

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiquesCATALOGUES
EN ASSEMBLEUR

Les catalogues des importateurs et fabricants de logiciels étaient jusqu'à présent écrits en basic. Il semble que beaucoup d'entre eux passent au langage machine: les listes de produits disponibles défilent de plus en plus vite! Les nouveaux venus sont nombreux D et L, Epsilon, Sprites, etc... Et ils démarrent avec des catalogues bien fournis. Les anciens comme Vifi, Infogrames, Ere, Loriciels sortent des nouveaux produits par dizaines et les constructeurs se mettent eux aussi sur le marché du logiciel. Ils sont pour le moment au Sicob, mais dès qu'ils vont en sortir nous allons être submergés par des dizaines de nouveaux titres, c'est déjà le cas dans le soft parade où vous trouverez plusieurs nouveaux titres (ce qui veut dire que nous en avons refusé des dizaines!). Pour arriver à acheter tous ces nouveaux produits il n'y a que deux solutions: faites-vous engager comme essayeur dans un journal (notre équipe est complète!) ou volez-les!

EMPORTEZ
LES MEUBLES

Vous achetez un Spectrum, un VIC 20 ou un ORIC ATMOS: un trou de 2 à 3000 francs dans votre budget. Vous voulez ensuite vous initier rapidement et vous vous inscrivez à un stage de formation et hop! 500 à 1500 f. de moins dans votre escarcelle; l'adhésion à un club finira de vous ruiner. Ou alors, il y a CONNEXIONS! Un groupe de programmeurs s'est arrangé avec

des constructeurs de matériels pour obtenir des conditions avantageuses. Vous vous inscrivez à un cours de formation chez CONNEXIONS 98 rue du Faubourg Poissonnière, vous suivez 30 heures de cours de formation, vous êtes inscrit au club et quand les cours sont terminés, vous emportez le micro sur lequel vous avez fait votre apprentissage. Vous pouvez même, si vous vous débrouillez bien, séduire le professeur et l'emporter avec vous, surtout si vous êtes une jeune et belle blonde! Ca vous coûtera quand même 2600 à 3200 francs selon le micro-ordinateur choisi. Faites vos comptes!

EDUCATO
ET PEDAGO SONT
DANS UN BATO.

Zim boum-boum, tacatac, c'est bien. If then else print gosub, c'est très bien. Mais, bon sang de bonsoir, ça éduque un ordinateur, ça pédagogie, ça instruit, ça apprend et c'est même presque étudié pour! Le gouvernement le dit, les professeurs sont d'accord, les fabricants se frottent les mains et les chères petites têtes blondes ont l'air de ne pas être contre. Alors allons-y, faisons du logiciel pédago-éducativo-dicta-tiel. Ils sont venus, ils sont tous là: Hatier, Nathan, Vifi, Infogrames, Loriciels, Ere, Sinclair, Excelvision, Matra, Thomson, j'en passe et des meilleurs. Dites, vous êtes sûrs que ça va marcher? Les caisses de logiciels serviront-elles à autre chose qu'à se hisser sur le placard pour attraper les confitures? Et si j'ai un Sinclair, mon papa un Apple, ma

maman un TO7, mon frere un Oric, mon instituteur un Alice, mon proviseur un Excelvision, vous êtes bien sûrs qu'on va arriver à s'entendre? Moi, j'aimerais autant que tout le monde possède la même machine, mais qui va décider d'une standardisation? Les enseignants? Thomson? Matra? Excelvision? Goupil? Fabius? Mitterrand? JJSS? Mr X? Une standardisation n'est d'ailleurs probablement pas souhaitable puisqu'une sélection naturelle se fera certainement: ce seront les meilleurs qui resteront (ou les plus riches ou les plus puissants ou les plus malins). De toutes façons, la profusion de logiciels éducatifs en préparation, en cours de traduction ou déjà sur le marché nous prépare une belle pagaille et ce seront probablement les enseignants qui seront les dindons de la farce. Ils ont l'habitude et ils ne leur restent plus qu'à apprendre le basic, le logo, le forth, le LSE et l'assembleur.

En parlant de nouveaux produits, la barre et les prix descendent: Sinclair, qui se veut être l'initiateur avec son ZX 81, s'adresse aux enfants de 4 ans et les prix des 16 cassettes (maternelle à 6ème) descendent à 65 francs maximum. Infogrames dans le style inverse propose un cartable rouge pour l'entrée en sixième: trente programmes reprennent tous les points éducatifs de l'enseignement primaire suivi jusqu'à la classe du cours moyen deuxième année. Ca tourne sur Alice, qui est aussi dans un cartable rouge et si l'enfant met ses petites affaires dans un troisième cartable rouge, Infogrames fournit une brouette rouge pour le trajet Ecole-maison.

Charlemagne II

EDITO

Cette semaine arrive une première fournée de logiciels pour le Soft Parade, et des bons! Les concepteurs, surtout les américains sur APPLE et COMMODORE 64, arrivent à un degré de perfection tel que les Soft qui nous semblaient géniaux il n'y a pas 6 mois, semblent complètement dépassés aujourd'hui. Les nouveaux venus prennent d'ailleurs presque tous la tête du Soft Parade, il n'y a guère que Lode Runner qui résiste à ces attaques, il faut dire que c'est un des rares logiciels qui allie avec bonheur jeu d'arcades et jeu de réflexion. Lode Runner II arrive bientôt, mais les tableaux sont tellement sophistiqués qu'il est presque injouable. Sky Fox d'Electronics Arts mélange lui aussi deux genres: le jeu d'arcades et la simulation de vol, j'ai eu le loisir de l'essayer cette semaine et il est époustouflant, aussi impressionnant que Summer Games par le graphisme et l'intérêt du jeu et l'exploitation maximale des possibilités de l'ordinateur sur lequel il tourne. Avec Mr Robot and his factory et Bruce Lee, j'ai eu ma dose d'émerveillement cette semaine, le joystick de l'Hiver 84 sera une bonne cuvée.

Gérard CECCALDI

MENU

APPLE	Editeur général
Dan STEEREY	Page 6
CANON X07	Tron
Jean SPRIET	Page 8
CASIO FX 702P	The Gambler
Thomas LEPRETTE	Page 4
COMMODORE 64	Mac Pan
Hugues BRUN	Page 2
VIC 20	Pingouin
Didier REBUFFAT	Page 17
HP 41	Invmat
Stéphane BRUNET	Page 8
HECTOR	Les envahisseurs
Régis CARLIER	Page 13
ORIC	Toutancarton
Christophe LAYUS	Page 18
MZ	Urania II
François BAUDOIN	page 14
PC 1251	Agenda
Christophe CHANTRAINE	Page 9
PC 1500	L'aventurier X
J.Michel LUNATI	Page 3
ZX 81	Dr Logic
Alain BRUNNER	Page 16
SPECTRUM	CGAO
Lionel PAQUIN	Page 19
TRS 80	Police Défi
E.MICHELUCCI	Page 17
T199/4A(b.s.)	Astérix
Frédéric LOUCHET	Page 12
T199/4A(b.e.)	Débarquement
Jacques MERCIER	Page 5
TO 7	Delos attaque
Lionel ROUVAREL	Page 19

LES CONCOURS PERMANENTS :

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

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



L'AVENTURIER X

PC 1500

Une belle princesse est prisonnière. Vous devez la délivrer en réussissant trois tests. Comme dans toute histoire qui se respecte, à la fin, la belle princesse épouse le chevalier qui aura réussi à la délivrer et...ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants...? Eh bien non... Que diable, nous sommes presque au 21ème siècle et cette fin trop banale, a été réactualisée. Le tout graphiquement bien entendu.

Lorsque vous aurez réussi à passer avec succès ces 3 tests, vous accéderez à l'étape finale...Mais n'en disons pas plus, regardez...Sans commentaire!
N.B: si vous trouvez certaines scènes "osées" vous vous trompez, comment pourrait-on accuser quelques octets de je ne sais quelle infamie??
Le programme comporte à la ligne 3900 un REM contenant 40 zéros. Vous pouvez vous abstenir de recopier toutes les autres remarques (le programme y perd en lisibilité) mais conservez celle-ci. Son rôle est primordial pour le bon déroulement du programme.



Jean Michel LUNATI

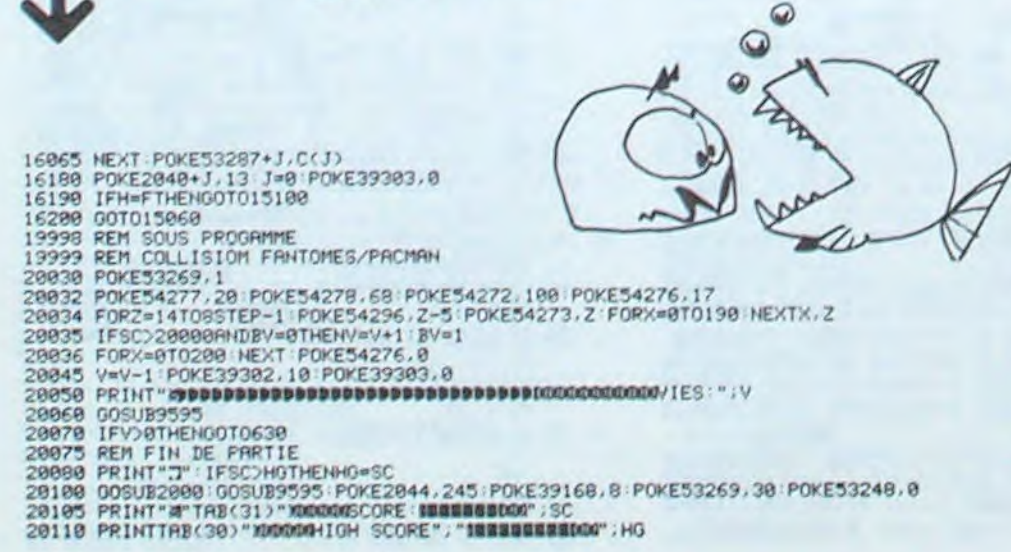
```

10:REM PROGRAMME          INQUEUR":IF K>      70707":A*(3)="      440:GOTO 15          1069:IF N=2AND B1
POUR PC1500+8K          ILET A#="A#+"S"      0F0F0F0F0F0F":      =3LET B1=2
octets                 42:WAIT 0:PRINT "      A*(4)="IF1F1F1
11:REM auteur: LU        IL Y A ";K;:        1001:"FORCE"WAIT      AUX TOUCHES
NATI Jean-Mich         WAIT :PRINT A#      100:PRINT "T        :":WAIT 0:
el                     :FOR I=1TO 8      EST DE FORCE        GPRINT "0402
12:REM NOM DU PRO       44:IF A(1)=5WAIT      221:K*(2)="0747474  1070:B=B1:IF B=3    2299:REM SUBROUTI
GRAMME:L AVENT         0:PRINT "JOUEU      74707":K*(3)="      LET N=1:20=2      NE DESSIN 6R
URIER X                R":WAIT :        0F4F4F4F4F0F":      :21=21+1:        OTTE ALLEATOI
13:U=(STATUS 2)-3      PRINT I:2=1        K*(4)="1F5F5F5    GOTO 1102          RE
0:FOR I=1TO 8:         46:NEXT I:IF K=1    230:A*(5)="3F3F3F3  1075:GOTO 1100     2300:"S02"CLS :
POKE (U+(1-1)*2),1,  50:PRINT "ELLE CH  3F3F3":A*(6)="      1440:GPRINT "1020  3612:BEEP 1,255,8
0:POKE (U+(1-1)*2),  52:GOTO 3000      7F7F7F7F7F7F":    80F":A*(2)="      7F2010";:        3620:NEXT I
1,0:NEXT I:           48:WAIT :PRINT "U  231:K*(5)="3F7F7F7  0C007C1F1F7C      WAIT :PRINT      3630:CURSOR 60:
POKE U+17,0:         U QUE LA PRINC     7F7F7F7F7F7F":    000004020        R,"":WAIT 0      PRINT "LOVE
POKE U+19,0:         ESSE NE":PRINT     240:FOR I=0TO 7:    1080:IF A#="0"LET   NDRE":PRINT      love";:
POKE U+18,1          "PEUT EN EPOUS    CURSOR I:         PO=PO-1:PO=(      "POUR DESCE      3760:BEEP 4,255,1
14:GOTO 85            ER QU UN,";       GPRINT A*(6):      PO):14)*PO+(P    "POUS ALLER     00:WAIT
15:REM PGM MORT        50:PRINT "ELLE CH  GPRINT A*(6):      0X15)*15        "POUS RANGER"    :GCURSOR A*(1)
16:U=(STATUS 2)-3     0:ISIT AU HASAR   GPRINT A*(6):      1090:IF A#="E"LET  "B*(3,3)="+79"   :GCURSOR 52:
0:JO=PEEK (U+1       D LE":WAIT 0:     GPRINT A*(6):      PO=PO+1:PO=(    "B*(1,0)="+71"   :GCURSOR A*(1)
0):X=PEEK (U+2       PRINT "JOUEUR     GPRINT A*(6):      PO+1:PO=(      "B*(1,1)="+7    :GCURSOR 65
*JO-1):IF X<5        :":FOR I=15      250:"D01"RANDOM :D  40201":A*(3)      PO+1:PO=(      "B*(3,0)="+4    :GCURSOR 52:
POKE (U+2*JO-1      TO 50:BEEP 1,1    0:RND 10:(D)=T    ="0C483C1F1F    "1":B*(3,1)="+  1:GCURSOR 52:
),2*X:GOTO 23        ,5:NEXT I        (D)+1:IF T(D)>   ="0C483C1F1F    1":B*(3,2)="+  3:GCURSOR 52:
17:POKE (U+(JO-1     51:POKE (U+18),Z  60TO "001"        0C0000000000    "47"            3780:PRINT "RIEN
*2),4:M=PEEK (U+2   52:GOTO 3000      66TO "001"        1010:A*(6)="0C1E7  1100:REM DEPL.BET  2301:B*(2,1)="+63  BEEP 1,10,5:
U+17):M=M+1:N=      80:END           66TO "001"        85757781E0C:     E              3640:CURSOR 52:
PEEK (U+10):Z#     81:REM DEBUT DU  80:END           1020:B*(6)="00000  1101:REM DEPL.BET  2302:B*(2,2)="+67  3780:PRINT "RIEN
="MORT":IF N>1      EU              250:"D01"RANDOM :D  000"            43":B*(3,2)="+  3640:CURSOR 52:
LET Z#="Z#+"S"      85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    1101:REM N=2 =>PE  2303:B*(2,3)="+67  3780:PRINT "RIEN
18:IF M>N:WAIT 0:    85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    R=2:GOTO 110    1999:PRINT "POUR  2304:Z=RND (3)-2:   3650:WAIT 0:
PRINT "VOUS ET      85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      COMMENCER:"      H1=H1+2:IF H     3655:CURSOR 106:
ES ";Z#;FOR I=25    85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      2000:WAIT 0:PRINT  2305:Z=RND (3)-2:   3655:CURSOR 106:
TO 25:BEEP 1,1,5   85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      "ENFONCEZ";:    H2=H2+2:IF H     3655:CURSOR 106:
;5:BEEP 1,2,0      85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      GPRINT "102      3655:CURSOR 106:
0-1,5:NEXT I:      85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      07F2010";:      GPRINT A*(2)     3655:CURSOR 106:
GOTO 3785           85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      PRINT "PEND     3655:CURSOR 106:
19:POKE (U+17),M:   85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      ANT LE BIP"     3655:CURSOR 106:
WAIT 0:PRINT "      85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      2001:BEEP 1:A#     3655:CURSOR 106:
JOUEUR ";JO;:      85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      INKEY# :IF A#    3655:CURSOR 106:
WAIT :PRINT "      85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      0:"OR ASC (     3655:CURSOR 106:
VOUS ETES TROP     85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      A#<)>10GOTO     3655:CURSOR 106:
"                85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      2001          3655:CURSOR 106:
20:PRINT "NUL.LA    85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      2002:REM ON COMME  2306:IF H2>(H1-3)  3655:CURSOR 106:
PRINCESSE MERI     85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      NCE              LET H2=H1-3     3655:CURSOR 106:
TE":WAIT 0:         85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      2010:"GROTTE"WAIT  2308:NEXT I:      3655:CURSOR 106:
PRINT "BEAUCOU     85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      0:CLEAR:        RETURN          3655:CURSOR 106:
P MIEUX...":       85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      GOSUB "S02"     3655:CURSOR 106:
BEEP 7,255,100     85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      2020:REM DESSIN E  3655:CURSOR 106:
21:PRINT "VOILA U   85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      NCOCHER         3655:CURSOR 106:
OTRE NOUVELLE"    85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      2030:GPRINT 145:  3655:CURSOR 106:
;BEEP 7,255,100   85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      GPRINT "4040     3655:CURSOR 106:
0:PRINT "MAISO     85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      40407E0000000    3655:CURSOR 106:
N :":WAIT :        85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      00141C":        0:0:0:0:0:0:0    3655:CURSOR 106:
GPRINT "406072     85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      0:GPRINT 0;0;0   3655:CURSOR 106:
7F726040"         85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      ;0;0;0;0:0:0    3655:CURSOR 106:
22:REM PGM PASSAG   85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      2040:REM C EST P  3655:CURSOR 106:
E JOUEUR SUIVA    85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      ART1            3655:CURSOR 106:
NT                85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      2049:BEEP 1:A#     3655:CURSOR 106:
23:U=STATUS 2-30:   85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      INKEY# :IF A#    3655:CURSOR 106:
N=PEEK (U+16):     85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      0:"OR ASC (     3655:CURSOR 106:
JO=PEEK (U+18):   85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      A#<)>10GOTO     3655:CURSOR 106:
JO=JO+1           85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      2049          3655:CURSOR 106:
24:IF (JO>N)AND (   85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      2050:FOR P=2TO 15  3655:CURSOR 106:
PEEK (U+19)=5)     85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      4:CURSOR P-     3655:CURSOR 106:
GOTO "VAINQUEUR   85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      2          3655:CURSOR 106:
R"                85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      2060:A#="INKEY#   3655:CURSOR 106:
25:IF JO>NLET JO=   85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      :IF A#="GOTO     3655:CURSOR 106:
1                  85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      2085          3655:CURSOR 106:
26:POKE (U+18),JO  85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      0A=POINT P      3655:CURSOR 106:
:ET=PEEK (U+(J     85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      2090:GPRINT SA;G  3655:CURSOR 106:
0-1)*2):IF ET>    85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      0R RA;GAOR G    3655:CURSOR 106:
36GOTO 23         85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      A:WAIT 0:       3655:CURSOR 106:
30:WAIT 0:PRINT "   85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      2095:REM PERDU?  3655:CURSOR 106:
JOUEUR ";JO;:     85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      2100:IF (QA+GA)<  3655:CURSOR 106:
ETAPE ";WAIT :    85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      )>0:GOTO 2200  3655:CURSOR 106:
PRINT ET:ON E      85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      (QAOR GA)      3655:CURSOR 106:
TGOTO 105,1001    85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      GOTO 2200       3655:CURSOR 106:
,1400            85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      2105:REM HA(LUTEU  3655:CURSOR 106:
32:REM PASSAGE RE   85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      R)>3=>PERDU    3655:CURSOR 106:
USSI              85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      )>3=>PERDU     3655:CURSOR 106:
34:U=STATUS 2-30:  85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      2110:BEEP 1,0,1  3655:CURSOR 106:
JO=PEEK (U+18):   85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      2115:CURSOR 5    3655:CURSOR 106:
POKE U,(PEEK (E   85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      2120:U=STATUS 2-  3655:CURSOR 106:
+1):GOTO 23       85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      3:JO=PEEK (U    3655:CURSOR 106:
36:"VAINQUEUR"    85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      +18):POKE (U    3655:CURSOR 106:
CLEAR :DIM A(6)   85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      +JO-1)*2),5    3655:CURSOR 106:
):U=STATUS 2-3    85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      +POKE U+19,5   3655:CURSOR 106:
0                85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      :GOTO 22        3655:CURSOR 106:
38:FOR I=1TO 8:A(   85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      2200:FOR I=0TO 30  3655:CURSOR 106:
1)=PEEK (U+2*(I   85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      :BEEP 1,1,5#   3655:CURSOR 106:
-1)):IF A(1)=     85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      1:NEXT I:       3655:CURSOR 106:
SLET K=K+1        85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      3601:FOR I=1TO 50  3655:CURSOR 106:
40:NEXT I:A#="UA   85:CLS :INPUT "NO  0:RND 10:(D)=T    5=>RND 10:      3605:WAIT 0:CLS  3655:CURSOR 106:

```

Suite de la page 2

MAC PAN



```

20120 PRINTTAB(29)"MOUNE AUTRE".TAB(29)"PARTIE D/N"
20125 POKE53291,7
20130 GETA# :IFA#="0"THENPOKE2044,13:POKE53291,C(J):GOTO570
20140 IFA#="N"THENPRINT"J":POKE53269,0:END
20150 SYS22000:GOTO20130
25000 REM FIN DE TABLEAU
25010 POKE53269,1
25015 IFDA.6THENDA=DA-.1
25020 FORX=0TO2000:NEXT
25025 POKE53269,1
25030 PRINT"J":POKE53277,3:POKE53271,3
25035 IFSC>20000ANDBV=0THENV=V+1:BV=1
25040 POKE53248,0:POKE53249,150
25050 POKE53250,0:POKE53251,150:POKE53288,14
25060 POKE53269,2:FORX=0TO255:POKE53250,X:NEXT
25070 POKE53269,3:FORX=0TO255:STEP2:POKE2040,245:POKE53248,X:POKE2040,249:NEXT
25080 POKE53269,1:FORX=0TO500:NEXT
25090 FORZ=255TO0:STEP-2:POKE2040,245:POKE53248,X:POKE2040,248:NEXT
25100 POKE53277,0:POKE53271,0:POKE53269,0:POKE53288,C(1)
25110 HC=HC+1:IFHC=10THENHC=10
25120 POKE2046,250+INT((HC-1)/2):POKE2047,250+INT((HC-2)/2)
25130 POKE2045,250+INT((HC-1)/2)
25140 IFNC=2THENPF=400:POKE53293,2:POKE53292,2:POKE53294,2
25150 IFNC=3THENPF=800:POKE53293,1:POKE53292,1
25160 IFNC=4THENPF=400:POKE53294,2
25170 IFNC=5THENPF=800:POKE53293,7:POKE53292,7
25180 IFNC=6THENPF=400:POKE53294,7
25190 IFNC=9THENPF=800:POKE53293,1:POKE53292,1
25200 IFNC=10THENPF=400:POKE53294,1
25210 IFF<4THENPF=1:GOTO580
25220 DA=DA-.1:GOTO580

```

SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS:

```

10 FOR I=1 TO 10
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 87,73,78,67,72,
69,83,84,69,82

```

THE GAMBLER

FX 702 P

En raison de la longueur du listing, ce programme passera en plusieurs fois.

En cette année 2230, vous êtes en période de vacances et pour vous détendre, vous décidez de passer votre congé dans une ville très très particulière (où se mélangent les plaisirs de l'aventure du jeu et de l'érotisme).
 Votre but est de séduire 3 femmes, par n'importe quel moyen avant la fin de vos vacances.
 Pour cela, vous disposerez d'un certain capital au départ, et tout au long du jeu, vous serez amené à jouer pour gagner davantage d'argent (celui-ci pouvant être très utile dans votre entreprise).
 Mais attention, de multiples dangers vous guetteront. Si vous êtes ruiné vous serez renvoyé au purgatoire et vous aurez une chance sur trois de revenir dans le jeu.

Thomas LEPRETTE

Les coordonnées que vous rentrez (taille, poids) sont importantes. Il faut aussi signaler qu'il y a 2 numéros au début du jeu qui vous seront donnés et qu'il faudra retenir.
 Suivant les directions que vous choisirez, vous irez soit vers une salle de jeux, soit vers une femme, soit vers un danger.
 Utilisation du programme:
 -Mettez en place la cassette puis faites en mode 1 CLR ALL.
 -Chargez le programme en LOAD ALL.
 -Vous pouvez jouer ensuite en faisant RUN ou F1 PO.
 Les 15 séquences du programme se chargeront ensuite automatiquement les unes après les autres au cours du jeu, si vous possédez une télécommande (fiche grise de l'interface cassette).
 -N'oubliez pas de retenir les 2 numéros qui seront affichés au départ. Ils seront redemandés au cours du jeu et cela évitera des amendes.
 Fiche technique des différentes séquences:
 Quand vous chargerez au départ, LOAD ALL, # 0, # 2, # 6 seront alors occupés: # 0: présentation, # 2: purgatoire, # 6: coefficients. Puis les 14 autres parties se chargent automatiquement (LOAD # 0)

seul # 2 et # 6 restent tout au long du jeu.
 Les 14 autres séquences sont:

Nom du fichier	Nombre de pas
ENTREE	1267
CAVE	1281
RUE	1271
CASINO	1270
TRIPOT	1275
CRAPS	1270
DISCU	1256
ROULETTE	1281
HOTEL	1281
HIPPO.	1281
CLUB	1265
CENTRE	1279
CHAMBRE	1276
CHECK UP	1257



Le temps moyen de chargement de ces séquences étant de 2'24".
 Règles:
 Tout au long du programme vous serez amené à jouer à des jeux de casino pour gagner de l'argent. Donc, si vous ne connaissez pas les règles des différents jeux, les voici:
La Boule: La Boule est une roulette composée de numéros de 1 à 9.
 Rentrez votre mise (suivie de EXE).
 Rentrez votre chance: PLEIN, PASSE, MANQUE, PAIR, IMPAIR (suivi de EXE).
PLEIN: mise sur 1 on gagne 8 fois la mise.
PASSE: mise au dessus de 5, on gagne 2 fois la mise.
MANQUE: mise au dessous de 5, on gagne 2 fois la mise.
PAIR: chiffres pairs, on gagne 2 fois la mise.
IMPAIR: chiffres impairs, on gagne 2 fois la mise.
Le Baccara: jeu de cartes, dont le but est d'arriver le plus près de 9 sans le dépasser, sinon vous perdez. Si vous gagnez, vous aurez votre mise multipliée par 2.
Le Craps: Le Craps est un jeu de dés où vous pariez sur les chiffres de 2 à 12 (chiffres de 2 à 12). Les chances sont:

WIN: 7 ou 11 → gagné.
 2,3,12 → perdu
 les autres chiffres → ni gagné ni perdu.
FIELD: 2,3,4,9,10,11,12 → gagné (2 fois la mise)
 les autres numéros → perdu.
BIG 6: 6 → gagné
 7 → perdu
 autres → coups nul
BIG 8: gagne avec le 8 (2 fois la mise).
 perdu avec le 7
 autres: coup nul
UNDER 7: gagne 2 fois la mise au dessous de 7
OVER 7: gagne 2 fois la mise au dessus de 7
Jeu / 7: (jeu sur 7)
 gagné avec le 7 → 4 fois sa mise de départ.
 autres numéros → perdu
Jeu / 11: gagne avec le 11 → 15 fois la mise
 autres numéros → perdu
A. CRAPS: 2,3,12 gagné → 7 fois la mise
 autres numéros → perdu
CRAPS 2: gagne sur le 2 → 30 fois la mise
 autres numéros → perdu
CRAPS 3: gagne sur le 3 → 15 fois la mise
 autres numéros → perdu
CRAPS 12: gagne sur le 12 → 30 fois la mise
 autres numéros → perdu
HOHN: 2,3,11,12 → gagne 4 fois la mise
 autres numéros → perdu
Roulette: roue composée de 36 numéros. Les chances sont:
PLEIN: miser sur 1 numéro → gagne 35 fois la mise
CHEVAL: miser sur 2 numéros → gagne 17 fois la mise
NOIR: 2 fois la mise, si vous gagnez.
ROUGE: 2 fois la mise, si vous gagnez.
PAIR: 2 fois la mise, si vous gagnez.
PASSE, MANQUE, IMPAIR: comme pour le jeu de la Boule, si vous gagnez, vous aurez 2 fois la mise jouée.
Black Jack: il s'agit d'atteindre le chiffre 21 sans le dépasser. Le Banquier joue contre vous. Si vous gagnez, vous empocherez 2 fois votre mise.

```

LIST #0
1 VAC :6SB 27
2 PRT "***** AN 2
230 *****", "EN
CETTE ANNEE 223
0"
3 PRT "VOUS ETES
EN PERIODE"
4 PRT "DE VACANCE
S ET POUR", "VOU
S DETENDRE, VOUS
"
5 PRT "DECIDEZ DE
PASSER", "VOTRE
CONGE DANS UNE
"
6 PRT "VILLE TRES
TRES...", "..."
PARTICULIERE !
!"
7 PRT "VOUS PARTE
Z POUR UNE", "VI
LLE VOUEE AUX..
"
8 PRT "PLAISIRS D
ES JEUX ET", "DE
L,EROTISME !!!
!"
9 PRT "VOUS ETES
LE HEROS", "DE C
ETTE AVENTURE E
T"
10 PRT "VOTRE BUT
EST DE...", "SED
UIRE 3 FILLES P
AR"
11 PRT "N,IMPORTE
QUEL MOYEN", "AV
ANT LA FIN DE V
OS"
12 PRT "VACANCES..
...", "VOUS POURR
EZ SOUVENT"
13 PRT "JOUER AU C
ASINO ET", "DE M
ULTIPLES DANGER
S"
14 PRT "VOUS GUETT
ERONT !!!"
15 PRT "SI VOUS ET
ES RUINE", "VOUS
SEREZ ENVOYE"
16 PRT "AU PURGATO
IRE ET", "VOUS A
UREZ UNE ..."
17 PRT "CHANCE SUR
TROIS DE", "REV
ENIR DANS LE JE
U"
18 PRT "...BONNE C
HANCE !!!", "***
PLAY - BOY ! *
**"
19 PRT "**** ATTEN
TION! ****", "NO
TEZ CES NUMEROS
..."
20 H=INT (RAN#1E4
:N=INT (RAN#1E
    
```

```

15 G=1:IF I$="2":G
=2
16 IF I$="3":G=3
17 RET
LIST #6
1 Q=(LN ABS ((T-
P)/10)/R+(Z/1E4
)+RAN#))):2:RET
ENTREE
LIST #0
1 WAIT 30:=$:"DIRE
CTION:":INP "N
UMERO D,ORDRE "
,B:IF B=N THEN
3
2 PRT "FAUX! : AM
ENDE 300$!":Z=Z
-300:6SB 36
3 PRT "ENFIN! LA
VILLE !!!"
4 PRT "VOUS ALLEZ
A L,HOTEL", "RE
SERVER UNE CHAM
BRE"
5 PRT "PUIS VOUS
SORTEZ..."
6 PRT "VOUS ETES
DANS UN", "BAR M
INABLE ET"
7 PRT "UN BARMAN
CAUSE..", "$:"O/N
?"
8 IF KEY="O" THEN
11
9 IF KEY="N" THEN
8
10 PRT "VOUS ALLEZ
VERS UNE", "SOR
TE DE REMISE...
":LOAD
11 PRT "VOUS RENTR
EZ DANS", "UNE P
IECE REMPLIE DE
"
12 PRT "MACHINES A
SOUS !!!"
13 PRT "JOUER-VOUS
: O/N ?"
14 IF KEY="N" THEN
22
15 IF KEY="O" THEN
14
16 PRT "BONNE CHAN
CE !!!":INP "VO
TRE MISE ",M:IF
Z=M<0 THEN 16
17 R=RAN#:IF R<.3:
PRT "BRAVO! MIS
E DOUBLEE!":Z=Z
+M*2
18 IF R<.3:IF R<.6
5:PRT "DOMMAGE
!! PERDU !!":Z=
Z-M:6SB 36
19 IF R<.65:IF R<.
75:PRT "BRAVO!
MISE TRIPLEE!":
Z=Z+M*3
20 IF R<.75:PRT "V
OUS NE GAGNEZ R
IEN!"
21 PRT "VOUS AVEZ"
:Z:Z$:"GOTO 13
22 PRT "VOUS PASSE
Z DANS UNE", "AU
TRE PIECE QUI S
E"
23 PRT "TERMINE PA
R 2 PORTES", "UN
E EST DE COULEU
R"
24 PRT "JAUNE ET L
AUTRE..", "DE C
OULEUR SANG !!!
"
25 PRT " PORTE :
S/J ?"
26 IF KEY="S":PRT
"VOUS ETES DEVA
NT", "UNE GRANDE
CAVE..", "LOAD
SERVER UNE CHAM
BRE"
27 IF KEY="J" THEN
26
28 PRT "UNE RUE SE
PRESENTE", "DEV
ANT VOUS..."
29 PRT "UN HOMME V
OUS ABORDE", "ET
VOUS DIT...", "S
UIVEZ-MOI!"
30 PRT "LE SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
31 IF KEY="O":PRT
"IL VOUS EMMENE
DANS", "UNE PIE
CE SOMBRE..":LO
AD
32 IF KEY="N" THEN
31
33 IF RAN#.3 THEN
35
34 PRT "UN TYPE VO
US VOLE", "VOTRE
PORTEFEUILLE!!
":Z=0:6SB 36
35 PRT "VOUS VOUS
DIRIGEZ", "VERS
UNE PETITE CAVE
":LOAD
36 IF Z<0:PRT "VOU
S ETES RUINE !!
!":6SB #2
37 RET
CAVE
LIST #0
1 WAIT 30:INP "NU
MERO D,ENTREE "
,B:IF B=N THEN
3
2 PRT "FAUX: 500$
D,AMENDE":Z=Z-
500:IF Z<0:6SB
#2
3 PRT "VOUS TATEZ
2 BOUTONS", "VO
US APPUYEZ SUR.
..."
4 PRT "LE (P)ETIT
/LE (G)ROS"
5 IF KEY="G" THEN.
9
6 IF KEY="P" THEN
5
7 IF RAN#.3:PRT
"...ELECTROCUTI
ON !!!":6SB #2
8 GOTO 10
9 6SB #6:IF Q<.6:
PRT "...COUP D
E JUS !!!":P=P
+3
10 PRT "LA LUMIERE
REVIENT..", "ET
VOUS VOYEZ..."
11 PRT "... UN CA
DAYRE !!!"
12 PRT "(F)UITE /
(A)TTENTE"
13 IF KEY="A" THEN
19
14 IF KEY="F" THEN
13
15 IF RAN#.7 THEN
31
16 B=INT (RAN#*9+1
)*100:PRT "VOUS
TROUVEZ UNE..."
17 PRT "LIASSE DE"
:B:Z=Z+
B
18 PRT "VOUS SORT
E DE LA", "PAR U
N LONG TUNNEL..
":LOAD
19 PRT "10 MINUTES
PLUS TARD", "2
HOMMES SURVIENN
ENT"
20 PRT "VOUS VOUS.
...", "(C)ACHEZ /
(M)ONTREZ"
21 IF KEY="M" THEN
24
22 IF KEY="C" THEN
21
23 IF RAN#.5:PRT
"ILS PARTENT AV
EC LE", "CADAYRE
...":GOTO 15
24 IF RAN#.4 THEN
26
25 PRT "ILS VOUS O
NT VU !!!", "ET V
OUS EMBARQUENT
!":GOTO 29
26 PRT "ILS VOUS O
NT TROUVE!":6SB
#6:IF Q>.6 THE
N 28
27 PRT "ILS VOUS L
AISSENT...":GOT
O 31
    
```

```

28 PRT "ILS VOUS F
LINGUENT !":6SB
#2:GOTO 31
29 B=INT (Z/2:PRT
"ILS VOUS ASSOM
ENT ET", "2 HEUR
ES PLUS TARD"
30 PRT "VOUS REYEN
EZ A VOUS", "AVE
C":B:Z$ DE MOIN
S":Z=Z-B
31 PRT "$:E/O ?"
32 IF KEY="O":PRT
"VOUS ALLEZ VER
S UNE", "FORTE L
UMIERE..":LOAD
33 IF KEY="E" THEN
32
34 PRT "VOUS ETES
DANS LA", "RUE E
T UN TAXI EST",
"A L ARRET..."
35 PRT "LE PRENEZ-
VOUS:O/N ?"
36 IF KEY="O":PRT
"IL VOUS EMMENE
AU", "CASINO
!!!":LOAD
37 IF KEY="N" THEN
36
38 6SB #6:IF Q>.5
THEN 41
39 PRT "UNE VOITUR
E VOUS...", "FON
CE DESSUS ET VO
US", "ECRASE !!!
"
40 6SB #2
41 PRT "VOUS ALLEZ
VERS LE", "CASI
NO...":LOAD
RRIVENT", "DEVAN
T VOUS...", "$:
S/E ?"
34 IF KEY="S" THEN
7
35 IF KEY="E" THEN
34
36 PRT "LES 3 HOMM
ES VOUS", "RATTR
APENT ET VOUS"
37 PRT "POIGNARDEN
T !!!":6SB #2:
GOTO 43
38 PRT "UNE LIASSE
DE 500$!!", "LA
PRENEZ-VOUS:O/
N ?"
39 IF KEY="N" THEN
43
40 IF KEY="O" THEN
39
41 IF RAN#.5:Z=Z+
500:GOTO 7
42 PRT "UN ENFANT
LA PREND", "AVAN
T VOUS !!!"
43 PRT "VOUS RENTR
EZ DANS", "LE CA
SINO...":LOAD
44 IF Z<0:PRT "VOU
S ETES RUINE !!
!":6SB #2
45 RET
"
8 PRT "ALLEZ-VOUS
VOIR:O/N?"
9 IF KEY="N" THEN
43
10 IF KEY="O" THEN
9
11 PRT "UNE SUPERB
E BLONDE", "RATTE
ND QUELQU,UN..."
12 PRT "LA DRAGUEZ
-VOUS:O/N?"
13 IF KEY="N" THEN
43
14 IF KEY="O" THEN
13
15 6SB #6:IF Q>.4
THEN 28
16 PRT "ELLE PART
EN COURANT", "VE
RS UN GEANT !!!
"
17 PRT "INSISTEZ-V
OUS: O/N ?"
18 IF KEY="N" THEN
43
19 IF KEY="O" THEN
18
20 IF RAN#.8 THEN
22
21 PRT "IL VOUS AS
SOME ET...", "VO
US VOLE TOUT !!
":6SB #2:GOTO 4
3
22 PRT "VOUS TERRA
SSEZ", "L,HOMME
ET LA FILLE"
23 PRT "SE JETTE D
ANS VOS", "BRAS
!!! ELLE VOUS"
24 PRT "EMMENE CHE
Z ELLE...", "APR
ES AVOIR PASSE"
25 PRT "4 HEURES D
E BONHEUR", "INT
ENSE, VOUS SORT
E":Y=1
26 PRT "DE CHEZ EL
LE AVEC...", "8:I
NT (RAN#1E3)+1
E3
27 PRT B:$ DE MO
INS !!!":Z=Z-B:G
SB 44:GOTO 43
28 PRT "ELLE VOUS
DIT :", "OK BEAU
GOSSE...", "...
VIENS !!!"
29 PRT "LA SUIVEZ-
VOUS:O/N ?"
30 IF KEY="O":PRT
"ELLE VOUS...":
GOTO 24
31 IF KEY="N" THEN
30
32 GOTO 43
33 PRT "3 HOMMES A
    
```



RUE

```

LIST #0
1 WAIT 30:INP "L,
HEURE S.V.P ",B
3 PRT "LE CASINO
SE DRESSE", "A 8
00 M DE VOUS..."
4 PRT "VOUS COMME
NCEZ A", "MARCHE
R VERS LUI", "QU
AND...":R=RAN#
5 IF R<.3 THEN 33
6 IF R<.3:IF R<.6
THEN 38
7 PRT "VOUS REMAR
QUEZ UNE", "JAMB
E AGGUICHANTE..
"
    
```



EDITEUR GENERAL



APPLE

A n'utiliser qu'en cas d'utilité...programme utilitaire, autrement dit à n'utiliser que si l'on s'en sert.

DAN STEEREY

Mode d'utilisation (très utile).

Si vous possédez l'assembleur BIG MAC, vous pouvez taper le listing 1 Bis, sinon, tapez le listing 1 de la façon suivante: CALL - 151 < RETURN > 8E00: A9 01 85 1F A5 73 8D 2B < RETURN > 8E08: 95 A5 74 8D 2C 95 etc ...

Après vous être délié les doigts, tapez CTRL-C < RETURN > puis BSAVE ED, A\$ 8E00, L\$ 797.

Pour lancer le programme, tapez BRUN ED: vous pouvez alors découvrir les nombreuses possibilités de ce programme.

Tapez / et oh! que voyez vous apparaître? LIST! Oui, vous avez bien vu, en 1 tour de doigt, la commande LIST s'est affichée. J'entends d'ici votre cœur battre le tambour à l'idée que d'autres commandes suivent.

Tapez *. Je ris d'avance. Essayez shift-1, j'en pleure. Tapez **, je suis par terre.

Remettez-vous de vos émotions, nous allons devenir techniques. Division de la mémoire: attachez vos ceintures, figurez-vous que deux programmes Basic peuvent coexister dans la mémoire. Tapez) et vous vous trouvez dans la première mémoire, tapez (et vous voici dans la deuxième. Etonnant, non? Mais attention, si vous vous trouvez dans la deuxième mémoire et que vous tapez), vous perdez votre programme. L'inverse n'est pas vrai. Conversion de base. Ap-

puyez sur # et tapez 255, l'équivalent en hexadécimal est affiché devant vos yeux ébahis. Tapez \$ et un chiffre hexa, vous imaginez ce qui peut se passer. Contrôle d'affichage: listez un programme et tapez sur la touche ESC, vous sortez alors du listing. Tapez une autre touche et le listing s'affiche pas-à-pas. < RETURN > vous permet de sortir de ce mode. Le contrôle de l'affichage s'effectue aussi pendant l'exécution d'un programme. Catalogue sur deux colonnes: Tapez shift (pas les éditions)-2, et répondez oui à la question si vous possédez un DOS normal (non modifié), enfoncez-vous dans votre fauteuil et admirez. Visualisation de la mémoire: Tapez CTRL-V, le programme vous demande le numéro de la page que vous désirez visualiser. Vous pouvez alors passer en mode ASCII (Affichage sublime de caractères indescriptibles et idiots) en tapant A et revenir en hexa en tapant H. D désassemble la mémoire à partir de l'adresse précisée, les flèches gauche-droite changent de page, F passe en mode Fou ou repasse en mode normal et ESC retourne au Basic. Respirez fort, ce n'est pas fini.

En basic, CTRL-L suivi d'un numéro de ligne vous donne l'adresse en hexa de la position en mémoire de cette ligne. Un changement de numéro de ligne en 65535 impossible en mode direct est désormais heu...FAISABLE! Edition des REM: Essayez donc de taper 10 REM#PROGRAMME#IMBECILE (§= crochet gauche pour clavier américain) puis tapez en mode direct et LIST. Ach surpris! Quand vous en avez fini avec ce délire, tapez CTRL-Q suivi de O, et si vous n'avez pas été assez sévère, tapez RESET et c'est reparti. Ne tapez surtout pas CTRL-F, la suite est pour la semaine prochaine.

Résumé des commandes en tapant sur + ou :

Commande	Description
LIST	ENTREE MONITEUR
shift-1	CATALOG
5	RUN
(Mémoire 1
)	Mémoire 2
\$	Conversion hexa/dec
#	Conversion deci/hexa
Contrôle affichage:	
ESC	Sort du listing
RETURN	Sort de ce mode
Autre	Pas à pas
Shift-2	Dos sur 2 colonnes
CTRL-V	Visualisation de la mémoire
A	Passé en mode ASCII
H	Passé en mode hexa
D	Désassemble la mémoire
Flèches	Passé d'une page à l'autre
ESC	Retour Basic
CTRL-L	Adresse d'une ligne en mémoire
REM+	Formatage des REMS
CTRL-Q	Fin
RESET	Et c'est reparti.

LISTING 1bis

```

1 LST OFF
2
3
4 ****
5 *
6 *
7 *
8 *
9 **** D I T E U R
10
11 * (C) 1984 DAN STEEREY
12
13 *
14 *
15
16 MARGEDR = $0021
17 TXTPTR = $0088
18 LINNUM = $0050
19 BASIC = $0300
20 LOCK = $4515
21 FNDLIN = $D61A
22 LINPRT = $E024
23 PRNTAX = $F941
24 PRBLNK = $F948
25 BELL2 = $FBE4
26 TABV = $FB58
27 APPLE11 = $FB60
28 SETPWR = $FB6F
29 BASCALC = $FBC1
30 BS = $FC10
31 VP = $FC1A
32 HOME = $FC58
33 WAIT = $FCA8
34 KEYIN = $FD1B
35 PRBYTE = $FDDA
36 COUT = $FDED
37 OUT1 = $FDF0
38 CRDD = $FD8E
39 SON = $FF3A
40 GETADR = $E752
41 FRMEUL = $DD67
42 INLINI = $D52E
43 ISLETC = $E07D
44 STORADV = $FBF0
45 TEXT1 = $FB3C
46 VTAB = $FC22
47 CLREOL = $FC9C
48 PRERR = $FF2D
49 SETINV = $FE80
50 SETNORM = $FE84
51 GETNUM = $FF8A
52 SETCOL = $FB64
53 VLINE = $FB28
54 HLINE = $FB19
55
56
57 COMMAND = $0006
58 MEMNUM = $001F
59 PAGE = $0008
60 PAGEH = $0009
61 MARGE = $001D
62 MODE = $001E ;ASCII/HEX
63 FILTRE = $004A
64 SAUVY = $004B
65 SAUVX = $004D
66
67 ESCAPE = $009B
68 RETURN = $008D
69
70
71 ORG $8E00
72
73 * INITIALISATION
74
75 INIT LDA #1
76 STA MEMNUM
77 INIT1 LDA #73
78 STA SAU/EHI
79 LDA #74
80 STA SAU/EHI+1
81 LDA #INIT
82 STA #HIMEM
83 LDA #INIT
84 STA #74
85 INIT2 LDA #DEPART
86 STA #38
87 LDA #DEPART
88 STA #39
89 LDA #CONTROLE
90 STA #36
91 LDA #CONTROLE
92 STA #37
93 LDA #RESET
94 LDY #/RESET
95 JSR RESU/ECT
96 JSR #3EA
97 JSR APPLE11
98 JSR CRDD
99 LDA #12
100 STA #24
101 JSR PRINT
102 ASC "EDITEUR GENERAL"
103 BRK
104 LDA #0
105 STA #48
106 JMP #3D0
107
108 *****
109 * ROUTINE DE SELECTION
110 *****
111
112 * INTERVALLE DE CODE
113
114 DEPART JSR KEYIN
115 CMP #9E

```

```

232 ASC "MEM # "
233 HEX #0
234 LDA MEMNUM
235 LDA #0
236 JSR LINPRT
237 JMP BIP
238
239 * RESTAURATION DE LA MEM D'ORIG.
240
241 RESTR LDA MEMNUM
242 CMP #1
243 BEQ PRNUMEM
244 LDA #103
245 STA #175
246 LDA #104
247 STA #176
248 LDY #3
249 RESTAUR2 LDA SVPTR,Y
250 STA #103,Y
251 DEY
252 BPL RESTAUR2
253 DEC MEMNUM
254 JMP PRNUMEM
255 SVPTR HEX #00000000
256
257 *****
258 * 3 * CONVERSION DE BASES
259 *****
260
261 DEC1HEX JSR BS
262 JSR INPDEC
263 JSR #FC1A
264 LDA #15
265 STA #24
266 LDA #E"
267 JSR COUT
268 LDX LINNUM
269 LDA LINNUM+1
270 JSR PRNTAX
271 JMP RTS
272
273 HEXADEC JSR BS
274 JSR INHEX
275 LDA #15
276 STA #24
277 JSR UP
278 LDX #3E
279 LDA #3F
280 JSR LINPRT
281 JMP RTS
282
283 *****
284 * 4 * CONTROLE D'AFFICHAGE
285 *****
286
287 CONTROLE JSR OUT1
288 CMP #RETURN ;FIN DE
289 BNE RTSL ;LIGNE?
290 LDA #C000
291 DMP #ESCAPE
292 BEQ CTRL4
293 CMP #80
294 BMI RTSL
295 BIT #C010 ;TESTE
296 CTRL2 LDA #C000 ;-16384
297 CMP #RETURN
298 BEQ CTRL3
299 CMP #ESCAPE
300 BEQ CTRL4
301 CMP #80
302 BMI CTRL2
303 RTSL
304 CTRL3 BIT #C010
305 RTS
306 CTRL4 BIT #C010
307 JMP BASIC
308
309 *****
310 * 5 * CATALOG SUR 2 COLONNES
311 *****
312
313 CATALOG2 JSR PRINT
314 HEX #D
315 ASC "DOS NORMAL (O/N)?"
316 BRK
317 JSR CLAVIER
318 CMP #N"
319 BEQ FINCAT
320 LDA #C
321 STA #AE17
322 LDA #EA
323 STA #AE23
324 STA #AE24
325 LDA #E"
326 STA LOCK
327 LDA #EA
328 STA #44505
329 STA #44506
330 STA #44506
331 JSR #A54E
332 LDA #74
333 LDA #44506
334 LDA #48
335 STA #44505
336 LDA #E1D ;SAUVEG.
337 STA #AE17 ;POINTEURS
338 STA #E20 ;DU
339 STA #AE22 ;PROGRAMME
340 STA #AE23
341 LDA #AE
342 STA #AE24
343 STA #AE24
344 LDY #E"
345 STA LOCK
346 FINCAT JMP BASIC
347

```

```

348 *****
349 * 6 * CARTE DE LA MEMOIRE
350 *****
351
352 * ADRESSE & CONTENU DES POINTEURS
353
354 ADR HEX #867B0AFF6A69
355 HEX #7473
356 CTN HEX #FFFFFFFFFFFFFF
357 HEX #FFFFFFFFFFFFFF
358 MEMADR JSR HOME
359 JSR PRINT
360 ASC " OCCUPATION MEMOIRE"
361 HEX #08D00
362 JSR CADRE
363 LDA #4
364 STA #20
365 JSR CRDD
366 JSR ECRPROG
367 JSR PRINT
368 ASC "APPLESOFT"
369 HEX #08D00
370 LDY #E00
371 E1 LDA ADR,Y
372 STA #E2+1
373 E2 LDA #00
374 STA CTN,Y
375 INY
376 CPY #E0A
377 BNE #1
378 E3 LDA #AA73
379 STA CTN,Y
380 LDA #AA72
381 STA CTN+11
382 LDA #AA61
383 STA CTN+12
384 LDA #AA60
385 STA CTN+13
386
387 DEC CTN+3
388 DEC CTN+3
389 LDA CTN+3
390 CMP #E
391 BEQ #E4-3
392 CMP #E
393 BNE #E4
394 DEC CTN+2
395 E4 SEC
396 SBC CTN+1
397 STA CTN+5
398 LDA CTN+2
399 SBC CTN
400 STA CTN+4
401 LDY #E00
402 STY #7
403 STY #6
404 E5 LDY #7
405 JSR PRINT2
406 E9 INY
407 STY #7
408 LDY #6
409 LDA CTN,Y
410 PHA
411 JSR PRBYTE
412 INY
413 LDA CTN,Y
414 PHA
415 JSR PRBYTE
416 INY
417 STY #6
418 JSR PRBLNK *3 ESP.
419 PLA
420 TAX
421 PLA
422 JSR LINPRT
423 JSR CRDD
424 LDA #6
425 CMP #E0A
426 BEQ #E6
427 CMP #E0E
428 BNE #E5
429 JSR TEXT1
430 LDA #E7
431 JSR TABV
432 JMP RTS
433 E6 JSR CRDD
434 JSR ECRPROG
435 JSR PRINT
436 ASC "BINAIRE"
437 HEX #08D00
438 JMP #E5
439
440 TEXTE ASC "DEB:"
441 ASC "FIN:LGR:LQM:"
442 ASC "HIM:DEB:LGR:"
443
444 PRINT2 LDA TEXTE,Y
445 JSR COUT
446 CMP #EA
447 BEQ FINPRT
448 INY
449 BNE PRINT2
450 FINPRT JSR PRBLNK
451 LDA #E"
452 JMP COUT
453
454 *****
455 * 7 * VISUALISATION DE LA MEMOIRE
456 *****
457
458 MEMTRSP LDA #00
459 STA FILTRE
460 LDA #A"
461 STA MODE
462 JSR TEXT1
463 JSR PRINT

```



580	JMP	TOUCHE	737	DESCONT	LDX	£100	804	PRGSCAN	LDY	£0	871		LDX	£0	938	BPL	INHBCL	
581			738	JMP	D		805	LDA	(£8),Y		872	STP	FLAG		939	JSR	£FFC7	
582	* AFFICHAGE	HEXA	739	TESTESC	CMP	£ESCAPE	806	TAX			873	SKPRAZ	LDX	£8A0	940	JSR	GETHUM	
583			740	BEG	RTSDES		807	INY			874	RTS			941	LDY	£3E	
584	MEMHEX	LDA	£5	741	CMP	£*D*	808	LDX	(£8),Y		875				942	LDX	£3F	
585	JSR	TABJ		742	BNE	DESCONT	809	STORADR	STA	£9	876				943	SEC		
586	LDA	£0		743	JMP	DESBCL	810	STX	£8		877	ECPPROG	JSR	PRINT	944	RTS		
587	STA	£24		744	RTSDES	JMP	MDEPART				878	ASC	* PROGRAMME *		945	INHNUL	CLC	
588	TAY			745							879	BRK			946	RTS		
589	MEMHEX2	LDA	(PAGE),Y	746	*****		813	LDX	(£8),Y		880				947			
590	STY	£35		747	* 9 *	LOCALISATION LIGNE EN MEM	814	BEG	FINTEST		881				948	* 12-E *	CLAVIER	
591	PHA			748	*****		815	CMP	£'S'		882	* 12-B *	CADRE D'ASTERISQUE		949			
592	LSR			749			816	BNE	EXPLIGN		883				950	CLAVIER	BIT	
593	LSR			750	FNDLGN	CLD	817	LDA	£100		884	CADRE	LDA	£10	951	BCL	BIT	
594	LSR			751	JSR	PRINT	818	STA	(£8),Y		885	CADRE1	JSR	SETCOL	952	BPL	BCL	
595	LSR			752	ASC	*LIGNE*	819	BNE	EXPLIGN		886		LDX	£02	953	LDX	£C000	
596	ORA	£180		753	HEX	00	820	FINTEST	LDA	£9	887		LDY	£00	954	BIT	£C010	
597	CMP	£8BA		754	JSR	INPDEC	821	BNE	PRGSCAN		888		LDX	£39	955	RTS		
598	BCC	MEMHEX5		755	JSR	FNDLIN	822	JMP	BIP		889		STX	£2C	956			
599	ADC	£806		756	BCC	NOTROUVE	823				890		JSR	HLINE	957	* 12-F *	SIGNAL SONORE	
600	MEMHEX5	LDY	£24	757	TROUVE	LDY	£0	824	*****		891		LDX	£32	958			
601	CPY	MARGEDR		758	JSR	PRINT2		825	* 11 *	AFFICHAGE COMMANDES	892		LDY	£00	959	BIP	JSR	
602	BCC	MEMHEX6		759	LDX	£9B		826	*****		893		JSR	HLINE	960	LDX	£80	
603	PHA			760	LDA	£9C		827			894		LDY	£00	961	JSR	UNIT	
604	INC	£25		761	JSR	AFFADR		828	AFFCOMM	LDY	£0	895	LDX	£02	962	BIP2	JSR	
605	JSR	UTAB		762	JSR	£DAFB		829	DEC	£24		896		LDX	£32	963	JSR	BELL2
606	FLA			763	LDY	£4		830	PRCBCL	LDA	TCCOM,Y	897	STX	£20	964	JSR	JMP	
607	LDY	£0		764	JSR	PRINT2		831	BEG	PRCFIN		898	JSR	ULINE	965			
608	STY	£24		765	LDY	£0		832	JSR	COUT		899	LDY	£39	966	*****		
609	MEMHEX6	STA	(£20),Y	766	LDA	(£9B),Y		833	INY		900		LDX	£02	967	* 13 *	ABANDON DU APPEL 24576	
610	INC	£24		767	TAX			834	BNE	PRCBCL		901	JSR	ULINE	968	*****		
611	PLA			768	INY			835	PRCFIN	JMP	RTS	902		RTS	969			
612	AND	£10F		769	LDA	(£9B),Y		836	TCCOM	ASC	*SHIFT 1-9 ET*	903			970	SAVEHI	HEX	
613	ORA	£8B0		770	DEX			837	ASC	* * 5 *		904			971			
614	CMP	£8BA		771	CPX	£8FF		838	HEX	8D		905	* 12-C *	ENTREE NBR DECI	972	EXIT	JSR	
615	BCC	MEMHEX7		772	BNE	AFFREF2		839	ASC	*CTRL-F,U,L,Q*		906			973	ASC	*QUITTER (O/N)?*	
616	ADC	£806		773	TAY			840	ASC	* ET . / *		907	INLIN2	=	£D52E	974	BRK	
617	MEMHEX7	LDY	£24	774	DEY			841	BRK			908			975	JSR	CLAVIER	
618	CPY	MARGEDR		775	TYA			842				909	INPDEC	LDX	£*E*	976	CMP	£*O*
619	BCC	MEMHEX8		776	AFFREF2	JSR	AFFADR	843	*****			910	JSR	INLIN2		977	BNE	RTS
620	PHA			777	JMP	BASIC		844	* 12 *	ROUTINES GENERALES		911	LDX	£0	978			
621	INC	£25		778	NOTROUVE	JSR	PRINT	845	*****			912	STA	TXTPTR	979	* RESTAURATION	VECTEUR RESET	
622	JSR	UTAB		779	ASC	*N'EXISTE PAS*		846				913	LDA	£02	980			
623	PLA			780	BRK			847	* 12-A *	PRINT CLASSIQUE		914	STA	TXTPTR+1	981	LDA	SAVEHI	
624	LDY	£1		781	JMP	RTS		848				915	JSR	FRMEVL	982	STA	£73	
625	STY	£24		782				849	PRINT	INC	FLAG	916	JSR	GETADR	983	LDA	SAVEHI+1	
626	MEMHEX8	STA	(£20),Y	783	* AFFICHAGE D'UNE ADRESSE			850	PRNBUF	PLA		917	LDA	LINNUM+1	984	STA	£74	
627	INC	£24		784				851	STA	£0		918	LDY	LINNUM	985	LDA	£191	
628	LDY	£35		785	AFFADR	STX	SAUVX	852	PLA			919	RTS		986	LDY	£157	
629	INY			786	PHA			853	STA	£1		920			987	RESVCT	STA	
630	BNE	MEMHEX2		787	JSR	PRNTAX		854	LDY	£00		921	* 12-D *	ENTREE NBR HEXA	988	STY	£011	
631				788	JSR	PRBLNK		855	EC2	INC	£0	922			989	JSR	SETPARC	
632	* TEST	COMMANDE		789	LDA	£*'		856	BNE	EC3		923	INHEX	LDA	£*'	990	RTS	LDX
633				790	JSR	£FDED		857	INC	£1		924	STA	£33	991	LDA	£RETURN	
634	TOUCHE	JSR	CLAVIER	791	PLA			858	EC3	LDA	(£0),Y	925	JSR	£F06A	992	RTS		
635	CMP	£*P*		792	LDX	SAUVX		859	BEG	EC4		926	TAX		993			
636	BNE	T1		793	JSR	LINPRT		860	JSR	COUT		927	BEG	INHNUL	994	FINDER	JSR	
637	JMP	MEMTRSP		794	LDA	£*'		861	ORA	£80		928	LDY	£4	995	ASC	*FINDER*	
638	T1	CMP	£*F*	795	JMP	£FDED		862	STA	£200,X		929	LDA	£*O*	996	HEX	8D	
639		BNE	T2	796				863	INX			930	STA	£1FF	997	ASC	*SMD:CTRL-A,S,L,N,U ET *	
640	INC	FILTRE		797	*****			864	BNE	EC2		931	INX		998	ASC	*, / < > ! *	
641	LDA	FILTRE		798	* 10 *	EDITION DES REM		865	EC4	LDA	£1	932	INHBCL	LDA	£1FF,X	999	HEX	8D00
642	AND	£X00000001		799	*****			866	PHA			933	INHBCL2	STA	£200,Y	1000	JSR	£8000
643	STA	FILTRE		800				867	LDA	£0		934	DEX		1001	JMP	BASIC	
644	JMP	MDEPART2		801	REM	LDX	102	868	PHA			935	BPL	INHEX2				
645	T2	CMP	£*H*	802	LDA	104		869	LDA	FLAG		936	INX					
646	BEG	TOSEL		803	BNE	STORADR		870	BEG	SKPRAZ		937	INHEX2	DEY				

LISTING 1

8E00- A9 01 85 1F A5 73 8D 2B	8F88- 09 C9 98 F0 09 C9 80 30	9108- CD BA C4 C5 C2 BA CC C7	9290- E6 24 A4 35 C8 D0 85 20	9418- D0 F1 A5 09 D0 DF 4C 18
8E08- 95 A5 74 8D 2C 95 A9 00	8F90- F1 60 2C 10 C0 60 2C 10	9110- 02 BA B9 F6 90 20 ED FD	9298- 0C 95 C9 D0 D0 03 4C 27	9420- 95 A0 00 C6 24 B9 33 94
8E10- 85 73 A9 8E 85 74 A9 54	8F98- C0 4C D0 03 20 5A 94 8D	9120- 48 F9 A9 A4 4C ED FD A9	92A0- 91 C9 C6 D0 0B E6 4A 45	9428- F0 06 20 ED FD C8 D0 F5
8E18- 85 38 A9 8E 85 39 A9 6D	8FA0- C4 CF D3 A0 CE CF D2 C0	9128- 00 85 4A A9 C1 85 1E 20	92A8- 4A 29 01 85 4A 4C 52 91	9430- 4C 5D 95 D3 C8 C9 C6 A4
8E20- 85 36 A9 8E 85 37 A9 DE	8FAB- C1 CC A0 AB CF AF CE A9	9130- 3C F8 20 5A 94 80 D0 C1	92B8- C9 C8 F0 36 C9 C1 F0 32	9438- A0 B1 A0 B9 A0 C5 D4 A0
8E28- A0 8E 20 54 95 20 EA 03	8FB0- BF 00 20 0C 95 C9 CE F0	9138- C7 C5 BA 00 20 C7 94 E0	92C8- 88 D0 00 C6 09 A5 09 C9	9440- AA A0 D0 A0 AB 8D C3 D4
8E30- 20 60 FB 20 8E FD A9 0C	8FB8- 43 A9 0C 8D 17 AE A9 EA	9140- 00 D0 03 4C D0 03 85 09	92D0- C0 00 02 C6 09 4C 52 91	9448- D2 CC A0 C6 AC D6 AC CC
8E38- 85 24 20 54 94 C5 C4 C9	8FC0- 8D 22 AE 8D 23 AE 8D 24	9148- 20 3C F8 20 58 FC A9 00	92E0- C9 95 D0 0C E6 09 A5 09	9450- AC D1 A0 C5 D4 A0 AE A0
8E40- D4 C5 D5 D2 A0 C7 C5 CE	8FC8- AE A9 AE 8D E3 AD A9 EA	9150- 85 08 20 3C FB A9 00 85	92E8- C9 C0 D0 F1 E6 09 D0 E0	9458- AF 00 EE C9 BE E6 85 00
8E48- C5 D2 C1 CC 00 A9 00 85	8FD0- 8D D9 A0 8D DA 20 6E	9158- 24 20 58 FB 20 5A 94 A0	92F0- C9 98 D0 B3 20 3C FB 4C	9460- 68 85 01 A0 00 E6 00 D0
8E50- 48 00 00 03 20 1B FD C9	8FD8- A5 A9 4A 8D DA A0 93 00	9160- D0 C1 C7 C5 A0 A4 00 20	92F8- D0 03 85 1E 4C F9 20	9468- ED E6 01 B1 00 F0 08 20
8E58- 7E 90 05 E0 00 F0 01 60	8FE0- 8D D9 A0 8D 1D 8D 17 AE	9168- 9C FC A5 09 A6 08 20 41	9300- 19 93 A0 00 98 20 DA FD	9470- ED FD 09 80 9D 00 02 EB
8E60- 95 06 84 A8 A5 33 C9 80	8FE8- A9 20 8D 22 AE A9 2F 8D	9170- F9 E6 24 A9 A8 20 F0 FB	9308- C8 C0 10 D0 F7 20 19 93	9478- D0 EB A5 01 48 A5 00 8E
8E68- F0 16 A0 FD C8 C8 C8 89	8FF0- 23 AE A9 AE 8D 24 AE A9	9178- A6 08 A5 09 20 24 ED A9	9310- 20 8E FD 60 20 24 93 A0	9480- A0 C9 BE F0 05 A2 00 BE
8E70- 85 8E F0 0C C5 06 D0 F4	8FF8- AA 8D E3 AD 4C D0 03 68	9180- A9 20 F0 FB A5 4A F0 08	9318- 00 98 20 DA FD 20 8E FD	9488- C9 BE A9 A0 60 20 5A 94
8E78- 85 87 8E 48 85 8E 48	9000- 67 80 AF FF FF 6A 69 74	9188- 20 5A 94 A0 C6 C9 CC D4	9320- C8 C0 10 D0 F4 20 24 93	9490- A0 D0 D2 CF C7 D2 C1 C0
8E80- A5 06 A4 48 40 A1 BE 8E	9008- 73 FF FF FF FF FF FF FF	9190- D2 C5 D0 20 5A 94 80 8D	9328- 60 A9 A0 20 ED FD 20 ED	9498- C0 C5 A0 D0 60 A9 0A 20

INVMAT



HP 41

Vos cours de Maths sont lointains et cette matrice vous paraît bien grande pour arriver à l'inverser de tête? Rien de plus simple maintenant... Dès que vous aurez tapé cet utilitaire.

Stéphane BRUNET

Utilisation:
Après un XEQ "INVMAT", la HP vous demande l'introduction du

rang de la matrice. Ceci réalisé, vous pouvez alors voir à l'affichage: MAT.INIT i,j (i et j varient de 1 à n). Le programme requiert ainsi les coefficients, ligne par ligne, de la matrice que vous désirez inverser. Ceux-ci initialisés, tapez O si vous désirez les résultats intermédiaires ou N dans le cas contraire. Dans le cas O, et après un temps de réflexion, la machine affiche Ci (i variant de 1 à n) pour vous faire connaître les coefficients pivots préalablement calculés. Puis vous voyez: M i, j. Ces M sont les nouveaux coefficients de la matrice transformée, les n premiers étant ceux de votre matrice de départ, les n autres étant ceux de la

matrice unitaire transformée (l'inversion étant réalisée suivant la méthode dite du pivot). Ensuite à nouveau, l'affichage des coefficients pivots, puis des deux matrices transformées et cela jusqu'à l'apparition d'un TONE puis des signes: S i, j (s comme solution). La HP vous donne alors bien entendu, seulement les coefficients de votre matrice inverse, l'autre matrice étant réduite à la forme d'une matrice unitaire.

NOTA: exemple d'une matrice unitaire: 100 } de rang 3.
010 }
001 }

17:57 06.05	40 CLRG	80 I	120 STOP	160 STO 05	200+LBL 12	240 X<=Y?	280+LBL 17	320 GTO 04
01+LBL "INVMAT"	41 "RNG MATRICE?"	81 ST+ 03	121 GTO 06	161 STO 06	201 I	241 GTO 14	281 I	321+LBL "RES"
02 "AUTEUR: "	42 PROMPT	82 RCL 01	122+LBL 07	162 XEQ "MAT"	202 ST+ 03	242+LBL 15	282 STO 04	322 TONE 1
03 "STEPHANE PRUNET"	43 STO 01	83 RCL 01	123 I	163 STO 09	203 RCL 01	243 I	283+LBL 18	323 I
04 "25 RUE de BOIS"	44 I	84 X<=Y?	124 ST+ 07	164 I	204 RCL 03	244 ST+ 03	284 RCL 03	324 STO 03
05 "DENIER"	45 STO 03	85 GTO 01	125 RCL 07	165 STO 03	205 X<=Y?	245 RCL 01	285 STO 05	325+LBL 20
06 "37000 TOURS"	46 FIX 0	86 CF 00	126 STO 05	166+LBL 10	206 GTO 10	246 RCL 03	286 RCL 04	326 I
07 "16<47> 05-75-27"	47+LBL 01	87 AON	127 RCL 02	167 XEQ "COEF"	207 I	247 X<=Y?	287 STO 06	327 STO 04
08 "HP 41cV"	48 I	88 "RES.INTER O/N?"	128 STO 06	168 RCL IND 09	208 STO 03	248 GTO 13	288 XEQ "MAT"	328+LBL 21
09 "DEBUT PRGM"	49 STO 04	89 PROMPT	129 XEQ "MAT"	169 1/X	209+LBL 13	249 I	289 CLA	329 RCL 03
10 CLA	50+LBL 02	90 ASTO X	130 RCL IND 00	170 STO IND 00	210 RCL 03	250 STO 04	290 "M "	330 STO 05
11 GTO "INVERS"	51 RCL 03	91 AOFF	131 X+0?	171 RCL 00	211 RCL 02	251 RCL 02	291 "I "	331 RCL 04
12+LBL "MAT"	52 STO 05	92 "O"	132 GTO 05	172 STO 08	212 X=Y?	252 STO 03	292 FIX 0	332 RCL 01
13 RCL 05	53 RCL 04	93 ASTO Y	133 RCL 01	173 RCL 03	213 GTO 15	253 STO 05	293 ARCL 03	333 +
14 I	54 STO 06	94 X=Y?	134 2	174 RCL 02	214 I	254+LBL 16	294 "I "	334 STO 06
15 -	55 XEQ "MAT"	95 SF 00	135 *	175 X=Y?	215 STO 04	255 RCL 04	295 ARCL 04	335 XEQ "MAT"
16 RCL 01	56 CLA	96 I	136 STO 08	176 GTO 11	216+LBL 14	256 STO 06	296 FIX 2	336 CLA
17 *	57 "MAT.INIT "	97 STO 02	137+LBL 08	177 RCL 03	217 RCL 03	257 XEQ "MAT"	297 "I : "	337 "S "
18 2	58 "I : "	98 FIX 3	138 RCL 02	178 STO 05	218 STO 05	258 STO 08	298 ARCL IND 00	338 FIX 0
19 *	59 ARCL 03	99+LBL 04	139 STO 05	179 RCL 02	219 RCL 04	259 XEQ "COEF"	299 PROMPT	339 ARCL 03
20 10	60 ARCL 04	100 RCL 02	140 RCL 08	180 STO 06	220 STO 06	260 RCL IND 00	300 I	340 ARCL 04
21 +	61 "I ?"	101 STO 05	141 STO 06	181 XEQ "MAT"	221 XEQ "MAT"	261 RCL IND 08	301 ST+ 04	341 "I "
22 RCL 06	62 PROMPT	102 STO 06	142 XEQ "MAT"	182 RCL IND 00	222 STO 08	262 *	302 RCL 01	342 FIX 3
23 +	63 STO IND 00	103 XEQ "MAT"	143 STO 03	183 CHS	223 RCL 02	263 STO IND 08	303 2	343 ARCL IND 00
24 STO 00	64 RCL 05	104 RCL IND 00	144 RCL IND 03	184 RCL IND 00	224 STO 05	264 I	304 *	344 PROMPT
25 RTH	65 RCL 06	105 X+0?	145 STO 09	185 *	225 XEQ "MAT"	265 ST+ 04	305 RCL 04	345 I
26+LBL "COEF"	66 X=Y?	106 GTO 09	146 RCL 07	186 STO IND 08	226 STO 09	266 RCL 01	306 X<=Y?	346 ST+ 04
27 2	67 GTO 03	107 RCL 02	147 STO 05	187+LBL 11	227 XEQ "COEF"	267 2	307 GTO 18	347 RCL 01
28 RCL 01	68 RCL 01	108 STO 07	148 XEQ "MAT"	188 FIX 0	228 RCL IND 00	268 *	308 I	348 RCL 04
29 X+2	69 ST+ 06	109+LBL 05	149 RCL IND 00	189 FC? 00	229 RCL IND 09	269 RCL 04	309 ST+ 03	349 X<=Y?
30 *	70 XEQ "MAT"	110 RCL 07	150 STO IND 03	190 GTO 12	230 *	270 X<=Y?	310 RCL 01	350 GTO 21
31 RCL 01	71 I	111 RCL 01	151 RCL 09	191 CLA	231 RCL IND 08	271 GTO 16	311 RCL 03	351 I
32 +	72 STO IND 00	112 X=Y?	152 STO IND 00	192 "C<"	232 +	272 RCL 02	312 X<=Y?	352 ST+ 03
33 RCL 03	73+LBL 03	113 GTO 07	153 I	193 "I "	233 STO IND 08	273 RCL 01	313 GTO 17	353 RCL 01
34 +	74 I	114 TONE 9	154 ST- 08	194 ARCL 03	234 I	274 X=Y?	314+LBL 19	354 RCL 03
35 10	75 ST+ 04	115 TONE 6	155 RCL 08	195 "I>="	235 ST+ 04	275 GTO 19	315 I	355 X<=Y?
36 +	76 RCL 01	116 TONE 8	156 X+0?	196 "I "	236 RCL 01	276 FC? 00	316 ST+ 02	356 GTO 20
37 STO 00	77 RCL 04	117 "IMPOSSIBLE"	157 GTO 08	197 FIX 2	237 2	277 GTO 19	317 RCL 01	357 GTO "RES"
38 RTH	78 X<=Y?	118 PROMPT	158+LBL 09	198 ARCL IND 08	238 *	278 I	318 RCL 02	358 .END.
39+LBL "INVERS"	79 GTO 02	119+LBL 06	159 RCL 02	199 PROMPT	239 RCL 04	279 STO 03	319 X<=Y?	

TRON

Inspiré du film de Walt Disney du même nom, ce jeu combine habileté et stratégie. Il se joue en 10 manches et le premier joueur dont le point heurte un obstacle, perd une manche.

Jean SPIRIET

Instructions: Le joueur 1 se déplace avec Z, Q, E, Z. Et le joueur 2 avec ←, →, ↑, ↓.



```

1 'CANON X-07 TRON
2 'Par Jean Spriet 21 aven. des acacias
  92500 Rueil
3 'Copyright Hebdogiciel et l'auteur.
4 'PRESENTATION-----
5 CLS:CLR200:A$="TRON":B$="-"
6 C$=A$+B$+A$+B$+A$+B$+A$+B$+A$+B$+
  +A$
7 FORI=1TO25:LOCATE5,2:PRINTMID$(C$,I,1
  0);:BEEPI,5
8 IFINKEY$=CHR$(13)THENI2ELSENEXTI
9 DIMX(62):CLS:LOCATE8,1:PRINTA$
10 LINE(45,5)-(74,5):LINE-(74,17):LINE-(
  45,17):LINE-(45,6)
11 PRINT:PRINT" PAR JEAN SPIRIET";
12 FORI=1TO500:NEXT:CLS:PRINT" Instructio
  n (O/N) ?";:I=48
13 BEEPI,5;:I=I-1:IF I=0THENI=48
14 A$=INKEY$:IFA$="O"THENGOSUB1000ELSEIF
  A$=""THENI9
15 DEFSTR:CONSOLE,,0,0:ONERRORGOTO400
16 A1$="LE JOUEUR 1":A2$="LE JOUEUR 2"
17 CLS:PRINT" Vitesse ?":PRINT"1 -- LE
  NT"
18 PRINT"2 -- MOYEN":PRINT"3 -- RAPIDE";
19 A$=INKEY$:IFA$=""THEN36
20 IFABS(ASC(A)-50)>1THEN36ELSEST=(51-AS
  C(A))*20
21 RESTORE
22 'INITIALISATION -----
23 X(53)=1:X(41)=2:X(22)=3:X(62)=4
24 X(0)=6:X(1)=5:X(2)=7:X(3)=8
25 X1=40:X2=80:Y1=10:Y2=20:D1=1:D2=-1:E1
  =0:E2=0:F=0:A$="" :CLS
26 M=1:N=0:O=-1
27 'BOUCLE GENERALE -----
28 PSET(X1,Y1):PSET(X2,Y2)
29 FORI=1TO50:A=INKEY$
30 IFA$=""THEN200
31 ONX(ASC(A)-28)GOTO120,130,140,150,16
  0,170,180,190
32 GOTO110
33 D1=0:E1=N:GOTO210
34 D1=N:E1=N:GOTO210
35 E1=0:D1=N:GOTO210
36 E1=N:D1=N:GOTO210
37 D2=0:E2=N:GOTO210
38 D2=N:E2=N:GOTO210
39 E2=0:D2=N:GOTO210
40 E2=N:D2=N:GOTO210
41 200 NEXTI
42 X1=X1+D1:X2=X2+D2:Y1=Y1+E1:Y2=Y2+E2
43 IFNOTPOINT(X1,Y1)ANDNOTPOINT(X2,Y2)T
  HENI00
44 'FIN MANCHE -----
45 IFPOINT(X1,Y1)THENF=-1
46 IFPOINT(X2,Y2)THENF=-2
47 FORI=1TO4:IFF=-1ORF=-2THENPRESET(X1,
  Y1)

```

CANON X07

```

Y1)
305 IFF=-2ORF=-3THENPRESET(X2,Y2)
307 READNO,TE:BEEPNO,TE
310 IFF=-1ORF=-3THENPSET(X1,Y1)
315 IFF=-2ORF=-3THENPSET(X2,Y2)
317 READNO,TE:BEEPNO,TE:NEXTI
320 CLS:IFF=-1THENPRINT" ";A1$;" PERD":
  S2=S2+1
330 IFF=-2THENPRINT" ";A2$;" PERD":S1=S
  1+1
340 IFF=-3THENPRINT" TOUS PERDENT":S1=
  S1+1:S2=S2+1
350 GOSUB2000:CLS:PRINT" --> SCORE <--
  ":PRINTA1$;" : ";S1
360 PRINTA2$;" : ";S2:IFS1=10ANDS2=10THE
  NPRINT"MATCH NUL":GOTO1500
362 IFS2=10THENPRINTA2$;" GAGNE":PRINT"L
  E MATCH":GOTO1500
364 IFS1=10THENPRINTA1$;" ";:GAGNE":PRIN
  T"LE MATCH":GOTO1500
366 GOSUB2000:GOTO40
368 'MUSIQUE -----
370 DATA24,10,24,10,24,10,20,20,22,10,22
  ,10,22,10,19,20
375 'SORTIE D'ECRAN -----
380 IFX1<0THENX1=0:F=-1
381 IFX1>119THENX1=119:F=-1
382 IFY1<0THENY1=0:F=-1
383 IFY1>31THENY1=31:F=-1
384 IFX2<0THENX2=0:F=-2
385 IFX2>119THENX2=119:F=-2
386 IFY2<0THENY2=0:F=-2
387 IFY2>31THENY2=31:F=-2
388 RESUME300
390 'INSTRUCTIONS -----
391 CLS:PRINT" * * * TRON * * *"
392 PRINT"Instructions: Ce Jeu ne
  cessite 2 Joueurs.";
393 GOSUB2000
394 CLS:PRINT"Chacun se dirige sur l'ecr

```

```

an en laissant une trace et"
1025 GOSUB2000
1030 CLS:PRINT"En utilisant les touch
  es suivantes ":GOSUB2000
1040 CLS:PRINT" 2 POUR":PRINT"
  0 E LE JOUEUR"
1050 PRINT" 2 No 1.":GOSUB2000
1060 CLS:PRINT"Les 4 fleches pour le Jo
  ueur no 2.":GOSUB2000
1070 CLS:PRINT"Le 1er ";CHR$(137);" heur
  ter"
1080 PRINT"un trait ou le bord perd la p
  artie.":GOSUB2000
1090 CLS:RETURN
1100 'RESULTATS -----
1110 FORI=1TO500:NEXT
1120 IFABS(S1-S2)>7THENPRINT"VICTOIRE EC
  RASANTE !":GOTO1500
1130 IFABS(S1-S2)>4THENPRINT"VICTOIRE HO
  NORABLE .":GOTO1500
1140 PRINT"DE JUSTESSE ..."
1150 PRINT"Une autre partie ?"
1160 A$=INKEY$:IFA$="O"THENRUNELSEIFA$<
  "N"THENI500ELSEEND
1170 'SOUS ROUTINES -----
1180 LOCATE11,3:PRINT"<Return>";:BEEP20,
  5
1190 IFINKEY$=CHR$(13)THENRETURN
1200 LOCATE12,3:PRINT" ";:GOTO2000
1210 END:'-----

```



DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

10 000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE EN CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus ! Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer ! De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.

Pas de Jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme. Bonne chance !

Règlement :

ART. 1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.

ART. 2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quelque soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur de-

mande par la rédaction de notre journal constitue l'acte de candidature.

ART. 3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.

ART. 4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuel et trimestriel.

ART. 5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.

ART. 6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.

ART. 7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1, rue des Halles 75001 Paris.

ART. 8 : HEBDOGICIEL se réserve

le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.

ART. 9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 27, rue du Gal FOY - 75008 PARIS.

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

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

BON DE PARTICIPATION

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

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

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

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

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

● Envoyez vos supports, mode d'emploi, listings et bon de participation dans une même enveloppe.

Vous pouvez nous envoyer plusieurs programmes sur un même support en l'indiquant sur votre Bon de Participation.

● N'oubliez pas et ceci est très important, d'inscrire sur vos supports votre nom, le nom du programme et le matériel utilisé. Notez dans les premières lignes de votre programme, sous forme de REM, votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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.

AGENDA

PC 1251

Voici un programme pratique qui permet de mémoriser 11 messages de 36 caractères.

Christophe CHANTRAINE

Bien entendu, on peut augmenter le nombre de messages, ainsi que leur longueur en modifiant le DIM de la ligne 100 et les boucles FOR I = 0 TO X des lignes 130, 180, 200, 260, 280.

Le mode d'emploi est assez simple. Lors de la première utilisation il faut lancer le programme par un RUN 100. Mais par la suite, il suffit de faire def D (sans quoi le contenu des mémoires serait perdu).

Si l'on demande le menu, le PC affiche toutes les options possibles puis demande votre choix.

Pour mémoriser un message, entrer 1. Il faut entrer ce message sous la forme suivante:
ABXYZT message, AB étant les 2 premières lettres du jour, XY le numéro du jour et ZT le numéro du mois. Par exemple: VE1805 Acheter Hebdogiciel signifie, le vendredi 18/05 acheter Hebdogiciel. C'est d'ailleurs ce que vous affiche le PC, suivi de la question OK? Si vous vous êtes trompé, répondez Non et retour au menu. Dans le cas contraire, vous réintroduisez votre message.

```

90:REM AGENDA AUTEUR:
CHRISTOPHE CHANTRAINE
E
91:REM POUR PC 1251
100:DIM D$(10)*40,H$(8)*
9
105:"D" BEEP 1: INPUT "M
ENU ? (O/N)";L$: IF
L$="N" THEN 120
110:WAIT 80: PRINT "ENTR
EE..1": PRINT "LECTU
RE..2": PRINT "MISE
A JOUR..3": PRINT "E
NREGISTREMENT SUR K7
..4"
111:PRINT "SAISIE FICHIE
R K7..5": PRINT "FIN
..6"
120:WAIT 50: GOSUB 390:
INPUT "CHOIX ?(1,2,3
,4,5 OU 6)";A: ON A
GOTO 130,170,250,360
,400,121
121:END
130:FOR I=0 TO 10: IF D$
(I)="*" THEN 140
135:NEXT I: PRINT "PLUS
DE PLACE ": PRINT "F
AIRE UNE MISE A JOUR
": GOTO 120
140:GOSUB 390: INPUT "DA
TE,MESSAGE ?";D$(I)
150:GOSUB 300
160:GOSUB 390: INPUT "OK
(O/N) ?";B$: IF B$=
"N" THEN 140
165:GOTO 120
170:GOSUB 390: INPUT "DA
TE (99 POUR TOUT) ?"
,C$: IF C$("<99"
THEN 200
180:FOR I=0 TO 10: IF D$
(I)="*" THEN 190
185:GOSUB 300
190:NEXT I: PRINT "PLUS
DE MESSAGE": GOTO 12
0
200:FOR I=0 TO 10: IF
LEFT$(D$(I),6)=C$
THEN 220
210:NEXT I: WAIT 100:
PRINT "RIEN POUR "I$
$(0); MID$(C$,3,2)+
": "; RIGHT$(C$,2):
GOTO 170
220:GOSUB 300: GOTO 120
250:GOSUB 390: INPUT "DA
TE ? (9999:TOUT VIDE
R)";C$:C$= RIGHT$(C
$,4): IF C$="99"
THEN 200
260:FOR I=0 TO 10: E$=
RIGHT$(LEFT$(D$(I
),6),4): IF VAL E$(<=
VAL C$ LET D$(I)="*
270:NEXT I: GOTO 120
280:FOR I=0 TO 10:D$(I)=
*: NEXT I: GOTO 120
300:WAIT 100:B$= LEFT$(
D$(I),6): GOSUB
LEFT$(B$,2): GOSUB
340: PRINT "POUR LE
";H$(0); MID$(B$,3,
2)+": "; RIGHT$(B$,2

```

Pour lire un message, entrer 2. Vous entrez soit la date (sous la forme vue ci-dessus) et s'il y a un message pour cette date, le PC vous la donne. Soit "99" pour que le PC affiche tous les messages qu'il a en mémoire.

Pour faire une mise à jour, taper 3. 2 options : soit supprimer les messages antérieurs à la date que vous entrez, soit taper 9999 pour tout vider.

Pour sauvegarder votre agenda sur bande, tapez 4 et suivez les instructions données par le PC.

Pour lire un fichier enregistré sur une bande, vous entrez 5 et vous suivez les instructions.

Pour sortir du programme, tapez 6.

Le programme CALL & 7040 et CALL & 11E2 pour produire des sons différents du Beep ordinaire et CALL & 11E0 pour maintenir un commentaire à l'affichage pendant que le PC travaille (et ce, même pendant un enregistrement).

Si les adresses du type CALL & 7040, CALL & 11E2 ne donnaient rien sur votre PC (mémoire morte différente), essayez des adresses voisines, ou plus simplement, supprimez les lignes concernées. De plus, CALL & 11E2 ne donne rien si l'interface cassette est branchée.

```

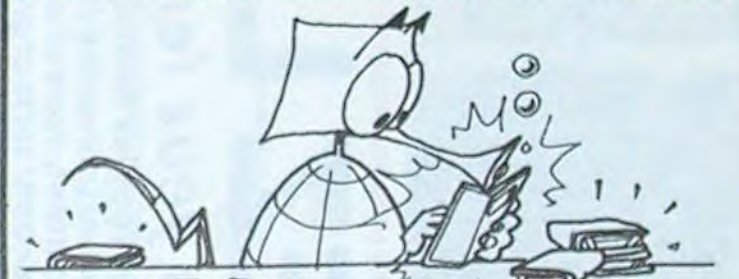
)
310:IF LEN D$(I)-6>24
THEN 330
320:GOSUB 340: PRINT
RIGHT$(D$(I), LEN D
$(I)-6): RETURN
330:GOSUB 340: PRINT
RIGHT$(D$(I), LEN D
$(I)-6): PRINT
RIGHT$(D$(I), LEN D
$(I)-30): RETURN
340:FOR Z=1 TO 5: CALL &
7040: NEXT Z: RETURN
345:"DI"*(H$(0))="DIMANCHE
": RETURN
346:"LU"*(H$(0))="LUNDI ":
RETURN
347:"MA"*(H$(0))="MARDI ":
RETURN
348:"ME"*(H$(0))="MERCREDI
": RETURN
349:"JE"*(H$(0))="JEUDI ":
RETURN
350:"VE"*(H$(0))="VENDREDI
": RETURN
351:"SA"*(H$(0))="SAMEDI ":
RETURN
360:PRINT "APPUYER SUR U
NE TOUCHE": PRINT "P
OUR COMMENCER ":
PRINT "A ENREGISTRER
": CALL &11E0
362:S$= INKEY$: IF S$="
" THEN 362
364:PRINT " ": PRINT "EN
REGISTREMENT": CALL
&11E0
365:PRINT D$(*)
370:BEEP 1: PRINT "FINI"
: GOTO 120
390:FOR T=1 TO 5: CALL &
11E2: NEXT T: RETURN
400:PRINT "APPUYER SUR U
NE TOUCHE": PRINT "P
OUR COMMENCER A LIRE
": CALL &11E0
401:S$= INKEY$: IF S$="
" THEN 401
402:PRINT " ": PRINT "LE
CTURE": CALL &11E0
405:INPUT D$(*): BEEP 1
: PRINT "FINI": GOTO
120
410:END

```



Dans le N° 48, nous avons omis de faire figurer dans la liste des gagnants des livres de la Règle à calcul, J.P. CUNNIET pour son programme BOWLING sur FX 702 P.

ET ENCORE DES GAGNANTS!



Liste des 20 gagnants de la calculatrice Hebdogiciel

- CHETOUANI Farid 31100 TOULOUSE
- POUSETT Alban 52400 BOURBONNE Les BAINS
- MAUGUEN Ronan 29200 BREST
- GENSER Laurent KNUTANGE-NILVANGE
- GUILLARD Anne 75015 PARIS
- ARMAND Xavier 02500 HIRSON
- JACQUOT Eric 25480 MISEREY
- LEPONT Luc 92800 PUTEAUX
- PRAICHEUX Samuel 77176 SAVIGNY LE TEMPLE
- DENNIEL J.Claude 44300 NANTES
- MORUZZI Yvan 83122 CEYRAT
- TIBI Laurent 94220 CHARENTON
- TERTRE Yannick 35510 CESSON SEVIGNE
- BUGARA Jérôme 88100 ST DIE
- PAPIR Lisa 93 NEUILLY/MARNE
- PHARASYN Noel 59126 LINSSELLES
- LEBRUN Christophe 62470 CALONNE RICOUART
- PONNELLE Thibaut 21200 BEAUNE
- PATOIS Paul Sébastien 57430 SARRALBE

Liste des 20 gagnants du logiciel de leur choix.

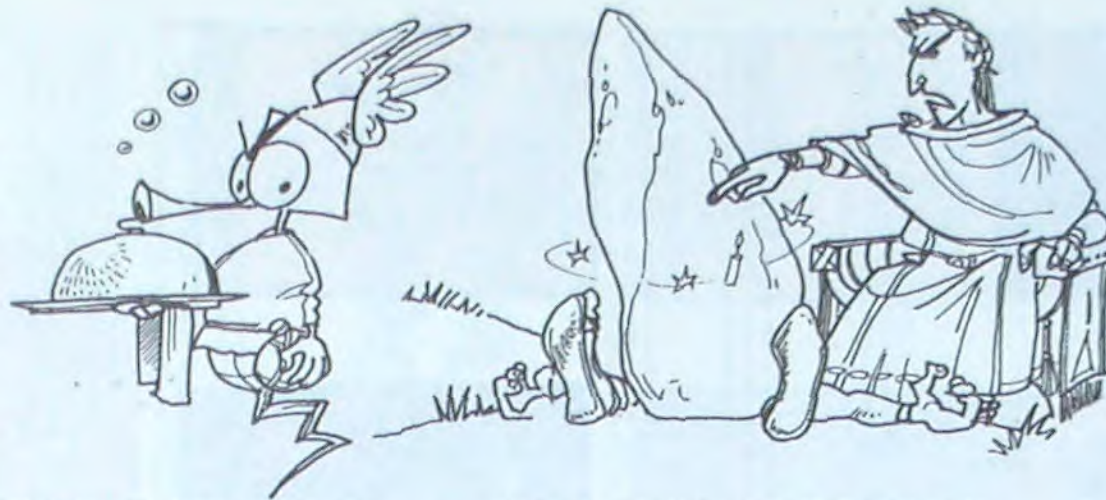
- MICHET Christophe 30 AIGUES VIVES
- PADOVANO Robert 13006 MARSEILLE
- ZOUAIN Charles 13012 MARSEILLE
- COEFFIER Pascal 52290 ECLAIRON
- CRIMETZ Christophe 77 BAILLY LARROIS
- BERGMANN Vincent 83 SIX FOURS LES PLAGES
- LOPEZ Juan 91140 LES ULIS
- GILLET Jacques 18000 BOURGES
- GRANGER Roger 42100 ST ETIENNE
- MARTURANA Antonio BELGIQUE
- SEIDL Eric 54000 NANCY
- JESTIN Erwan 29 LE RELECQ KERHUON
- LACQUEMENT Xavier 59310 ORCHIES
- DEROCH Daniel 62160 GRENAV
- COURNEIL Laurent 31100 TOULOUSE
- TAYSSE Stéphane 93270 SEVRAN
- DESCOUBES Pierre 47 STE LIVRADE/LOT
- AVEZOU Bruno 94300 VINCENNES
- MAYEUR Laurent 62420 BILLY MONTIGNY
- TRILAIRE Yolande 42220 BOURG ARGENTAL

ASTERIX

ASTERIX le gaulois a fait un pari avec César. Il doit visiter 8 villes et en ramener une de leurs spécialités culinaires. Mais bien sûr, César fait tout pour l'empêcher de gagner son pari.

Frédéric LOUCHET

Mode d'emploi: Utiliser la manette 1. ALPHA LOCK doit être relevé et TIR sert à lancer les menhirs.



TI-99 4/A BASIC SIMPLE

```

*
5 CALL CLEAR
6 CALL SCREEN(2)
7 GOSUB 142
8 CALL COLOR(10,9,2)
9 CALL COLOR(9,16,2)
10 CALL COLOR(2,16,2)
11 FOR GH=11 TO 16
12 CALL COLOR(GH,12,2)
13 NEXT GH
14 GOSUB 197
15 PRINT TAB(18):"LE GAULOIS"
16 PRINT TAB(18):"C.1984 F*L"
17 FOR YT=3 TO 8
18 CALL COLOR(YT,4,2)
19 NEXT YT
20 CALL KEY(0,LL,NN)
21 IF NN=0 THEN 20
22 CALL CLEAR
24 PRINT "::::LA TOUCHE ALPHA LOCK DOIT
::"
25 PRINT "ETRE LEVEE CAR IL FAUT "
26 PRINT "UTILISER LA MANETTE 1 "
27 INPUT "APPUYEZ SUR ENTER POUR JOUER":
WW#
28 CALL CLEAR
30 CALL CHAR(153,"FFFFFF0000FFFFFF")
31 CALL CHAR(87,"1139FF393929296D")
32 CALL CHAR(155,"AAAAA888888888888")
33 CALL CHAR(108,"3C7E7E7E3C181818")
34 CALL CHAR(91,"00007CFF7C0000")
35 CALL CHAR(109,"9254381192543810")
36 CALL CHAR(92,"0906061FFB901010")
37 CALL CHAR(154,"387C7C3810101010")
38 CALL CHAR(157,"FECB2828000006C")
39 CALL CHAR(156,"6666996699666699")
40 CALL CHAR(159,"000000FFFFFF")
41 CALL CHAR(158,"0099FFFF99000000")
42 CALL CHAR(158,"08081C7C5C7C1C1C")
43 CALL CHAR(159,"4242E7E7E7E7E7E7")
44 CALL CHAR(60,"FF81BFC1DD589FF")
45 CALL CHAR(61,"0000183CEFF77777")
46 CALL COLOR(16,7,1)
47 CALL COLOR(8,9,1)
48 CALL COLOR(7,8,1)
49 CALL COLOR(10,3,1)
50 CALL COLOR(4,16,1)
51 RESTORE 106
52 XXZ=3
53 SC=0
54 B=0
55 AS=2
57 CALL CLEAR
58 READ DDD,WWW,EEE,RRR
59 IF DDD=1000 THEN 276
60 IF WWW<0 THEN 66
61 IF DDD<0 THEN 64
62 CALL HCHAR(DDD,WWW,EEE,RRR)
63 GOTO 58
64 CALL VCHAR(-DDD,WWW,EEE,RRR)
65 GOTO 58
66 CALL HCHAR(1,1,153,32)
67 CALL VCHAR(1,1,155,11)
68 CALL VCHAR(13,1,155,11)
69 CALL VCHAR(1,32,155,24)
70 CALL HCHAR(24,1,153,31)
71 CALL HCHAR(1,3,91,XXZ)
72 D=3
73 H=0
74 V=12
75 CALL HCHAR(V,0-1,32)
76 V=V-H/4
77 CALL HCHAR(V,0,92)
78 CALL JOYST(1,F,H)
79 CALL KEY(1,X1,Y1)
80 IF Y1<>0 THEN 212
81 D=0+1
82 CALL GCHAR(V-H/4,0,Z)
83 IF Z=32 THEN 75
84 CALL HCHAR(V,0-1,32)
85 IF D=32 THEN 245
86 FOR I=1 TO 7
87 CALL HCHAR(V-H/4,0,156)
88 CALL SOUND(-20,-5,3)
89 CALL HCHAR(V-H/4,0,32)
90 NEXT I
91 CALL CLEAR
92 AS=AS-1
93 XXZ=2
94 IF AS<>0 THEN 57
95 GOSUB 257
96 CALL SCREEN(2)
97 PRINT "::::VOUS AVEZ PERDU "
98 PRINT "VOTRE SCORE EST "
99 PRINT "VOUS AVEZ EU "
100 PRINT "VOUS PERDEZ VOTRE PARI,CAR"
101 PRINT "VOUS N AVEZ PAS EU TOUTES"
LES SPECIALITES DES VILLES "
102 PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER "
103 INPUT "ENTREZ O N "
104 IF SEG*(PP#,1,1)="O" THEN 1 ELSE 253
105 REM TABLEAU
106 DATA 2,2,108,191,8,4,108,21,8,28,154
,4,9,6,154,14,9,30,109,2,10,11,109,5,15
,11,109,5
107 DATA 16,6,154,14,16,30,109,2,17,4,10
8,21,17,28,154,4,18,2,108,191,10,10,87,1
,9,29,87,1
108 DATA -11,21,87,4,10,22,87,5,15,10,87
,1,16,29,87,1,12,26,158,1,-1,-1,0,0
109 DATA 2,2,108,300,12,8,109,1,12,12,15
4,1,12,14,109,1,12,17,108,1,12,27,109,1
110 DATA 14,15,109,6,15,15,109,6,17,2,10
9,3,18,2,108,3,17,12,154,10,18,12,154,10
,18,30,154,2
111 DATA 19,2,154,94,22,2,108,62,12,25,8
7,2,17,10,87,2,-17,28,87,2,16,15,87,5,17
,25,159,1,-1,-1,0,0
112 DATA 2,2,108,158,7,2,154,9,8,2,154,9
,7,20,108,12,8,20,154,12,9,2,109,7,10,2
,109,5
113 DATA 11,2,109,3,9,22,154,10,10,24,15
4,8,11,24,154,8,12,26,109,6,13,26,109,6
,14,28,109,4
114 DATA 15,28,109,4,16,30,154,2,17,30,1
08,2,9,13,108,5,10,13,108,5,11,11,154,9
,12,9,154,13
115 DATA 13,7,154,16,14,2,108,23,15,2,10
8,23,16,2,108,25,17,2,108,25,18,2,108,25
,19,2,108,25
116 DATA 20,2,154,126,10,11,87,1,-7,19,8
7,2,-12,25,87,1,-18,31,87,2,8,18,58,1,-1
,-1,0,0
117 DATA 2,26,109,6,3,15,108,8,4,14,154
,9,5,12,154,20,6,11,154,21,7,9,154,23,8,9
,154,23
118 DATA -9,8,108,8,9,9,154,23,10,9,154
,23,11,9,154,23,12,9,108,23,13,9,108,23,2
,18,87,5
119 DATA 14,9,154,23,15,9,154,23,16,9,15
4,23,17,9,154,23,18,9,154,23,19,11,108,2
1,20,11,108,21
120 DATA 21,13,109,10,22,13,109,10,23,29
,108,3,-2,24,87,3,23,22,87,6,-6,10,87,1
,3,31,158,1,-1,-1,0,0
121 DATA 2,2,108,95,5,2,108,14,6,2,108,1
4,7,2,154,14,8,2,154,14,9,2,154,14,10,2
,109,12,11,2,109,11
122 DATA 6,21,108,6,-6,27,154,3,-9,22,15
4,2,10,23,109,5,12,22,109,10,13,22,109,1
0,14,22,108,10
123 DATA 15,22,108,10,16,22,108,10,17,24
,154,8,18,24,154,2,13,2,154,12,14,2,154
,15,15,2,154,15
124 DATA 16,2,108,17,17,2,108,17,18,2,10
8,19,19,2,108,19,20,2,109,127,7,21,87,6
,-10,17,87,4
125 DATA -18,28,87,2,18,31,59,1,-1,-1,0
,0
126 DATA 2,2,108,127,6,9,108,23,7,9,108
,23,8,11,154,21,9,11,154,21,10,13,154,19
,11,13,109,19
127 DATA 14,13,109,13,15,13,108,13,14,29
,109,3,15,29,108,3,16,11,154,15,17,11,15
4,15,18,9,154,19
128 DATA 19,9,109,23,2,20,108,127,12,6,8
7,2,-10,12,87,3,-14,12,87,2,13,16,109,2
,13,20,87,1
129 DATA 12,25,87,6,12,29,87,3,13,29,87
,3,-16,31,87,3,12,27,60,1,-1,-1,0,0
130 DATA 2,2,108,159,7,2,108,25,8,2,108
,25,9,2,108,25,10,2,108,25,11,2,108,23,12
,5,154,20,13,7,154,17
131 DATA 14,9,154,13,15,11,154,10,16,13
,109,7,16,2,109,4,17,2,109,5,18,2,109,6,1
9,2,108,7,20,2,108,10
132 DATA 21,2,154,95,11,30,109,2,13,27,1
08,5,14,27,108,5,15,26,108,6,16,25,108,7
,17,24,154,8
133 DATA 18,24,154,8,19,24,154,8,20,22,1
54,10,-13,6,87,4,-15,10,87,5,-18,16,87,3
,-18,17,87,3
134 DATA -8,31,87,2,17,14,87,1,20,18,61
,1,-1,-1,0,0
135 DATA 2,2,108,319,16,2,154,255,14,2,1
09,17,15,2,109,17,13,17,87,5,12,25,87,4
,15,30,61,1,-1,-1,0,0
136 DATA 1000,32,0,0
137 REM TITRE
138 DATA 3,2,106,4,6,3,106,2,3,7,106,4,6
,7,106,4,9,7,106,4,3,12,106,4,3,18,106,3
,6,18,106,2
139 DATA 9,18,106,3,3,23,106,3,6,23,106
,3,7,23,106,1,8,24,106,1,9,25,106,1,3,29
,106,1,3,32,106,1
140 DATA 5,30,106,2,7,30,106,2,9,29,106
,1,9,32,106,1,4,29,110,1,4,30,111,1,4,31
,110,1,4,32,111,1
141 DATA 6,30,110,1,6,31,111,1,8,29,110
,1,8,30,111,1,8,31,110,1,8,32,111,1
142 RESTORE 138
143 CALL CHAR(106,"FFFFFFF7777777")
144 CALL CHAR(110,"0F0F0F0F0F0F0F")
145 CALL CHAR(111,"F0F0F0F0F0F0F0")
146 FOR NN=1 TO 30
147 READ O1,W1,E1,R1
148 CALL HCHAR(O1,W1,E1,R1)
149 NEXT NN1
150 RESTORE 156
151 FOR MM=1 TO 10
152 READ O2,W2,E2,R2
153 CALL VCHAR(O2,W2,E2,R2)
154 NEXT MM1
155 GOTO 172
156 DATA 4,2,106,6,4,5,106,6,4,7,106,2,7
,10,106,2,4,13,110,6,4,14,111,6,3,17,106
,7
157 DATA 3,22,106,7,4,25,106,2,3,27,106
,7
158 REM DEFINITION DES CARACTERES
DES ASTERIX
159 DATA 40,000000000010307,41,0001071F
77777777,102,60E0E0E0C0C0B080,43,00000000
000000038,103,0F1F3FFF7F7F3F
160 DATA 45,FFFFFCFCFC9F1E1E0,101,000000C
0E0E0E0C0,112,000000000000109,47,0000000
030307070F,96,3EFFFFFFF7777777
161 DATA 97,0080C0E0F0F8FCFE,98,1F0F0703
01,113,E0E0E0D0A0A04040,114,F80601,115,0
A0A8A425150F1F
162 DATA 116,1F1F3F7F7F3E9CC8,99,E3E1C08
0,100,FFFFFFF7F31F0F07,117,4040404040404
021,118,0000001F3D78F2F2
163 DATA 119,1F3FFF77777777C7C,120,E0F0FB
FC7E3F9F9E,121,0000000003E7FFF,122,0000
000000000C0C0
164 DATA 123,0000010303030303,124,23D7FF
FFFFDFEFFF,125,F0FFFFFFFFFFF7F,126,7CFF
FFFFFFF7777777
165 DATA 127,1DFBF7E7DFBF7FFF,128,FFFFF
FFFFFFF7777777,129,E0F0FBFBFBFBFBF0,130,01,1
31,F7FF7D3B1E0107
166 DATA 132,FFFFF9E79F7FFF7F,133,F08BF7
E7E7E7E7E7E7,134,FFFFFFF3F3FFF7F,135,FFF
FFFC7E7DFB
167 DATA 136,E0C0B00000000C0C0,137,070F1F
3F7E93031,138,FEF7E69E7DFDFBFB,139,A464
FFFFFFF793
168 DATA 140,BEDDEEFDFFBFBFB,141,7FFF7F
9FE7F9FCFB,142,F0CFF77777777F,143,010101
,144,FDFDFDFDFD7DBDD
169 DATA 145,CBC9E0E0FFFFFFF,146,DFDFEF
EFF7E7E7E7,147,FBF0F0E0C0C0B080,148,DEEF
EFF7E7E7E7E7
170 DATA 149,FF73B3C0FFFFFFF,150,DFBF7F
FFFFEFCFB,151,80,104,00000000001071F,1
05,0000071F77777777
171 DATA 106,FFFFFFF777777777,107,C0C0C0
E0E0F0F0F0,152,00000000B080
172 REM
173 RESTORE 159
174 FOR DEFCHA=1 TO 58
175 READ DDD,HH#
176 CALL CHAR(DDD,HH#)
177 FOR GH=11 TO 16
178 CALL COLOR(GH,12,2)
179 NEXT GH
180 NEXT DEFCHA
181 GOTO 189
182 DATA 14,4,40,14,5,41,14,6,102,14,9,4
3,15,4,103,15,5,45,15,6,101,15,7,112,15
,8,47
183 DATA 15,9,96,15,10,97,16,4,98,16,5,1
13,16,6,114,16,7,115,16,8,116,16,9,99,16
,10,100
184 DATA 17,5,117,17,6,118,17,7,119,17,8
,120,17,9,121,17,10,122,18,4,123,18,5,12
4,18,6,125,18,7,126
185 DATA 18,8,127,18,9,128,18,10,129,19
,4,130,19,5,131,19,6,132,19,7,133,19,8,13
4,19,9,135
186 DATA 19,10,136,20,5,137,20,6,138,20
,7,139,20,8,140,20,9,141,20,10,142,20,11
,152,21,5,143,21,6,144
187 DATA 21,7,145,21,8,146,21,9,147,22,6
,148,22,7,149,22,8,150,22,9,151,23,4,104
,23,5,105
188 DATA 23,6,106,23,7,106,23,8,107
189 RESTORE 182
190 CALL COLOR(10,9,2)
191 FOR TYUI=1 TO 59
192 READ FFF,BBB,MMM
193 CALL HCHAR(FFF,BBB,MMM)
194 NEXT TYUI
195 RETURN
196 REM MUSIQUE DEBUT
197 CALL SOUND(250,131,3,523,1)
198 CALL SOUND(250,175,3,698,1)
199 CALL SOUND(250,196,3,784,1)
200 CALL SOUND(250,220,3,880,1)
201 CALL SOUND(250,220,3,880,1)
202 CALL SOUND(250,196,3,784,1)
203 CALL SOUND(250,196,3,784,1)
204 CALL SOUND(250,175,3,698,1)
205 CALL SOUND(250,220,3,880,1)
206 CALL SOUND(250,196,3,784,1)
207 CALL SOUND(250,196,3,784,1)
208 CALL SOUND(250,147,3,587,1)
209 CALL SOUND(550,165,3,659,1)
210 CALL SOUND(10,1000,7)
211 RETURN
212 REM LANCEMENT MENHIR
*
213 IF XXZ=0 THEN 81
214 XXZ=XXZ-1
215 FOR PU=0 TO 30
216 CALL SOUND(1,440,0)
217 CALL GCHAR(V,PU+1,Z)
218 CALL HCHAR(V,PU+1,91)
219 IF PU=0 THEN 223
220 CALL HCHAR(V,PU,32)
221 IF Z=87 THEN 238
222 IF (Z=158)+(Z=159)+(Z=58)+(Z=59)+(Z=
60)+(Z=61)=-1 THEN 229
223 IF Z<32 THEN 226
224 NEXT PU
225 GOTO 81
226 CALL SOUND(50,-7,0)
227 CALL HCHAR(V,PU+1,32)
228 GOTO 81
229 CALL SOUND(10,220,1)
230 CALL SOUND(10,330,1)
231 CALL SOUND(10,440,1)
232 CALL SOUND(10,550,1)
233 CALL SOUND(10,660,1)
234 G=6+1
235 SC=SC+100
236 CALL HCHAR(V,PU+1,32)
237 GOTO 81
238 CALL SOUND(100,-5,0)
239 XXZ=XXZ+2
240 SC=SC+10
241 CALL HCHAR(V,PU+1,157)
242 CALL SOUND(100,-5,0)
243 CALL HCHAR(V,PU+1,32)
244 GOTO 81
245 REM REUSSI UN TABLEAU
*
246 SC=SC+1000
247 FOR DF1=8 TO 1 STEP -1
248 CALL SOUND(-150,-DF1,0)
249 NEXT DF1
250 CALL SCREEN(2)
251 GOTO 57
252 REM FIN DU PROG.
253 CALL CLEAR
254 CALL SOUND(200,660,0)
255 PRINT "::::FIN DU PROGRAMME "
::::
256 END
257 REM MUSIQUE FIN
258 CALL SOUND(250,247,5,988,1)
259 CALL SOUND(250,247,5,988,1)
260 CALL SOUND(250,220,5,880,1)
261 CALL SOUND(250,220,5,880,1)
262 CALL SOUND(250,196,5,784,1)
263 CALL SOUND(250,196,5,784,1)
264 CALL SOUND(250,220,5,880,1)
265 CALL SOUND(250,247,5,988,1)
266 CALL SOUND(250,131,5,523,1)
267 CALL SOUND(250,247,5,988,1)
268 CALL SOUND(250,220,5,880,1)
269 CALL SOUND(250,196,5,784,1)
270 CALL SOUND(250,220,5,880,1)
271 CALL SOUND(250,220,5,880,1)
272 CALL SOUND(250,220,5,880,1)
273 CALL SOUND(500,247,5,988,1)
274 CALL SOUND(10,1000,7)
275 RETURN
276 REM GAGNE
277 CALL CLEAR
278 PRINT "VOUS AVEZ REUSSI LE TOUR
DE GAULE"
279 GOSUB 257
280 FOR I=2 TO 16
281 CALL SCREEN(1)
282 CALL SOUND(130,200*1,0+1)
283 NEXT I
284 CALL SCREEN(2)
285 PRINT "VOUS AVEZ UN SCORE DE "
286 PRINT "VOUS AVEZ EU "
287 IF G<8 THEN 289 ELSE 288
288 IF G=8 THEN 292
289 PRINT "VOUS N AVEZ PAS EU TOUTES L
ES SPECIALITES "
290 PRINT "VOUS PERDEZ DONC VOTRE PARI"
:
291 GOTO 294
292 PRINT "VOUS AVEZ EU TOUTES LES S
PECIALITES "
293 PRINT "VOUS GAGNEZ DONC VOTRE PARI"
:
294 INPUT "ENCORE UNE PARTIE O N "
PP#
295 IF SEG*(PP#,1,1)="O" THEN 1 ELSE 252

```

Suite de la page 4

THE GAMBLER

CASINO

```

LIST #8
1 WAIT 30:L$="GAGNE!!":O$="PERDU!!":S=23:GOTO 5
2
2 F=0:V=0:PRT "JOUER-VOUS: O/N ?"
3 IF KEY="N" THEN 55
4 IF KEY="0" THEN 3
5 PRT "A QUOI JOUEZ-VOUS: ",(1)
BOULE (2)BACCARA
6 IF KEY="2" THEN 31
7 IF KEY="1" THEN 6
8 PRT "LA BOULE VOUS ATTEND:G=INT(RAN#9)+1:G SB 57
10 INP "QUELLE CHANCE?":$IF $="P LEIN" THEN 16
11 IF $="PASSE" THEN 20
12 IF $="MANQUE" THEN 24
13 IF $="PAIR" THEN 26
14 IF $="IMPAIR" THEN 28
15 GOTO 10
16 INP "NUMERO (1-9)":E=E+ABS(IN T E:IF E>9 THEN 16
17 IF E=6:PRT L$:"":G:Z=Z+M*8:GO TO 2
18 GOTO 5
20 IF G<6 THEN 22
21 GOTO 5
22 PRT L$:"":G:Z=Z+M*2:GOTO 2
23 Z=Z-M:PRT O$:"":G:G:SB 46:GOTO 2
24 IF G<4 THEN 22
25 GOTO 5
26 IF G=2:INT(G/2) THEN 22
27 GOTO 5
28 IF G=2:INT(G/2) THEN 22
30 GOTO 5
31 PRT "LE BACCARA COMMENCE!":GSB 57
32 FOR I=1 TO 2:GS B 61:GSB 48:NEXT I
33 IF F%9=F:INT(F /10)
34 GSB 60:PRT "AUTRE CARTE: O/N ?"
35 IF KEY="N" THEN 38
36 IF KEY="0" THEN 35
37 GSB 61:GSB 48:IF F%9=F:INT(F /10)
38 GSB 60:PRT "...AU BANQUIER!!"
39 FOR J=1 TO 2:GS B 61:GSB 50:NEXT J
40 IF V%9=V:INT(V /10)
42 IF V<5:PRT "IL REPREND LA CARTE":GSB 61:GSB 50:IF V%9=V:INT(V /10)
43 GSB 51:IF V%9=V:RT "IL A":L$=Z=Z-M:GSB 46:GOT 0 2
44 IF V=F:PRT "EGA LITE!! DOMMAGE!":GOTO 2
45 PRT "VOUS AVEZ":L$=Z=Z+M*2:GO TO 2
46 IF Z<0:PRT "VOU ETES RUINE!!":GSB #2
47 RET
48 PRT "VOUS AVEZ UN":C:F=F+C:RET
50 PRT "IL A UN":C:V=V+C:RET
51 PRT "SON TOTAL":V:RET
52 INP "NUMERO D'ORDRE":D:IF D=H THEN 56
53 PRT "C'EST FAUX!!!!":V:V=N
54 PRT "TANT PIS POUR VOUS!":GSB #2:GOTO 56

```


Les deux programmes d'E.A.O. que nous envoie Jean CLEMENT, professeur de lettres à Saint Mandier sur Mer (dans le Var) concernent l'apprentissage et la vérification des connaissances des conjugaisons françaises. Le tableau de conversion ci-dessous permettra d'adapter les programmes sur un autre ordinateur que le Commodore 64 et, peut-être, d'aller plus loin que le premier groupe. Vous trouverez également la suite des tables de conversion des différents logos envoyés par Alain PRE.

Tableau d'adaptation

POKE 53280 :contrôle la couleur de la bordure d'écran.
 POKE 53281 :contrôle la couleur de l'écran
 POKE 198,0:WAIT 198,1 :permet d'attendre qu'une touche soit enfoncée.
 POKE 54296 :volume du son.
 POKE 54272 :basse fréquence.

POKE 53273 :haute fréquence.
 POKE 54277 :fixe l'attaque de la note.
 POKE 54278 :fixe le sur la note.
 POKE 54276 :forme d'onde VOIX 1
 POKE 54283 :forme d'onde VOIX 2
 POKE 54290 :forme d'onde VOIX 3

La page pédagogique a besoin de vous! Elle s'adresse aux enseignants et aux parents d'élèves et doit être faite par des enseignants. Les programmes et articles publiés ne participant pas aux concours, la rémunération pour les documents que vous nous enverrez et que nous publions, sera portée de 1000 à 2000 francs la page publiée, à partir du 1er octobre. Une précaution indispensable pour vos envois: joindre un courrier nous autorisant à publier votre œuvre et porter la mention "Page pédagogique" sur votre enveloppe d'expédition.

Programme d'apprentissage



```

10 PRINT "J" POKES3280,5 POKES3281,1
20 PRINTTAB(15) "*****CONJUGUER*****"
30 PRINTTAB(13) "NOLÉ"
40 PRINTTAB(13) "VERBES DU PREMIER GROUPE"
50 PRINTTAB(24) "*****JEAN CLEMENT*****"
60 PRINTTAB(33) "*****94*****"
70 FOR I=1 TO 3000 NEXT I
100 REM *****
110 REM ***** CONJUGUER *****
120 REM ***** UN *****
130 REM ***** VERBE DU PREMIER GROUPE *****
140 REM ***** TEMPS SIMPLES INDIC. *****
150 REM *****
160 REM ***** JEAN CLEMENT 06/84 *****
170 REM *****
180 DIM PR$(0) TO 8
190 PRINT "J" POKES3280,5 POKES3281,1
200 PRINT "*****PROGRAMME SE PROPOSE *****"
210 PRINT "*****VOUS AIDER A CONJUGUER *****"
220 PRINT "*****UN VERBE DU PREMIER GROUPE *****"
230 PRINT "*****MUTLI TEMPS SIMPLES DE L'INDICATIF *****"
240 FOR I=1 TO 1000 NEXT I
250 PRINT "*****APPUYEZ SUR 'C' ***** GOSUB1621"
260 POKE198,0:WAIT198,1:GET#
270 IF#<"C" THEN290
280 PRINT "J" POKES3280,5 POKES3281,1
290 PRINTTAB(18) "*****CONJUGISON DU PREMIER GROUPE*****"
300 PRINTTAB(10) "*****"
310 PRINTTAB(5) "*****TERMINAISONS EN 'ER'*****"
320 PRINTTAB(5) "*****"
330 PRINTTAB(5) "*****EVITER LES TERMINAISONS 'ELER'*****"
340 PRINTTAB(29) "*****ETER*****"
350 PRINT "*****VERBES SERONT ETUDIES DANS *****"
360 PRINT "*****UN PROGRAMME SPECIAL *****"
370 FOR I=1 TO 1000 NEXT I
380 PRINT "*****APPUYEZ SUR 'C' ***** GOSUB1621"
390 POKE198,0:WAIT198,1:GET#
400 IF#<"C" THEN390
410 PRINT "J" POKES3280,5 POKES3281,1
420 PRINTTAB(8) "*****"
430 PRINTTAB(8) "*****"
440 PRINTTAB(8) "*****PREMIER GROUPE *****"
450 PRINTTAB(8) "*****"
460 PRINTTAB(8) "*****"
470 FOR I=1 TO 3000 NEXT I
480 PRINT "J" PRINT *****INDICATIF PRESENT ***** RESTORE
500 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(3) *****ATTENTION*****CEDILLE DEVANT 'A, O'
510 FOR I=1 TO 9:READPR$(1) TO PR$(9)
520 NEXT I:IF#<"I" THEN530
530 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****ERONS*****"
540 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****ERONT*****"
550 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
560 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENT*****"
570 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
580 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
590 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
600 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
610 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
620 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
630 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
640 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
650 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
660 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
670 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
680 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
690 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
700 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
710 FOR I=1 TO 8:READPR$(1) TO PR$(8)
720 IF#<"I" THEN730
730 PRINTTAB(18) *****INDICATIF IMPERFAIT *****
740 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(8) *****ATTENTION*****CEDILLE DEVANT 'A O'
750 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(8) "*****ERIS*****"
760 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(8) "*****ERIS*****"
770 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(8) "*****ERIS*****"
780 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(8) "*****ERIS*****"
790 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(8) "*****ERIS*****"
800 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(8) "*****ERIS*****"
810 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(8) "*****ERIS*****"
820 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(8) "*****ERIS*****"
830 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(8) "*****ERIS*****"
840 FOR I=1 TO 8
850 PRINT PRINTTAB(13) PR$(1) TO PR$(8)
860 NEXT I
870 FOR I=1 TO 1000 NEXT I:PRINTTAB(18) *****APPUYEZ SUR 'C' ***** GOSUB1621
880 POKE198,0:WAIT198,1:GET#
890 IF#<"C" THEN890
900 DATA JE, TU, ES, IL, ELLE, E, NOUS, VOUS, ILS, ELLES, ENT
910 PRINT "J" POKES3280,4 POKES3281,1
920 FOR I=1 TO 8:READPR$(1) TO PR$(8)
930 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
940 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
950 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
960 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
970 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
980 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
990 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
1000 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
1010 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
1020 IF#<"I" THEN1030
1030 PRINT "J" *****INDICATIF FUTUR *****
1040 FOR I=1 TO 8
1050 PRINT PRINTTAB(13) PR$(1) TO PR$(8)
1060 NEXT I
1070 FOR I=1 TO 1000 NEXT I:PRINTTAB(18) *****APPUYEZ SUR 'C' ***** GOSUB1621
1080 POKE198,0:WAIT198,1:GET#
1090 IF#<"C" THEN1090
1100 DATA JE, TU, ES, IL, ELLE, E, NOUS, VOUS, ILS, ELLES, ENT
1110 DATA NOUS, ERONS, VOUS, ERIZ, ILS, ERONT, ELLES, ERONT
1120 PRINT "J" POKES3280,6 POKES3281,1
1130 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(5) "*****IENS*****"
1140 FOR I=1 TO 8:READPR$(1) TO PR$(8)
1150 IF#<"I" THEN1160
1160 PRINTTAB(7) *****INDICATIF PASSE SIMPLE *****
1170 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(8) *****ATTENTION*****CEDILLE DEVANT 'A O'
1180 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(8) "*****ERIS*****"
1190 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(8) "*****ERIS*****"
1200 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(8) "*****ERIS*****"
1210 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(8) "*****ERIS*****"
1220 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(8) "*****ERIS*****"
1230 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(8) "*****ERIS*****"
1240 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(8) "*****ERIS*****"
1250 IF RIGHT$(V$,3)="" THENPRINTTAB(8) "*****ERIS*****"
1260 FOR I=1 TO 8
1270 PRINT PRINTTAB(13) PR$(1) TO PR$(8)
1280 NEXT I
1290 FOR I=1 TO 1000 NEXT I:PRINTTAB(18) *****APPUYEZ SUR 'C' ***** GOSUB1621
1300 POKE198,0:WAIT198,1:GET#
1310 IF#<"C" THEN1320
1320 DATA JE, TU, ES, IL, ELLE, E, NOUS, VOUS, ILS, ERONT, ELLES, ERONT
1330 PRINT "J" POKES3280,11 POKES3281,1
1340 PRINT *****VOULEZ-VOUS UN AUTRE VERBE ***** (O-N)
1350 DATA JE, TU, ES, IL, ELLE, E, NOUS, VOUS, ILS, ERONT, ELLES, ERONT
1360 IF#<"O" THEN1370
1370 PRINT *****VOULEZ-VOUS UN AUTRE VERBE ***** (O-N)
1380 NEXT I
1390 PRINT *****QUEL VERBE DESIREZ-VOUS *****
1400 INPUT#
1410 L=LEN(V$):IF L<3 THEN1390
1420 V$=RIGHT$(V$,L-2):IF V$="" THEN410
1430 V$=LEFT$(V$,L-2):REM RADICAL DU VERBE
1440 IF#<"I" THEN1450
1450 V$=V$+"RETOUR"
1460 V$=""
1470 FOR I=1 TO 6
1480 IF#<"I" THEN1490
1490 NEXT I
1500 PRINT "J" PRINTTAB(12) *****VERBE *****
1510 PRINTTAB(5) *****TEMPS SIMPLES *****INDICATIF *****
1520 PRINTTAB(8) *****PRESENT *****
1530 PRINTTAB(8) *****IMPERFAIT *****
1540 PRINTTAB(8) *****FUTUR *****
1550 PRINTTAB(8) *****PASSE SIMPLE *****
1560 FOR I=1 TO 1000 NEXT I
1570 PRINTTAB(15) *****APPUYEZ SUR 'C' ***** GOSUB1621
1580 POKE198,0:WAIT198,1:GET#
1590 IF#<"C" THEN1570
1600 RETURN
1621 REM *****SIGNAL SONORE *****
1140 POKE54296,15:POKE54272,0:POKE54277,0:POKE54278,250
1623 POKE54276,0:POKE54276,17:POKE54276,16
1624 RETURN
    
```

Programme de vérification

```

100 REM *****
110 REM ***** EXERCICES DE CONJUGATION *****
120 REM ***** VERBES DU PREMIER GROUPE *****
130 REM ***** COMPOSER *****
140 REM ***** JEAN CLEMENT *****
150 REM ***** 09/1984 *****
160 REM *****
161 PRINT "J" POKES3280,3 POKES3281,7:DD=8
162 PRINT *****EXERCICES DE CONJUGATION*****
163 PRINTTAB(25) "*****JEAN CLEMENT*****"
164 PRINTTAB(30) "*****09/1984*****"
165 FOR I=1 TO 3000 NEXT I
170 DIM PR$(0) TO 5
180 IF (1)="" THEN "COUPER- LES BUCHERONS,..... UN ARBRE." (0)(1,2)="" COUPENT"
190 IF (1)="" THEN "COUPRENT" (0)(1,4)="" COUPERONT" (0)(1,5)="" COUPERONT"
200 IF (2)="" THEN "ENTRER- PAUL,..... EN SIXIEME." (0)(2,2)="" ENTRE" (0)(2,3)="" ENTRAIT"
210 IF (2)="" THEN "ENTRERONT" (0)(2,5)="" ENTRERONT"
220 IF (3)="" THEN "PORTER- MARI ET MOI,..... LA MEME ROBE." (0)(3,2)="" PORTONS"
230 IF (3)="" THEN "PORTERONT" (0)(3,4)="" PORTERONT" (0)(3,5)="" PORTERONT"
240 IF (4)="" THEN "RANGER- PIERRE ET TOI,..... LA BOMBE REPOSE." (0)(4,2)="" RANGEZ"
250 IF (4)="" THEN "RANGENT" (0)(4,4)="" RANGENT" (0)(4,5)="" RANGENT"
260 IF (5)="" THEN "SALUER- TU,..... TON VOISIN." (0)(5,2)="" SALUES" (0)(5,3)="" SALUAS"
270 IF (5)="" THEN "SALUERONT" (0)(5,5)="" SALUERONT"
280 IF (6)="" THEN "VOLTIGER- LES FEUILLES JAUNIES,..... AU VENT." (0)(6,2)="" VOLTIGENT"
290 IF (6)="" THEN "VOLTIGERONT" (0)(6,4)="" VOLTIGERONT" (0)(6,5)="" VOLTIGERONT"
300 IF (7)="" THEN "TROUVER- VOUS,..... LA BOMBE REPOSE." (0)(7,2)="" TROUVEZ"
310 IF (7)="" THEN "TROUVENT" (0)(7,4)="" TROUVENT" (0)(7,5)="" TROUVENT"
320 IF (8)="" THEN "PENSER- NOUS,..... TOUJOURS A LUI." (0)(8,2)="" PENSONS"
330 IF (8)="" THEN "PENSERONT" (0)(8,4)="" PENSERONT" (0)(8,5)="" PENSERONT"
340 IF (9)="" THEN "DECOURPER- JE,..... UNE IMAGE." (0)(9,2)="" DECOUPE" (0)(9,3)="" DECOUPE"
350 IF (9)="" THEN "DECOURPERONT" (0)(9,5)="" DECOUPERONT"
360 IF (10)="" THEN "RANGER- NOUS,..... NOS AFFAIRES." (0)(10,2)="" RANGEONS"
370 IF (10)="" THEN "RANGENT" (0)(10,4)="" RANGENT" (0)(10,5)="" RANGENT"
380 IF (11)="" THEN "CASSER- ELLE,..... SON CRAYON." (0)(11,2)="" CASSE" (0)(11,3)="" CASSAIT"
390 IF (11)="" THEN "CASSENT" (0)(11,5)="" CASSENT"
400 IF (12)="" THEN "TROUVER- EN AUTOMNE VOUS,..... DES CHAMPIGNONS." (0)(12,2)="" TROUVEZ"
410 IF (12)="" THEN "TROUVENT" (0)(12,4)="" TROUVENT" (0)(12,5)="" TROUVENT"
420 IF (13)="" THEN "CRIER- LES ENFANTS,..... DANS LA RUE." (0)(13,2)="" CRIENT"
430 IF (13)="" THEN "CRIENT" (0)(13,4)="" CRIENT" (0)(13,5)="" CRIENT"
440 IF (14)="" THEN "MESURER- NOUS,..... LA LONGUEUR DE LA COUR." (0)(14,2)="" MESURONS"
450 IF (14)="" THEN "MESURENT" (0)(14,4)="" MESURENT" (0)(14,5)="" MESURENT"
460 IF (15)="" THEN "SURVEILLER- PIERRE, MARCEL ET TOI,..... LA ROUTE."
470 IF (15)="" THEN "SURVEILLERONT" (0)(15,3)="" SURVEILLERONT" (0)(15,4)="" SURVEILLERONT"
480 IF (15,2)="" THEN "SURVEILLERONT" (0)(15,3)="" SURVEILLERONT" (0)(15,4)="" SURVEILLERONT"
490 IF (15,5)="" THEN "SURVEILLERONT" (0)(15,3)="" SURVEILLERONT" (0)(15,4)="" SURVEILLERONT"
500 IF (16)="" THEN "SURVEILLER- C'EST LUI QUI,..... LA ROUTE." (0)(16,2)="" SURVEILLE"
510 IF (16)="" THEN "SURVEILLE" (0)(16,4)="" SURVEILLE" (0)(16,5)="" SURVEILLE"
520 IF (17)="" THEN "EMPLOYER- ILS,..... UN STYLO FEUTRE." (0)(17,2)="" EMPLOYENT"
530 IF (17)="" THEN "EMPLOYERONT" (0)(17,4)="" EMPLOYERONT" (0)(17,5)="" EMPLOYERONT"
540 IF (18)="" THEN "BALAYER- ANDRE ET MOI,..... LA SALLE." (0)(18,2)="" BALAYONS"
550 IF (18)="" THEN "BALAYENT" (0)(18,4)="" BALAYENT" (0)(18,5)="" BALAYENT"
560 IF (19)="" THEN "SAUTER- LES CHEVAUX,..... LA HAIE." (0)(19,2)="" SAUTENT"
570 IF (19)="" THEN "SAUTENT" (0)(19,4)="" SAUTENT" (0)(19,5)="" SAUTENT"
580 IF (20)="" THEN "FOUILLER- LES POLICIERS,..... LES MAISONS." (0)(20,2)="" FOUILLENT"
590 IF (20)="" THEN "FOUILLENT" (0)(20,4)="" FOUILLENT" (0)(20,5)="" FOUILLENT"
600 IF (21)="" THEN "DORER- (0)(21,5)="" DORER"
610 IF (22)="" THEN "RENTRE" - TU,..... EN SEPTEMBRE." (0)(22,2)="" RENTRES"
620 IF (22)="" THEN "RENTRENT" (0)(22,4)="" RENTRENT" (0)(22,5)="" RENTRENT"
630 IF (23)="" THEN "CLASSER- JE,..... MES DOSSIERS." (0)(23,2)="" CLASSE"
640 IF (23)="" THEN "CLASSENT" (0)(23,4)="" CLASSENT" (0)(23,5)="" CLASSENT"
650 IF (24)="" THEN "CHASSER- NOUS,..... DANS LA FORET." (0)(24,2)="" CHASSONS"
660 IF (24)="" THEN "CHASSENT" (0)(24,4)="" CHASSENT" (0)(24,5)="" CHASSENT"
670 IF (25)="" THEN "PROTEGER- LES SAIES,..... LA NATURE." (0)(25,2)="" PROTEGET"
680 IF (25)="" THEN "PROTEGET" (0)(25,4)="" PROTEGET" (0)(25,5)="" PROTEGET"
690 IF (26)="" THEN "REDOUBLER- VOUS,..... D'EFFORTS." (0)(26,2)="" REDOUBLEZ"
700 IF (26)="" THEN "REDOUBLEZ" (0)(26,4)="" REDOUBLEZ" (0)(26,5)="" REDOUBLEZ"
710 IF (27)="" THEN "PLIER- NOUS,..... DU PAPIER." (0)(27,2)="" PLIONS"
720 IF (27)="" THEN "PLIENT" (0)(27,4)="" PLIENT" (0)(27,5)="" PLIENT"
730 IF (28)="" THEN "PLIER- ELLE,..... CONVERSATION." (0)(28,2)="" PLIE"
740 IF (28)="" THEN "PLIENT" (0)(28,4)="" PLIENT" (0)(28,5)="" PLIENT"
750 IF (29)="" THEN "VISITER- NOUS,..... LE CHATEAU." (0)(29,2)="" VISITONS"
760 IF (29)="" THEN "VISITENT" (0)(29,4)="" VISITENT" (0)(29,5)="" VISITENT"
770 IF (30)="" THEN "REPARER- HENRI,..... SA VOITURE." (0)(30,2)="" REPARA"
780 IF (30)="" THEN "REPARA" (0)(30,4)="" REPARA" (0)(30,5)="" REPARA"
1000 REM QUESTIONS
1010 SC=0:OH=0
1020 PRINT "J" POKES3280,2 POKES3281,14
1030 PRINT *****
1040 PRINT *****
1050 PRINT *****
1060 PRINT *****
1070 INPUT#
1080 IF#<"I" THEN1090
1090 IF#<"I" THEN1090
1100 IF#<"I" THEN1090
1110 PRINT *****
1120 PRINT *****
1130 INPUT#
1140 IF#<"I" THEN1150
1150 IF#<"I" THEN1150
1160 IF#<"I" THEN1150
1170 IF#<"I" THEN1150
1180 IF#<"I" THEN1150
1190 IF#<"I" THEN1150
1200 IF#<"I" THEN1150
1210 IF#<"I" THEN1150
1220 IF#<"I" THEN1150
1230 IF#<"I" THEN1150
1240 IF#<"I" THEN1150
1250 IF#<"I" THEN1150
1260 IF#<"I" THEN1150
1270 IF#<"I" THEN1150
1280 IF#<"I" THEN1150
1290 IF#<"I" THEN1150
1300 IF#<"I" THEN1150
1310 IF#<"I" THEN1150
1320 IF#<"I" THEN1150
1330 IF#<"I" THEN1150
1340 IF#<"I" THEN1150
1350 IF#<"I" THEN1150
1360 IF#<"I" THEN1150
1370 IF#<"I" THEN1150
1380 IF#<"I" THEN1150
1390 IF#<"I" THEN1150
1400 IF#<"I" THEN1150
1410 IF#<"I" THEN1150
1420 IF#<"I" THEN1150
1430 IF#<"I" THEN1150
1440 IF#<"I" THEN1150
1450 IF#<"I" THEN1150
1460 IF#<"I" THEN1150
1470 IF#<"I" THEN1150
1480 IF#<"I" THEN1150
1490 IF#<"I" THEN1150
1500 IF#<"I" THEN1150
1510 IF#<"I" THEN1150
1520 IF#<"I" THEN1150
1530 IF#<"I" THEN1150
1540 IF#<"I" THEN1150
1550 IF#<"I" THEN1150
1560 IF#<"I" THEN1150
1570 IF#<"I" THEN1150
1580 IF#<"I" THEN1150
1590 IF#<"I" THEN1150
1600 IF#<"I" THEN1150
1610 IF#<"I" THEN1150
1620 IF#<"I" THEN1150
1630 IF#<"I" THEN1150
1640 IF#<"I" THEN1150
1650 IF#<"I" THEN1150
1660 IF#<"I" THEN1150
1670 IF#<"I" THEN1150
1680 IF#<"I" THEN1150
1690 IF#<"I" THEN1150
1700 IF#<"I" THEN1150
1710 IF#<"I" THEN1150
1720 IF#<"I" THEN1150
1730 IF#<"I" THEN1150
1740 IF#<"I" THEN1150
1750 IF#<"I" THEN1150
1760 IF#<"I" THEN1150
1770 IF#<"I" THEN1150
1780 IF#<"I" THEN1150
1790 IF#<"I" THEN1150
1800 IF#<"I" THEN1150
1810 IF#<"I" THEN1150
1820 IF#<"I" THEN1150
1830 IF#<"I" THEN1150
1840 IF#<"I" THEN1150
1850 IF#<"I" THEN1150
1860 IF#<"I" THEN1150
1870 IF#<"I" THEN1150
1880 IF#<"I" THEN1150
1890 IF#<"I" THEN1150
1900 IF#<"I" THEN1150
1910 IF#<"I" THEN1150
1920 IF#<"I" THEN1150
1930 IF#<"I" THEN1150
1940 IF#<"I" THEN1150
1950 IF#<"I" THEN1150
1960 IF#<"I" THEN1150
1970 IF#<"I" THEN1150
1980 IF#<"I" THEN1150
1990 IF#<"I" THEN1150
2000 IF#<"I" THEN1150
2010 IF#<"I" THEN1150
2020 IF#<"I" THEN1150
2030 IF#<"I" THEN1150
2040 IF#<"I" THEN1150
2050 IF#<"I" THEN1150
2060 IF#<"I" THEN1150
2070 IF#<"I" THEN1150
2080 IF#<"I" THEN1150
2090 IF#<"I" THEN1150
2100 IF#<"I" THEN1150
2110 IF#<"I" THEN1150
2120 IF#<"I" THEN1150
2130 IF#<"I" THEN1150
2140 IF#<"I" THEN1150
2150 IF#<"I" THEN1150
2160 IF#<"I" THEN1150
2170 IF#<"I" THEN1150
2180 IF#<"I" THEN1150
2190 IF#<"I" THEN1150
2200 IF#<"I" THEN1150
2210 IF#<"I" THEN1150
2220 IF#<"I" THEN1150
2230 IF#<"I" THEN1150
2240 IF#<"I" THEN1150
2250 IF#<"I" THEN1150
2260 IF#<"I" THEN1150
2270 IF#<"I" THEN1150
2280 IF#<"I" THEN1150
2290 IF#<"I" THEN1150
2300 IF#<"I" THEN1150
2310 IF#<"I" THEN1150
2320 IF#<"I" THEN1150
2330 IF#<"I" THEN1150
2340 IF#<"I" THEN1150
2350 IF#<"I" THEN1150
2360 IF#<"I" THEN1150
2370 IF#<"I" THEN1150
2380 IF#<"I" THEN1150
2390 IF#<"I" THEN1150
2400 IF#<"I" THEN1150
2410 IF#<"I" THEN1150
2420 IF#<"I" THEN1150
2430 IF#<"I" THEN1150
2440 IF#<"I" THEN1150
2450 IF#<"I" THEN1150
2460 IF#<"I" THEN1150
2470 IF#<"I" THEN1150
2480 IF#<"I" THEN1150
2490 IF#<"I" THEN1150
2500 IF#<"I" THEN1150
2510 IF#<"I" THEN1150
2520 IF#<"I" THEN1150
2530 IF#<"I" THEN1150
2540 IF#<"I" THEN1150
2550 IF#<"I" THEN1150
2560 IF#<"I" THEN1150
2570 IF#<"I" THEN1150
2580 IF#<"I" THEN1150
2590 IF#<"I" THEN1150
2600 IF#<"I" THEN1150
2610 IF#<"I" THEN1150
2620 IF#<"I" THEN1150
2630 IF#<"I" THEN1150
2640 IF#<"I" THEN1150
2650 IF#<"I" THEN1150
2660 IF#<"I" THEN1150
2670 IF#<"I" THEN1150
2680 IF#<"I" THEN1150
2690 IF#<"I" THEN1150
2700 IF#<"I" THEN1150
2710 IF#<"I" THEN1150
2720 IF#<"I" THEN1150
2730 IF#<"I" THEN1150
2740 IF#<"I" THEN1150
2750 IF#<"I" THEN1150
2760 IF#<"I" THEN1150
2770 IF#<"I" THEN1150
2780 IF#<"I" THEN1150
2790 IF#<"I" THEN1150
2800 IF#<"I" THEN1150
2810 IF#<"I" THEN1150
2820 IF#<"I" THEN1150
2830 IF#<"I" THEN1150
2840 IF#<"I" THEN1150
2850 IF#<"I" THEN1150
2860 IF#<"I" THEN1150
2870 IF#<"I" THEN1150
2880 IF#<"I" THEN1150
2890 IF#<"I" THEN1150
2900 IF#<"I" THEN1150
2910 IF#<"I" THEN1150
2920 IF#<"I" THEN1150
2930 IF#<"I" THEN1150
2940 IF#<"I" THEN1150
2950 IF#<"I" THEN1150
2960 IF#<"I" THEN1150
2970 IF#<"I" THEN1150
2980 IF#<"I" THEN1150
2990 IF#<"I" THEN1150
3000 IF#<"I" THEN1150
3010 IF#<"I" THEN1150
3020 IF#<"I" THEN1150
3030 IF#<"I" THEN1150
3040 IF#<"I" THEN1150
3050 IF#<"I" THEN1150
3060 IF#<"I" THEN1150
3070 IF#<"I" THEN1150
3080 IF#<"I" THEN1150
3090 IF#<"I" THEN1150
3100 IF#<"I" THEN1150
3110 IF#<"I" THEN1150
3120 IF#<"I" THEN1150
3130 IF#<"I" THEN1150
3140 IF#<"I" THEN1150
3150 IF#<"I" THEN1150
3160 IF#<"I" THEN1150
3170 IF#<"I" THEN1150
3180 IF#<"I" THEN1150
3190 IF#<"I" THEN1150
3200 IF#<"I" THEN1150
3210 IF#<"I" THEN1150
3220 IF#<"I" THEN1150
3230 IF#<"I" THEN1150
3240 IF#<"I" THEN1150
3250 IF#<"I" THEN1150
3260 IF#<"I" THEN1150
3270 IF#<"I" THEN1150
3280 IF#<"I" THEN1150
3290 IF#<"I" THEN1150
3300 IF#<"I" THEN1150
3310 IF#<"I" THEN1150
3320 IF#<"I" THEN1150
3330 IF#<"I" THEN1150
3340 IF#<"I" THEN1150
3350 IF#<"I" THEN1150
3360 IF#<"I" THEN1150
3370 IF#<"I" THEN1150
3380 IF#<"I" THEN1150
3390 IF#<"I" THEN1150
3400 IF#<"I" THEN1150
3410 IF#<"I" THEN1150
3420 IF#<"I" THEN1150
3430 IF#<"I" THEN1150
3440 IF#<"I" THEN1150
3450 IF#<"I" THEN1150
3460 IF#<"I" THEN1150
3470 IF#<"I" THEN1150
3480 IF#<"I" THEN1150
3490 IF#<"I" THEN1150
3500 IF#<"I" THEN1150
3510 IF#<"I" THEN1150
3520 IF#<"I" THEN1150
3530 IF#<"I" THEN1150
3540 IF#<"I" THEN1150
3550 IF#<"I" THEN1150
3560 IF#<"I" THEN1150
3570 IF#<"I" THEN1150
3580 IF#<"I" THEN1150
3590 IF#<"I" THEN1150
3600 IF#<"I" THEN1150
3610 IF#<"I" THEN1150
3620 IF#<"I" THEN1150
3630 IF#<"I" THEN1150
3640 IF#<"I" THEN1150
3650 IF#<"I" THEN1150
3660 IF#<"I" THEN1150
3670 IF#<"I" THEN1150
3680 IF#<"I" THEN1150
3690 IF#<"I" THEN1150
3700 IF#<"I" THEN1150
3710 IF#<"I" THEN1150
3720 IF#<"I" THEN1150
3730 IF#<"I" THEN1150
3740 IF#<"I" THEN1150
3750 IF#<"I" THEN1150
3760 IF#<"I" THEN1150
3770 IF#<"I" THEN1150
3780 IF#<"I" THEN1150
3790 IF#<"I" THEN1150
3800 IF#<"I" THEN1150
3810 IF#<"I" THEN1150
3820 IF#<"I" THEN1150
3830 IF#<"I" THEN1150
3840 IF#<"I" THEN1150
3850 IF#<"I" THEN1150
3860 IF#<"I" THEN1150
3870 IF#<"I" THEN1150
3880 IF#<"I" THEN1150
3890 IF#<"I" THEN1150
3900 IF#<"I" THEN1150
3910 IF#<"I" THEN1150
3920 IF#<"I" THEN1150
3930 IF#<"I" THEN1150
3940 IF#<"I" THEN1150
3950 IF#<"I" THEN1150
3960 IF#<"I" THEN1150
3970 IF#<"I" THEN1150
3980 IF#<"I" THEN1150
3990 IF#<"I" THEN1150
4000 IF#<"I" THEN1150
4010 IF#<"I" THEN1150
4020 IF#<"I" THEN1150
4030 IF#<"I" THEN1150
4040 IF#<"I" THEN1150
4050 IF#<"I" THEN1150
4060 IF#<"I" THEN1150
4070 IF#<"I" THEN1150
4080 IF#<"I" THEN1150
4090 IF#<"I" THEN1150
4100 IF#<"I" THEN1150
4110 IF#<"I" THEN1150
4120 IF#<"I" THEN1150
4130 IF#<"I" THEN1150
4140 IF#<"I" THEN1150
4150 IF#<"I" THEN1150
4160 IF#<"I" THEN1150
4170 IF#<"I" THEN1150
4180 IF#<"I" THEN1150
4190 IF#<"I" THEN1150
4200 IF#<"I" THEN1150
4210 IF#<"I" THEN1150
4220 IF#<"I" THEN1150
4230 IF#<"I" THEN1150
4240 IF#<"I" THEN1150
4250 IF#<"I" THEN1150
4260 IF#<"I" THEN1150
4270 IF#<"I" THEN1150
4280 IF#<"I" THEN1150
4290 IF#<"I" THEN1150
4300 IF#<"I" THEN1150
4310 IF#<"I" THEN1
```

Dr LOGIC

ZX 81

Il vous faut trouver le trésor du Dr Logic, qui comme son nom l'indique était féru de logique. Vous visiterez plusieurs endroits avec différentes épreuves à passer. NB: Pour les tableaux, il faut entrer en une seule fois, sans intervalle, le numéro de la lettre. Ex: "1A2B3C".

Alain BRUNNER



ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES CARACTERES EN VIDEO INVERSEE.

LIGNE: CARACTERES:

```
2045... "*****"
2050... "4 16 36 64"
2055... "1 9 25 49"
2060... "4 16 36 64"
2065... "1 9 25 49"
2070... "0"
2075... "0"
2080... "0"
2085... "0"
2090... "0"
2095... "0"
2100... "0"
2105... "0"
```

```
350 REM ZX81 16K
360 REM A. BRUNNER
370 REM O. LOGIC
380 GOSUB 9000
390 PRINT AT 3,4;"L'ANTRE DU SA
400 VANIT LE DOCTEUR LOGIC"
410 PRINT AT 4,5;"SON TRÉSOR"
420 PRINT AT 5,6;"IL VOUS FAUDRA LE
430 TROUVER APRÈS AVOIR ERRE DANS 50
440 N'ANTRE"
450 GOSUB 8000
460 PAUSE 300
470 GOSUB 8000
480 PRINT AT 2,0;"POUR ENTRER, VOUS O
490 UVEZ TROUVER LA BONNE CLÉ"
500 PRINT TAB 5;"";TAB 13;"█"
510 TAB 21;"█"
520 PRINT TAB 5;"I";TAB 13;"I"
530 TAB 21;"I"
540 PRINT TAB 5;"L";TAB 13;"L"
550 TAB 21;"L"
560 PRINT TAB 5;"P";TAB 13;"P"
570 TAB 21;"P"
580 PRINT TAB 5;"";TAB 13;"█"
590 TAB 21;"█"
600 PRINT TAB 6,1;TAB 14,2;TAB
610 22,3
620 PRINT AT 1,0;"VOUS ALLEZ LA VOIR
630 APPARAÎTRE"
640 PRINT "APPUYER SUR 1,2 OU 3"
```

```
2230 PAUSE 150
2240 GOSUB 1000
2250 GOSUB 1000
2260 PRINT "OUF, LA PORTE EST O
2270 UVERTE"
2280 GOSUB 2000
2290 LET O=0-5
2300 PRINT AT 1,0;"BRAVO, VOUS VO
2310 US EN ETES TIRE."
2320 PAUSE 200
2330 GOSUB 8000
2340 PRINT AT 1,0;"VOUS ETES MAINTENA
2350 NT DANS UN COULOIR, IL Y A DES DE
2360 SSINS AUX MURS"
2370 GOSUB 2500
2380 LET O=0-5
2390 GOSUB 8000
2400 PRINT "VOUS VOUS TROUVEZ
2410 DANS UNE PIÈCE"
2420 GOSUB 3500
2430 LET O=0-5
2440 PRINT AT 17,0;"VOUS AVEZ RE
2450 SOLU CE PETIT PROBLÈME, VOUS CHER
2460 CHEZ UNE ISSUE..."
2470 PAUSE 200
2480 GOSUB 8000
2490 GOSUB 4000
2500 GOSUB 8000
2510 PRINT "VOUS AVEZ TROUVE LE
2520 PASSAGE"
2530 GOSUB 5000
2540 GOSUB 8000
2550 LET U=1
2560 PRINT "VOUS ETES ENFIN DANS
2570 LA SALLE DU TRÉSOR"
2580 PRINT "VOUS DÉCOUVREZ UN CO
2590 FFRE"
2600 GOSUB 6000
2610 PAUSE 200
2620 CLS
2630 PRINT "VOUS ETES TOUT FIER
2640 D'AVOIR DÉCOUVERT LE SECRET DU D
2650 O. LOGIC: DE VIEUX MARICOTS TOUT DE
2660 SÈCHES" "IL EN RAFFOLAIT"
```

```
999 STOP
1010 LET A$(1)="█"
1020 LET A$(2)="█"
1030 LET A$(3)="█"
1100 LET A$(4)="█"
1110 LET A$(5)="█"
1120 LET A$(6)="█"
1200 LET A$(7)="█"
1210 LET A$(8)="█"
1220 LET A$(9)="█"
1300 LET A=INT (RAND*3)+1
1400 FOR T=1 TO 10
```

```
1450 IF A=1 THEN PRINT AT 15,15;
A$(1);AT 16,15;A$(2);AT 17,15;A$(
3)
1452 IF A=2 THEN PRINT AT 15,15;
A$(4);AT 16,15;A$(5);AT 17,15;A$(
6)
1454 IF A=3 THEN PRINT AT 15,15;
A$(7);AT 16,15;A$(8);AT 17,15;A$(
9)
1455 IF A=1 AND INKEY$=CHR$ 29 T
HEN GOTO 1600
1457 IF A=2 AND INKEY$=CHR$ 30 T
HEN GOTO 1600
1458 IF A=3 AND INKEY$=CHR$ 31 T
HEN GOTO 1600
1460 NEXT T
1465 LET O=0-5
1470 PRINT AT 15,15;" ";AT 16,
15;" ";AT 17,15;" "
1475 PRINT "VOUS PERDEZ DU TEMPS"
```

```
1475 GOSUB 8020
1478 PAUSE 150
1479 PRINT AT 18,0;"
1480 FOR T=1 TO 15
1490 GOTO 1450
1500 RETURN
2010 PRINT AT 2,0;"VOUS ENTREZ.
DES ARRIGNEES VOUS TOMBE DESSUS"
2015 PRINT "DEP: 5 ET 8"
2018 PRINT "VOUS DEVEZ LES EVI
TER ET LES ECRASER ENSUITE"
2019 PRINT "SINON, ELLES VOUS P
IQUERONT SI ELLES SONT PLUS DE
10 A TERRE."
2020 LET E$=""
2025 LET O=15
2030 PAUSE 250
2040 CLS
2045 PRINT AT 21,0;"*****"
```

```
2050 FOR L=1 TO 8
2055 LET A=INT (RAND*15)+1
2060 LET M=INT (RAND*15)+1
2065 FOR T=1 TO 21
2070 LET N=INT (RAND*30)+1
2075 PRINT AT T,M;E$;AT T-1,M;"("
;AT T,A;E$;AT T-1,A;"");AT T,A+
15;E$;AT T-1,A+15;"(";AT T,M+15;
E$;AT T-1,M+15;"");AT T,N;E$;AT
T-1,N;"
2080 PRINT AT 20,8-2;" ";AT
20,8;" ";AT 21,8;" "
2081 IF T<20 THEN GOTO 2085
2082 IF A=B OR M=N OR A+15=B OR
M+15=N THEN GOTO 2120
2085 IF INKEY$="5" AND B>0 THEN
LET B=B-2
2088 IF INKEY$="8" AND B<20 THEN
LET B=B+2
2100 NEXT T
2110 NEXT L
2115 RETURN
2120 PRINT AT 5,0;"DÉSOLÉ, VOUS A
VEZ ÊTE PIQUÉ"
2130 GOTO 8520
2140 PRINT "UNE INSCRIPTION:
"APPUYEZ SUR L'INTRUS 1,2,3,4,5"
2145 LET D$(1)="SINGE"
2150 LET D$(2)="SAUVON"
2155 LET D$(3)="ELEPHANT"
2160 LET D$(4)="VACHE"
2165 LET D$(5)="CHIEN"
2170 LET D$(6)="ETE"
2175 LET D$(7)="PRELUDE"
2180 LET D$(8)="SIEGE"
2185 LET D$(9)="PRUNE"
2190 LET A=INT (RAND*3)+1
2195 FOR T=1 TO 8
2200 PRINT AT 7+T,1;T
2205 NEXT T
2210 IF A=3 THEN PRINT AT 8,3;D$(
5);AT 9,3;D$(7);AT 10,3;D$(8);A
T 11,3;D$(3);AT 12,3;D$(8)
2215 IF A=2 THEN PRINT AT 8,3;D$(
1);AT 9,3;D$(4);AT 10,3;D$(3);A
T 11,3;D$(9);AT 12,3;D$(5)
2220 IF A=1 THEN PRINT AT 8,3;D$(
1);AT 9,3;D$(2);AT 10,3;D$(3);A
T 11,3;D$(9);AT 12,3;D$(8)
2225 IF INKEY$="" THEN GOTO 2500
2230 IF A=1 AND INKEY$=CHR$ 31 T
HEN GOTO 2620
2235 IF A=2 AND INKEY$=CHR$ 32 T
HEN GOTO 2620
2240 IF A=3 AND INKEY$=CHR$ 31 T
HEN GOTO 2620
2245 GOTO 2800
2250 PRINT "UNE PORTE SECRETE
S'OUVRE"
2260 PAUSE 250
2265 RETURN
2270 PRINT "FAUX", "VOUS PERDE
Z DU TEMPS"
2280 IF U=1 THEN GOTO 2830
2285 PRINT "ENCORE UN ESSAI"
2290 LET O=0-5
2295 GOSUB 8000
2300 LET U=1
2305 GOTO 2570
2310 PRINT "UNE TRAPPE S'OUVRE
VOUS VOUS PAS"
2315 PAUSE 200
2320 GOTO 8400
```

```
2325 FOR L=1 TO 8
2330 LET H$(1)="█"
2335 LET H$(2)="█"
2340 LET H$(3)="█"
2345 LET H$(4)="█"
2350 LET H$(5)="█"
2355 LET H$(6)="█"
2360 LET H$(7)="█"
2365 LET H$(8)="█"
2370 LET H$(9)="█"
2375 LET H$(10)="█"
2380 LET H$(11)="█"
2385 LET H$(12)="█"
2390 LET H$(13)="█"
2395 LET H$(14)="█"
2400 LET H$(15)="█"
2405 LET H$(16)="█"
2410 LET H$(17)="█"
2415 LET H$(18)="█"
2420 LET H$(19)="█"
2425 LET H$(20)="█"
2430 LET H$(21)="█"
2435 LET H$(22)="█"
2440 LET H$(23)="█"
2445 LET H$(24)="█"
2450 LET H$(25)="█"
2455 LET H$(26)="█"
2460 LET H$(27)="█"
2465 LET H$(28)="█"
2470 LET H$(29)="█"
2475 LET H$(30)="█"
2480 LET H$(31)="█"
2485 LET H$(32)="█"
2490 LET H$(33)="█"
2495 LET H$(34)="█"
2500 LET H$(35)="█"
2505 LET H$(36)="█"
2510 LET H$(37)="█"
2515 LET H$(38)="█"
2520 LET H$(39)="█"
2525 LET H$(40)="█"
2530 LET H$(41)="█"
2535 LET H$(42)="█"
2540 LET H$(43)="█"
2545 LET H$(44)="█"
2550 LET H$(45)="█"
2555 LET H$(46)="█"
2560 LET H$(47)="█"
2565 LET H$(48)="█"
2570 LET H$(49)="█"
2575 LET H$(50)="█"
2580 LET H$(51)="█"
2585 LET H$(52)="█"
2590 LET H$(53)="█"
2595 LET H$(54)="█"
2600 LET H$(55)="█"
2605 LET H$(56)="█"
2610 LET H$(57)="█"
2615 LET H$(58)="█"
2620 LET H$(59)="█"
2625 LET H$(60)="█"
2630 LET H$(61)="█"
2635 LET H$(62)="█"
2640 LET H$(63)="█"
2645 LET H$(64)="█"
2650 LET H$(65)="█"
2655 LET H$(66)="█"
2660 LET H$(67)="█"
2665 LET H$(68)="█"
2670 LET H$(69)="█"
2675 LET H$(70)="█"
2680 LET H$(71)="█"
2685 LET H$(72)="█"
2690 LET H$(73)="█"
2695 LET H$(74)="█"
2700 LET H$(75)="█"
2705 LET H$(76)="█"
2710 LET H$(77)="█"
2715 LET H$(78)="█"
2720 LET H$(79)="█"
2725 LET H$(80)="█"
2730 LET H$(81)="█"
2735 LET H$(82)="█"
2740 LET H$(83)="█"
2745 LET H$(84)="█"
2750 LET H$(85)="█"
2755 LET H$(86)="█"
2760 LET H$(87)="█"
2765 LET H$(88)="█"
2770 LET H$(89)="█"
2775 LET H$(90)="█"
2780 LET H$(91)="█"
2785 LET H$(92)="█"
2790 LET H$(93)="█"
2795 LET H$(94)="█"
2800 LET H$(95)="█"
2805 LET H$(96)="█"
2810 LET H$(97)="█"
2815 LET H$(98)="█"
2820 LET H$(99)="█"
2825 LET H$(100)="█"
2830 LET H$(101)="█"
2835 LET H$(102)="█"
2840 LET H$(103)="█"
2845 LET H$(104)="█"
2850 LET H$(105)="█"
2855 LET H$(106)="█"
2860 LET H$(107)="█"
2865 LET H$(108)="█"
2870 LET H$(109)="█"
2875 LET H$(110)="█"
2880 LET H$(111)="█"
2885 LET H$(112)="█"
2890 LET H$(113)="█"
2895 LET H$(114)="█"
2900 LET H$(115)="█"
2905 LET H$(116)="█"
2910 LET H$(117)="█"
2915 LET H$(118)="█"
2920 LET H$(119)="█"
2925 LET H$(120)="█"
2930 LET H$(121)="█"
2935 LET H$(122)="█"
2940 LET H$(123)="█"
2945 LET H$(124)="█"
2950 LET H$(125)="█"
2955 LET H$(126)="█"
2960 LET H$(127)="█"
2965 LET H$(128)="█"
2970 LET H$(129)="█"
2975 LET H$(130)="█"
2980 LET H$(131)="█"
2985 LET H$(132)="█"
2990 LET H$(133)="█"
2995 LET H$(134)="█"
3000 LET H$(135)="█"
3005 LET H$(136)="█"
3010 LET H$(137)="█"
3015 LET H$(138)="█"
3020 LET H$(139)="█"
3025 LET H$(140)="█"
3030 LET H$(141)="█"
3035 LET H$(142)="█"
3040 LET H$(143)="█"
3045 LET H$(144)="█"
3050 LET H$(145)="█"
3055 LET H$(146)="█"
3060 LET H$(147)="█"
3065 LET H$(148)="█"
3070 LET H$(149)="█"
3075 LET H$(150)="█"
3080 LET H$(151)="█"
3085 LET H$(152)="█"
3090 LET H$(153)="█"
3095 LET H$(154)="█"
3100 LET H$(155)="█"
3105 LET H$(156)="█"
3110 LET H$(157)="█"
3115 LET H$(158)="█"
3120 LET H$(159)="█"
3125 LET H$(160)="█"
3130 LET H$(161)="█"
3135 LET H$(162)="█"
3140 LET H$(163)="█"
3145 LET H$(164)="█"
3150 LET H$(165)="█"
3155 LET H$(166)="█"
3160 LET H$(167)="█"
3165 LET H$(168)="█"
3170 LET H$(169)="█"
3175 LET H$(170)="█"
3180 LET H$(171)="█"
3185 LET H$(172)="█"
3190 LET H$(173)="█"
3195 LET H$(174)="█"
3200 LET H$(175)="█"
3205 LET H$(176)="█"
3210 LET H$(177)="█"
3215 LET H$(178)="█"
3220 LET H$(179)="█"
3225 LET H$(180)="█"
3230 LET H$(181)="█"
3235 LET H$(182)="█"
3240 LET H$(183)="█"
3245 LET H$(184)="█"
3250 LET H$(185)="█"
3255 LET H$(186)="█"
3260 LET H$(187)="█"
3265 LET H$(188)="█"
3270 LET H$(189)="█"
3275 LET H$(190)="█"
3280 LET H$(191)="█"
3285 LET H$(192)="█"
3290 LET H$(193)="█"
3295 LET H$(194)="█"
3300 LET H$(195)="█"
3305 LET H$(196)="█"
3310 LET H$(197)="█"
3315 LET H$(198)="█"
3320 LET H$(199)="█"
3325 LET H$(200)="█"
3330 LET H$(201)="█"
3335 LET H$(202)="█"
3340 LET H$(203)="█"
3345 LET H$(204)="█"
3350 LET H$(205)="█"
3355 LET H$(206)="█"
3360 LET H$(207)="█"
3365 LET H$(208)="█"
3370 LET H$(209)="█"
3375 LET H$(210)="█"
3380 LET H$(211)="█"
3385 LET H$(212)="█"
3390 LET H$(213)="█"
3395 LET H$(214)="█"
3400 LET H$(215)="█"
3405 LET H$(216)="█"
3410 LET H$(217)="█"
3415 LET H$(218)="█"
3420 LET H$(219)="█"
3425 LET H$(220)="█"
3430 LET H$(221)="█"
3435 LET H$(222)="█"
3440 LET H$(223)="█"
3445 LET H$(224)="█"
3450 LET H$(225)="█"
3455 LET H$(226)="█"
3460 LET H$(227)="█"
3465 LET H$(228)="█"
3470 LET H$(229)="█"
3475 LET H$(230)="█"
3480 LET H$(231)="█"
3485 LET H$(232)="█"
3490 LET H$(233)="█"
3495 LET H$(234)="█"
3500 LET H$(235)="█"
3505 LET H$(236)="█"
3510 LET H$(237)="█"
3515 LET H$(238)="█"
3520 LET H$(239)="█"
3525 LET H$(240)="█"
3530 LET H$(241)="█"
3535 LET H$(242)="█"
3540 LET H$(243)="█"
3545 LET H$(244)="█"
3550 LET H$(245)="█"
3555 LET H$(246)="█"
3560 LET H$(247)="█"
3565 LET H$(248)="█"
3570 LET H$(249)="█"
3575 LET H$(250)="█"
3580 LET H$(251)="█"
3585 LET H$(252)="█"
3590 LET H$(253)="█"
3595 LET H$(254)="█"
3600 LET H$(255)="█"
3605 LET H$(256)="█"
3610 LET H$(257)="█"
3615 LET H$(258)="█"
3620 LET H$(259)="█"
3625 LET H$(260)="█"
3630 LET H$(261)="█"
3635 LET H$(262)="█"
3640 LET H$(263)="█"
3645 LET H$(264)="█"
3650 LET H$(265)="█"
3655 LET H$(266)="█"
3660 LET H$(267)="█"
3665 LET H$(268)="█"
3670 LET H$(269)="█"
3675 LET H$(270)="█"
3680 LET H$(271)="█"
3685 LET H$(272)="█"
3690 LET H$(273)="█"
3695 LET H$(274)="█"
3700 LET H$(275)="█"
3705 LET H$(276)="█"
3710 LET H$(277)="█"
3715 LET H$(278)="█"
3720 LET H$(279)="█"
3725 LET H$(280)="█"
3730 LET H$(281)="█"
3735 LET H$(282)="█"
3740 LET H$(283)="█"
3745 LET H$(284)="█"
3750 LET H$(285)="█"
3755 LET H$(286)="█"
3760 LET H$(287)="█"
3765 LET H$(288)="█"
3770 LET H$(289)="█"
3775 LET H$(290)="█"
3780 LET H$(291)="█"
3785 LET H$(292)="█"
3790 LET H$(293)="█"
3795 LET H$(294)="█"
3800 LET H$(295)="█"
3805 LET H$(296)="█"
3810 LET H$(297)="█"
3815 LET H$(298)="█"
3820 LET H$(299)="█"
3825 LET H$(300)="█"
3830 LET H$(301)="█"
3835 LET H$(302)="█"
3840 LET H$(303)="█"
3845 LET H$(304)="█"
3850 LET H$(305)="█"
3855 LET H$(306)="█"
3860 LET H$(307)="█"
3865 LET H$(308)="█"
3870 LET H$(309)="█"
3875 LET H$(310)="█"
3880 LET H$(311)="█"
3885 LET H$(312)="█"
3890 LET H$(313)="█"
3895 LET H$(314)="█"
3900 LET H$(315)="█"
3905 LET H$(316)="█"
3910 LET H$(317)="█"
3915 LET H$(318)="█"
3920 LET H$(319)="█"
3925 LET H$(320)="█"
3930 LET H$(321)="█"
3935 LET H$(322)="█"
3940 LET H$(323)="█"
3945 LET H$(324)="█"
3950 LET H$(325)="█"
3955 LET H$(326)="█"
3960 LET H$(327)="█"
3965 LET H$(328)="█"
3970 LET H$(329)="█"
3975 LET H$(330)="█"
3980 LET H$(331)="█"
3985 LET H$(332)="█"
3990 LET H$(333)="█"
3995 LET H$(334)="█"
4000 LET H$(335)="█"
4005 LET H$(336)="█"
4010 LET H$(337)="█"
4015 LET H$(338)="█"
4020 LET H$(339)="█"
4025 LET H$(340)="█"
4030 LET H$(341)="█"
4035 LET H$(342)="█"
4040 LET H$(343)="█"
4045 LET H$(344)="█"
4050 LET H$(345)="█"
4055 LET H$(346)="█"
4060 LET H$(347)="█"
4065 LET H$(348)="█"
4070 LET H$(349)="█"
4075 LET H$(350)="█"
4080 LET H$(351)="█"
4085 LET H$(352)="█"
4090 LET H$(353)="█"
4095 LET H$(354)="█"
4100 LET H$(355)="█"
4105 LET H$(356)="█"
4110 LET H$(357)="█"
4115 LET H$(358)="█"
4120 LET H$(359)="█"
4125 LET H$(360)="█"
4130 LET H$(361)="█"
4135 LET H$(362)="█"
4140 LET H$(363)="█"
4145 LET H$(364)="█"
4150 LET H$(365)="█"
4155 LET H$(366)="█"
4160 LET H$(367)="█"
4165 LET H$(368)="█"
4170 LET H$(369)="█"
4175 LET H$(370)="█"
4180 LET H$(371)="█"
4185 LET H$(372)="█"
4190 LET H$(373)="█"
4195 LET H$(374)="█"
4200 LET H$(375)="█"
4205 LET H$(376)="█"
4210 LET H$(377)="█"
4215 LET H$(378)="█"
4220 LET H$(379)="█"
4225 LET H$(380)="█"
4230 LET H$(381)="█"
4235 LET H$(382)="█"
4240 LET H$(383)="█"
4245 LET H$(384)="█"
4250 LET H$(385)="█"
4255 LET H$(386)="█"
4260 LET H$(387)="█"
4265 LET H$(388)="█"
4270 LET H$(389)="█"
4275 LET H$(390)="█"
4280 LET H$(391)="█"
4285 LET H$(392)="█"
4290 LET H$(393)="█"
4295 LET H$(394)="█"
4300 LET H$(395)="█"
4305 LET H$(396)="█"
4310 LET H$(397)="█"
4315 LET H$(398)="█"
4320 LET H$(399)="█"
4325 LET H$(400)="█"
4330 LET H$(401)="█"
4335 LET H$(402)="█"
4340 LET H$(403)="█"
4345 LET H$(404)="█"
4350 LET H$(405)="█"
4355 LET H$(406)="█"
4360 LET H$(407)="█"
4365 LET H$(408)="█"
4370 LET H$(409)="█"
4375 LET H$(410)="█"
4380 LET H$(411)="█"
4385 LET H$(412)="█"
4390 LET H$(413)="█"
4395 LET H$(414)="█"
4400 LET H$(415)="█"
4405 LET H$(416)="█"
4410 LET H$(417)="█"
4415 LET H$(418)="█"
4420 LET H$(419)="█"
4425 LET H$(420)="█"
4430 LET H$(421)="█"
4435 LET H$(422)="█"
4440 LET H$(423)="█"
4445 LET H$(424)="█"
4450 LET H$(425)="█"
4455 LET H$(426)="█"
4460 LET H$(427)="█"
4465 LET H$(428)="█"
4470 LET H$(429)="█"
4475 LET H$(430)="█"
4480 LET H$(431)="█"
4485 LET H$(432)="█"
4490 LET H$(433)="█"
4495 LET H$(434)="█"
4500 LET H$(435)="█"
4505 LET H$(436)="█"
4510 LET H$(437)="█"
4515 LET H$(438)="█"
4520 LET H$(439)="█"
4525 LET H$(440)="█"
4530 LET H$(441)="█"
4535 LET H$(442)="█"
4540 LET H$(443)="█"
4545 LET H$(444)="█"
4550 LET H$(445)="█"
4555 LET H$(446)="█"
4560 LET H$(447)="█"
4565 LET H$(448)="█"
4570 LET H$(449)="█"
4575 LET H$(450)="█"
4580 LET H$(451)="█"
4585 LET H$(452)="█"
4590 LET H$(453)="█"
4595 LET H$(454)="█"
4600 LET H$(455)="█"
4605 LET H$(456)="█"
4610 LET H$(457)="█"
4615 LET H$(458)="█"
4620 LET H$(459)="█"
4625 LET H$(460)="█"
4630 LET H$(461)="█"
4635 LET H$(462)="█"
4640 LET H$(463)="█"
4645 LET H$(464)="█"
4650 LET H$(465)="█"
4655 LET H$(466)="█"
4660 LET H$(467)="█"
4665 LET H$(468)="█"
4670 LET H$(469)="█"
4675 LET H$(470)="█"
4680 LET H$(471)="█"
4685 LET H$(472)="█"
4690 LET H$(473)="█"
4695 LET H$(474)="█"
4700 LET H$(475)="█"
4705 LET H$(476)="█"
4710 LET H$(477)="█"
4715 LET H$(478)="█"
4720 LET H$(479)="█"
4725 LET H$(480)="█"
4730 LET H$(481)="█"
4735 LET H$(482)="█"
4740 LET H$(483)="█"
4745 LET H$(484)="█"
4750 LET H$(485)="█"
4755 LET H$(486)="█"
4760 LET H$(487)="█"
4765 LET H$(488)="█"
4770 LET H$(489)="█"
4775 LET H$(490)="█"
4780 LET H$(491)="█"
4785 LET H$(492)="█"
4790 LET H$(493)="█"
4795 LET H$(494)="█"
4800 LET H$(495)="█"
4805 LET H$(496)="█"
4810 LET H$(497)="█"
4815 LET H$(498)="█"
4820 LET H$(499)="█"
4825 LET H$(500)="█"
4830 LET H$(501)="█"
4835 LET H$(502)="█"
4840 LET H$(503)="█"
4845 LET H$(504)="█"
4850 LET H$(505)="█"
4855 LET H$(506)="█"
4860 LET H$(507)="█"
4865 LET H$(508)="█"
4870 LET H$(509)="█"
4875 LET H$(510)="█"
4880 LET H$(511)="█"
4885 LET H$(512)="█"
4890 LET H$(513)="█"
4895 LET H$(514)="█"
4900 LET H$(515)="█"
4905 LET H$(516)="█"
4910 LET H$(517)="█"
4915 LET H$(518)="█"
4920 LET H$(519)="█"
4925 LET H$(520)="█"
4930 LET H$(521)="█"
4935 LET H$(522)="█"
4940 LET H$(523)="█"
4945 LET H$(524)="█"
4950 LET H$(525)="█"
4955 LET H$(526)="█"
4960 LET H$(527)="█"
4965 LET H$(528)="█"
4970 LET H$(529)="█"
4975 LET H$(530)="█"
4980 LET H$(531)="█"
4985 LET H$(532)="█"
4990 LET H$(533)="█"
4995 LET H$(534)="█"
5000 LET H$(535)="█"
5005 LET H$(536)="█"
5010 LET H$(537)="█"
5015 LET H$(538)="█"
5020 LET H$(539)="█"
5025 LET H$(540)="█"
5030 LET H$(541)="█"
5035 LET H$(542)="█"
5040 LET H$(543)="█"
5045 LET H$(544)="█"
5050 LET H$(545)="█"
5055 LET H$(546)="█"
5060 LET H$(547)="█"
5065 LET H$(548)="█"
5070 LET H$(549)="█"
5075 LET H$(550)="█"
5080 LET H$(551)="█"
5085 LET H$(552)="█"
5090 LET H$(553)="█"
5095 LET H$(554)="█"
5100 LET H$(555)="█"
5105 LET H$(556)="█"
5110 LET H$(557)="█"
5115 LET H$(558)="█"
5120 LET H$(559)="█"
5125 LET H$(560)="█"
5130 LET H$(561)="█"
5135 LET H$(562)="█"
5140 LET H$(563)="█"
5145 LET H$(564)="█"
5150 LET H$(565)="█"
5155 LET H$(566)="█"
5160 LET H$(567)="█"
5165 LET H$(568)="█"
5170 LET H$(569)="█"
5175 LET H$(570)="█"
5180 LET H$(571)="█"
5185 LET H$(572)="█"
5190 LET H$(573)="█"
5195 LET H$(574)="█"
5200 LET H$(575)="█"
5205 LET H$(576)="█"
5210 LET H$(577)="█"
5215 LET H$(578)="█"
5220 LET H$(579)="█"
5225 LET H$(580)="█"
5230 LET H$(581)="█"
5235 LET H$(582)="█"
5240 LET H$(583)="█"
5245 LET H$(584)="█"
5250 LET H$(585)="█"
5255 LET H$(586)="█"
5260 LET H$(587)="█"
5265 LET H$(588)="█"
5270 LET H$(589)="█"
5275 LET H$(590)="█"
5280 LET H$(591)="█"
5285 LET H$(592)="█"
5290 LET H$(593)="█"
5295 LET H$(594)="█"
5300 LET H$(595)="█"
5305 LET H$(596)="█"
5310 LET H$(597)="█"
5315 LET H$(598)="█"
5320 LET H$(599)="█"
5325 LET H$(600)="█"
5330 LET H$(601)="█"
5335 LET H$(602)="█"
5340 LET H$(603)="█"
5345 LET H$(604)="█"
5350 LET H$(605)="█"
5355 LET H$(606)="█"
5360 LET H$(607)="█"
5365 LET H$(608)="█"
5370 LET H$(609)="█"
5375 LET H$(610)="█"
5380 LET H$(611)="█"
5385 LET H$(612)="█"
5390 LET H$(613)="█"
5395 LET H$(614)="█"
5400 LET H$(615)="█"
5405 LET H$(616)="█"
5410 LET H$(617)="█"
5415 LET H$(618)="█"
5420 LET H$(619)="█"
5425 LET H$(620)="█"
5430 LET H$(621)="█"
5435 LET H$(622)="█"
5440 LET H$(623)="█"
5445 LET H$(624)="█"
5450 LET H$(625)="█"
5455 LET H$(626)="█"
5460 LET H$(627)="█"
5465 LET H$(628)="█"
5470 LET H$(629)="█"
5475 LET H$(630)="█"
5480 LET H$(631)="█"
5485 LET H$(632)="█"
5490 LET H$(633)="█"
5495 LET H$(634)="█"
5500 LET H$(635)="█"
5505 LET H$(636)="█"
5510 LET H$(637)="█"
5515 LET H$(638)="█"

```


TOUTANCARTON



ORIC 1 ATMOS

Et si les pyramides étaient en Ecosse? Elles seraient hantées, bien sûr... Les fantômes et les momies se castagneraient se! Et c'est bien ce qui arrive... Compatible ORIC 1/ATMOS.

Mode d'emploi: Vous êtes le fantôme en haut de la pyramide. Vous pouvez descendre avec la barre d'espace et vous diriger à gauche et à droite à l'aide des flèches. Si vous sortez de la pyramide par un côté, vous êtes ramené en haut. Il faut passer sur tous les cubes en évitant les momies, puis sauter dans la barque qui remonte la rivière. Mais vous n'avez pas le droit de remonter autrement que par les côtés.

Christophe LAYUS

```
1 REM *****
2 REM * TOUTANCARTON *
3 REM *****
4 REM
5 REM By Christophe LAYUS
6 REM
7 REM *****
8 REM
10 CLS :PAPER0:INK3:PRINT CHR$(20):CH
R$(6):CHR$(17):
15 FOR I=7TO 8:PLOT10,I,1:PLOT11,I,10
PLOT12,I,1:TOUTANCARTON
20 PLOT8,I,12:PLOT9,I,1:PLOT26,I,1
PLOT24,I,3:PLOT25,I,12:NEXT I
25 FOR I=6TO 9STEP 3:PLOT8,I,12:PLOT9
,I,1:*****NEXT I
30 PLOT6,25,7:PLOT7,25:"Pressez une t
ouche SVP."
35 GOSUB1000
40 GOSUB10000:GOSUB10000:GOSUB10110
50 A=KEY$:IF A=""THEN 40
60 PLAY0,0,0,0
100 DINT(19,8):B="UV"
105 C1=19:C2=5:S=0:M0=4:V=.5
110 N=14:X=3:T(10,0)=7
120 FOR Y=8TO 1STEP -1
130 T(X-2,Y)=4:T(X-1,Y)=1
140 FOR I=XTO X+N:T(I,Y)=5:NEXT I
150 T(I,Y)=2:T(I+1,Y)=6
160 X=X+1:N=N-2
170 NEXT Y
180 GOSUB1100
190 X=10:Y=0:LX=X:LY=Y:B=CHR$(16)+
"U
Y"+CHR$(16):XB=30:NO=64
191 B2=CHR$(16):B2B=82B+82B+82B:PLOT
12,4,12:PLOT13,4,"TAPPEZ UNE TOUCHE"
192 X(1)=9:X(2)=13:Y(1)=7:Y(2)=7
193 LX(1)=6:LX(2)=13:LY(1)=7:LY(2)=7
194 PLAY0,0,0,0:GOSUB 420:GOSUB10300
195 PLOT11,4,1:GETAB:GETAB:PLOT11,4,0
:GOTO201
200 A=KEY$:IF A=""THEN N=4:GOSUB860
:GOTO230
201 A=ASC(A):IF Y=0THEN 204
202 IF A=8THEN X=X-1:IFT(X,Y)=4THEN D
X=1:GOSUB530:GOTO 620
203 IF A=9THEN X=X+1:IFT(X,Y)=6THEN
DX=-1:GOSUB530:GOTO 620
204 IF A=32THEN Y=Y+1:IFT(Y)=8THEN 700
205 S=S+20/V:GOSUB885
210 IF T(X,Y)=3THEN T(X,Y)=3:S=S+50/V
:NO=NO-1:IFT(NO=0)THEN 1700
215 IF T(X,Y)=1THEN A=8:GOTO 202
216 IF T(X,Y)=2THEN A=9:GOTO 202
217 IF SCRN(2*X-1,2*Y+5)=87 THEN 1400
220 PLAY1,0,0,0:GOSUB420:K=K+1:IFT(K>2
THEN K=0
230 PLAY0,0,0,0:GOSUB810:GOSUB910:GOS
UB910
240 GOTO 200
290 REM
300 GOTO200
420 PLOT2*LX-1,2*LY+5,"MN"
425 PLOT2*LX-1,2*LY+6,"OP":N=1:MUSIC1
,4,3-K,15:GOSUB860
430 PLOT2*LX-1,2*LY+5,"IJ"
435 PLOT2*LX-1,2*LY+6,"KL"
440 ON T(LX,LY):GOSUB510,520,530,540,5
50,540,540:N=1:MUSIC1,4,6-K,15:GOSUB86
0
450 PLOT2*X-1,2*Y+5,"IJ"
455 PLOT2*X-1,2*Y+6,"KL":N=1:MUSIC1,4
,10-K,15:GOSUB860
460 PLOT2*X-1,2*Y+5,"MN"
465 PLOT2*X-1,2*Y+6,"OP":N=1:MUSIC1,4
,3-K,15:GOSUB860
470 PLOT2*X-1,2*Y+5,"IJ"
475 PLOT2*X-1,2*Y+6,"KL":LX=X:LY=Y
490 PLAY0,0,0,0:RETURN
500 REM *****
501 REM REAFF. APRES PASSAGE
503 REM *****
510 PLOT2*LX-1,2*LY+5,16
511 PLOT2*LX,2*LY+5,C1
512 PLOT2*LX-1,2*LY+6,C1
513 PLOT2*LX,2*LY+6,C1
514 RETURN
520 PLOT2*LX-1,2*LY+5,C1
521 PLOT2*LX,2*LY+5,16
522 PLOT2*LX-1,2*LY+6,C1
523 PLOT2*LX,2*LY+6,C1
524 RETURN
```

```
530 PLOT2*LX-1,2*LY+5,"OR"
531 PLOT2*LX-1,2*LY+6,"ST"
532 RETURN
540 PLOT2*LX-1,2*LY+5,C2
541 PLOT2*LX,2*LY+5,C2
542 PLOT2*LX-1,2*LY+6,C2
543 PLOT2*LX,2*LY+6,C2
544 RETURN
550 PLOT2*LX-1,2*LY+5,"AB"
551 PLOT2*LX-1,2*LY+6,"CD"
552 RETURN
600 REM *****
601 REM Eescalier cote
602 REM *****
610 PLOT2*LX-1,2*LY+5,16:PLOT2*LX,2*L
Y+5,C2
611 PLOT2*LX-1,2*LY+6,16:PLOT2*LX,2*L
Y+6,C2
620 PLOT2*X-1,2*Y+5,"IJ":PLOT2*X-1,2*
Y+6,"KL":LX=X:LY=Y:PLAY1,0,0,0
630 X=X+DX/2:Y=Y-5:MUSIC1,4,11-Y,15:
GOSUB810
640 IF X=9.5OR X=10.5THEN X=10:Y=0:PL
AY0,0,0,0:GOTO200
650 IF Y<0.5THEN X=10:Y=0:GOTO 610
660 N=2:GOSUB860:GOTO 610
700 REM *****
701 REM RIVIERE
702 REM *****
710 GOSUB 530:S=S+500:RESTORE:NB=0
720 IF SCRN(X*2-1,2*Y+5)=16 THEN 1370
730 B1=CHR$(16):B2="I":CHR$(16)
740 PLAY1,0,0,0:FOR I=XBTO 2STEP -1
750 PLOTI,25,8:PLOTI,24,81S:N=4:GOSU
B860
755 NB=NB+1:READNT:MUSIC1,3,NT,15:IF
NB>14THEN RESTORE:NB=0
760 NEXT I:PLAY0,0,0,0
770 X=2:Y=7:XB=2:A=8
780 B2=CHR$(16):B2B=82B+82B+82B:PLOT
2,24,82B:PLOT2,25,82B
785 PLOT2,24,82B:PLOT2,25,82B
790 GOTO 201
791 DATA1,1,10,10,8,6,1,3,6,5,1,3,5,0
,6
800 REM *****
801 REM BARQUE
802 REM *****
810 XB=XB-1:IFT(XB<2)THEN XB=33:PLOT2,2
5,82B
820 PLOTXB,25,8B
830 RETURN
850 REM *****
851 REM TEMPORISATION
852 REM *****
860 FOR J=1TO N*50*V:NEXT
870 RETURN
880 REM *****
881 REM AFF. DU SCORE
882 REM *****
885 S=STR$(INT(S)):S=MID$(S,2)
890 PLOT9-LEN(S),1,S:PLOT9-LEN(S),
2,S:RETURN
900 REM *****
901 REM D. DES 2 MONSTRES
902 REM *****
910 TT=0:I=1:IFT(I>2)THEN I=1
914 D1=SGN(X-X(I)):D2=SGN(Y-Y(I))
915 IFTT=1THEN 918
916 IFT=2AND D1<>0THEN D2=0
917 IFT=1AND D2<>0THEN D1=0
918 X(I)=X(I)+D1:Y(I)=Y(I)+D2
920 IFT(I)>8THEN Y(I)=8
921 IFT SCRN(2*X(I)-1,2*Y(I)+5)=73 THE
N1400
922 IFT(X(I),Y(I))=50R T(X(I),Y(I))=
3THEN 950
923 X(I)=X(I)-2*D1:Y(I)=Y(I)-2*D2
924 IFT(Y(I)>8)THEN Y(I)=8
925 IFT(X(I),Y(I))=50R T(X(I),Y(I))=
3THEN 950
926 X(I)=X(I)+D1:Y(I)=Y(I)+D2:IFTT=0
THEN TT=1:GOTO 914
930 LX(I)=X(I):LY(I)=Y(I)
940 RETURN
950 IFT(LX(I),LY(I))=3THEN 955
951 PLOT2*LX(I)-1,2*LY(I)+5,"AB":PLOT
2*LX(I)-1,2*LY(I)+6,"CD"
952 GOTO 960
955 PLOT2*LX(I)-1,2*LY(I)+5,"OR":PLOT
2*LX(I)-1,2*LY(I)+6,"ST"
960 PLOT2*X(I)-1,2*Y(I)+5,"WX":PLOT2*
```

```
X(I)-1,2*Y(I)+6,"YZ"
970 GOTO 930
1000 REM *****
1001 REM DEF CHAR
1002 REM *****
1005 FOR I=1TO 15:READA:NEXT
1010 FOR I=47624TO 47831
1020 READ A:POKE I,A
1030 NEXT I:RETURN
1031 DATA0,31,16,16,16,16,16,16,0,62,
2,2,2,2,2
1032 DATA16,16,16,16,16,16,31,0,2,2,2
,2,2,2,62,0
1033 DATA0,0,1,6,8,0,48,0,0,14,34,2,0
,0,1,6,0,0,0,1,14,56,49,63
1034 DATA0,0,14,48,0,0,62,48,1,2,3,3,
15,15,15,15,48,40,56,56,62,62,62,15
1035 DATA15,7,7,7,3,3,1,62,62,60,60,6
0,56,56,48,0,0,0,1,2,3,3,0,0,0,0
1036 DATA48,40,56,56,15,15,15,15,7
,7,3,62,62,62,62,60,60,56,0,31,31
1037 DATA24,24,24,24,24,24,0,62,6,6,6
,6,6,24,24,24,24,24,31,31,0,6,6,6,6
1038 DATA62,62,0,0,63,63,31,31,15,15,
7,0,63,63,62,62,60,60,56
1039 DATA3,5,7,1,63,35,47,33,32,16,48
,0,62,34,58,2,47,33,15,1,31,16,16,48
1040 DATA58,2,56,0,60,4,4,6
1100 REM *****
1101 REM AFF. DU TABLEAU
1102 REM *****
1110 LORES1
1120 FOR I=5TO 23:PLOTI,I,C2:NEXT I
1130 N=4:X=17
1140 FOR Y=7TO 22
1150 FOR I=1TO N:PLOTX+I,Y,C1:NEXT I
1160 N=N+2:X=X-1
1170 NEXT Y
1180 FOR X=3TO 36:PLOTX,23,C1:NEXT X
1190 X=19:N=1
1200 FOR Y=7TO 21STEP 2
1210 A="" :B=""
1220 FOR I=1TO N:A=A+"AB":B=B+"CD"
:NEXT I
1230 PLOTX,Y,A:PLOTX,Y+1,B
1240 X=X-2:N=N+2
1250 NEXT Y
1260 PLOT1,24,C2:PLOT1,25,2:PLOT1,26,
4
1270 FOR I=2TO 36STEP 2:PLOTI,26,"EF"
:NEXT I
1280 PLOT0,0,8:PLOT1,0,1:PLOT4,0,"SCO
RE HIGH-SCORE"
1290 FOR I=1TO 2
1300 PLOT0,I,8:PLOT1,I,2:PLOT2,I,10:P
LOT4,I,"00000":PLOT18,I,"00000"
1310 PLOT27,I,9:PLOT28,I,3
1320 NEXT I
1330 FOR I=29TO 29+3*(M0-2)STEP 3:PLO
TI,I,"IJ":PLOTI,2,"KL":NEXT I
1340 HI0=HID$(STR$(HI),2):PLOT23-LEN(
HI0),1,HI0:PLOT23-LEN(HI0),2,HI0
1350 RETURN
1360 REM *****
1361 REM CHUTTE DANS L'EAU
1362 REM *****
1370 PLOTXB,25,82B:C=CHR$(16)+
"GH"
1371 X=2*X-2:PLOTX,24,C2:PLOTX,25,C2:
PLOTX+1,24,"IJ":PLOTX+1,25,"KL"
1380 FOR I=2TO X:PLOTI,25,C0:WAIT10:N
EXT
1390 WAIT20:PLOTI,25,82B:PLOTI,24,82B
1400 REM *****
1401 REM UNE MONIE DE MOINS
1402 REM *****
1410 M0=M0-1:IFTM0=0THEN 1500
1420 PLOT26+3*M0,1,"":PLOT26+3*M0,2
,""
1430 X=10:Y=0:PLAY1,0,0,0
1440 MUSIC1,3,0,15:WAIT15:MUSIC1,4,3,
15:WAIT15:MUSIC1,3,5,15:WAIT15
1450 MUSIC1,3,12,15:WAIT15:MUSIC1,3,1
,15:WAIT15:MUSIC1,3,10,15:WAIT15
1460 MUSIC1,3,8,15:WAIT15:PLAY0,0,0,0
1470 GOTO194
1500 REM *****
1501 REM FIN DE PARTIE
1502 REM *****
1510 PLAY1,0,0,0:FOR J=1TO 3
1520 FOR I=1000 TO300STEP -3:SOUND1,I
,15:NEXT I
1530 NEXT J
```

```
1540 PLOT 13,4,"Vous avez perdu "
1560 PLOT 11,4,C2
1570 IF S<HI THEN 1620
1580 PLOT 10,6,C2:PLOT 11,6,8:PLOT12,
6,"Un nouveau record":FOR J=1TO 6
1590 FOR I=300TO 1000STEP 6:SOUND1,I,
15:NEXT I
1600 NEXT J
1610 HI=INT(S)
1620 PLAY0,0,0,0:PLOT9,25,8:PLOT10,25
,"On en refait une ?"
1630 A=KEY$:IF A=""THEN C=C+1:PLOT1
0,6,C:IFTC>6THEN C=0
1635 IFA=""O"THEN 105ELSE IFA<>"N"
THEN 1630
1640 PRINT:PRINT CHR$(20):PRINT CHR$(
6):PRINT CHR$(17):GOTO 20000
1700 REM *****
1701 REM NOUVEAU TABLEAU
1702 REM *****
1705 ZAP:ZAP:ZAP:ZAP
1710 IFTC<>17THEN 1780
1715 ZAP:ZAP:ZAP:ZAP:ZAP:ZAP:ZAP:ZAP:
ZAP:ZAP:ZAP
1720 FOR I=5TO 6:PLOT0,I,7:PLOT1,I,14
1730 PLOT9,I,"JE N'AI JAMAIS VU CA!"
1740 NEXT I
1750 GOSUB10000:GOSUB10000:GOSUB10110
1760 IFTKEY=""THEN 1750
1770 FOR I=5TO 6:PLOT2,I,""
:NEXT I:GOTO1540
1780 IFC1=20THEN C1=17:V=.1:C2=7
1790 IFC1=19THEN C1=20:V=.3:C2=6
1800 GOTO 110
18000 REM *****
18001 REM MUSIQUES
18002 REM *****
18005 T=25:PLAY1,0,0,0
18010 MUSIC1,3,5,15:WAIT T:MUSIC1,3,8
,15:WAIT T:MUSIC1,3,5,15:WAIT T*2/3
18020 MUSIC1,3,4,15:WAIT T:MUSIC1,3,5
,15:WAIT T:MUSIC1,3,7,15:WAIT T
18030 MUSIC1,3,8,15:WAIT 2*T:MUSIC1,3
,5,15:WAIT 2*T:GOSUB10100
18040 MUSIC1,3,5,15:WAIT T:MUSIC1,4,1
,15:WAIT T
18050 MUSIC1,4,1,13:WAIT T*2/3:MUSIC1
,4,3,14:WAIT T:MUSIC1,3,12,14:WAIT T
18060 MUSIC1,3,12,15:WAIT T:MUSIC1,3,
8,15:WAIT T/2
18070 MUSIC1,3,10,15:WAIT T:MUSIC1,3,
8,15:WAIT T/2:MUSIC1,3,8,14:WAIT T/2
18080 MUSIC1,3,8,15:WAIT T*2
18090 RETURN
18100 PLAY0,0,0,0:FOR I=1TO 25:NEXT:P
LAY1,0,0,0:RETURN
18110 PLAY1,0,0,0
18120 MUSIC1,3,10,15:WAIT T:MUSIC1,3,
8,15:WAIT T:MUSIC1,3,10,15:WAIT T
18130 MUSIC1,3,8,15:WAIT T:MUSIC1,3,1
0,15:WAIT T:MUSIC1,3,8,15:WAIT T
18140 MUSIC1,3,12,15:WAIT T:MUSIC1,3,
8,15:WAIT 2*T:MUSIC1,3,5,15:WAIT 2*T
18150 MUSIC1,3,10,15:WAIT T:MUSIC1,3,
8,15:WAIT T:MUSIC1,3,10,15:WAIT T
18160 MUSIC1,3,10,15:WAIT T:MUSIC1,3,
10170 MUSIC1,3,8,15:WAIT T:MUSIC1,3,1
0,15:WAIT T:MUSIC1,3,8,15:WAIT T
18180 MUSIC1,4,3,15:WAIT T:MUSIC1,3,1
2,15:WAIT 2*T
18190 MUSIC1,3,5,15:WAIT T:MUSIC1,3,8
,15:WAIT 3*T/2
18200 MUSIC1,3,10,15:WAIT T:MUSIC1,3,
8,15:WAIT T:MUSIC1,3,10,15:WAIT T
18210 MUSIC1,3,8,15:WAIT T:MUSIC1,3,1
0,15:WAIT T:MUSIC1,3,8,15:WAIT T
18220 MUSIC1,3,12,15:WAIT T:MUSIC1,3,
8,15:WAIT 2*T:MUSIC1,3,5,15:WAIT 2*T
18230 MUSIC1,3,8,15:WAIT T:MUSIC1,3,5
,15:WAIT T:MUSIC1,3,7,15:WAIT 3*T
18240 MUSIC1,3,8,15:WAIT T:MUSIC1,3,1
0,15:WAIT 2*T:MUSIC1,3,12,15:WAIT 3*T/
2
18250 MUSIC1,3,10,15:WAIT T:MUSIC1,3,
8,15:WAIT 2*T
18260 RETURN
18300 T=25:PLAY1,0,0,0
18310 MUSIC1,3,3,15:WAIT T:MUSIC1,3,8,
15:WAIT T:MUSIC1,3,12,15:WAIT T
18320 MUSIC1,4,3,15:WAIT1,5*T:MUSIC1,
3,12,15:WAIT T:MUSIC1,4,3,15:WAIT3*T
18330 PLAY0,0,0,0:RETURN
20000 END
```

Suite de la page 17

POLICE DEFI

```
96 POKE15934,32:POKE15844,32:POKE15710,32:POKE15712,32:POKE15966
,32:POKE15968,32:IFA="E":ANDR=1THENDR=15775ELSEIFA=CHR$(9):ANDR=
2THENDR=15841ELSEIFA=CHR$(10):ANDR=3THENDR=15903ELSEIFA=CHR$(8):A
NDR=4THENDR=15937ELSE99
97 FORI=1TO10:B=USR(300):NEXT I:FORI=10DR=3THENFORJ=DATODSTEP-16:
POKEJ,I:POKEJ,I2:POKEJ,I3:POKEJ,I91:NEXT I:FORJ=DATODSTEP-16:POKE
J,32:NEXT I:FORI=20DR=4THENFORJ=DATODSTEP-16:POKEJ,140:NEXT I:FO
RJ=DATODSTEP-16:POKEJ,32:NEXT I
98 POKE15934,179:POKE15944,179:POKE15710,140:POKE15712,140:POKE1
5966,140:POKE15968,140:A="" :GOTO87
99 PRINT@450,"Vous n'avez pas utilise la bonne touche":FORI=320
10TO32039:B=USR(I):NEXT FORI=1TO1000:NEXT I:TP=1
100 C3=AND(27)+63:BV=32:IFTP<150THENGOSUB206:PRINT@514,"LA DERH
IERE":TF$:VV=83:C0=83ELSEPRINT@454,"Bravo!!! Vous avez resis
te plus de trois minutes.":FORI=1400TO1300STEP-1:B=USR(I):NEXT
GOSUB206:PRINT@523,"LA DERNIERE":TF$:CHR$(C3):VV=32:C0=C3
101 GOSUB127:JJ=1:FORI=1TO700:NEXT GOSUB206:B=USR(8000):PRINT@38
6,GR$:PRINT@386,"Premier Garde":TF$:Z2=17:TC=AND(1000)+3000:GOSUB138
102 A=INKEY$:IFA=""THENI=93ELSEIFA=CHR$(C1):GOSUB168:GOTO104
103 X=X+1:IFTX=9THENX=0:GOSUB164:GOTO170ELSE102
104 JJ=2:FORI=1TO500:NEXT GOSUB206:B=USR(8000):PRINT@385,GR$:de
uxieme Garde":TF$:GOSUB139
105 A=INKEY$:IFA=""THENI=93ELSEIFA=CHR$(C2):GOSUB168:GOTO107
106 X=X+1:IFTX=9THENX=0:GOSUB164:GOTO170ELSE105
107 Y=22-X:FF=29:FORI=1TO500:NEXT GOSUB206:B=USR(8000):PRINT@256
,"Et maintenant, le moment tant attendu : notre affrontement !!!"
PRINT@256,"Vous pret ?"
108 A=INKEY$:IFA=""THENFORI=1TO20:NEXT GOSUB169,143:FORI=1TO2
0:NEXT GOSUB169,32:GOTO100ELSEIFA=CHR$(17):JJ=3:POKE15697,79:GOSUB2
00:GOSUB196:FORI=1TO500:NEXT FORI=1TO800:NEXT I
109 CLS:B=USR(8000):GOSUB139:FORI=1TOC+1500:NEXT GOSUB156
110 A=INKEY$:IFA=""THENI=11ELSEIFA=CHR$(C3):GOSUB171:N=N+1:GOTO10
```

```
111 X=X+1:IFTX=9THENX=0:GOSUB164:GOTO172ELSE110
112 PRINT@AB(XZ)"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
113 PRINT@AB(XZ)"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
114 PRINT@AB(XZ)"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
115 RETURN
116 B="APPUYEZ SUR <ENTER>":C=CHR$(211):X=979:C0=2
117 X=X+C0:IFX=1003THENC0=-2:GOTO117ELSEIFX=960THENC0=2:GOTO117E
LSEA=INKEY$:PRINT@B$:IFA=CHR$(13)THENO=0:RETURNELSEIFA=2THENG
OSUB119ELSEIFA=3GOSUB125
118 IFTX=1THENRETURNELSEPRINT@X,C$:GOTO117
119 O=0+1:IFO=8THENO=0:TX=1:RANDOMISE:POKE15950,191:POKE15951,1
6815,131:POKE15923,140:POKE15957,140:POKE15945,140:POKE16079,140
:POKE15992,32:POKE16020,32:POKE16010,32:POKE15882,32
120 FORI=1TO500:NEXT I:B=USR(259):B=USR(260):B=USR(259):POKE15823,3
2:POKE15957,32:POKE15945,32:POKE16079,32:POKE15892,131:POKE16020
,176:POKE16010,176:POKE15892,131:RETURN
121 B=USR(300):O=0+1:IFO=70THENO=0:TX=1
122 RETURN
123 O=0+1:IFO=145THENO=0:G=0:TX=1
124 RETURN
125 PRINT@25,CHR$(203):FORK=1TO35:NEXT I:B=USR(259):PRINT@25,"POL
ICE DEFI":FORK=1TO35:NEXT I:PRINT@796,CHR$(204):FORK=1TO30:NEXT I
:PRINT@796,"BONNE CHANCE":O=0+1:IFO=170THENO=0:TX=1
126 RETURN
127 FORJK=1TO5:FORJ=15936TO15999STEP3:POKEJ,131:B=USR(300):POKE1
5922,VV:POKEJ,32:B=USR(300):POKE15922,C0:NEXT I:NEXT I
128 FORJ=1TO5:FORI=16264TO16309STEP3:POKEI,131:B=USR(400):POKE16
369,VV:POKEI,32:B=USR(400):POKE16369,WE:NEXT I:NEXT I
129 FF=2:GOSUB201:FORI=15960TO16152STEP64:POKEI,170:NEXT GOSUB159
60,32:POKE16216,170:POKE16024,32:POKE16200,170:POKE16088,32:POKE
16344,170:POKE16152,32:POKE16216,32:POKE16200,32:POKE16344,32
```

```
130 FORI=16344TO15745STEP-60:POKEI,160:FORJ=1TO10:NEXT GOSUB132:
NEXT GOSUB15679,160:POKE15679,32:RETURN
131 FORJ=1TO5:POKEVV,146:POKEBV,161:B=USR(300):POKEVV,32:POKEBV,
32:B=USR(300):VV=VV-C0:BV=BV-C0:NEXT I:RETURN
132 PRINT@18,CHR$(217):FORI=1TO9:NEXT I:PRINT@896,10:11:VV=1
6010:BV=16050:DC=62
133 PRINT@717,CHR$(230):@786,CHR$(226):@842,CHR$(232):FORK=1TO2
50:NEXT I:CD=66:GOSUB131:RETURN
134 PRINT@"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
135 PRINT@CHR$(211)"C":CHR$(213)"E"
136 PRINT@CHR$(211)"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
137 RETURN
138 A=INKEY$:IFA=""O"THENPOKE15796,143:FORI=1TO20:NEXT GOSUB15796
,32:FORI=1TO20:NEXT GOTO130ELSEPOKE15796,79:I=0:J=17:GOSUB200:YF
=192:XF=36:GOSUB196:FORI=1TO500:NEXT CLS:PRINT@0,1:B=USR(8000):G
OSUB112:GOSUB142:FORI=1TO8000:GOSUB156:RETURN
139 PRINT@B,TAB(XZ)"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
140 PRINT@AB(XZ)"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
141 PRINT@AB(XZ)"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
142 PRINT@AB(XZ)"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
143 PRINT@AB(XZ)"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
144 PRINT@AB(XZ)"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
145 PRINT@AB(XZ)"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
146 PRINT@AB(XZ)"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
147 PRINT@AB(XZ)"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
148 PRINT@AB(XZ)"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
149 PRINT@AB(XZ)"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
150 PRINT@AB(XZ)"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
151 PRINT@AB(XZ)"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
152 PRINT@AB(XZ)"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
153 PRINT@AB(XZ)"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
154 PRINT@AB(XZ)"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX"
155 RETURN
```

à suivre

