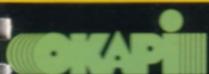


Let's RUN • Let's RUN • Let's

RÉALISÉ AVEC OKAPI



RUN

2

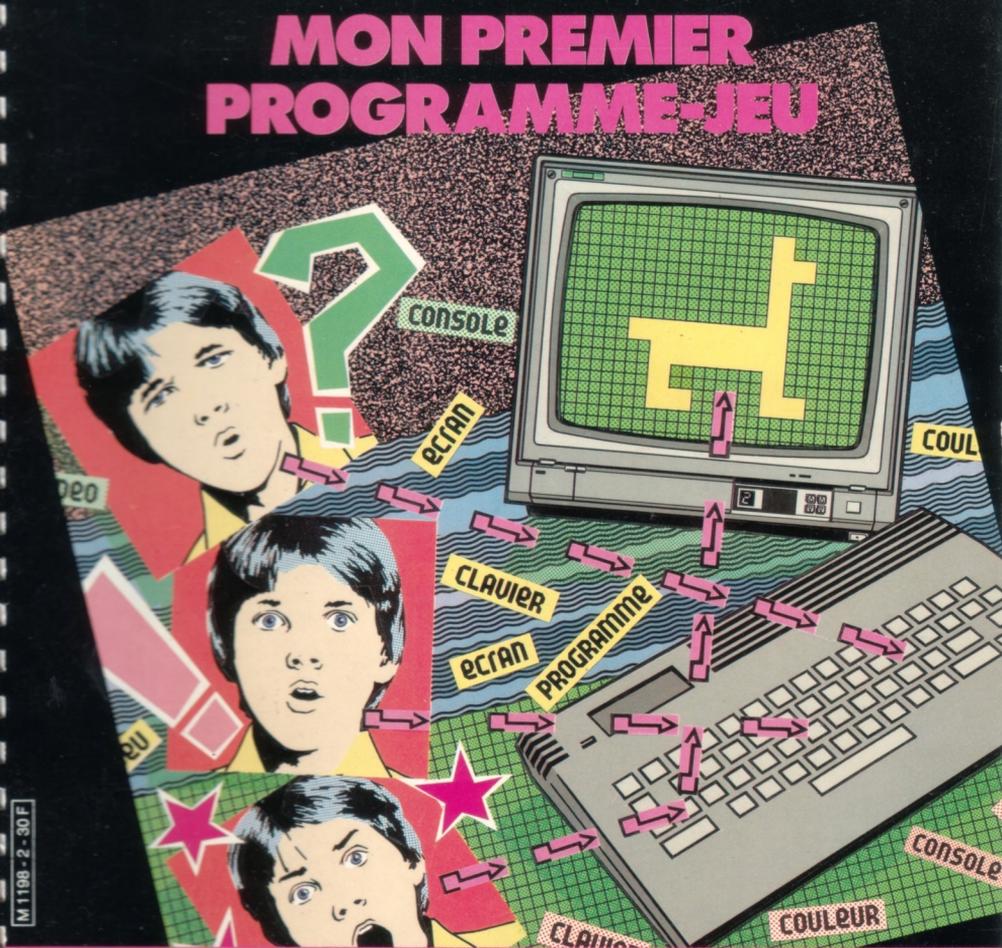
Let's RUN • Let's RUN • L

ET VOTRE ORDINATEUR

VOTRE
ORDINATEUR

MES PREMIÈRES AVENTURES EN BASIC

MON PREMIER PROGRAMME-JEU



M 1196 - 2 - 30 F

Valable sur MO5 et TO7 Thomson et facilement adaptable sur tout appareil utilisant un langage BASIC microsoft

(ORIC, ATMOS, ALICE, DRAGON, TRS COLOR, TRS 80, TANDY, MSX...)

LET'S RUN VOUS A PASSIONNÉ :

**ALORS DÉCOUVREZ VITE OKAPI
ET SES DOSSIERS DOCUMENTATION**

**TECHNOLOGIES
NOUVELLES**

L'UNIVERS D'OKAPI
289
À QUOI SERVENT
LES IMAGES
LECTRONIQUES?

L'UNIVERS D'OKAPI
287
CHERCHEURS
DE PÉTROLE
EN MER

GÉOGRAPHIE

L'UNIVERS D'OKAPI
295
À LA DÉCOUVERTE
DE L'EST AMÉRICAIN

BIOLOGIE

L'UNIVERS D'OKAPI
300
VOYAGE AU CENTRE DU
CERVEAU

HISTOIRE

L'UNIVERS D'OKAPI
309
DU GUESCLIN
CHEVALIER DU MOYEN ÂGE

L'UNIVERS D'OKAPI
288
LE CHAT

L'UNIVERS D'OKAPI
310
POURQUOI
LES VOLCANS?

**POUR TOUT SAVOIR
SUR PRESQUE TOUT :**

**DEUX FOIS PAR MOIS, OKAPI :
UN MAGAZINE + UN DOSSIER**

OKAPI c'est dans chaque numéro un dossier exclusif de 16 pages qui explique à fond un grand sujet. Avec en plus des fiches à collectionner et un test pour contrôler ses connaissances en s'amusant.



OKAPI EN VENTE LE 1^{er} ET LE 15 DE CHAQUE MOIS CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX.

2

MON PREMIER PROGRAMME-JEU

Une course d'okapis!
Mais qu'est-ce que c'est
un okapi?



C'est assez vaguement
une sorte de girafe à
petit cou, qui aurait en-
filé un costume d'anti-
lope



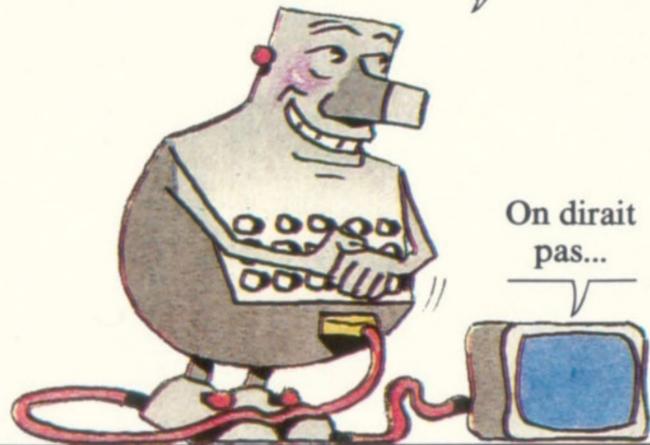
Pianoter sur un clavier d'ordinateur, c'est simple, vous connaissez. Faire un programme, c'est déjà plus compliqué, mais cela ne vous fait pas peur. Alors, que diriez-vous de vous lancer dans la programmation d'un jeu? Et pas n'importe quel jeu : une course d'okapis! Eh oui, comme le journal Okapi! Vous voulez essayer? Alors vite, allumez vos écrans. Ne ratez pas le départ, vous risqueriez de rater aussi la course : les okapis courent très vite!

Ça va foncer!



AVEC UN ORDINATEUR DESSINER C'EST FACILE

Vous savez dessiner?



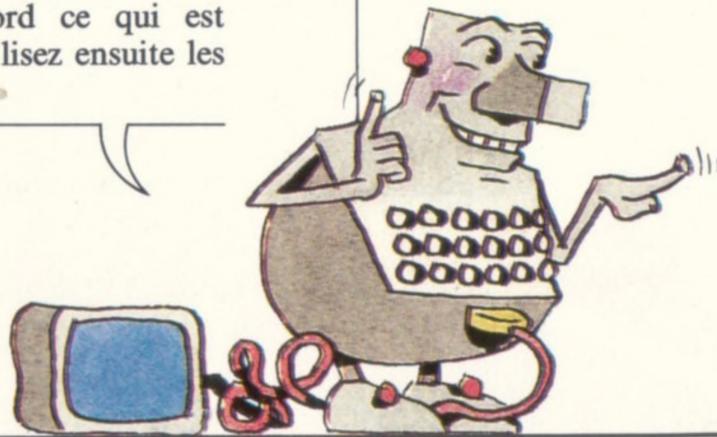
On dirait pas...

Lorsqu'on veut faire un jeu avec un ordinateur, le plus difficile est de trouver par quel bout commencer. Nous avons choisi un jeu simple et amusant : une course. Nous devons donc penser à deux choses : la course et les concurrents. Commençons par les concurrents. Ils sont cinq à prendre le départ. Cinq okapis vont s'affronter dans le « Grand Prix de la Savane ». Nous allons créer un modèle d'okapi, puis nous trouverons le moyen de le faire apparaître à l'écran.

J'ai même un tempérament d'artiste!



Un petit conseil, si vous le voulez bien : copiez d'abord ce qui est affiché sur l'écran et lisez ensuite les explications



5 CLS

CLS : une instruction que vous devez connaître. Elle permet d'effacer l'écran avant chaque programme.



En somme, il ne faut rien qui traîne dans la machine

5 CLS
10 CLEAR, 1

CLEAR, 1 : notre écran est bien propre. Les cases-mémoire * sont nettoyées, nous pouvons demander à la machine de prévoir une case-mémoire pour les explications de notre dessin d'okapi.

* Vous pouvez trouver l'explication des cases-mémoire dans « Let's RUN » n° 1.

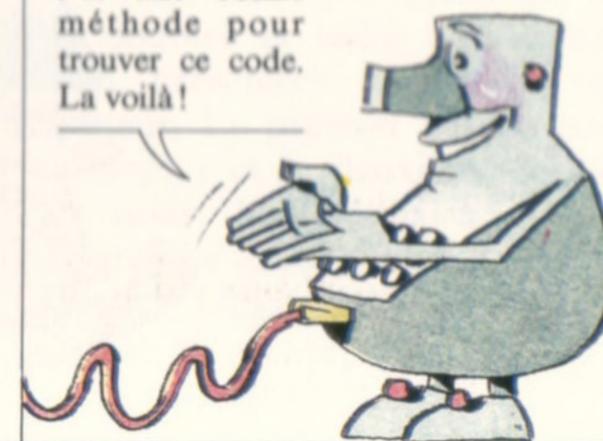


Chic, on va faire dessiner la machine!

Cela ne se voit pas, mais l'écran de l'ordinateur est en réalité une sorte de grille. Un peu comme une grille de mots croisés. Il se divise en cases : 40 cases dans la largeur sur 25 cases de hauteur. Chaque lettre ou signe que nous tapons sur le clavier occupe une case de la grille.

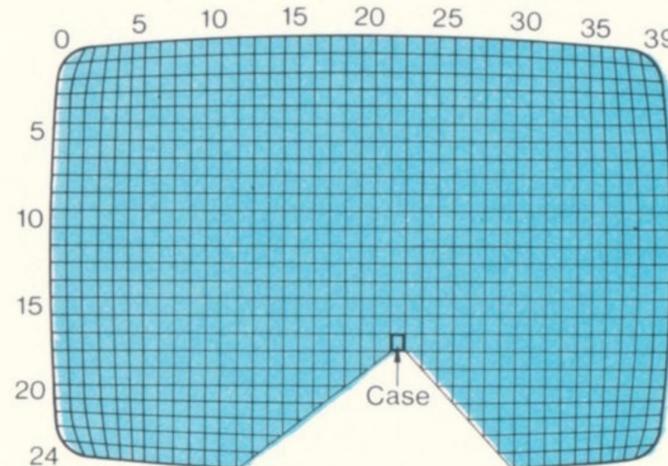
Chaque case de la grille est remplie de petits points carrés qui peuvent s'éteindre ou s'allumer. Ce sont eux qui permettent à la machine de dessiner les lettres que nous tapons sur le clavier. Pour faire apparaître un dessin dans une case, il suffit d'indiquer à la machine les points qu'elle doit allumer. Pour nous faire comprendre, nous devons employer un code.

J'ai une bonne méthode pour trouver ce code. La voilà!



Méthode pour trouver le code d'un dessin :

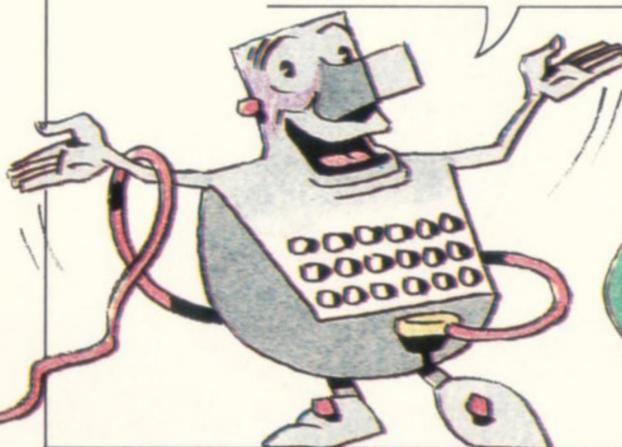
1. Recopiez le modèle de case sur une feuille de papier. Chaque colonne porte un numéro : du n° 128 pour la colonne la plus à gauche au n° 1 pour la colonne la plus à droite.
2. Faites votre dessin en noircissant des points sur le modèle de case que vous avez recopié.
3. Souvenez-vous toujours que chaque point porte le numéro de la colonne dans laquelle il se trouve.



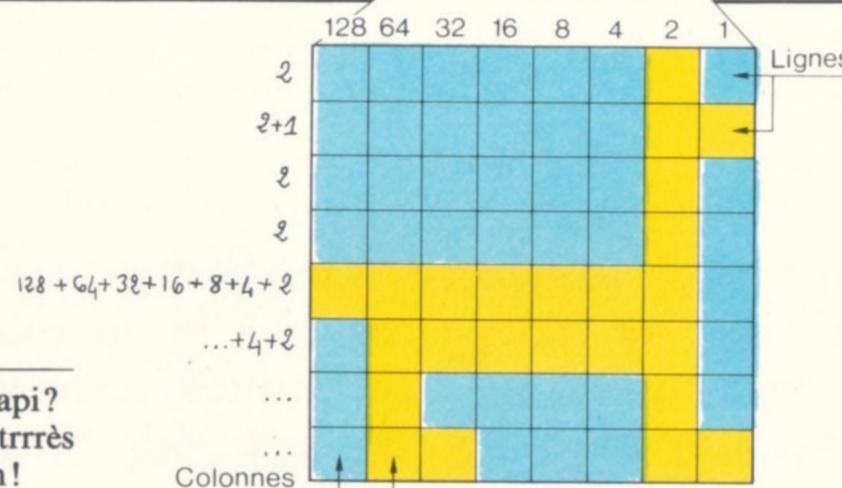
4. Écrivez au bout de chaque ligne horizontale les numéros des points que vous avez noircis.

- Si dans une ligne il n'y a pas de point noirci, notez 0.
 - Si dans une ligne il y a plusieurs points noircis, faites l'addition de tous les numéros des points noircis dans la ligne.
5. Notez les résultats de chaque ligne en commençant par la ligne du haut. Mettez une virgule entre chaque résultat. Vous obtenez le code de votre dessin.

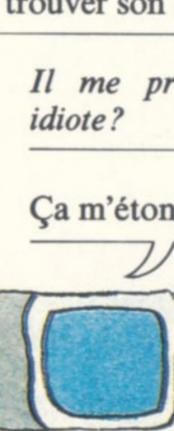
Et... voilà notre superbe animal!



C'est l'okapi? Mais c'est trrrès mignon!



Seriez-vous capable, ma chère Mimie, de trouver son code?



Il me prend pour une idiote?

Ça m'étonnerait!



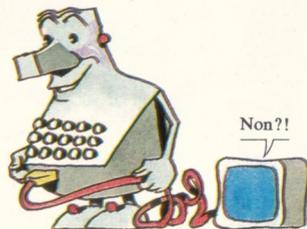
Alors... nous avons donc dit... 32 + ... 64 + 128... ouh la la!



QUELQUES INSTRUCTIONS... ET VOTRE DESSIN CRÈVE L'ÉCRAN

2, 3, 2, 2, 254, 126, 66, 99. C'est le code de notre okapi. L'aviez-vous trouvé? Bravo! Maintenant, vous devez être impatient de le voir sur l'écran de votre ordinateur. Nous allons donc demander à la machine de le faire apparaître.

Vous aviez trouvé?

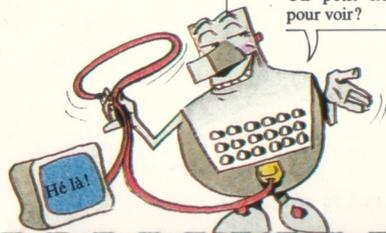


Évidemment que j'avais trouvé! Pas besoin d'être fort en maths pour faire de l'informatique!

```
5 CLS
10 CLEAR..1
20 DEFGR$(0)="2, 3, 2, 2, 254, 126, 66, 99"
30 PRINT GR$(0)
```

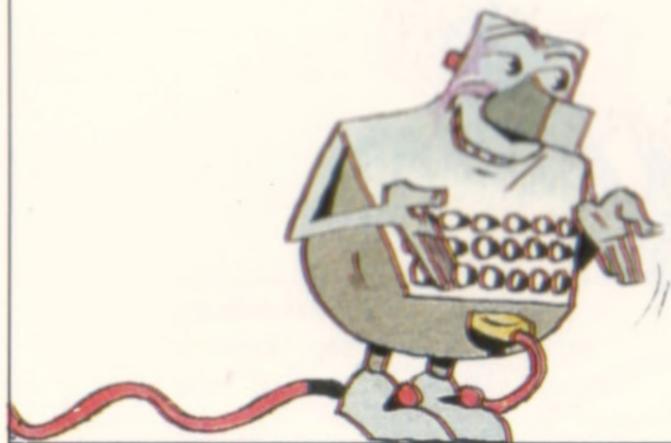
DEFGR\$(0): cela veut dire « voici la DEFINITION de notre GRAPHISME appelé 0 ». PRINT est une instruction en basic. Elle signifie : « affiche sur l'écran ». La machine va donc afficher l'okapi sur l'écran.

Un petit RUN pour voir?



Mais... c'est ridicule! Il est tout petit!





Eh oui, tout petit, pas plus gros qu'un A. De la taille d'une case en somme. C'est normal! Vous êtes déçue? Ne vous inquiétez pas, je vais arranger ça!

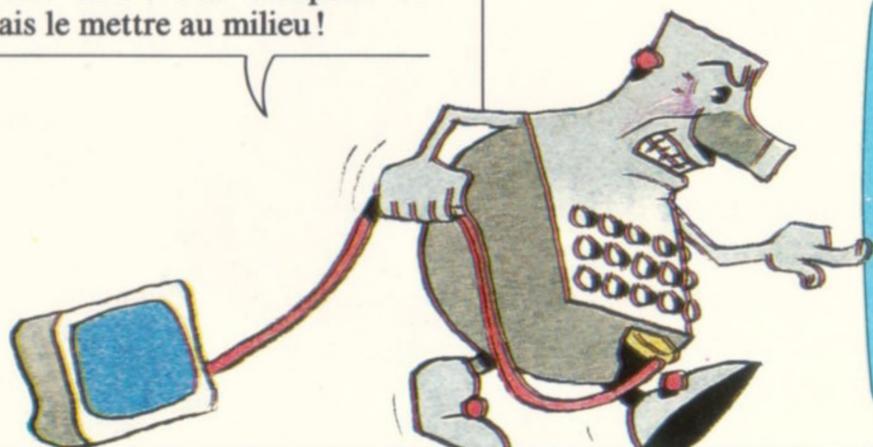
```
5 CLS
10 CLEAR,,1
20 DEFGR$(0)=2,3,2,2,254,126,66,99
30 ATTRB1,1
```

Vous ne trouvez pas aussi qu'il est un peu haut sur l'écran?



ATTRB est une instruction qui permet de doubler la taille d'un dessin (ou d'un caractère) en largeur ou en hauteur. Le premier chiffre concerne la largeur et le deuxième la hauteur. Ici nous demandons à la machine d'agrandir le dessin en hauteur et en largeur. L'okapi sera deux fois plus grand.

Bon! PFF! J'ai compris! Je vais le mettre au milieu!



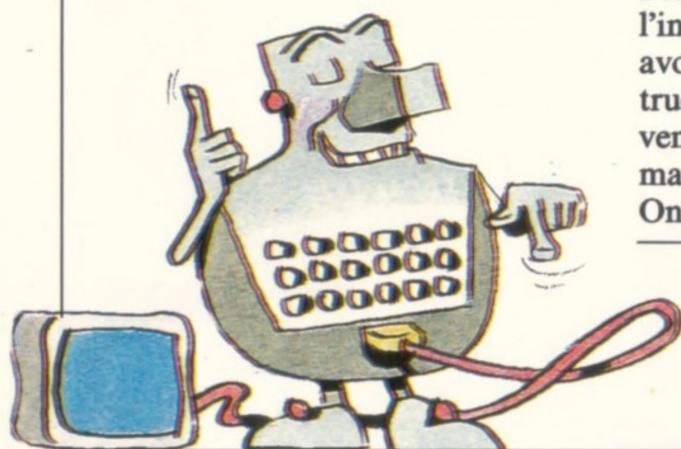
```
5 CLS
10 CLEAR,,1
20 DEFGR$(0)=2,3,2,2,254,126,66,99
30 ATTRB1,1
40 LOCATE 0,12
50 PRINT GR$(0)
```

Ehh!! L'instruction PRINT a changé de numéro! Elle n'est plus à la ligne 30 mais à la ligne 50!

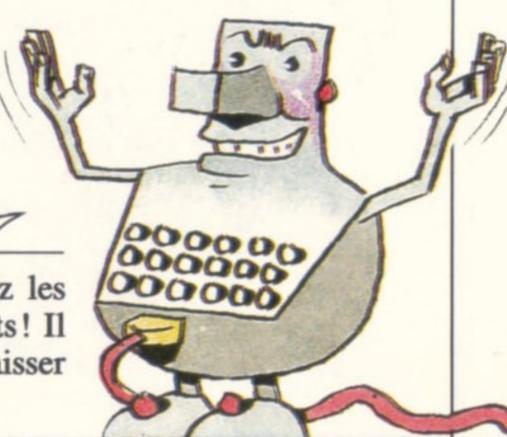


LOCATE: souvenez-vous, l'écran est une sorte de grille dont les cases sont numérotées de 0 à 39 en largeur, et de 0 à 24 en hauteur. Attention, n'oubliez jamais que la case 0, 0 est en haut à gauche! Ici, nous demandons à la machine de placer l'okapi en 0, 12. Comme à la bataille navale!

Bien vu! Nous avons fait reculer l'instruction PRINT, parce que nous avons ajouté deux nouvelles instructions au programme, qui doivent être exécutées avant que la machine n'affiche l'okapi. Allez! On vérifie?



Bravo! Bravo! Heu... Vous ne pourriez pas le faire encore plus gros?



Eh! Vous oubliez les autres concurrents! Il faut bien leur laisser un peu de place!



C'EST POSSIBLE: FAITES UN DESSIN ANIMÉ

On fait la course?



Maintenant, nous avons un bel okapi, de taille raisonnable. Avant de nous occuper de ses compagnons de course, nous devons vérifier s'il est assez en forme pour courir. Autrement dit, apprenons-lui à se déplacer. A quoi sert une course si personne ne sait courir ?

Oui, oui, enfin... presque!



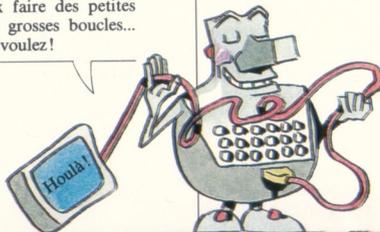
Hé! Ho!
Du calme!

Je me demande bien ce qui fait courir les okapis... La vue d'un troupeau d'éléphants?



Pour faire bouger notre okapi, nous devons procéder comme dans un dessin animé. Nous devons le reproduire autant de fois qu'il doit faire de pas. Pour lui faire traverser l'écran, nous devrions donc écrire le programme 40 fois. En basic, le langage de la machine, il existe un autre moyen beaucoup plus simple pour faire ce genre de travail répétitif. Cela s'appelle : « faire une boucle ».

Moi je peux faire des petites boucles, des grosses boucles... Ce que vous voulez!



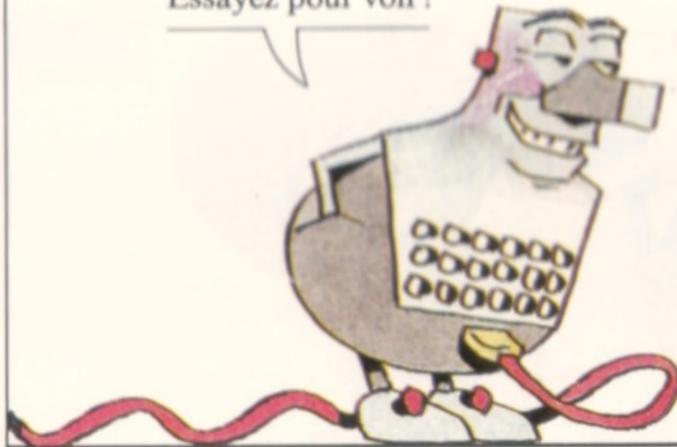
```
5.CLS
10.CLEAR:1
20.DEFGR$(0)=2,3,2,2,254,126,66,99
30.ATTRB1,1
40.FOR I=0 TO 39
50.LOCATE I,12
60.PRINT GR$(0)
70.NEXT I
```

Et ça va marcher?



FOR ... NEXT : la machine va exécuter 39 fois les deux instructions placées entre FOR et NEXT. Pour éviter de dire 39 fois l'instruction, nous créons une variable : I. Cette variable I changera de valeur à chaque tour de boucle. Au premier tour elle prendra la valeur 0, au deuxième tour la valeur 1, etc.

Essayez pour voir!



RUN

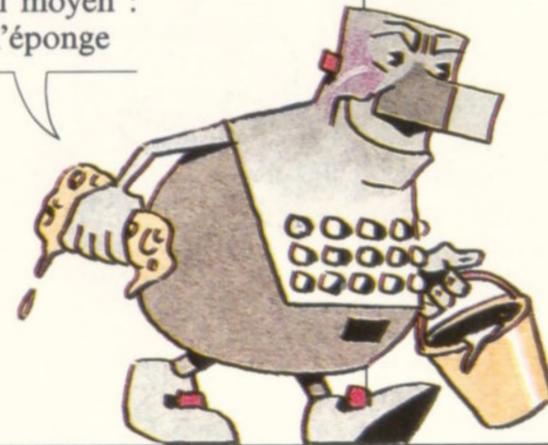


OH!



PFF! Ce n'est plus un okapi, c'est un mille-pattes!

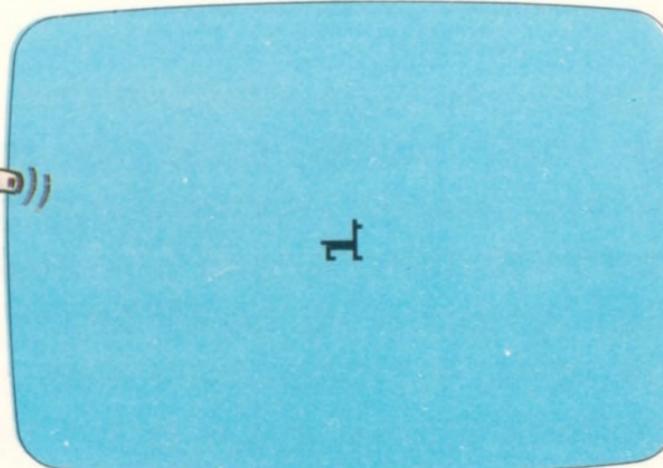
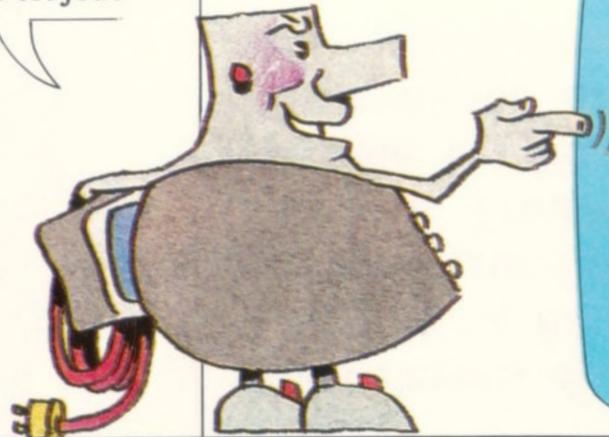
Un seul moyen :
passer l'éponge



```
5 CLS
10 CLEAR,,1
20 DEFGR$(0)=2,3,2,2,254,126,66,99
30 ATTRB1,1
40 FOR I=0 TO 38
50 LOCATE I,12
60 PRINT "+GR$(0)
70 NEXT I
```

PRINT" " : l'okapi avance, mais son image reste affichée sur l'écran après qu'il est passé. Nous allons demander à la machine d'effacer cette trace derrière lui, en affichant un espace blanc : " ".

RUN et le tour est joué



Allez hop!



PASSEZ A LA COULEUR!

16 NUANCES AU CHOIX

Maintenant on peut faire la course. Non?



Nous l'avons dit : « Il n'y a pas de course sans coureur ». Ajoutons : « Et sans concurrent! » Notre petit okapi attend sagement sur l'écran qu'on lui donne le départ. Mais il est tout seul. Trouvons-lui quatre compagnons et la course sera possible. Un détail cependant : comme rien ne ressemble plus à un okapi qu'un autre okapi, nous allons, pour les reconnaître, donner à chacun une couleur différente.

Bientôt, Mimie, bientôt!

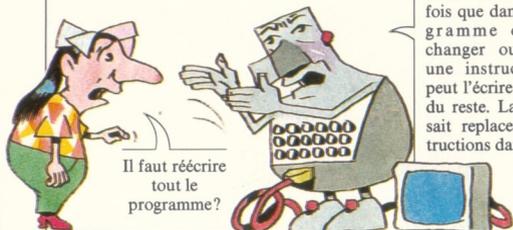


Mais non. Chaque fois que dans un programme on veut changer ou ajouter une instruction, on peut l'écrire à la suite du reste. La machine sait replacer les instructions dans l'ordre

```
5 CLS
10 CLEAR, 1
20 DEFGR*(0)=2,3,2,2,254,126,66,99
30 ATTRB1,1
40 FOR I=0 TO 38
45 FOR K=1 TO 5
50 LOCATE I, K*4
60 PRINT " "+GR*(0)
65 NEXT K
70 NEXT I
```

Comme nous voulons mettre quatre autres okapis sur la ligne de départ, nous introduisons une nouvelle boucle dans celle qui existait déjà : FOR K = 1 TO 5. Et pour éviter la bousculade, nous espaçons les okapis sur la ligne de départ : LOCATE I, K * 4. La machine va exécuter cinq fois le même programme pour des okapis qui courront sur cinq lignes différentes.

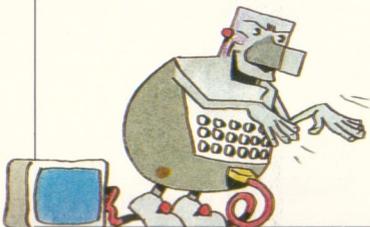
Il faut réécrire tout le programme?



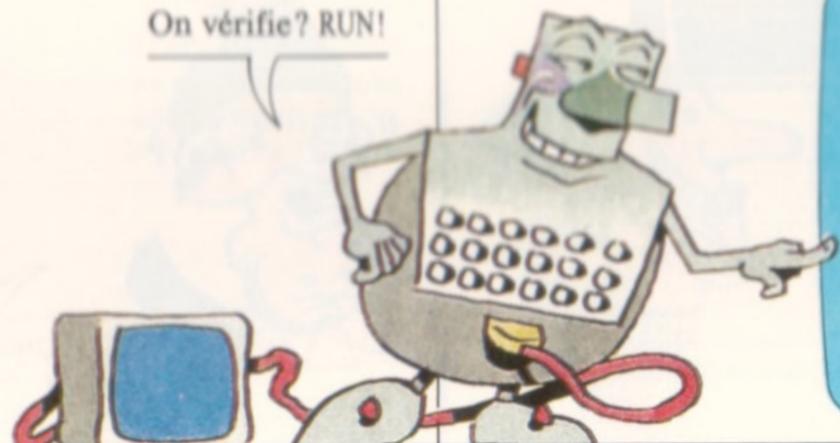
Et maintenant, un peu de couleur!

```
5 CLS
10 CLEAR, 1
20 DEFGR*(0)=2,3,2,2,254,126,66,99
30 ATTRB1,1
40 FOR I = 0 TO 38
45 FOR K = 1 TO 5
50 LOCATE I, K*4
60 PRINT " "+GR*(0)
65 NEXT K
70 NEXT I
85 COLOR K
```

Dans la machine, les couleurs portent des numéros. Rouge c'est 1, vert c'est 2, etc. Nous venons de créer la variable K. Elle prend la valeur de chaque okapi. Aussi, lorsque K aura la valeur 1 de l'okapi 1, elle aura en même temps la valeur 1 de la couleur 1, c'est-à-dire le rouge. Donc l'okapi 1 sera rouge, l'okapi 2 sera vert, etc.



On vérifie? RUN!

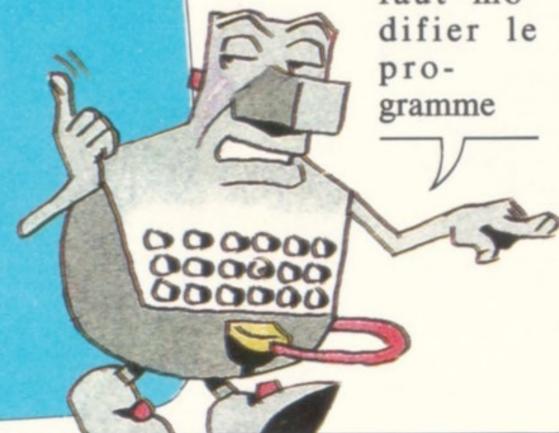


OUAOOUHH!

C'est bien, mais ce n'est pas une course : ils courent tous à la même vitesse!



```
40 FOR K=1 TO 5
50 I(K)=I(K)+INT(RND*3)
70 LOCATE I(K),K*4
80 PRINT " "+GR$(0)
90 NEXT K
```



Exact! Il faut modifier le programme

Supprimons d'abord la grande boucle : FOR I ... NEXT I. Car c'est elle qui animait tous les okapis à la même vitesse. Supprimons aussi les lignes 45, 60 et 65 en tapant chaque numéro suivi de ENTRÉE. Ensuite, nous créons un déplacement différent pour chaque okapi. C'est l'instruction 50.

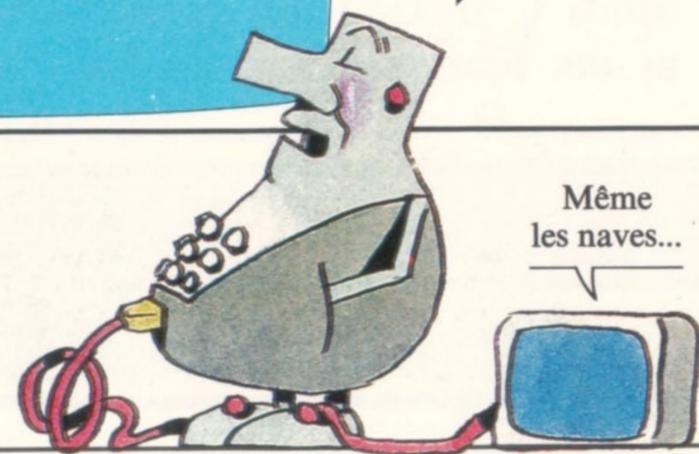
$I(K)=I(K) + \text{INT}(\text{RND} * 3)$: **RND** est une fonction qui existe dans tous les ordinateurs. Elle permet de tirer un nombre au hasard. Chaque okapi va se déplacer de 0, 1 ou 2 cases.*



C'est pas le plus fort qui gagne, c'est le plus chanceux!

```
40 FOR K=1 TO 5
50 I(K)=I(K)+INT(RND*3)
70 LOCATE I(K),K*4
80 PRINT " "+GR$(0)
90 NEXT K
120 GOTO 40
```

Comme ça, tout le monde peut gagner!



Même les naves...

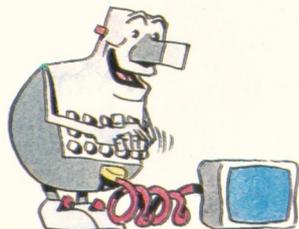
GOTO : en lisant notre programme jusqu'à l'instruction 90, la machine va faire avancer les okapis à des vitesses différentes, certes, mais une fois seulement. Ils ne feront qu'un seul déplacement et... s'arrêteront. Avec GOTO, la machine va relire le programme indéfiniment. Les okapis vont traverser l'écran, disparaître et revenir s'arrêter au début de l'écran.

*INT : comme les nombres donnés par RND sont entre 0 et 1, nous devons multiplier chaque fois ce nombre par 3 et ne garder que sa partie entière (INT).

LE PROGRAMME EST PRÊT

LANCEZ LA COURSE!

Moi je parie que c'est le rouge qui gagne!

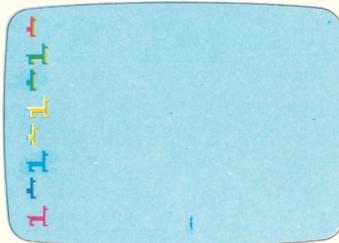


Maintenant, tout est prêt. Nos cinq okapis attendent sur la ligne de départ. Ils vont bondir, s'élancer sur l'écran. A toute vitesse ! Enfin... si la chance est pour eux, puisque l'issue de la course est dans le hasard du tirage au sort. Alors, qui va gagner ?

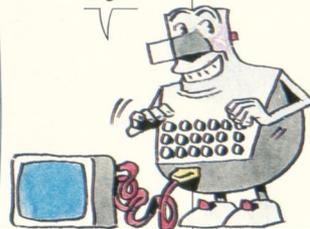
On vérifie?



RUN!



Gagné!



Mais... Mais... Mais, c'est trop court!

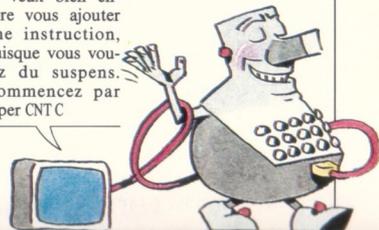


Vous vouliez un 5000 mètres?



Ben... Heu...

Je veux bien encore vous ajouter une instruction, puisque vous voulez du suspens. Commencez par taper CNTC



Dites donc vous alors! Quand vous vous y mettez!

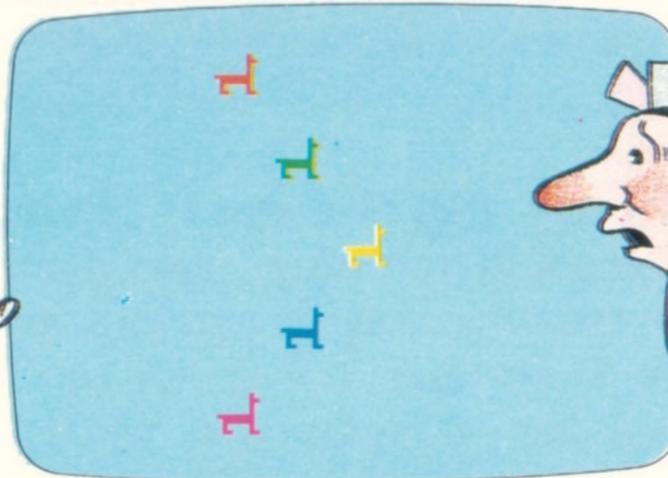
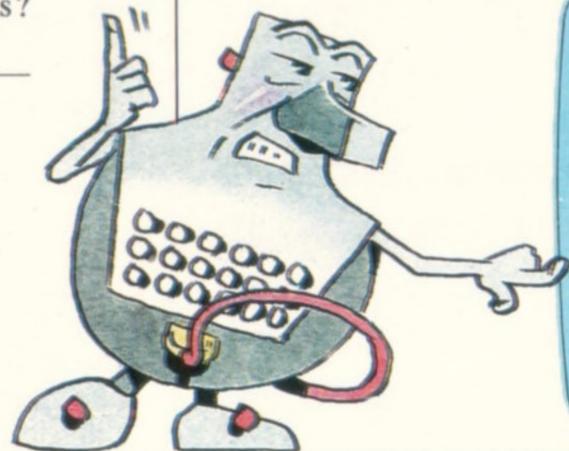


```
GO IF (CK) > 36 THEN LOCATE 36, 134  
PRINT " " ; CK;#0
```

ATTENTION :
tapez 2 espaces
entre
les 2 guillemets

Cette longue ligne 60 va permettre aux okapis de passer de la dernière case à la première. Lorsqu'on donne plusieurs instructions à la fois, on tape : entre chaque instruction. Ici, nous avons donné trois instructions sur une seule ligne.

Attention! Prêts?
RUN!

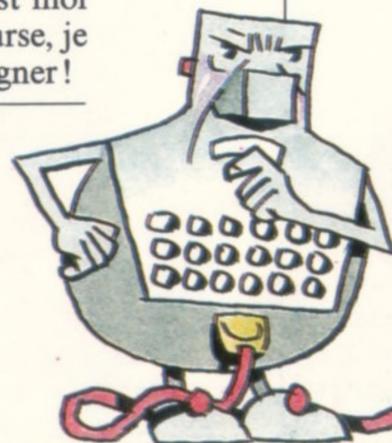


Ils ne s'arrêtent jamais?



Pour arrêter le programme (et donc la course), il suffit d'appuyer sur la touche CNT et sur la touche C en même temps.

Oui, mais si c'est moi qui arrête la course, je vais me faire gagner!



Vous avez raison! Il faut qu'elle s'arrête toute seule

```
100 T=T+1  
110 IF T=200 THEN END
```

Quand tu as compris les variables, tu as tout compris



Pour que le programme s'arrête tout seul, on peut décider de limiter le nombre de fois où les okapis vont se déplacer.

Nous avons remarqué qu'en 200 déplacements, les okapis traversent environ cinq fois l'écran. Nous allons donc créer une nouvelle variable T qui représentera le nombre de déplacements des okapis.

Nous arrêterons le programme à 200 déplacements. C'est-à-dire lorsque la variable prendra la valeur 200.



QUI VA GAGNER?

C'EST PARTI!

Moi, je prends
le rouge

Bon... D'accord...
Si vous y tenez...

Attention... C'est
le 5^e tour...

GAGNÉ!!!

ENCORE???

Quoi encore?

Ben... c'est la 2^e fois que
vous gagnez!



Ah je n'y suis pour
rien. C'est la ma-
chine!

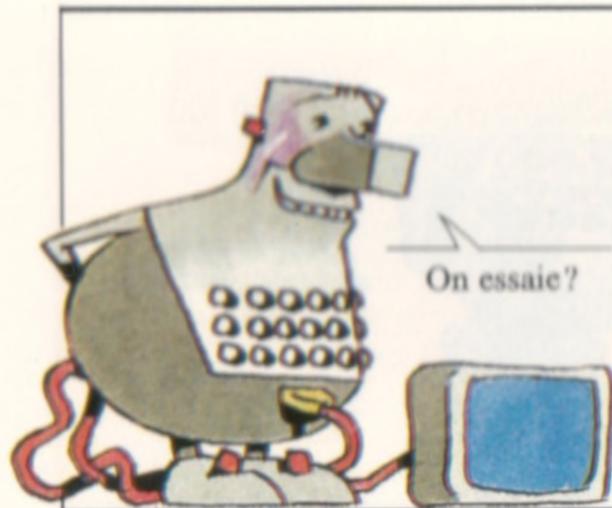
Ne vous inquiétez pas, la course n'est pas truquée. C'est plus simple que cela. Lorsque le jeu commence, la fonction RND se met en route. Elle sort une liste de nombres, toujours dans le même ordre. L'idéal serait donc que le jeu ne commence plus au même moment que la fonction RND. Une astuce le permet.

La machine... La ma-
chine... C'est ce qu'on
dit...



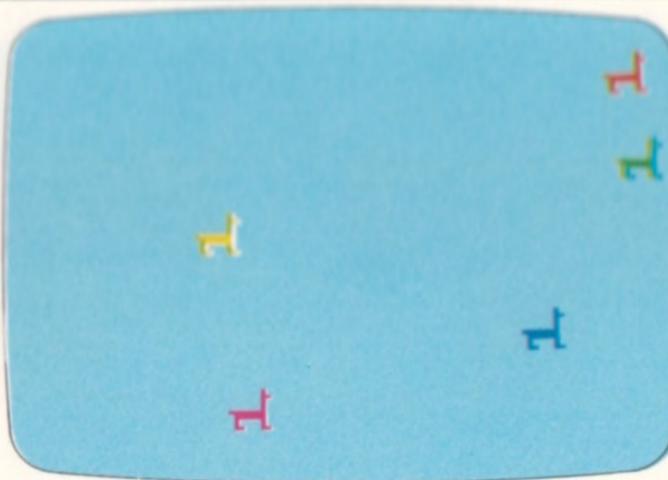
```
23 PRINT"APPUYEZ" SUR UNE TOUCHE POUR COM-  
MENCER LA COURSE  
25 I$=INKEY$:IF I$="" THEN R=RND:GOTO 25
```

Et voilà! Le programme commence ligne 5. Lorsqu'il arrive à la ligne 25, il se met à tourner sur lui-même et RND laisse défiler sa liste de nombres. Lorsque quelqu'un appuie sur une touche, la course démarre sur un nombre chaque fois différent. Nul ne sait quel nombre sera à ce moment-là sur la liste de RND. C'est véritablement le hasard qui fera gagner un okapi.



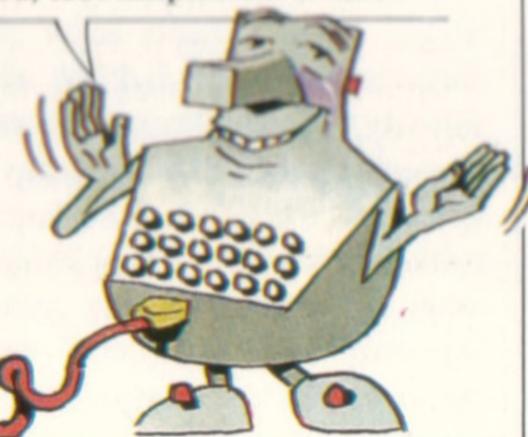
On essaie?

D'accord, mais cette fois... RUN!



Mais non, ma chère, c'est le hasard, tout simplement le hasard...

Vous avez...
vous avez... TRICHÉ!



```

5 CLS
10 CLEAR,,1
20 DEFGR$(0)=2,3,2,2,254,126,66,99
23 PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR COM
MENCER LA COURSE"
25 I$=INKEY$:IF I$="" THEN R=RND:GOTO 25
30 ATTRB1,1.
40 FOR K=1 TO 5
50 I(K)=I(K)+INT(RND*3)
55 COLOR K
60 IF I(K)>36 THEN LOCATE 36,K*4:PRINT"
":I(K)=0
70 LOCATE I(K),K*4
80 PRINT" "+GR$(0)
90 NEXT K
100 T=T+1
110 IF T=200 THEN END
120 GOTO 40

```

Maintenant, si vous tapez LIST, vous pourrez lire le programme en entier



ENFIN!

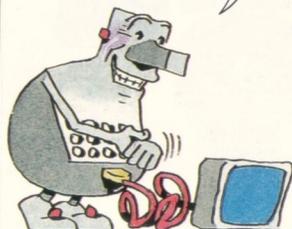
Enfin c'est un tout petit programme, je le voyais beaucoup plus long...



SCOOTER OU FORMULE 1

INVENTEZ VOTRE COURSE

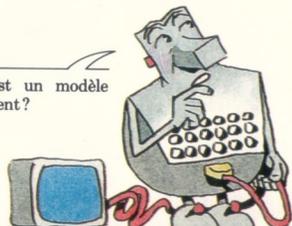
On refait une petite partie?



C'est une voiture de course! J'aime bien les voitures de course!



C'est un modèle récent?



Le programme est terminé, pas le jeu. Vous allez jouer, rejouer, le sauver grâce à une cassette, le prêter à vos amis... Et puis, un jour, vous vous lasserez, vous aurez envie de jouer à autre chose. En attendant de nous retrouver, vous pouvez toujours essayer de transformer ces sympathiques quadrupèdes en de rutilantes Formules 1 ou autres OBNIS (objets bougeants non identifiés).

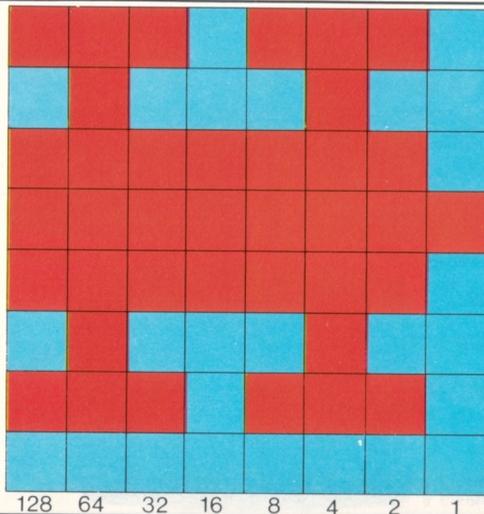
C'est-à-dire... que... j'aimerais mieux jouer à un autre jeu



Si vous avez décidé de changer de course, pensez d'abord à sauver le programme de la course d'okapis sur une cassette*. Il serait tellement dommage de laisser s'échapper de si charmantes créatures!

* Pour sauver le programme, consultez le manuel de votre ordinateur.

Lorsque vous dessinerez votre nouveau bolide, n'oubliez pas que les cases doivent toujours être entièrement noircies. Même si c'est gênant pour faire des courbes! La voiture de Mimie est dessinée vue par en dessus, mais rien ne vous empêche de dessiner votre engin de profil. Amusez-vous bien!



Voilà. J'espère que je ne me suis pas trompée!



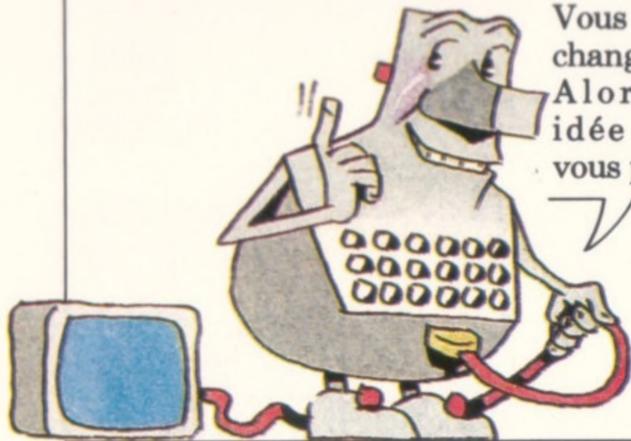
```
5 CLS
10 CLEAR : 1
20 DEFGRM(0)=230,60,254,255,254,60,230,0
30 ATTRB(1,1
40 LOCATE 20,12
50 PRINT GRM(0)
```

A priori, il n'y a pas de problème



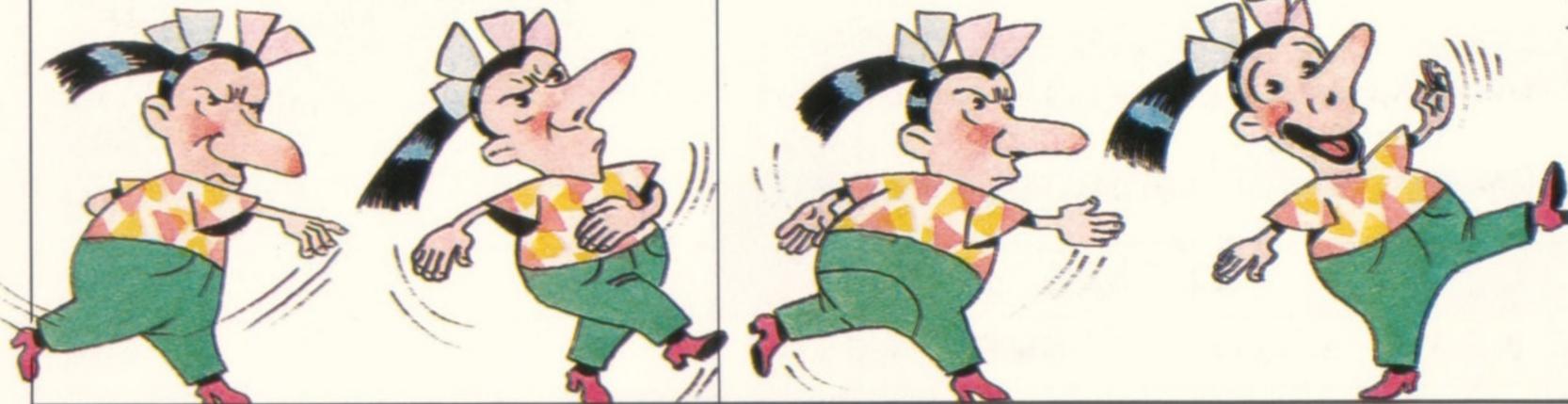
Pour calculer le code de votre nouveau bolide, vous pouvez vous reporter à la page 3. Et n'oubliez pas, en recopiant votre programme, de changer la ligne 20. Car c'est elle qui donne à la machine le code de votre bolide.

Vous aimez le changement? Alors cette idée devrait vous plaire!

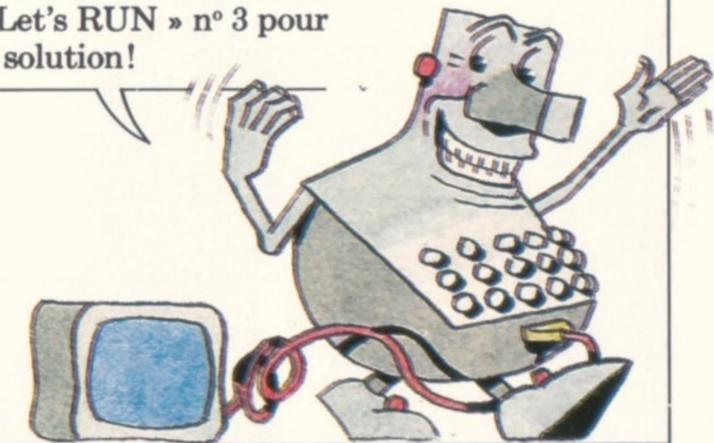


Avez-vous remarqué que les okapis de notre programme sont toujours dans la même position? Même lorsqu'ils se déplacent. Vous sentiriez-vous capables de leur donner du mouvement? Pour donner une impression de mouvement à une figurine, il faut la dessiner deux fois, dans deux positions différentes. Ensuite, on affiche successivement les deux dessins. Lorsqu'on fait défiler très vite ces deux images, on a l'impression que la figurine est en mouvement.

Ça va, je sens le mouvement, vite un crayon!



Rendez-vous dans « Let's RUN » n° 3 pour la solution!



Dans chaque numéro, « Let's RUN » vous fait découvrir de nouvelles instructions basic

ASC				4	5	6	FOR ... NEXT		2	3	4	5	6	MOTORON						6						
ATTRB		2	3	4	5	6	GOSUB ... RETURN			3	4	5	6	NEW						5	6					
BEEP				4	5	6	GOTO		1	2	3	4	5	6	ON ... GOSUB						5	6				
BOX				4	5	6	IF ... THEN ... ELSE		1	2	3	4	5	6	ON ... GOTO							5	6			
BOXF				4	5	6	INKEY\$		1	2	3	4	5	6	PLAY						4	5	6			
CHR\$				4	5	6	INPEN						5	6	POINT							5	6			
CLEAR			2	3	4	5	6	INPUT		1	2	3	4	5	6	PRINT		1	2	3	4	5	6			
CLS		1	2	3	4	5	6	INPUTPEN					5	6	PRINT USING								5	6		
COLOR			2	3	4	5	6	INT			2	3	4	5	6	PSET							4	5	6	
CONSOLE				3	4	5	6	LINE					4	5	6	READ							4	5	6	
DATA					4	5	6	LIST		1	2	3	4	5	6	RESTORE							4	5	6	
DEFGR\$			2	3	4	5	6	LOAD			2	3	4	5	6	RND				2	3	4	5	6		
DELETE				3	4	5	6	LOCATE			2	3	4	5	6	RUN		1	2	3	4	5	6			
DIM					5	6	MERGE						5	6	SAVE				2	3	4	5	6			
END		1	2	3	4	5	6	MOD				3	4	5	6	SCREEN							4	5	6	
ERR						6	MOTOROFF							6	STOP		1	2	3	4	5	6				
ERL						6									TAB								3	4	5	6
ERROR		1	2	3	4	5	6								TUNE									5	6	

LET'S RUN, coédition Bayard Presse, 3, rue Bayard, 75008 Paris / Groupe Test, 5, pl. du Colonel-Fabien, 75010 Paris.

© Bayard Presse, Eloi et Cie, 1984 - ISBN 2.7009.8000.X

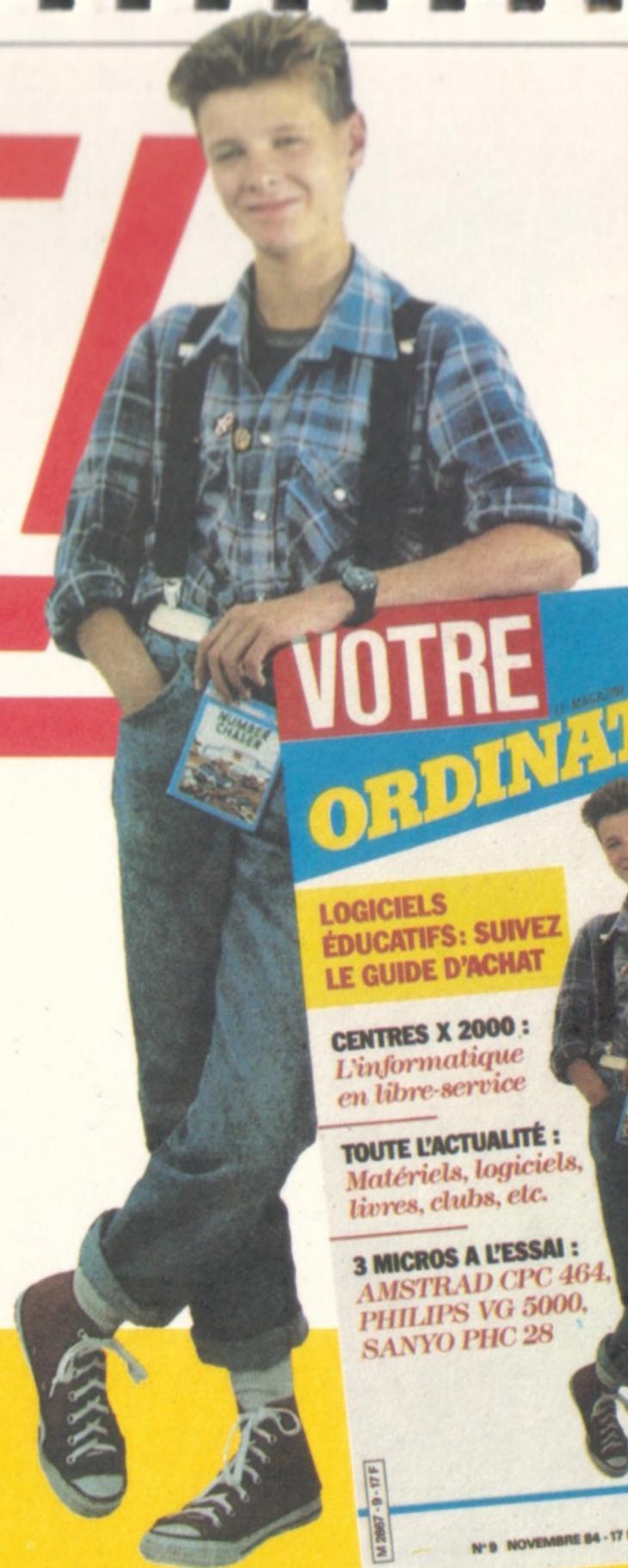
Dépôt légal : 4^e trimestre 1984. Imprimé en France par Bayard Presse/Paris. Droits de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays.

LET'S RUN est une réalisation du journal Okapi, sous la responsabilité de C. Roy. La conception visuelle est de Tangram-Bayard Presse. A. Galeron : maquettiste. D. Nielsen : concepteur des programmes. C. Ruffault : rédactrice. N. Claveloux : illustratrice. Eric Laubeuf : couverture. P. Boulnois : éditeur pour Bayard Presse. J.-L. Verhoye : éditeur pour Eloi et Cie. F. Récamier : coordination du produit.

À L'AISE!

Avec le magazine VOTRE ORDINATEUR, l'informatique devient simple comme basic. Chaque mois, VOTRE ORDINATEUR vous fait découvrir les meilleurs produits: logiciels de jeux, logiciels éducatifs, ordinateurs, périphériques, livres, etc. Chaque mois, VOTRE ORDINATEUR publie des grands reportages (les créateurs de logiciels, les nouveaux jeux américains, l'ordinateur à l'école, etc...) et vous offre ses fiches-programmes maison (jeux, budget, cuisine,...). Pour acheter VOTRE ORDINATEUR, courez chez votre marchand de journaux.

VOTRE ORDINATEUR
LE MAGAZINE DE L'INFORMATIQUE À LA MAISON



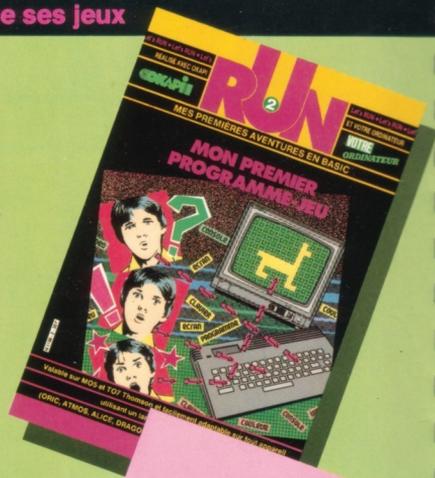
**FACILE
POUR DEBUTANTS**

Let's **RUN**

MES PREMIÈRES AVENTURES EN BASIC

Découvrir et apprendre l'informatique en s'amusant

Réaliser soi-même ses jeux



**JE PROGRAMME
UN JEU DE HASARD
AVEC MON ORDINATEUR**
Sortie : 15 Février

**JE PROGRAMME
DESSINS ET MUSIQUE
POUR MES JEUX**
Sortie : 15 Mars

**JE PROGRAMME
UN PREMIER
GRAND JEU VIDEO**
Sortie : 15 Avril

**JE SUIS PROGRAMMEUR
DE JEUX VIDEO**
Sortie : 15 Mai

Si vous voulez vous procurer les numéros précédents, demandez-les à votre marchand de journaux

