIT 0: PRINT USING
"#####.###":B
$(1):USING " " :
USING "#####.###":A$:
CALL 0: RETURN
800:"F" WAIT 0: PRINT B$
(1):" (0/N)": CALL 0
810:A$= INKEY$: IF A$
CALL P: GOTO 820
815:GOTO 810
820:IF A$="0" PRINT "":
RETURN
825:IF A$( )"N" GOTO "F
830:PRINT "": GOTO 315
850:"P" IF W$="0" GOSUB
600: CALL P: RETURN
855:GOSUB 600
856:Q$= INKEY$: IF Q$
CALL P: GOTO 858
857:GOTO 856
858:CALL P: IF Q$="*"
GOTO "A
860:USING : RETURN
900:"I" WAIT 0: PRINT "I
MPRIMANTE (0/N) ?":
CALL 0
```

```
915:W$= INKEY$: IF W$
CALL P: GOTO 920
917:GOTO 915
920:IF W$="0" PRINT =
LPRINT: PRINT "":
RETURN
926:IF W$="*" GOTO "A
930:IF W$( )"N" GOTO "I
940:RETURN
955:"M" WAIT : IF W$="N"
GOTO "0
960:B$(1)=" *****
965:PRINT B$(1): PRINT "
* MENU *":
PRINT B$(1): PRINT "
975:"0" PRINT "J .. CREE
980:PRINT "2 .. CATALOGU
E
985:PRINT "3 .. DETRUIT
990:PRINT "4 .. RECHERCH
E
992:PRINT "5 .. CORRIGE
994:PRINT "6 .. SAUVE
995:IF W$="0" PRINT "
996:RETURN
997:"U" INPUT "NOM : ":B
$(0):TEL : ":Q$: IF
B$(0)="*" OR Q$="*"
GOTO "A
999:RETURN
```





# GEOGRAPHIE



Saurez-vous déjouer les griefs d'Hector, votre prof de Géo?

M.BAILLY

```

3 CLS:WIPE:COLOR2,1,4,0:PLOT15,190,200,49,3
4 PLOT20,180,3,30,1:PLOT23,150,10,4,1:PLOT23,184,10
4,1:PLOT33,160,3,10,1:PLOT28,163,5,4,1
5 PLOT42,180,3,30,1:PLOT45,150,10,4,1:PLOT45,184,10
4,1:PLOT46,163,8,4,1
6 PLOT61,180,3,30,1:PLOT64,150,10,4,1:PLOT64,184,10
4,1:PLOT74,180,3,30,1
7 PLOT83,180,3,30,1:PLOT86,150,10,4,1:PLOT86,184,10
4,1:PLOT96,160,3,10,1:PLOT90,163,5,4,1
8 PLOT105,180,3,34,1:PLOT118,180,3,17,1:PLOT108,184
10,4,1:PLOT109,163,9,4,1:PLOT116,158,3,4,1:PLOT117,
154,3,4,1:PLOT118,150,3,4,1
9 PLOT127,180,3,34,1:PLOT140,180,3,34,1:PLOT130,184
10,4,1:PLOT131,163,8,4,1
10 PLOT149,180,3,34,1:PLOT162,180,3,17,1:PLOT152,18
4,10,4,1:PLOT153,163,9,4,1
11 PLOT171,184,3,38,1:PLOT184,184,3,38,1:PLOT175,16
3,8,4,1
12 PLOT193,184,3,38,1
13 PLOT204,180,3,30,1:PLOT207,150,10,4,1:PLOT207,18
4,10,4,1:PLOT208,163,8,4,1
14 PLOT15,138,200,49,3
15 PLOT20,134,3,38,1:PLOT23,134,10,4,1:PLOT23,100,1
0,4,1:PLOT33,130,3,30,1
16 PLOT40,130,3,30,1:PLOT43,100,10,4,1:PLOT43,134,1
0,4,1:PLOT44,113,8,4,1
17 PLOT69,134,3,34,1:PLOT72,100,10,4,1
18 PLOT85,130,3,34,1:PLOT98,130,3,34,1:PLOT88,134,1
0,4,1:PLOT89,113,8,4,1
19 PLOT115,130,3,34,1:PLOT118,134,10,4,1:PLOT119,11
3,8,4,1
20 PLOT131,130,3,34,1:PLOT144,130,3,17,1:PLOT134,13
4,10,4,1:PLOT135,113,9,4,1:PLOT142,108,3,4,1:PLOT143
104,3,4,1:PLOT144,100,3,4,1
21 PLOT150,130,3,34,1:PLOT163,130,3,34,1:PLOT153,13
4,10,4,1:PLOT154,113,8,4,1
22 PLOT169,134,3,38,1:PLOT182,134,3,38,1:PLOT173,12
6,3,4,1:PLOT176,122,3,4,1:PLOT178,118,3,4,1
23 PLOT188,130,3,30,1:PLOT191,134,10,4,1:PLOT191,10
0,10,4,1
24 PLOT204,130,3,30,1:PLOT207,100,10,4,1:PLOT207,13
4,10,4,1:PLOT208,113,8,4,1
25 PLOT18,60,200,18,3:OUTPUT* .COPYRIGHT MBR/03/1
984. X",35,55,1:PAUSE1
26 FLASH4:FLASH1
27 CLS:WIPE:COLOR4,1,0,6:RESTORE
28 CLS:COLOR0,1,4,2
29 X=129:Y=160
30 LINEX,Y,X,Y,3
31 FORI=1TO108
32 READDX,DY
33 X=X+DX:Y=Y+DY
34 LINEX,Y,3
35 NEXT
36 DATA-1,-4,4,0,0,-1,-3,-1,0,-1,3,-1,-4,0,0,-2,3,-
2,1,-1,1,1,6,-3,1,-3,1,2,0,-2,8,-8,-1,-6,7,-6,0,-14
37 DATA1,-2,1,-2,3,-9,-5,7,0,-8,-1,-12,-1,-7,-3,-2,
18,-8,3,0,0,-2,7,1,0,2,14,-3,0,-4,3,0,6,3,-3,3,1,8,1
3,8,3,2,0,0,-2,0,-2,2,1,10,-2
38 DATA6,4,5,10,1,5,-6,1,0,10,-3,4,3,1,0,6,-3,5,2,3
,-3,7,-3,0,-1,-6,0,8,1,3,0,5,7,10,0,8,1,13,1,4,-3,0,
-3,1,-5,0,-2,4,-8,0,-3,5,0,4,-3,-3,-2,0,0,6,-4,1,0,2
,-3,0,0,4,-1,0,-1,6,-9,-5,-1,-12,2,0,-6,-6,-2,0,-4,-
7,4,0
39 DATA-5,-4,-3,1,-4,1,-1,8,-3,-1,-3,1,0,-4,3,-7,0,
-8,2,-2,-4,0,0,2,-4,0,-2,-2,-2,5,-3,-2,-2,-1,-2,1,-4
,-3,-2,0
40 GOTD41
41 X=216:Y=50
42 LINEX,Y,X,Y,3
43 FORI=1TO19
44 READDX,DY
45 X=X+DX:Y=Y+DY
46 LINEX,Y,3
47 NEXT
48 DATA3,3,0,2,2,1,1,1,1,2,5,1,0,1,-9,1,-5,-2,-5,
-1,-8,-1,-3,-2,2,-2,1,0,3,-2,1,1,4,-2,3,-1,2
49 LINE184,205,188,208,1:LINE192,214,1:LINE196,217,

```

```

50 LINE150,73,140,70,1:LINE130,73,1
51 LINE193,62,195,57,1:LINE192,55,1:LINE190,50,1:LI
NE190,45,1
52 LINE226,93,230,100,1:LINE234,102,1:LINE238,106,1
53 X=177:Y=188
54 LINEX,Y,X,Y,2
55 FORI=1TO3
56 READDX,DY
57 X=X+DX:Y=Y+DY
58 LINEX,Y,2
59 DATA6,-6,2,3,3,-3
60 NEXT
61 X=168:Y=175
62 LINEX,Y,X,Y,2
63 FORI=1TO19
64 READDX,DY
65 X=X+DX:Y=Y+DY
66 LINEX,Y,2
67 NEXT
68 DATA4,-3,3,-2,1,-2,6,-3,2,0,2,7,8,3,7,-1,2,-4,1,
-8,-1,8,-2,4,-7,1,-8,-3,-2,-7,5,-3,7,6,3,-8,3,-2
69 X=148:Y=137
70 LINEX,Y,X,Y,2
71 FORI=1TO13
72 READDX,DY
73 X=X+DX:Y=Y+DY
74 LINEX,Y,2
75 NEXT
76 DATA5,2,8,-3,6,2,8,8,5,1,2,-1,8,-16,0,-12,-1,-3,
0,-3,2,-7,-2,-7,3,-4
77 X=161:Y=96
78 LINEX,Y,X,Y,2
79 FORI=1TO6
80 READDX,DY
81 X=X+DX:Y=Y+DY
82 LINEX,Y,2
83 NEXT
84 GOT086
85 DATA4,-5,2,-5,5,-3,-3,-8,-4,-4,-2,-2
86 X=201:Y=79
87 LINEX,Y,X,Y,2
88 FORI=1TO32
89 READDX,DY
90 X=X+DX:Y=Y+DY
91 LINEX,Y,2
92 NEXT
93 DATA9,9,1,-11,-1,11,3,4,3,-4,3,-1,1,1,3,-1,5,3
3,-1,4,1,-4,-3,-3,1,-5,-1,-3,-1,-1,-3,1,-3,5,-1,20,
1,2,3,-2,3,7,1,3,-1,-3,-3,-7,-3,2,-2,-1,-2,7,3,23,6,
10,-4,5,4,5
94 PAUSE1
95 POKE&FF10,1:PLOT19,220,169,13,3:OUTPUT" 3 CHOIX
S'OFFRENT A VOUS !",20,218,4
96 COLOR0,1,4,6
97 SCREEN0,150,110,100:CLS4
98 OUTPUT"1- LES VILLES *",20,144,1:OUTPUT"2- LES F
LEUVES *",20,129,1:OUTPUT"3- LES OCEANS &",20,114,1:
OUTPUT"LES MERS *",80,99,1:OUTPUT"Appuyez sur la touche
1, 2, 3 p
our retourner",30,40,3
99 PLOT8,22,230,22,3:OUTPUT"VOUS VEULEZ ARRETER LE
JEU appuyez sur la touche 0.",10,18,4:FLASH4:CURSOR60,60:INPUTA:IF
A>3THEN GOT097
100 PLOT19,220,169,13,4:OUTPUT"LES MERS *",80,99,4:
PLOT8,41,224,41,4
101 CLS:IFA=1THENGOTO102:ELSEIFA=2THENGOTO103:ELSEI
FA=3THENGOTO104:ELSEIFA=4THENGOTO105
102 OUTPUT"DES VILLES VONT SE POSITIONNER ",20,228,
3:OUTPUT"DEVANT VOUS",40,212,3:OUTPUT"Vous devrez do
nner",12,196,1:OUTPUT"LEURS NOMS",30,180,1:OUTPUT"PO
UR JOUER TAPPEZ UNE TOUCHE",20,25,3
103 OUTPUT"Pour arreter appuyez sur la touche FIN",20,15,3:CLS
104 CLS:OUTPUT"0",129,158,1:V#="BREST":GOSUB150
105 CLS:PLOT129,156,5,5,1:OUTPUT"0",146,140,1:V#="N
ANTES":GOSUB150
106 CLS:PLOT146,138,5,5,1:OUTPUT"0",169,177,1:V#="R
OUEN":GOSUB150
107 CLS:PLOT169,175,5,5,1:OUTPUT"0",173,200,1:V#="B
OULOGNE":GOSUB150
108 CLS:PLOT173,198,5,5,1:OUTPUT"0",205,116,1:V#="L
YON":GOSUB150
109 CLS:PLOT205,114,5,5,1:OUTPUT"0",183,199,1:V#="L
ILLE":GOSUB150
110 CLS:PLOT183,197,5,5,1:OUTPUT"0",195,186,1:V#="M
EZIERES":GOSUB150
111 CLS:PLOT195,184,5,5,1:OUTPUT"0",206,175,1:V#="M
ETZ":GOSUB150

```

**HECTOR**  
**HR**

```

112 CLS:PLOT206,173,5,5,1:OUTPUT"0",222,88,1:V#="NI
CE":GOSUB150
113 CLS:PLOT222,86,5,5,1:OUTPUT"0",208,78,1:V#="MIR
SEILLE":GOSUB150
114 CLS:PLOT208,76,5,5,1:OUTPUT"0",190,69,1:V#="PER
PIGNAN":GOSUB150
115 CLS:PLOT190,67,5,5,1:OUTPUT"0",168,142,1:V#="TO
URS":GOSUB150
116 CLS:PLOT168,140,5,5,1:OUTPUT"0",187,139,1:V#="N
EVERS":GOSUB150
117 CLS:PLOT187,137,5,5,1:OUTPUT"0",181,186,1:V#="A
MIENS":GOSUB150
118 CLS:PLOT181,184,5,5,1:OUTPUT"0",180,169,1:V#="P
ARIS":GOSUB150
119 CLS:PLOT180,167,5,5,1:OUTPUT"0",172,89,1:V#="MO
NTAUBAN":GOSUB150
120 CLS:PLOT172,87,5,5,1:OUTPUT"0",172,164,1:V#="CH
ARTRES":GOSUB150
121 CLS:PLOT172,162,5,5,1:OUTPUT"0",151,185,1:V#="C
HERBOURG":GOSUB150
122 '
123 CLS:PLOT151,183,5,5,1:OUTPUT"0",146,164,1:V#="S
AINT MALO":GOSUB150
124 CLS:PLOT146,162,5,5,1:OUTPUT"0",140,149,1:V#="V
ANNES":GOSUB150
125 CLS:PLOT140,147,5,5,1:OUTPUT"0",150,80,1:V#="BI
ARRITZ":GOSUB150
126 CLS:PLOT150,78,5,5,1:OUTPUT"0",160,104,1:V#="BO
RDEAUX":GOSUB150
127 CLS:PLOT160,102,5,5,1:OUTPUT"0",151,124,1:V#="L
A ROCHELLE":GOSUB150
128 CLS:PLOT150,122,5,5,1:OUTPUT"0",172,120,1:V#="L
IMOGES":GOSUB150
129 CLS:PLOT172,118,5,5,1:OUTPUT"0",190,110,1:V#="S
AINT ETIENNE":GOSUB150
130 CLS:PLOT190,108,5,5,1:OUTPUT"0",216,165,1:V#="S
TRASBOURG":GOSUB150
131 CLS:PLOT190,106,5,5,1:OUTPUT"0",222,63,1:V#="BR
STIA":GOSUB150
132 GOT027
133 OUTPUT"DES FLEUVES VONT SE POSITIONNER ",20,228
,3:OUTPUT"DEVANT VOUS",40,212,3:OUTPUT"Vous devrez d
onner",12,196,1:OUTPUT"LEURS NOMS",30,180,1:OUTPUT"PO
UR JOUER TAPPEZ UNE TOUCHE",20,25,3
134 OUTPUT"Pour arreter appuyez sur la touche FIN",20,15,3:CLS:COLO
R0,5,4,3
135 CLS:OUTPUT"0",168,89,1:V#="GARONNE":GOSUB150
136 CLS:PLOT168,89,5,8,1:OUTPUT"0",187,139,1:V#="LO
IRE":GOSUB150
137 CLS:PLOT187,139,5,8,1:OUTPUT"0",202,136,1:V#="S
ARNE":GOSUB150
138 CLS:PLOT202,136,5,8,1:OUTPUT"0",209,120,1:V#="R
HONE":GOSUB150
139 CLS:PLOT209,120,5,8,1:OUTPUT"0",212,95,1:V#="DU
RANCE":GOSUB150
140 CLS:PLOT212,95,5,8,1:OUTPUT"0",181,186,1:V#="SO
MME":GOSUB150
141 CLS:PLOT181,186,5,8,1:OUTPUT"0",171,172,1:V#="S
EINE":GOSUB150
142 CLS:PLOT171,172,5,8,1:OUTPUT"0",198,176,1:V#="M
ARNE":GOSUB150
143 GOT027
144 OUTPUT"DES MERS & OCEANS VONT SE POSITIONNER ",
10,228,3:OUTPUT"DEVANT VOUS",40,212,3:OUTPUT"Vous de
vrez donner",12,196,1:OUTPUT"LEURS NOMS",30,180,1:OU
TPUT"POUR JOUER TAPPEZ UNE TOUCHE",20,25,3
145 OUTPUT"Pour arreter appuyez sur la touche FIN",20,15,3:CLS:COLO
R0,1,4,2:OUTPUT"0":(PACIFIQUE, ),10,165,3
146 CLS:PLOT125,110,10,1,1:OUTPUT"0",135,113,1:V#="
ATLANTIQUE":GOSUB150
147 CLS:PLOT125,110,10,1,4:OUTPUT"0",135,113,4:PLO
T160,218,1,15,1:OUTPUT"0",158,203,1:OUTPUT"0",158,19
5,1:V#="MANCHE":GOSUB150
148 CLS:PLOT160,218,1,15,4:OUTPUT"0",158,203,4:OUTP
UT"0",158,195,4:PLOT200,28,1,15,1:OUTPUT"0",198,31,1
:OUTPUT"0",198,41,1:V#="MEDITERRANEE":GOSUB150
149 GOT027
150 CURSOR20,130:INPUTA$
151 IFA#<V#THENGOTO152:ELSEIFA#="FIN"THENGOTO27:ELS
EIFA#<V#THENGOTO154
152 OUTPUT"BRAVO VOUS ",10,115,3:OUTPUT"ETES SUPER
",40,95,3:Z#="INSTR$(1)
153 RETURN
154 OUTPUT"C'EST FAUX",10,115,1:OUTPUT"C'EST ",10
,105,1:OUTPUTV#,30,80,3:Z#="INSTR$(1)
155 RETURN
156 WIPE:COLOR0,1,2,3:OUTPUT"VOUS ETES SUR DE VOUS
?",50,180,2:OUTPUT"SI VOUS AVEZ UN REMORDS",50,160,2
:OUTPUT "Appuyez sur la touche STOP",40,120,1:CURSOR
180,80:INPUTY$
157 IFA#="OUI"THENGOTO27:ELSEIFA#="STOP"THENGOTO158
159 END

```

Suite de la page 2

**APPLE II**

```

4210 HPL0T A - 2,B TO A + 2,B
4220 HPL0T A - 5,B + 1: HPL0T A +
5,B + 1
4230 HPL0T A - 4,B + 2: HPL0T A +
4,B + 2
4240 POKE 0,17: POKE 1,7: CALL B
BB
4250 IF B# = "OK" THEN LIST 411
0,4230
4260 IF B# = "OK" THEN GET 0$
4270 RETURN
4280 REM
4290 REM BIDULE SPATIAL 5
4300 REM
4310 HPL0T A - 3,B - 5 TO A + 3,
B - 5
4320 HPL0T A - 4,B - 4 TO A - 3,
B - 4
4330 HPL0T A - 1,B - 4 TO A + 1,
B - 4
4340 HPL0T A + 3,B - 4 TO A + 4,
B - 4
4350 HPL0T A - 4,B - 3 TO A - 3,
B - 3
4360 HPL0T A - 1,B - 3 TO A + 1,
B - 3
4370 HPL0T A + 3,B - 3 TO A + 4,
B - 3
4380 HPL0T A - 4,B - 2 TO A + 4,
B - 2
4390 HPL0T A - 4,B - 1 TO A - 3,
B - 1
4400 HPL0T A - 1,B - 1 TO A + 1,
B - 1
4410 HPL0T A + 3,B - 1 TO A + 4,
B - 1
4420 HPL0T A - 4,B TO A - 1,B
4430 HPL0T A + 1,B TO A + 4,B
4440 HPL0T A - 3,B + 1 TO A + 3,
B + 1
4450 HPL0T A - 3,B + 2 TO A - 1,
B + 2
4460 HPL0T A + 3,B + 2 TO A + 1,
B + 2
4470 HPL0T A - 3,B + 3 TO A - 1,
B + 3
4480 HPL0T A + 3,B + 3 TO A + 1,
B + 3
4490 HPL0T A - 5,B + 4 TO A - 1,
B + 4
4500 HPL0T A + 5,B + 4 TO A + 1,
B + 4
4510 HPL0T A - 5,B + 5 TO A - 1,
B + 5
4520 HPL0T A + 5,B + 5 TO A + 1,
B + 5
4530 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL B
BB
4540 IF B# = "OK" THEN LIST 429
0,4520
4550 IF B# = "OK" THEN GET R$
4560 RETURN
4570 REM
4580 REM BIDULE SPATIAL 6
4590 REM
4600 HPL0T A - 3,B - 5 TO A + 3,
B - 5
4610 HPL0T A - 4,B - 4 TO A + 4,
B - 4
4620 HPL0T A - 5,B - 3 TO A + 5,
B - 3
4630 HPL0T A - 2,B - 2 TO A + 2,
B - 2
4640 HPL0T A - 5,B - 1 TO A + 5,
B - 1
4650 HPL0T A - 4,B TO A + 4,B
4660 HPL0T A - 4,B + 1 TO A - 6,
B + 1
4670 HPL0T A + 4,B + 1 TO A + 6,
B + 1
4680 HPL0T A - 2,B + 1 TO A + 2,
B + 1
4690 HPL0T A - 5,B + 2 TO A - 7,
B + 2
4700 HPL0T A + 5,B + 2 TO A + 7,
B + 2
4710 HPL0T A - 2,B + 2 TO A + 2,
B + 2
4720 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL B
BB
4730 IF B# = "OK" THEN LIST 458
0,4710
4740 IF B# = "OK" THEN GET S$
4750 RETURN
4760 REM
4770 REM BIDULE SPATIAL 7
4780 REM
4790 REM
4800 P = A:T = B
4810 FOR U = - 5 TO 5
4820 HPL0T P - 10,T + U TO P - 8
,T + U: HPL0T P + 8,T + U TO
P + 10,T + U
4830 NEXT U
4840 HPL0T P - 8,T TO P + 8,T
4850 HPL0T P - 4,T - 1 TO P + 4,
T - 1
4860 HPL0T P - 3,T - 2 TO P + 3,
T - 2
4870 HPL0T P - 2,T - 3 TO P + 2,
T - 3
4880 HPL0T P - 1,T - 4 TO P + 1,
T - 4
4890 HPL0T P,T - 5
4900 HPL0T P - 4,T + 1 TO P + 4,
T + 1
4910 HPL0T P - 2,T + 2 TO P + 2,
T + 2
4920 HPL0T P - 1,T + 3 TO P + 1,
T + 3
4930 HPL0T P,T + 4: HPL0T P,T +
5
4940 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL B
BB
4950 IF B# = "OK" THEN LIST 477
0,4930
4960 IF B# = "OK" THEN GET T$
4970 RETURN
4980 REM
4990 REM BIDULE SPATIAL 8
5000 REM
5010 HPL0T A - 1,B - 5 TO A + 1,
B - 5
5020 HPL0T A - 5,B - 4 TO A + 5,
B - 4
5030 HPL0T A - 4,B - 3 TO A - 2,
B - 3
5040 HPL0T A + 2,B - 3 TO A + 4,
B - 3
5050 HPL0T A - 4,B - 2 TO A - 2,
B - 2
5060 HPL0T A + 2,B - 2 TO A + 4,
B - 2
5070 HPL0T A - 5,B - 1 TO A + 5,
B - 1
5080 HPL0T A - 1,B TO A + 1,B
5090 FOR V = 1 TO 5
5100 HPL0T A - 1,B + V: HPL0T A +
1,B + V
5110 HPL0T A - 3,B + (V - 1): HPL0T
-A + 3,B + (V - 1)
5120 HPL0T A - 5,B + (V - 1): HPL0T
A + 5,B + (V - 1)
5130 NEXT V
5140 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL B
BB
5150 IF B# = "OK" THEN LIST 499
0,5120
5160 IF B# = "OK" THEN GET U$
5170 RETURN
5180 REM
5190 REM BIDULE SPATIAL 9
5200 REM
5210 HPL0T A - 10,B - 5 TO A + 1
0,B - 5
5220 HPL0T A - 1,B - 4 TO A + 1,
B - 4
5230 HPL0T A - 1,B - 3 TO A + 1,
B - 3
5240 HPL0T A - 8,B - 4 TO A - 4,
B - 4
5250 HPL0T A + 4,B - 4 TO A + 8,
B - 4
5260 HPL0T A - 6,B - 3 TO A - 4,
B - 3
5270 HPL0T A + 4,B - 3 TO A + 6,
B - 3
5280 HPL0T A - 4,B - 2 TO A + 4,
B - 2
5290 HPL0T A - 1,B - 1 TO A + 1,
B - 1
5300 HPL0T A - 5,B - 1 TO A + 5,
B - 1
5310 HPL0T A - 5,B - 1: HPL0T A +
5,B - 1
5320 HPL0T A - 6,B: HPL0T A + 6,
B
5330 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL B
BB
5340 IF B# = "OK" THEN LIST 519
0,5320
5350 IF B# = "OK" THEN GET W$
5360 RETURN
5370 REM
5380 REM BIDULE SPATIAL 10
5390 REM
5400 HPL0T A,B - 5
5410 HPL0T A - 4,B - 4 TO A + 4,
B - 4
5420 HPL0T A - 5,B - 5: HPL0T A +
5,B - 5
5430 HPL0T A - 6,B - 6: HPL0T A +
6,B - 6
5440 HPL0T A - 7,B - 7: HPL0T A +
7,B - 7
5450 HPL0T A - 5,B - 3 TO A + 5,
B - 3
5460 HPL0T A - 8,B - 2 TO A + 8,
B - 2
5470 HPL0T A - 5,B - 1 TO A - 5,
B - 1
5480 HPL0T A - 3,B - 1 TO A - 3,
B - 1
5490 HPL0T A + 3,B - 1 TO A + 3,
B - 1
5500 HPL0T A + 5,B - 1 TO A + 5,
B - 1
5510 HPL0T A - 8,B + 1 TO A + 8,
B + 1
5520 HPL0T A - 2,B + 2 TO A - 4,
B + 2
5530 HPL0T A - 3,B + 3 TO A - 5,
B + 3
5540 HPL0T A - 4,B + 4 TO A - 6,
B + 4
5550 HPL0T A + 2,B + 2 TO A + 4,
B + 2
5560 HPL0T A + 3,B + 3 TO A + 5,
B + 3
5570 HPL0T A + 4,B + 4 TO A + 6,
B + 4
5580 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL B
BB
5590 IF B# = "OK" THEN LIST 538
0,5570
5600 IF B# = "OK" THEN GET V$
5610 RETURN
5620 REM
5630 REM BIDULE SPATIAL 11
5640 REM
5650 HPL0T A,B - 5
5660 HPL0T A - 3,B - 4 TO A + 3,
B - 4
5670 HPL0T A - 5,B - 3 TO A + 5,
B - 3
5680 HPL0T A - 6,B - 4: HPL0T A +
6,B - 4
5690 HPL0T A - 7,B - 5: HPL0T A +
7,B - 5
5700 HPL0T A - 7,B - 2 TO A - 5,
B - 2
5710 HPL0T A,B - 2
5720 HPL0T A + 5,B - 2 TO A + 7,
B - 2
5730 HPL0T A - 9,B - 1 TO A + 9,
B - 1
5740 HPL0T A - 5,B TO A - 4,B
5750 HPL0T A + 5,B TO A + 4,B
5760 HPL0T A - 6,B + 1 TO A - 7,
B + 1
5770 HPL0T A + 6,B + 1 TO A + 7,
B + 1
5780 HPL0T A - 5,B + 2 TO A - 4,
B + 2
5790 HPL0T A + 5,B + 2 TO A + 4,
B + 2
5800 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL B
BB
5810 IF B# = "OK" THEN LIST 563
0,5790
5820 IF B# = "OK" THEN GET W$
5830 RETURN
5840 REM
5850 REM CANON SPATIAL 1
5860 REM
5870 FOR X = B - 13 TO B - 9
5880 HPL0T A - 1,X TO A + 1,X
5890 NEXT X
5900 HPL0T A - 2,B - 8 TO A + 2,
B - 8
5910 HPL0T A - 4,B - 7 TO A + 4,
B - 7
5920 HPL0T A - 4,B - 8: HPL0T A +
4,B - 8
5930 HPL0T A - 4,B - 9: HPL0T A +
4,B - 9
5940 HPL0T A - 5,B - 7 TO A + 5,
B - 7
5950 HPL0T A - 6,B - 6 TO A + 6,
B - 6
5960 HPL0T A - 7,B - 5 TO A + 7,
B - 5

```

Suite page 17

# LE PRIX DU DANGER

**ERRATUM CANON X07**  
Dans le programme BATTLE du numéro 40, une ligne s'est malencontreusement glissée dans le listing, la ligne 96. Elle est bien entendu à supprimer purement et simplement. Ah, l'éditeur plein écran!

Traverser une ville poursuivi par des chasseurs armés jusqu'aux dents, éviter les dalles électrifiées tout en surveillant votre chronomètre, ça vous tente?

François BERNEZ

Tout d'abord, si ce n'est déjà fait, faire CONSOLE...0 pour supprimer le décalage de touche et ainsi éviter des interférences dans les sons produits par le haut-parleur de votre CANON. Après avoir lancé le programme et avoir pris connaissance du titre, l'ordinateur vous demande le nombre de chasseurs contre lesquels vous désirez lutter; au début un seul est largement suffisant! Ensuite, l'écran se vide et laisse la place au plan d'une ville, ce plan pourra d'ailleurs être modifié, voire remplacé par les utilisateurs (lignes 100 à 490). A l'extrême droite de l'écran apparaît le mot TIME et en-dessous un chronomètre allant de 110 à 0, une fois cette limite atteinte vous perdez une de vos trois vies. Vous êtes représenté par un point lancé dans un bâtiment en bas à gauche du chronomètre.

Le ou les chasseurs partent à votre poursuite quand le chrono atteint 90. Les chasseurs sont armés et vous tirent dessus uniquement dans les lignes droites, sachez cependant que plus vous êtes loin d'eux et plus vous avez de chances de leur échapper. Les déplacements du personnage se font grâce aux flèches du clavier, notez cependant que des déplacements en diagonale sont possible et conseillés, par la pression des deux flèches simultanément. Pour vous débarrasser de vos poursuivants il vous faudra atteindre une des deux cases situées devant le bâtiment à l'extrême gauche de l'écran.

Attention, un balayeur récalcitrant électrifie certaines dalles du sol, il est évident qu'il ne faut pas se trouver dessus, sinon...Les déplacements de votre personnage qui se trouve à l'extrême droite de l'écran s'effectuent de la même manière que lors de la première épreuve. Vous devrez faire face au balayeur (situé à l'extrême gauche) et appuyer sur la barre d'espacement. Si vous avez terrassé le balayeur, l'ordinateur vous félicitera et vous accordera le droit de...recommencer!



## CANON X-07

```
1 GOSUB50000
2 CL:FONT*(128)=""56,56,16,124,144,40,
72,136":HS=STRING$(4,CHR*(128))
3 CLS:A=NRND(0)
5 ONERRORGOTO60000
6 * BERNEZ Francois
7 LE PRIX DU DANGER
8 POUR CANON X-07
20 CLS:INPUT"Nombre de chasseurs":N
90 X=90:Y=13:X1=X:Y1=Y:T=110
91 FORJ=1TON
92 X(1)=R6:Y(J)=INT(RND(1)*32):IFY(J)=13
THEN92
93 NEXT
95 HS=LEFT$(HS,LEN(HS)-1)
100 CLS:LINE(0,0)-(2,0):LINE(0,1)-(2,1):
LINE(0,2)-(2,2)
110 LINE(18,0)-(4,0):LINE-(4,2):LINE-(15
,2):LINE(5,1)-(16,1)
120 LINE(0,7)-(3,7):LINE(0,8)-(3,8)
130 LINE(3,10)-(10,10):LINE-(0,21):LINE-(
3,21):LINE(1,11)-(1,20)
133 LINE(40,7)-(41,7):LINE-(41,8):LINE-(
40,8)
135 LINE(2,14)-(2,17):LINE(3,14)-(3,17)
140 LINE(0,31)-(0,26):LINE-(15,26):LINE-
(15,31):LINE-(13,31):LINE-(13,28)
145 LINE(2,28)-(11,28):LINE-(11,31):LINE
(5,30)-(9,30):LINE(3,31)-(3,30)
146 PRESET(7,28):PRESET(3,26):PRESET(15,
28)
150 LINE(6,9)-(6,12):LINE(7,9)-(7,20)
160 LINE(10,7)-(15,7)
170 LINE(11,9)-(11,12):LINE-(13,12):LINE
(13,13)-(15,13):LINE-(15,9):PRESET(12,9)
175 PRESET(14,9):PRESET(14,13)
180 LINE(12,17)-(15,17):LINE-(15,19):LIN
E-(10,19):PRESET(10,18)
190 LINE(20,2)-(21,2):LINE(20,5)-(21,5)
200 LINE(24,0)-(36,0):LINE(24,1)-(36,1)
210 FORJ=7TO9:LINE(19,J)-(36,J):NEXTJ:LIN
E(23,6)-(36,6)
220 FORI=12TO15:LINE(19,I)-(22,I):NEXT
230 LINE(19,17)-(19,21):LINE-(22,21):LIN
E-(22,17):LINE-(19,17):PRESET(19,19)
235 PRESET(22,19)
240 FORI=26TO30:LINE(19,I)-(22,I):NEXT
250 LINE(25,21)-(25,12):LINE-(29,12):LIN
E-(29,21):LINE(26,21)-(26,13)
255 LINE(28,21)-(28,13):PRESET(28,16):PR
ESET(25,17):PRESET(26,17)
260 LINE(32,12)-(32,21):LINE-(47,21):LIN
E-(47,12):LINE(33,12)-(38,12)
261 LINE(37,21)-(39,21)
262 LINE(41,12)-(46,12):LINE(43,17)-(46,
17)
264 LINE(43,14)-(46,14)
266 LINE(33,20)-(36,20):LINE(43,20)-(44,
20):PRESET(47,16):PRESET(32,16)
267 FORI=38TO41STEP3
268 FORJ=15TO19STEP2:PSET(I,J):NEXTJ,I:P
RESET(37,21)
269 LINE(33,14)-(36,14)
270 FORI=32TO38STEP6:FORJ=23TO27:LINE(I,
```

```
J)-(I+3,J):NEXTJ,I
280 LINE(43,27)-(43,23):LINE-(47,23):LIN
E-(47,27):PSET(44,27):PSET(46,27)
281 PRESET(44,23)
290 LINE(40,0)-(47,0):LINE(40,1)-(47,1)
300 FORJ=6TO9:LINE(45,J)-(47,J):NEXT
310 FORJ=6TO12STEP6:FORI=50TO53:LINE(I,J
)-(I,J+3):NEXTI,J
320 FORJ=50TO53:LINE(J,27)-(J,17):PRESET
(J,21):NEXT
330 LINE(50,0)-(61,0):LINE(50,1)-(61,1)
340 FORJ=6TO9:LINE(56,J)-(61,J):NEXT
350 LINE(61,17)-(61,12):LINE-(56,12):LIN
E-(56,17):LINE-(59,17)
355 LINE(58,14)-(58,15):LINE-(59,15):PRE
SET(56,13)
360 LINE(59,27)-(61,27):LINE-(61,19):LIN
E-(56,19):LINE-(56,27):PSET(57,27)
365 PSET(58,25)
366 PRESET(61,22):PRESET(56,21)
370 LINE(65,0)-(75,0):LINE(65,1)-(75,1)
380 FORJ=6TO9:LINE(66,J)-(73,J):LINE(87,
J)-(93,J):NEXT
390 LINE(71,12)-(71,27):FORI=66TO70:LINE
(I,12)-(I,27):NEXT
392 FORI=25TO27:LINE(66,I)-(71,I):NEXT
394 FORJ=66TO71:PRESET(J,15):PRESET(J,21
):NEXT
400 LINE(75,17)-(75,27):PRESET(75,22)
410 LINE(75,12)-(75,15):LINE-(83,15):LIN
E-(83,12):LINE-(75,12):PRESET(76,12)
415 PRESET(82,12):PSET(79,13)
416 PRESET(76,15)
420 LINE(80,6)-(80,8):LINE-(82,8):LINE-(
82,6):LINE-(80,6)
430 FORI=78TO83:LINE(I,17)-(I,19):LINE(I
,22)-(I,27):NEXT:LINE(84,22)-(84,27)
440 LINE(87,0)-(93,0):LINE(87,1)-(93,1)
450 LINE(93,12)-(87,12):LINE-(87,15):LIN
E-(93,15):PRESET(87,13)
460 LINE(93,17)-(87,17):LINE-(87,27):LIN
E-(93,27):PRESET(87,19)
470 FORI=89TO92STEP3:FORJ=19TO23STEP4:LI
NE(I,J)-(I,J+2)
480 LINE(I+1,J)-(I+1,J+2):NEXTJ,I
490 LINE(94,0)-(94,31):LOCATE16,0:PRINT
"TIME":LOCATE16,3:PRINT#1
491 FORJ=1TON:PSET(X(J),Y(J)):NEXT
500 PSET(X,Y):A=STICK(0):IFATHENBEEP20,2
501 IFX=4AND(Y=15ORY=16)THEN10000
510 GOSUB4000
520 IFPOINT(X1,Y1)THENX1=X:Y1=Y
525 PRESET(X,Y)
530 X=X1:Y=Y1:PSET(X,Y):BEEP49,1
1000 T=STR$(VAL(T#)-1):LOCATE20-LEN(T#)
,1:PRINT#1
1010 IFVAL(T#)>9THEN500
1020 FORJ=1TON:A=X(J):B=Y(J)
1025 C=SGN(A-X):D=SGN(B-Y)
1026 IFD(J)ORV(J)THEN1065
1030 DX=A-C:DY=B-D
1035 IFC=OTHENGOSUB6000
1037 IFD=OTHENGOSUB7000
1040 IFPOINT(DX,DY)=OTHENX(J)=DX:Y(J)=DY
```

```
:GOTO3000
1050 IFPOINT(X(J),DY)=OTHENY(J)=DY:GOTO3
000
1060 IFPOINT(DX,Y(J))=OTHENX(J)=DX:GOTO3
000
1065 IFX(J)=D(J)THENY(J)=Y(J)+SGN
(Y-Y(J))
1067 IFV(J)=Y(J)THENV(J)=0:X(J)=X(J)+SGN
(X-X(J))
1070 IFD(J)=OANDC=OTHENGOSUB8020
1075 IFV(J)=OANDD=OTHENGOSUB8500
1080 IFD(J)THENX(J)=X(J)+SGN(D(J)-X(J))
1090 IFV(J)THENY(J)=Y(J)+SGN(V(J)-Y(J))
3000 PRESET(A,B):PSET(X(J),Y(J)):NEXT
3010 IFVAL(T#)>9THEN500
3020 FORI=1TO20:CIRCLE(X,Y),I:BEEP1*99,2
:NEXT:GOTO6060
4000 IFA=1THENY1=Y-1:RETURN
4010 IFA=2THENY1=Y-1:X1=X+1:RETURN
4020 IFA=3THENX1=X+1:RETURN
4030 IFA=4THENX1=X+1:Y1=Y+1:RETURN
4040 IFA=5THENY1=Y+1:RETURN
4050 IFA=6THENX1=X-1:Y1=Y+1:RETURN
4060 IFA=7THENX1=X-1:RETURN
4070 IFA=8THENX1=X-1:Y1=Y-1
4080 RETURN
6000 FORH=B-DTOY+DSTEP-D:IFPOINT(A,H)THE
NRETURN
6010 NEXTH
6015 IFABS(B-Y)>20THENRETURN
6020 BEEP2000,1:BEEP1500,2:BEEP1000,3
6030 Q=INT(RND(1)*ABS(B-Y)*2)
6040 IFQ=9THENRETURN
6050 FORG=1TO15STEP3:CIRCLE(X,Y),G:BEEP1
,1:NEXT
6060 IFH<>CHR*(128) THEN90
6070 GOTO20010
7000 FORH=A-CTOX+CSTEP-C:IFPOINT(H,B)THE
NRETURN
7010 NEXTH
7015 IFABS(A-X)>25THENRETURN
7020 BEEP2000,1:BEEP1500,2:BEEP1000,3
7030 Q=INT(RND(1)*ABS(A-X)*2)
7040 GOTO6040
8020 CN=X(J)
8030 CN=CN+1:IFPOINT(CN,B-D)THEN8030ELSE
DI=CN
8040 CN=X(J)
8050 CN=CN-1:IFPOINT(CN,B-D)THEN8050
8060 IFABS(X(J)-DI)>ABS(X(J)-CN)THENDI=
CNELSEV(J)=DI
8070 RETURN
8500 CN=Y(J)
8510 CN=CN+1:IFPOINT(X(J)-C,CN)THEN8510E
LSEDI=CN
8520 CN=Y(J)
8530 CN=CN-1:IFPOINT(X(J)-C,CN)THEN8530
8540 IFABS(Y(J)-DI)>ABS(Y(J)-CN)THENV(J)
=CNELSEV(J)=DI
8550 RETURN
10000 A=NRND(0):HS=HS+CHR*(128):IFT#>10*
THENHS=HS+CHR*(128)
10005 CLS:LOCATE6,0:PRINT"Seconde":LOCAT
E6,2:PRINT"Epreuve":FORI=1TO200:NEXT
```

```
10010 FONT*(129)=""0,24,60,44,44,44,60,24
*
10015 FONT*(130)=""96,24,208,40,164,80,13
6,48*
10020 FONT*(131)=""168,84,168,84,168,84,1
68,84*
10030 FONT*(132)=""0,0,0,112,248,252,196,
156*
10040 FONT*(133)=""156,196,252,248,112,0,
0,0*
10050 CLS:LOCATE0,1:PRINTCHR*(132),CHR*(
133):X1=8:Y1=1
10060 LOCATEX1,Y1
10065 PRINTCHR*(129):X=X1:Y=Y1
10070 A=STICK(0):GOSUB4000:LOCATEX,Y:PRI
NT" *":LOCATEX1,Y1:PRINTCHR*(129)
10080 C=Y:B=INT(RND(1)*X)
10090 IFC=OTHENLINE(3,10)-(9,3)ELSEIFC=1
THENLINE(3,10)-(9,11)
10095 IFC=2THENLINE(3,20)-(9,19)ELSEIFC=
3THENLINE(3,20)-(9,27)
10100 FORI=1TOB:LOCATEI,C:PRINTCHR*(131)
I
10110 BEEP1000-I*70,1
10120 A=STICK(0):IFATHENGOSUB4000
10121 LOCATEX,Y:PRINT" *":LOCATEX1,Y1:PR
INTCHR*(129):X=X1:Y=Y1
10122 IFY=CANDX<1THEN20000
10123 IFSTRIG(0)THEN10200
10124 NEXTI
10130 IFB>4THEN10200
10140 D=C+SGN(Y-C)
10145 IFD<0THEND=1
10150 E=INT(RND(1)*5)
10160 FORI=BTOE:LOCATEI,D:PRINTCHR*(13
1)
10170 A=STICK(0):IFATHENGOSUB4000
10180 LOCATEX,Y:PRINT" *":LOCATEX1,Y1:PR
INTCHR*(129):X=X1:Y=Y1
10190 IFY=DANDX<1ANDX>BTHEN20000
10195 NEXT
10200 IFSTRIG(0)ANDX=1AND(Y=1ORY=2)THEN1
0300
10210 IFD<0THEND=1
10220 IFD>3THEND=2
10280 LOCATEI,C:PRINTSTRING$(B," *"):LOC
ATEI,D:PRINTSTRING$(E+B," *")
10290 LOCATE0,1:PRINTCHR*(132),CHR*(133)
I:GOTO10080
10300 LOCATE10,1:PRINT"SWORD"
10310 LOCATE0,1:PRINTCHR*(131),CHR*(131)
I:BEEP2000,1:BEEP1500,2:BEEP600,3:BEEP20
0,4
10320 FORI=1TOINT(RND(1)*10)+25:PRESET(I
NT(RND(1)*7),INT(RND(1)*7)+8):NEXT
10330 LOCATE0,1:PRINTCHR*(130),CHR*(130)
:BEEP2000,1:BEEP1600,2:BEEP500,3:BEEP200
,4
10340 CLS:LOCATE5,0:PRINT"Toutes mes":LO
CATE4,2:PRINT"FELICITATIONS"
10350 GOTO20040
19000 LOCATE0,1:PRINTCHR*(132),CHR*(133)
I:GOTO10080
20000 LOCATEX,Y:PRINTCHR*(130):BEEP2000,
1:BEEP1500,2:BEEP700,3
20005 IFH<>CHR*(128) THENHS=LEFT$(HS,LE
N(HS)-1):GOTO10050
20010 CLS:PRINT"Vous etes un","excellent
joueur":FORI=1TO500:NEXT
20020 PRINT"Mais hilaire pour vous","PAS A
SSEZ FORT POUR"," MOI ...!":
20040 FORI=1TO500:NEXT:CLS:PRINT"Voulez-
vous rejouer?":
20050 AS=INKEY$:IFAS=""THEN20050
20060 IFAS="N"THENOFF
20070 IFAS="O"THEN2
20080 GOTO20050
50000 CLS:FORI=1TOINT(RND(1)*50)+100
50010 PSET(INT(RND(1)*120),INT(RND(1)*32
)):BEEP1*10,1:NEXT
50100 LOCATE7,3:PRINT"DANGER":LOCATE9,0
:PRINT"LE"
50110 LOCATE9,2:PRINT"DU":LOCATEB,1:PRIN
T"PRIX"
52000 FORI=1TO300:NEXT:RETURN
60000 IFERR=5THENY1=Y:X1=X:RESUME
60010 PRINT"ERREUR":END
```

Suite de la page 16



```
5970 HPLLOT A - B, B - 4 TO A - 6,
B - 4: HPLLOT A - 4, B - 4 TO
A - 2, B - 4: HPLLOT A + 2, B -
4 TO A + 4, B - 4: HPLLOT A +
6, B - 4 TO A + 8, B - 4
5980 HPLLOT A - 9, B - 3 TO A + 9,
B - 3
5990 HPLLOT A - 9, B - 2 TO A + 9,
B - 2
6000 HPLLOT A - 9, B - 1 TO A + 9,
B - 1
6010 HPLLOT A - 10, B TO A + 10, B
6020 POKE 0,15: POKE 1,7: CALL B
BB
6030 IF B#=""OK" THEN LIST 585
0,6010
6040 IF B#=""OK" THEN GET X#
6050 RETURN
6060 REM
6070 REM CANON SPAIAL 2
6080 REM
6090 HPLLOT A, B - 5
6100 HPLLOT A - 1, B - 4 TO A + 1,
B - 4
6110 HPLLOT A - 1, B - 3 TO A + 1,
B - 3
6120 HPLLOT A - 4, B - 2 TO A + 4,
B - 2
6130 FOR Y = - 1 TO 2
6140 HPLLOT A - 5, B + Y TO A + 5,
B + Y
6150 NEXT Y
5160 POKE 0,16: POKE 1,6: CALL B
BB
6170 IF B#=""OK" THEN LIST 607
0,6150
6180 IF B#=""OK" THEN GET Y#
6190 RETURN
6200 REM
6210 REM CHOIX DE LA FIGURINE
6220 REM
6230 FOR Z = 10 TO 130 STEP 40
6240 FOR A1 = 40 TO 270 STEP 40
6250 S = PEEK (- 16336) - 2
6255 POKE 0,12: POKE 1,3: CALL B
BB
```

```
6260 HCOLOR= 3: GOSUB 6350
6270 GET A#
6280 IF A# = CHR# (27) THEN GOTO
7000
6290 IF A# = CHR# (13) THEN GOTO
6430
6300 HCOLOR= 0: GOSUB 6350
6310 S = PEEK (- 16336)
6320 IF Z = 130 AND A1 = 240 THEN
GOTO 6230
6330 NEXT A1
6340 NEXT Z
6350 HPLLOT A1 - 5, Z - 10 TO A1 +
5, Z - 10
6360 HPLLOT A1 - 4, Z - 9 TO A1 +
4, Z - 9
6370 HPLLOT A1 - 3, Z - 8 TO A1 +
3, Z - 8
6380 HPLLOT A1 - 2, Z - 7 TO A1 +
2, Z - 7
6390 HPLLOT A1 - 1, Z - 6 TO A1 +
1, Z - 6
6400 HPLLOT A1, Z - 5
6410 RETURN
6420 REM
6430 REM
6440 REM
6450 HCOLOR= 3
6460 HPLLOT 0,0: CALL - 3082
6470 HCOLOR= 0
6480 A = 140: B = 95
6490 IF Z = 10 THEN GOSUB 6540
6500 IF Z = 50 THEN GOSUB 7290
6510 IF Z = 90 THEN GOSUB 7360
6520 IF Z = 130 THEN GOSUB 7430
6530 GOTO 6620
6540 REM
6550 IF A1 = 40 THEN GOSUB 760
6560 IF A1 = 80 THEN GOSUB 1000
6570 IF A1 = 120 THEN GOSUB 135
0
6580 IF A1 = 160 THEN GOSUB 156
0
6590 IF A1 = 200 THEN GOSUB 174
0
6600 IF A1 = 240 THEN GOSUB 200
0
6610 RETURN
6620 GET Z#
6630 TEXT : HOME : NORMAL
6640 VTAB 2: PRINT "VOULEZ LE LI
STING DE LA FIGURINE CHOISIE
"
6650 VTAB 4: HTAB 17: PRINT "(O/
N)"
6660 VTAB 5: HTAB 19: GET A1#
6670 IF A1# = CHR# (27) THEN GOTO
7000
6680 IF A1# = "N" OR A1# = "n" THEN
GOTO 190
6690 B# = "OK"
6700 IF Z = 10 THEN GOTO 6740
6710 IF Z = 50 THEN GOTO 6810
6720 IF Z = 90 THEN GOTO 6860
6730 IF Z = 130 THEN GOTO 6930
6740 IF A1 = 40 THEN GOSUB 760
6750 IF A1 = 80 THEN GOSUB 1000
6760 IF A1 = 120 THEN GOSUB 135
0
6770 IF A1 = 160 THEN GOSUB 156
0
6780 IF A1 = 200 THEN GOSUB 174
0
6790 IF A1 = 240 THEN GOSUB 200
0
6800 GOTO 190
6810 IF A1 = 40 THEN GOSUB 2340
6820 IF A1 = 80 THEN GOSUB 2630
6830 IF A1 = 120 THEN GOSUB 283
0
6840 IF A1 = 160 THEN GOSUB 302
0
6850 GOTO 190
6860 IF A1 = 40 THEN GOSUB 3650
6870 IF A1 = 80 THEN GOSUB 3860
6880 IF A1 = 120 THEN GOSUB 411
0
6890 IF A1 = 160 THEN GOSUB 429
0
6900 IF A1 = 200 THEN GOSUB 458
0
6910 IF A1 = 240 THEN GOSUB 477
0
6920 GOTO 190
6930 IF A1 = 40 THEN GOSUB 4990
6940 IF A1 = 80 THEN GOSUB 5190
6950 IF A1 = 120 THEN GOSUB 538
0
6960 IF A1 = 160 THEN GOSUB 563
0
6970 IF A1 = 200 THEN GOSUB 585
0
6980 IF A1 = 240 THEN GOSUB 607
0
6990 GOTO 190
7000 FOR P = 1 TO 5
7010 HOME
7020 POKE 0,16: POKE 1,14: CALL
BBB
7030 HCOLOR= P
7040 POKE 0,P: POKE 1,P + P: CALL
BBB
7050 POKE 0,12: POKE 1,2: CALL B
BB
7060 POKE 0,4: POKE 1,5: CALL BB
B
7070 HPLLOT 0,0: CALL - 3082
7080 POKE 0,P: POKE 1,14: CALL B
BB
7090 POKE 0,P + 2: POKE 1,4: CALL
BBB
7100 POKE 0,P: POKE 1,P + 2: CALL
BBB
7110 POKE 0,P: POKE 1,P: CALL BB
B
7120 NEXT P
7130 TEXT
7140 INVERSE
7150 FOR X = 2 TO 24 STEP 4
7160 FOR Y = 2 TO X STEP 4
7170 FOR H = 1 TO 10: NEXT H
7180 POKE 0,X + 2: POKE 1,X + 5:
CALL BBB
7190 POKE 0,34: POKE 1,2: CALL B
BB
7200 HOME : HTAB X: VTAB Y: PRINT
" ** A BIENTOT ** "
7205 HTAB X: VTAB Y - 1: NORMAL
: PRINT "-----": INVERSE
7210 POKE 0,X: POKE 1,4: CALL BB
B
7220 POKE 0,Y + 5: POKE 1,15: CALL
BBB
7230 POKE 0,X: POKE 1,Y: CALL BB
B
7240 POKE 0,Y: POKE 1,2: CALL BB
B
7250 POKE 0,X + Y: POKE 1,4: CALL
BBB
7260 NEXT Y: NEXT X
7270 NORMAL
7280 VTAB 22: END
7290 IF A1 = 40 THEN GOSUB 2340
7300 IF A1 = 80 THEN GOSUB 2630
7310 IF A1 = 120 THEN GOSUB 283
0
7320 IF A1 = 160 THEN GOSUB 302
0
7330 IF A1 = 200 THEN GOSUB 325
0
7340 IF A1 = 240 THEN GOSUB 342
0
7350 RETURN
7360 IF A1 = 40 THEN GOSUB 3650
7370 IF A1 = 80 THEN GOSUB 3860
7380 IF A1 = 120 THEN GOSUB 411
0
7390 IF A1 = 160 THEN GOSUB 429
0
7400 IF A1 = 200 THEN GOSUB 458
0
7410 IF A1 = 240 THEN GOSUB 477
0
7420 RETURN
7430 IF A1 = 40 THEN GOSUB 4990
7440 IF A1 = 80 THEN GOSUB 5190
7450 IF A1 = 120 THEN GOSUB 538
0
7460 IF A1 = 160 THEN GOSUB 563
0
7470 IF A1 = 200 THEN GOSUB 585
0
7480 IF A1 = 240 THEN GOSUB 607
0
7490 RETURN
```





# MZ 80



```

4320 NEXT I
4360 NEXT K
4400 RETURN
5000 REM * c'est a l'ordinateur de jouer *
5100 FOR J=1 TO 5:D1(J)=1:NEXT J
5150 PRINT "C'est a moi de jouer. "
5160 FOR J=1 TO 1 STEP -1:REM * nombre de coups a jouer *
5190 CV=SPR:CH=CRH:GOSUB 11400:REM * a jet des des de l'ordinateur *
5220 CONSOLE S 0,4:CURSOR 76,2:PRINT J:CURSOR 76,2:PRINT "I";
5250 GOSUB 11200:REM * a jet des des a console S 22,24
5280 FOR J1=1 TO 6:D4(J1)=0:NEXT J1:FOR J1=1 TO 5:D4(D(J1))=D4(D(J1))+1:NEXT J1
5310 IF J=1 THEN 7400:REM *
5320 FOR J1=1 TO 5:D1(J1)=0:NEXT J1
5340 REM * suite *
5350 DB=0:DC=0:DD=0:DF=0
5370 IF P(10,1)<>0 THEN 5790:REM *
5400 FOR J1=1 TO 5:IF D4(J1)=1 THEN DB=DB+1:NEXT J1
5430 FOR J1=2 TO 6:IF D4(J1)=1 THEN DC=DC+1:NEXT J1
5460 IF (DB=5)+(DC=5) THEN 7400:REM *
5490 DB=0:FOR J1=1 TO 4:IF (D4(J1)=1)+(D4(J1)=2) THEN DB=DB+1:NEXT J1
5520 IF DB=4 THEN 5580
5550 DC=0:FOR J1=2 TO 5:IF (D4(J1)=1)+(D4(J1)=2) THEN DC=DC+1:NEXT J1
5580 IF DC=4 THEN 5580
5590 FOR J1=3 TO 6:IF (D4(J1)=1)+(D4(J1)=2) THEN DD=DD+1:NEXT J1
5620 IF (DB<4)+(DC<4)+(DD<4) THEN 5790:REM *
5650 IF (DB=4)+(DC=4)+(DD=4) THEN DF=6:GOTO 5730
5680 IF (DD=4)+(DC=4)+(DB=4) THEN DF=1:GOTO 5730
5700 FOR J1=2 TO 5:IF D4(J1)=1 THEN NEXT J1
5730 DF=J1
5760 FOR J1=1 TO 5:IF D(J1)=DF THEN D1(J1)=1:GOTO 7300:REM *
5790 NEXT J1:DF=0:FOR J1=1 TO 6:IF D4(J1)=2 THEN DF=J1:GOTO 5760
5820 NEXT J1
5850 FOR J1=1 TO 5:IF D(J1)=DF THEN D1(J1)=1:GOTO 7300:REM *
5880 NEXT J1:GOTO 7300:REM *
5910 REM * fool *
5940 DB=0:DC=0:DD=0
5970 IF P(11,1)<>0 THEN 6240:REM *
5980 FOR J1=1 TO 6:IF D4(J1)=3 THEN DB=3:GOTO 5910
5990 NEXT J1:IF DB<3 THEN 6000
6020 FOR J1=1 TO 6:IF D4(J1)=2 THEN DC=2:GOTO 5970
6050 NEXT J1:IF DC<2 THEN 6000
6080 IF DC=2 THEN 7400:REM *
6110 DB=0:FOR J1=1 TO 6:IF D4(J1)=2 THEN DB=J1:GOTO 6060
6140 NEXT J1:IF DB=0 THEN 6240:REM *
6170 DC=0:FOR J1=1 TO 6:IF (D4(J1)=2)+(J1<DB) THEN DC=J1:GOTO 6120
6200 NEXT J1:GOTO 6240:REM *
6230 FOR J1=1 TO 6:IF D4(J1)=1 THEN DD=J1:GOTO 6180
6260 NEXT J1
6290 REM * 2 des de la meme valeur *
6320 DB=0:DC=0:DD=0
6350 FOR J1=1 TO 6:IF D4(J1)=2 THEN DB=J1:GOTO 6360
6380 NEXT J1:GOTO 6960:REM *
6410 FOR J1=1 TO 6:IF (D4(J1)=2)+(J1<DB) THEN DC=J1:GOTO 6420
6440 NEXT J1
6470 IF (D4(DB)=D4(DC))*(P(DB,1)=0) THEN 6510
6500 IF (D4(DC)=D4(DB))*(P(DC,1)=0) THEN 6570
6530 IF (D4(DB)=2)+(P(DB,1)=0) THEN 6510
6560 IF (D4(DC)=2)+(P(DC,1)=0) THEN 6570
6590 GOTO 6630
6620 FOR J1=1 TO 5:IF D(J1)<>DB THEN D1(J1)=1
6650 NEXT J1:GOTO 7300:REM *
6680 FOR J1=1 TO 5:IF D(J1)<>DC THEN D1(J1)=1
6710 NEXT J1:GOTO 7300:REM *
6740 FOR J1=1 TO 5:IF D(J1)<>DD THEN D1(J1)=1
6770 NEXT J1:GOTO 7300:REM *
6800 REM * max min *
6830 DB=0:DC=0:DD=0
6860 IF P(8,1)<>0 THEN 7110
6890 FOR J1=1 TO 5:IF D(J1)<4 THEN D1(J1)=1
6920 NEXT J1:GOTO 7300:REM *
6950 IF P(7,1)<>0 THEN 7260:REM *
6980 FOR J1=1 TO 5:DB=DB+D(J1):NEXT J1
7010 IF (DB>15)+(DB<20)+(DB<P(8,1)+(P(8,1)<>0)) THEN 7400:REM *
7040 FOR J1=1 TO 5:IF D(J1)<3 THEN D1(J1)=1
7070 NEXT J1:GOTO 7300:REM *
7100 IF P(7,1)<>0 THEN 7260:REM *
7130 FOR J1=1 TO 5:DB=DB+D(J1):NEXT J1
7160 IF (DB>15)+(DB<20)+(DB<P(8,1)+(P(8,1)<>0)) THEN 7400:REM *
7190 FOR J1=1 TO 5:IF D(J1)<3 THEN D1(J1)=1
7220 NEXT J1:GOTO 7300:REM *
7250 FOR J1=1 TO 5:D1(J1)=1:NEXT J1:GOSUB 13600:REM * + avant de rejouer tous l
7280 es des *
7310 CONSOLE S 22,24:PRINTCHR$(6); "Je rejoue les des";
7340 FOR J1=1 TO 5:IF D1(J1)=1 THEN PRINT J1;
7370 NEXT J1:PRINT:GOSUB 10400:REM * + musique 3 *
7400 NEXT J
7430 REM * case a choisir *
7460 CONSOLE S 0,4:CURSOR 77,2:PRINT "0";CURSOR 76,2:PRINT "I";CONSOLE S 22,24:
7490 PRINTCHR$(6);
7520 GOSUB 13500:REM * + preparation au calcul des points *
7550 REM * suite *
7580 C=10:IF P(10,1)<>0 THEN 7680:REM *
7610 GOSUB 12200:REM * + calcul des points *IF P(C,1)=99 THEN P(C,1)=0:GOSUB 1
7640 :GOTO 7680:REM *
7670 GOTO 8900:REM *
7700 REM * yams *
7730 C=13:IF P(C,1)<>0 THEN 7800:REM *
7760 GOSUB 12340:REM * + calcul des points *IF P(C,1)=99 THEN P(C,1)=0:GOSUB 1
7790 :GOTO 7800:REM *
7820 GOTO 8900:REM *
7850 REM * carre *
7880 C=12:IF P(C,1)<>0 THEN 7920:REM *
7950 GOSUB 12320:REM * + calcul des points *IF P(C,1)=99 THEN P(C,1)=0:GOSUB 1
7980 :GOTO 7920:REM *
8010 GOTO 8900:REM *
8040 REM * 3 des de la meme valeur *
8070 FOR J1=1 TO 6:IF D4(J1)=3 THEN C=J1:GOTO 8130
8100 NEXT J1:GOTO 8280:REM *
8130 IF P(C,1)<>0 THEN 8190:REM *
8160 ON C GOSUB 12100,12120,12140,12160,12180,12200:REM * + calcul des points *
8190 :GOTO 8900:REM *
8220 REM * brelan *
8250 C=9:IF (P(C,1)<>0)+(J1<4) THEN 8290:REM *
8320 GOSUB 12260:REM * + calcul des points *GOTO 8900:REM *
8350 REM * max *
8380 C=8:IF P(C,1)<>0 THEN 8400:REM *
8430 GOSUB 12240:REM * + calcul des points *IF (P(C,1)=99)+(P(C,1)<20) THEN P(C,
8460 :I)=0:GOSUB 13500:GOTO 8400:REM *
8490 GOTO 8900:REM *
8520 REM * 2 des de la meme valeur *
8550 FOR J1=1 TO 6:IF D4(J1)=2 THEN C=J1:GOTO 8610
8580 NEXT J1:GOTO 8670:REM *
8610 IF P(C,1)<>0 THEN 8670:REM *
8640 ON C GOSUB 12100,12120,12140,12160,12180,12200:REM * + calcul des points *
8670 :GOTO 8900:REM *
8700 REM * les 1 *
8730 C=1:IF P(C,1)<>0 THEN 8760:REM *
8790 GOSUB 12100:REM * + calcul des points *GOTO 8900:REM *
8820 REM * les 2 *
8850 C=2:IF P(C,1)<>0 THEN 8790:REM *
8920 GOSUB 12120:REM * + calcul des points *GOTO 8900:REM *
8950 REM * la suite *
8980 C=10:IF P(C,1)<>0 THEN 8920:REM *
9010 DE=99:P(C,1)=99:GOTO 8900:REM *
9040 REM * le yams *
9070 C=13:IF P(C,1)<>0 THEN 8850:REM *

```

```

8840 DE=99:P(C,1)=99:GOTO 8900:REM *
8870 REM * case restante *
8900 FOR J2=1 TO 13:IF P(J2,1)=0 THEN 8880
8930 NEXT J2
8960 D=1:GOTO 8860
8990 C=12:GOSUB 13500:ON C GOSUB 12100,12120,12140,12160,12180,12200,12240
9020 :12260,12280,12300,12320,12340
9050 IF D=1 THEN D=0:GOTO 8900:REM *
9080 IF DE=99 THEN P(C,1)=0:GOSUB 13500:GOTO 8870
9110 GOTO 8900:REM *
9140 REM * joueur suivant *
9170 CONSOLE S 22,24:PRINTCHR$(6); "Je choisis ";C(C);":
9200 ON I GOSUB 11820,11840,11860,11880,11900:REM * + position du curseur *
9230 CONSOLE S 5,21
9260 RETURN
9290 REM * fin de partie *
9320 FOR I=1 TO 5:D(I)=1:NEXT I:GOSUB 11800:REM * + dessin de la valeur des des
9350 *
9380 CONSOLE S 5,24:PRINTCHR$(6);
9410 FOR I=1 TO 19:FOR J=1 TO NJ+1:PRINT L*(I,J);NEXT J:PRINT L*(I,7);NEXT I:
9440 :PRINT L*(I,7);
9470 FOR I=1 TO NJ:DE=0:ON I GOSUB 11820,11840,11860,11880,11900:REM * + posit
on du curseur *
9500 FOR J=1 TO 6
9530 CURSOR CH,6:PRINT NH$(I);
9560 IF P(J,1)=99 THEN P(J,1)=0
9590 DE=DE+P(J,1)
9620 NEXT J
9650 P(14,1)=0:IF DE=63 THEN P(15,1)=35
9680 DE=0
9710 FOR J=7 TO 15
9740 IF P(J,1)=99 THEN P(J,1)=0
9770 DE=DE+P(J,1)
9800 NEXT J
9830 P(16,1)=DE
9860 CURSOR CH+1,CV
9890 FOR J=1 TO 6
9920 GOSUB 9800
9950 END

```

```

10000 REM * sous programmes *
10020 REM * continuer *
10040 CURSOR 0,23:PRINT "Tapez une touche pour continuer.":GOSUB 10200:REM * + m
usique 1 *
10060 GET MH$:IF MH#="" THEN 10060
10080 RETURN
10100 REM * oui ou non *
10120 IF NH#="" THEN NH=1:RETURN
10140 IF NH#="" THEN NH=2:RETURN
10160 PRINT "o u n s.v.p. ":GOSUB 10200:INPUT NH$:GOTO 10100
10200 REM * musique 1 *
10220 TEMPO 7:MUSIC "+B9":RETURN
10240 REM * musique 2 *
10260 TEMPO 7:MUSIC "+B3":RETURN
10280 TEMPO 7:MUSIC "+F0":RETURN
10300 REM * dessin de la valeur des des *
10320 CURSOR 0,1:PRINTV1$(D(1));CURSOR23,1:PRINTV1$(D(2));CURSOR38,1:PRINTV1$(
D(3));CURSOR53,1:PRINTV1$(D(4));CURSOR68,1:PRINTV1$(D(5));
11120 CURSOR 0,2:PRINTV2$(D(1));CURSOR23,2:PRINTV2$(D(2));CURSOR38,2:PRINTV2$(
D(3));CURSOR53,2:PRINTV2$(D(4));CURSOR68,2:PRINTV2$(D(5));
11140 CURSOR 0,3:PRINTV3$(D(1));CURSOR23,3:PRINTV3$(D(2));CURSOR38,3:PRINTV3$(
D(3));CURSOR53,3:PRINTV3$(D(4));CURSOR68,3:PRINTV3$(D(5));
11160 RETURN
11200 REM * jet des des *
11220 CONSOLE S 0,4:FOR I=1 TO 5
11240 IF D1(I)=1 THEN D(I)=INT(6+RND(1))+1
11260 GOSUB 11000:REM * + dessin de la valeur des des *
11280 NEXT I
11300 MM=RND(1):IF (MM<.5)+MM<.5 THEN 11220
11320 CONSOLE S 5,24:RETURN
11340 REM * jet des des de l'ordinateur *
11360 D=INT(3+RND(1)):IF D=1:MM="moyennement":IF D<1 THEN F=.2:MM="doucement"
11380 IF D>1 THEN F=.85:MM="fort"
11400 PRINT "Je lance les des ";MM;".":GOSUB 10400:REM * + musique 3 *
11420 RETURN
11440 REM * traitement des ex aequo *
11460 REM * lancer les des *
11480 PRINT NH$(I);
11500 PRINT " lance le de (doucement 'D', moyennement 'M' ou fort 'F').";
11520 GOSUB 10300:REM * + musique 2 *GOSUB 10060:REM * + continuer *PRINT NH$
11540 D=ASC(NH$):IF (D<100)+(D<102)+(D<109) THEN PRINT "Doucement 'D', moyenne
ment 'M' ou fort 'F' s.v.p. ":GOTO 11660
11560 F=.02:IF D<101 THEN F=.1
11580 IF D>103 THEN F=.05
11600 RETURN
11620 REM * position du curseur *
11640 CH=37:CV=08:RETURN
11660 CH=45:CV=08:RETURN
11680 CH=53:CV=08:RETURN
11700 CH=61:CV=08:RETURN
11720 CH=69:CV=08:RETURN
12000 REM * calcul des points *
12100 REM * 1 *DA=1:GOSUB 12400:RETURN
12120 REM * 2 *DA=2:GOSUB 12400:RETURN
12140 REM * 3 *DA=3:GOSUB 12400:RETURN
12160 REM * 4 *DA=4:GOSUB 12400:RETURN
12180 REM * 5 *DA=5:GOSUB 12400:RETURN
12200 REM * 6 *DA=6:GOSUB 12400:RETURN
12220 REM * min *GOSUB 12600:RETURN
12240 REM * max *GOSUB 12600:RETURN
12260 REM * brelan *DB=3:DC=0:DF=20:GOSUB 12900:RETURN
12280 REM * suite *DF=20:GOSUB 13300:RETURN
12300 REM * fool *DB=3:DC=2:DF=30:GOSUB 12900:RETURN
12320 REM * carre *DB=4:DC=0:DF=40:GOSUB 12900:RETURN
12340 REM * yams *DB=5:DC=0:DF=50:GOSUB 12900:RETURN
12400 REM * 1 a 6 *
12420 FOR LL=1 TO 5
12440 IF D(LL)=DA THEN DE=DE+1
12460 NEXT LL
12480 DE=DE+DA:IF DE=0 THEN DE=99
12500 P(C,1)=DE
12520 RETURN
12540 REM * min - max *
12560 FOR LL=1 TO 5
12580 DE=DE+D(LL)
12600 NEXT LL
12620 IF C=9 THEN 12820
12640 IF C=7 THEN 12760
12660 IF C=8 THEN 12800
12680 IF (P(C,1)<>0)+(DE=P(C,1)) THEN DE=99
12700 GOTO 12820
12720 IF (P(C,1)<>0)+(DE=P(C,1)) THEN DE=99
12740 P(C,1)=DE
12760 RETURN
12780 REM * brelan - fool - carre - yams *
12800 FOR LL=1 TO 5
13500 REM * preparation au calcul des points *
13520 DA=0:DB=0:DC=0:DE=0:DF=0:FOR J1=1 TO 6:D3(J1)=0:NEXT J1:FOR J1=1 TO 3:D2(
J1,1)=0:D2(J1,2)=0:NEXT J1
13540 RETURN
13560 REM * avant de rejouer tous les des *
13580 IF P(9,1)<>0 THEN 13700
13600 FOR J1=1 TO 6:IF D4(J1)=1 THEN 13660
13620 NEXT J1:GOTO 13700
13640 FOR J2=1 TO 6:IF (D4(J2)=1)+(J2<J1) THEN 13680
13660 NEXT J2:IF J2=7 THEN J2=6
13680 IF (J2>J1)+(D4(J2)=1) THEN J1=J2
13690 FOR J2=1 TO 5:IF D(J2)=J1 THEN D1(J2)=0
13695 NEXT J2:GOTO 14240
13700 FOR J1=1 TO 13 STEP 1
13730 IF P(J1,1)<>0 THEN 14210:REM *
13760 IF (J1<7)+(J1=9)+(J1>11) THEN 13820
13790 GOTO 14210:REM *
13820 IF J1=5 THEN 13940:REM *
13850 IF D4(J1)=0 THEN 14210:REM *
13880 FOR J2=1 TO 5:IF D(J2)=J1 THEN D1(J2)=0
13910 NEXT J2:GOTO 14240:REM *
13940 FOR J2=1 TO 6
13970 IF D4(J2)=1 THEN 14030
14000 NEXT J2:GOTO 14210:REM *
14030 FOR J3=1 TO 6
14060 IF (D4(J3)=1)+(J3<J2) THEN 14120
14090 NEXT J3:IF J3=7 THEN J3=1
14120 IF J3=12 THEN J3=13
14150 FOR J3=1 TO 5:IF D(J3)=J2 THEN D1(J3)=0
14180 NEXT J3:GOTO 14240:REM *
14210 NEXT J1
14240 RETURN

```

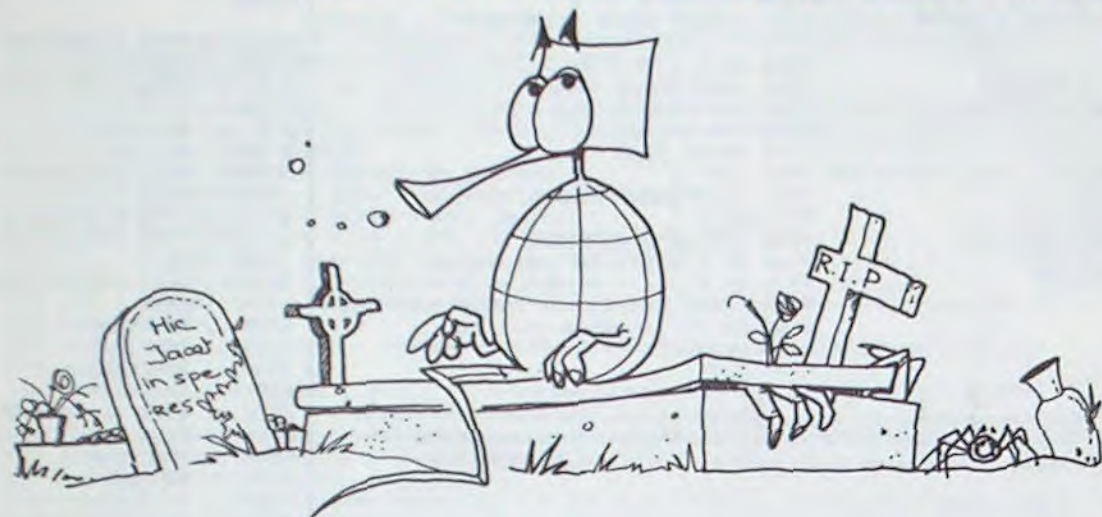
CARACTERES EN VIDEO INVERSE	
5310...	CASE A CHOISIR
5370...	FOOL
5460...	CASE A CHOISIR
5730...	REJOUER
5780...	REJOUER
5785...	REJOUER
5820...	DEUX DES DE LA MEME VALEUR
5970...	CASE A CHOISIR
6030...	DEUX DES DE LA MEME VALEUR
6090...	DEUX DES DE LA MEME VALEUR
6180...	REJOUER
6330...	MAX MIN
6540...	REJOUER
6680...	REJOUER
6630...	CASE A CHOISIR
6750...	REJOUER
6810...	MAX MIN
6930...	REJOUER
7080...	REJOUER
7110...	REJOUER TOUS LES DES
7170...	CASE A CHOISIR
7230...	REJOUER
7590...	YAMS
7620...	YAMS
7650...	JOUEUR SUIVANT
7710...	CARRE
7740...	CARRE
7770...	JOUEUR SUIVANT
7830...	FOOL
7860...	FOOL
7890...	JOUEUR SUIVANT
7950...	TROIS DES DE LA MEME VALEUR
7980...	TROIS DES DE LA MEME VALEUR
8010...	JOUEUR SUIVANT
8100...	MAX
8130...	BRELAN
8160...	JOUEUR SUIVANT
8220...	MAX
8250...	JOUEUR SUIVANT
8310...	MIN
8340...	MIN
8370...	JOUEUR SUIVANT
8430...	DEUX DES DE LA MEME VALEUR
8460...	DEUX DES DE LA MEME VALEUR
8490...	JOUEUR SUIVANT
8580...	LES 1
8610...	LES 1
8640...	JOUEUR SUIVANT
8700...	LES 2
8730...	JOUEUR SUIVANT
8770...	LA SUITE
8780...	JOUEUR SUIVANT
8800...	LE YAMS
8810...	JOUEUR SUIVANT
8830...	CASE RESTANTE
8840...	JOUEUR SUIVANT
8881...	JOUEUR SUIVANT
8890...	JOUEUR SUIVANT
13730...	NEXT J1
13790...	NEXT J1
13820...	BRELAN CARRE YAMS
13850...	NEXT J1
13910...	RETURN
14000...	RETURN
14180...	RETURN

à suivre

# LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

LES AVENTURES INTERNECROPHILISTIQUES DE MICHE ET MICHA.

## Nécromancer de Synapse Software sur COMMODORE 64 et ATARI



"Salut Miche, t'es pas trop bronzé pour un vacancier! T'aurais pas passé tes vacances dans un tonneau?  
-Merci pour l'enchaînement, Micha. Non je les ai passés au Royaume des Ténèbres.  
-Tu dois bien être le seul à jouer par là-bas en plein été...  
-FAUX!!! Puisque l'on est en train de jouer à deux dans la salle de rédaction. J'ai pas la pêche.  
-Forcément, tu détruis les ogres, mais pas l'araignée. En plus, la moitié de tes arbres agonisent. Tu parles d'un druide!  
-Sous-entendrais-tu que détruire les ogres me fait perdre des forces, tout comme l'araignée, à moins que je la détruise? J'ai vraiment pas la pêche.  
-Bon, laisse-moi la manette, je m'occupe de détruire les larves d'araignées. Tu ne m'as pas

laissé trop d'arbres en réserve.  
-Ben qu'est-ce qu'il te faut! Vingt-sept chênes, tu as largement de quoi faire péter toutes les piles du pont.  
-OK, mais, ne te plains pas si tu te retrouves face à des dizaines d'araignées zombies, sans oublier les mormions qui te succreront l'énergie sans faiblir.  
-Eh, on leur parle du concours Miche et Micha...  
-Chut!...Tu détournes la conversation, surveille plutôt le nécromancien, il te prépare un sale coup de derrière les tombes.  
-Tombes sur lesquelles je dois passer pour accéder au niveau suivant, je l'avais pas dit ça encore!  
-Dis-donc, Miche, t'as vraiment pas du tout la pêche, il te reste cent douze points de force...  
-Arrête, je suis vraiment naze, il me reste soixante dix-huit en

force et l'araignée me course...Je m'épuise, je m'esouffle et le Nécro se réincarne à tout va. La vache, il a au moins neuf vies celui-là!  
-T'es égoïste, t'es tellement crevé que t'as même pas l'idée de me passer le joystick pour l'achever ce magicien de bas étage.  
-Cà y est, ta force est nulle. A moi...  
-Non! Rends-moi le joystick!  
-Eh, c'est toi qui as pratiqué tout l'été, alors laisse-moi m'entraîner!  
-OK, puisque c'est comme ça, je vais préparer le prochain logiciel...  
-Chut! C'est secret, la surprise la semaine prochaine."

Miche et Micha

# PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS lots matériel TEXAS suivants: 1X console TI99 + module PAL + Box extensions + carte RS 232C: 5000 F. 1X Box extensions + RS 232 + carte contrôleur + lecteur disquettes: 7900 F. Module Mini Mémoire + manuel français Initiation Assembleur: 800 F. Machine à écrire Terminal, EP 44, interfacée RS 232C: 4K M, tout texte: 2850 F. Lots indivisibles.RECHERCHE Term. Emul. II et Echec. Faire offre à Monsieur FILIAS Tel: (3) 980 55 98.

VENDS PHC25 + modulateur noir et blanc + prise magnéto + documentation: 1900 F. Mathieu LAMBARD Tel: (56) 72 23 35.

CHERCHE Jupiter Ace. José CORRAL 13 avenue Marcel BEYENS 59200 TOURCOING.

VENDS Oric 1 48K Peritel (garantie 6 mois) + 2 livres + 3 K7 de jeu. le tout 2250 F. Monsieur JOVE Chemin d'essutia VILLE-FRANQUE 64990 SR PIERRE D'IRUBE. Tel: (59) 59 83 13.

VENDS ZX 81 + 16 Ko + livres "jeux et programmation en langage machine" + 17 jeux sur cassettes + manuel programmation Sinclair. (valeur 1300 F.) Vendu 900 F. Tel: (45) 82 73 24.

VENDS Ordinateur SALORA (compatible Laser 200) branchement sur Antenne UHF Secam + une K7 démonstration. Sous garantie: 1400 F. Robert VI-GEAN (67) 97 11 80.

VENDS SHARP PC 1500: 1200 F. + CE 159 (module 8 Ko RAM protégée): 700 F. + papier CE 150 + livres + malette: le tout 2300 F. VENDS interface pour Dot Matrix Apple (permet la copie d'écran graphique directement au clavier): 700 F. CHERCHE contact Apple II. Joel LEMOINE 2 rue Albert Leyge Bat 28 Esc.2 95340 PERSAN.

ECHANGE modules "Echecs" et "Star Trek" contre Module "Basic Étendu" avec manuel pour TEXAS INSTRUMENT TI99/4A. Tel: 983 14 48.

VENDS programmes ZX 81 16K. High Résolution: 70 F., Fast Load Monitor, Assembleur (Artic), Phantom, 3D Defenders: 40 F. pièce. Fabrice BAURE Tel: (24) 53 34 53 (après 20 H).

VENDS Console CBS + 10 K7 + poignées "Super action" Le tout 3500 F. Prix à débattre. Vente séparée possible. Monsieur HUE Tel: (93) 88 23 12. VENDS ORIC 1 48K + moniteur Zenith (vert) + manuel + Oric 1 Pour tous + 2 K7 + raccordement Moniteur Oric 1. (Valeur 3800 F.) Vendu 2700 F. MOU-CHENIK GAD Tel: 808 37 64 (de 20 H à 22 H 30).

VENDS TI99/4A (10/83) sous garantie + manuel + cordon K7 + manettes de jeu + 2 modules: Munchman et Demon Attack + 100 programmes sur K7. le tout 1900 F. P.MONTES 4 rue de Champagne 95200 SARCELLES. Tel: 419 37 11.

VENDS TO7 + livres + Pictor + mélodie + gestion de budget. Possibilité achat séparé. Prix très intéressant. Monsieur GOREN Tel: (3) 987 40 33 (heures bureau) ou (3) 993 64 91 (le soir).

VENDS Multitech MPFII 64 K comp.APPLE (langage APPLE SOFT) et même cartes graph. + nombreux documents + nombreux programmes utilitaires et jeux / lecteur K7 + int. imprimante, Peritel (Valeur 4500 F.) Vendu 3500 F. à débattre. Pierre CROCHET 61 avenue Bournezet 51800 SAINTE-ME-NEHOULD. Tel: (26) 60 84 78 (le week-end).

VENDS TO 7 + mémo 7 Basic + Un livre initiation + K7 de

jeux. le tout 3100 F. Gilles CHAMBONNIERE Tel: (70) 99 85 00.

VENDS pour TI99/4A modulateur PAL UHF (valeur 750 F) vendu 500 F. Tel: (76) 24 00 37 (après 18 H).

VENDS ZX 81 (10/83) sous garantie + extension 16K + manuel d'utilisation + 2 K7. Le tout 900 F. Laurent PROKOP Tel: (23) 58 31 93.

VENDS APPLE II + 48K, carte langage 16K moniteur vert 12" (année 81): 6000 F. Philippe GODIN 28 bis rue Lucien Clément 95130 FRANCONVILLE.

VENDS pour TRS 80 imprimante 32 colonnes QUICK PRINTER 2: 600 F. et "la pratique du TRS 80" aux éditions PSI, les 3 volumes 200 F. Franck VANDEGINSTE Tel: 350 92 96.

ACHETE pour ZX 81 extension 16K. François LECA. 36 rue de Buzenval 60000 BEAUVAIS. Tél.: (4) 448.48.94. poste 2901 (après 17H15).

**Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef:**  
Gérard CECCALDI  
**Directeur Technique:**  
Benôite PICAUD  
**Maquette:**  
Christine MAHÉ  
**Dessins:**  
Jean-Louis REBIÈRE  
**Éditeur:**  
SHIFT ÉDITIONS,  
27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS  
**Publicité au journal.**  
Distribution NMPP.  
N° R.C. 83 B 6621.  
**Imprimerie:**  
DULAC et JARDIN S.A. EVREUX.

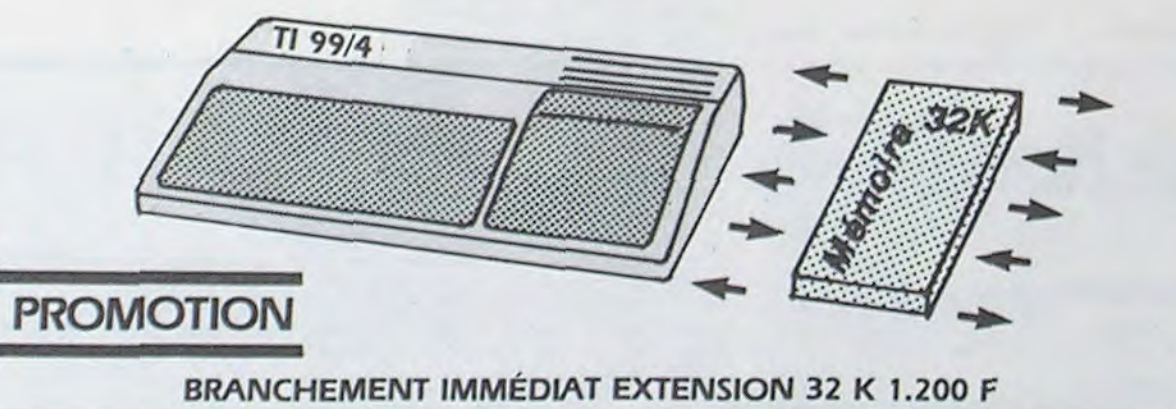
# la Règle à Calcul

## TEXAS INSTRUMENTS

ACCESSOIRES TI 99/4	PRIX TTC
Modulateur SECAM France	500,00
Câble liaison magnéto-cassettes	100,00
Paire manettes jeux	210,00
Magnéto-cassettes compatible T.I.	
LANISAY avec compteur + câble magnéto compris	370,00
Imprimante GPOSA papier thermique	1.305,00
EPSON RX 80	3.440,00
Imprimante Seikosha GP 100	2.300,00
Interface parallèle extérieure pour TI99 - GP 100 (externe)	1.090,00
<b>PROGRAMMATION</b>	
* Extended basic en cours de fabrication	
Mémoire extension 32 K extérieure	1.200,00
TI LOGO II (extension 32 K indispensable).	795,00
Basic par soi-même	70,00
Aide à la programmation	75,00
<b>ORGANISATION</b>	
Conseil financier	75,00
Gestion fichier	260,00
Gestion rapports	375,00
Statistics	206,00
Ti calc	360,00
Gestion privée	360,00
<b>MODULES ÉDUCATION</b>	
Addition-Subtraction I	147,00
Addition-Subtraction II	147,00
Addition-Canon	147,00
Division-démolition	147,00
Early Reading	147,00
Meteor multiplication	147,00
Multiplication I	147,00
* Music Maker	206,00
<b>MODULES LOISIRS</b>	
Connect four	147,00
Munch Man	252,00
Othello	206,00
The attack	147,00
Jeux vidéo I	147,00
Yahtzee	147,00
Jeux Rétro II	147,00
* Parsec	252,00
TI-invaders	206,00
Jeux vidéo II	147,00
Jeux Rétro I	147,00
<b>NOUVEAUX LOGICIELS TEXAS</b>	
Retour pirate	252,00
Demon attack	252,00
Mash	252,00
Burger time	252,00
Microsurgeon	252,00
Moonsweeper	252,00
Hopper	252,00
Satar trek	252,00
Jaw breaker	252,00
Treasure Island	252,00

## 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).



**PROMOTION**

Lunar Lander 2 (pour basic étendu) | 95,00

**PROGRAMMES COLLINS/TEXAS:**

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

\* en cours de fabrication

**HEBDOGICIELS SOFTWARE**

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

**MO5 THOMSON**

"Mo 5, LE NOUVEL ORDINATEUR FAMILIAL DE THOMSON"

- LE MO 48 K DE MÉMOIRE VIVE:
  - Basic Intégré
  - Clavier AZERTY
  - Programmes éducatifs VIFI-NATHAN
- 16 COULEURS AVEC CARACTOR
- NOMBREUX INSTRUMENTS DE MUSIQUE ET RYTHME AVEC SYNTHETIA:
- BASIC MICROSOFT NIVEAU 5
- PRISE PERITÉLÉVISION MÉMOIRE 64 K:

	PRIX TTC
Mo 5 Unité Centrale - Prise PERITEL	2.390,00
Lecteur Enregistreur de programmes Mo 5	650,00
Crayon Optique	200,00
Extension Musique et Jeux (2 manettes de déplacement permettant la création et la restitution de sons)	600,00
Contrôleur lecteur de disquettes Mo 5	3.790,00
Imprimante Thermique 40 colonnes	2.200,00
Moniteur Couleur pour Mo 5 Océanic	2.725,00
<b>Logiciels sur Cartouches</b>	
Gemini	295,00
Motus	295,00
Tridi 444	320,00
Trap	320,00
Pictor	490,00
Mélodie	490,00
<b>Logiciels sur Cassettes</b>	
Multiplications Casse-tête	190,00
Un mot pour le compte	180,00

Demandez la liste des logiciels communs TO7-70 Mo5



**Promotion vacances:**  
Pour l'achat d'un module édité par Texas, il est offert un programme Collins au choix:  
Introduction au TI 99/4 (1)  
Introduction au TI 99/4 (2)  
Les techniques des programmes de jeux (1)  
Les techniques des programmes de jeux (2)  
le basic par soi-même.

**BON DE COMMANDE**

**TARIFS AOUT 1984**

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

Tél. ....

Code Postal .....

Ville .....

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.

Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.

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

LA RÈGLE A CALCUL:  
65/67, bd Saint-Germain, 75005 PARIS  
Tél.: 325.68.88 - Téléc.: ETRAV 220064/1303 RAC.  
Livraison des produits disponibles sous 8 jours.