

HEBDOGICIEL

Drôle - club Océan

ISSN-0760-6125

le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

M-1815-54-8F

SPECTRUM PLUS PAS GRAND CHOSE



Tiens, comme disait ma grand-mère, le Spectrum nouveau est arrivé. Nouveau? Voyons voir. Le clavier. Ah, oui, le clavier a changé! Mam'balaqué, qu'est-ce qu'il a changé! Touches en plastique semi-dur (pardon, touches de type QL, ça fait mieux), noires, et sur lesquelles il n'y a plus de couleurs. Orientation Pro oblige! Toutes les fonctions sont maintenant au-dessus de la lettre principale (ou du symbole), mais il faut toujours jongler avec les Shift et les Symbol shift pour accéder à l'une des cinq fonctions assignées à certaines touches. Une modification, toutefois: les guillemets, point-virgule, point, virgule, espace, break et les flèches de direction sont sur des touches complètement à part. Ce seul point ne justifie-t-il pas l'abandon de votre ordinateur actuel pour un Spectrum plus? Mais à l'instar du premier, vous êtes toujours

obligé de taper sur quatre touches simultanément pour accéder au moindre "BRIGHT" ou "EXP". Bon, c'est vrai, on s'habitue. Il paraît que Sir Clive a mis en oeuvre un traitement de texte mémorisant 64 000 mots qu'on peut atteindre en pressant jusqu'à soixante-sept touches en même temps. S'habitueront-on? Revenons à notre Spectrum plus. Tout ce qui était conçu pour le Spectrum 1 est compatible avec celui-ci, que ce soit du hard ou du soft. En fait, il n'y a que la carrosserie qui change, le moteur reste le même. Exactement l'inverse de la nouvelle Renault, me souffle un nain perché sur mon épaule. Alors, quel est l'argument publicitaire, mis à part le clavier? Eh bien, aux 60 000 premiers acheteurs, il sera offert outre une cassette interactive "Je deviens une

Suite page 16

DES SOUS

-Bonjour Monsieur l'inspecteur, comment allez-vous Monsieur l'inspecteur? Asseyez-vous Monsieur l'inspecteur. Un café Monsieur l'inspecteur? Un whisky? Une galette? Un bonbon? Non? Vraiment? Que nous vaut le plaisir de votre visite, Monsieur l'inspecteur? Une gâterie? Un calin? Lèche, lèche, fayot, fayot, faux derche and C°.

-Non, rien, merci. Je suis là pour avoir des explications sur une rumeur: Hebdomadaire va augmenter son prix de vente. Qu'en est-il exactement?

Incorrable, rigueur, pète-sec, contrôleur.

-Que cette question est intelligente, Monsieur l'inspecteur! Oui, effectivement, il est un tout petit peu question d'augmenter un tout petit peu le prix de vente de l'hebdo. Mais à peine, un tout petit peu, un chouia, un zeste, trois fois rien.

Trouille, trouille, fouette, mouille.

-Combien? Quand? Espion, espion, amende, contrevention.

-Deux petits francs, Monsieur l'inspecteur. Deux tout petit francs de rien du tout, même pas le prix d'une baguette de pain, Monsieur l'inspecteur en chef. Et à partir du 2 novembre. Que vous êtes beau, Monsieur l'inspecteur chef!

Frayeur, frayer, panique, terreur.

-Pourquoi? Justification? Perquisition, procès-verbal, inquisition.

-Oh, pour des raisons bien simples, Monsieur l'inspecteur divisionnaire, tout augmente, savez-vous. L'hebdo a maintenant plus d'un an et, après avoir commencé avec 16 pages noires et blanches, nous sommes à présent à 20 pages dont huit en couleurs. Et ce n'est rien par rapport aux prochains numéros qui auront 24 pages dès le 2 novembre, 4 pages de rédactionnel sur les nouveautés et des reportages, une page pédagogique qui n'existe pas dans les premiers numéros, une page de formation à l'assemblage pour plusieurs machines. Sans compter le papier qui a plus augmenté en un an que le nombre de chômeurs en Europe et les frais de photocomposition, de photographie et de montage qui atteignent des sommets à côté desquels l'Himalaya est une fourmilière. Et je ne vous parle pas de l'imprimeur, Monsieur l'inspecteur divisionnaire général en chef, un scandale: Monsieur Dulac a beau être le plus honnête et le moins cher de tous les

Suite page 16

MENU

APPLE II	Paraliz Man
T. BROCHARD	page 13
CANON X07	Chevalier Lancelot
Ivan HARY	page 3
CASIO FX 702P	Sortilège
Olivier DROUILLARD	page 8
COMMODORE 64	Zork
Gilles DEROD	Page 5
VIC 20	carré diabolique
P. ESPRIMONT	page 8
HP 41	Mission impossible
A. KUEHN	page 12
ORIC 1	pièces en vrac
Thierry THOMAS	page 14
Guy HUON	Titrage
MZ 80	page 17
Frédéric DUCHER	Gestion de compte
PC 1500	Calc graph stat
Olivier LICORT	page 6
ZX 81	Space lab
Hervé HUE	page 19
SPECTRUM	Super yahtzee
E et P. CARNICELLI	page 4
TRS 80	Secret du charpentier
D. VAN DE KERKOVE	page 12
T199/4A(b.s.)	Survivance
S. BONAZZA	page 5
T199/4A(b.e.)	Adam et Eve
A. BOYADJIAN	page 17
TO 7	Diams
E. SZYMKOVIAK	page 2

LES CONCOURS PERMANENTS :

10 000 francs de prix au meilleur programme CHAQUE MOIS
1 voyage en Californie pour le meilleur logiciel CHAQUE TRIESTE (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 . HEWLETT PACKARD HP 41 . ORIC 1 ET ATMOS . SHARP MZ, PC 1500 . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM . TANDY TRS 80 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON T07 ET M05.

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

NOUS VIVONS SUR CELUI DE NAPOLÉON



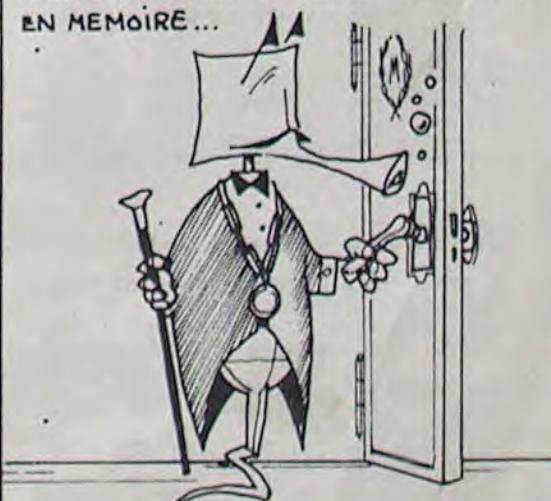
AUX "ORIGINES" DE NOTRE ALPHABET...



TRÈS CONVOITÉE PAR LES POLITICIENS.



PERMET L'ENTRÉE DES INFORMATIONS EN MEMOIRE...



DIAMS

C'est un jeu d'aventure d'où vous devez ressortir vivant, avec le diamant sacré.

Eric SZYMKOWIAK

Mode d'emploi:

Inventaire: vous dira ce que vous transportez.

Vocabulaire: donne le vocabulaire existant.

Fin: arrête la partie.

N, S, E, O: vous dirige vers le Nord, Sud, Est ou Ouest.

L'ordinateur ne prend que les 3 premières lettres de chaque mot.

Exemple: PRENDRE POIGNARD = PRE POI

```

0 * DIAMANT
1 * PAR MONSIEUR
2 * E.Szymkowiak
3 * tel(21)73/77/03
4 * 13 ANS
5 * POUR HEBDOGICIEL
6 * LE 1/9/84
7 * LE PROGRAMME FONCTIONNE AVEC UNE
EXTENSION 16 K
8 * MON ADRESSE: ERIC SZYMKOWIAK
4 IMPASSE GUYNEMER
62580 FARBUS
9 GOSUB 62000
10 CLEAR ,3:DEFGR$(0)=0,255,129,255,0,2
4,68,98
15 DEFGR$(2)=129,66,36,24,24,36,66,129
20 DATA
40 DIM F(32),G(32),H(32),T(32)
50 FOR I=1 TO 32:READ F(I),G(I),H(I),T(I)
:NEXT I
60 DATA 2,19,0,24,3,0,1,0,4,0,2,0,0,5,3,
7,0,6,0,4,0,11,0,5,8,4,0,8,15,9,7,18,0,1
0,8,8
70 DATA 12,0,0,9,0,8,0,6,0,13,10,0,0,14,
0,12,0,0,0,13,0,0,8,16,0,15,18,17,0,16,0
,0,16,8,0,0,0,0,1,0,21,19,20,0,0,22
,0,21,23,0,22,0,0,0,0,1,0,25,0,24,0,26
80 DATA 27,25,0,0,28,0,26,0,29,0,27,0,0
,0,28,30,0,29,0,31,32,30,0,0,0,0,31,0
200 * INITIALISATION
230 J=1:STF=0:OT=0:PPD=0:DT=0:LP=0:PH=1
1000 * DESSIN PIECES
1001 CONSOLE0,24
1002 CLS:IF J=32 AND DS=1 THEN GOTO 7000
1003 IF J=28 AND STF=0 THEN GOTO 1800
1004 IF J=11 AND STF=0 AND OT=1 AND DT=1
THEN GOTO 1800
1005 GOSUB 3000
1018 IF F(J)>0 THEN GOSUB 2000 ELSE GOSU
B 2200
1020 IF G(J)>0 THEN GOSUB 4000 ELSE GOSU
B 4200
1024 ATTRB 1,1
1025 IF F(J)>0 THEN LOCATE 20,2:PRINT" "
1026 IF G(J)>0 THEN LOCATE 25,4:PRINT"E"
1027 IF T(J)>0 THEN LOCATE 15,4:PRINT"O"
1028 IF H(J)>0 THEN LOCATE 20,6:PRINT"S"
1029 ATTRB0,0
1030 IF T(J)>0 THEN GOSUB 4300 ELSE GOSU
B 4500
1031 IF J=11 AND OT=0 THEN GOSUB 6900
1035 IF J=14 AND PB=0 THEN GOSUB 6300
1036 IF J=23 AND PPD=0 THEN GOSUB 6800
1037 IF J=32 THEN GOSUB 6600
1038 IF J=15 AND PBA=0 THEN GOSUB 6700
1039 IF J=11 AND OT=1 THEN GOSUB 21000
1040 * COMMANDES
1070 CONSOLE0,24:CLS: LOCATE 1,22:INPUT
"COMMANDE:";X$
1080 IF X$="N" AND F(J)>0 THEN J=F(J):GO
TO 1000
1090 IF X$="O" AND T(J)>0 THEN J=T(J):GO
TO 1000
1100 IF X$="E" AND G(J)>0 THEN J=G(J):GO
TO 1000
1110 IF X$="S" AND H(J)>0 THEN J=H(J):GO
TO 1000
1115 IF X$="O" AND T(J)=0 THEN GOSUB 6100
:GOTO 1040
1116 IF X$="N" AND F(J)=0 THEN GOSUB 610
8:GOTO 1040
1117 IF X$="E" AND G(J)=0 THEN GOSUB 610
8:GOTO 1040
1118 IF X$="S" AND H(J)=0 THEN GOSUB 610
8:GOTO 1040
1120 IF LEFT$(X$,3)="VOC" THEN GOSUB 500
0:GOTO 1000
1125 IF LEFT$(X$,3)="INV" THEN GOSUB 640
0:GOTO 1040
1127 IF STP=1 AND J=11 AND X$<>"MON" THE
N PRINT"La trappe se referme vous mourre
s de...";faim...":GOTO 6000
1128 IF STP=1 AND X$="MON" AND J=11 THE
N J=11:OT=0:STP=0:PRINT"D'accord.":FOR
I=1TO1000:NEXT:GOTO 1000
1130 IF LEFT$(X$,2)="FI" THEN GOTO 6000
1131 IF J=32 THEN VP$="DES":OP$="SOU":GO
TO 1145
1135 IF J=11 AND OT=1 THEN VP$="DES":OP$=
"TRA":GOTO 1145
1137 IF J=11 AND OT=0 THEN VP$="OUV":OP$=
"TRA":GOTO 1145
1140 IF J=14 AND PB=0 THEN VP$="PRE":OP$=
"BID":GOTO 1145
1142 IF J=23 AND PPD=0 THEN VP$="PRE":OP$=
POI":GOTO 1145
1143 IF J=15 AND PBA=0 THEN VP$="PRE":OP$=
BAL":GOTO 1145
1144 GOSUB 6100:GOTO 1040
1145 FOR I=1 TO LEN(X$)
1150 VS=LEFT$(X$,3)
1155 IF VS=VP$ THEN V$=VP$
1170 TS=MID$(X$,I,1)
1175 IF TS=" " AND V$=VP$ THEN GOSUB 120
0
1180 NEXT I
1190 GOSUB 6100:GOTO 1040
1200 REM ***** PRE .******
1205 DS=MID$(X$,I+1,3)
1210 IF O$=OP$ THEN PRINT"D'accord.":GOS
UB4000:FOR I=1 TO 1000:NEXT:GOTO 1000
1220 GOSUB 6100:GOTO 1040
1200 * SERPENT
1225 CONSOLE0,24:CLS
1226 PRINT"Un Gros Serpent vous bloque t
out passage !!!"
1227 IF STP=1 THEN GOSUB 12000:GOTO 1040
1230 LINE(72,24)-(272,24),1
1240 LINE-(296,48),1:LINE-(304,56),1:LI
NE-(72,112),1:LINE-(88,120),1:LINE-(248,1
20),1
1250 LINE-(248,104),1:LINE-(232,96),1:LI
NE-(256,88),1:LINE-(280,96),1:LINE-(264
,104),1:LINE-(264,120),1
1260 LINE-(248,136),1:LINE-(88,136),1:LI
NE-(40,104),1:LINE-(200,48),1
1270 LINE-(272,48),1:LINE-(72,48),1:LINE-
(24,32),1:LINE-(72,24),1:PSET(248,96)
1280 PSET(264,96):LINE(256,96)-(256,104)
1290 LOCATE 1,22:PRINT"COMMANDE:";:INPUT
WAIT1895;10,COM$*
1295 FOR I=1 TO LEN(COM$)
1298 VS=LEFT$(COM$,3)
1300 IF VS="LAN" THEN V$="LAN"
1302 TS=MID$(COM$,I,1)
1303 IF TS=" " AND V$="LAN" THEN 1950

```



TO 7 / MO 5
+16 K

ERRATUM SUR TO 7
Programme DELOS ATTAQUE
du numéro 51
A la ligne 1733 vous devez
taper THEN 1000 et non THEN
253.

```

1940 NEXT I
1945 PRINT"Le Serpent vous devore tout c
ru ...":GOT06000
1950 IF MID$(COM$,I+1,3)="POI" THEN 1970
1960 GOTO 1945
1970 IF PPD=0 THEN 1945 ELSE PRINT"Vot
re poignard tue le serpent ...":FOR I=1 T
O 1000:NEXT:CONSOLE0,24:CLS
1980 IF J=28 THEN STF=1:GOTO 1000
1990 IF J=11 THEN STP=1:GOSUB 12000:GOTO
1840
1995 END
2000 * NORD
2030 FOR I=72 TO 112 STEP8
2040 LINE(120,1)- (144,1),1
2050 LINE(184,1)-(208,1),1
2060 NEXT
2070 LINE(144,72)-(144,112),1:LINE(184,7
2)-(184,112),1
2080 RETURN
2080 * NORD IMPOSSIBLE
2230 FOR I=72 TO 112 STEP 8
2240 LINE(120,1)-(120,112),1
2250 NEXT
2260 RETURN
2300 * DESSIN RESIDENT
2303 LINE(208,72)-(208,112),1
2304 LINE(120,72)-(120,112),1
2305 LINE(8,72)-(144,72),1:LINE(184,72)-
(319,72),1
2306 LINE(8,80)-(184,80),1
2307 LINE(226,80)-(319,80),1
2308 LINE(245,88)-(319,88),1
2309 LINE(8,88)-(88,88),1
2310 LINE(8,184)-(48,184),1
2310 LINE(280,104)-(319,104),1
2312 LINE(300,112)-(319,112),1
2313 LINE(8,112)-(26,112),1
2340 RETURN
2340 * EST
2380 FOR I=72 TO 112STEP8
2400 LINE(208,1)-(240,1+16),1
2450 NEXT
2460 FOR I=104 TO 144 STEP 8
2470 LINE(280,1)-(319,1+16),1
2480 NEXT
2490 BOXF(240,88)-(248,128),1
2500 BOXF(272,104)-(280,144),1
2510 RETURN
2520 * EST IMPOSSIBLE
2530 FOR I=72 TO 112 STEP 8
2540 LINE(208,1)-(8,1+16),1
2550 NEXT
2560 LINE(264,96)-(319,96),1
2570 RETURN
2580 * OUEST
2590 FOR I=72 TO 112 STEP 8
2600 LINE(120,1)-(88,1+16),1
2610 LINE(120,112)-(319,112),1
2620 LINE(8,96)-(64,96),1
2630 RETURN
2640 * VOCABULAIRE
2650 CONSOLE0,24:CLS
2660 PRINT"N" OUVRIR PREN
2670 PRINT"E" DESCENDRE LANC
2680 PRINT"S" MONTER RETE
2690 PRINT"O" DAPER INTR
2700 PRINT"D" TRAPPE POIGNARD SOUT
2700 PRINT"R" ERAIN
2700 PRINT"ARMOIRE" CODE CART
2700 PRINT"INVENTAIRE" FIN VACA
2700 PRINT"BULAIRE" BIDON TAPI
2700 PRINT"PORTE" ENTRER ALLE
2700 PRINT"FUSEE" SIEGE BOUC
2700 PRINT"LER" RECOUVrir LANC
2700 PRINT"CEINTURE" RECOUVrir LANC
2700 PRINT"ENLEVER" DIAMANT PAQU
2700 PRINT"PORT" METT
2700 PRINT"COMBINAISON" ESCALIER METT
2700 IF INKEY==" THEM 5248
2741 RETURN
6000 * FIN
6030 PLAY" L503A1L64D0DOL24D0D0A0L64RE#L4
8RERED0D002S103D0L503A1L64D0RE#RE#L24RERE
RE#L64F48LIMIREREDORE"
6040 PRINT"Voulez-vous rejouer (O/N) ?"
:VYRD$=INPUT$(1)
6050 IF VYRD$="O" THEN 200
6060 CLS:PRINT"A bientot j'espere....":E
ND
6100 * IMPOSSIBLE
6130 DAR=INT(6*RND)+1
6140 ON DAR GOSUB 6160,6170,6180,6190,62
00,6210
6150 FOR I=1 TO 1000:NEXT:RETURN
6160 PRINT"Impossible":RETURN
6170 PRINT"Soyez claire !!!":RETURN
6180 PRINT"Ca ne va pas non !!!":RETURN
6190 PRINT"Avec quoi ?":RETURN
6200 PRINT"Je ne comprend pas ...":RETUR
N
6210 PRINT"Avant ca .":RETURN
6300 * AFFICHAGE BIDON
6330 LOCATE 24,17:PRINT" "
6340 BOX(184,128)-(200,152),1
6350 BOX(184,126)-(200,128),1
6360 BOX(208,130)-(211,136),1
6370 RETURN
6400 * AFFICHAGE INVENTAIRE
6430 CLS:PRINT"VOUS TRANPORTEZ ACTUELLE
MENT:";
6440 IF PB=1 THEN PRINT"UN BIDON D'ESSEN
CE ";
6450 IF PBA=1 THEN PRINT"UNE BALLE ";
6500 IF PT=1 THEN PRINT" UN PAQUET ";
6510 IF PC=1 THEN PRINT" UNE CARTE MAGNE
TIQUE ";
6515 IF PPO=1 THEN PRINT"UN POIGNARD ";
6516 IF RC=1 THEN PRINT"UN CODE ";
6517 IF MC=1 THEN PRINT"UNE COMBINAISON"
;
6520 FOR I=1 TO 1000:NEXT
6530 RETURN
6540 * ESCALIER DESCENDANT
6560 LINE(136,128)-(176,128),1:LINE-(144
,152),1:LINE-(184,152),1:LINE-(136,128),
1:LINE(168,128)-(160,128),1
6564 LINE-(136,152),1:LINE(128,152)-(148
,132),1:LINE-(156,132),1
6565 LINE(120,152)-(136,136),1:LINE-(144
,136),1:LINE(112,152)-(124,140),1:LINE-
(132,140),1:LINE(112,144)-(120,144),1
6566 RETURN
6570 * BALLE
6573 FOR I=1 TO 100
6574 X=8*COS(I)+80
6575 Y=8*SIN(I)+144
6576 LINE(80,144)-(X,Y),1
6577 NEXT
6578 RETURN
6580 * POIGNARD
6583 LINE(216,152)-(240,152),1
6584 LINE(232,148)-(232,156),1
6585 RETURN
6590 * TRAPPE
6593 BOX(136,168)-(168,168),1
6594 LINE(168,168)-(192,128),1
6595 LINE-(192,128)-(160,120),1
6596 LINE(168,160)-(168,160),1
6597 LINE(172,144)-(177,144),1
6599 LINE(144,144)-(148,150),1
6600 LINE(154,127)-(152,132),1
6601 LINE(136,160)-(168,160),1:LINE(168,160)-
(172,160),1:LINE(172,160)-(176,160),1:LINE
(176,160)-(180,160),1:LINE(180,160)-
(184,160),1:LINE(184,160)-(188,160),1:LINE
(188,160)-(192,160),1:LINE(192,160)-
(196,160),1:LINE(196,160)-(200,160),1:LINE
(200,160)-(204,160),1:LINE(204,160)-
(208,160),1:LINE(208,160)-(212,160),1:LINE
(212,160)-(216,160),1:LINE(216,160)-
(220,160),1:LINE(220,160)-(224,160),1:LINE
(224,160)-(228,160),1:LINE(228,160)-
(232,160),1:LINE(232,160)-(236,160),1:LINE
(236,160)-(240,160),1:LINE(240,160)-
(244,160),1:LINE(244,160)-(248,160),1:LINE
(248,160)-(252,160),1:LINE(252,160)-
(256,160),1:LINE(256,160)-(260,160),1:LINE
(260,160)-(264,160),1:LINE(264,160)-
(268,160),1:LINE(268,160)-(272,160),1:LINE
(272,160)-(276,160),1:LINE(276,160)-
(280,160),1:LINE(280,160)-(284,160),1:LINE
(284,160)-(288,160),1:LINE(288,160)-
(292,160),1:LINE(292,160)-(296,160),1:LINE
(296,160)-(300,160),1:LINE(300,160)-
(304,160),1:LINE(304,160)-(308,160),1:LINE
(308,160)-(312,160),1:LINE(312,160)-
(316,160),1:LINE(316,160)-(320,160),1:LINE
(320,160)-(324,160),1:LINE(324,160)-
(328,160),1:LINE(328,160)-(332,160),1:LINE
(332,160)-(336,160),1:LINE(336,160)-
(340,160),1:LINE(340,160)-(344,160),1:LINE
(344,160)-(348,160),1:LINE(348,160)-
(352,160),1:LINE(352,160)-(356,160),1:LINE
(356,160)-(360,160),1:LINE(360,160)-
(364,160),1:LINE(364,160)-(368,160),1:LINE
(368,160)-(372,160),1:LINE(372,160)-
(376,160),1:LINE(376,160)-(380,160),1:LINE
(380,160)-(384,160),1:LINE(384,160)-
(388,160),1:LINE(388,160)-(392,160),1:LINE
(392,160)-(396,160),1:LINE(396,160)-
(400,160),1:LINE(400,160)-(404,160),1:LINE
(404,160)-(408,160),1:LINE(408,160)-
(412,160),1:LINE(412,160)-(416,160),1:LINE
(416,160)-(420,160),1:LINE(420,160)-
(424,160),1:LINE(424,160)-(428,160),1:LINE
(428,160)-(432,160),1:LINE(432,160)-
(436,160),1:LINE(436,160)-(440,160),1:LINE
(440,160)-(444,160),1:LINE(444,160)-
(448,160),1:LINE(448,160)-(452,160),1:LINE
(452,160)-(456,160),1:LINE(456,160)-
(460,160),1:LINE(460,160)-(464,160),1:LINE
(464,160)-(468,160),1:LINE(468,160)-
(472,160),1:LINE(472,160)-(476,160),1:LINE
(476,160)-(480,160),1:LINE(480,160)-
(484,160),1:LINE(484,160)-(488,160),1:LINE
(488,160)-(492,160),1:LINE(492,160)-
(496,160),1:LINE(496,160)-(500,160),1:LINE
(500,160)-(504,160),1:LINE(504,160)-
(508,160),1:LINE(508,160)-(512,160),1:LINE
(512,160)-(516,160),1:LINE(516,160)-
(520,160),1:LINE(520,160)-(524,160),1:LINE
(524,160)-(528,160),1:LINE(528,160)-
(532,160),1:LINE(532,160)-(536,160),1:LINE
(536,160)-(540,160),1:LINE(540,160)-
(544,160),1:LINE(544,160)-(548,160),1:LINE
(548,160)-(552,160),1:LINE(552,160)-
(556,160),1:LINE(556,160)-(560,160),1:LINE
(560,160)-(564,160),1:LINE(564,160)-
(568,160),1:LINE(568,160)-(572,160),1:LINE
(572,160)-(576,160),1:LINE(576,1
```

CHEVALIER LANCELOT

CANON

Vous, CHEVALIER LANCELOT, êtes mis au défi de traverser tout le château du roi sans encombre. Mais attention, boulets et gardes, vous barrent le chemin.



Ivan HARY

Mode d'emploi:
↑ petit saut, → avant, ← arrière, → grand saut.
A la fin du listing, vous trouverez un tableau donnant la liste avec les CHR\$ et leurs caractères correspondants.
Si vous ne possédez que la version 8K, remplacez tous les CHR\$ (X) par "GRAPH + la touche correspondant au CHR\$".
Le programme est en deux parties.

```

2 * CHEVALIER
4 * LANCELOT
5 * CANON X07
6 *
7 * COPYRIGHT
8 * IVAN-HARY
9 *
10 CLS:LOCATE 0,0:PRINT"-----"
11 IF C<>32 THEN 12
12 CONSOLE 1,1:LOCATE 0,3:PRINT"-----"
13 FOR I=1 TO 50:BEEP I,1:NEXT:BEEP 0,20
14 CONSOLE 0,4
15 LOCATE 0,1:PRINT"    CHEVALIER
16          LANCELOT"
17 FOR I=1 TO 50:BEEP I,1:NEXT:BEEP 0,20
18 LOCATE 0,1:PRINT"    CHARGEMENT DES
19           CARACTERES ... "
20 DATA 252,32,32,252,136,136,252,32,252
21 ,136,136,252,32,32,252,136
22 DATA 240,16,16,240,80,80,240,16,60,32
23 ,32,60,32,32,60,32
24 DATA 136,252,32,32,252,136,136,252,16
25 ,240,92,68,252,16,16,252
26 DATA 0,0,252,8,252,32,32,252,32,60,22
27 ,4,0,252,64,64,252
28 DATA 32,252,136,136,252,32,32,252,0,0
29 ,0,128,192,128,152,188
30 DATA 240,16,16,240,80,84,244,16,252,1
31 ,92,228,252,252,252,252
32 DATA 188,160,160,188,160,160,188,160,
33 ,164,36,252,8,252,32,32,252
34 DATA 0,0,0,0,0,128,192,128,128,128,12
35 ,8,128,128,128,152,188
36 DATA 244,20,16,240,80,80,240,16,252,1
37 ,92,228,124,124,124,124
38 DATA 36,36,252,8,252,32,32,252,0,64,2
39 ,52,64,0,0,0
40 DATA 0,0,0,0,48,120,120,48,0,64,252,6
41 ,4,0,128,192,128
42 DATA 0,24,24,240,188,48,76,132,0,0,0
43 ,28,20,4,24,16
44 DATA 0,192,192,128,224,128,64,32,0,19
45 ,2,192,128,216,188,188,216
46 DATA 0,0,0,4,4,8,16,0,0,0,0,224,248,1
47 ,52,192,128
48 DATA 0,0,0,0,128,172,252,112,0,132,20
49 ,4,252,120,48,48,120
50 DATA 96,96,196,244,200,40,16,0,48,48,
51 ,96,120,100,20,12,0
52 DATA 24,24,48,60,48,8,4,0,0,4,4,12,12
53 ,12,0,0
54 DATA 32,160,160,32,224,32,160,96,104,
55 ,104,200,248,196,36,20,4
56 DATA 56,52,100,124,96,16,8,0,12,12,24
57 ,28,24,12,4,0
58 DATA 4,4,12,12,12,4,0,0,128,128,64,22
59 ,4,16,200,64,0,0,0,128,172,252,112,0,0
60 DATA 0,0,0,0,0,128,172,252,112,252,
61 ,8,252,32,32,252
62 DATA 32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32
63 ,32,16,16,16,16
64 DATA 8,8,8,4,4,4,8,4,4,4,0,0,0
65 DATA 0,0,0,0,128,128,128,0,32,32,32,1
66 ,6,16,16,8,8
67 DATA 4,4,0,0,0,0,0,0,0,128,128,64,6
68 ,4,32,0
69 DATA 32,32,32,16,16,16,8,4,128,64,64,
70 ,32,16,8,0,0
71 DATA 16,16,16,32,32,32,32,64,64,64
72 ,64,128,128,128,128
73 DATA 64,128,128,128,0,0,0,0,0,0,0,4
74 ,4,4,0
75 DATA 16,16,16,32,32,32,64,64,128,128,
76 ,0,0,0,0,0
77 DATA 0,0,4,4,8,8,16,0,16,10,16,32,32
78 ,32,64,128
79 DATA 4,8,8,16,32,64,0,0
80 FOR I=128 TO 157
81 READ A(1),A(2),A(3),A(4),A(5),A(6),A
82 ,(7),A(8)
83 FONT$(I)="A(1),A(2),A(3),A(4),A(5),A
84 ,(6),A(7),A(8)"
85 NEXT
86 FOR I=224 TO 255
87 READ A(1),A(2),A(3),A(4),A(5),A(6),A
88 ,(7),A(8)
89 FONT$(I)="A(1),A(2),A(3),A(4),A(5),A
90 ,(6),A(7),A(8)"
91 NEXT
92 LOCATE 0,1:PRINT" ENTREZ LE DEUXIEME
93 PROGRAMME DE JEU... "
94 IF INKEY$="" THEN 128
95 CLS

```

```

100 DATA 0,0,4,8,8,16,0,16,10,16,32,32
101 IF N>0 THEN X(2)=12 ELSE X(2)=-1
102 IF N>1 THEN X(3)=5 ELSE X(3)=-1
103 IF N>2 THEN Y(1)=INT(4*RND(0))+16 EL
104 SE Y(1)=-1
105 IF N>3 THEN Y(2)=INT(3*RND(0))+10 EL
106 SE Y(2)=-1
107 IF N>4 THEN Y(3)=INT(3*RND(0))+3 EL
108 SE Y(3)=-1
109 IF (T+2)/4=INT((T+2)/4) THEN X(3)=-1
110 Y(3)=-1:GOTO 190
111 CONSOLE 0,1:LOCATE 0,3:PRINT RIGHT$(A
112 ,(1),20)
113 LOCATE 0,2:PRINT LEFT$(A(1),20):CC
114 NSOLE 0,4
115 LOCATE 0,1:PRINT CHR$(150);
116 GOSUB 10000:IF M>0 THEN 182
117 GOSUB 10100:IF M>0 THEN 182
118 A=STICK(0)
119 IF A=3 THEN GOSUB 12200:GOTO 180
120 IF A<5 THEN 170
121 GOSUB 12000:IF M>0 THEN 182
122 GOSUB 10000:IF M>0 THEN 182
123 GOTO 174
124 LOCATE 0,1:PRINT" ENTREZ LE DEUXIEME
125 PROGRAMME DE JEU... "
126 LOCATE 0,1:PRINT" ENTREZ LE DEUXIEME
127 PROGRAMME DE JEU... "
128 IF INKEY$="" THEN 128
129 CLS

```

```

130 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
131 IF C<>32 THEN 12026
132 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
133 IF C<>32 THEN 12026
134 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
135 IF C<>32 THEN 12026
136 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
137 IF C<>32 THEN 12026
138 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
139 IF C<>32 THEN 12026
140 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
141 IF C<>32 THEN 12026
142 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
143 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
144 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
145 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
146 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
147 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
148 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
149 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
150 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
151 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
152 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
153 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
154 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
155 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
156 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
157 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
158 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
159 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
160 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
161 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
162 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
163 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
164 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
165 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
166 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
167 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
168 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
169 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
170 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
171 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
172 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
173 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
174 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
175 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
176 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
177 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
178 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
179 LOCATE 0,1:PRINT"-----"
180 IF M=0 THEN 150
181 IF M=1 THEN V=V-1:GOTO 130
182 T=T+1:S=S+10
183 T=TABLEAU 2-
184 IF (T+1)/4=INT((T+1)/4) THEN 196
185 GOTO 130
186 CONSOLE 0,1:LOCATE 0,3:PRINT RIGHT$(A
187 ,(2),20)
188 LOCATE 0,2:PRINT LEFT$(A(2),20);CC
189 NSOLE 0,4
190 GOTO 148
191 T=TABLEAU 3-
192 GOSUB 9000
193 IF N>0 THEN X(1)=INT(3*RND(0))+17 EL
194 SE X(1)=-1
195 IF N>1 THEN Y(1)=INT(5*RND(0))+7 EL
196 E Y(1)=-1
197 IF N>2 THEN X(2)=9 ELSE X(2)=-1
198 IF N>3 THEN Y(2)=INT(5*RND(0))+15 EL
199 SE Y(2)=-1
200 IF N>4 THEN Y(3)=INT(5*RND(0))+1 ELSE
201 E Y(3)=-1
202 X(3)=-1
203 CONSOLE 0,1:LOCATE 0,3:PRINT RIGHT$(A
204 ,(3),20)
205 LOCATE 0,2:PRINT MID$(A(3),21,20)
206 LOCATE 0,1:PRINT LEFT$"....."
207 LOCATE 0,1:PRINT"....."
208 LOCATE 0,1:PRINT"....."
209 LOCATE 0,1:PRINT"....."
210 LOCATE 0,1:PRINT"....."
211 LOCATE 0,1:PRINT"....."
212 LOCATE 0,1:PRINT"....."
213 LOCATE 0,1:PRINT"....."
214 LOCATE 0,1:PRINT"....."
215 LOCATE 0,1:PRINT"....."
216 LOCATE 0,1:PRINT"....."
217 LOCATE 0,1:PRINT"....."
218 LOCATE 0,1:PRINT"....."
219 LOCATE 0,1:PRINT"....."
220 LOCATE 0,1:PRINT"....."
221 LOCATE 0,1:PRINT"....."
222 LOCATE 0,1:PRINT"....."
223 LOCATE 0,1:PRINT"....."
224 LOCATE 0,1:PRINT"....."
225 LOCATE 0,1:PRINT"....."
226 LOCATE 0,1:PRINT"....."
227 LOCATE 0,1:PRINT"....."
228 LOCATE 0,1:PRINT"....."
229 LOCATE 0,1:PRINT"....."
230 LOCATE 0,1:PRINT"....."
231 LOCATE 0,1:PRINT"....."
232 LOCATE 0,1:PRINT"....."
233 LOCATE 0,1:PRINT"....."
234 LOCATE 0,1:PRINT"....."
235 LOCATE 0,1:PRINT"....."
236 LOCATE 0,1:PRINT"....."
237 LOCATE 0,1:PRINT"....."
238 LOCATE 0,1:PRINT"....."
239 LOCATE 0,1:PRINT"....."
240 LOCATE 0,1:PRINT"....."
241 LOCATE 0,1:PRINT"....."
242 LOCATE 0,1:PRINT"....."
243 LOCATE 0,1:PRINT"....."
244 LOCATE 0,1:PRINT"....."
245 LOCATE 0,1:PRINT"....."
246 LOCATE 0,1:PRINT"....."
247 LOCATE 0,1:PRINT"....."
248 LOCATE 0,1:PRINT"....."
249 LOCATE 0,1:PRINT"....."
250 LOCATE 0,1:PRINT"....."
251 LOCATE 0,1:PRINT"....."
252 LOCATE 0,1:PRINT"....."
253 LOCATE 0,1:PRINT"....."
254 LOCATE 0,1:PRINT"....."
255 LOCATE 0,1:PRINT"....."
256 LOCATE 0,1:PRINT"....."
257 LOCATE 0,1:PRINT"....."
258 LOCATE 0,1:PRINT"....."
259 LOCATE 0,1:PRINT"....."
260 LOCATE 0,1:PRINT"....."
261 LOCATE 0,1:PRINT"....."
262 LOCATE 0,1:PRINT"....."
263 LOCATE 0,1:PRINT"....."
264 LOCATE 0,1:PRINT"....."
265 LOCATE 0,1:PRINT"....."
266 LOCATE 0,1:PRINT"....."
267 LOCATE 0,1:PRINT"....."
268 LOCATE 0,1:PRINT"....."
269 LOCATE 0,1:PRINT"....."
270 LOCATE 0,1:PRINT"....."
271 LOCATE 0,1:PRINT"....."
272 LOCATE 0,1:PRINT"....."
273 LOCATE 0,1:PRINT"....."
274 LOCATE 0,1:PRINT"....."
275 LOCATE 0,1:PRINT"....."
276 LOCATE 0,1:PRINT"....."
277 LOCATE 0,1:PRINT"....."
278 LOCATE 0,1:PRINT"....."
279 LOCATE 0,1:PRINT"....."
280 LOCATE 0,1:PRINT"....."
281 LOCATE 0,1:PRINT"....."
282 LOCATE 0,1:PRINT"....."
283 LOCATE 0,1:PRINT"....."
284 LOCATE 0,1:PRINT"....."
285 LOCATE 0,1:PRINT"....."
286 LOCATE 0,1:PRINT"....."
287 LOCATE 0,1:PRINT"....."
288 LOCATE 0,1:PRINT"....."
289 LOCATE 0,1:PRINT"....."
290 LOCATE 0,1:PRINT"....."
291 LOCATE 0,1:PRINT"....."
292 LOCATE 0,1:PRINT"....."
293 LOCATE 0,1:PRINT"....."
294 LOCATE 0,1:PRINT"....."
295 LOCATE 0,1:PRINT"....."
296 LOCATE 0,1:PRINT"....."
297 LOCATE 0,1:PRINT"....."
298 LOCATE 0,1:PRINT"....."
299 LOCATE 0,1:PRINT"....."
300 LOCATE 0,1:PRINT"....."
301 LOCATE 0,1:PRINT"....."
302 LOCATE 0,1:PRINT"....."
303 LOCATE 0,1:PRINT"....."
304 LOCATE 0,1:PRINT"....."
305 LOCATE 0,1:PRINT"....."
306 LOCATE 0,1:PRINT"....."
307 LOCATE 0,1:PRINT"....."
308 LOCATE 0,1:PRINT"....."
309 LOCATE 0,1:PRINT"....."
310 LOCATE 0,1:PRINT"....."
311 LOCATE 0,1:PRINT"....."
312 LOCATE 0,1:PRINT"....."
313 LOCATE 0,1:PRINT"....."
314 LOCATE 0,1:PRINT"....."
315 LOCATE 0,1:PRINT"....."
316 LOCATE 0,1:PRINT"....."
317 LOCATE 0,1:PRINT"....."
318 LOCATE 0,1:PRINT"....."
319 LOCATE 0,1:PRINT"....."
320 LOCATE 0,1:PRINT"....."
321 LOCATE 0,1:PRINT"....."
322 LOCATE 0,1:PRINT"....."
323 LOCATE 0,1:PRINT"....."
324 LOCATE 0,1:PRINT"....."
325 LOCATE 0,1:PRINT"....."
326 LOCATE 0,1:PRINT"....."
327 LOCATE 0,1:PRINT"....."
328 LOCATE 0,1:PRINT"....."
329 LOCATE 0,1:PRINT"....."
330 LOCATE 0,1:PRINT"....."
331 LOCATE 0,1:PRINT"....."
332 LOCATE 0,1:PRINT"....."
333 LOCATE 0,1:PRINT"....."
334 LOCATE 0,1:PRINT"....."
335 LOCATE 0,1:PRINT"....."
336 LOCATE 0,1:PRINT"....."
337 LOCATE 0,1:PRINT"....."
338 LOCATE 0,1:PRINT"....."
339 LOCATE 0,1:PRINT"....."
340 LOCATE 0,1:PRINT"....."
341 LOCATE 0,1:PRINT"....."
342 LOCATE 0,1:PRINT"....."
343 LOCATE 0,1:PRINT"....."
344 LOCATE 0,1:PRINT"....."
345 LOCATE 0,1:PRINT"....."
346 LOCATE 0,1:PRINT"....."
347 LOCATE 0,1:PRINT"....."
348 LOCATE 0,1:PRINT"....."
349 LOCATE 0,1:PRINT"....."
350 LOCATE 0,1:PRINT"....."
351 LOCATE 0,1:PRINT"....."
352 LOCATE 0,1:PRINT"....."
353 LOCATE 0,1:PRINT"....."
354 LOCATE 0,1:PRINT"....."
355 LOCATE 0,1:PRINT"....."
356 LOCATE 0,1:PRINT"....."
357 LOCATE 0,1:PRINT"....."
358 LOCATE 0,1:PRINT"....."
359 LOCATE 0,1:PRINT"....."
360 LOCATE 0,1:PRINT"....."
361 LOCATE 0,1:PRINT"....."
362 LOCATE 0,1:PRINT"....."
363 LOCATE 0,1:PRINT"....."
364 LOCATE 0,1:PRINT"....."
365 LOCATE 0,1:PRINT"....."
366 LOCATE 0,1:PRINT"....."
367 LOCATE 0,1:PRINT"....."
368 LOCATE 0,1:PRINT"....."
369 LOCATE 0,1:PRINT"....."
370 LOCATE 0,1:PRINT"....."
371 LOCATE 0,1:PRINT"....."
372 LOCATE 0,1:PRINT"....."
373 LOCATE 0,1:PRINT"....."
374 LOCATE 0,1:PRINT"....."
375 LOCATE 0,1:PRINT"....."
376 LOCATE 0,1:PRINT"....."
377 LOCATE 0,1:PRINT"....."
378 LOCATE 0,1:PRINT"....."
379 LOCATE 0,1:PRINT"....."
380 LOCATE 0,1:PRINT"....."
381 LOCATE 0,1:PRINT"....."
382 LOCATE 0,1:PRINT"....."
383 LOCATE 0,1:PRINT"....."
384 LOCATE 0,1:PRINT"....."
385 LOCATE 0,1:PRINT"....."
386 LOCATE 0,1:PRINT"....."
387 LOCATE 0,1:PRINT"....."
388 LOCATE 0,1:PRINT"....."
389 LOCATE 0,1:PRINT"....."
390 LOCATE 0,1:PRINT"....."
391 LOCATE 0,1:PRINT"....."
392 LOCATE 0,1:PRINT"....."
393 LOCATE 0,1:PRINT"....."
394 LOCATE 0,1:PRINT"....."
395 LOCATE 0,1:PRINT"....."
396 LOCATE 0,1:PRINT"....."
397 LOCATE 0,1:PRINT"....."
398 LOCATE 0,1:PRINT"....."
399 LOCATE 0,1:PRINT"....."
400 LOCATE 0,1:PRINT"....."
401 LOCATE 0,1:PRINT"....."
402 LOCATE 0,1:PRINT"....."
403 LOCATE 0,1:PRINT"....."
404 LOCATE 0,1:PRINT"....."
405 LOCATE 0,1:PRINT"....."
406 LOCATE 0,1:PRINT"....."
407 LOCATE 0,1:PRINT"....."
408 LOCATE 0,1:PRINT"....."
409 LOCATE 0,1:PRINT"....."
410 LOCATE 0,1:PRINT"....."
411 LOCATE 0,1:PRINT"....."
412 LOCATE 0,1:PRINT"....."
413 LOCATE 0,1:PRINT"....."
414 LOCATE 0,1:PRINT"....."
415 LOCATE 0,1:PRINT"....."
416 LOCATE 0,1:PRINT"....."
417 LOCATE 0,1:PRINT"....."
418 LOCATE 0,1:PRINT"....."
419 LOCATE 0,1:PRINT"....."
420 LOCATE 0,1:PRINT"....."
421 LOCATE 0,1:PRINT"....."
422 LOCATE 0,1:PRINT"....."
423 LOCATE 0,1:PRINT"....."
424 LOCATE 0,1:PRINT"....."
425 LOCATE 0,1:PRINT"....."
426 LOCATE 0,1:PRINT"....."
427 LOCATE 0,1:PRINT"....."
428 LOCATE 0,1:PRINT"....."
429 LOCATE 0,1:PRINT"....."
430 LOCATE 0,1:PRINT"....."
431 LOCATE 0,1:PRINT"....."
432 LOCATE 0,1:PRINT"....."
433 LOCATE 0,1:PRINT"....."
434 LOCATE 0,1:PRINT"....."
435 LOCATE 0,1:PRINT"....."
436 LOCATE 0,1:PRINT"....."
437 LOCATE 0,1:PRINT"....."
438 LOCATE 0,1:PRINT"....."
439 LOCATE 0,1:PRINT"....."
440 LOCATE 0,1:PRINT"....."
441 LOCATE 0,1:PRINT"....."
442 LOCATE 0,1:PRINT"....."
443 LOCATE 0,1:PRINT"....."
444 LOCATE 0,1:PRINT"....."
445 LOCATE 0,1:PRINT"....."
446 LOCATE 0,1:PRINT"....."
447 LOCATE 0,1:PRINT"....."
448 LOCATE 0,1:PRINT"....."
449 LOCATE 0,1:PRINT"....."
450 LOCATE 0,1:PRINT"....."
451 LOCATE 0,1:PRINT"....."
452 LOCATE 0,1:PRINT"....."
453 LOCATE 0,1:PRINT"....."
454 LOCATE 0,1:PRINT"....."
455 LOCATE 0,1:PRINT"....."
456 LOCATE 0,1:PRINT"....."
457 LOCATE 0,1:PRINT"....."
4
```

SUPER YAHTZEE

SPECTRUM

Vous avez perdu vos dés? Votre piste est dans un état lamentable? Rien de grave, tant que votre Spectrum marche: le voilà qui va remplacer ces accessoires, bons pour le placard!!

Mode d'emploi dans le programme.

Elise et Pierre CARNICELLI

Le premier programme sert à la redéfinition des UDG et à la présentation. Le deuxième contient le programme principal.

Caractères en vidéo inverse du programme 1

8000...caractères graphiques
9000...présentation

Caractères en vidéo inverse du programme 2

25...INITIALISATION VARIABLES DU PROGRAMME
40...INITIALISATION
220...1er JOUEUR
250...JOUEUR(S)
380...JOUEUR EN COURS
3000...FIN
4500...PRIME DE YAHTZEE
5000...CHOIX ET SCORE
5200...ETAT DU JEU
6000...NOUVELLE COLONNE
6500...NOUVELLE MANCHE
7000...JEU (LANCER D'UN DE)
7500...AFFICHAGE JOUEUR
8000...AFFICHAGE TABLEAU
8500...DATA TABLEAU
9100...SAUVEGARDE PARTIE
9300...CHARGEMENT D'UNE PARTIE
9500...REGLE DU JEU
9790...1er Y

1 REM *****
2 REM * SUPER YAHTZEE PAR *
3 REM * E et P CARNICELLI *
4 REM * @ 1984 *

10 GO SUB 8000
20 PRINT AT 21,0; PAPER 6; INK
2; FLASH 1;"CHARGEMENT EN COURS

30 BRIGHT 0; INK 0; LOAD ...

3000 REM DEFINTIONES graphiques

5010 RESTORE 8041: FOR f=USR "a"

TO USR "f"+7

8020 READ a: POKE f,a

8030 NEXT f

8040 REM 1

8041 DATA BIN 00000000

8042 DATA BIN 00000000

8043 DATA BIN 00000000

8044 DATA BIN 00011000

8045 DATA BIN 00011000

8046 DATA BIN 00000000

8047 DATA BIN 00000000

8048 DATA BIN 00000000

8050 REM 2

8051 DATA BIN 00000000

8052 DATA BIN 01100000

8053 DATA BIN 01100000

8054 DATA BIN 00000000

8055 DATA BIN 00000000

8056 DATA BIN 00000010

8057 DATA BIN 00000010

8058 DATA BIN 00000000

8059 REM 3

8061 DATA BIN 11000000

8062 DATA BIN 11000000

8063 DATA BIN 00000000

8064 DATA BIN 00011000

8065 DATA BIN 00011000

8066 DATA BIN 00000000

8067 DATA BIN 00000011

8068 DATA BIN 00000011

8070 REM 4

8071 DATA BIN 11000011

8072 DATA BIN 11000011

8073 DATA BIN 00000000

8074 DATA BIN 00000000

8075 DATA BIN 00000000

8076 DATA BIN 00000000

8077 DATA BIN 11000011

8078 DATA BIN 11000011

8080 REM 5

8081 DATA BIN 11000011

8082 DATA BIN 11000011

8083 DATA BIN 00000000

8084 DATA BIN 00011000

8085 DATA BIN 00011000

8086 DATA BIN 00000000

8087 DATA BIN 11000011

8088 DATA BIN 11000011

8090 REM 6

8091 DATA BIN 11000011

8092 DATA BIN 11000011

8093 DATA BIN 00000000

8094 DATA BIN 11000011

8095 DATA BIN 11000011

8096 DATA BIN 00000000

8097 DATA BIN 11000011

8098 DATA BIN 11000011

8099 REM 7

9010 BORDER 0: PAPER 0: CLS : RE

M TRIPLE 0: PAPER 0: BRIGHT 1: PLOT 5,130

: DRAW 10,0: DRAW 0,-3: DRAW -7,

0: DRAW 0,-3: DRAW 7,0: DRAW 0,-

9: DRAW -10,0: DRAW 0,3: DRAW 7,

0: DRAW 0,3: DRAW -7,0: DRAW 0,9

9030 PLOT 15,130: DRAW 3,0: DRAW

0,-12: DRAW 4,0: DRAW 0,12: DRAW

U 3,0: DRAW 0,-15: DRAW -10,0: DR

AW 0,15

9040 PLOT 25,130: DRAW 10,0: DR

AU 0,-8: DRAW -6,0: DRAW 0,-7: DR

AU -4,0: DRAW 0,15: CIRCLE 30,12

52

9050 PLOT 35,130: DRAW 10,0: DR

AU 0,-3: DRAW 0,-3: DRAW 0,-

DR 0,-3: DRAW 6,0: DRAW 0,-3: DR

AU -10,0: DRAW 0,15

9060 PLOT 45,130: DRAW 10,0: DR

AU 0,-8: DRAW -3,0: DRAW 3,-7: DR

AU -3,0: DRAW -4,0: DRAW 0,-4: DR

RAW -3,0: DRAW 0,15: CIRCLE 50,1

25,2

9100 INK 7: REM YAHTZEE

9110 PLOT 20,100: DRAW 5,0: DRAW

U -15,-30: DRAW -5,0: DRAW 8,16:

DRAW -5,14

9120 PLOT 50,70: DRAW 8,30: DRAW

4,0: DRAW 8,-30: DRAW -5,0: DR

AU -3,10: DRAW -4,0: DRAW -3,-10:

415 GO SUB ajo

410 LET rate=0: IF jo=j1 THEN L

ET nl=nl+1: IF nl>13 THEN GO SUB

nco

415 GO SUB ajo

400 REM *****

410 LET rate=0: IF jo=j1 THEN L

ET nl=nl+1: IF nl>13 THEN GO SUB

nco

415 GO SUB ajo

400 REM *****

410 LET rate=0: IF jo=j1 THEN L

ET nl=nl+1: IF nl>13 THEN GO SUB

nco

415 GO SUB ajo

400 REM *****

410 LET rate=0: IF jo=j1 THEN L

ET nl=nl+1: IF nl>13 THEN GO SUB

nco

415 GO SUB ajo

400 REM *****

410 LET rate=0: IF jo=j1 THEN L

ET nl=nl+1: IF nl>13 THEN GO SUB

nco

415 GO SUB ajo

400 REM *****

410 LET rate=0: IF jo=j1 THEN L

ET nl=nl+1: IF nl>13 THEN GO SUB

nco

415 GO SUB ajo

400 REM *****

410 LET rate=0: IF jo=j1 THEN L

ET nl=nl+1: IF nl>13 THEN GO SUB

nco

415 GO SUB ajo

400 REM *****

410 LET rate=0: IF jo=j1 THEN L

ET nl=nl+1: IF nl>13 THEN GO SUB

nco

415 GO SUB ajo

400 REM *****

410 LET rate=0: IF jo=j1 THEN L

ET nl=nl+1: IF nl>13 THEN GO SUB

nco

415 GO SUB ajo

400 REM *****

410 LET rate=0: IF jo=j1 THEN L

ET nl=nl+1: IF nl>13 THEN GO SUB

nco

415 GO SUB ajo

400 REM *****

410 LET rate=0: IF jo=j1 THEN L

ET nl=nl+1: IF nl>13 THEN GO SUB

nco

415 GO SUB ajo

400 REM *****

410 LET rate=0: IF jo=j1 THEN L

ZORK

Vous êtes Zork, une sorte d'insecte et, comme tous les insectes, votre vocation est de réparer les ordinateurs et, plus particulièrement ZORK, l'ordinateur fou qui sabote les autres...

Mode d'emploi dans le programme.

Gilles DEROO

```

10 REM*****
11 REM ZARK CONTRE ZORK
12 REM SUR COMMODORE 64
13 REM GILLES DEROO
14 REM*****
15 REM ****CODE CRRACTERES REDEFINIS
16 REM *** QUE VOUS TROUVEZ DANS LES *
17 REM R$ ET B$ DES LIGNES DE 478-530*
18 REM*****
19 REM ",,"SHIFT+J TROU.....R$,$B$#
20 REM ",,"SHIFT+J SOL.....R$,$B$#
21 REM ",,"L" SHIFT+K MUR.....TOUS LES R$ ET B$#
22 REM ",,"L" SHIFT+K MUR.....TROU.....TOUS LES R$ ET B$ SRUF R$#
23 REM ",,"SHIFT+H DESSOUS DE TROU.....R$,$B$#
24 REM ",,"SHIFT+H ARCEAU GRUHE.....R$,$B$ R$,$B$ R$#
25 REM ",,"SHIFT+H ARCEAU GRUHE.....R$,$B$ R$,$B$ R$#
26 REM ",,"SHIFT+H ARCEAU DROITE.....R$,$B$ R$,$B$ R$#
27 REM ",,"SHIFT+H ARCEAU DROITE.....R$,$B$ R$,$B$ R$#
28 REM ",,"SHIFT+P DROU,HAUT GRUHE.....R$#
29 REM ",,"SHIFT+P DROU,HAUT DROITE.....R$#
30 REM ",,"SHIFT+P DROU,BAS GRUHE.....R$#
31 REM ",,"SHIFT+H ORDERS DROITE.....R$#
32 REM ",,"SHIFT+T PT D'EXCLAMATION.....R$+.LIGNES 335,605,875,938
33 REM*****
34 REM CODE DES COULEURS ETC...
35 REM *** QUE VOUS TROUVEZ DANS LES *
36 REM R$ ET B$ DES LIGNES DE 478-530*
37 REM*****
38 REM *CBM-COMMODORE(R COTE DE SHIFT) *
39 REM*****
40 REM "CBM=1 ORANGE.....R$,$B$#
41 REM "CBM=2 ORIS CLAIR.....PRESQUE PARTOUT
42 REM "CBM=3 ROSE.....LIGNES 285,685,635,ET 875
43 REM "CBM=4 VERT.....R$#
44 REM "CBM=5 BLANC.....R$#
45 REM "CBM=6 VIOLET.....R$#
46 REM "CBM=7 JAUNE.....R$#
47 REM "CBM=8 VIOUOSE.....R$#
48 REM*****
49 REM MOUVEMENTS DE CURSEUR
50 REM*****
51 REM "CLR/HOME
52 REM ",,"SHIFT+CLR/HOME
53 REM "CURSEUR -
54 REM ",,"SHIFT+CURSEUR +
55 REM ",,"CURSEUR +
56 REM*****
57 REM A VOUS DE COPIER !
58 REM*****
59 REM DEBUT DE LA BOUCLE ****
60 REM R Vous Avez de Copier !
61 REM*****
62 REM***** DEBUT DE LA BOUCLE ****
63 REM POKE 53280,0:POKE 53281,11
64 CLR PRINT "J" UN MINUTE,SVP...
65 E=0 F=10:0!1:TR=0:BS=1
66 REM--$;SONS,V;SPRITES,W;CRRACTERES-
67 REM***** CRRACTERES ****
68 REM PEEK(53272),(PEEK(53272)RN248)+14
69 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
70 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
71 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
72 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
73 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
74 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
75 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
76 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
77 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
78 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
79 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
80 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
81 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
82 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
83 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
84 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
85 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
86 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
87 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
88 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
89 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
90 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
91 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
92 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
93 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
94 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
95 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
96 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
97 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
98 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
99 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
100 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
101 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
102 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
103 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
104 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
105 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
106 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
107 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
108 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
109 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
110 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
111 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
112 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
113 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
114 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
115 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
116 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
117 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
118 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
119 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
120 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
121 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
122 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
123 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
124 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
125 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
126 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
127 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
128 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
129 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
130 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
131 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
132 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
133 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
134 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
135 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
136 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
137 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
138 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
139 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
140 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
141 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
142 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
143 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
144 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
145 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
146 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
147 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
148 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
149 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
150 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
151 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
152 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
153 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
154 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
155 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
156 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
157 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
158 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
159 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
160 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
161 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
162 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
163 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
164 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
165 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
166 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
167 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
168 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
169 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
170 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
171 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
172 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
173 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
174 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
175 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
176 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
177 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
178 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
179 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
180 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
181 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
182 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
183 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
184 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
185 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
186 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
187 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
188 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
189 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
190 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
191 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
192 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
193 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
194 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
195 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
196 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
197 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
198 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
199 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
200 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
201 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
202 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
203 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
204 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
205 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
206 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
207 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
208 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
209 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
210 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
211 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
212 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
213 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
214 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
215 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
216 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
217 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
218 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
219 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
220 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
221 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
222 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
223 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
224 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
225 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
226 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
227 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
228 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
229 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
230 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
231 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
232 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
233 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
234 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
235 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
236 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
237 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
238 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
239 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
240 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
241 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
242 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
243 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
244 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
245 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
246 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
247 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
248 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
249 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
250 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
251 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
252 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
253 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
254 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
255 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
256 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
257 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
258 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
259 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
260 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
261 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
262 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
263 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
264 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
265 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
266 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
267 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
268 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
269 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
270 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
271 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
272 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
273 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
274 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
275 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
276 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
277 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
278 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
279 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
280 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
281 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
282 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
283 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
284 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
285 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
286 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
287 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
288 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
289 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
290 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
291 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
292 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
293 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
294 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
295 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
296 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
297 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
298 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
299 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
300 POKES53272,(PEEK(53272)RN248)+14
301 POK
```

CALC GRAPH STAT

PC 1500

Ne vous y trompez pas, bien qu'il tourne sur un PC 1500, il s'agit là d'un véritable tableau professionnel avec en plus, fonctions statistiques et représentation graphique des données.

Olivier LICORT

1 - Configuration pour le fonctionnement de "Calc Graph Stat":

PC 1500 + 8Ko
PC 1500 + 16Ko
PC 1500A + 4Ko
PC 1500A + 8Ko
PC 1500A + 16Ko

avec ou sans CE 150

2 - Principe général du tableau "Calc":

"Calc Graph Stat" permet la création de tableaux de calcul, offrant une grande clarté d'utilisation obtenue par le principe suivant: Le tableau est en fait constitué de deux tableaux superposés. Leurs dimensions sont identiques et leur correspondance est totale. Le premier, dit tableau des étiquettes ou tableau A, est le support de toutes les valeurs constantes, alphanumériques ou numériques, qui interviennent dans les calculs gérés par le second, tableau des formules ou tableau B.

Exemple:

TABLEAU ETIQUETTES		TABLEAU DES FORMULES	
A	B	A	B
1 100	300	1	A1 + A2
2 200		2	

On constate que l'équation du tableau des formules met en jeu les cases A1 et A2 du tableau A, ce qui entraîne la mise en B1 du résultat de l'opération placée dans cette même case.

Ce principe de fonctionnement permet donc de modifier les valeurs du tableau A, tout en conservant les formules du tableau B.

3 - Utilisation du tableau "Calc":

Partant du principe exposé au chapitre précédent, il va falloir mettre en clair, le champ d'utilisation et prévoir l'organisation du tableau. La procédure implique les démarches suivantes:

A) Connaître le nombre d'équations mises à jour par l'application.

B) Evaluer le nombre de valeurs devant intervenir dans les calculs.

C) Déterminer l'ordre des calculs et leur répartition dans le tableau.

D) Vérifier que le tableau pourra contenir l'ensemble des données et formules.

Exemple:

On désire connaître le prix de vente d'une gamme de produits sachant que le prix Y correspond au calcul suivant:

$Y = X \text{ (prix d'achat)} + 6\% \text{ (Frais variables)} + N \text{ (frais fixes)} + 40\% \text{ (marge)}$.

On souhaite par la même occasion, obtenir le prix HT et TTC. Le tableau intervenant devra donc avoir au moins 6 colonnes et un nombre de lignes dépendant du nombre de produits.

TABLEAU A:

A	B	C	D	E	F
1 Pr.d'achat.	frais var.	frais fixes.	marges.	tot.HT.	tct.TTC
2 10		3			
3 20		6			

TABLEAU B:

A	B	C	D	E	F
1					
2 A2 * .06		(A2+B2+C2)*.4	≠ 2°	E2 * 1.186	
3 A3 * .06		(A3+B3+C3)*.4	≠ 3°	E3 * 1.186	

4 - Format du tableau:

Le format concerne aussi bien le tableau A que le tableau B et s'exprime en nombre de cases. Ce dernier correspond au produit du nombre de lignes par le nombre de colonnes. Il ne peut excéder le nombre maximum autorisé par la place mémoire disponible.

5-Visualisation et déplacement:

La visualisation du tableau se fait par l'intermédiaire d'une fenêtre de déplacement, donnant accès à une case du tableau A ou B. La fenêtre se déplace grâce aux touches: ↑ ↓ ← →. Les tableaux A et B ne pouvant être visualisés en même temps, on accède à chacun d'eux par une touche qui leur est propre. Soit E pour visualiser le tableau étiquette ou D pour celui des formules. On peut aussi passer de l'un à l'autre par la pression de la touche qui leur correspondent.

Important: Un certain nombre d'opérations dépend du tableau visualisé, ainsi que la case affichée. En voici le détail:

TABLEAU: Impression et transposition.

CASE: Entrée d'une étiquette ou d'une formule.

6 - Entrée des données:

L'entrée de données, que ce soit valeur numérique ou formule de calcul, est liée aux impératifs suivants:

Maximum 16 signes par entrée.

Les entrées du tableau A ou B dépendent de la case affichée dans laquelle elles se trouvent.

L'entrée d'une donnée sur le tableau A se fait par A, et B pour le tableau B.

Important: Toute entrée faite sur une case ayant déjà un contenu, remplacera celui-ci.

Pour vider une case, il suffit de presser ENTER sans aucun caractère.

7 - Calculs:

Les formules entrées dans le tableau B utilisent les valeurs du tableau A et placent les résultats dans ce dernier. Il est toutefois certaines précautions indispensables au bon fonctionnement de l'interpréteur, ayant la charge d'analyser les équations du tableau B.

A) Les calculs ne sont effectués que lors de la mise à jour, obtenue par la pression de la touche C (pour calcul).

B) La mise à jour suit un ordre précis dont il faut tenir compte dans la disposition des équations. L'ordre est celui des colonnes soit A1 à AN.

C) Les signes opératoires pris en compte par l'interpréteur sont: + -

, /, * et ^ (pour puissance).

D) Les opérations sont effectuées dans l'ordre d'écriture, sans priorité particulière. A noter que les opérations exigeant une quelconque priorité, doivent être mises entre parenthèses et un seul niveau est autorisé.

Exemple: $(A1 * 2) + (B1 * 3)$ est autorisé.

$((A1 * 2) + B1) * 3$ est interdit.

E) Deux signes opératoires ne peuvent se suivre. Il y a donc lieu de les mettre entre parenthèses.

Exemple: $A1 * - 2$ est interdit.

$A1 * (- 2)$ est autorisé.

F) Un maximum de 7 signes opératoires est autorisé, par formule.

G) La fonction L (voir détail des fonctions) permettant d'obtenir un arrondi à N décimales, il est important de savoir que les décimales supprimées ne sont plus prises en compte dans les calculs.

Exemple: $A1 = 10/3 = 3.3333333$

Avec arrondi = 2 on obtient $A1 = 3.33$

Si $B1 = A1 * 300$ avec arrondi = 2 on obtient $B1 = 999$ et non 999.99

H) Ne pas mettre de message alphanumérique dans le tableau B.

I) Les cases hors des limites du tableau, provoqueront des erreurs de calculs si elles sont impliquées dans une formule du tableau B.

Exemple: TABLEAU = 10 × 10... case limite J10.

DETAIL DES FONCTIONS

1 - Mise à jour:

Touche: "A". Affichage: "CALC".

Cette fonction permet la remise à jour du tableau A à partir des équations ou des valeurs mémorisées en tableau B. L'ordre de mise à jour est le suivant:

Colonnes de 1 à N. (N = limite de la colonne).

Il est recommandé de tenir compte de l'ordre de la mise à jour dans le cas de calculs faisant intervenir des valeurs résultant de calculs eux-mêmes obtenus par une mise à jour et stockés dans les cases de plus grand indice.

Exemple:

CASES TABLEAU A TABLEAU B

A3	1.86	
B2	0	A3 + B5
B5	0	1000 * C6
C6	2.45	

PREMIERE MISE A JOUR

A3	1.86	
B2	1.86	A3 + B5
B5	245	1000 * C6
C6	2.45	

DEUXIEME MISE A JOUR

A3	1.86	
B2	246.86	A3 + B5
B5	245	1000 * C6
C6	2.45	

Conclusion: Il est impératif de tenir compte de l'ordre de mise à jour dans le stockage des valeurs ou des formules devant intervenir dans les calculs finaux. Pour éviter tout risque d'erreur, il est conseillé de procéder à deux mises à jour consécutives de façon à confirmer les résultats espérés.

2 - Entrée des formules:

Touche: "B". Affichage: "FOR".

Cette fonction permet l'entrée de formules, qui seront mémorisées dans le tableau B en correspondance avec la case où se trouve le curseur, au moment de l'entrée de la formule. Ce mode autorise aussi bien l'entrée de formules, que de labels pouvant être dans les deux cas, d'un maximum de 16 caractères. La saisie des formules ou étiquettes est conforme à la procédure décrite en paragraphe 1.

3 - Étiquettes:

Touche: "C". Affichage: "ETI".

Le mode "ETIQUETTE" permet l'entrée dans le tableau A, de valeurs, de titres ou de signes de séparation. Les entrées sont attribuées à la case où se trouve le curseur et sont saisies selon la procédure décrite au chapitre 1.

Les étiquettes alphanumériques peuvent éventuellement intervenir dans les calculs de mise à jour, dans ce cas, leur valeur est égale à zéro.

Exemple:

CASES	TABLEAU A	TABLEAU B
A2	VENTES 83	
C5	-	A2 + 500

MISE A JOUR...

A2	VENTES 83	
C5	500	A2 + 500

A noter: Il est possible de mixer les valeurs numériques avec les étiquettes alphanumériques, mais il faut placer la valeur numérique en première position pour que celle-ci soit prise en compte par la mise à jour.

Exemple:

CASES	TABLEAU A	TABLEAU B
A2	2500...HT	
C5	-	A2 + (A2 * .186)

MISE A JOUR...

A2	2500...HT	</

12 - Format des résultats:

Touche: "L". Affichage: "PRE".
Concernant le format des résultats, cette fonction permet de préciser avec combien de décimales seront affichés les calculs obtenus, grâce à la fonction C. Le nombre à entrer est compris entre 0 et 14. À noter que les décimales supprimées sont perdues et ne peuvent intervenir dans les calculs, il est donc prudent d'en tenir compte pour s'assurer de la justesse des résultats escomptés.

Arrêt accidentel ou provisoire:

Dans le cas d'une interruption accidentelle ou volontaire (BREAK), il reste possible de reprendre le cours des opérations sans affecter le contenu des cases. Pour cela faire: CONT ENTER.

Par ce moyen, il est ainsi possible d'arrêter la machine et de reprendre ultérieurement le tableau en cours, sans changer son contenu.

Remise à zéro:

Le contenu du tableau ainsi que son format, seront automatiquement remis à zéro dans le cas des manipulations suivantes: CLEAR ENTER. RUN ENTER.

13 - Résultats statistiques:

Touche: "M". Affichage: "RES".
Cette fonction permet d'obtenir sur imprimante, les résultats suivants: Variance, Moyenne, Ecart-type et Coefficient de variation. Ces résultats sont calculés par colonne (A, B, C etc...) et c'est après avoir confirmé par ENTER le choix de "M" que l'on précise les colonnes concernées "GRO" (groupe).

Exemple:

RESULTATS STATISTIQUES DES COLONNES A, B ET C

Touche: "M"
confirmation par "ENTER"
entrée des colonnes "A-C ENTER"
impression des résultats.

14 - Graphiques:

Touche: "N". Affichage: "GRA".

Cette fonction donne accès au sous-menu des graphiques: "3D-2D-CE-LI" permettant le choix des graphiques, soit:

3D pour histogrammes 3 dimensions.
2D pour histogrammes 2 dimensions.

CE pour cercle statistique
LI pour GRAPHE à lignes

Les graphiques sont effectués pour les valeurs du tableau A et les groupes d'impression, correspondants aux colonnes.

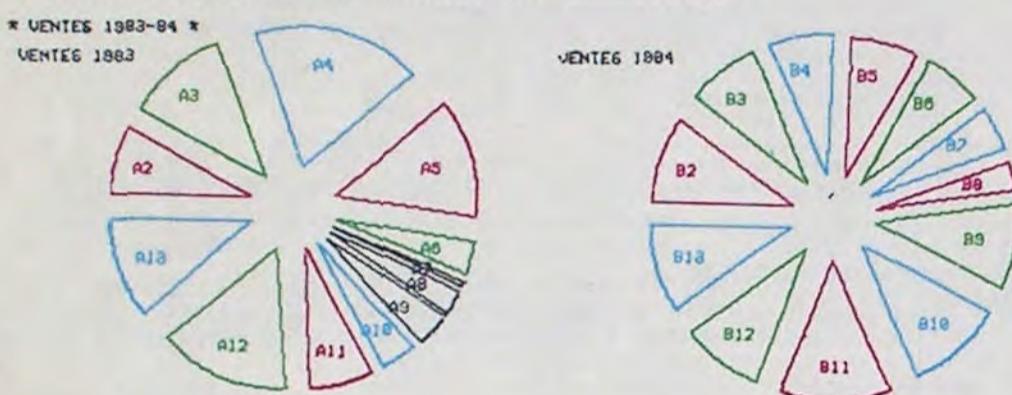
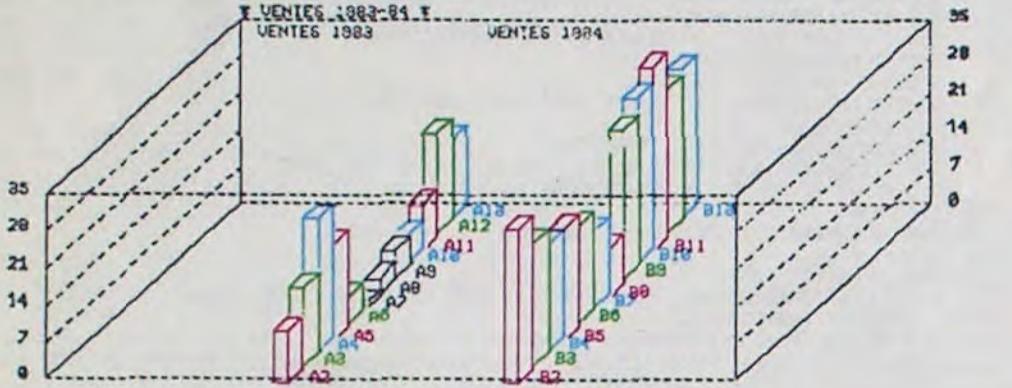
Chaque graphique implique l'entrée du label (LBL ou titre), de l'échelle d'impression (sauf CE) qui peut être calculée sur la plus grande valeur (PC) N sur une valeur quelconque obligatoirement supérieure à la plus grande des valeurs (VS).

Le programme demande ensuite s'il doit imprimer les repères ce qui est précisé par "OUI" ou par "NON" suivi d'ENTER.

ATTENTION:

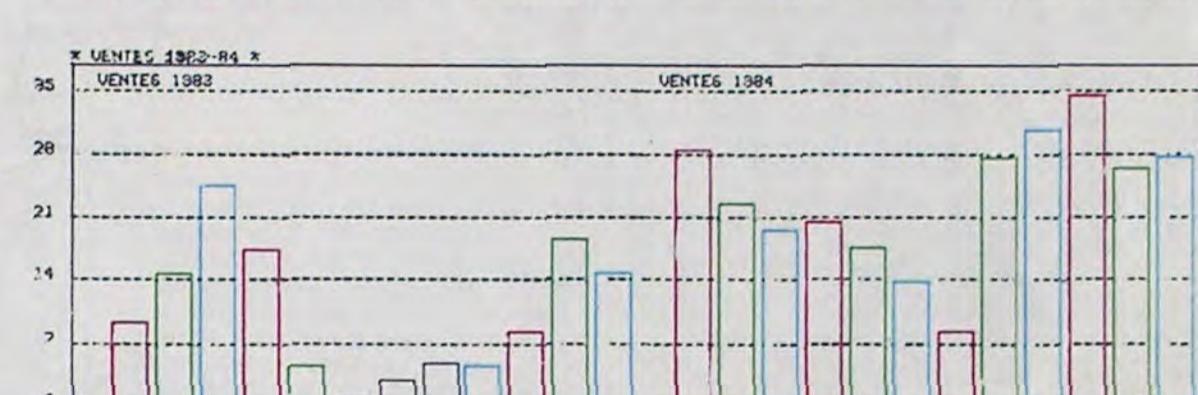
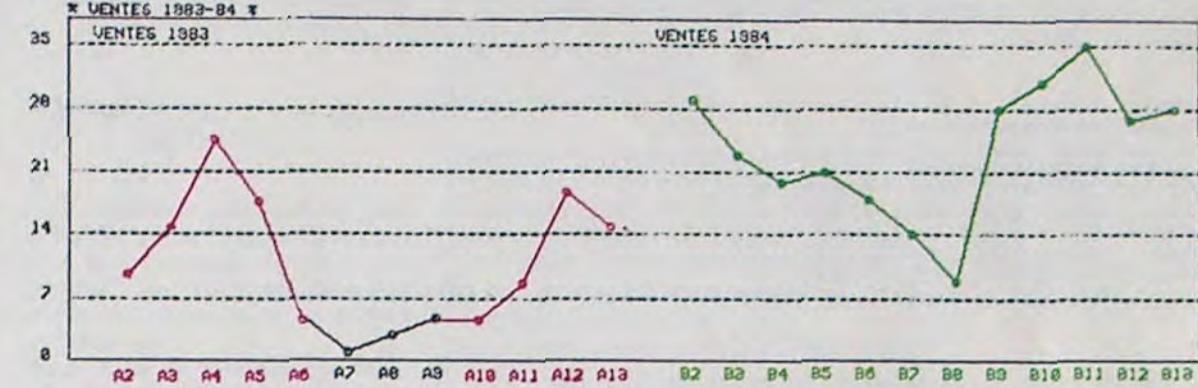
a) Les cases de la première ligne (A1, B1, C1 etc...) servent à identifier les graphes, elles ne sont donc pas prises en compte dans les graphiques.

b) Le nombre de données par colonne est limité à 13 pour quelque graphique que ce soit. Dans le cas où les colonnes ont une longueur supérieure à 13, la fonction "N" est inopérante.



* VENTES 1983-84 *	
A	B
1 VENTES 1983	2 VENTES 1984
2 18	23
3 15	23
4 25	20
5 18	13
6 5	18

* VENTES 1983-84 *	
A	B
1 VENTES 1983	2 VENTES 1984
2 18	3 23
3 15	11 A1+B1-(A1+A2)
4 25	12 A2+B2-(A2+A3)
5 18	13 A3+B3-(A3+A4)
6 5	18 A4+B4-(A4+A5)



* VENTES 1983-84 *	
A	B
1 VENTES 1983	2 VENTES 1984
2 18	3 23
3 15	11 A1+B1-(A1+A2)
4 25	12 A2+B2-(A2+A3)
5 18	13 A3+B3-(A3+A4)
6 5	18 A4+B4-(A4+A5)

* VENTES 1983-84 *	
A	B
1 VENTES 1983	2 VENTES 1984
2 18	3 23
3 15	11 A1+B1-(A1+A2)
4 25	12 A2+B2-(A2+A3)
5 18	13 A3+B3-(A3+A4)
6 5	18 A4+B4-(A4+A5)

* VENTES 1983-84 *	
A	B
1 VENTES 1983	2 VENTES 1984
2 18	3 23
3 15	11 A1+B1-(A1+A2)
4 25	12 A2+B2-(A2+A3)
5 18	13 A3+B3-(A3+A4)
6 5	18 A4+B4-(A4+A5)

* VENTES 1983-84 *	
A	B
1 VENTES 1983	2 VENTES 1984
2 18	3 23
3 15	11 A1+B1-(A1+A2)
4 25	12 A2+B2-(A2+A3)
5 18	13 A3+B3-(A3+A4)
6 5	18 A4+B4-(A4+A5)

* VENTES 1983-84 *	
A	B
1 VENTES 1983	2 VENTES 1984
2 18	3 23
3 15	11 A1+B1-(A1+A2)
4 25	12 A2+B2-(A2+A3)
5 18	13 A3+B3-(A3+A4)
6 5	18 A4+B4-(A4+A5)

* VENTES 1983-84 *	
A	B
1 VENTES 1983	2 VENTES 1984
2 18	3 23
3 15	11 A1+B1-(A1+A2)
4 25	12 A2+B2-(A2+A3)
5 18	13 A3+B3-(A3+A4)
6 5	18 A4+B4-(A4+A5)

* VENTES 1983-84 *	
A	B
1 VENTES 1983	2 VENTES 1984
2 18	3 23
3 15	11 A1+B1-(A1+A2)
4 25	12 A2+B2-(A2+A3)
5 18	13 A3+B3-(A3+A4)
6 5	18 A4+B4-(A4+A5)

* VENTES 1983-84 *	
A	B
1 VENTES 1983	2 VENTES 1984
2 18	3 23
3 15	11 A1+B1-(A1+A2)
4 25	12 A2+B2-(A2+A3)
5 18	13 A3+B3-(A3+A4)
6 5	18 A4+B4-(A4+A5)

* VENTES 1983-84 *	
A	B
1 VENTES 1983	2 VENTES 1984
2 18	3 23
3 15	11 A1+B1-(A1+A2)
4 25	12 A2+B2-(A2+A3)
5 18	13 A3+B3-(A3+A4)
6 5	18 A4+B4-(A4+A5)

* VENTES 1983-84 *	
A	B
1 VENTES 1983	2 VENTES 1984
2 18	3 23
3 15	11 A1+B1-(A1+A2)
4 25	12 A2+B2-(A2+A3)
5 18	13 A3+B3-(A3+A4)
6 5	18 A4+B4-(A4+A5)

* VENTES 1983-84 *	
A	B

<tbl_r cells="2" ix="5" maxcspan="1" maxr

CARRE DIABOLIQUE

VIC 20

Si le Rubik's Cube n'avait qu'une face, ça serait plus facile, non? Pas du tout, comme vous allez voir...

Pascal ESPRIMONT

Le programme nécessite une extension 8K. Il est composé de deux parties qui s'enchaînent automatiquement. Mais attention, avant de taper ou de charger le programme, tapez POKE44,32, ce qui a pour effet de faire débuter le Basic à l'adresse 8192. Les explications sur le jeu sont dans le programme. Pour arrêter une partie, appuyez sur F7. Une dernière chose: l'ordinateur n'indique pas si le joueur a correctement reconstruit le carré, le choix des figures étant laissé à la convenance de chacun.

```
0 REM PRGM VIC 20
1 REM *****
2 REM ** CARACTERES GEANTS **
3 REM *****
40 FORI=7169707631:POKE1,PEEK(I+25600):NEXT
50 FORI=7632708159:READA:POKE1,R:NEXT
100 FORT=8T0?:READA:POKE7168+T,R:NEXT
120 FORT=8T0?:READA:POKE7392+T,R:NEXT
140 FORT=8T0?:READA:POKE7535,T,R:NEXT
200 POKE198,7:POKE631,76:POKE632,207:POKE633,13:POKE634,82:POKE635,213:POKE636,1
3:NEW
998 REM
999 REM
1000 DATA10,10,32,32,32,32,42,42,32,32,32,32,32,32,32,32,0,255
1010 DATA131,131,35,35,35,35,163,163,35,35,35,35,35,35,35,3,255
1020 DATA42,42,32,32,32,32,42,42,32,32,32,32,42,42,0,255
1030 DATA131,131,35,35,35,35,131,131,35,35,35,35,131,131,3,255
1040 DATA10,10,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,10,10,0,255
1050 DATA131,131,35,35,3,3,3,3,3,3,3,35,35,131,131,3,255
1060 DATA42,42,32,32,32,32,32,32,32,32,32,42,42,0,255
1070 DATA3,3,131,131,35,35,35,35,35,131,131,3,3,3,255
1080 DATA42,42,32,32,32,42,42,32,32,32,42,42,0,255
1090 DATA163,163,3,3,3,3,131,131,3,3,3,163,163,3,255
1100 DATA42,42,32,32,32,32,42,42,32,32,32,32,32,0,255
1110 DATA163,163,3,3,3,3,131,131,3,3,3,3,3,3,255
1120 DATA10,10,32,32,32,32,32,34,32,32,32,32,32,10,10,0,255
1130 DATA131,131,35,35,3,3,163,163,35,35,35,163,163,3,255
1140 DATA32,32,32,32,32,32,42,42,32,32,32,32,32,32,0,255
1150 DATA35,35,35,35,35,35,163,163,35,35,35,35,35,35,3,255
1160 DATA10,2,2,2,2,2,2,2,2,2,10,10,0,255
1170 DATA131,131,3,3,3,3,3,3,3,131,131,3,255
1180 DATA2,2,0,0,0,0,0,0,32,32,10,10,0,255
1190 DATA163,163,131,131,131,131,131,131,131,131,3,3,3,255
1200 DATA32,32,32,32,34,34,40,40,34,32,32,32,32,32,32,0,255
1210 DATA35,35,131,131,3,3,3,3,3,131,131,35,35,3,255
1220 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,42,42,0,255
1230 DATA3,3,3,3,3,3,3,3,3,3,163,163,3,255
1240 DATA32,32,40,40,34,34,34,32,32,32,32,32,32,0,255
1250 DATA35,35,163,163,35,35,35,35,35,35,35,35,35,3,255
1260 DATA32,32,32,40,40,34,34,32,32,32,32,32,32,0,255
1270 DATA35,35,35,35,35,35,35,35,35,35,35,35,35,35,3,255
1280 DATA10,10,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,32,10,10,0,255
1290 DATA131,131,35,35,35,35,35,35,35,35,35,131,131,3,255
1300 DATA42,42,32,32,32,32,42,42,32,32,32,32,32,0,255
1310 DATA131,131,35,35,35,35,131,131,3,3,3,3,3,3,3,255
1320 DATA3,3,3,3,3,3,3,3,0,0,0,0,0,0,0,255
1330 DATA126,255,219,254,127,219,255,126,60,66,153,161,161,153,66,60
1340 DATA0,0,126,66,66,66,66,126
```

```
1 REM *****
2 REM *DIRBOLIC CARRE*
3 REM -----
4 REM * AUTEUR: *
5 REM * P.ESPRIMONT *
6 REM *****(C) 1984****
10 POKE36879,31:PRINT"*****REGLES ----> JEUX":PRINT"*****JEU -----> JEUX"
20 GETR$:"R":IFR$<"1":ANDR$<"2":THEN 20
25 IFR$="R":THEN 6000
80 FORT=468304645:POKE1,32:NEXT:POKE36867,50
85 GOSUB 7700
97 REM
98 REM ***** CHOIX DU NIVEAU *****
99 REM
100 PRINT"*****NIVEAU (1 OU 2)?";
110 GET R$:IFR$<"1":ANDR$<"2":THEN110
120 PRINTR$:
130 NC=0:T=VRL(R$):ONTGOSUB4000,4500:QW=4184
150 POKE36879,28:PRINTCHR$(8):POKE36878,5
197 REM
198 REM ***MELANGE ALEATOIRE ***
199 REM
200 INPUT"*****DIFFICULTE (0 A 9)":DF:POKE36869,207
210 IFDF<0:THEN200
215 PRINT"*****"
220 T=4+DF:TT=RND(1)
230 R=1:IFTT<.5:THEN=-1
```



```
250 FORZ=1TOT:RD=INT(RND(1)*(2*LC-1))+1
259 IFLC=4THENRD=INT(RND(1)*4+1):GOTO290
270 ONRDGOSUB3000,3010,3020,3030,3040,3050,3060,3070,3080
280 GOT0300
290 ONRDGOSUB3000,3010,3030,3040
300 GOSUB 1000:NEXTZ:GOSUB5500
310 FORX=2TOLC-1:FORY=2TOLC-1:GOSUB 2000:NEXTY,X
320 GOSUB 7200
330 IFLC=4THENGOSUB7300:GOT0500
340 GOSUB 7400
497 REM
498 REM ***PRGM PRINCIPAL ***
499 REM
500 GETR$:IFR$=""THEN500
510 IFA$="#":THEN 800
520 T=RSC(R$):R=1:IFPEEK(653)=1THENR=-1:T=T+16
530 IFT<490RT:CHTHEN 500
540 T=T-48:IFLC=4THEN570
550 ONTDGOSUB3000,3010,3020,3030,3040,3050,3060,3070,3080
560 GOT0580
570 ONTGOSUB3000,3010,3030,3040
580 POKE36876,222:POKE36876,0:GOSUB 1000:GOSUB 2000
590 NC=NC+1:PRINT"*****COUP***NC:GOT0500
797 REM
798 REM *** FIN DE LA PARTIE ***
799 REM
800 PRINT"J":GOSUB 7200
810 PRINT"*****NOUVELLE PARTIE #1":PRINT"*****MEME PARTIE #2"
820 PRINT"*****FIN ***"
830 GETR$:IFR$<"1":ANDR$<"2":ANDR$<"F":THEN830
840 IFA$="#":THEN POKE36879,27:PRINT"J":POKE36869,192:POKE36867,45:END
850 IFR$="1":THENCLR:GOT0100
855 PRINT"J":IFLC=4THENGOSUB 4050:QW=4184
860 FORX=1TOLC:FORY=1TOLC:R(X,Y)=R(X,Y):C(X,Y)=CC(X,Y):NEXTY,X
870 NC=0:GOT0 310
896 :REM PERMUTATIONS
998 :REM 1:LETTRES:
999 :REM 2:COULEURS:
1000 E=R(X-1,Y):R(X-1,Y+R)=R(X-1,Y+R):R(X,Y+R)=R(X+1,Y+R)
1010 R(X+1,Y+R)=R(X+1,Y):R(X+1,Y)=R(X+1,Y-R):R(X+1,Y-R)=R(X-1,Y-R)
1020 R(X-1,Y-R)=B
1021 :REM 3:PIECES:
1022 C(X-1,Y)=B
1023 :REM 4:COULEURS:
1024 C(X-1,Y)=C(X-1,Y+R):C(X-1,Y+R)=C(X,Y+R):C(X,Y+R)=C(X+1,Y+R)
1025 C(X+1,Y)=C(X+1,Y-R):C(X+1,Y-R)=C(X,Y-R):C(X,Y-R)=C(X-1,Y-R)
1026 C(X-1,Y-R)=E
1027 RETURN
1028 :REM AFFICHAGE
1029 :REM :
2000 FORXX=X-1TOX+1
2010 FORYY=Y-1TOY+1
2040 QW=2*XX+4*YY:RR=Q+33792
2050 Z=R(XX,YY):CO=8+C(XX,YY)
2060 POKERR,Z:POKED+22,Z+1:POKED+1,Z+2:POKED+23,Z+3
2100 POKERR,CO:POKERR+1,CO:POKERR+22,CO:POKERR+23,CO
2190 NEXTYY,XX
2200 RETURN
3000 X=2:Y=2:RETURN
3010 X=3:Y=2:RETURN
3020 X=4:Y=2:RETURN
3030 X=2:Y=3:RETURN
3040 X=3:Y=3:RETURN
3050 X=4:Y=3:RETURN
3060 X=2:Y=4:RETURN
3070 X=3:Y=4:RETURN
3080 X=4:Y=4:RETURN
3097 REM
3098 REM ***INITIALISATIONS ***
3099 REM ** NIVRU 1**
4000 QW=184:LC=4:CH=52:GOSUB5000
4020 D(1)=0:D(2)=2:D(3)=7:D(4)=6:D(5)=6
4050 FORX=1TO4:FORY=1TO4
4070 C(X,Y)=58+4*(X-1):C(X,Y)=D(Y):NEXTY,X
4080 QW=4194:FORX=2TO3:FORY=2TO3:GOSUB2000:NEXT:NEXT:VV=4218:CV=38810:GOSUB 7010
4090 RETURN
4500 QW=4184:LC=5:CH=57:GOSUB5000
4520 D(1)=0:D(2)=2:D(3)=7:D(4)=6:D(5)=5
4540 FORX=1TO5:FORY=1TO5
4560 R(X,Y)=58+4*(X-1):C(X,Y)=D(Y):NEXTY,X
4580 RETURN
5000 DIM(LC,LC),R(LC,LC),C(LC,LC),CC(LC,LC):RETURN
5500 FORX=1TOLC:FORY=1TOLC
5530 R(X,Y)=R(X,Y):C(X,Y)=C(X,Y):NEXTY,X
5550 RETURN
5997 REM
5998 REM ***PRESENTATION & REULES ***
5999 REM
6000 POKE36879,12
```

Suite page 18

SORTILEGE

FX 702 P

Il y a longtemps, vivait dans un château le magicien Sarto. Depuis son esprit rôde toujours à l'intérieur de son domaine et certains disent même qu'il ne serait pas mort... La légende dit que le magicien possédait un livre, qui apporterait richesse, sagesse et puissance...

Serez-vous capable de retrouver ce livre dans la trentaine de pièces qui constitue le château en évitant les pièges et sans vous perdre? Vous pouvez toujours essayer!

Olivier DROUILLARD

On se déplace à l'aide des touches:
N: vous marchez devant vous. S: vous retournez sur vos pas. O: vous courez à gauche. E: vous tournez à droite. M: vous montez. D: vous descendez. F: vous fouillez.
N'oubliez pas que les croix tuent les vampires, que les portes s'ouvrent avec des clés...

```
LIST
1 VAC :#="SORTILE
25 IF R$="F" THEN
6E ":"WAIT 0:FOR
C=1 TO 10:FOR
A=17 TO C+5 STE
P -1
2 PRT CSR A;RID(C
1):NEXT A:NEX
T C:C=81:STOP :
PRT :GOTO 27
8 IF R=1:PRT "YOU
9 ETES DANS ";
11 PRJ $:
12 R=KEY:IF R$=""
THEN 12
13 PRT :IF R$="N"
THEN T
15 IF R$="S" THEN
U
17 IF R$="O" THEN
W
19 IF R$="E" THEN
21 IF R$="F" THEN
23 IF R$="D" THEN
25 IF R$="M" THEN
26 GOTO 8
27 GSB C:="#DEYANT
LE CHATEAU":T=
28 R=1:GOTO U
29 R=1:GOTO U
30 GSB C:="#LA COU
RERIE":U=28:W=3
31 GSB C:="#LE REF
ECTOIRE":U=28:Y
32 IF RAN$>.4 THEN
33 GSB C:="#UNE CH
AMBRE":U=34:Y=4
34 GSB C:="#LA BIB
LIOTHEQUE":X=32
35 GSB C:="#LA CUI
SIHE":Y=39:U=30
36 GSB C:="#LE DON
JON,ESCALIER":Z=2
37 R=1:GOTO W
38 GSB C:="#LA CUI
SIHE":Y=39:U=30
39 I=M: ON Y DORT
":R=1:GOTO W
40 GSB C:="#UNE AR
MOIRE":H=50:U=3
41 GSB C:="#LA TOU
R EST:ESCALIER"
TTE":GOTO 52
44 IF H=8 THEN 72
```

```
46 GSB C:="#L ESCA
LIER":S=36:X=55
:GOTO Y
48 I="#UNE CLE":O=1
:R=1:GOTO W
50 GSB C:="#LA CLE":O=1
:R=1:GOTO W
52 PRT "LA SALLE D
ES MORTS:DECAP
TE":PAR SARTO
":END
55 PRT "ENFERME:MO
RT":END
57 GSB C:="#UN PAS
SAGE SECRET":M=
83:T=52:X=T:GOT
0 Y
59 GSB C:="#LA TOU
R HORD":U=66:Y=
77:X=70:GOTO S
83:T=52:X=T:GOT
0 Y
72 PRT "VOUS VOUS
REVEILLEZ DANS
LE":FOSSE:YOU
H
61 GSB C:="#LE SOU
TERRAIN:UNE CLE
":E=1:S=59:X=55
:T=85:GOTO W
64 GSB C:="#UN APP
ARTEMENT":T=42:
U=34:IF L=1:X=6
6 65 GOTO S
66 GSB C:="#LA TOU
R SUD":X=60:U=6
4:RET
68 GSB C:="#LA TOU
R NORD":U=66:Y=
77:X=70:GOTO S
70 GSB C:="#UNE PI
ECE SECRETE":Y=
0 Y
79:U=68:GOTO W
72 PRT "VOUS VOUS
REVEILLEZ DANS
LE":FOSSE:YOU
H
75 END
77 I=M: MARCHE":R
=1:GOTO 26
79 WAIT 30:FOR G=1
TO 5:PRT "LE L
IYRE":PRT :NEXT
6:WAIT 0:N=8:G
0 TO 70
81 T=26:U=T:H=U:X=
W:Y=X:Z=Y:S=Z:R
=0:RET
83 GSB C:="#UNE AN
TICHRMIRE":U=59
:I=52:X=M:D=N:G
6:RET
85 GSB C:="#UN COU
LOIR":T=32:U=61
:X=87:GOTO Y
87 GSB C:="#UN MOH
BLIOOTHEQUE":X=9
:TE CHARGE":S=89
:Z=87:U=85:GOTO
0 W
95 GSB C:="#UNE BI
BLIOOTHEQUE":X=9
:TE CHARGE":S=89
:Z=87:U=85:GOTO
0 W
97 GSB C:="#UNE SA
```



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'HEBDODGICIEL 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 réserv-

ve 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.

HEBDODGICIEL: 27, rue du Général 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.

destiné. Nous pourrons 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.

- Si 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 RÈGLE 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).

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

RECOMMANDATIONS PARTICULIÈRES AUX POSSESEURS 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.

Date limite d'envoi du bulletin de vote le Vendredi 2 Novembre à minuit.

	N° 50	N° 51	N° 52	N° 53
APPLE II	Caractaide	Editeur Général	Finder	Touches de fonctions
CANON X-07	Jump	Tron	Patrouilleur de l'espace	Puzzle
CASIO FX 702-P	Manoir	Gambler	Gambler	Gambler
COMMODORE 64	Idées	Mac Pan	Mots croisés	Maze 64
COMMODORE VIC 20	Vic futé	Pingouin	Vic Jump Frog	Chevauchée fantastique
HECTOR HR	Caractères	Envahisseurs	War Game	Hectographe
HP 41	Alpinisme	Invmat	Biblio	Nimbus
MZ	Urania II	Urania II	Take liberty	Chenille
ORIC 1	Maxit	Toutancarton	Pech'Oric	Pièces en vrac
PC 1251	Synthétiseur	Agenda	P'tit Chinois	Bataille aérienne
PC 1500	Alzan	Aventurier X	Monstres et merveilles	Caractères
SPECTRUM	Secret de la momie	CGAO	Pedro	Mur
ZX 81	Confiance ?	Dr. Logic	Laby 3D	Roulostop
TRS 80	Logic/conversion	Police Défi	Police Défi	Jeu de Dés
TI 99/4 A (basic simple)	Ring	Astérix	Maître du donjon	Vengeance du Prince
TI 99/A A (basic étendu)	Espace clos	Débarquement	Space War	Voleur de diamants
TO 7	War black	Delos attaque	Burger	Portrait

AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'Hebdogiciel compte sur vous ! La marche à suivre est simple :

- Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).

- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.

- Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.

- Expédiez-le à HEBDOGICIEL, CONCOURS MEN-SUEL, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS, avant le Vendredi 2 Novembre.

Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est pas bien grave ! Toutefois, toujours dans un souci d'équité, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du BULLETIN de VOTE ; pas de photocopies, cela serait trop facile !

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 2 Novembre minuit à HEBDOGICIEL, concours mensuel, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT :
NOM DE L'ORDINATEUR :

NOM DU PROGRAMME :

JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUIVANT :
NOM DE L'ORDINATEUR :

NOM DU PROGRAMME :

NOM ET PRENOM :

ADRESSE :



DEMANDEZ LE PROGRAMME

nouveau

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

COBRA

Possesseur du ZX, répondez-vous : enfin un logiciel en langage machine pas ennuyeux ? A la fois de l'aventure et de l'adventure, il faut faire rentrer dans la tête que ce jeu est vraiment grand, pourra-t-il être utile à votre fille ou à votre fils.

PSYTRON

Spécialistes des missions impossibles, partez pour la sauvegarde du stationnement, pour la recherche et le sauvetage, pour la démolition, pour la destruction, pour la survie, pour l'exploration.

SKYFOX

85 niveaux de difficulté, trois dimensions, couleurs, avec une carte Mock aboard, rapidité d'exécution, magnifique facilité d'utilisation, une variété de situations qui vous êtes aux commandes d'un Skyfox, avec ordinateur de bord, radar et pilote automatique.

YETI

Un jeu ressemblant fortement à un grand jeu et depuis Donkey Kong ceux croient à la fausse proposition à enlever vos petites amies. A moins d'être homosexuel jusqu'à 8 ans, vous êtes bien croire.

LABYRINTHE SURVIE

Le niveau de difficulté est élevé, ce jeu n'est pas pour vous ! Car un singe pendu dans un labyrinthe doit impérativement en manger certains fruits pour avoir assez de forces pour gagner la partie.

DOGGY

Ce n'est original ! ET de plus, bien fait. Un petit chien (dont tout le monde s'accorde à dire qu'il est adorable) doit traverser une forêt sans échapper aux loups. Ainsi, le éviter les pièges qui parsèment son chemin.

MISTER ROBOT

Ahhh, enfin un jeu de la qualité de Lode Runner ! Car depuis que je suis dans les programmes, je n'en ai pas trouvé aussi bon. Ainsi, il faut faire attention à éviter les pièges qui parsèment son chemin.

SEVEN CITIES OF GOLD

Conquistadores, partez à la découverte de l'Amérique, ou au moins du continent généralement connu sous ce nom. Vous avez des qualités exceptionnelles de ce jeu d'aventures et de stratégies.

TALES OF THE ARABIAN NIGHTS

L'effigie vous vient de l'Orient, mais, à savoir, à l'origine de l'histoire de la partie à ne pas faire à la fin de l'histoire.

SCUBA DIVE
Faites de l'excuse avec votre Oric 1 ! Elles sont toutes à peine de peine de perdre à El. Dieu sait que ce n'est pas facile, avec les méduses, les crabe, les requins et autres peureux qui rôdent !

BAGGAMMON

La baggammon, c'est la complétude des échecs avec le hazard en prime. Et exceptionnellement le crayon optique en "spécial guest".

ULTIMA ZONE

Histoire en couleur, en musique et en paroles, avec une interface très bonne. Alors, MDS nous offre de deux conseils pour améliorer déjeler dans la joie et la bonne humeur.

MANOIR DU DR GENIUS

Pas symbole du docteur Genius, il en veut la veste pour. Tachez de ne pas tomber dans le piège de la mort, 24 pièces de cette baraque, ça explose et ça monte dans tous les coins ! Graphisme moyen mais les logiciels d'aventure français ne courent pas les rues.

TIME ZONE

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

MASK OF THE SUN

Assez peu d'actions, ce jeu d'aventure est parfait : graphisme, animation, sons, etc. Avant d'acquérir la maîtrise de ce jeu vous serez plus d'une fois devore par un énorme serpent qui apparaît dans le noir avec un effet de zoom fabuleux. Au secours ! En anglais, of course.

ARCHON

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

A.E. et ZAXXON

Pour les aficionados des guerres galactiques, on n'a pas encore fait mieux ! Encore un peu cher.

EPIDEMIE

Faites de l'excuse avec votre Oric 1 ! Elles sont toutes à peine de peine de perdre à El. Dieu sait que ce n'est pas facile, avec les méduses, les crabe, les requins et autres peureux qui rôdent !

PARANOIAK

Les amis, vous avez été déjeler dans l'archipel des îles de la mort, mais, à savoir, à l'origine de l'histoire de la partie à ne pas faire à la fin de l'histoire.

HARD HAT MACK

Vous êtes dans un très joli casque de chantier et, croquez-moi, il va vous arrêter ! Mais non, il n'y a pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir enfin de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !

PILOT

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

LUNAR LANDER

Arriverez-vous à atterrider la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

PINBALL CONSTRUCTION

Magnifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les points de lancement, les obstacles, les portes, les zones délimitées par les points de chaque flippers, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'inclinaison... Titi !

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

PINBALL CONSTRUCTION

Magnifique ! Vous vous entraînez sur un des quatre flippers livrés avec le logiciel et vous créez ensuite les vôtres. Vous choisissez les points de lancement, les obstacles, les portes, les zones délimitées par les points de chaque flippers, les bonus, le nombre de flippers. Vous décidez de la couleur, de la forme, de l'inclinaison... Titi !

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

HARD HAT MACK

Vous êtes dans un très joli casque de chantier et, croquez-moi, il va vous arrêter ! Mais non, il n'y a pas de secret pour vous, vous aurez du mal à sortir enfin de ce drôle de chantier. Une chose est certaine : avant de mourir, vous aurez bien rigolé !

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

ULTIMA ZONE

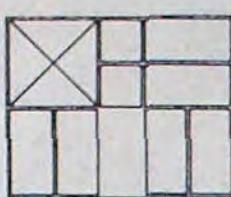
Arriverez-vous à atteindre la planète rouge sans dommage à bord de votre navette spatiale indispensable pour les amoureux des grands espaces.

LE SECRET DU CHARPENTIER

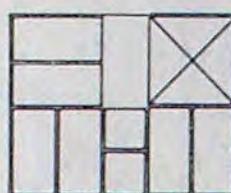
Le secret du charpentier est un jeu de type taquin. le but est d'amener la grande plaque de forme carrée (qui se trouve dans le coin supérieur gauche de l'écran en début de partie) dans le coin supérieur droit. Pour se faire, on doit déplacer les différentes plaques.

D. VAN DE KERKHOVE

Pour déplacer une plaque, il faut d'abord placer le curseur dans le coin supérieur de celle-ci au moyen de quatre flèches. Ensuite, on appuie sur la touche SHIFT en même temps que sur la flèche correspondant au déplacement désiré. Au début de la partie, on a la possibilité d'avoir un résumé du mode d'emploi ainsi qu'un exemple de solution.



Situation de départ.



Exemple de situation gagnante.

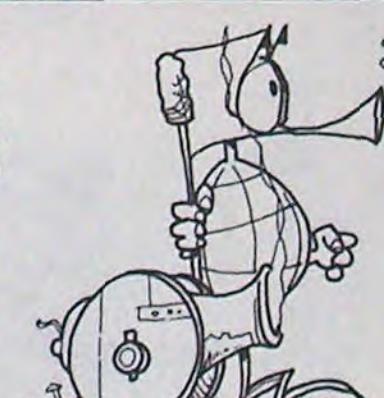


TRS 80

```

10 ****
20 ***** LE SECRET DU CHARPENTIER *****
30 ****
40 **** JEU DU TYPE CASSE-TÈTE PROPOSE PAR
50 DIDIER VAN DE KERKHOVE
60 19, CHAUSSEE DE DOUAI
70 7500 TOURNAI (BELGIQUE)
80 ****
90 ****
100 ****
110 CLS:PRINT"CINQ SECONDES DE PATIENCE S.V.P. ..."
120 CLEAR1$00:DEFINTA-Z
130 DIMT(4,3):P(4,3),T(4)
140 DATA1,1,2,3,3,1,1,4,5,5,6,7,0,8,9,6,7,0,8,9
150 FOR I=0TO3
160 FOR R=I+1TO4
170 READ T(I,J)
180 NEXT
190 NEXT
200 IFTI)OTHENRETURN
210 ***CHAINES DE CARACTERES===
220 DIMA$(4)
230 FORJ=1TO2:A$(0)=CHR$(140)+CHR$(179):FORI=1TO11:A$(1)=A$(1)+A
$(0):NEXT:A$(1)=A$(1)+CHR$(140)+CHR$(26)+STRING$(23,24):A$(0)=CH
R$(179)+CHR$(140):FORI=1TO11:A$(1)=A$(1)+A$(0):NEXT:A$(1)=A$(1)+
CHR$(179)+CHR$(26)+STRING$(23,24):NEXT
240 C$=LEFT$(A$(1),141):A$(0)=CHR$(131)+CHR$(140):FORI=1TO11:C$=
C+A$(0):NEXT:C$=C$+CHR$(131)
250 ===
260 A$(2)=CHR$(191)+STRING$(9,131)+CHR$(191)+CHR$(26)+STRING$(11
,24):A$(0)=CHR$(191)+STRING$(9,32)+CHR$(191)+CHR$(26)+STRING$(11
,24):FORI=1TO2:A$(2)=A$(2)+A$(0):NEXT:A$(2)=A$(2)+CHR$(143)+ST
RING$(21,140)+CHR$(143)
270 ===
280 R$(4)=LEFT$(A$(2),23):FORI=1TO6:A$(4)=A$(4)+A$(0):NEXT:A$(4)
=A$(4)+RIGHT$(A$(2),11)
290 ===
300 A$(3)=CHR$(191)+STRING$(21,131)+CHR$(191)+CHR$(26)+STRING$(2
,32):A$(0)=CHR$(191)+STRING$(21,32)+CHR$(191)+CHR$(26)+STRING$(2
,32):FORI=1TO2:A$(3)=A$(3)+A$(0):NEXT:A$(3)=A$(3)+CHR$(143)+ST
RING$(21,140)+CHR$(143)
310 ===
320 N$="IMPOSSIBLE"
330 FORI=1TOLEN(N$)
340 M$=M$+MID$(N$,I,1)+CHR$(26)+CHR$(24)
350 NEXT
360 ===
370 N$=""
380 FORI=1TO10
390 N$=N$+CHR$(32)+CHR$(26)+CHR$(24)
400 NEXT
410 ===
420 BH$=STRING$(12,32)
430 ===
440 FORI=1TO3
450 BV$=BV$+CHR$(32)+CHR$(26)+STRING$(1,24)
460 NEXT
470 BV$=BV$+STRING$(1,32)
480 ===CALCUL DES POSITIONS D'AFFICHAGE DES BLOCS===
490 FORJ=0TO3
500 FORI=0TO4
510 P(I,J)=J*256+I*12
520 NEXT
530 NEXT
540 ===INITIALISATION POSITION DU CURSEUR===
550 ===ET DES DEUX FORMES DU CURSEUR ===
560 CI=0
570 CJ=0
580 C$(0)=CHR$(183)+CHR$(187)
590 C$(1)=CHR$(136)+CHR$(132)
600 ===
610 GOSUB 1130:---PRÉSENTATION
620 *** FIN D'INITIALISATION ET DÉBUT REELLE DU JEU ***
630 GOSUB 1000:---DESSIN SITUATION DE DÉPART
640 === ATTENTE COMMANDE ===
650 CC=1
660 C=CJ+256+CI*12
670 PRINTAC,C$(CC);
680 CC=CC+1
690 IFCC=2THENCC=0
700 DI=0:DJ=0
710 FI=0:FJ=0
720 T=PEEK(14400)
730 IFPEEK(14400)=1THEN790
740 IF=32THENDI=-1:GOSUB1690:GOT0660
750 IF=64THENDI=1 :GOSUB1690:GOT0660
760 IFT=16THENDJ=1 :GOSUB1690:GOT0660
770 IFT=8 THENDJ=-1:GOSUB1690:GOT0660
780 GOT0660
790 IFT=32THENFI=-1:GOSUB1670:GOT0660
800 IFT=64THENFI=1 :GOSUB1670:GOT0660
810 IFT=16THENFJ=1 :GOSUB1670:GOT0660
820 IFT=8 THENFJ=-1:GOSUB1670:GOT0660
830 GOT0670
840 ===TEST SI GAGNE + COMPTAGE DES DEPLACEMENTS===
850 CO=CO+1
860 PRINTA$59,STR$(CO):
870 IFTI)OTHENRETURNELSEIFT(4,0)=1THENCLS:PRINT80,"BRAVO, VOUS A
VEZ REUSSI EN":CO!"COUPS":FORI=1TO2000:NEXT:END
880 RETURN
890 ===AFFICHAGE "IMPOSSIBLE" SI DEPLACEMENT PAS FAISABLE===
900 FORJ=1TO10
910 PRINTA$190,M$:
920 FORI=1TO30
930 NEXT
940 PRINTA$190,N$:
950 FORI=1TO30
960 NEXT
970 NEXT
980 RETURN
990 ===DESSIN DE LA SITUATION DE DÉPART===
1000 CLS
1010 PRINTA$(0,0),A$(1):
1020 PRINTC$;
1030 PRINTA$(2,0),A$(2);
1040 PRINTA$(3,0),A$(3);
1050 PRINTA$(2,1),A$(2);
1060 PRINTA$(3,1),A$(3);
1070 PRINTA$(0,2),A$(4);
1080 PRINTA$(1,2),A$(4);
1090 PRINTA$(3,2),A$(4);
1100 PRINTA$(4,2),A$(4);
1110 RETURN
1120 ===PRÉSENTATION
1130 CLS:PRINTCHR$(23)::FORI=0TO45STEP4:PRINTA1," LE SECRET DU
CHARPENTIER":NEXT
1140 PRINTA$956,"VEUX-TU QUE JE T'EXPLIQUE LE BUT DU JEU (O OU N)
?":
1150 CA$=INKEY$:IFCA$="O"THENGOSUB1200ELSEIFCA$() "N"GOTO1150
1160 PRINTA$956,"VEUX-TU QUE JE TE MONTRÉ UN EXEMPLE DE SOLUT
ION (O OU N) ?":
1170 CA$=INKEY$:IFCA$="O"THENCA$=""::GOSUB1460ELSEIFCA$() "N"GOTO1
170
1180 CLS:PRINTA$200,"BONNE CHANCE ...":FORI=1TO1000:NEXT:RETURN
1190 ===EXPLICATION DU JEU
1200 GOSUB1000
1210 FORI=1TO2000:NEXT
1220 FORI=24TO524STEP64
1230 PRINTA1,CHR$(30):
1240 NEXT
1250 PRINTCHR$(31):
1260 FORI=216TO253:PRINTA1,CHR$(140)::NEXT:PRINTA$252,CHR$(191)::F
ORI=1TO3:PRINTA$252-I+57,CHR$(131):CHR$(140):CHR$(176):I252+I*61
,CHR$(176):CHR$(140):CHR$(131)::NEXT
1270 CA$="LE BUT DU JEU EST D'AMENER LE GRAND BLOC DU COIN SUPERI
EUR GAUCHE DE L'ÉCRAN AU COIN SUPÉRIEUR DROIT ET CE, PAR DEPLA
CEMENTS SUCCESSIFS DES DIFFÉRENTS BLOCS SE TROUVENT SUR L
'ÉCRAN"
1280 FORI=1TO40:PRINTA1,I+5+35,MID$(CA$,I*5-4,5)::PRINTA1,A$(1):C
$191-1,BV$191+255,BV$1::NEXT
1290 PRINTA$975,"TAPER (ENTER) POUR CONTINUER ...":
1300 IFPEEK(14400)=1ELSE1300
1310 CLS
1320 PRINT"COMMANDES :":PRINT
1330 PRINT"DEPLACEMENT DU CURSEUR :"
1340 PRINT,CHR$(91)," VERS LE HAUT"
1350 PRINT,CHR$(92)," VERS LE BAS"
1360 PRINT,CHR$(93)," VERS LA GAUCHE"
1370 PRINT,CHR$(94)," VERS LA DROITE"
1380 PRINT:PRINT"DEPLACEMENT D'UN BLOC :"
1390 PRINT,"(SHIFT) "1CHR$(91):" VERS LE HAUT"
1400 PRINT,"(SHIFT) "1CHR$(92):" VERS LE BAS"
1410 PRINT,"(SHIFT) "1CHR$(93):" VERS LA GAUCHE"
1420 PRINT,"(SHIFT) "1CHR$(94):" VERS LA DROITE"
1430 PRINTA$975,"TAPER (ENTER) POUR CONTINUER";
1440 IFPEEK(14400)=1THENCLS:PRINTCHR$(23)::RETURNELSE1440
1450 === SOLUTION
1460 CI+=2:CJ=1
1470 A$(0)="550055027124413633650050366314114314127722772050503
6631411417205036314411441272055306412772058366336631412772050
363363144127227205505502721441365005035036631411412772277205
35005036631411431633383055027"
1480 GOSUB1000
1490 FORT1=1TOLEN(A$(0))
1500 DI=0:DJ=0
1510 FI=0:FJ=0
1520 A=VAL(MID$(A$(0),T1,1))
1530 IFA=333THENRETURN
1540 IFA=0THENDJ=-1:GOSUB1690
1550 IFA=1THENDJ=1:GOSUB1690
1560 IFA=2THENDI=-1:GOSUB1690
1570 IFA=3THENDI=1:GOSUB1690
1580 IFA=4THENFJ=-1:GOSUB1670
1590 IFA=5THENFJ=1:GOSUB1670
1600 IFA=6THENFJ=-1:GOSUB1670
1610 IFA=7THENFJ=1:GOSUB1670
1620 NEXTI
1630 RESTORE:GOSUB150
1640 CI=0:CJ=0
1650 CO=0
1660 TI=0
1670 RETURN
1680 === DEPLACEMENT DU CURSEUR ===
1690 X=T(CI,CJ)
1700 TI=CI
1710 TJ=CJ
1720 TI=TI+DI
1730 TJ=TJ+DJ
1740 IFTI(BORTI)4ORTJ(4ORTJ)3THENRETURN
1750 IFT(TI,TJ)=XTHENI1720
1760 IFTI)OTHENIFT(TI-1,TJ)=T(TI,TJ)THENTI=TI-1
1770 IFTJ)OTHENIFT(TI,TJ-1)=T(TI,TJ)THENTJ=TJ-1
1780 IFT(CI,CJ)=0THENI1820
1790 IFT(CI,CJ)=1THENPRINTC,CHR$(140):CHR$(179):
1800 IFT(CI,CJ)=1THENPRINTC,CHR$(191):CHR$(131):
1810 IFT(CI,CJ)=1THENPRINTC,CHR$(143):CHR$(143):
1820 CI=TI
1830 CJ=TJ
1840 RETURN
1850 ===DEPLACEMENT d'UN BLOC===
1860 ' -TEST SI DEPLACEMENT VALABLE
1870 X=T(CI,CJ)
1880 IFCI=4THENLNH=1:GOT01900
1890 IFT(CI+1,CJ)=XTHENLNH+2ELSELH=1
1900 IFT(CI+3,CJ)=XTHENLV+1:GOT01920
1910 IFT(CI,CJ+1)=XTHENLV+2ELSELV=1
1920 IFPI=1THENIFCI+LH(5THENIFT(CI+LH,CJ+LV-1)
)=0THENI1990
1930 IFPI=1THENIFCI)OTHENIFT(CI-1,CJ)=0THENIFT(CI-1,CJ+LV-1)=0T
HENI1990
1940 IFPI=1THENIFCJ+LV(4THENIFT(CI,CJ+LV)=0THENIFT(CI+LH-1,CJ+LV
)=0THENI1990
1950 IFPI=1THENIFCJ)OTHENIFT(CI,CJ-1)=0THENIFT(CI+LH-1,CJ-1)=0T
HENI1990
1960 GOSUB900
1970 RETURN
1980 ' -DEPLACEMENT BLOC
1990 BE=X
2000 IFX=5THENBB=4
2010 IFX=5THENBB=3
2020 IFX=5THENBB=2
2030 IFPI()OTHENS=1ELSESES=64
2040 IFPI(0DRFJ(0THENS=S
2050 FORI=P(CI,CJ)+9 TOP(CI+FI,CJ+FJ)STEP5
2060 PRINTA1,A$(BB)::IFBB=1THENPRINTC$:
2070 IFS=1THENPRINTA1-1,BV$::IFLV=2THENPRINTA1+255,BV$:
2080 IFS=-1THENPRINTA1-1+12*LH,BV$::IFLV=2THENPRINTA1-1+12*LH+25
,BV$:
2090 IFS=64THENPRINTA1-64,BH$::IFLH=2THENPRINTA1-52,BH$:
2100 IFS=-64THENPRINTA1+256+LV,BH$::IFLH=2THENPRINTA1+256+LV+12
,BH$:
2110 NEXTJ
2120 T=0
2130 FORI=0TO4
2140 FORJ=0TO3
2150 IFT(I,J)=XTHENIFT(T)=1:TJ(T)=J:T=T+1:T(I,J)=0
2160 NEXTJ
2170 NEXTI
2180 TI(T)=-1
2190 FORT=0TO3
2200 IFTI(T)=-1THENT=3:NEXT:GOT02270
2210 IFPI=1 THENTI(T)=Y(I,T)+1
2220 IFPI=-1THENTI(T)=T(I,T)-1
2230 IFPJ=1 THENTJ(T)=TJ(T)+1
2240 IFPJ=-1THENTJ(T)=TJ(T)-1
2250 T(TI,TJ(T))=X
2260 NEXT
2270 CI=TI(B):CJ=TJ(B)
2280 GOSUB850
2290 RETURN

```



HP 41

Pas de doute, cette mission va vous en faire voir de toutes les couleurs: certaines des cibles sont à toucher, mais pas toutes... et votre temps est compté! Bons réflexes.

Mode d'emploi: Il faut gagner 30 points grâce au canon tirant à droite (5) ou à gauche (6).

Paul André KUEHN

18:06 15.34	17 X>F	34 FC? 06	51 ,211327	68 X#?	85 DSE 01	102 X#?	119 1	136 FRC
01LBL "MI"	18 " *"	35 XEQ 01	52 +	69 GTO 00	86 FC? 07	103 TONE 0	120 FS? 05	137 100
02 FIX 0	19 AVIEW	36 0	53 FRC	70 1	87 TONE 0	104 X#?	121 CHS	138 *
03 CF 29	20 XEQ 00	37 RCL X	54 STO 00	71 FC? 05	88 "SCORE : "	105 TONE 9	122 FS? 06	139 "APRES "
04 TIME	21 XEQ 00	38 TIME	55 10	72 CHS	89 ARCL 01	106 RTN	123 CHS	140 INT
05 STO 02	22 +	39 9 E-5	56 *	73 ST+ 01	90 AVIEW	107LBL 03	124 ST+ 01	141 ARCL X
06 FRC	23 X=0?	40 HMS+	57 INT	74 XEQ 02	91 RCL 01	108 SF 07	125 XEQ 02	142 "MIN "
07 PI	24 SF 05	41 AVIEW	58 2	75 SF 07	92 X=0?	109 1	126 RTN	143 LASTX
08 +	25 XEQ 00	42 TONE 5	59 MOD	76LBL 00	93 GTO 05	110 FS? 05	127LBL 05	144 FRC
09 3	26 X=0?	43 "TT"	60 RTN	77 5	94 30	111 CHS	128 "PERDU"	145 100
10 Y+X	27 SF 06	44 XYZALM	61LBL 01	78 X=Y?	95 X=Y?	112 FC? 06	129 AVIEW	146 *
11 FRC	28 CLA	45 0	62 1	79 XEQ 03	96 GTO 08	113 CHS	130 TONE 1	147 INT
12 STO 00	29 FS? 06	46 STOP	63 FS? 05	80 1	97 "BRAVO"	114 ST+ 01	131 TONE 0	148 ARCL X
13 10	30 XEQ 01	47LBL 00	64 73	81 +	98 AVIEW	115 XEQ 02	132LBL 06	149 "SEC"
14 STO 01	31 FC? 06	48 RCL 00	65 XTOA	82 X=Y?	99 BEEP	116 RTN	133 TIME	150 AVIEW
15LBL 00	32 +	49 9821	66 RTH	83 XEQ 04	100 GTO 06	117LBL 04	134 RCL 02	151 END.
16 0	33 "F *	50 *	67LBL 07	84 FC? 07	101LBL 02	118 SF 07	135 HMS-	

PIECES EN VRAC

Un mini-puzzle? Ça a l'air simple, mais je vous conseille de lire le numéro 53 avant de rentrer ce programme ou avant de renoncer à le rentrer sur votre ORIC

Thierry THOMAS



Suite du N° 53

16180 DATA83,84,85,32,86,87,88,89,90,
 91,92,32
 16200 DATA0,0,0,0,0,0,1,1,0,0,0,0,0,1
 5,63,48
 16201 DATA0,0,0,0,0,0,56,4,0,0,0,0,0,
 0,0,63
 16202 DATA0,1,1,2,4,8,63,0,0,56,6,1,0
 ,0,48,15
 16203 DATA0,0,0,0,32,16,8,36,1,0,48,1
 4,1,1,7,15
 16204 DATA2,56,15,8,39,63,63,63,0,0,6
 3,0,63,63,63
 16205 DATA7,56,0,0,0,56,62,63,28,3,0,
 0,0,0,0,0
 16206 DATA0,32,56,12,2,1,0,0,0,0,0,0,
 0,0,32,16
 16207 DATA31,31,31,31,31,15,7,0,63,63
 ,63,62,60,56,48,48
 16208 DATA63,62,1,2,4,8,16,16,15,29,4
 9,34,18,12,8,60
 16209 DATA63,0,1,0,0,0,1,2,48,60,3,3,
 2,2,4,1
 16210 DATA0,0,0,32,48,48,40,12,16,8,8
 ,4,4,4,4,4
 16211 DATA16,16,8,0,0,0,0,0,12,1,2,4,
 8,16,32,32,0,0,0,0,0,0,0
 16212 DATA12,7,0,0,0,0,0,0,0,48,0,0,1
 ,1,1,3
 16213 DATA14,7,7,31,63,63,63,48,0,0,0
 ,32,32,48,48,24
 16214 DATA2,2,2,2,2,2,2,32,32,32,31
 ,0,1,2,4
 16215 DATA0,0,32,32,32,0,0,0,7,15,28,
 29,1,0,1,0
 16216 DATA0,0,60,1,50,38,10,17,8,24,3
 2,0,0,0,0,0
 16217 DATA4,4,4,4,8,8,16,16,0,0,0,0
 ,7,36,32
 16218 DATA0,0,0,7,56,3,14,50,8,16,32,
 8,48,16,16,16
 16219 DATA0,0,0,0,1,1,3,7,0,19,30,60,
 60,56,48,32
 16220 DATA32,16,8,7,0,0,0,0,0,1,6,56,
 0,0,0,0
 16221 DATA0,0,51,12,52,7,5,57,0,0,32,
 17,17,33,50,14
 16222 DATA39,56,0,0,32,16,16,8,4,4,3,
 0,0,0,0,0
 16223 DATA7,9,49,1,2,2,4,4,32,0,0,0,1
 ,2,4,12
 16224 DATA11,27,23,38,14,8,12,16,2,4,
 4,8,8,16,16,16
 16225 DATA7,4,2,1,0,0,0,0,0,8,8,16,32,0
 ,0,0,0
 16226 DATA3,0,0,0,0,0,15,48,52,4,4,4,
 4,4,63,0
 16227 DATA16,16,32,32,32,35,63,7,0,0,
 3,12,48,0,63,48
 16228 DATA0,15,48,0,0,0,62,1,0,60,3,0
 ,0,0,0,0
 16229 DATA0,0,0,32,16,16,16,16
 17000 REM 00000000000000000000000000000000
 17001 REM 0 0
 17002 REM 0 Grand SCHTROUMPF 0
 17003 REM 0 0
 17004 REM 00000000000000000000000000000000
 17005 REM
 17010 !17100
 17030 READDOC
 17040 FOR I = 0 TO 95 :READ TM(I):NEXT
 T 17050 FOR I = #B800+(33*I) TO #B800+(
 DC#8)-1 :READ RD:POKE I,RD:NEXT
 17060 RETURN
 17100 DATA79
 17110 DATA32,32,32,32,32,32,32,32,32,
 32,32,32
 17120 DATA32,32,32,32,33,34,35,36,37,
 32,32,32
 17130 DATA32,32,32,38,39,40,41,32,42,
 43,32,32
 17140 DATA32,32,44,45,46,47,48,32,
 49,32,32
 17150 DATA32,32,50,51,52,53,54,55,56,
 57,32,32
 17160 DATA32,32,58,59,60,61,62,32,63,
 64,65,32
 17170 DATA32,32,66,67,68,69,70,71,72,
 73,74,32
 17180 DATA32,32,32,32,75,76,63,77,78,
 32,32,32
 17200 DATA0,0,0,3,4,8,16,32,0,7,56,0,
 0,0,0,0
 17201 DATA0,63,0,0,0,0,0,0,0,32,28,6,
 1,0,0,0
 17202 DATA0,0,0,0,0,32,16,8,1,1,2,2,2
 ,1,0,0
 17203 DATA0,0,0,0,0,63,0,0,0,0,0,0,
 0,63,48
 17204 DATA0,0,0,0,0,56,0,4,2,1,0,0,
 0,0,0
 17205 DATA0,0,0,32,32,16,16,8,0,0,0
 ,0,1,1,1
 17206 DATA0,1,1,14,48,0,1,31,32,33,62
 ,0,4,9,40,1
 17207 DATA0,48,0,0,0,55,0,56,0,0,0,0,
 0,0,48,40
 17208 DATA0,4,4,4,2,2,2,2,0,0,0,0,1,1
 ,1,0
 17209 DATA15,16,32,32,0,0,0,32,28,41,
 18,13,7,2,1,0
 17210 DATA62,4,8,16,24,48,33,14,5,4,8
 ,8,16,32,0,0
 17211 DATA4,2,2,5,9,9,17,32,0,0,0,7,2
 ,4,32,0,7
 17212 DATA1,1,1,33,25,5,2,58,1,10,18,
 20,20,20,42,28
 17213 DATA16,44,35,32,32,18,9,4,0,0,6
 ,2,0,16,15,3,35
 17214 DATA0,15,0,0,6,56,49,49,1,58,6,
 2,34,34,2,20
 17215 DATA63,0,0,0,0,0,0,10,52,12,5
 ,5,1,6,3
 17216 DATA0,0,0,0,0,32,0,0,8,4,18,9,7
 ,0,0,0
 17217 DATA0,0,0,32,48,20,12,3,3,1,0,0
 ,0,0,0,32
 17218 DATA50,37,8,0,0,0,0,0,32,0,0,0,
 0,0,0,0
 17219 DATA0,0,0,0,0,0,0,3,0,0,0,0,1,6
 ,59,54
 17220 DATA12,15,8,52,32,0,32,0,0,48,0
 ,0,0,0,0,0
 17221 DATA30,3,4,0,0,0,0,0,43,20,34,0
 ,0,0,0,0
 17222 DATA60,0,0,0,0,0,0,23,0,0,0,0
 ,0,0,0
 18000 REM 00000000000000000000000000000000
 18001 REM 0 0
 18002 REM 0 Joe DALTON 0
 18003 REM 0 0
 18004 REM 00000000000000000000000000000000
 18005 REM
 18010 !18100
 18030 READDOC
 18040 FOR I = 0 TO 95 :READ TM(I):NEXT
 T



C'est un programme de mathématiques que nous propose cette semaine André MARADAN, un enseignant suisse. Qui a dit que le programme risquait d'être looooong ? Vous avez également droit à la suite des drapeaux du programme de Bernard AUDOURENC.

OPERATIONS COMMODORE 64

Ce petit programme traite des opérations (+, -, ×, ÷) dans les nombres rationnels. Il devrait rendre service à mes collègues enseignant les mathématiques. En effet, les nombres étant entrés dans le programme, ce dernier retrace toutes les étapes indispensables pour arriver à la réponse : simplification, recherche du PPCM, PGCD et extrac-

André Maradan

Le programme est écrit sur Commodore 64, mais son adaptation sur n'importe quel ordinateur ne devrait poser aucune difficulté : pas de peek ni de poke, il est presqu'en basic "standard". Sachez seulement que les caractères graphiques ne servent qu'à la mise en page et que GET est l'instruction qui permet de rentrer un caractère "à la volée" à partir du clavier. Le reste des instructions est commun à tous les basics.

La rédaction

DRAPEAU sur T07 et M05

Suite du N° 53



```

6318 IFN$="ILES SAMOA"THEME=7:GOSUB900:X
E=78:YE=9:GOSUB330:YE=68:GOSUB330:XE=58:
YE=34:GOSUB330:XE=98:YE=29:GOSUB330:XE=8
8:YE=44:GOSUB330:BOXF(8,88)-(319,174),A:
BOXF(168,80)-(319,87),C:GOT09958
6320 IFN$="ILES SALOMON"THEME=7:GOSUB900
XE=63:YE=41:GOSUB330:YE=38:YE=26:GOSUB3
38:XE=88:GOSUB330:YE=56:GOSUB330:XE=38:C
GOSUB330
6321 IFN$="ILES SALOMON"THENFORLOM=BT016
2:LINE(11,174)-(319,12+LOM),C:NEXT:FORSA
L=BTO16:LINE(6,164+SAL)-(-309+SAL,8),A:LI
ME(10-SAL,174)-(319,10-SAL),A:NEXT:FORAL
=BTO8:LINE(18+AL,174)-(319,18+AL),-3:NEX
T:GOT09958
6330 IFN$="UGANDA"THENGOSUB2600:GOT0995
0
6339 IFN$="ANTIGUA"THENSCREEN7,B,5:BOXF(
118,116)-(215,173),-8:BOXF(70,75)-(258,1
5),C:COLORFORANT=BTO174:LINE(168,174)
-(8,+ANT):LINE(168,174)-(319,8+ANT):NEX
T
6340 IFN$="ANTIGUA"THENRAY=38:DIS=3:SOL=
B,1:CD=168:LD=74:GOSUB455:GOT09958
6348 BOXF(8,8)-(166,174),A
6390 BOXF(213,8)-(319,174),C
6395 GOT09958
6400 IFN$="TUNISIE"THEN R=48:DIS=7:GOSUB
508:DIS=-2:R=38:GOSUB505:DIS=7:R=36:DX=1
67:GOSUB505:GOSUB300:GOT09958
6410 IFN$="TURQUIE"THEN R=58:DIS=7:GOSUB
508:DIS=-2:DX=158:GOSUB505:E=7:GOSUB300:
GOT09958
6420 IFN$="MAURITANIE"THENSCREENA,B,5:DI
S=3:GOSUB650:DIS=-3:DX=160:R=75:DY=35:GO
SUB655:COLOR3:GOSUB300:GOT09958
6438 IFN$="PAKISTAN"THENDIS=7:R=65:GOSUB
508:BOXF(8,8)-(88,174),A:DIS=-3:DX=180:D
Y=66:R=65:GOSUB585:COLOR7:GOSUB300:GOT09
958
6435 IFN$="ALGERIE"THENBOXF(8,8)-(160,17
4),A:BOXF(161,8)-(319,174),C:DIS=-2:GOSU
B688:DIS=2:R=48:DX=168:GOSUB685:DX=168:R
=48:DIS=-8:PSET(168,47),7:PSET(168,127),
7:GOSUB685:COLOR1:GOSUB300:GOT09958
6440 IFN$="MALDIVES"THENSCREEN7,B,5:DIS=
7:R=38:GOSUB508:DX=175:DIS=-3:GOSUB585
6441 IFN$="MALDIVES"THENBOXF(8,8)-(319,3
8),C:BOXF(289,31)-(319,174),C:BOXF(8,31)
-(38,174),C:BOXF(38,143)-(289,174),C:GOT
09958
6448 IFN$="MALAISIE"THENGOSUB1188:GOT099
58
6449 IFN$="COMORES"THENSCREEN8,B,5:DIS=7
:D=55:DY=551:R=35:GOSUB585:DX=62:DY=62:D
IS=-2:GOSUB585:BOXF(0,148)-(319,174),C
6451 IFN$="COMORES"THENCOLORA:GOSUB918:X
E=50:YE=48:GOSUB330:YE=60:GOSUB330:XE=88
:YE=50:GOSUB330:YE=78:GOSUB330:GOT09958
6500 IFN$="ETATS UNIS"THENGOSUB1000:GOT0
9958
6510 IFN$="CANADA"THENGOSUB2000:GOT09958
7000 SCREEN7,B,5
7001 IFN$="ARGENTINE"THENDIS=3:SOL=8.4:G
OSUB400:R=8:GOSUB581
7002 IFN$="JAPON"ORN$="BANGLADESH"THENDI
S=1:R=58:GOSUB508:GOT09958
7004 IFN$="LAOS"THENDIS=7:R=15:GOSUB500
7006 IFN$="NIGER"THENDIS=1:R=15:GOSUB500
7008 IFN$="INDE"THENDIS=4:SOL=8.4:GOSUB4
88
7010 IFN$="MALAWI"THEM DIS=1:GOSUB405:BO
XF(0,58)-(319,116),1:GOT07208
7012 IFN$="NEPAL"THENGOSUB2400:GOT09958
7020 IFN$="NAURU"THENSOL=8.4:DIS=7:GOSUB
487:BOXF(0,72)-(319,182),3:GOT09958
7025 IFN$="OMAN"THEM SCREENA,B,5:BOXF(18
7,8)-(319,78):ATTRBI,1:LOCATE5,3:PRINTD
M1:$:LOCATE5,5:PRINTDM2:$:BOXF(187,105)
-(319,174),C:ATTRB8,0:GOT09958
7030 IFN$="MAROC"THENSCREENA,B,5:LINE(16
8,57)-(142,118):LINE-(188,77):LINE-(132,
77):LINE-(178,118):LINE-(168,57):GOT099
58
7040 BOXF(0,0)-(319,58),A
7200 BOXF(0,116)-(319,174),C
7202 IFN$="EMIRATS ARABES UNIS"THEMBOXF(
0,0)-(94,174),1
7204 IFN$="COSTA RICA"ORN$="THAILANDE"TH
ENBOXF(0,38)-(319,68),7:BOXF(0,115)-(31
9,145),7
7206 IFN$="GAMBIE"ORN$="BOTSWANA"ORN$="S
URINAM"THEMBOXF(0,56)-(319,68),7:BOXF(0,
114)-(319,118),7
7240 IFN$="YUGOSLAVIE"THENXE=0:YE=3:COL
OR1:GOSUB968:GOSUB330:GOT09958
7250 GOT09958
7300 IFN$="GHANA"THEME=8:GOSUB308
7302 IFN$="YEMEN NORD"ORN$="IRAK"ORN$="S
YRIE"THEME=2:GOSUB308
7304 IFN$="SOMALIE"THEME=7:GOSUB960:GOSU
B328
7306 IFN$="SURINAM"THEME=3:GOSUB300:GOT0
7000
7308 IFN$="EGYPTE"THENSCREEN8,B,5:ATTRB
1,1:LOCATE17,9:PRINTEG1:$:LOCATE17,11:PRIN
TEG2:$:LOCATE17,13:PRINTEG3:$
7310 IFN$="VENEZUELA"THEME=7:GOSUB988:XE
=148:YE=65:GOSUB329:XE=128:YE=78:GOSUB33
0:XE=160:GOSUB338:YE=88:XE=185:GOSUB338:
XE=111:GOSUB338:YE=95:XE=188:GOSUB338:XE
=196:GOSUB338
7312 IFN$="HONDURAS"THEME=4:GOSUB988:XE
=148:YE=88:GOSUB329:XE=173:YE=68:GOSUB338

```

```

:YE=92:GOSUB330:XE=123:GOSUB330:YE=68:GOSUB330
7388 BOXF(0,0)-(319,58),A
7390 BOXF(0,116)-(319,174),C
7395 GOTO9950
8000 IFN$="TCHECOSLOVAKIE"THENSCREEN7,A,5:GOT08214
8005 IFN$="PHILIPPINES"THEME=3:GOSUB9800:XE=-4:YE=15:GOSUB330:YE=14:GOSUB330:XE=132:YE=03:GOSUB330:DIS=3:DX=80:DY=87:R=2:GOSUB5051:BOXF(78,55)-(82,119),3:BOXF(4,8,85)-(112,89),3
8006 IFN$="PHILIPPINES"THENCOLOR3:FORPHI=0:T0T2LINE(59+PHI,64)-(102,108-PHI):LINE(59,65+PHI)-(102-PHI,109):LINE(102-PHI,63)-(59,108-PHI):LINE(103,65-PHI)-(59+PHI,108):NEXT:GOT08214
8010 IFN$="DJIBOUTI"THEME=1:GOSUB200:GOT08214
8040 IFN$="CENTRAFRIQUE"THENSCREEN3,A,5:GOT08100
8050 BOXF(0,0)-(319,44),A
8100 BOXF(0,44)-(319,98),B
8150 BOXF(0,98)-(319,131),C
8160 IFN$="CENTRAFRIQUE"THENC=3
8200 BOXF(0,131)-(319,174),C
8201 IFN$="CENTRAFRIQUE"THENGOSUB200:BOXF(138,0)-(182,43),1:BOXF(138,44)-(182,174),-2:GOT09950
8202 IFN$="LIECHENSTEIN"THENATTRB1,I:COLR3,4:LOCATES,5:PRINTLCH$,
8204 IFN$="MADAGASCAR"THENBOXF(0,0)-(186,174),7
8206 IFN$="COLOMBIE"THENBOXF(0,131)-(319,174),1
8208 IFN$="ESPAGNE"THENBOXF(0,88)-(319,131),3
8210 IFN$="ILE MAURICE"THENBOXF(0,131)-(319,174),2
8213 GOTO9950
8214 BOXF(160,8)-(319,87),A:BOXF(160,87)-(319,174),C:FORTCH=0:T087:LINE(0,0)-(160,87+TCH),A:NEXT:FORTCH=0:T087:LINE(0,174)-(160,87+TCH),C:NEXT
8250 GOTO9950
8300 IFN$="TOGO"THEME=7:GOSUB200
8311 IFN$="TOGO"THENBOXF(80,0)-(319,35),A:BOXF(80,35)-(319,78),C:BOXF(80,78)-(319,185),A:BOXF(8,185)-(319,148),C:BOXF(8,135)-(319,174),A
8320 IFN$="CUBA" OR N$="PORTO-RICO"THEME=7:GOSUB200:GOSUB858
8330 IFN$="JORDANIE"THENDIS=7:SOL=0.4:LD=87:CD=58:RAY=10:GOSUB450:GOSUB880
8340 IFN$="BAHAMAS"THENDIS=3:GOSUB880
8350 IFN$="SUD YEMEN"THEME=1:GOSUB200:DI=7:GOSUB880
8360 IFN$="SOUDAN" DRN$="KOWEIT" THEENDIS=7:SCREEN7,B,5:GOSUB880
8370 IFN$="COREE DU NORD"THEM SCREEN7,B,5:BOXF(0,37)-(319,137),C:BOXF(0,33)-(319,174)

```

```

,36),A:BOXF(0,138)-(319,141),A:DIS=-8:E=
35:DX=180:DY=87:GOSUB585:GOSUB960:COLOR1
:YE=0:XE=-68:GOSUB338:GOT09950
8390 IFN$="URUGUAY"THEN GOSUB410:R=20:DIS
=3:DX=53:DY=44:R=18:GOSUB585:GOSUB1508
8398 GOT09958
8400 IFN$="LYBIE"THEN SCREENA,B,5
8405 IFN$="CONGO"THEN COLOR3,B:ATTRB1,1:L
OCATE5,6:COLOR3:PRIMTCNG1#1:LOCATE1,4:PRI
NTCMG2#:E=3:GOSUB900:XE=29:YE=8:GOSUB330
:GOT09958
8410 IFN$="URSS"THEN SCREENA,B,5:ATTRB1,1
:LOCATES,5:PRINTGR#(2):LOCATE3,7:PRINTRU
#1:LINE(48,0)-(37,12):LINE-(33,12):LINE-(3
7,14):LINE-(35,18):LINE-(46,15):LINE-(4
3,18):LINE-(43,14):LINE-(47,12):LINE-(43
,12):LINE-(46,8):GOT09958
8415 IFN$="GRECE"THEN SCREEN6,7,5:BOXF(88
,0)-(319,19):BOXF(88,39)-(319,58):BOXF(8
,78)-(319,97):BOXF(8,117)-(319,136):BOX
F(8,156)-(319,174):BOXF(8,8)-(29,39):BOX
F(58,80)-(79,39):BOXF(8,68)-(29,97):BOXF(
58,68)-(79,97):GOT09958
8420 IFN$="CHINE"THEME=3:GOSUB280:E=3:GO
SUB988:XE=76:YE=7:GOSUB329:XE=100:YE=31:
GOSUB329:XE=100:YE=55:GOSUB329:XE=76:YE=
79:GOSUB329:GOT09958
8425 IFN$="TANZANIE"THEN SCREEN1,B,5:FOR
TN=BT0143:LINE(274,8)-(8,8+TN),2:LINE(44
,174)-(319,174-TN),4:NEXT TN:FOR ZN=BT01
6:LINE(383+2N,8)-(8,158+ZN),C:LINE(319,1
-6-ZN)-(16-ZN,174),C:NEXT ZN:GOT09958
8430 IFN$="SUISSE"THEN SCREEN7,1,5:BOXF(1
,45)-(177,148),7:BOXF(186,78)-(212,185
),7
8435 IFN$="BRUNEI"THEN SCREEN7,B,5:FORBR=
BT029:LINE(8,0+BR)-(319,114+BR),A:LINE(8
,38+BR)-(319,144+BR),C:NEXTBR:FORBR=BT06
:LINE(8,36-BR)-(319,150-BR),-1:NEXTBR:GO
T09958
8440 IFN$="TRINITE ET TOBAGO"THEN SCREEN
7,B,5:FOR TB=BT079:LINE(16+TB,0)-(224+TB
,174),C:NEXT
8441 IFN$="TRINITE ET TOBAGO"THEN FOR TR
I=BT015:LINE(8+TRI,0)-(288+TRI,174),A:NEXT
TR:I:LINE(95+TRI,0)-(304+TRI,174),A:NEXT TR:FO
R TG=BT018:LINE(26+TG,0)-(234-TG,174),-1
:LINE(85+TG,0)-(293+TG,174),-1:NEXT TG:G
OT09958
8445 IFN$="ILES TONGA"THEN SCREEN7,B,5:BO
XF(8,0)-(25,85):BOXF(26,0)-(51,30):BOXF(
26,55)-(51,85):BOXF(76,0)-(181,30):BOXF(
76,55)-(181,88):BOXF(102,0)-(127,85):BOX
F(51,0)-(76,5):BOXF(51,88)-(101,85):GOT0
9958
8450 IFN$="JAMAIQUE" ORN$="BURUNDI"THEN
GOSUB870
8452 IFN$="JAMAIQUE"THEM9958
8455 IFN$="BURUNDI"THEN R=35:DIS=-8:GOSUB
581
8457 IFN$="BURUNDI"THEN COLOR1:FOR BUR=8
TO 18:LINE(168,63)-(155+BUR,72):LINE(168
,75)-(164+BUR,66):LINE(145,93)-(148+BUR,
182):LINE(145,105)-(158+BUR,96):LINE(175
,93)-(178+BUR,102):LINE(175,105)-(188-BU
R,96):NEXT BUR:GOT09958
8460 IFN$="PANAMA"THEN XE=-88:YE=-48:E=4:
GOSUB380:BOXF(8,88)-(168,174),A:BOXF(168
,8)-(319,87),C:XE=88:YE=48:COLORC:GOSUB3
30:GOT09958
8465 IFN$="GUINEE-BISSAU"THEN SCREEN7,B,5
:E=8:GOSUB288:BOXF(187,8)-(319,87),A:BOX
F(187,88)-(319,174),C:GOT09958
8470 IFN$="BAHREIN"THEN SCREENA,B,5:BOXF(
128,0)-(319,174):AH=8:FOR BEIN=BT07:FORB
H=BT20:LINE(89,11+AH)-(119,AH+BH):NEXTB
AH=AH+22:NEXTBEIN:GOT09958
8475 IFN$="ISRAEL"THEN SCREENA,B,5:LINE(1
68,51)-(129,185):LINE-(191,185):LINE-(16
8,51):LINE(168,123)-(129,69):LINE-(191,6
9):LINE-(168,123):BOXF(8,15)-(319,25):BO
XF(8,149)-(319,159)
8500 GOT09958
9000 BOXF(8,8)-(319,174),A
9100 BOXF(88,8)-(124,174),B
9200 BOXF(8,68)-(319,185),B
9300 BOXF(93,8)-(119,174),C
9350 BOXF(8,74)-(319,99),C
9400 BOXF(88,8)-(93,73),B
9450 BOXF(88,108)-(93,174),B
9480 GOT09958
9500 SCREEN7,B,5
9501 IFN$="AUSTRALIE"ORN$="BELIZE"THEN G
SUB380:GOT09958
9502 IFN$="NOUVELLE-ZELANDE"THEN GOSUB380
:BOXF(108,0)-(318,168),-5:GOSUB918:COLO
RAI:XE=230:YE=36:GOSUB336:YE=138:GOSUB338
:XE=198:YE=73:GOSUB338:XE=250:YE=63:GOSU
B338:GOT09958
9505 BOXF(8,74)-(319,99),C
9510 BOXF(148,8)-(179,174),C
9515 IFN$="REPUBLIQUE DOMINICAINE"THEN B
OXF(8,188)-(139,174),A:BOXF(108,0)-(319
,73),A:GOT09958
9520 FORGB=BT010
9522 LINE(8+GB,8)-(128+GB,68),C
9524 LINE(319+GB,8)-(199+GB,68),C
9526 LINE(8+GB,174)-(128+GB,185),C
9528 LINE(319+GB,174)-(199+GB,185),C
9548 NEXTGB
9550 FORGB=BT061
9555 LINE(8,68-GB)-(118,68),A
9556 LINE(319,68-GB)-(210,68),A
9557 LINE(8,166-GB)-(189,105),A
9558 LINE(319,166-GB)-(210,105),A
9559 NEXTGB
9560 FORGB=BT0116
9561 LINE(135,66)-(135-GB,8),A
9562 LINE(184,66)-(184+GB,8),A
9563 LINE(135,187)-(135-GB,174),A
9564 LINE(184,187)-(184+GB,174),A
9565 NEXTGB

```

SPECTRUM PLUS PAS GRAND CHOSE

Suite de la page 1

super-bête du basic en moins de quinze secondes grâce à mon "Spectrum", un super-pack gratuit de six softs, et heureusement que c'est gratuit parce qu'il y a gros à parier que vous n'auriez pas acheté les cassettes de toutes façons, et un manuel qui selon nos sources est nettement plus nul que le premier mais entièrement en couleurs, ce qui est tout de même, convenez-en, plus agréable à l'oeil.

Trois petites choses: le boîtier de l'alimentation a changé, mais rassurez-vous, c'est la même chose à l'intérieur, il y a une touche Reset qui permet de vider la mémoire sans débrancher l'appareil, et derrière le Spectrum se trouvent deux pattes qui permettent de surélever la bête, mais qui bousillent irrémédiablement la périph. Dur, dur!

Alors, Spectrum plus quoi? Plus cinq cent francs. Mais vu de votre coté, c'est Spectrum moins, puisque cet argent sort de VOTRE poche... C'est le prix de la beauté. Allez, 2230 Francs sans péritel, 2590 avec. Je n'irais pas au-delà. Dernière chose (promis!): selon des bruits qui courrent, ou plutôt qui se propagent, (merci Maître Capello), le ZX 81 sera définitivement abandonné en Juin 1985. Possesseurs de cette machine, allez-vous changer pour un Spectrum plus?

DES SOUS

Suite de la page 1

imprimeurs du monde - Merci, Monsieur l'imprimeur général en chef - il ne peut pas, lui non plus, ne pas augmenter ses prix, avec 24 pages à fabriquer, le coût de ses énormes machines ultra-modernes et de son personnel hautement qualifié et le prix des encres qui n'ont rien à envier à l'or noir. Vous comprenez, mon Général ? Ce n'est pas par goût que nous augmentons, c'est par nécessité, mon Maréchal ! Et puis ma petite soeur a été bien malade en 63, il lui faut encore des soins attentifs : ça coûte cher, tous ces médecins, Excellence, Majesté, Sire ! Pleurnichard, pleurnichard, bien sorti mais trouillard.

24 pages, nouveautés, reportages ? Mais, dites-moi, vous allez concurrencer les mensuels ? Vous gardez quand même des programmes dans le journal ? Parce que si vous diminuez le nombre de programmes, je ne l'achète plus votre canard, moi ! Par contre, avec les nouveautés, je peux faire des économies en achetant moins de mensuels, c'est bon ça ! Et, dites, on peut encore s'abonner à l'ancien prix ? S'il vous plaît, allez quoi, soyez sympa !

Trahi, trahi, trop parlé, démasqué.

Aaaaaaaa ! Mais vous êtes un lecteur de l'hebdo, Monsieur le simple inspecteur ? Vous aussi vous agitez vos petites mimines sur un clavier d'ordinateur ? Mais c'est un gentil program-

meur ça, madame. Triomphant, triomphant, hallali, gagnant.

-Mais non, mais non, c'est pas moi, c'est mon fils, c'est ma fille qui programme, alors pour l'abonnement ? Suppliant, suppliant, s'il vous plaît, quemandant.

-Bon, d'accord inspecteur aspirant, vous pouvez vous abonner à l'ancien prix, mais c'est une faveur que je vous fais, inspecteur stagiaire. Allez en paix, et que Dieu vous garde, mon fils !

Divin, divin, idole, Esprit saint.

N.D.L.R : Propos receuillis au magnétophone espion par la rédaction cachée en totalité dans la cafétéria de Miche et Micha.

N.D.L.R.C : Il a bien failli m'impressionner ce petit inspecteur, mais finalement, je l'ai bien eu : nous allons pouvoir nous en mettre plein les poches !

N.D.L.R.G.C.S : Palsemble, vous n'êtes que vils mercantiles ! Est-ce un journal de classe, oui ou non ? Champagne et abonnements à l'ancien prix pour tout le monde, et Hop ! Fi donc, et un badge gratuit pour les nouveaux abonnés, et Hop derechef !

N.D.L.R.E.P.C.Q.L.G.C.S : Et allez donc, rebelote : encore des promesses inconsidérées aux lecteurs, et c'est encore moi qui doit les tenir ! Allons-y : Le prix de l'abonnement passera à partir du 2 novembre à 420 francs par an (au lieu de 520 au numéro) et à 220 francs pour 6 mois (au lieu de 260 au numéro). Vous pouvez vous abonner à l'ancien tarif

c'est-à-dire : 340 francs pour un an ou 180 francs pour six mois. Et un badge Hebdogiciel en prime.

N.D.C.D.P : Je vous l'avais bien dit que je vous aurais au tournant, bande de petits salopards ! Et paf, 10 francs ! Il faut quand même qu'ils me gâchent mon plaisir en promettant monts et merveilles ! Mais n'ayez crainte, je veille, je vous refais le coup de la dernière fois : limité dans le temps, li-mi-té ! Vous n'allez tout de même pas gagner 180 francs et un badge sur notre dos toute l'année ? Et puis quoi, encore ? Limite des envois d'abonnement : le 2 décembre, pas un jour de plus. Gniak, gniak !

PS : Pour la traduction des N.D...etc, reportez-vous au numéro 52 ou cherchez la solution dans les pages intérieures.

N.D.L.R = Note de la rédaction.
N.D.L.R.C = Note de la rédaction chef.

N.D.L.R.G.C.S = Note de la rédaction grand chef sioux.

N.D.L.R.E.P.C.Q.L.G.C.S = Note de la rédaction encore plus chef que le grand chef sioux.

N.D.C.D.P = Note du cochon de payeur.

APPLE

Suite de la page 13

6430:D0 25	514	BNE AXEHOR1	640D:85 59	597	STA\$59	6598:A6 CE	686 SUITE3	LDX\$CE	6657:4C B4 E6	774	JMP DESSAP
6432:A4 58	515	LDY\$58	64DF:A6 CE	598	LDX\$CE	659A:B5 54	687	LDA\$54, X	665A:A9 02	775	GAUCHE2 LDA#02
6434:B1 FB	516	LDA(\$FB), Y	64E1:B5 54	599	LDA\$54, X	659C:18	688	CLC	665C:85 60	776	STA\$60
6436:38	517	SEC	64E3:38	600	SEC	659D:D5 EE	689	CMP\$EE, X	665E:20 AA 6A	777	JSR TESTCAP
6437:E9 07	518	SBC#\$07	64E4:E9 07	601	SBC#\$07	659F:F0 23	690	BEQ YPAREIL	6651:A5 61	778	LDA\$61
6439:91 FB	519	STA(\$FB), Y	64E6:95 54	602	STA\$54, X	65A1:19 34	691	BCC DESC2	6653:C9 01	779	CMP#01
643B:4C 9A 64	520	JMP DESSFAN	64E8:4C 4C 65	603	JMP DESSGLO	65A3:09 01	692 MONTE2	STA\$60	6655:F0 08	780	BEQ ECMNI
643E:A9 03	521	DESC1	64F0:85 54	604	SIFF	65A5:85 60	693	JSR TESTCAP	6657:AD 02 08	781	LDA#02
6440:85 60	522	STA\$60	64FA:D0 10	611	BNE DELAI	65A7:20 AA EA	694	LDA#61	6659:C9 00	782	CMP#00
6442:20 4B 6A	523	JSR TESTCO2	64FC:A9 07	612	LDA#\$03	65AA:A5 61	695	RTS	6660:F0 16	783	BEQ DESSAP
6445:1A5 61	524	LDA\$61	64FE:85 59	613	STA\$59	65AC:C9 01	696	CMP#\$01	6661:60	784	RTS
6447:C9 01	525	CMP#\$01	6500:A6 CE	614	LDX\$CE	65AE:F0 08	697	BEQ EEMNT7	6665:AB 5 EB	785	ECMNI LDA\$EB
6449:D0 6C	526	BNE AXEHOR1	6502:A9 07	615	LDA#\$07	65B0:AD 02 08	698	LDA\$B02	6671:C9 20	786	CMP#20
644B:84 58	527	LDY\$58	6504:18	616	CLC	65B3:C9 00	699	CMP#\$00	6673:D0 07	787	BNE DONC3F2
644D:B1 FB	528	LDA(\$FB), Y	6505:75 54	617	ADC\$54, X	65B5:F0 41	700	BEQ AXEHOR2	6675:A9 3F	788	LDA\$3F
644F:18	529	CLC	6507:95 54	618	STA\$54, X	65B7:60	701	RTS	6677:85 EB	789	STA\$EB
6450:169 07	530	ADC#\$07	6509:4C 4C 65	619	JMP DESSGLO	65B8:A6 CE	702 E_MN7	LDX\$CE	6679:4C 80 E6	790	JMP CHGXAP2
6452:91 FB	531	STA(\$FB), Y	650C:A5 50	620	DELAI	65B8:85 EE	703	LDA\$EE, X	6679:A9 20	791	DONC3F2 LDA#20
6454:4C 9A 64	532	JMP DESSFAN	650E:20 AB FC	621	JSR FCB8	65BC:38	704	SEC	667E:85 EB	792	STA\$EB
6457:A4 58	533	AXEHOR1	6511:85 58	622	LDX\$#00	65BD:E9 07	705	SBC#\$07	6680:A6 CE	793	CHGXAP2 LDX\$CE
6459:B1 F9	534	LDA(\$F9), Y	6513:20 1E FB	623	JSR FB1E	65CC:20 D7 65	711	STA\$EE, X	6682:D6 EC	794	DEC\$EC, X
645B:18	535	CLC	6516:98	624	TYA	65CF:19 00	712	JMP DESSAP	6684:A6 CE	795	DESSAP LDX\$CE
645C:55 56	536	CMP\$56	6517:C9 00	625	CMP#\$00	65D1:8D 02 08	713	LDA#01	6686:AB 5 EB	796	LDA\$EB
645E:90 21	537	BCC DTE1	6519:08 18	626	BNE SIDROITE	65D4:4C A3 65	714	STA\$B02	6688:85 1C	797	STA\$IC
6460:D0 03	538	BNE GAUCHE1	651B:A9 02	627	LDA#\$02	65D7:89 03	715 DESC2	STA\$60	6689:A9 82	798	LDA#82
6462:4C 9A 64	539	IMPASS1 JMP DESSFAN	651D:85 60	628	STA\$60	65D9:85 60	716	JSR MONTE2	6690:85 1D	799	STA\$1D
6465:A9 02	540	GAUCHE1	651F:20 D6 6A	629	JSR TESTCOL	65DB:20 AA EA	717	JSR DESC2	6698:85 EE	800	LDA#0E
6467:85 60	541	STA\$60	6522:A5 61	630	LDA\$61	65DE:A5 61	718	CMP#\$01	6699:85 18	807	STA\$18
6469:20 4B 6A	542	JSR TESTCO2	6524:C9 01	631	CMP#\$01	65E0:C9 01	719	BEQ EEPL7	669E:20 30 E6	808	JSR DESSINE
64EC:A5 61	543	LDA\$61	6526:D0 24	632	BNE DESSGLO	65E2:F0 08	720	LDA#02	66A1:A5 58	809	AUTREPL LDA#58
64EE:C9 01	544	CMP#\$01	6528:A9 03	633	LDA#\$03	65E4:AD 02 08	721	CMP#\$00	66A3:C9 00	810	CMP#00
6470:D0 00	545	BNE IMPASS1	652A:85 59	634	STA\$59	65E7:C9 00	722	BEQ AXEHOR2	66A5:D0 24	811	BNE AFFPX
6472:20 B7 6C	546	JSR AUTREFF	652C:A6 CE	635	LDX\$CE	65E9:F0 0D	723	RTS	66A7:A6 CE	812	LDX\$CE
6475:A4 58	547	LDY\$58	652E:D6 56	636	DEC\$56, X	65EB:60	724	STA\$EE, X	66A9:A9 01	813	LDA\$01
6477:B1 F9	548	LDA(\$F9), Y	6530:4C 4C 65	637	JMP DESSGLO	65EC:1A6 CE	725 EEPL7	JMP DESSAP	66B0:85 52	814	STA\$58
6479:13B 549	549	SEC	6533:C9 FF	638	SIDROITE CMP#\$FF	65EE:55 EE	726	LDA\$EE, X	66B1:85 58	814	STA\$EE, X
647A:E9 01	550	SBC#\$01	6535:08 15	639	BNE DESSGLO	65F0:18	727	CLC	66B2:D5 EC	815	LDA\$EC, X
647C:19 03	551	STA(\$F9), Y	6537:A9 04	640	LDA#\$04	65F1:69 07	728	ADC#\$07	66B4:A8	816	TAY
647E:14C 9A 64	552	JMP DESSFAN	6539:85 60	641	STA\$60	65F3:95 EE	729	STA\$EE, X	66B6:85 62	817	LDA\$62, X
6481:A9 04	553	DTE1	6539:20 D6 6A	642	JSR TESTCOL	65F5:4C 84 E6	730	JMP DESSAP	66B8:95 EC	818	STA\$EC, X
6483:85 60	554	STA\$60	653E:A5 61	643	LDA\$61	65F8:A6 CE	731 AXEHOR2	LDX\$CE	66B9:94 62	819	STY\$62, X
6485:120 4B 6A	555	JSR TESTCO2	6540:C9 01	644	CMP#\$01	65FA:B5 EC	732	STA\$EC, X	66B6:85 EE	82	

ADAM ET EVE

EVE est retenue prisonnière de la sorcière CARABOSSE. Vous, ADAM, arriverez-vous à la délivrer malgré la terrible socière qui vous en empêche?
Le mode d'emploi est dans le programme.

BOYADJAN Alexandre

SAUZEAT Alexandre



TI 99/4A BASIC ETENDU

```

12=124 :: Q10,Q11=28 :: Q15,Q16=76 :: Q1
7,Q18=94
650 WB=41 :: W10=173 :: W11=60 :: W12=16
7 :: W15=100 :: W16=200 :: W17=1 :: W18=
127 :: C15,C16=13
660 CALL HCHAR(15,10,36,11):: GOTO 780
670 T1=11 :: I1=10 :: TM=169 :: IM=22 :::
E8=112 :: E10,E11,E14=116 :: E13=104 :::
E12,E15,E16=92 :: C15=15 :: C16=5
680 QB,012=81 :: Q10,Q11=137 :: Q13,Q14=
33 :: Q15,Q16=11 :: Q17,Q18=8
690 W10=50 :: W11=150 :: W13=200 :: W14=
74 :: GOTO 780
700 T1=10 :: I1=18 :: TM=169 :: IM=22 :::
E8,E10,E11=112 :: QB=73 :: Q10,Q11=146
:: Q12=74 :: Q13,Q14=49 :: Q15,Q16=123 :::
GOTO 780
710 T1=2 :: I1=8 :: TM=33 :: IM=214 :: E
10,E11=100 :: QB,012=64 :: Q10,Q11=140 :::
Q13,Q14=33 :: Q15,Q16=107 :: GOTO 780
720 T1=2 :: I1=24 :: TM=169 :: IM=22 :::
E10,E11=112 :: QB,012=58 :: GOTO 780
730 T1=2 :: I1=16 :: TM=169 :: IM=22 :::
QB,012=65 :: Q10,Q11=129 :: Q13,Q14=41 :::
Q15,Q16=99 :: GOTO 780
740 T1=2 :: I1=28 :: TM=169 :: IM=22 :::
Q10,Q11=137 :: Q15,Q16=107 :: GOTO 780
750 !
760 ! dec. mouvant
770 !
780 CALL MAGNIFY(3)
790 CALL HCHAR(T1,I1,136):: CALL HCHAR(T
1,I1+1,138):: CALL HCHAR(T1+1,I1,137):::
CALL HCHAR(T1+1,I1+1,139)
800 T=TM :: I=IM :: CALL SPRITE(#6,96,6,
T,I)
810 CALL SPRITE(#7,100,B,172,246,0,-6*VI
,#8,E8,4,QB,WB,0,6*VI,#9,100,4,172,100,0
,-6*VI)
820 CALL SPRITE(#10,E10,6,Q10,W10,0,6*VI
,#11,E11,7,Q11,W11,0,6*VI,#15,E15,C15,Q1
5,W15,0,-6*VI,#16,E16,C16,Q16,W16,0,-6*V
I)
830 CALL SPRITE(#12,E12,15,Q12,W12,0,6*V
I)
840 IF TABL<>2 THEN CALL SPRITE(#17,108,
10,Q17,W17,0,-6*VI,#18,108,16,Q18,W18,0
,-6*VI)
850 IF TABL>1 THEN CALL SPRITE(#13,E13,7
,Q13,W13,0,-6*VI,#14,E14,12,Q14,W14,0,-6
*VI)
860 CALL SPRITE(#20,108,2,177,240,0,-1,#
21,140,10,177,1)
870 !
880 ! boucle principale
890 !
900 CALL JOYST(1,X,Y):: IF X THEN CALL S
OUND(50,400,10)
910 I=I+2*X
920 CALL LOCATE(#6,T,I)
930 CALL GCHAR((T+15)/8,(I+10)/8,SU):: I
F SU=35 AND Y THEN 1000
940 IF SU=33 AND Y THEN 1000
950 IF SU=124 THEN CALL HCHAR((T+15)/8,(I
+10)/8,32):: GOSUB 1290
960 CALL COINC(ALL,CO):: IF CO THEN 1090
970 CALL KEY(1,K,S):: IF K=18 THEN GOSUB
1160
980 IF SU=130 THEN I=I-2*X
990 GOTO 900
1000 CALL JOYST(1,X,Y):: IF Y THEN CALL
SOUND(50,200,6,450,6,600,6)
1010 T=T-2*Y :: CALL LOCATE(#6,T,I):: CA
LL GCHAR((T+15)/8,(I+10)/8,SU)
1020 IF SU=33 AND X THEN 910
1030 CALL COINC(ALL,CO):: IF CO THEN 109
0
1040 IF SU>35 AND SU<>33 THEN T=T+2*Y
1050 GOTO 1000
1060 !
1070 ! mort
1080 !
1090 CALL SPRITE(#6,88,16,T,I):: FOR AD
0 TO 30 STEP 2 :: CALL SOUND(100,131,AD,
392,AD):: CALL SOUND(-100,165,AD,494,AD)
:: NEXT AD
1100 CALL HCHAR(1,VIE,32)
1110 VIE=VIE-1 :: IF VIE=0 THEN 1390
1120 GOTO 800

```

```

1140 !saut
1150 !
1160 CALL SOUND(50,800,10):: CALL SPRITE
(#6,76,6,T-8,I)
1170 IF SU=139 OR SU=137 THEN 1250
1180 FOR P=1 TO 50*TEMP :: NEXT P
1190 CALL SPRITE(#6,96,6,T,I)
1200 CALL COINC(ALL,CO):: IF CO THEN 109
0
1210 RETURN
1220 !
1230 !bonus
1240 !
1250 CALL DISTANCE(#20,#21,GY):: SC=SC+I
NT(SQR(GY)*4):: GOTO 470
1260 !
1270 ! gestion score
1280 !
1290 SC=SC+60
1300 DISPLAY AT(1,23):USING "#####":SC
1310 !
1320 !adans gagnes
1330 !
1340 IF SC-FJ>=1000 THEN VIE=VIE+1 :: FJ
=FJ+1000 :: CALL HCHAR(1,VIE,80)
1350 RETURN
1360 !
1370 ! fin jeu
1380 !
1390 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR :: CALL CHARSET
1400 IF SC>HSC THEN HSC=SC :: DISPLAY AT
(1,7) :"VOUS ETES RECORDMAN" :: DISPLAY AT
(3,4) :"AVEC UN SCORE EGAL A";SC
1410 DISPLAY AT(12,5) :"REJOUEZ-VOUS ? (O/N)"
1420 ACCEPT AT(16,16)VALIDATE("ON")SIZE(1):DY$
1430 IF DY$="O" THEN 150 ELSE END
1440 !
1450 !1
1460 !
1470 DATA 6,3,28,12,3,28,18,3,28
1480 DATA 0,0,0
1490 DATA 17,26,33,7,18,26,35,5,14,21,33
,4,15,21,35,2,14,9,33,4,15,9,35,2,11,15,
33,4,12,15,35,2
1500 DATA 5,28,33,7,6,28,35,5
1510 DATA 23,29,124,1,23,28,124,1,17,3,1
24,1,17,5,124,1,11,4,124,1,11,6,124,1,0,
0,0,0
1520 !
1530 !2
1540 !
1550 DATA 4,3,28,9,20,11,20,5,26,7,5,17,
13,10,17,0,0,0
1560 DATA 3,3,33,21,4,3,35,19,3,24,33,6,
4,24,35,4,8,29,33,16,9,29,35,10,20,29,35
,3
1570 DATA 6,6,33,14,7,6,35,12,6,16,33,7,
7,16,35,5,19,4,130,2,6,4,130,2,6,22,130,
2,8,19,130,2
1580 DATA 12,9,130,2,12,27,130,2
1590 DATA 3,8,124,1,3,12,124,1,3,20,124,
1,3,28,124,1,8,22,124,1,8,25,124,1,0,0,0
,0
1600 !
1610 ! 3 tab
1620 !
1630 DATA 21,3,7,18,4,5,15,3,6,12,6,4,9,
8,6,6,12,6,4,16,8
1640 DATA 6,22,6,9,22,9,12,22,7,15,19,8,
18,16,9,21,12,5,12,12,8,0,0,0
1650 DATA 20,4,33,4,21,4,35,2,17,6,33,4,
18,6,35,2,14,4,33,4,15,4,35,2,11,7,33,4,
12,7,35,2
1660 DATA 8,9,33,4,9,9,35,2,5,13,33,4,6,
13,35,2,3,17,33,3,4,17,35,1,3,23,33,3,4,
23,35,1
1670 DATA 5,26,33,4,6,26,35,2,8,28,33,4,
9,28,35,2,11,23,33,4,12,23,35,2,14,20,33
,4,15,20,35,2
1680 DATA 17,15,33,4,18,15,35,2,11,13,33
,10,12,13,35,8
1690 DATA 20,10,130,1,20,11,130,1,20,17,
130,1,17,3,130,1,17,9,130,1,17,14,130,1,
17,25,130,1,14,9,130,1
1700 DATA 14,18,130,1,14,27,130,1,11,10,
130,1,11,11,130,1,11,20,130,1,11,21,130,
1,11,29,130,1
1710 DATA 11,5,130,1,8,7,130,1,8,14,130,
1,8,21,130,1,5,11,130,1,5,18,130,1,5,21,
130,1,5,28,130,1

```

1720 DATA 3,15,130,1,3,24,130,1
 1730 DATA 20,9,124,1,20,16,124,1,17,24,1
 24,1,14,26,124,4,8,22,124,1,8,30,124,1,0
 ,0,0,0
 1740 !
 1750 ! 4
 1760 !
 1770 DATA 20,3,28,16,10,8,7,15,8,4,11,11
 ,11,3,13,7,3,8,4,3,7
 1780 DATA 11,20,6,7,24,6,16,25,5,0,0,0
 1790 DATA 19,4,33,5,20,4,35,3,15,13,33,5
 ,16,13,35,3,6,17,33,10,7,17,35,8,3,20,33
 ,4,4,20,35,2
 1800 DATA 3,12,33,8,4,12,35,6,6,9,33,5,7
 ,9,35,3,3,4,33,4,4,4,35,2,10,21,33,10,11
 ,21,35,8
 1810 DATA 6,25,33,5,7,25,35,3,6,27,33,10
 ,7,27,35,8,15,29,33,5,16,29,35,3,19,25,3
 3,5,20,25,35,3
 1820 DATA 15,9,130,1,15,18,130,1,15,24,1
 30,1,15,30,130,1,10,16,130,1,10,19,130,1
 ,10,26,130,1,6,11,130,1
 1830 DATA 6,14,130,1,6,23,130,1,6,30,130
 ,1,3,8,130,1,3,10,130,1,3,22,130,1
 1840 DATA 10,3,124,1,15,25,124,1,23,8,12
 4,1,23,14,124,1,23,16,124,1,23,22,124,1,
 23,30,124,1,0,0,0,0
 1850 !
 1860 ! 5
 1870 !
 1880 DATA 20,4,15,16,13,16,14,26,4,12,16
 ,13,10,3,16,7,5,9,4,3,28
 1890 DATA 0,0,0,19,4,33,5,20,4,35,3,15,1
 3,33,5,16,13,35,3,11,21,33,5,12,21,35,3
 ,11,27,33,5
 1900 DATA 12,27,35,3,9,17,33,3,10,17,35
 ,1,6,6,33,4,7,6,35,2,3,12,33,4,4,12,35,2
 1910 DATA 19,3,130,1,19,19,130,1,15,12,1
 30,1,15,29,130,1,13,25,130,1,13,30,130,1
 ,11,29,130,1
 1920 DATA 11,15,130,1,9,19,130,1,6,4,130
 ,1,6,14,130,1
 1930 DATA 19,15,124,1,19,17,124,1,15,28
 ,124,1,13,29,124,1,11,28,124,1,13,26,124,
 1,9,3,124,1
 1940 DATA 23,24,124,1,23,26,124,1,23,28
 ,124,1,23,30,124,1,0,0,0,0
 1950 !
 1960 ! 6
 1970 !
 1980 DATA 19,3,28,15,27,3,15,3,10,11,13
 ,18,8,3,3,8,7,10,4,9,15
 1990 DATA 0,0,0
 2000 DATA 18,4,33,6,19,4,35,4,14,12,33,5
 ,15,12,35,3,7,4,33,8,8,4,35,6,14,27,33,5
 ,15,27,35,3
 2010 DATA 10,29,33,5,11,29,35,3,7,13,33
 ,4,8,13,35,2,3,10,33,5,4,10,35,3
 2020 DATA 14,26,130,1,14,30,130,1,14,13,
 130,1,10,12,130,1,7,5,130,1,7,16,130,1,3
 ,8,130,1,3,24,130,1
 2030 DATA 23,24,124,1,23,26,124,1,23,28
 ,124,1,23,30,124,1,7,3,124,1,7,5,124,1,14
 ,3,124,1
 2040 DATA 14,5,124,1,14,8,124,1,7,7,124
 ,1,3,20,124,1,3,20,124,1,0,0,0,0
 2050 !
 2060 ! 7
 2070 !
 2080 DATA 20,15,16,16,26,5,8,24,7,11,20
 ,6,16,10,15,20,3,10
 2090 DATA 16,3,5,11,6,6,4,10,4,11,13,6,8
 ,16,6,4,17,14,0,0,0
 2100 DATA 19,16,33,5,20,16,35,3,15,30,33
 ,5,16,30,35,3,7,27,33,9,8,27,35,7,7,24,3
 3,4,8,24,35,2
 2110 DATA 10,21,33,6,11,21,35,4,15,11,33
 ,5,16,11,35,3,15,3,33,5,16,3,35,3,15,16
 ,33,5,17,16,35,3
 2120 DATA 10,6,33,6,11,6,35,4,3,10,33,8
 ,4,10,35,6,3,13,33,8,4,13,35,6,7,17,33,4,
 8,17,35,2
 2130 DATA 3,21,33,5,4,21,35,3
 2140 DATA 19,14,130,1,15,25,130,1,7,23,1
 30,1,10,26,130,1,15,9,130,1,19,13,130,1
 2150 DATA 15,8,130,1,10,5,130,1,3,9,130
 ,1,3,14,130,1,10,12,130,1,10,19,130,1,7,1
 5,130,1,7,22,130,1
 2160 DATA 3,16,130,1
 2170 DATA 23,30,124,1,23,28,124,1,23,26
 ,124,1,19,29,124,1,15,26,124,1,15,24,124,
 1,15,10,124,1
 2180 DATA 7,29,124,1,3,24,124,1,0,0,0,0

TITRAGE

ATMOS

Le programme Titrage permet de lister les titres d'une cassette à l'écran ou à l'aide d'une imprimante.

Guy HUON

Ce programme ne fonctionne que sur atmos du fait que les routines composant la fonction cload permettent de ne lire que l'en-tête d'un programme. Le reste du programme n'est pas chargé dans l'ordinateur, ce qui protège le programme de filtrage.

teur, ce qui protège le programme de tirage.
La ligne 70 initialise les pointeurs de chargement.
Les lignes 00 à 110 appellent les routines de lecture de l'en-tête.
La ligne 120 donne les adresses de début et de fin du programme.

Les lignes 140 à 180 vont chercher lettre par lettre le titre placé à partir de l'octet # 0293, ce titre finissant par un 0. Si on utilise l'imprimante, un Wait est intercalé pour éviter de sauter un titre pendant l'inscription d'un autre. Pour appeler le titrage, il faut faire une petite modification dans la ligne 120.

```

5 REM    TITRAGE DES CASSETTES
6 REM    ~~~~~~\~~~~~\~~~~~\~~~~~\~~~~~\
7 REM    PAR GUY HUON
8 REM    ATMOS UNIQUEMENT
10 INK7 PAPER4 CLS
15 CLR
20 PRINT PRINT PRINT PRINT$PC(10)"TIT
RAGE"
30 PRINT PRINT"MODE FAST OU SLOW F/S"
40 GETA$: IF A$="F" THEN POKE#24D,0 ELSE
E POKE#24D,1
50 PRINT"VOULEZ VOUS L'IMPRIMAUTE O/N"
": GETA$: IF A$="0" THEN P=1
60 PRINT"APPUYER SUR ESPACE POUR ARRE
TER"
65 PRINT PRINT"DEBUT    FIN      MODE
TITRE" PRINT
66 IF P=1 THEN LPRINT" DEBUT    FIN      M
ODE    TITRE" LPRINT WAIT10
70 DOKE #25A,0:DOKE #24D,0:DOKE #27F,
#4F00
80 CALLNE76A   ' BLOC, CLAVIER
81 CALLNE76B   ' SOUPCON

```

```

100 CALL#E4AC    ' LECTURE ENTET
110 CALL#E93D    ' RET, CLAVIER
120 R=DEEK( #02A9)>E=DEEK( #02B8)
130 IFPEEK( #02RE)=0 THEN M$="BASIC"EL
SE M$="CODE"
140 I=$0293:T$="""
150 REPEAT
160 T$=T$+CHR$(PEEK(I))
170 I=I+1
180 UNTILPEEK(I)=0 OR I>#0293+17)
190 PRINTHEX(R),HEX(E),CHR$(8)CHR$(27)"E"MS:CHR$(27)"R"TOCHR$(27)"D":PING
200 IFP=1 THEN LPRINT HEX(R),HEX(E),
,M$,T$:WAIT10
210 IFPEEK( #20R)>#FE THEN STOP
220 GOTO80
230 GETRS
235 IFRS=""\" THEN STOP
236 IFASC(R$)=13THENLPRINTCHR$(10):GO
T0300
231 LPRINTRS;
232 PRINTRS;
233 GOTO230

```

SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS :

```
10 FOR I=1 TO 12
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 67,79,68,69,32,
70,66,65,93,93,69
```



Suite de la page 2

```

24040 GOSUB 12000
24050 GOSUB 15500
24060 IF ME=0 AND V$="MON" AND D$="ESC"
THEN 24100
24070 GOSUB 6100:GOTO 24050
24100 REM **** ESCALIER MONTER ****
24110 ME=1:GOSUB 16000
24120 GOTO 25000
25000 ' PH=13
25030 CONSOLE0,24:CLS
25040 GOSUB8000:GOSUB 11500
25050 IF MC=0 THEN GOSUB 17000
25055 IF MC=1 THEN 25200
25060 GOSUB 15500
25065 IF C$="N" THEN GOSUB 16000:GOTO 2
000
25070 IF MC=0 AND V$="MET" AND D$="COM"
THEN GOSUB 16000:GOTO 25100
25080 GOSUB 6100:GOTO 25060
25100 ' COMBINAISON PRISE
25110 MC=1:GOTO 25000
25200 GOSUB 15500
25210 IF C$="N" THEN GOSUB 16000:GOTO 2
000
25220 GOSUB 6100:GOTO 25200
28000 ' PH=16
28030 CONSOLE0,24:CLS
28035 GOSUB 19000
28040 LINE(296,0)-(208,48),1:LINE(32,0)
(120,48),1:LINE(296,160)-(208,112),1:LI
E(32,160)-(120,112),1
28050 BOX(120,16)-(208,48),1:LOCATE 29,
0:PRINT"ATTENTION":LOCATE 28,9,0:PRINT
DANGERS DE":LOCATE 30,11,0:PRINT"MORT"
28060 BOXF(184,48)-(208,112),4:BOXF(152,
48)-(176,63),4:BOXF(176,48)-(184,103),4
:BOXF(144,48)-(151,103),4:BOXF(120,48)-(4
3,112),4
28070 BOXF(152,64)-(159,71),4:BOXF(169,
4)-(176,71),4
28080 GOSUB 15500
28090 IF V$="ALL" AND D$="SIE" THEN 282
0
28095 IF C$="S" THEN 25000
28100 GOSUB 6100:GOTO 28080
28200 ' ASSIS
28210 AS=1:GOSUB16000
28220 GOSUB 15500
28230 IF V$="BOU" AND D$="CEI" THEN 283
0
28235 IF C$="S" THEN 26000
28240 GOTO 28220
28300 IF MC=0 THEM PRINT"Une phenomene
incroyable vous tu ....":GOTO 6000
28320 GOSUB 18000
28330 GOTO 29000
29000 ' PH=17
29010 CONSOLE0,24:CLS
29015 LINE(296,0)-(208,48),1:LINE(32,0)
(120,48),1:LINE(296,160)-(208,112),1:LI
E(32,160)-(120,112),1
29030 IF PT=1 THEN GOSUB 20010 ELSE GOSU
B 20000
29035 GOSUB 10000
29040 LINE(120,112)-(142,112),4:LINE(18
,112)-(208,112),4:LINE-(208,48),4:LINE-
(169,48),4:LINE(120,112):(120,48),4:LINE-
(151,48),4
29045 IF MC=1 AND EC=1 THEM 29120
29046 IF MC=1 AND EC=1 AND RD=1 THEN 29
28
29047 IF MC=1 AND RD=1 AND EC=1 AND PT=
THEN 29290
29050 GOSUB 15500
29055 IF C$="O" THEN 50000
29060 IF MC=1 AND V$="ENL" AND D$="COM"
THEN 29100
29065 IF EC=0 AND V$="PRE" AND D$="DIA"
THEN PRINT"La force toute puissante du "

```

SUPER YAHTZEE



Suite de la page 4

```

7670 RETURN
8000 REM DATA TABLEAU
8010 BRIGHT 1: PAPER 5: INK 0: BORDER 6: CLS
8020 PRINT AT 0,0; PAPER 2;"JOUEUR"
8030 PRINT AT 0,20; PAPER 3;"TOTAL"
8040 PRINT AT 2,28; PAPER 2;"JEU"
8050 PRINT AT 15,0; INK 2;"MANCHE"
8060 PRINT AT 16,0; INK 4;"COLONNE"
8070 PRINT AT 17,0; INK 1;"NOMBRÉ"
8080 PRINT AT 15,27; PAPER 3;"1er Y"
8090 FOR f=0 TO 2: PRINT AT 19+f,0; BRIGHT 0; PAPER 4;""
8100 INK 1: PRINT PAPER 5; BRIGHT 0; AT 1,0; DATA TABLEAU; PAPER 7;
8110 DATA TABLEAU; BRIGHT 1; PAPER 6; DATA TABLEAU; PAPER 7; DATA TABLEAU; AT 3,27; INK 2; PAPER 4; DATA TABLEAU
8110 PRINT BRIGHT 0; PAPER 5; AT 13,0; DATA TABLEAU; PAPER 7; DATA TABLEAU; AT 15,14; PAPER 5; DATA TABLEAU; PAPER 7; DATA TABLEAU; AT 13,27; INK 2; PAPER 4; DATA TABLEAU
8120 FOR f=0 TO 10: PRINT BRIGHT 0; AT 2+f,0; PAPER 5; DATA TABLEAU; BRIGHT 1; PAPER 5; DATA TABLEAU; PAPER 7; DATA TABLEAU; NEXT f
8130 FOR f=0 TO 1: PRINT BRIGHT 0; AT 13+f,14; PAPER 5; DATA TABLEAU; PAPER 7; DATA TABLEAU; NEXT f
8135 FOR f=0 TO 8: PRINT AT 4+f,27; INK 2; BRIGHT 0; PAPER 4;""
8140 FOR f=0 TO 5: PRINT AT 2+2*f,1; BRIGHT 0; INK 0; PAPER 7; CHR$(144+f); BRIGHT 0; PAPER 5;"=";f+1; NEXT f
8150 RESTORE 8500
8160 FOR f=0 TO 6
8170 READ a$  

8190 PRINT AT 2+2+f,1; BRIGHT 0; PAPER 5; INK 0;a$  

8190 NEXT f
8200 FOR f=0 TO 4
8210 PRINT AT 4+2+f,29; BRIGHT 0; INK 0; PAPER 4;"=";f+1  

8220 NEXT f
8230 RETURN
8500 REM DATA TABLEAU
8510 DATA "B = 7", "C = 8", "/"  

F = 9, "PS = 11", "GS = 11", "Y = 12", "CH = 13"  

9100 REM DATA TABLEAU PARTIE
9105 FOR f=1 TO 5: BEEP .05,-10:  

BEEP .05,10: BEEP .05,10: NEXT f
9110 BORDER 1: PAPER 1: BRIGHT 0: CLS
9120 PRINT AT 10,2; FLASH 1; PAPER 6; INK 3;"Démarrez le magnétophone"
9130 PRINT AT 11,2; FLASH 1; PAPER 3; INK 6;"en position enregistrement"
9140 SAVE "TOTAUX" DATA t()
9150 SAVE "JOUEURS" DATA j()
```

```

iamand vous tue...":GOTO 6000
29070 GOSUB6100:GOTO 29050
29100 ' COMBINAISON EMLEVE
29110 EC=1:GOSUB 16000
29120 GOSUB 15500
29125 IF RD=0 AND V$="PRE" AND O$="DIA"
THEN PRINT"La force toute puissante du d
iamand vous tue...":GOTO 6000
29130 IF C$="O" THEN 50000
29140 IF EC=1 AND V$="REC" AND O$="DIA"
THEN 29200
29150 GOSUB6100:GOTO 29120
29200 ' DIAMAND RECOUVERT
29210 RD=1:GOSUB 16000
29220 BOXF(144,48)-(176,88),8
29230 GOSUB 15500
29235 IF RD=0 AND V$="PRE" AND O$="DIA"
THEN PRINT"La force toute puissante du d
iamand vous tue...":GOTO 6000
29240 IF C$="O" THEN 50000
29250 IF V$="PRE" AND O$="PAQ" THEN 2927
8
29260 GOSUB6100:GOTO 29230
29270 ' PAQUET PRIS
29280 PT=1:GOSUB 16000
29290 BOXF(144,48)-(176,88),6
29295 GOSUB 20010
29296 LINE(120,48)-(208,48),4
29300 GOSUB 15500
29310 IF C$="O" THEN 50000
29320 GOSUB 6100:GOTO 29300
30000 ' BASE NIVEAU 2
31000 ' PH=1
31025 CONSOLE0,24:CLS
31030 GOSUB 8000:GOSUB 11500
31040 GOSUB 15500
31050 IF C$="N" THEN GOSUB 16000:GOTO 32
000
31060 GOSUB 6100:GOTO 31040
32000 ' PH=2
32030 CONSOLE0,24:CLS:GOSUB8000:GOSUB 90
00:GOSUB 10000
32040 GOSUB 15500
32050 IF C$="O" THEN GOSUB 16000:GOTO 33
000
32060 IF C$="S" THEN GOSUB 16000:GOTO 31
000
32070 IF C$="E" THEN GOSUB 16000:GOTO 34
000
32080 GOSUB 6100:GOTO 32040
33000 ' PH=3
33025 CONSOLE0,24:CLS
33030 FOR I=0 TO 300 STEP 40
33040 BOXF(I,0)-(I+20,160),0
33050 NEXT
33060 LOCATE 1,20:PRINT"Une belle herse
vous tranche votre Petite Tete.."
33070 PRINT"(marrant non ?)"
33080 GOTO 6000
34000 ' PH=4
34040 CONSOLE0,24: CLS
34050 GOSUB8000:GOSUB 11500:GOSUB 9000:G
OSUB 10000
34060 GOSUB 15500
34070 IF C$="N" THEN GOSUB 16000:GOTO 35
000
34080 IF C$="O" THEN GOSUB 16000:GOTO320
00
34090 IF C$="E" THEN GOSUB 16000:GOTO360
00
34100 GOSUB 6100:GOTO 34060
35000 ' PH=5
35030 CONSOLE0,24:CLS
35035 GOSUB 13000
35060 BOXF(128,48)-(208,79),4:BOXF(202,8
0)-(208,112),4:BOXF(120,80)-(127,112),4:
Y=86:FORI=128 TO 134:LINE(I,Y)-(I,80),4:
Y=Y-1:NEXT
35062 LINE(32,0)-(119,48),1:LINE(288,0)-
(208,48),1:LINE(288,112)-(288,160),1:LIN
E(119,112)-(32,160),1
35063 GOSUB 8030
35065 IF OA=1 THEN GOSUB 14000
35066 IF OA=1 AND PC=0 AND RC=0 THEN 353
30
35067 IF OA=1 AND PC=1 AND RC=00 THEN 35
E10

```

```

35868 IF OA=1 AND PC=1 AND RC=1 THEN 358
15
35888 GOSUB 15588
35885 IF C$="S" THEN GOSUB 16000:GOTO 34
000
35200 IF OA=0 AND V$="OUV" AND O$="ARM"
THEN 35300
35210 GOSUB 6100:GOTO 35080
35300 ' ARM OUV
35325 GOSUB 16000
35330 OA=1:GOSUB 14000
35340 CONSOLE22,24:CLS:GOSUB 15500
35350 IF C$="S" THEN GOSUB 16000:GOT0340
00
35500 IF PC=0 AND V$="PRE" AND O$="CAR"
THEN 35530
35520 GOSUB 6100:GOTO 35340
35530 ' CARTE PRISE
35535 GOSUB 16000
35540 PC=1
35545 GOSUB 14000
35550 GOSUB 15500
35560 IF C$="S" THEN GOSUB 16000:GOT034000
35700 IF RC=0 AND V$="RET" AND O$="COD"
THEN 35800
35710 GOSUB 6100:GOTO 35550
35800 ' CODE RETENU
35810 GOSUB16000
35815 RC=1:GOSUB14000
35820 GOSUB 15500
35830 IF C$="S" THEN GOSUB16000:GOTO 340
00
35840 GOSUB6100:GOTO 35820
36000 ' PH=6
36030 CONSOLE0,24:CLS
36040 GOSUB 10000:GOSUB 9000:GOSUB 11500
36050 GOSUB 15500
36060 IF C$="N" THEN GOSUB16000:GOTO 37
000
36070 IF C$="O" THEN GOSUB16000:GOTO 340
00
36080 GOSUB 6100:GOTO 36050
37000 ' PH=7
37030 CONSOLE0,24:CLS:GOSUB 8000:GOSUB 1
1500
37040 IF TC=0 THEN BOXF(144,56)-(182,102
),7:LINE(144,103)-(182,103),8
37050 LOCATE 23,8:PRINT"012":LOCATE 23,9
:PRINT"345":LOCATE 23,10:PRINT"678":LOCA
TE 24,11:PRINT"9"
37055 IF TC=1 THEN 37330
37060 GOSUB 15500
37070 IF C$="S" THEN GOSUB16000:GOT03600
0
37200 IF RC=1 AND TC=0 AND V$="TAP" AND O
$="COD" THEN 37300
37210 GOSUB 6100:GOTO 37060
37300 ' CODE TAPER
37310 GOSUB16000:TC=1
37320 GOSUB 15000
37330 GOSUB 15500
37340 IF C$="N" THEN GOSUB 16000:GOTO 38
000
37350 IF C$="S" THEN GOSUB 16000:GOTO 360
00
37360 GOSUB 6100:GOTO 37330
38000 ' PH=8
38015 CONSOLE0,24:CLS
38030 GOSUB 8000:GOSUB 11500
38035 COLOR1:LOCATE 16,10:PRINTGR$(0):CO
LOR 4
38037 IF IC=0 THEN BOXF(144,56)-(182,102
),7:LINE(144,103)-(182,103),8
38038 IF IC=1 THEN 38330
38040 GOSUB 15500
38050 IF C$="S" THEN GOSUB 16000:GOTO 37
000
38200 IF PC=1 AND IC=00 AND V$="INT" AND
O$="CAR" THEN 38300
38210 GOSUB 6100:GOTO 38040
38300 ' CARTE INTRODUISE
38310 IC=1:GOSUB 16000
38320 GOSUB 15000
38330 GOSUB 15500
38340 IF C$="S" THEN GOSUB 16000:GOTO 37
000
38350 IF C$="N" THEN GOSUB16000:GOTO 39
00
38360 GOSUB 6100:GOTO 38330
39000 ' PH=9
39030 GOSUB 8000:GOSUB 11500
39040 CONSOLE22,24:CLS:GOSUB 15500
39050 IF C$="N" THEN GOSUB 16000:GOT0220
00
39060 IF C$="S" THEN GOSUB 16000:GOTO 38
000
39070 GOSUB 6100:GOTO 39040
40000 ' OBJET PRIS
40010 IF J=11 AND OT=1 AND DT=0 THEN DT=
1
40020 IF J=11 AND OT=0 THEN OT=1
40030 IF J=14 THEN PB=1
40040 IF J=23 THEN PPO=1
40050 IF J=15 THEN PBA=1
40055 IF J=32 THEN DS=1
40060 RETURN
50000 ' PH=18
50010 CONSOLE0,24:CLS
50020 GOSUB 8000:GOSUB 9000
50040 FOR I=7 TO 12:LINE(18,I)-(22,I)GR$
(2),1:NEXT:COLOR 4
50050 GOSUB 15500
50060 IF C$="E" THEN 29000
50065 IF C$="N" THEN PRINT"La grille eta
it malheureusement electrisee...":PRINT"
Vous etes cuit ...!":GOTO 6000
50070 IF PT=1 AND V$="LAN" AND O$="PAQ"
THEN 50100
50080 GOTO 50050
50100 ' PAQUET LANCE
50120 LP=1:GOSUB 16000
50130 CONSOLE22,24:CLS:PRINT"La force du
diamant a detruit la grille."
50135 FOR L=1 TO 2000:NEXT
50136 FOR I=7 TO 12:LINE(18,I)-(22,I)GR$
(2),I-7:PLAY"1D1DD0#SILASIDOREb":NEXT
50137 FOR I=7 TO 12:LINE(18,I)-(22,I)" "
,6:PLAY"1D1DD0#SILASIDOREb":NEXT
50138 COLOR 4,6
50140 GOSUB 15500
50150 IF C$="N" THEN 60000
50160 IF C$="E" THEN 29000
50170 GOTO 50140
60000 ' GAGNE
60030 CONSOLE0,24:CLS:SCREEN 2,0,0
60040 PLAY"04L10MIREL96MIL24RED003SILAL4
850#L96LA"
60050 PLAY"04L10MIREL96MIL24RED003SILAL4
850#L96LA"
60055 ATTRB 1,1:COLOR 5:LOCATE 5,2:PRINT
"BRAVOS !!!":ATTRB 0,0
60060 COLOR2:LOCATE 5,5,0:PRINT"VOUS AVE
Z VAINCU ":LOCATE6,6,0:COLOR1:PRINT"TOUS
":COLOR 2: LOCATE 3,7,0:PRINT"MES BEAUX
PIEGES... "
60070 LOCATE 5,19:COLOR 3:PRINT"TOUTES M
ES FELICITATIONS."
60080 PLAY"04L10MIREL96MIL24RED003SILAL4
850#L96LA"
60090 LOCATE2,21:COLOR 0,2:PRINT"Une aut
re partie(O/N) ?";:X#=INPUT$(1)
60100 IF X$="N" THEN CLS:PRINT"AU REVOIR
..(froussard.!)":END
60110 IF X$="0" THEN SCREEN 4,6,0:GOTO 2
00
60120 GOTO 60090
62000 ' PRESENTATION
62010 CONSOLE0,24:SCREEN 4,6,0:CLS
62015 A=319:B=199:Y=0:FOR X=1 TO 50 STEP
2:BOX(X,Y)-(A,B),1:A=A-2:B=B-2:Y=Y+2:NE
XT
62020 COLOR7,0:ATTRB1,1:LOCATE 14,12,0:P
RINT"DIAMANT"
62030 COLOR 1,0:ATTRB 0,0:LOCATE 13,17,0
:PRINT"PAR ERIC SZYMOWIAK"
62035 PRESENT=1:GOSUB 20000:PRESENT=0
62037 PLAY"04L10MIREL96MIL24RED003SILAL4
850#L96LA"
62040 FOR I=1 TO 500:SCREEN,,1:SCREEN,,0
:NEXT
62045 SCREEN 4,6,0:CLS
62050 RETURN

```

```

ints"
9670 PRINT " "CHANCE/ CH==> somme
des 5 des"
9680 PRINT "TAB 19;"(a suivre..
")
9690 GO SUB 9950
9700 PRINT AT 0,10; PAPER 6;"LA
MARQUE 3"
9705 PRINT " "TAB 5;"La valeur
de chaque colonne"
9710 PRINT "est multipliee par s
on numero.";"Exemple : Valeur d
e ""la 3e colonne de la 2e manc
he =""total de la colonne*3"
9715 PRINT "/TAB 19;"(a suivre
)
9720 GO SUB 9950
9725 PRINT AT 0,10; PAPER 6;"PRI
MES 1"
9730 PRINT " "TAB 5;"Si le tota
l dela partie"
9740 PRINT "gauche est >= 63 poi
nts,";"Vous touchez une prime d
e 35 pts"
9745 PRINT TAB 5;"Vous devez don
c faire ";"3 des de chaque pour
la toucher;"
9750 PRINT " "TAB 19;"(a suivre
)"
9760 GO SUB 9950
9770 PRINT AT 0,10; PAPER 6;"PRI
MES 2"
9780 PRINT " "TAB 5;"Vous touche
z une prime de ";"100 pts*No de l
a colonne. Si"
9785 PRINT "1)C'est votre 2e YA
HTZEE""de la colonne"
9790 PRINT "2)C'est le 1er YAHT
ZEE de ";"la colonne mais "

```

```

st bleu"';"(Donc vous avez deja
fait un Y ";"dans la manche) et
vous marquez"';"50.dans la case
YAHTZEE.
9795 PRINT "TAB 19;"(a suivre
...)
9797 GO SUB 9950
9800 PRINT AT 0,10; PAPER 6;"JOK
ER"
9810 PRINT "TAB 5;"Le YAHTZEE
peut etre ";"utilise comme Joker
(c'est a dire);;"mis a n'importe
quelle case de ";"la partie dro
ite ). Si.;".
9815 PRINT "La case corresponda
nte de la ";"partie gauche n'est
pas utilise."
9820 PRINT "Dans le cas contrai
re SPECTRUM ";"fera le necessaire
9825 PRINT "TAB 19;"(a suivre
)
9835 GO SUB 9950
9840 PRINT AT 0,10; PAPER 1; INK
5;"CONSEILS"
9850 PRINT "TAB 5;"La partie dr
ite rapporte"
9860 PRINT "Plus de points que l
a gauche.";"Mais la prime de la
gauche est ";"intressante.";"A
tention a ne pas trop mettre";;
de ZEROS dans vos cases."
9870 PRINT "TAB 19; PAPER 6;
INK 3; FLASH 1;"BONNE CHANCE"
9950 PRINT #0; PAPER 0; INK 7;"A
ppuyez sur une touche S.V.P.;""
9960 PAUSE 444; BEEP .05,40: CLS
9970 RETURN
9998 STOP
9999 SAVE "YAHTZEE" LINE 1

```

CARRE DIABOLIQUE

Suite de la page 8

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

MISTER ROBOT AND HIS FACTORY de BEYOND SOFTWARE pour CBM64, APPLE

Suivant le vieux principe chrétien "croissez et multipliez", les nains se sont mis à proliférer dangereusement et à répandre leur bave partout dans la salle de la rédaction. C'en était trop. Nous avons définitivement mis fin à leurs sinistres agissements, en satellisant leur cafetière aux alentours de Jupiter. Et pour l'heure, c'est avec plaisir que vous pourrez lire des explications sensées sur Mister robot and his factory. Voici à nouveau un logiciel de la qualité et du niveau de Lode Runner. Les multiples dangers que doit surmonter Mister Robot dans son usine de robots sont pour le moins diaboliques: le plancher des vaches sera bien flou dans votre souvenir après avoir vainement tenté de franchir le premier tableau, et dès le second il sera totalement oublié. Tapis roulants et trampolines se succèdent à un rythme effréné, d'autant que vous ne pouvez pas vous arrêter: les aliens (tout feu tout flamme) sont à vos trousses. Leur contact est bien évidemment mortel; mais ce n'est pas le seul piège que vous devrez contourner. Si d'aventure vous vous risquez sur la chaîne de fabrication des bombes, sachez que le moindre contact déclenche leur mise à feu: le compte à rebours commence et dès lors il ne vous reste plus que quelques secondes pour vous entraîner à jouer la fille de l'air. Et si pour échapper à l'explosion fatale vous choisissez de fuir par un trou magnétique, prenez garde car il ne vous transportera pas vraiment à

l'endroit que vous souhaitiez atteindre. N'oubliez jamais que votre raisonnement se doit d'être subtil si vous voulez achever un tableau, car bien souvent, il n'existe qu'un unique chemin pour y parvenir. A moins que vous ne choisissiez une solution de facilité: créer votre propre tableau, à l'aide de votre joystick, et ce, avec une mise en oeuvre des plus simples. Alors en attendant Lode Runner Championship, pourquoi ne pas vous offrir un grand moment de plaisir et de découverte grâce à Mister Robot?

Honoré de Tenbienkemal et Eudes de Coullomb Lagreze



LES AVENTURES SANS TITRE DE MICHE ET MICHA

SUMMERGAMES (ou les SEC sont de retour (*))

"T'es prêt pour l'hyperespace, Micha?"
"Je suis prêt, Miche."
"Alors, let's go."
Un éclair aveuglant, une poussée pharamineuse, et nos deux nains (car ils ont largué Fabreely sur saturne) arrivent en vue de la Terre, de la France, de Paris, des locaux d'Hebdogiciel, de leur Cafetière Préférée. Quel zoom!
"Les pauvres! Ils croient s'être débarrassés définitivement de nous!"
Ils rêvent! Ils ne savent pas que notre cafetière est équipée de faisceaux laser à coercion variable.
"Avec ça, on est vraiment imbattable."
"Oui."
"Voilà, voilà."
La conversation tarit. Les deux nains toussotent, embarrassés.
"On parle de quoi, là?"
"Ben, de Summergames, non?"
Ah ouais, j'avais oublié. Ça veut dire quoi, Summergames?
"Ca veut dire "jeux d'été".
"Jeux d'été? Comme le loto, par exemple?"
C'est un peu ça, sauf que c'est moins con, et que ça rapporte beaucoup plus.
"Et je te dis pas quand y a le super-bonus!"
Ah ouais, le super-bonus! C'est bonnard, ça!
"Ouais, bonnard."
Bon.
Ca languit. Faudrait voir à être plus nerveux, les deux nains.
"Eh, oh! Doucement le matin, pas trop vite le soir, hein!"
Ouais, c'est vrai!
"Ben sommaires guémzes c'est le (coup de) pied (dans l'eau). Hein, Miche?"
Ouais, ça jette un max. On sent

bien qu'on se la donne à fond. Bon plan.

-Toujours est-il que j'ai toujours de plus que toi dans toutes les disciplines, surtout pour boire la tasse (et de la bière). -Quessqu' y t'arrive, Micha, t'as bouffé un dico? C'est quoi, ça, "toujours est-il"? C'est une tourne de phrase pour nains?
-Un genre de, ouais. Mais qu'est-ce que tu glandes à te barrer dans le mauvais sens, t'es pas prêt d'accrocher le maillot jaune dans la cafetière si tu t'y prends comme le manche que tu es. Allez Miche, ALLEZ Miche... ALLEZ MICHE!
-Merci, Micha, MERCI MICHA, MERCI!
-Voave... Taurais presque réussi un quadruple soper, dommage t'étais ni dans la piscine, ni en train de gymnastiquer (d'ailleurs c'est ton tour pour le parquet).
-C'est con, j'essayais de faire un saut périlleux sur la piste du 4 fois cent mètres! Je ne suis pourtant pas belge!
-A bon nain, bon gnome... Mais tu me feras pas avaler que tu confonds une bonne médaille de bronze et un bon médaillon de bronzés.
-En brochette, bien sûr.
Et les deux nains se nanient encore plus et finissent par disparaître.
Et une voix surgit du néant:
"-Arrête, c'est ton tour de ne pas faire les essais de logis au ciel, mais par contre, c'est toi qui t'y colle pour les rustines au turbo laser de notre bien aimée cafetière invisible.
-Oh non, déjà la semaine dernière, c'était..." Et puis plus rien.

Miche et Micha
(*)sportifs en chambre

PETITES ANNONCES GRATUITES

VENDS PC 1500 + 8K RAM (CE 150) + imprimante (CE 150) + docs + 4 livres sur PC 1500 + 4 K7 (90 programmes environ) Le tout pour 3000 F. A. PECHMATOU 1 place St Julien 72400 LA FERTE BERNARD. Tel: (43) 71 04 97.

VENDS ZX 81 16K RAM + interface jeu + manette + 5 livres programmes + 6 cassettes de jeux, le tout 1200 F. à débattre. Philippe GAUDET Tel: 645 83 30 (après 19H).

VENDS TO 7 + basic + K7 jeux + magnéto K7 + manettes de jeu + extension 16K. Christophe MICHEL 30 quai saint Vincent 69001 LYON Tel: (7) 839 81 00 (après 18 H 30).

ACHETE manettes 100 F. pour TI99/4A. VENDS module Wumpus 100 F. ou l'échange contre un autre. Julien ALEZRA 52 avenue du 8 mai 95400 VILLIERS LE BEL.

VENDS TOT (83) + basic + extension mémoire 16K + lecteur K7 + logiciels + livres. Le tout 3900 F. Philippe FON-CHAIN Tel: (6) 421 29 45 (heures repas du soir).

VENDS DRAGON 32K + peritel + carte 16 E/S (6821 + 6840) + câbles secteur K7 Peritel avec rallonge + câble imprimante / 70 programmes + tous les modes d'emploi + notices. Le tout 2900 F. A. SAHUGUEL Tel: (91) 72 48 32 (marseille).

VENDS AQUARIUS (peritel) Ext 16 Ko + magnéto + mini expander + 2 manettes de jeu + jeu TRON. Le tout 2000 F. C. DUBUIT Tel: 805 11 73

VENDS VIC 20 + magnéto + super Ext. 3K + 8K + 16K + carte mère (avec Rest + moniteur + programme's aid) + joystick + 3 cartouches et 7 K7 de jeu + autoformation au basic + nombreux jeux en lang machine, prix à débattre. Vincent HELL 1 rue de l'Ile 68560 HIRSSINGUE Tel: (89) 40 54 39.

VENDS PC 1500 + imprimante (CE 150) + RAM 8 Ko (CE 155) + logiciels, accessoires, docs, revues: 3500 F. Ecrire à Jean Luc SALET Banque de France BP 173 45204 MONTARGIS.

VENDS TI99/4A bon état + modulateur PAL SECAM + peritel + manuel utilisation + manettes de jeu + 50 programmes pour TI 99 + 7 K7 de jeux (matériel sous garantie). Le tout 1700 F. Jean François AUDET Tel: (56) 23 07 08.

VENDS ZX 81 complet (transfo + manuels, etc...) + 16 KO + livres "Utilitaire pour ZX 81" (en langage machine) : 650 F. Richard LOMIER Tel: 837 55 08

RECHERCHE pour TI 99/4A boîtier d'extension (unité de disquettes intégrée): 100 F. maximum. Didier MEANCE 12 bd d'Igny 91430 IGNY Tel: (6) 941 32 61 (après 17 H).

VENDS HP 41 CV + XF/XM regroupé + module Maths + Time + HP IL + clavier couple + nombreuses docs : 3500 F. VENDS PC 1500 + CE 1560 + CE 155 (8 Ko) + PC Macro + docs : 3000 F. Stéphane SAUNIER 11 allée de la source 78480 VERNEUIL SUR SEINE. Tel: 971 65 29

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef :
Gérard CECCALDI
Directeur Technique :
Benoite PICAUD

Maquette :
Christine MAHÉ

Dessins :

Jean-Louis REBIÈRE

Éditeur :

SHIFT ÉDITIONS,
27, rue du Gal-Foy 75005 PARIS

Publicité au journal.

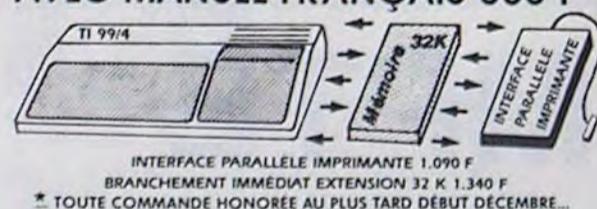
Distribution NMPP.

N° R.C. 83 B 6621.

Imprimerie :
DULAC et JARDIN S.A. EVREUX.



EXTENDED BASIC EUROPE AVEC MANUEL FRANÇAIS 800 F*



* TOUTE COMMANDE HONORÉE AU PLUS TARD DÉBUT DÉCEMBRE...

PROMOTION

LOT N° 1 INDISPENSABLE

Le Module BASIC ÉTENDU manuel en français
K7 BASIC PAR SOI-MÊME
K7 AIDE A LA PROGRAMMATION
K7 TECHNIQUE DES PROGRAMMES DE JEUX N° 1

L'ensemble 850,00 F.

LOT N° 2 EXTENSION COMPLETE

Le Module BASIC ÉTENDU manuel en français
K7 BASIC PAR SOI-MÊME
K7 AIDE A LA PROGRAMMATION
EXTENSION MÉMOIRE 32 K EXT.

K7 TECHNIQUE DES PROGRAMMES DE JEUX N° 1

L'ensemble 2.240,00 F.

LOT N° 3 ÉTUDE DU LOGO

Le Module BASIC ÉTENDU manuel en français
EXTENSION MÉMOIRE 32 K EXT.

TI LOGO N° 2

L'ensemble 2.795,00 F.

LOT N° 4 TRAITEMENT DE TEXTE

Le Module BASIC ÉTENDU manuel en français
EXTENSION MÉMOIRE 32 K EXT.

INTERFACE PARALLELE POUR TI 99

IMPRIMANTE EPSON RX 80 FRICTION ET TRACTION

L'ensemble 6.560,00 F.

LOT N° 5 JEUX

Le Module BASIC ÉTENDU manuel en français
MODULE JEUX U.S.A. :

SUPER DÉMON ATTAQUE-OHELLO-HOOPER

BURGERTIME-MUCHMAN

K7 INTRODUCTION AUX JEUX N° 1 ET N° 2

L'ensemble 1.500,00 F.

LOT N° 6 SEMI-PROFESSIONNEL

1 MODULE BASIC ÉTENDU manuel en français

1 MODULE TI CALC

1 MODULE CONSEIL FINANCIER

1 MODULE GESTION DE RAPPORTS

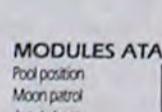
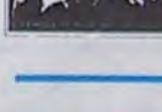
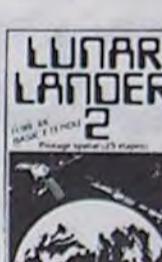
1 MODULE DE FICHIER

1 INTERFACE PARALLELE TI 99/4

1 IMPRIMANTE GP 500 SEIKOSCHA

L'ensemble 5.300,00 F.

K7 :
Lunar lander 2 pour basic étendu
Lunar jumper pour basic étendu
Solar system



100,00
120,00
120,00

219,00
219,00
219,00

219,00
219,00
219,00

MODULES ATARI (livrables à partir du 15/11/84)

Pool position 219,00

Moon patrol 219,00

Jungle hunt 219,00

219,00

Nouveau SPECTRUM



ZX SPECTRUM + : le clavier d'un micro-ordinateur

• 48 K

• Clavier type QL

Prix : 2.850 F TTC

(disponibilité fin novembre 1984)

PROMOTION : 8 K7 offertes :

Chess, flight simulation, reversi,

backgammon cookie, jet-pac,

chequeried flag, pssst.

(Quantité limitée)

* L'ensemble offert pour tout achat d'un ZX SPECTRUM +

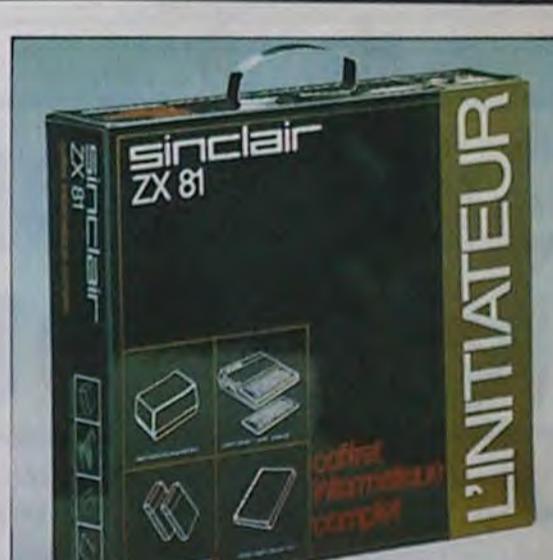
Promotion périphériques comprenant :

Micro-drive, Interface RS 232,

K7 d'introduction (word processing,

database, jeux), K7 vierge.

L'ensemble en coffret : 1.600 F TTC



Un coffret cadeau comprenant :

- 1 micro ordinateur ZX 81
- 1 clavier ABS
- 1 cours de programmation langage basic
- 2 K7 avec 10 programmes de jeux

Promotion : 650 F TTC

Mémoire 16 K : 320 F TTC

BON DE COMMANDE

TARIFS OCTOBRE 1984

Nom
Prénom
Adresse
Tél.
Code Postal
Ville
Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis.
Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin.
Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé pour les logiciels : + 30 F.

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