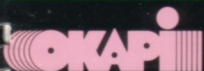


Let's RUN • Let's RUN • Let's

RÉALISÉ AVEC OKAPI



RUN

3

Let's RUN • Let's RUN • L

ET VOTRE ORDINATEUR

VOTRE
ORDINATEUR

MES PREMIÈRES AVENTURES EN BASIC

JE PROGRAMME UN JEU DE HASARD AVEC MON ORDINATEUR



M 1198 - 3 - 30 F

Présenté sur MO5 et TO7 Thomson et adaptable sur la plupart
des micro-ordinateurs familiaux

(ALICE, ATARI, COMMODORE, DRAGON, MSX, ORIC, SINCLAIR...)

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.

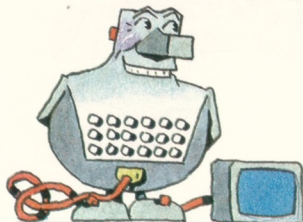
VOTRE ORDINATEUR
LE MAGAZINE DE L'INFORMATIQUE À LA MAISON



3

JE PROGRAMME UN JEU DE HASARD AVEC MON ORDINATEUR

Un tiercé d'okapis ? C'est original ! Quel sera votre pari, ma chère Mimie ?



Une course, c'est bien, c'est amusant à regarder.
Alors que diriez-vous d'un tiercé ? Vous connaissez le principe du jeu ? Chacun dit, avant le départ de la course, le nom des trois premiers gagnants.

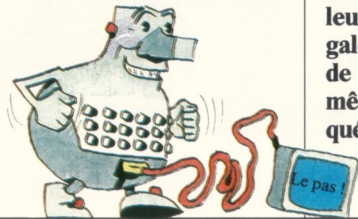
Vite ! Tous à vos claviers !

Voici le Tiercé de la Savane

Je pense que je donnerais le jaune gagnant, suivi du vert. Et puis... j'hésite. Le bleu peut-être ?



Que préférez-vous ?
Le trot ou le galop ?



Voici le LIST de la course *. Copiez vite !



TOUS AU GALOP POUR LE GRAND TIERCÉ

Les okapis sont prêts. Ils attendent le départ en s'agitant dans leurs boxes. Dans ce Tiercé de la Savane, les okapis doivent galoper. Nous allons donc transformer un peu le programme de la course présentée dans Let's RUN n° 2. Découvrons en même temps la première des nouvelles instructions expliquées dans ce numéro.

Ça dépend si c'est
pour regarder l'okapi
ou pour le monter



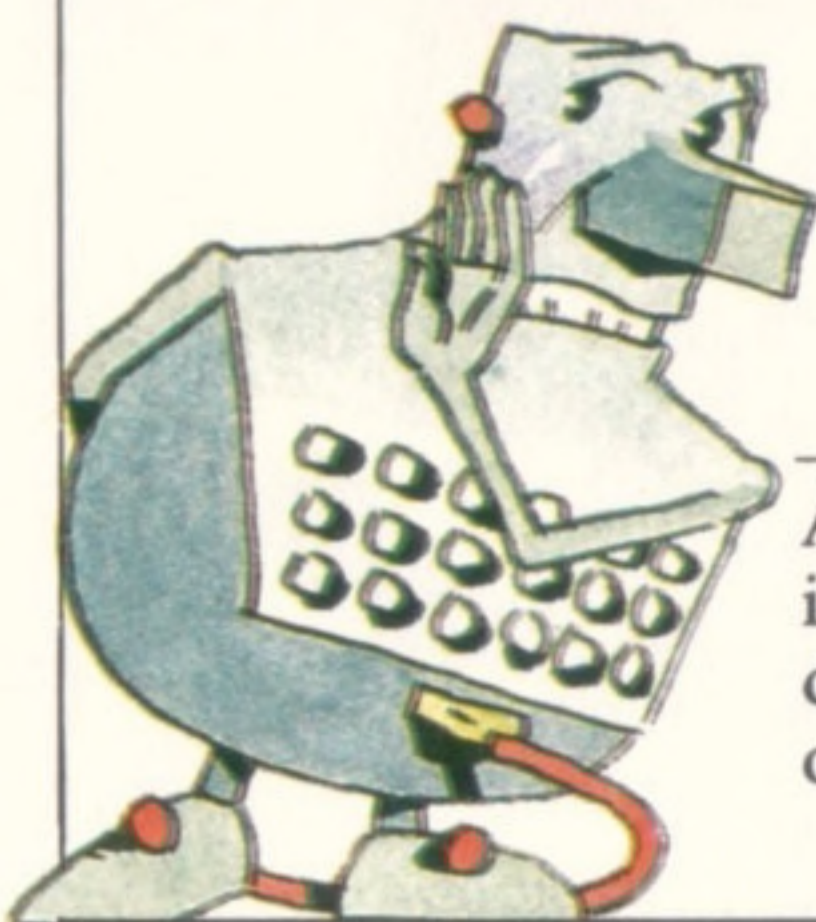
```

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:GOTO25
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 LOCATE36,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
  
```

↑
ATTENTION :
tapez 2 espaces
entre
les 2 guillemets

Vite... vite... vite...
C'est vite dit oui !





Avez-vous une idée sur la manière de faire galoper un okapi ?



Non ! Aucune, et vous ?

```
21 DEFGR$(1)=2,3,2,2,254,126,34,68
10 CLEAR,,2
```

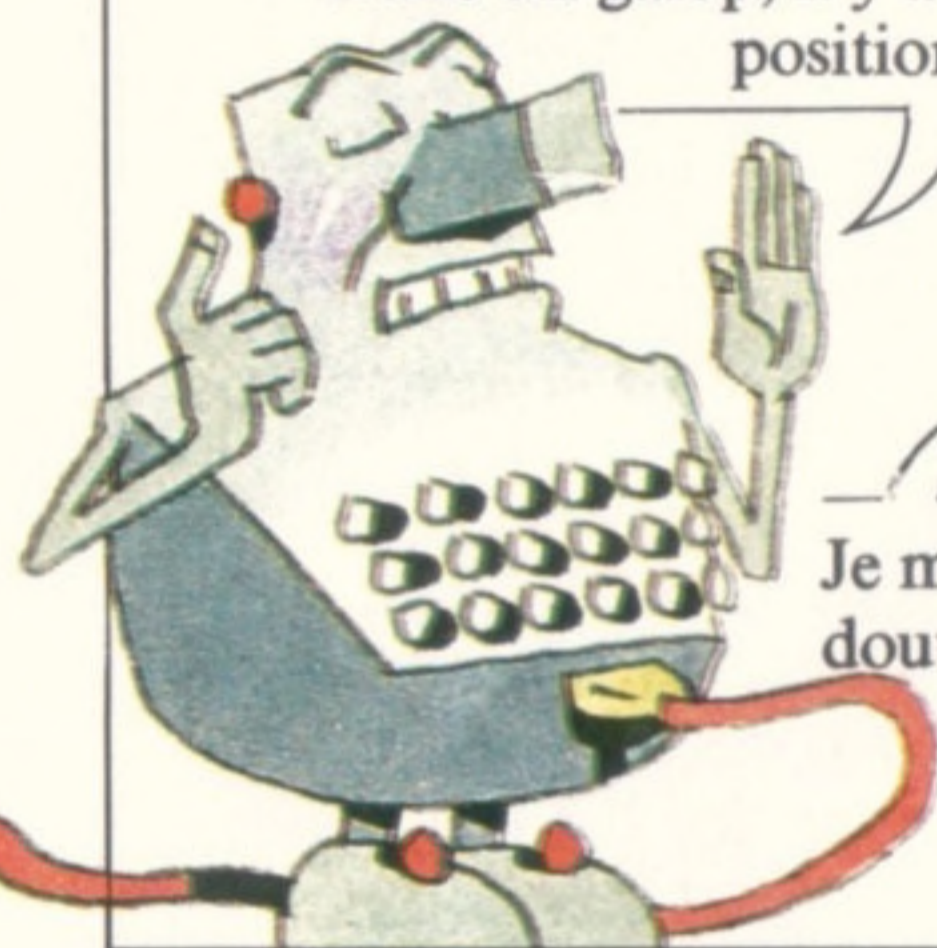


Oui... bien sûr. On peut faire cela...

DEFGR\$(1) est la définition du graphisme de l'okapi, jambe levée vers l'arrière. Souvenez-vous : avec DEFGR\$(0), l'okapi se tenait jambes droites.

CLEAR,,2 demande à la machine de prévoir deux cases-mémoire pour accueillir DEFGR\$(0) et DEFGR\$(1).

Dans un galop, il y a au moins deux positions !



Je m'en doute !

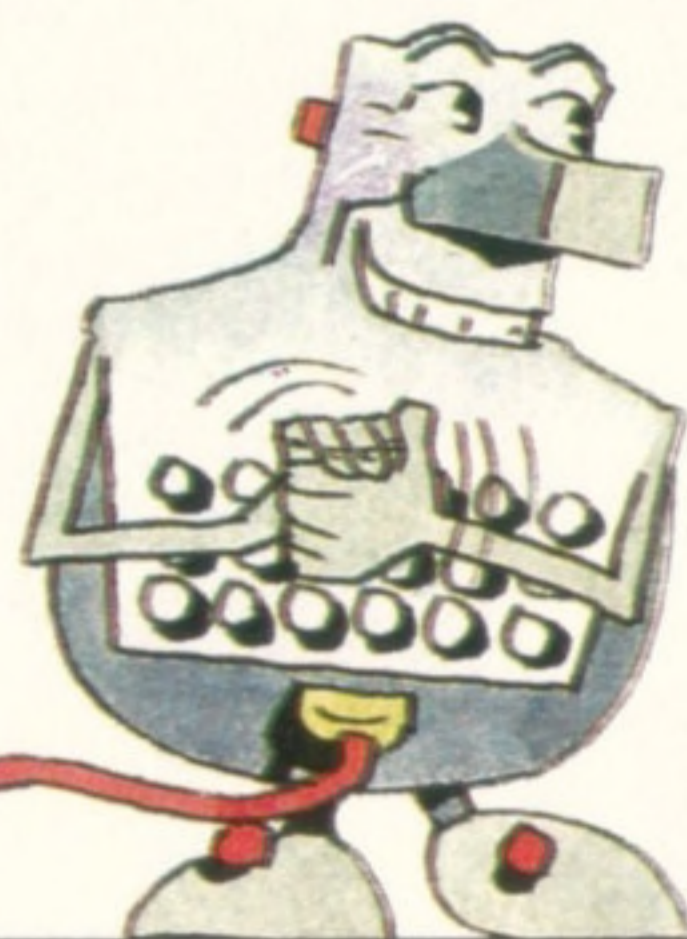


Les okapis de la course se déplacent sur l'écran, comme sur une grille remplie de cases numérotées. On peut donc utiliser la coordonnée de la case sur laquelle se trouve l'okapi pour le faire changer de position. Ainsi, lorsqu'un okapi tombera sur une case au numéro pair, il lèvera la jambe : DEFGR\$(1). Et lorsqu'il tombera sur une case impaire, il se tiendra jambes droites : DEFGR\$(0). Pour obtenir cela, nous allons utiliser une nouvelle instruction.

Clopin... Clopan... Pair... Impair...



Quelques petites révisions de maths, ça peut pas faire de mal



Des maths ? Où voyez-vous des maths ?



```
80 IF I(K) MOD 2=0 THEN PRINT "+GR$(0)
ELSE PRINT "+GR$(1)
```

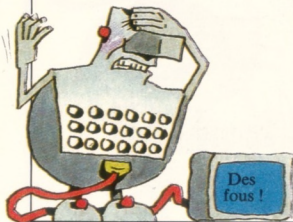
MOD est une fonction mathématique. Elle signifie : « le reste de la division ». Ici, avec I(K) MOD 2, nous obtenons le reste de la division de la coordonnée de la case I(K) par 2. Si c'est 0, l'okapi prend la position DEFGR\$(0) et si c'est 1, l'okapi prend la position DEFGR\$(1).

ELSE : en basic (et en anglais), cela veut dire « ou alors »...



Élémentaire ! Le reste d'une division par 2 ne peut être que 0 ou 1... Simple ! Un petit RUN, pour voir !

C'est fou ce que les gens aiment trifouiller dans les programmes



INDISPENSABLE!

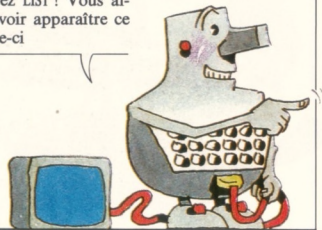
LA LIGNE D'ARRIVÉE

Les okapis savent galoper maintenant, ils vont pouvoir prendre le départ. Pourtant, les organisateurs semblent perplexes... Ah ! Mais, bien sûr : il n'y a pas de ligne d'arrivée ! Comment voulez-vous savoir qui a gagné ? Regardez bien le programme : tel qu'il est écrit, pour l'instant, il fait arrêter la course lorsque tous les okapis ont effectué 200 déplacements. Changeons quelques instructions et notre course aura meilleure allure.

Je les comprends ! Il n'y a rien de plus triste que le définitif



Tapez LIST ! Vous allez voir apparaître ce texte-ci



A moins que... Eh oui, tout le monde peut se tromper !

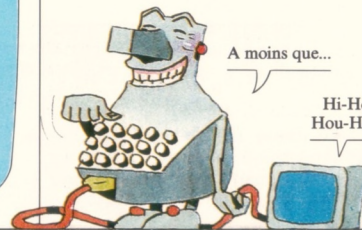


```

5 CLS
10 CLEAR ,2
20 DEFGR$(0)=2,3,2,2,254,126,66,99
21 DEFGR$(1)=2,3,2,2,254,126,34,68
23 PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR COM
  MENCER LA COURSE"
25 I$=INKEY$:IF I$="" THEN R=RND:GOTO 25
30 ATTRB1,1
40 FOR K=1 TO 5
50 I(K)=I(K)+INT(RND*3)
55 COLOR K
60 IF I(K)>36 THEN LOCATE 36,K*4:PRINT"
  " :I(K)=0
70 LOCATE I(K),K*4
80 IF I(K) MOD 2=0 THENPRINT" "+GR$(0) E
  LSE PRINT" "+GR$(1)
90 NEXT K
100 T=T+1
110 IF T=200 THEN END
120 GOTO 40
  
```

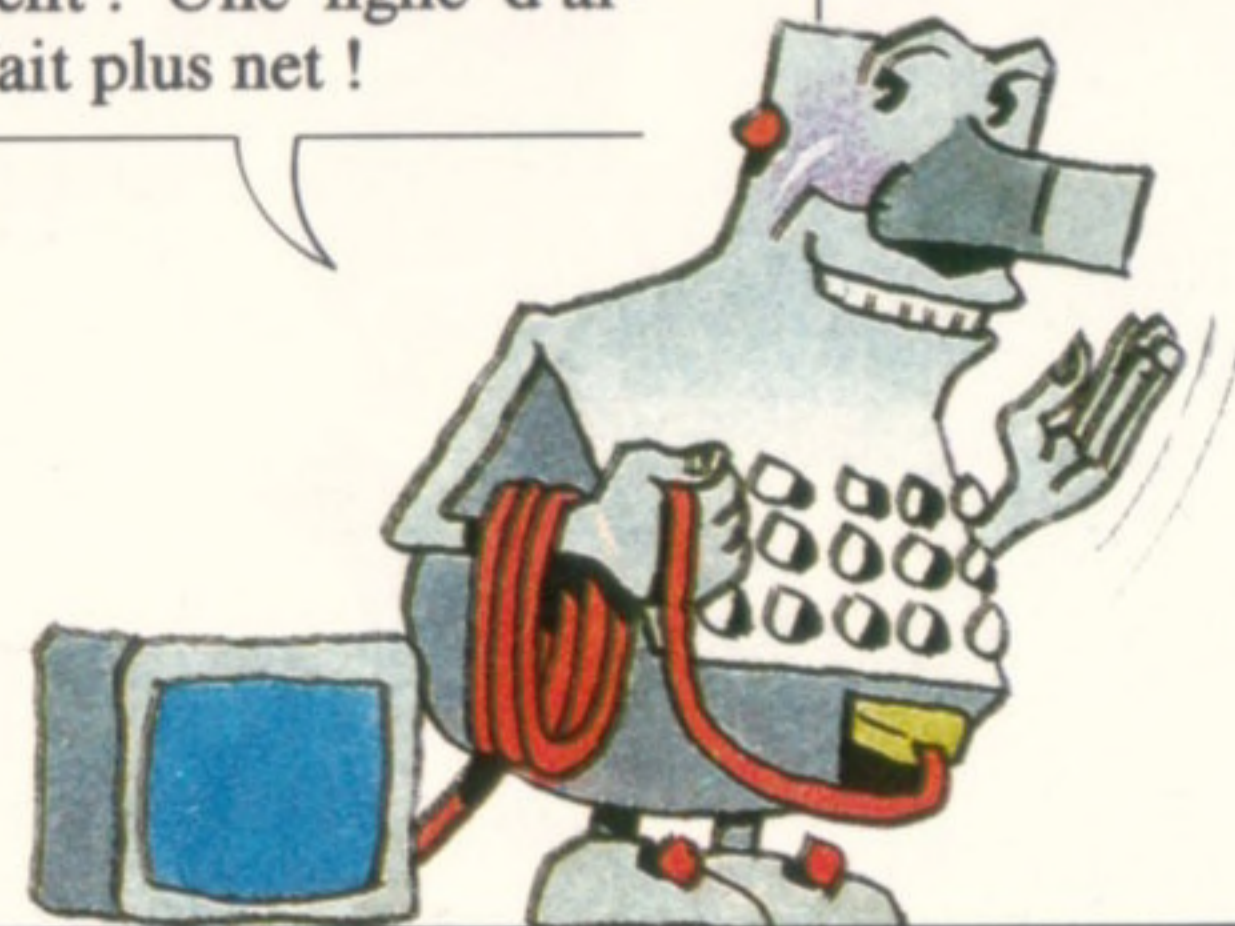
Pour créer une ligne d'arrivée, nous allons d'abord définir la longueur du parcours. Disons que les okapis devront avoir effectué quatre tours d'écran avant de se présenter à l'arrivée. Nous allons ensuite décider de l'emplacement de l'arrivée. Puis, nous demanderons à la machine d'arrêter tous les okapis sur la ligne d'arrivée au moment où ils la franchissent.

A moins que...



Hi-Hou
Hou-Hou !

Évidemment ! Une ligne d'arrivée, ça fait plus net !



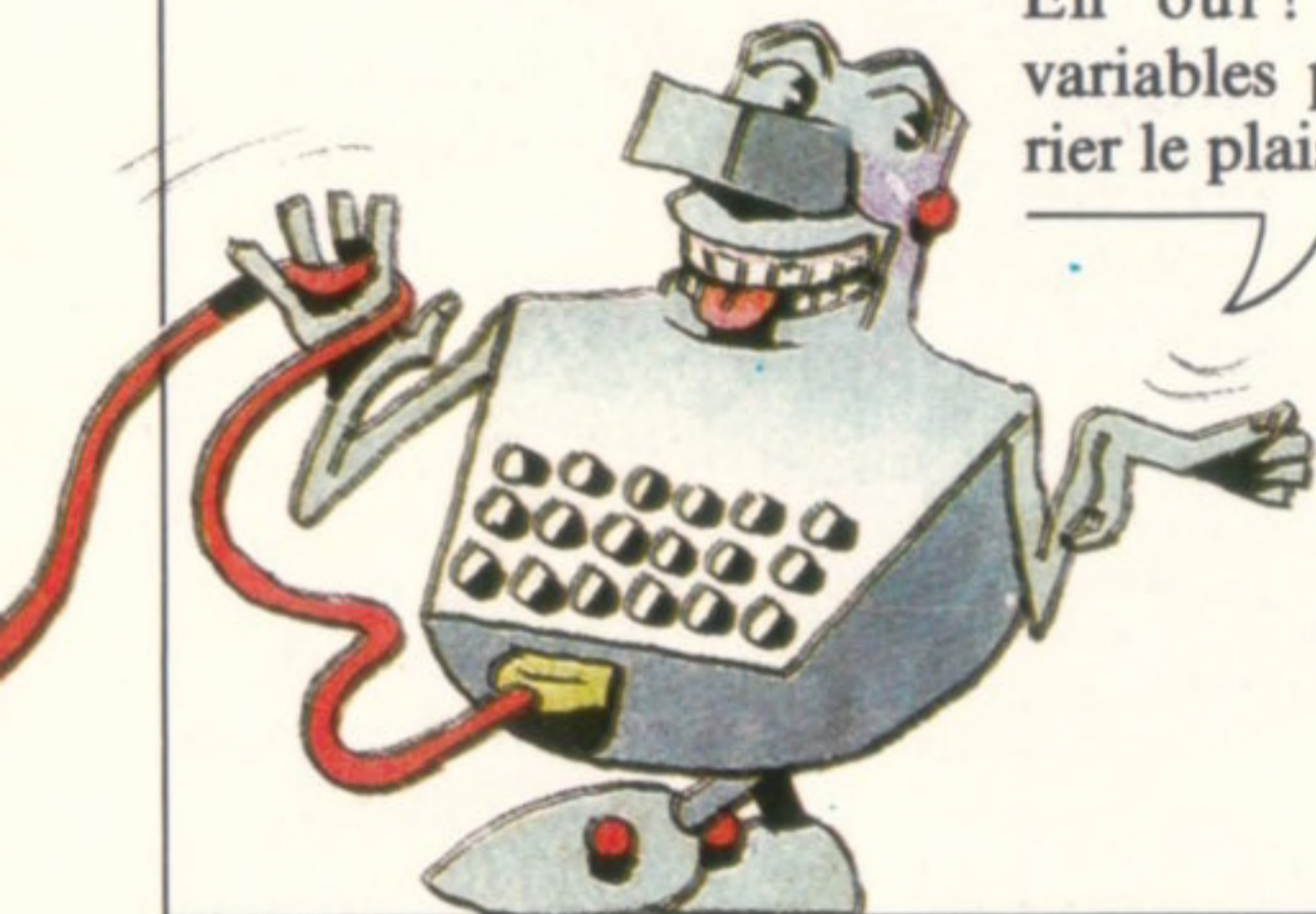
```
60 IF I(K)>36 THEN LOCATE 36,K*3:PRINT"  
":I(K)=0:D(K)=D(K)+1
```

Tiens, une nouvelle variable !



C(K) est une variable qui indique le nombre de tours parcourus par chaque okapi. Il faut ajouter ce « compteur de tours » à la fin de la ligne 60, car c'est à ce moment-là que s'effectue le passage au tour suivant. Attention ! N'oubliez pas les : avant d'ajouter cette nouvelle instruction.

Eh oui!!! Des variables pour varier le plaisir !



Oh, que vous êtes spirituel !

```
45 IF AR(K)=1 THEN 90  
65 IF D(K)=4 AND I(K)>=15 THEN I(K)=15:F  
IN=FIN+1:AR(K)=1
```

Et paf !
Encore deux !



AR(K) est une nouvelle variable. Elle indique à la machine que l'okapi n° K est arrivé et donc qu'il ne doit plus se déplacer (THEN 90).

I(K) > = 15 place la ligne d'arrivée en case 15 de la grille d'écran. Si l'okapi passe sur cette case, il doit y rester.

STOOOPPP !!!

Avant de taper cette nouvelle ligne, effacez les anciennes lignes 100 et 110. Tapez DELETE 100-110



```
110 IF FIN=5 THEN END
```

Je me demande qui va gagner...
Un petit RUN ?

FIN est une variable qui compte les okapis dans leur ordre d'arrivée.



QUI A GAGNÉ ?

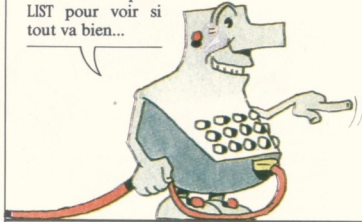
AFFICHONS LES RÉSULTATS

Je vous dis que
c'est le rouge

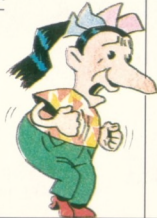
Non ! J'ai très bien
vu : c'est le jaune qui
a gagné



D'abord un petit
LIST pour voir si
tout va bien...



Pas d'erreur ou je craque !

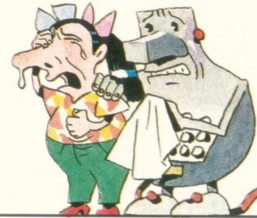


C'est parti ! Les okapis viennent de passer le dernier virage. Chaque spectateur suit son okapi. Va-t-il gagner ? Ça y est ! C'est l'arrivée ! On se jette sur l'écran, on donne les numéros gagnants, on n'est pas d'accord... Une dispute peut éclater d'une minute à l'autre. Comment l'éviter ? En demandant à l'ordinateur d'afficher les résultats. Son impartialité calmera les esprits.

```
5 CLS
10 CLEAR :2
20 DEFGR$(0)=2,3,2,2,254,126,66,99
21 DEFGR$(1)=2,3,2,2,254,126,34,68
23 PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR COM-
MENCER LA COURSE"
25 I$=INKEY$:IF I$="" THEN R=RND:GOTO 25
30 ATTRB1,1
40 FOR K=1 TO 5
45 IF ARCK)=1 THEN 90
50 I(K)=I(K)+INT(RND*3)
55 COLOR K
60 IF I(K)>36 THEN LOCATE 36,K*4:PRINT"
":I(K)=0:O(K)=O(K)+1
65 IF O(K)=4 AND I(K)>15 THEN I(K)=15:FI
N=FIN+1:ARCK)=1
70 LOCATE I(K),K*4
80 IF I(K) MOD 2=0 THENPRINT" "+GR$(0) E
LSE PRINT" "+GR$(1)
90 NEXT K
110 IF FIN=5 THEN END
120 GOTO 40
```

Bouhhh ! Vous tri-
chez toujours ! Je ne
veux plus jouer avec
vous

Allez ! Calmez-
vous ! On va bien
trouver une solu-
tion !



Les okapis arrivent en case n° 15 de la grille d'écran. Il reste donc, de la case 16 à la case 39, suffisamment de place pour afficher les résultats de la course.

NNN...ON !

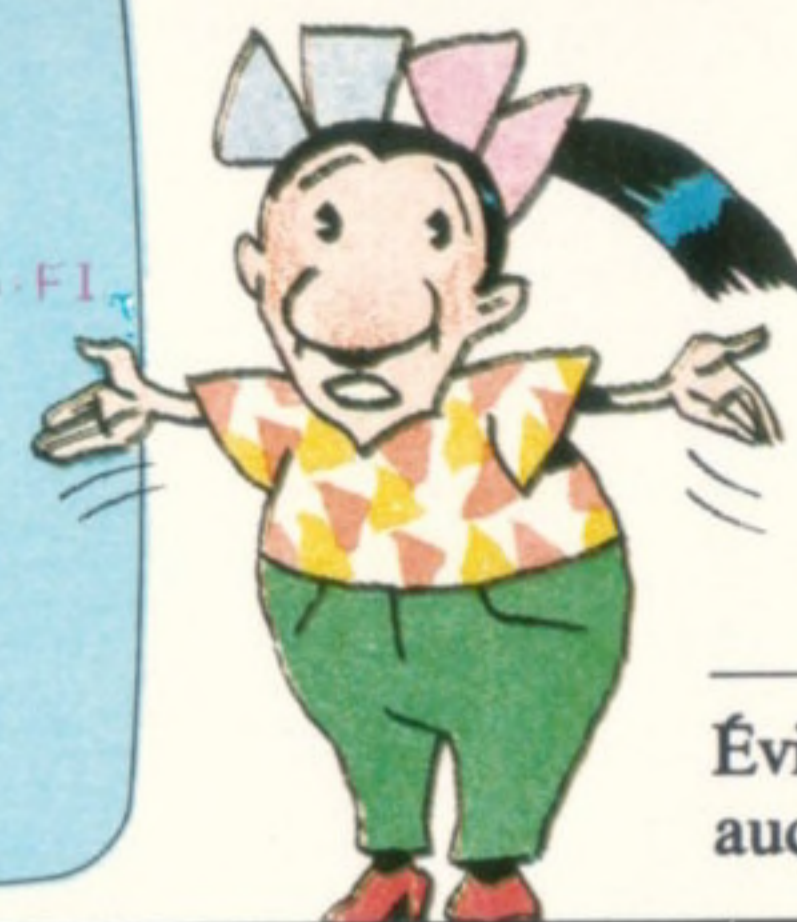
Ne craquez pas ! Surtout
ne craquez pas ! Je vous
en supplie !



C'est pas parce qu'un okapi porte le dossard n° 1 qu'il est forcément le premier...



```
65 IF C(K)=4 AND I(K)>15 THEN I(K)=15-FI
N=FIN+1-AR(K)=1-OKA(FIN)=K
```

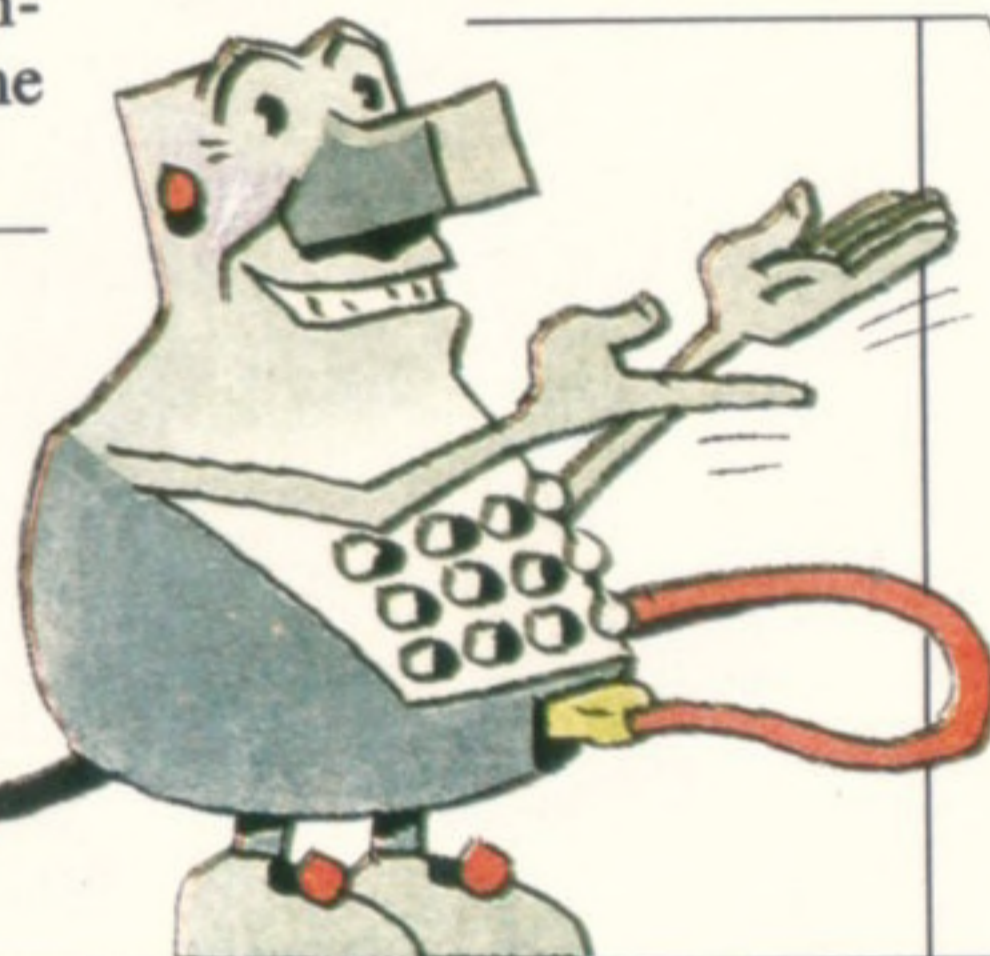


OKA(FIN) : pour que la machine attribue son numéro d'arrivée à chaque okapi, il faut créer une nouvelle variable. En disant OKA(FIN) = K, nous disons : « l'okapi arrivé en n° ... est le n° ... ».

Évidemment, c'est un détail auquel je n'aurais pas pensé

Et voilà ! Maintenant, on affiche les résultats

Comme ça, vous bourrez plus toucher !

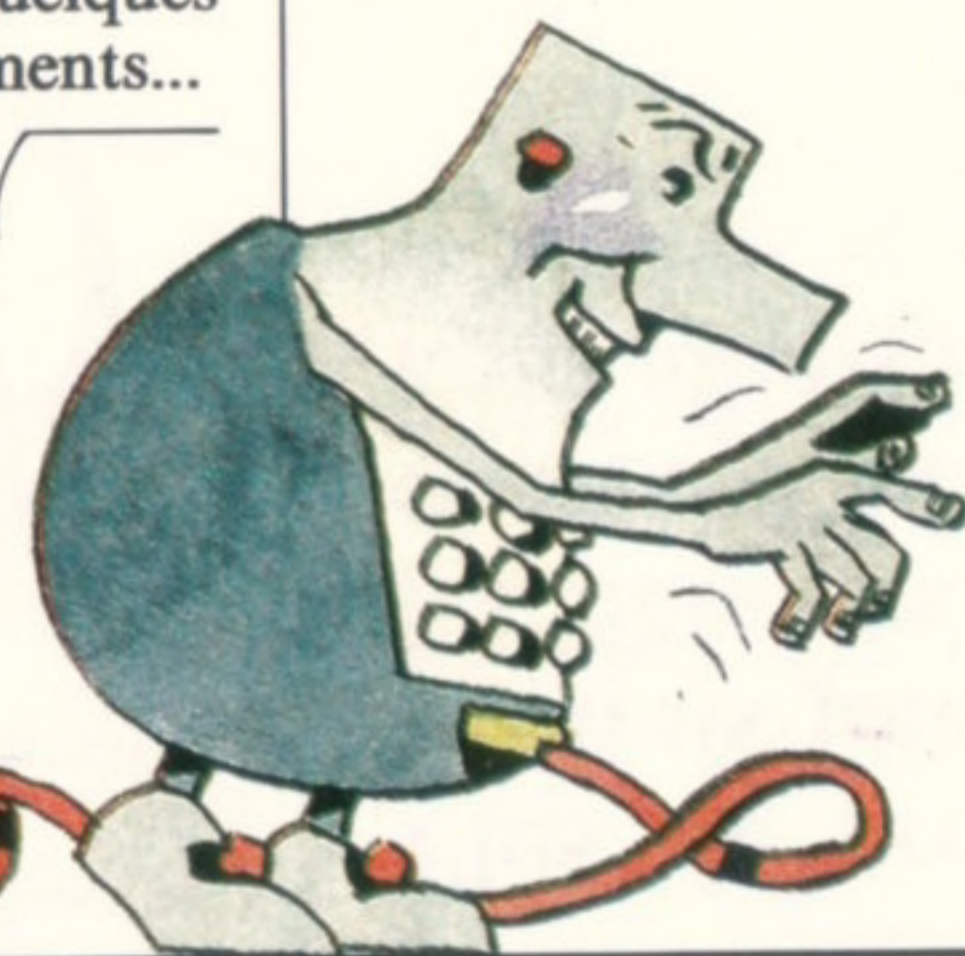


```
85 IF AR(K)=1 THEN ATTRB0,0-LOCATE20,K*3
PRINT"no ";FIN
```

Nous demandons à la machine d'afficher les résultats sur la ligne de chaque okapi à partir de la case 20 de l'écran.

Encore quelques arrangements...

C'est long !



```
30 FOR K=1 TO 5
40 ATTRB1,1
60 IF I(K)>36 THEN LOCATE 36,K*4-PRINT"
"-I(K)=0-C(K)=C(K)+1
70 LOCATE I(K),K*3
120 GOTO 30
```

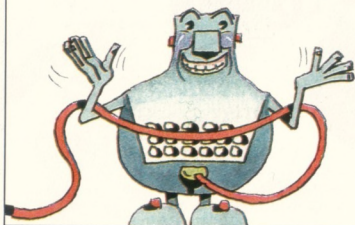
On regarde ce que ça donne... RUN !

Pour que la taille des okapis ne soit pas réduite par l'instruction ATTRB0, 0 de la ligne 85 du programme, nous devons inverser les lignes 30 et 40 et modifier la ligne 120.

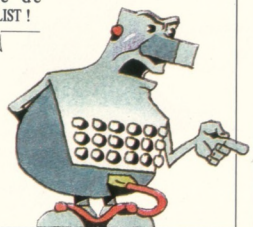
Comme dans un moment nous aurons besoin de place pour noter les paris des spectateurs, nous rapprochons les okapis. Nous les plaçons toutes les trois lignes (K * 3) au lieu de K * 4.



Un programmeur sachant programmer sans sous-programme N'EST PAS un bon programmeur



Contrôle de routine : LIST !



IM-PEC-CABLE !
Parcours sans faute !



UN SOUS-PROGRAMME C'EST BIEN UTILE

Plus de problème : les gagnants sont les gagnants ! Les mauvais joueurs vont peut-être décider d'arrêter le jeu, mais les heureux parieurs auront sûrement envie de relancer la course. Pour qu'ils puissent utiliser le programme à volonté, nous allons le transformer en « sous-programme ».

Un joueur, une joueuse...
Un programmeur, une program... heu... euse ?
Humf ! Bof !



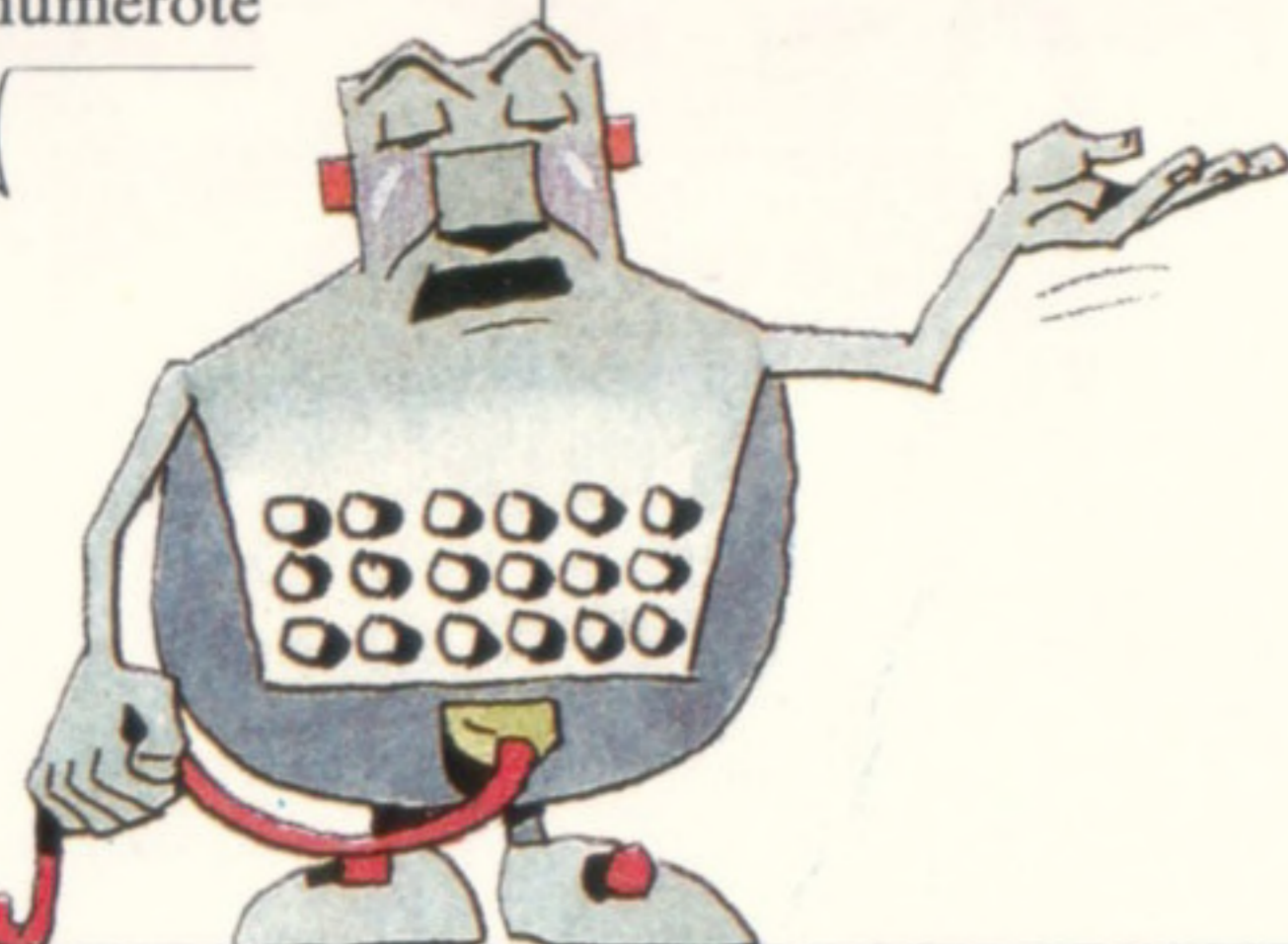
```

5 CLS
10 CLEAR,,2
20 DEFGR$(0)=2,3,2,2,254,126,66,99
21 DEFGR$(1)=2,3,2,2,254,126,34,68
23 PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR COM
MENCER LA COURSE"
25 I$=INKEY$:IF I$="" THEN R=RND:GOTO 25
30 FOR K=1 TO 5
40 ATTRB1,1
45 IF ARCK)=1 THEN 90
50 I(K)=I(K)+INT(RND*3)
55 COLOR K
60 IF I(K)>36 THEN LOCATE 36,K*3:PRINT"
":I(K)=0:DCK)=DCK)+1
65 IF DCK)=4 AND I(K)>15 THEN I(K)=15:FI
N=FIN+1:ARCK)=1:DKAC(FIN)=K
70 LOCATE I(K),K*3
80 IF I(K) MOD 2=0 THENPRINT" "+GR$(0) E
LSE PRINT" "+GR$(1)
85 IF ARCK)=1 THEN ATTRB0,0:LOCATE20,K*3
:PRINT"NO ";FIN
90 NEXT K
110 IF FIN=5 THEN END
120 GOTO 30
  
```

Pour que ce programme de course devienne un sous-programme dans le jeu de tiercé, nous devons renuméroter chaque ligne d'instructions. Mais, rassurez-vous, vous n'allez pas tout recopier. Il existe un bon moyen qui permet de ne changer que les numéros de lignes. Tapez deux fois sur la touche INS, au début de chaque ligne. Puis tapez le nouveau numéro à quatre chiffres et appuyez sur la touche ENTRÉE. La machine va recopier toute seule le reste de la ligne.

Il faudra quand même changer les numéros de lignes des instructions GOTO.

Et voilà : le même... renuméroté



```
2050 LOCATE 0,0:PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOU  
CHE POUR COMMENCER LA COURSE"  
2060 I$=INKEY$:IF I$="" THEN R=RND:GOTO  
2060  
2070 FOR K=1 TO 5  
2080 ATTR1,1  
2090 IF AR(K)=1 THEN 2170  
  
2190 GOTO 2070
```



On ajoute LOCATE 0, 0 en 2050 pour réaliser plusieurs courses.

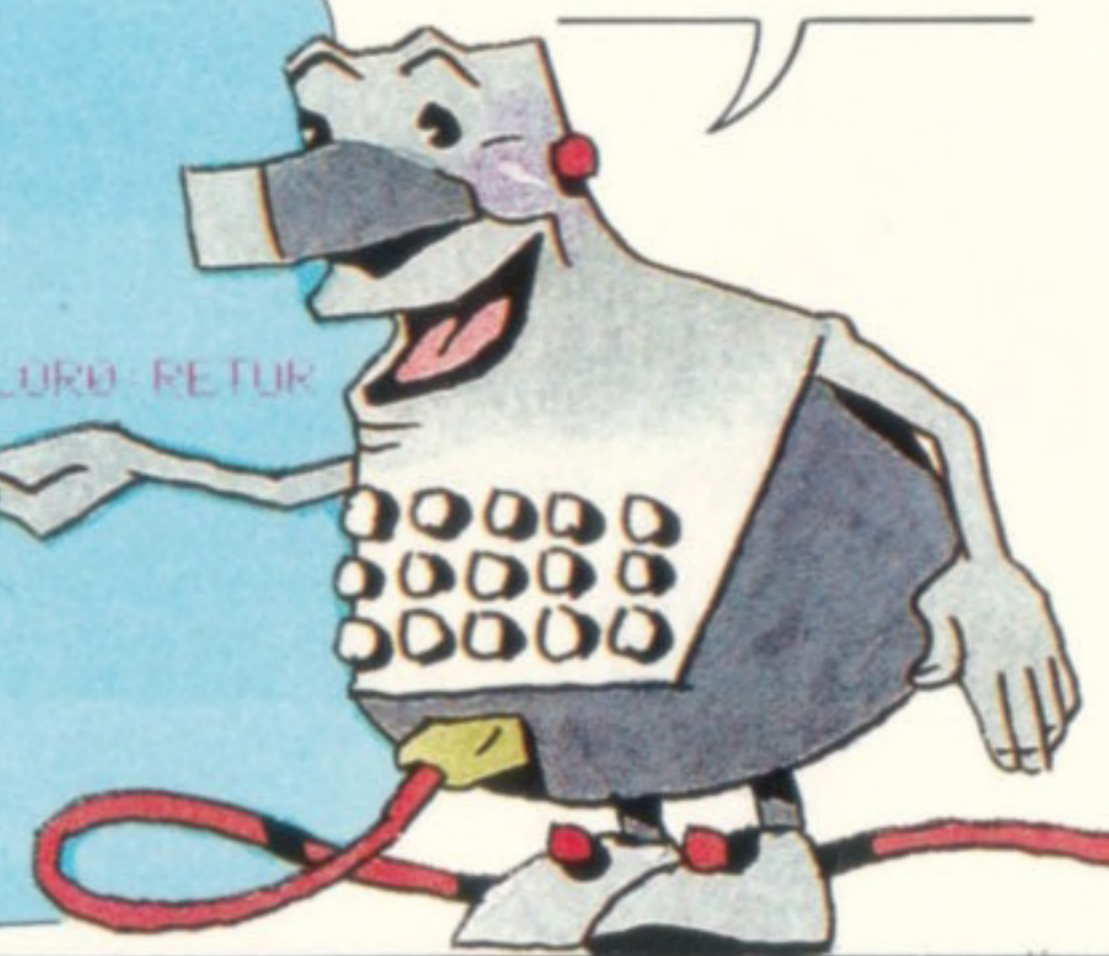
Attention ! Il y a du changement dans l'air !

Ah oui ? Où ça ?



```
2180 IF FIN=5 THEN ATTR0,0:COLOR0:RETURN  
2190 GOTO 2070
```

Là !!! RETURN !



GOSUB voulant dire « va lire en... », la machine effectue le sous-programme de la course, puis revient au programme du tiercé.

RETURN : cette instruction remplace END qui marquait la fin du jeu. Elle « renvoie » la machine à l'instruction GOSUB, placée en début de programme.

Quand vous aurez fini de recopier tout ça, vous pourrez effacer l'ancien programme en tapant DELETE 23-120. Et si vous voulez voir, ajoutez :
30 GOSUB 2000
40 GOTO 30

```
2010 FOR K=1 TO 5  
2020 I(K)=0:O(K)=0:AR(K)=0  
2030 NEXT K  
2040 FIN=0
```

```
2000 REM***** COURSE *****
```

J'ai bien travaillé, moi, je m'offre un petit RUN. Pas vous ?

2020 : si les joueurs décident de recommencer plusieurs fois la course, il est important de remettre tous les compteurs à zéro entre chaque course.

REM : ceci n'est pas une instruction. C'est juste un repère pour nous y retrouver lorsque nous voudrons lire tout le programme.



AVANT LA COURSE LES JOUEURS PARIENT

Vous savez, je connais bien le monde des courses. Vous avez le tiercé, le quarté, le pari couplé, le placé...

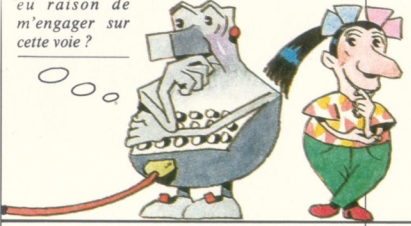


La course étant mise de côté dans son sous-programme, passons à l'autre partie du jeu : le tiercé. Les joueurs vont parier sur l'arrivée de trois okapis. Nous allons donc afficher le nom des parieurs et pour chacun, à côté, leurs trois chevaux gagnants.

Houmpf ! Le terrain devient glissant, prenons un air détaché



Un tiercé... ai-je eu raison de m'engager sur cette voie ?



```
200 PRINT"COMBIEN IL Y A T-IL DE JOUEURS  
(5 au max:input J)  
210 INPUT JR IF JR>5 THEN 200  
220 FOR I=1 TO JR  
230 COLOR4 PRINT"QUEL EST LE PRENOM DU J  
OUEUR No "I;" ?"  
240 COLOR1 INPUT FR(I)  
250 NEXT I
```

L'écran n'est pas très grand ; nous sommes donc obligés de limiter à 5 le nombre des joueurs.

JR est la variable « nombre de joueurs ». PR\$(I) représente les « prénoms des joueurs ». La question sera écrite en couleur 4 (bleu) et la réponse en couleur 1 (rouge).

La ligne 210 est une protection. Elle empêche le programme de s'arrêter si, à la question de la ligne 200, un joueur étourdi a répondu plus de 5 joueurs.

Il n'y a rien de tel qu'un beau titre pour vous donner envie de jouer



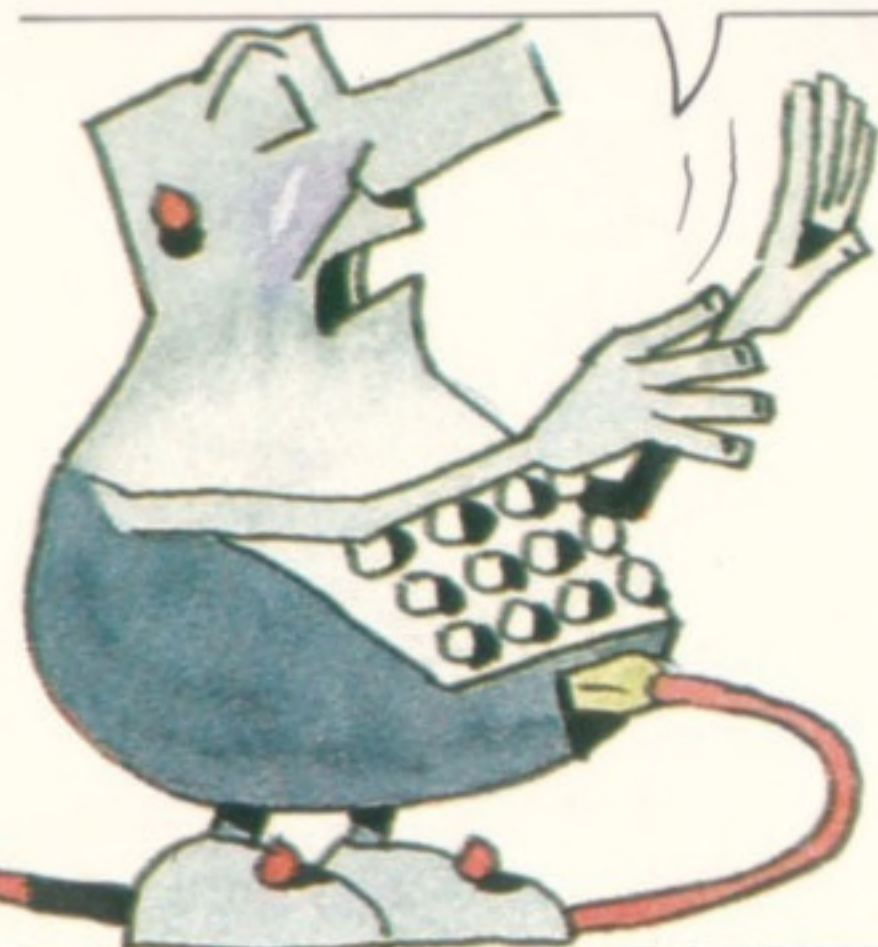
```
200 PRINT"PARIS DES JOUEURS *****  
310 CLS ATTRB1.1-LOCATE0,5-PRINT" A VUS P  
ARIS"  
320 ATTRB0,0  
330 PRINT-PRINT"CHOISIS PARMi LES OKAPIS  
"
```

PRINT : PRINT est une astuce pour que la machine saute une ligne.



Ça va faire un effet « bœuf » !

Et maintenant : le tableau des concurrents



Ah oui! Comme au tiercé : « Étalon Noir portera le dossard n° 6, Étamine le n° 8... »

```
340 PRINTTAB(10)"1 Pour le ROUGE"
350 PRINTTAB(10)"2 Pour le VERT"
360 PRINTTAB(10)"3 Pour le JAUNE"
370 PRINTTAB(10)"4 Pour le BLEU"
380 PRINTTAB(10)"5 Pour le VIOLET"
390 PRINT CONSOLE 15,24
```

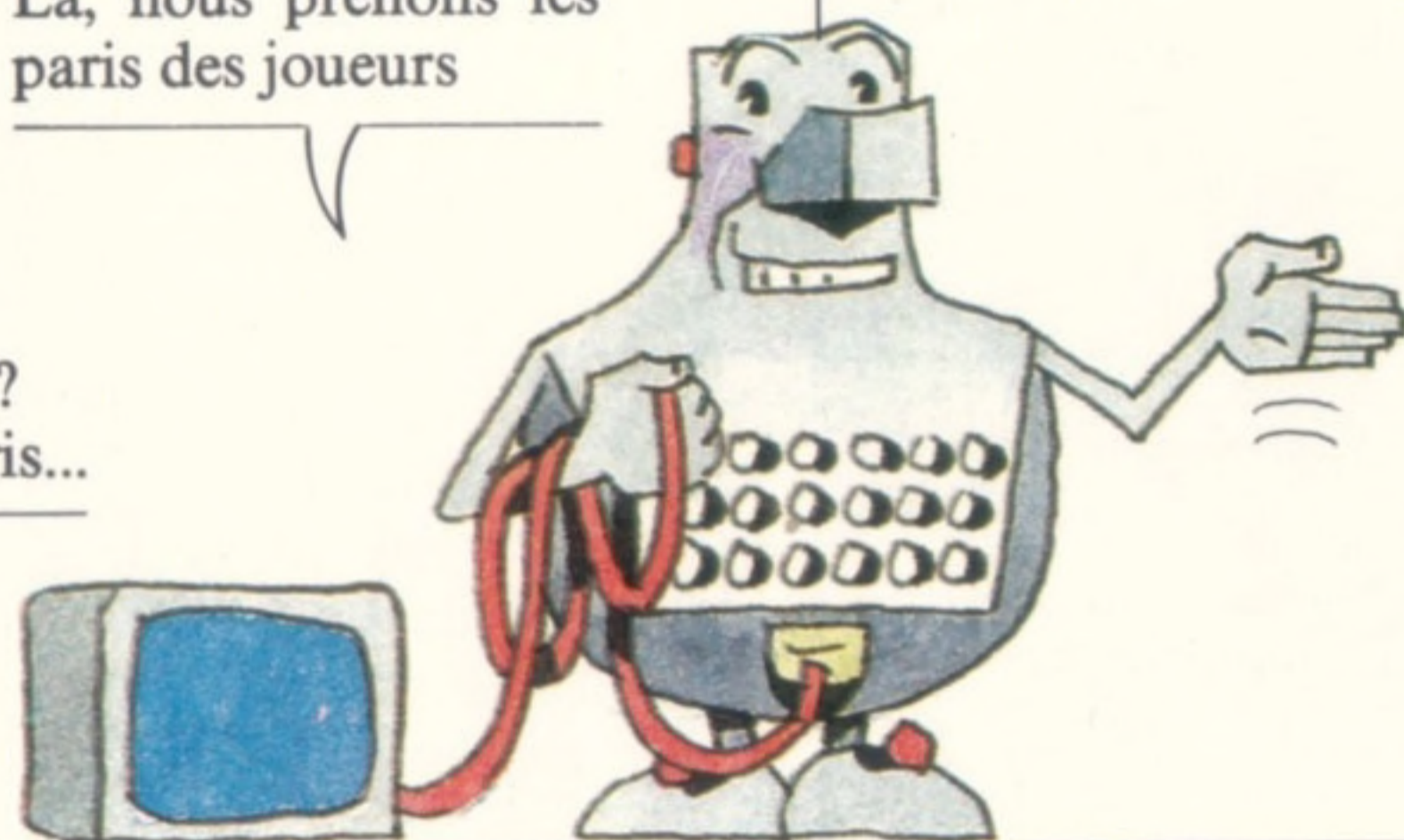
```
30 A$(1)="PREMIER"
40 A$(2)="DEUXIEME"
50 A$(3)="TROISIEME"
60 A$(4)="QUATRIEME"
70 A$(5)="CINQUIEME"
```

PRINT TAB va afficher le tableau à partir de la case 10. **CONSOLE 15,24** indique la zone dans laquelle doit s'afficher le tableau (entre la ligne 15 et la ligne 24 de l'écran. Tout en bas, donc).

A\$ est la variable pour les mots « premier, deuxième... ». Elle est créée en début de programme (ligne 30), car elle ne change pas entre chaque nouveau pari.

Là, nous prenons les paris des joueurs

paris ?
Ah ! Paris...



```
400 FOR I=1 TO JR
430 FOR J=1 TO 3
440 PRINT PR$(I);", QUI ARRIVERA EN ";A$(J);" ?"
450 INPUT P
460 IF P>5 THEN 440
470 CH(I,J)=P
480 NEXT J
490 CLS:NEXT I
495 CONSOLE0,24
```



FOR... TO... : encore une boucle, à l'intérieur de la boucle « joueurs ». Celle-ci définit les trois paris des joueurs.

IF P>5 : encore une protection contre les étourdis.

CH(I,J) : une variable à deux indices. Elle reçoit les paris du joueur I (n° du joueur) pour l'okapi arrivant 1^{er}, 2^e ou 3^e (J).

COLOR 3,0 : couleur jaune (3) sur fond noir (0).

SPC (3) permet d'afficher 3 espaces vides.

Et enfin...

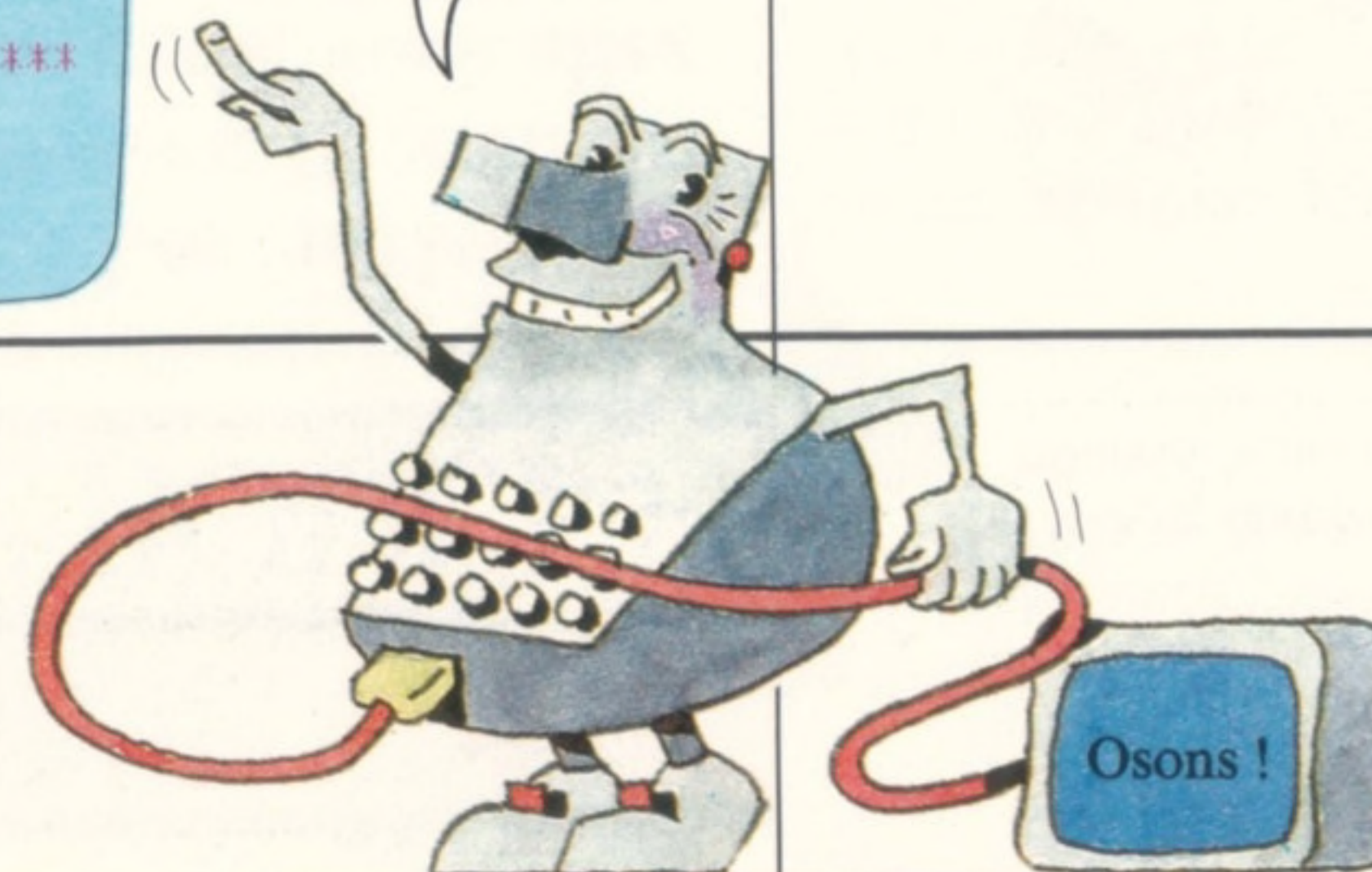
Inutile ! Je sais lire !



```
3000 REM***** AFFICHAGE DES PARIS ***
3010 LOCATE15,17:COLOR 3,0:PRINT"1er 2e me 3eme"SPC(3)"POINTS"
3020 COLOR 0,6
3030 FOR I=1 TO JR
3040 PRINT PR$(I);
3050 PRINTTAB(15)CH(I,1) SPC(3)CH(I,2) SPC(3)CH(I,3)
3060 NEXT I
3070 RETURN
```

```
500 REM***** JEU *****
510 CLS:GOSUB3000:GOSUB3200
520 GOSUB 2000
```

J'ose... RUN !



HOURRA!

LE PROGRAMME EST BOUCLÉ

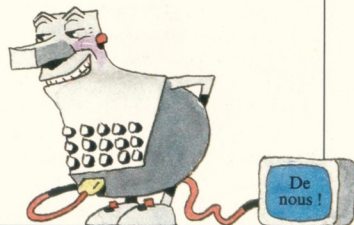
Faites vos jeux !... Rien ne va plus !... Les paris sont terminés. Bientôt, les résultats vont s'afficher sur l'écran. En renouvelant une fois, deux fois, dix fois les paris, vous allez vivre des tensions, des frayeurs, du suspense dignes de vos plus belles heures à « Donjons et Dragons ». Vite ! Terminons ce programme.

Do you speak basic ?

Ouh ! Je sens
que je
m'améliore



Dois-je comprendre que vous
pourriez vous passer de moi ?



Poursuivons...
Poursuivons ! Ici,
la machine calcule
les points gagnés
par les parieurs
et...

Ah oui !
Des points



```
330 REM***** RESULTAT DES COURSES ****
540 FOR I=1 TO JR
550 FOR J=1 TO 3
560 IF CHK(I,J)=OKR(J) THEN R(I)=R(I)+(4-J)
570 NEXT J
580 NEXT I
590 GOSUB 3200
```

Malheureusement !

FOR ... TO ... : une double boucle. Chaque joueur dont le pari correspondra au n° de l'okapi gagnant gagnera des points. Il gagnera trois points s'il trouve le premier, deux points s'il trouve le deuxième, etc.

PUIS...
La machine affiche
les points



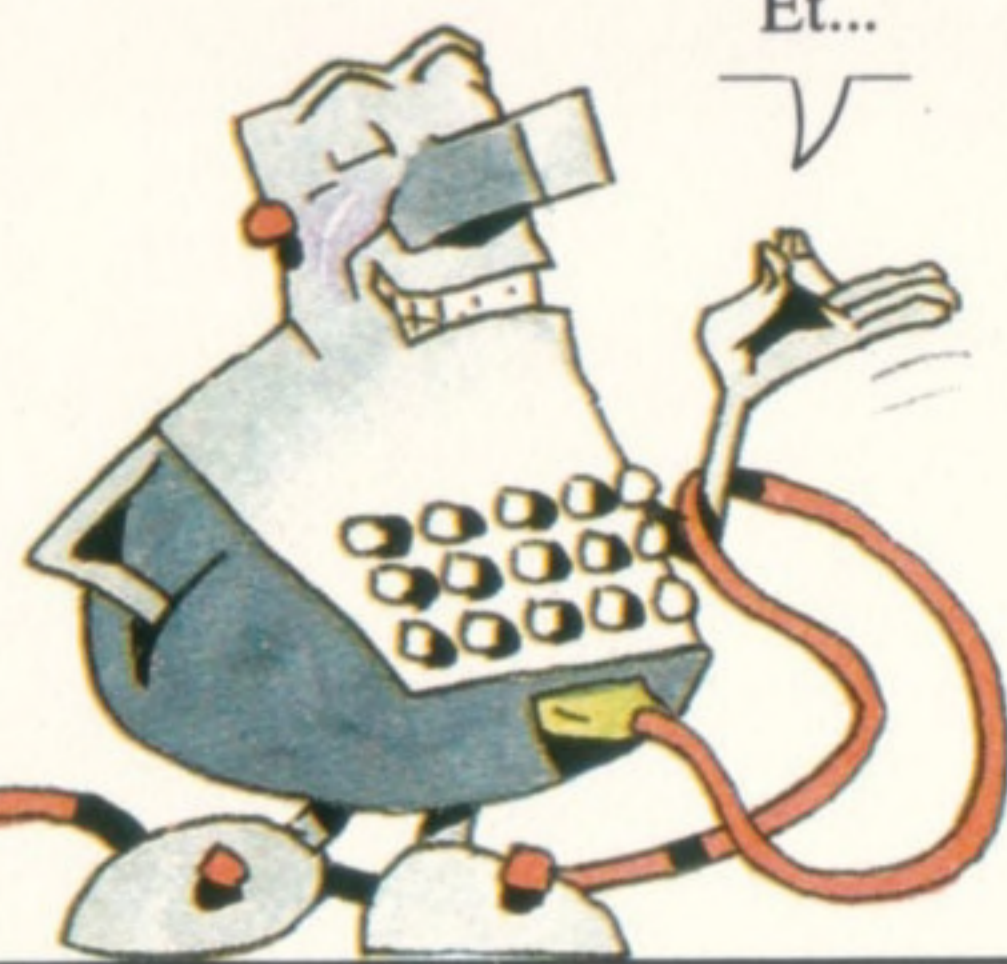
```
3200 REM***** AFFICHAGE DES POINTS *****
3210 FOR I=1 TO JR
3220 LOCATE34,17+I
3230 PRINT R(I)
3240 NEXT I
3250 RETURN

510 CLS:GOSUB3000:GOSUB3200
```

Hé ! Pourquoi
criez-vous ?
C'est facile à
comprendre !

RETURN : c'est un deuxième sous-programme. Il permet d'afficher les gains des joueurs.

LOCATE 34,17 + I : les points gagnés par les joueurs seront affichés les uns sous les autres.



Et...

```

600 REM***** SUITE DU JEU *****
610 LOCATE0,0
620 INPUT"UNE AUTRE COURSE (O Pour oui,
N Pour non + entree)";T$
630 IF T$(">"0" AND T$(">"N" THEN 620
640 IF T$="N" THEN 1000
650 CLS:PRINT"VOULEZ-VOUS"
660 PRINT"GARDER LES MEMES PARIS.....1"
670 PRINT"EN CHANGER.....2"
680 INPUT"VOTRE CHOIX";T
690 IF T=1 THEN 500
700 IF T=2 THEN 400
710 GOTO 680
1000 REM***** FIN DE JEU *****
1010 CLS
1020 ATTRB1,1:COLOR1,3:LOCATE11,5:PRINT"
RESULTATS"
1030 ATTRB0,1:COLOR4,6
1040 FOR I=1 TO JR
1050 PRINT PR$(I);" POSSEDE ";R(I);:IF R
(I)>1 THEN PRINT"POINTS" ELSE PRINT"POIN
T"
1060 NEXT I
1070 END

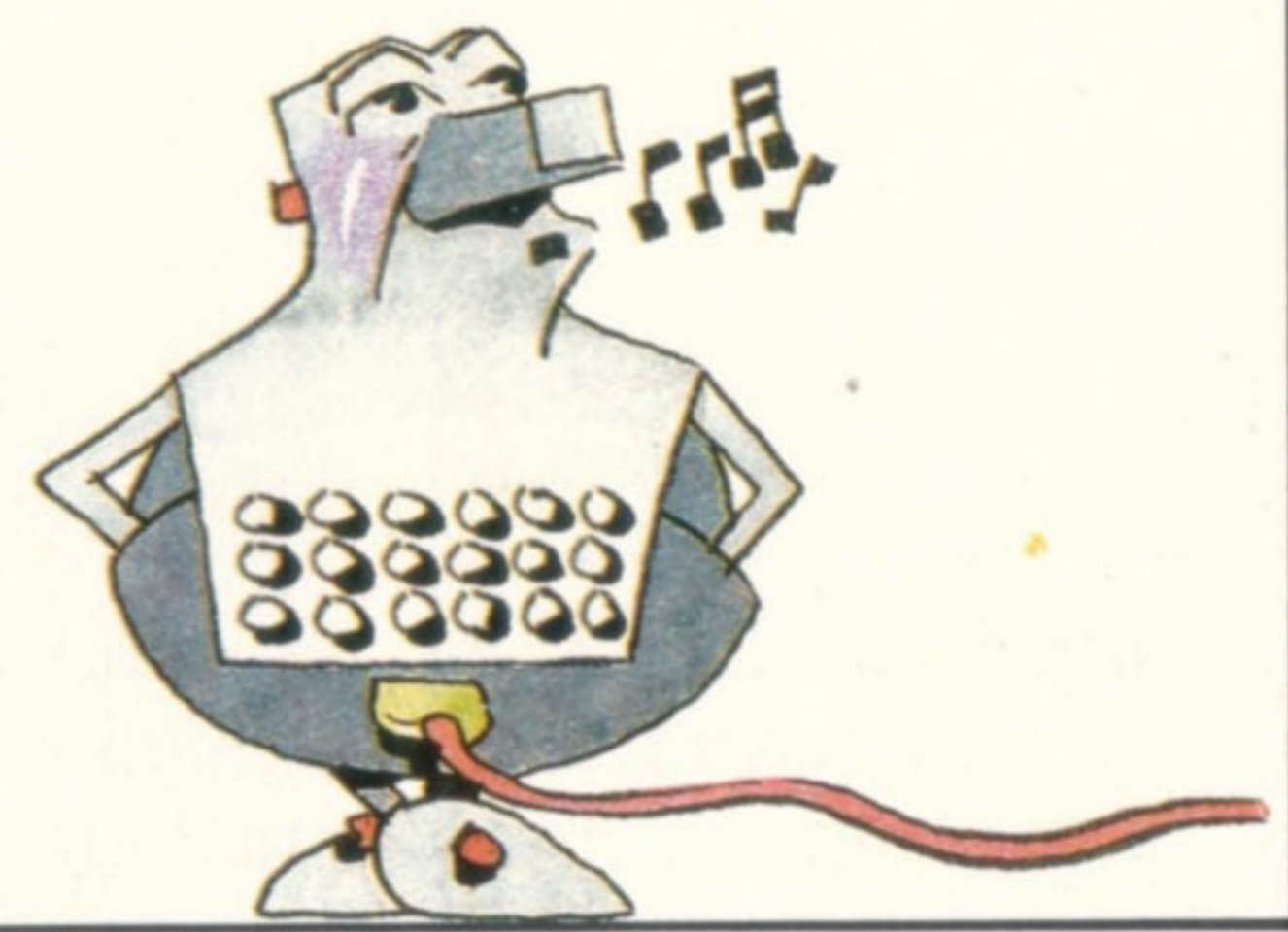
```

630 : une nouvelle protection contre les étourdis qui pourraient répondre autre chose que ce que la machine attend.

REM « FIN DE JEU » : pour récapituler les scores des joueurs.

CHUT!!!

Je vais me débrouiller toute seule



OUFFF!! Pire qu'une version latine!

Ne vous endormez pas, ce n'est pas fini!

```

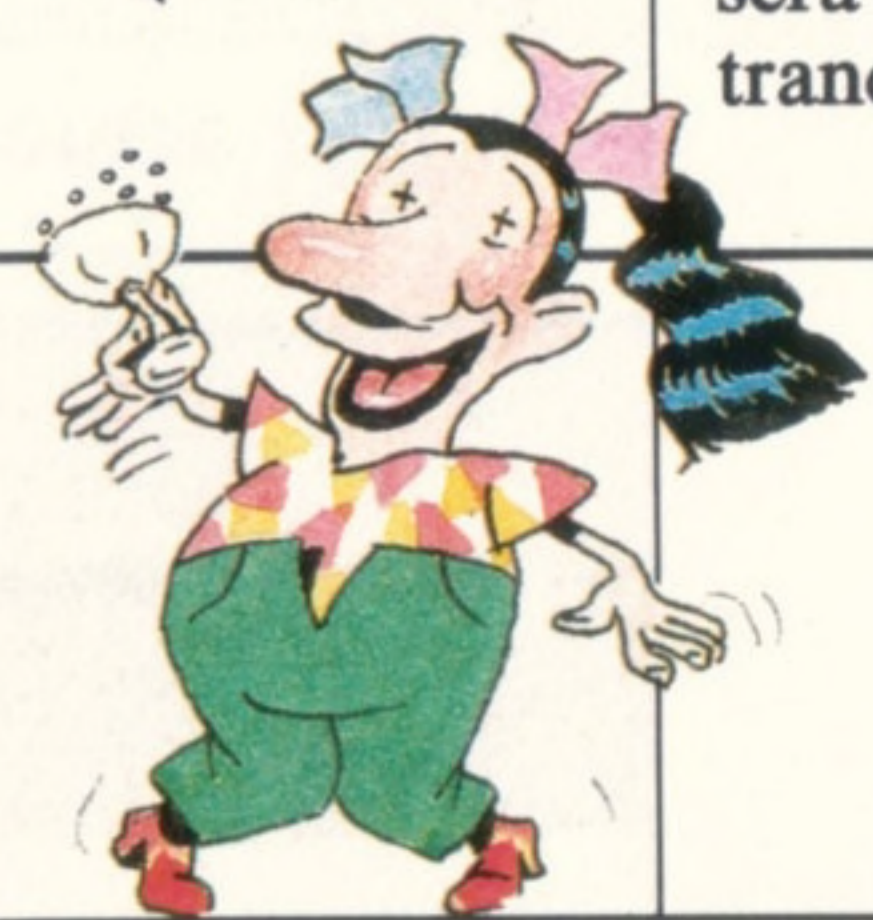
2160 IF AR(K)=1 THEN ATTRB0,0:LOCATE20,K
*3:PRINT A$(FIN);"No ";K
100 ATTRB1,1:LOCATE10,10:COLOR1,3:PRINT"
GRAND PRIX"
110 LOCATE8,15:PRINT"DE LA SAVANE"
120 ATTRB0,0:COLOR0,6
130 PRINT"VOUS ALLEZ VIVRE UNE COURSE DE
5 OKAPIS. VOUS DEVEZ INDIQUER VOTRE TIE
RCE, C'EST A DIRE CEUX QUI, A VOTRE AVIS
, ARRIVE- RONT LES TROIS PREMIERS"
140 FOR PAUSE=1 TO 3000:NEXT PAUSE
150 CLS

```

2160 : nous changeons cette ligne d'instructions pour obtenir une meilleure présentation des résultats. Par exemple : PREMIER N° 3.

FOR PAUSE : c'est une boucle vide que la machine va parcourir environ 500 fois en une seconde. Ici, le temps de pause sera de 10 secondes environ, pour lire tranquillement les explications du jeu.

CHAMPAGNE!!!



Ça va marcher !
 Ça va marcher !
 Ça va marcher !
 Ça va marcher !
 Ça va marcher !
 Ça va marcher !
 Ça va marcher !

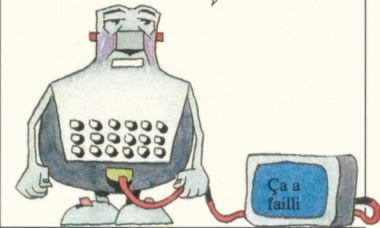


LIST AND LOAD

SAUVEZ LE PROGRAMME !

Le grand moment est arrivé. Vous avez le choix entre LIST et RUN. Avec LIST, vous aurez le plaisir de contempler votre premier vrai programme de jeu. Avec RUN, vous pourrez jouer tout de suite. Alors, à votre avis, qu'est-ce qui est le plus amusant ? Le programme ou le jeu ?

Ça a marché



```
5 CLS
10 CLEAR,2
20 DEFGR$(0)=2,3,2,2,254,126,66,99
21 DEFGR$(1)=2,3,2,2,2,254,126,34,68
30 A$(1)="PREMIER"
40 A$(2)="DEUXIEME"
50 A$(3)="TROISIEME"
60 A$(4)="QUATRIEME"
70 A$(5)="CINQUIEME"
100 ATTRB1,1:LOCATE10,10:COLOR1,3:PRINT"
GRAND PRIX"
110 LOCATE8,15:PRINT"DE LA SAVANE"
120 ATTRB0,0:COLOR0,6
130 PRINT"VOUS ALLEZ VIVRE UNE COURSE DE
5 OKAPIS. VOUS DEVEZ INDIQUER VOTRE TIE
RCE, C'EST A DIRE CEUX QUI, A VOTRE AVIS
, ARRIVERONT LES TROIS PREMIERS"
140 FOR PAUSE=1 TO 3000:NEXT PAUSE
150 CLS
200 PRINT"COMBIEN IL Y A T-IL DE JOUEURS
(5 au maximum)"
210 INPUT JR:IF JR>5 THEN 200
220 FOR I=1 TO JR
230 COLOR4:PRINT"QUEL EST LE PRENOM DU J
OUEUR No ";I," ?"
240 COLOR1:INPUT PR$(I)
```

Images
des concurrents

Noms des concurrents

Affichage de la
présentation du jeu

Présentation
des joueurs

```
640 IF T$="N" THEN 1000
650 CLS:PRINT"VOULEZ-VOUS"
660 PRINT"GARDER LES MEMES PARIS.....1"
670 PRINT"EN CHANGER.....2"
680 INPUT"VOTRE CHOIX":T
690 IF T=1 THEN 500
700 IF T=2 THEN 400
710 GOTO 680
1000 REM***** FIN DE JEU *****
1010 CLS
1020 ATTRB1,1:COLOR1,3:LOCATE11,5:PRINT"
RESULTATS"
1030 ATTRB0,1:COLOR4,6
1040 FOR I=1 TO JR
1050 PRINT PR$(I)," POSSÈDE ";R(I):IF R
(I)>1 THEN PRINT"POINTS" ELSE PRINT"POIN
T"
1060 NEXT I
1070 END
2000 REM***** COURSE *****
2010 FOR K=1 TO 5
2020 I(K)=0:C(K)=0:AR(K)=0
2030 NEXT K
2040 FIN=0
2050 LOCATE0,0:PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOU
CHE POUR COMMENCER LA COURSE"
```

Les joueurs peuvent
rejouer

On affiche le score
final

La course :


```

250 NEXT I
300 REM***** PARIS DES JOUEURS *****
310 CLS:ATTRB1,1:LOCATE0,5:PRINT"A VOS P
ARIS"
320 ATTRB0,0
330 PRINT:PRINT"CHOISIS PARMIS LES OKAPIS
:"
340 PRINTTAB(10)"1 Pour le ROUGE"
350 PRINTTAB(10)"2 Pour le VERT"
360 PRINTTAB(10)"3 Pour le JAUNE"
370 PRINTTAB(10)"4 Pour le BLEU"
380 PRINTTAB(10)"5 Pour le VIOLET"
390 PRINT:CONSOLE 15,24
400 FOR I=1 TO JR
430 FOR J=1 TO 3
440 PRINT PR$(I);", QUI ARRIVERA EN ";A$(
(J);" ?"
450 INPUT P
460 IF P>5 THEN 440
470 CH(I,J)=P
480 NEXT J
490 CLS:NEXT I
495 CONSOLE0,24
500 REM***** JEU *****
510 CLS:GOSUB3000:GOSUB3200
520 GOSUB 2000
530 REM***** RESULTAT DES COURSES *****
540 FOR I=1 TO JR
550 FOR J=1 TO 3
560 IF CH(I,J)=OKA(J) THEN R(I)=R(I)+(4-
J)
570 NEXT J
580 NEXT I
590 GOSUB 3200
600 REM***** SUITE DU JEU *****
610 LOCATE0,0
620 INPUT"UNE AUTRE COURSE (O Pour oui,
N Pour non + entree)";T$
630 IF T$<>"O" AND T$<>"N" THEN 620

```

Les paris :
affichage du titre

Présentation des
couleurs
des concurrents

Les joueurs font leur
choix

Des points sont
attribués
aux joueurs gagnants

```

2060 I$=INKEY$:IF I$="" THEN R=RND:GOTO
2060
2070 FOR K=1 TO 5
2080 ATTRB1,1
2090 IF AR(K)=1 THEN 2170
2100 I(K)=I(K)+INT(RND*3)
2110 COLOR K
2120 IF I(K)>36 THEN LOCATE 36,K*3:PRINT
" ":I(K)=0:C(K)=C(K)+1
2130 IF C(K)=4 AND I(K)>=15 THEN I(K)=15
:FIN=FIN+1:AR(K)=1:OKA(FIN)=K
2140 LOCATE I(K),K*3
2150 IF I(K) MOD 2=0 THEN PRINT" "+GR$(0
) ELSE PRINT" "+GR$(1)
2160 IF AR(K)=1 THEN ATTRB0,0:LOCATE20,K
*3:PRINT A$(FIN);"=No ";K
2170 NEXT K
2180 IF FIN=5 THEN ATTRB0,0:COLOR0:RETUR
N
2190 GOTO 2070
3000 REM***** AFFICHAGE DES PARIS ***
3010 LOCATE15,17:COLOR 3,0:PRINT"1er 2e
me 3eme"SPC(3)"POINTS"
3020 COLOR 0,6
3030 FOR I=1 TO JR
3040 PRINT PR$(I);
3050 PRINTTAB(15)CH(I,1) SPC(3)CH(I,2) S
PC(3)CH(I,3)
3060 NEXT I
3070 RETURN
3200 REM***** AFFICHAGE DES POINTS *****
3210 FOR I=1 TO JR
3220 LOCATE34,17+I
3230 PRINT R(I)
3240 NEXT I
3250 RETURN

```

- départ
- arrivée
- les numéros
s'affichent

Les paris des joueurs
s'affichent

Les points gagnés par
les joueurs s'affichent

Ahhh! La savane, ses palmiers, ses
marigots, ses lions... GRRR!

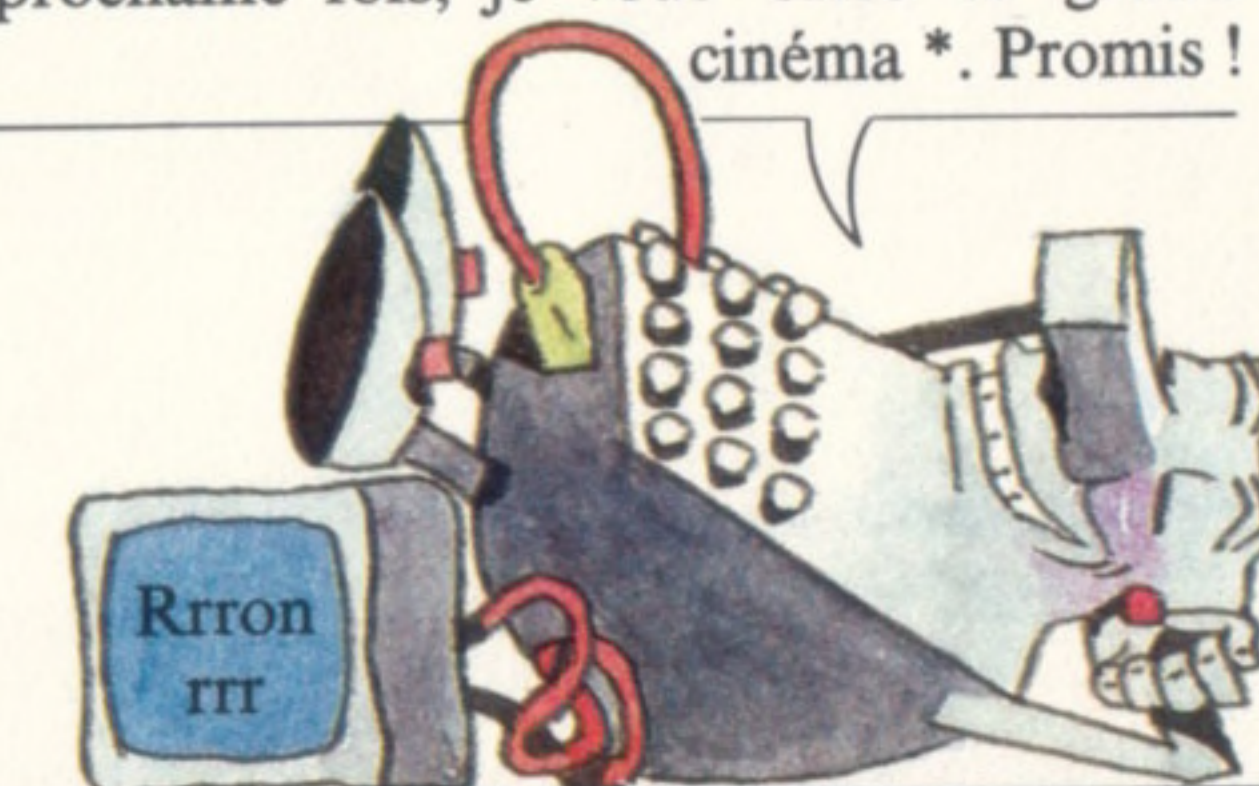


ASSISTANCE TÉLÉPHONIQUE Let's RUN

Tél. : 720-70-43

Mercredis 27 février et 6 mars
de 14 h à 18 h

La prochaine fois, je vous offre le grand
cinéma *. Promis!



* Dans le prochain numéro : le décor et le bruitage de la savane.

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.

Dépôt légal : 1^{er} trimestre 1985. 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 Geron : maquetiste. D. Nielsen : concepteur des programmes. C. Ruffault : rédactrice. N. Claveloux : illustratrice. E. Laubeuf : couverture. P. Boulnois : éditeur pour Bayard Presse. J.-L. Verhoye : éditeur pour Eloi et Cie. F. Récamier : coordination du produit.

LET'S RUN VOUS A PASSIONNÉ :

ALORS DÉCOUVREZ VITE OKAPI ET SES DOSSIERS DOCUMENTATION

TECHNOLOGIES NOUVELLES

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



Pendant longtemps, l'ordinateur était un objet qui des tableaux de chiffres ou des bandes de papier. Maintenant, le world qui s'inscrit à distance cela transforme le métier de journaliste. Vous avez essayé l'ordinateur ? Beaucoup à votre service.



GÉOGRAPHIE

BIOLOGIE



HISTOIRE



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.

TANGRAM BAYARD PRESSE

