

LE MAGAZINE DE LA MICRO PASSION

MICRO
v.o

**PSY CAUSE
KIM
L'HERITAGE
BOUM
L'ARCHE PERDUE
ATTAR
ET PUIS LES PSYS
INITIATION
ÇA DATE
FM VOICING 2**

**LE
CAHIER
DU
LOGICIEL**

CAHIER DES AS

N°2

= C 64

PSY CAUSE

Langage : BASIC

Posez votre micro sur un fauteuil et installez vous moelleusement sur un divan. On répond au Psy par l'intermédiaire du clavier. La machine traite la phrase tapée par l'emploi de mots clés inscrits dans les Datas. On peut modifier les réponses de l'ordinateur à condition que la phrase n'excède pas 2 fois 24 caractères, afin de respecter l'affichage à l'intérieur de la bulle. Dans ce cas, modifier la valeur de M à la ligne 25 où M=Nombre de mots clés.

Attention lors de la frappe ligne 191 (...OR A= »...), Ce

n'est pas une erreur (un seul guillemet). Il s'agit de la prise en compte de la touche DEL. Procéder comme suit : - Guillemet - Guillemet - CRSR gauche - INST - DEL - CRSR droit, ce qui donne un T en vidéo inverse qui disparaît au listing en ne laissant qu'un seul guillemet !

Si la phrase tapée par le patient est longue, il faudra attendre environ 30 secondes la réponse du praticien. Taper le mot FIN pour terminer la séance. Soignez-vous bien... ■

Alain DUBUS

```

11 POKE52,60:POKE56,60:CLR
25 M=51:PRINT"J":POKE53280,7:POKE53281,1
5
30 DIMMC$(M),RE$(M),LZ(54),HZ(54),DX(54)
50 N=N+1:READMC$(N):IFMC$(N)="STOP"THEN7
5
60 READRE$(N):GOTO50
75 FORI=1TO54:READLZ(I),HZ(I),DX(I):NEXT
85 FORI=54272TO54296:POKEI,0:NEXT:POKE54
296,15
90 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXJN MOME
NT SVP
105 FORI=240TO252:FORJ=0TO62:READQX:POKE
I#64+J,QX:NEXT:NEXT
106 PRINT"J"
110 V=53248:POKEV+16,48:POKEV+21,255:POK
EV+23,255:POKEV+29,255
112 GOSUB1000:GOSUB5000
115 POKEV+27,2:POKEV+28,190:POKEV+37,9:P
OKEV+38,1
120 POKEV+39,11:POKEV+40,4:POKEV+41,4:PO
KEV+42,11:POKEV+43,5:POKEV+44,5
125 POKEV+45,1:POKEV+46,10
130 POKE2040,251:POKE2041,240:POKE2042,2
41:POKE2043,244:POKE2044,246
135 POKE2045,247:POKE2046,248:POKE2047,2
49
138 REM *** POSITIONS SPRITES ***
140 POKEV,242:POKEV+1,132:POKEV+2,22:POK
EV+3,176:POKEV+4,70:POKEV+5,176
142 POKEV+6,118:POKEV+7,176:POKEV+8,8:PO
KEV+9,102:POKEV+10,8:POKEV+11,144

```

**Programme gagnant
un COMMODORE 64**

N'hésitez pas à nous envoyer vos programmes sur support magnétique.

Après lecture de ceux-ci, nous vous expédierons une disquette ou une cassette vierge correspondant à votre expédition. Ces disquettes ou cassettes vous sont offertes par SCOTCH.

```

143 POKEV+12,216:POKEV+13,134:POKEV+14,2
16:POKEV+15,176
144 TI$="000000"
145 REM *** PRESENTATION ***
146 PR=1
147 FORI=1TO55:GOSUB4000:GOSUB3000
149 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXX"TAB(11)"PSY-CAU
SE "
150 IFI/7<>INT(I/7)THEN152
151 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXX"TAB(11)"ALAIN DU
BUS"
152 NEXT:PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXX"TAB(11)"
"
153 POKE2044,245:PR=0:GOSUB2000:GOSUB800
154 A$="BONJOUR, JE SUIS LE PRO-FESSEUR
HALAMASS..."GOSUB159
155 A$="QUE DIRIEZ-VOUS D'UNE PETITE SEA
N
CE DE PSY-CAUSE":GOSUB159
156 A$="DETENDEZ-VOUS BIEN, ET CONFIEZ-
VOUS A MOI."GOSUB159
157 A$="TAPEZ (FIN) QUAND VOUS N'AUREZ
PLUS D'ARGENT."GOSUB159
158 PRINT" A VOUS..."FORT=0TO1000:NEXT
:GOSUB2100:GOTO160
159 I=0:RE$(I)=A$:GOSUB950:GOSUB2100:GOS
UB2000:GOSUB800:RETURN
160 REM *** CONSTRUCTION CHAINE Q$ ***
165 POKE198,0:G=0:Q$=""GOSUB2050:POKE20
44,246
180 PRINT"XXXXXXXXXXXXX";
190 GETA$:IFA$=""THEN206
191 IFA$="X"ORAS$="X"ORAS$="J"ORAS$="I"ORAS$
="I"ORAS$=CHR$(34)THEN850
202 G=G+1:IFG=58THEN212
203 POKE54277,9:POKE54278,240:POKE54273,
80:POKE54276,33:FORT=0TO20:NEXT:POKE5427
6,0
206 IFPEEK(211)>20THENPRINT:PRINT"X";
207 GOSUB3000
208 Q$=Q$+A$:PRINTA$;:IFQ$="FIN"THEN900
210 IFA$<>CHR$(13)THEN190
212 GOSUB2150:GOSUB2000:POKE2044,245
215 GOSUB800
220 GOSUB700
265 L0=LEN(Q$)
270 FORI=1TON
272 IFI/4<>INT(I/4)GOTO275
273 POKE54277,9:POKE54278,0:POKE54273,30
274 POKE54276,0:POKE54276,21
275 LM=LEN(MC$(I))
280 FORJ=1TOL0

```

```

285 X$=MID$(G$,J,LM)
290 IFX$=MC$(I)THEN400
300 NEXT: NEXT
310 GOT0500
400 PRINT"#####"
"
405 GOSUB800:GOSUB950:GOTO160
500 REM *** TRAITEMENT ERREURS ***
505 I=INT(RND(TI)*5+1)
510 ONIGOTO520,530,540,550,560
520 ER$="PRECISEZ-VOTRE PENSEE...":GOTO600
530 ER$="JE NE VOUS SUIS PAS TRESBIEN...":GOTO600
540 ER$="JE NE VOUS COMPREND PAS.":GOTO600
550 ER$="SOYEZ PLUS PRECIS,S.V.P.":GOTO600
560 ER$="VOUS VOUS EMBROUILLEZ !!"
600 I=0:RE$(I)=ER$:GOTO400
700 REM *** ATTENTE PSY ***
710 I=INT(RND(TI)*5+1)
720 ONIGOTO730,740,750,760,770
730 PRINT" VOYONS VOIR.....":GOTO780
740 PRINT" TIENS TIENS.....":GOTO780
750 PRINT" ATTENDEZ VOIR.....":GOTO780
760 PRINT" ECOUTEZ-MOI BIEN.....":GOTO780
770 PRINT" VRAIMENT ?"
780 RETURN
800 REM *** POSITION TEXTE PSY ***
810 PRINT"#####":RETURN
850 REM *** TOUCHES INTERDITES ***
855 POKE2044,245:GOSUB2150:GOSUB2000
860 A$="NE TOUCHEZ PAS A CETTE TOUCHE.S I VOUS FAITES...":I=0:RE$(I)=A$
865 GOSUB800:GOSUB950:GOSUB2100:GOSUB2000:GOSUB800
870 A$="...DES ERREURS. IL FAUT LES ASSUMER !!":I=0:RE$(I)=A$
880 GOSUB950:GOSUB2100:GOTO160
900 REM *** FIN DE LA SEANCE ***
902 PR=1:U=0:FORT=0T0300:NEXT
905 POKE2044,245:GOSUB2150:GOSUB2000:GOSUB800
910 PRINT"AU REVOIR, VOUS ME DEVEZ":PRINTTAB(14)INT((TI-T)/10)" FRANCS..."
920 PRINT"#####IF 1 POUR REJOUER"
930 GETA$:IFA$=" "THEN940
935 GOSUB4000:GOSUB3000:GOTO930
940 PRINT"#####"
"
945 GOSUB2100:TI$="000000":GOTO160
950 REM *** TRAITEMENT CHAINE PSY ***
960 LR=LEN(RE$(I))
962 FORJ=1TOLR:POKE54276,0
963 PRINTMID$(RE$(I),J,1);
965 POKE54277,50:POKE54278,80:POKE54273,50
966 POKE54276,33:FORT=0T050:NEXT
967 IFJ=240RJ=48THENPRINT:PRINTTAB(14);
970 NEXT:POKE54276,0:FORT=0T01000:NEXT
980 GOSUB2100:RETURN
1000 REM *** MOBILIER ***
1005 FORI=1785T01945STEP40:POKEI,160:POKEI+54272,8:NEXT
1010 FORI=1883T01963STEP40:POKEI,160:POKEI+54272,8:NEXT

```

```

1020 FORI=1866T01882:POKEI,160:POKEI+54272,8:NEXT
1030 POKE1826,160:POKE56098,8
1040 FORI=1745T01827STEP41:POKEI,95+128:POKEI+54272,8:NEXT
1050 POKE1906,105:POKE56178,8
1060 POKE1922,95:POKE56194,8
1070 REM CHAISE
1080 FORI=1734T01854STEP40:POKEI,160:POKEI+54272,8:NEXT
1090 FORI=1460T01860STEP40:POKEI,160:POKEI+54272,8:NEXT
1100 FORI=1735T01739:POKEI,160:POKEI+54272,8:NEXT
1110 POKE1775,105:POKE56047,8
1120 POKE1779,95:POKE56051,8
1130 :
1140 PRINT"#####TAB(23)
"
"
1141 PRINTTAB(22)"
"
1145 PRINTTAB(21)"
"
1150 RETURN
2000 REM *** BULLE PSY ***
2010 PRINT"#####
"
2020 FORI=0T01
2025 PRINT"#####
"
"
2030 PRINT"#####
"
"
2035 FORI=0T03:PRINTTAB(30)"I":NEXT
2040 PRINTTAB(30)"I"
2045 RETURN
2050 REM *** BULLE PATIENT ***
2055 PRINT"#####
"
2060 FORI=0T02:PRINT"II
"
"
I":NEXT
2065 PRINT"II
"
2070 FORI=0T05
2080 PRINT"#####":NEXT
2086 PRINT"#####
"
2090 RETURN
2100 REM *** EFFAC. BULLE PSY ***
2105 PRINT" " :FORI=0T08:PRINTTAB(13)"
"
"
NEXT:RETURN
2150 REM *** EFFAC. BULLE PATIENT ***
2155 PRINT" " :FORI=0T016:PRINT"II
"
"
NEXT:RETURN
3000 REM *** ANIMATION PATIENT ***
3010 K=K+1:IFK>8THENK=1
3020 ONKGOTO3030,3030,3040,3040,3050,3050,3060,3060
3030 W=241:GOTO3070
3040 W=242:GOTO3070
3050 W=243:GOTO3070
3060 W=242:GOTO3070
3070 POKE2042,W
3080 REM *** ANIM. STYLO ***
3085 IFRND(TI)>.5THEN3100
3090 X=X+1:IFX>1THENX=0
3100 POKE2040,251+X
3110 REM *** ANIM. JAMBE ***
3120 IFRND(TI)>.3THEN3140
3130 Y=Y+1:IFY>1THENY=0
3140 POKE2047,249+Y
3145 IFFRTHENPOKE54276,16:RETURN
3150 FORT=0T0100:NEXT:RETURN
4000 REM *** MUSIQUE ***

```

```

4010 U=U+1:IFU=55THENU=0
4020 POKE54277,41:POKE54278,89:POKE54276
,17
4030 POKE54272,L%(U):POKE54273,H%(U)
4040 FORT=0TOD%(U)/2:NEXT
4050 RETURN
5000 REM *** CADRE ***
5010 POKE1024,236:FORI=1025T01062:POKEI,
226:NEXT:POKE1063,251
5020 POKE1984,252:FORI=1985T02022:POKEI,
98:NEXT:POKE2023,254
5030 FORI=1064T01944STEP40:POKEI,97:NEXT
5040 FORI=1103T01983STEP40:POKEI,225:NEX
T
5050 RETURN
8500 REM *** MOTS-CLES ET REPONSES ***
8510 REM *****
8520 REM POUR AJOUTER DES MOTS,ENTRER
8530 REM LE MOT OU LA PHRASE, ET EN-
8540 REM SUITE LA REPONSE DU PSY.
8550 REM ATTENTION: SI UNE PHRASE-CLE
8560 REM CONTIENT UN MOT-CLE, PLACEZ
8570 REM LA PHRASE AVANT LE MOT DANS
8580 REM LES DATAS.
8590 REM EXEMPLE: (J'AI MAL AU DOS)
8600 REM A PLACER AVANT (MAL)
8610 REM MODIFIER M LIGNE 25 SI BESOIN
8620 REM *****
8630 :
9000 DATAPAS DE CHANCE, JOUEZ AU LOTO.
9010 DATAJ'AI ENVIE DE, "FAITES-LE, SI VO
US EN A-VEZ ENVIE.
9020 DATAJE N'AI PAS, JE N'EN AI PAS NON
PLUS.
9030 DATAGROSS, JE VOUS CONSEILLE DE SUIV
RE UN REGIME.
9040 DATAMAIGR, MAIS JE VOUS TROUVE TRESB
IEN COMME CELA!
9050 DATABOULOT, "LE TRAVAIL C'EST LA SAN
-TE, BIEN SUR !
9060 DATAINSOMNI, "ET LES TISANES ??
9070 DATATRISTE, "LISEZ DONC HEBDOGICIEL,
CA VOUS DETENDRA.
9080 DATA CIGARETTE, LE CANCER VOUS GUETT
E...
9090 DATATABAC, ARRETEZ ET VOUS FEREZ D
ES ECONOMIES
9100 DATA COMPLEXE, NE VOUS LAISSEZ PAS EN
-VAHIR PAR VOS COMPLEXES.
9120 DATA INQUIET, CE N'EST PAS CELA QUI V
ARRANGER VOTRE CAS.
10000 DATA ENFANCE MALHEU, CE N'EST PAS UN
E EXCUSE!
10005 DATASOUFFR, "C'EST LE LOT DE CHACUN
, HELAS!
10010 DATAMORT, LA MORT VOUS EFFRAYE ?
10015 DATAJ'AI PEUR DE, VOUS N'ETES PLUS
UN BEBE POUR CRAINDRE CELA !
10020 DATAPERE, QU'EN PENSE T-IL ?, PEUR, D
E QUOI AVEZ VOUS PEUR ?
10025 DATAMERE, "TIENS, C'EST L'ANNIVER-
SAIRE DE LA MIENNE.
10030 DATAFAIM, "SI VOUS AVEZ FAIM, ALLEZ
DONC AU RESTAURANT.
10040 DATAPARTIR, VOUS VOULEZ PARTIR OU ?
, SOIF, ALLEZ AU BISTROT.
10050 DATA ARGENT, L'ARGENT NE FAIT PAS LE
BONHEUR .....
10060 DATA FEMME, IL Y A DONC UNE FEMME
DANS VOTRE VIE ?
10070 DATAMARI, VOTRE MARI VOUS CAUSE D
ONC TANT DE PROBLEMES ?
10080 DATA SEXE, EST-CE SI IMPORTANT POUR V
OUS ?
10085 DATATRAVAIL, "PRENEZ DES VACANCES,
SI LE TRAVAIL VOUS PESE.
10090 DATA CHOMAGE, "EVIDEMMENT, SI VOUS E
TES AU CHOMAGE...
10100 DATA ACCIDENT, UN ACCIDENT EST SI VI
TE ARRIVE...
10110 DATA JE M'ENNUIE, OCCUPEZ-VOUS..., MA
LAD, SOIGNEZ-VOUS BIEN.
10120 DATA DOCTEUR, CE SONT TOUS DES CHARL
A-TANS..
10130 DATA FATIGUE, "N'EN FAITES PAS TROP
SI-NON, CA S'AGGRAVE.
10140 DATA J'EN AI MARRE, "ALLONS, PAS DE D
EFAITISME
10145 DATA SUICIDE, "EVIDEMMENT, SI VOUS E
N ETES LA!
10150 DATA ESPOIR, L'ESPOIR FAIT VIVRE....
, DROGUE, "MALHEUREUX, ARRETEZ CA!!
10160 DATA ALCOOL, N'EN ABUSEZ PAS..., VACA
NCE, "AH! LA MER, LE SOLEIL...
10170 DATA SOUVENIR, ON NE VIT PAS AVEC DE
S SOUVENIRS...
10180 DATA SOUCIS, LAISSEZ VOS SOUCIS....
10190 DATA POURQUOI, "ICI, C'EST MOI QUI PO
SE LES QUESTIONS. COMPRIS?
10200 DATA MERDE, SOYEZ POLI OU JE DOUBLE
LES TARIFS.
10210 DATA "CON ", MODEREZ VOS PROPOS S'IL
VOUS PLAIT.
10220 DATA FAIRE L'AMOUR, JE CROIS QUE YOU
S NE PENSEZ QU'A CA!
10230 DATA REUSSI, AVEZ-VOUS ESSAYE UNE RE
USSITE AUX CARTES ?
10240 DATA AVENIR, L'AVENIR APPARTIENT A
CEUX QUI SE LEVENT TOT.
10250 DATA J'AI MAL, ALLEZ VOUS FAIRE SOIG
NER CA IRA MIEUX.
10260 DATA PROBLEME, POSEZ VOS PROBLEMES S
UR LA TABLE.
10270 DATA JE VEUX, VOUS ETES D'UNE NATURE
POSSESSIVE.
15000 DATA STOP
19000 :
20000 REM *** MUSIQUE ***
20005 :
20010 DATA 37,17,125,154,21,125,177,25,37
5,75,34,125,75,34,125,214,28,125
20020 DATA 177,25,125,75,34,125,177,25,12
5,214,28,125,154,21,125,63,19,125
20030 DATA 177,25,125,154,21,125,37,17,12
5,37,17,125,154,21,125,177,25,375
20040 DATA 75,34,125,75,34,125,214,28,125
,177,25,125,75,34,125
20050 DATA 177,25,125,214,28,125,177,25,1
25,214,28,125,94,32,125,75,34,125
20060 DATA 177,25,125,75,34,375,177,25,12
5,177,25,125,75,34,375,177,25,375
20070 DATA 75,34,125,177,25,125,214,28,12
5,154,21,125,63,19,125,177,25,125
20080 DATA 154,21,125,37,17,125,75,34,375
,177,25,375,75,34,375,177,25,300
20090 DATA 75,34,125,177,25,125,214,28,12

```

5,177,25,125
 20100 DATA 214,28,125,94,32,125,75,34,500
 49000 REM *** SRITES ***
 49010 :
 50000 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 50010 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 20, 0, 0
 50020 DATA 85, 0, 0, 85, 64, 1, 85, 64
 50030 DATA 1, 85, 64, 1, 87, 192, 1, 93
 50040 DATA 240, 1, 95, 240, 1, 95, 192,
 1
 50050 DATA 127, 0, 1, 127, 194, 0, 63, 1
 70
 50060 DATA 0, 61, 90, 0, 1, 85, 0, 1
 50070 DATA 85, 0, 1, 85, 0, 1, 85
 50080 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 50090 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 50100 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 50110 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 50120 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 168, 0, 10
 50130 DATA 170, 128, 170, 170, 144, 170,
 170, 149
 50140 DATA 170, 170, 149, 169, 86, 149,
 85, 87
 50150 DATA 245, 85, 87, 245, 85, 86, 245
 50160 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 50170 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 50180 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 50190 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 50200 DATA 0, 0, 160, 0, 10, 168, 0, 170
 50210 DATA 170, 128, 170, 170, 144, 170,
 170, 149
 50220 DATA 170, 170, 149, 169, 86, 149,
 85, 87
 50230 DATA 245, 85, 87, 245, 85, 86, 245
 50240 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 50250 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 50260 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 50270 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 50280 DATA 0, 2, 168, 0, 42, 170, 0, 170
 50290 DATA 170, 128, 170, 170, 144, 170,
 170, 149
 50300 DATA 170, 170, 149, 169, 86, 149,
 85, 87
 50310 DATA 245, 85, 87, 245, 85, 86, 245
 50320 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 50330 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 50340 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 50350 DATA 0, 0, 2, 0, 0, 2, 0, 0
 50360 DATA 2, 0, 0, 10, 0, 0, 10, 0
 50370 DATA 0, 10, 0, 0, 10, 85, 85, 42
 50380 DATA 85, 85, 234, 85, 85, 234, 85,
 85
 50390 DATA 234, 85, 85, 234, 85, 85, 10
 50400 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 50410 DATA 0, 0, 0, 64, 0, 1, 80, 0
 50420 DATA 5, 84, 0, 5, 84, 0, 15, 212
 50430 DATA 0, 13, 212, 0, 63, 212, 0, 63
 50440 DATA 244, 0, 15, 244, 0, 3, 244, 0
 50450 DATA 15, 244, 0, 15, 240, 0, 3, 24
 0
 50460 DATA 0, 0, 168, 0, 0, 104, 0, 0
 50470 DATA 90, 0, 1, 90, 0, 1, 90
 50480 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 50490 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 50500 DATA 1,64, 0, 5, 80, 0, 5, 80
 50510 DATA 0, 21, 84, 0, 21, 84, 0, 63
 50520 DATA 84, 0, 63, 84, 0, 247, 84, 0
 50530 DATA 255, 212, 0, 63, 208, 0, 63,
 208

50540 DATA 0, 63, 168, 0, 63, 104, 0, 15
 50550 DATA 90, 0, 13, 90, 0, 1, 90
 50560 DATA 0, 1, 90, 0, 1, 106, 0, 5
 50570 DATA 106, 0, 5, 106, 245, 85, 168,
 245
 50580 DATA 85, 168, 197, 85, 168, 0, 21,
 168
 50590 DATA 0, 85, 168, 0, 86, 160, 21, 8
 6
 50600 DATA 160, 213, 90, 160, 213, 90, 1
 60, 10
 50610 DATA 170, 128, 254, 170, 128, 254,
 170, 128
 50620 DATA 255, 170, 128, 255, 170, 128,
 255, 170
 50630 DATA 0, 255, 170, 0, 255, 170, 0
 50640 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 50650 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 50660 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 50670 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 3, 0, 0
 50680 DATA 3, 0, 0, 3, 0, 0, 0, 0
 50690 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 12
 50700 DATA 0, 0, 15, 0, 0, 15, 0, 0
 50710 DATA 0, 0, 0, 63, 0, 0, 255
 50720 DATA 0, 0, 255, 0, 3, 255, 0, 3
 50730 DATA 255, 0, 15, 255, 0, 15, 255,
 0
 50740 DATA 15, 252, 0, 63, 252, 0, 63, 6
 0
 50750 DATA 0, 63, 60, 0, 252, 60, 0, 252
 50760 DATA 60, 0, 240, 60, 0, 80, 60, 0
 50770 DATA 80, 60, 2, 160, 60, 10, 160,
 20
 50780 DATA 42, 160, 20, 42, 32, 168, 0,
 2
 50790 DATA 168, 0, 10, 168, 0, 10, 136
 50800 DATA 0, 3, 255, 0, 15, 255, 0, 15
 50810 DATA 255, 0, 63, 255, 0, 63, 255,
 0
 50820 DATA 255, 60, 0, 252, 60, 0, 252,
 60
 50830 DATA 3, 240, 60, 3, 240, 60, 1, 64
 50840 DATA 60, 1, 64, 60, 10, 128, 60, 1
 70
 50850 DATA 128, 60, 170, 128, 60, 42, 12
 8, 20
 50860 DATA 0, 128, 20, 0, 0, 168, 0, 2
 50870 DATA 168, 0, 10, 168, 0, 10, 136
 50880 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
 50890 DATA 0, 0, 4, 0, 0, 4, 0, 0
 50900 DATA 12, 0, 0, 8, 0, 0, 8, 0
 50910 DATA 0, 24, 0, 0, 16, 0, 0, 16
 50920 DATA 0,0,0,0,0,32,0,0,32,0,0
 50930 DATA 32, 0, 31, 255, 128
 50940 DATA 30, 120, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 50950 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 50960 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0
 50970 DATA 0, 0, 16, 0, 0, 16, 0, 0
 50980 DATA 16, 0, 0, 16, 0, 0, 16, 0
 50990 DATA 0, 16, 0, 0, 16, 0, 0, 16
 51000 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 16, 0, 0
 51010 DATA 16, 0, 0, 16, 0, 31, 255, 128
 51020 DATA 30, 120, 0, 0, 0, 0, 0, 0
 51030 DATA 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0

FICHE PROGRAMME

KIM

Langage : BASIC

Souvenez-vous des objets qui vous sont montrés sur l'écran. Il y a quatre niveaux de difficulté. N'oubliez rien ! ■

Frédéric et Anny BOUHET

```

1 SCREEN0,3,3:CLS
2 LOCATE6,10
3 ATTRB1,1:PRINT"JEU DU KIM"
4 LOCATE4,12
5 COLOR 4
6 ATTRB1,1:PRINT"*****"
7 LOCATE4,8
8 ATTRB1,1:PRINT"*****"
9 LOCATE 4,10
10 ATTRB1,1:PRINT"*"
11 LOCATE28,10
12 ATTRB1,1:PRINT"*"
13 LOCATE3,20
14 COLOR 0:ATTRB0,0:PRINT "Copyright:ANNY
  ET FREDERIC BOUHET"
15 A$="A175L24RE"
16 B$="L24SOL12SOLA"
17 C$="L24SISD"
18 D$="L4805RE"
19 E$="L3604SIL1SI"
20 F$="L2405DOL12REDO"
21 G$="L1204SIO5DOL2405RE"
22 H$="L1204LASOLASIL24LA"
23 I$="L2404RESOL12SOLA"
24 J$="L2404SISD"
25 K$=D$
26 L$="L3604SIL12SI"
27 M$="L1205D0RE04SIO5DO"
28 N$="L3604LAL12SD"
29 O$="L725O"
30 PLAY A$+B$+C$+D$+E$
31 PLAY F$+G$+H$
32 PLAY I$+J$+K$+L$+M$+N$+O$
33 ATTRB0,0:GOTO431
34 SCREEN 4,14,14:CLS
35 LOCATE 7,13
36 PRINT"PRESENTATION DES OBJETS"
37 FOR I=1 TO 800:NEXT I
38 CLS
39 CLEAR, 30
40 DEFGR$(0)=2,3,2,2,254,126,66,99
41 DEFGR$(1)=0,0,0,56,126,127,34,0
42 DEFGR$(2)=8,8,28,127,28,20,34,0
43 DEFGR$(3)=16,56,84,146,56,84,16,0
44 DEFGR$(4)=0,48,121,190,125,56,0,0
45 DEFGR$(5)=16,16,60,82,16,56,124,214
46 DEFGR$(6)=16,48,114,242,22,255,126,60
47 DEFGR$(7)=24,60,126,126,60,24,24,0
48 DEFGR$(8)=24,60,118,255,159,153,249,

```

```

0
120 DEFGR$(9)=124,68,124,16,16,28,24,28
122 DEFGR$(10)=85,170,85,170,85,170,85,1
  70
123 DEFGR$(11)=25,25,255,188,188,60,36,3
  6
124 DEFGR$(12)=24,24,24,60,126,255,153,1
  53
125 DEFGR$(13)=189,255,189,60,60,189,255
  ,189
126 DEFGR$(14)=0,0,60,60,60,60,60,0
127 DEFGR$(15)=0,0,16,16,16,56,56,56
128 DEFGR$(16)=255,129,129,129,255,129,1
  29,129
129 DEFGR$(17)=16,56,56,56,56,56,16,56
130 DEFGR$(18)=56,56,56,254,254,255,255,
  255
131 DEFGR$(19)=146,84,56,254,56,84,146,0
132 DEFGR$(20)=16,32,241,18,28,8,16,32
133 DEFGR$(21)=198,254,254,254,254,214,2
  14,16:DIM NOM$(25)
134 NOM$(0)="CHEVAL":NOM$(1)="AUTO"
135 NOM$(2)="LEM":NOM$(3)="SAPIN"
136 NOM$(4)="POISSON":NOM$(5)="ROBOT"
137 NOM$(6)="BATEAU":NOM$(7)="CROIX"
138 NOM$(8)="MAISON":NOM$(9)="CLE"
139 NOM$(10)="DAMIER":NOM$(11)="HOMME"
140 NOM$(12)="FUSEE":NOM$(13)="BOLIDE"
141 NOM$(14)="BOITE":NOM$(15)="PELLE"
142 NOM$(16)="LETTRE":NOM$(17)="BOMBE"
143 NOM$(18)="ROCHER":NOM$(19)="MISSILE"
144 NOM$(20)="SKIEUR":NOM$(21)="TANK"
200 LOCATE1,1:PRINT"CHEVAL"
210 LOCATE1,3:PRINT"AUTO"
220 LOCATE1,5:PRINT"LEM"
230 LOCATE1,7:PRINT"SAPIN"
240 LOCATE1,9:PRINT"POISSON"
250 LOCATE1,11:PRINT"ROBOT"
260 LOCATE1,13:PRINT"BATEAU"
270 LOCATE1,16:PRINT"CROIX"
280 LOCATE1,19:PRINT"MAISON"
290 LOCATE13,1:PRINT"CLE"
291 LOCATE 13,5:PRINT"DAMIER"
292 LOCATE 13,8:PRINT"HOMME"
293 LOCATE 13,11:PRINT"FUSEE"
294 LOCATE 13,14:PRINT"BOLIDE"
295 LOCATE 13,16:PRINT"BOITE"
296 LOCATE 13,18:PRINT"PELLE"
297 LOCATE 25,1:PRINT"LETTRE"

```

```

298 LOCATE 25,4:PRINT"BOMBE"
299 LOCATE 25,7:PRINT"ROCHER"
300 LOCATE 25,10:PRINT"MISSILE"
301 LOCATE 25,13:PRINT"SKIEUR"
302 LOCATE 25,16:PRINT"TANK"
310 ATTRB1,1
311 LOCATE8,1:PRINT GR$(0)
312 LOCATE8,3:PRINT GR$(1)
320 LOCATE8,5:PRINT GR$(2)
330 LOCATE8,7:PRINT GR$(3)
340 LOCATE8,9:PRINT GR$(4)
350 LOCATE8,11:PRINT GR$(5)
360 LOCATE8,14:PRINT GR$(6)
370 LOCATE8,17:PRINT GR$(7)
380 LOCATE8,19:PRINT GR$(8)
400 LOCATE20,1:PRINT GR$(9)
410 LOCATE20,5:PRINT GR$(10)
411 LOCATE 20,8:PRINT GR$(11)
412 LOCATE 20,11:PRINT GR$(12)
413 LOCATE 20,14:PRINT GR$(13)
414 LOCATE 20,16:PRINT GR$(14)
415 LOCATE 20,18:PRINT GR$(15)
416 LOCATE 35,1:PRINT GR$(16)
417 LOCATE 35,4:PRINT GR$(17)
418 LOCATE 35,7:PRINT GR$(18)
419 LOCATE 35,10:PRINT GR$(19)
420 LOCATE 35,14:PRINT GR$(20)
421 LOCATE 35,17:PRINT GR$(21)
423 ATTRB0,0:PRINT:PRINT:PRINT:INPUT"TAPE
  ER ENTREE SI VOUS ETES PRET";R$
424 CLS:PRINT
425 ATTRB0,0:SCREEN7,0,0:GOTO479
430 ATTRB1,1:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:SCR
  EEN7,0,0
431 CLS:PRINT
432 ATTRB1,1
433 LOCATE 0,6
440 PRINT " * REGLES DU JEU * "
441 ATTRB0,0:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
450 PRINT:PRINT"DES OBJETS VOUS SONT PRE
  SENTES"
452 PRINT:PRINT"UN CERTAIN NOMBRE D'ENTR
  E EUX VONT APPARAITRE."
460 PRINT:PRINT"A VOUS DE LES RECONNAITRE."
470 PRINT:PRINT"VOUS AVEZ 4 NIVEAU
  X DE DIFFICULTES A VOUS DE CHOISIR."
478 FOR B=1TO3000:NEXTB:GOTO34
479 DIM A(22):DIM AZ(22)
480 PRINT:PRINT"NIVEAU 1=6 OBJETS;NIVEAU
  2=11 OBJETS"
482 PRINT:PRINT"NIVEAU 3=16 OBJETS;NIVEAU
  4=22 OBJETS"
485 PRINT:PRINT:INPUT"QUEL NIVEAU VOULEZ
  -VOUS:1,2,3 OU 4";N:N1=N
486 IFN=1 THEN K=5:GOTO520
487 IFN=2 THEN K=10:GOTO520
488 IFN=3 THEN K=15:GOTO520
489 IFN=4 THEN K=21:GOTO520
490 GOTO485
520 I=0
530 A(I)=INT(RND*22)

```

```

540 FOR J=0 TO I
545 IF I=J THEN 570
550 IF A(I)=A(J) THEN 530
560 NEXT J
570 I=I+1
580 IF I>K THEN 600
590 GOTO 530
600 ATTRB1,1: I=0 :CLS
610 LOCATE 5,5:COLOR 7
620 GOSUB 1300
630 IF I>K THEN 1340
640 LOCATE 20,20:COLOR 3
650 GOSUB 1300
660 IF I>K THEN 1340
670 LOCATE 37,13:COLOR 13
680 GOSUB 1300
690 IF I>K THEN 1340
700 LOCATE 14,8:COLOR 2
710 GOSUB 1300
720 IF I>K THEN 1340
730 LOCATE 6,10:COLOR 1
740 GOSUB 1300
750 IF I>K THEN 1340
760 LOCATE 2,15:COLOR 5
770 GOSUB 1300
780 IF I>K THEN 1340
790 LOCATE 12,15:COLOR 15
800 GOSUB 1300
810 IF I>K THEN 1340
820 LOCATE 26,16:COLOR 6
830 GOSUB 1300
840 IF I>K THEN END
850 LOCATE 28,22:COLOR 4
860 GOSUB 1300
870 IF I>K THEN 1340
880 LOCATE 34,22:COLOR 1
890 GOSUB 1300
900 IF I>K THEN 1340
910 LOCATE 36,2:COLOR 7
920 GOSUB 1300
930 IF I>K THEN 1340
940 LOCATE 9,23:COLOR 12
950 GOSUB 1300
960 IF I>K THEN 1340
970 LOCATE 18,2:COLOR 4
980 GOSUB 1300
990 IF I>K THEN 1340
991 LOCATE 31,7:COLOR 2
1000 GOSUB 1300

```

```

1110 IF I>K THEN 1340
1120 LOCATE 21,9 :COLOR 4
1130 GOSUB 1300
1140 IF I>K THEN 1340
1150 LOCATE 24,5:COLOR 3
1160 GOSUB 1300
1170 IF I>K THEN 1340
1180 LOCATE 4,19:COLOR 13
1190 GOSUB 1300
1200 IF I>K THEN 1340
1210 LOCATE 18,14:COLOR 2
1220 GOSUB 1300
1230 IF I>K THEN 1340
1240 LOCATE34,16:COLOR 14
1250 GOSUB 1300
1260 IF I>K THEN 1340
1270 LOCATE 34,9:COLOR 4
1280 GOSUB 1300
1290 IF I>K THEN 1340
1291 LOCATE 29,12:COLOR 3
1292 GOSUB 1300
1293 IF I>K THEN 1340
1294 LOCATE 29,2:COLOR 2
1295 GOSUB 1300
1296 IF I>K THEN 1340
1300 PRINT GR$(A(I))
1305 I=I+1
1310 RETURN
1320 GOTO 1320
1340 FOR A=1 TO 2500*NI:NEXT A
1350 SC=0:DC=0:K=K+1
1355 F=0
1360 CLS:ATTRB0,0
1371 BOX (216,80)-(296,104),1
1378 LOCATE32,3:PRINT"SCORE":LOCATE 33,5
:PRINT SC:LOCATE15,18:PRINT"Nb d'Objets"
;K-F
1379 BOX(256,32)-(296,56),1
1380 LOCATE0,5
1381 INPUT"NM DE L'OBJET";A$
1390 G=0
1400 IF A$=NM$(G) THEN 1499
1410 G=G+1
1420 IF G=22 THEN 1426
1425 GOTO 1400
1426 COMP=COMP+1
1427 SC=SC-2:LOCATE33,5:PRINT SC
1439 LOCATE30,11
1440 PRINT"NON!":PLAY"DODORE"

```

```

1442 LOCATE33,5:PRINT SC:LOCATE33,20
1450 IF COMP>2 THEN 1461
1455 CLS
1460 GOTO 1371
1461 ATTRB0,0:LOCATE4,24
1467 LOCATE 8,16:PRINT"**VOUS AVEZ PERDU
**"
1469 LOCATE 8,16:PRINT"**VOUS AVEZ PERDU
**"
1470 LOCATE 3,20:INPUT"**VOULEZ-VOUS REJ
OUER:OUI/NON";O$
1480 IF O$="OUI" THEN 2500
1490 END
1499 FORD=0 TO K
1505 IF A(D)=6 THEN 2005
1510 NEXT D
1515 GOTO 1426
2005 IF AZ(D)=1 THEN 2070
2010 AZ(D)=1
2015 LOCATE 30,11
2020 PRINT"OUI":FOR A=1 TO 500:NEXT A
2022 CLS
2023 BOX(256,32)-(296,56),1
2024 SC=SC+2:LOCATE33,5:PRINT SC
2030 F=F+1
2035 IF F=K THEN 2038
2037 GOTO 1371
2038 IF SC=2*K THEN 2040
2039 GOTO2050
2040 LOCATE 12,11:ATTRB1,1:PRINT"BRAVO*
*
2041 LOCATE 2,15:ATTRB1,1:PRINT"VOUS A
VEZ GAGNE**"
2050 ATTRB0,0:GOTO 1470
2070 LOCATE28,11:PRINT"DEJA CITE"
2071 SC=SC-1:LOCATE33,5:PRINT SC
2072 DC=DC+1:LOCATE15,18:PRINT"NOMBRE D'
OBJETS" K-F
2073 IFDC<3 THEN2074
2074 LOCATE 0,15:PRINT"VOUS N'AVEZ PAS
TROUVE LE NOMBRE D'OBJETS DEMANDES
":GOTO1470
2080 FOR Z=0 TO 400:NEXT Z
2090 GOTO 1360
2500 FOR D=0 TO 21
2510 AZ (D)=0: NEXT D
2520 COMP=0
2530 SC=0
2540 GOTO 485

```





TEXAS
INSTRUMENTS

L'HERITAGE

Langage : BASIC Etendu

```

160 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(1):: FOR I
=1 TO 14 :: CALL COLOR(1,16,1):: NEXT I
:: L=5
170 DISPLAY AT(1,7):"L'HERITAGE" :: DISP
LAY AT(2,7):"*****"
180 DATA VOTRE GRAND ONCLE,VIENT DE VOUS
LAISSER,EN HERITAGE SA MAISON AINSI,QU'
UN COFFRE.
190 DATA VOUS DEVEZ EN EXPLORANT,CHAQUE
PIECE TROUVER LA,SALLE AU COFFRE.
200 DATA PASSE,POUR CE FAIRE VOUS AVEZ,A
VOTRE DISPOSITION DES,OBJETS QUE VOUS P
DUVEZ,PRENDRE LAISSER OU EXAMINER.
210 DATA MALHEUREUSEMENT CETTE,MAISON ES
T TRUFFEE DE PIEGES,(OUBLIETTES ANIMAUX
ETC.),VOUS DEVREZ LES EVITER,EN PRENANT
AVEC VOUS
220 DATA LES OBJETS NECESSAIRES,PASSE
230 DATA COMMANDES,======"",P:VOUS P
ERMET DE VOIR LES,OBJETS QUE VOUS PORTEZ
,I:INVENTAIRE DES OBJETS DE,LA SALLE
240 DATA D:VOUS DONNE LE NOMBRE,DE DEPLA
CEMENTS EFFECTUES,"",PASSE
250 DATA M:QUEST,N:NORD,E:EST,PREND XXX,
LAISSE XXX,EXAM XXX,(XXX) OBJET A BOUGER
260 DATA POUR VOUS AIDER LES SALLES,ONT
DIFFERENTES COULEURS,"BLANC,ROUGE,BLEU,V
IDLET,VERT",PASSE
270 DATA VOUS DEVEZ DONC VOUS,REPERER GR
ACE AUX OBJETS,PRESENT DANS LES SALLES,A
INSI QU'A LEURS COULEURS,"
280 DATA N.B:VIOLET-->LA SALLE AU,COFFRE
EST A MOINS DE,4 DEPLACEMENTS,"",PASSE
290 DATA VOUS NE POUVEZ PORTER,QUE 5 OBJ
ETS AU MAXIMUM
300 DATA ET NE LAISSER QUE 3 OBJETS,PAR
SALLE,"",VOUS POUVEZ ABREGER LES,"VERBES
PREND,LAISSE,EXAMINE",PAR LES 3 PREMIER
ES LETTRES,"
310 DATA PASSE,"",",VOUS NE POUVEZ EXAM
INER QUE,LES OBJETS QUE VOUS PORTEZ,"",
"
320 DATA PASSE,SAUVE JEU,======"",POUR
SAUVER LE JEU,SUR CASSETTE,RES JEU,====
==,POUR REPRENDRE UN JEU EN,ROUTE,"
330 DATA QUIT:POUR ARRETER LE JEU,PASSE,
AU DEBUT DE L'ENIGME IL EST,6H VOUS AVEZ
JUSQU'A 12H,POUR LA RESOUDRE,A CHAQUE N

```

```

DUVELLE HEURE
340 DATA VOUS SEREZ PREVENU ET,ENTENDREZ
L'HORLOGE SONNER,ATTENTION:SI VOUS,ENRE
GISTREZ LE JEU L'HORLOGE,NE SE REINITIAL
ISE PAS
350 DATA PASSE,LORSQUE LE JEU TOURNE,IL
NE RESTE QUE 500 OCTETS,SI VOUS POSSEDEZ
UN LECTEUR,DE DISQUETTES:DEBRANCHEZ LE,
"
360 DATA PASSE,"",",",", *****
",", "BONNE CHANCE:",", *****
**",",",",",VOUS EN AUREZ BESOIN...,PA
SSE,FIN
370 READ ME$
380 IF ME$="FIN" THEN CALL FIN :: RUN "C
S1" :: END
390 IF ME$="PASSE" THEN CALL PAUSE :: L=
1 :: GOTO 370
400 IF ME$="" THEN ME$=RPT$(" ",28)
410 L=L+2 :: IF L>23 THEN CALL PAUSE ::
L=1
420 DISPLAY AT(L,0):ME$
430 GOTO 370
440 SUB PAUSE
450 DISPLAY AT(24,1):"I POUR CONTINUER"
460 CALL KEY(O,K,B):: IF B=0 THEN 460
470 CALL CLEAR :: SUBEND
480 SUB FIN
490 CALL CLEAR :: DISPLAY AT(10,B):"VOUL
EZ VOUS" :: DISPLAY AT(12,3):"CHARGER LE
JEU?(O/N):"
500 ACCEPT AT(12,24)VALIDATE("DYN")SIZE(
1):REP$
510 IF REP$="N" THEN CALL CLEAR :: END
520 DISPLAY AT(21,5):"NE PAS REMBOBINER"
530 SUBEND

```

```

100 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(1):: CALL
MAGNIFY(3):: S,DEP=1 :: CALL COLOR(9,1,1
,10,1,1)
110 OPTION BASE 1
120 DIM W(20),N(20),E(20),N$(5),K$(20,3)
,CDL(20),DB$(11)
130 !#CHARACTERES#
140 A$="0000000030C30C" :: A1$="030C30C
"

```

Votre vieil oncle vous a laissé en héritage son manoir, qui contient un fabuleux trésor. Votre rôle est de parcourir les salles de ce manoir en évitant les nombreux pièges, animaux, oubliettes... Arrivé dans la salle du coffre, cherchez la combinaison.

Le programme comporte deux parties, la première concerne les règles, la seconde est le jeu lui-même, qui se charge automatiquement à partir de la première.

Vous devez donc :

- taper le premier programme
- l'enregistrer sur cassette
- taper le second programme
- l'enregistrer à la suite du premier.

Si vous possédez un lecteur de disquette, taper CALL FILES(1) avant de charger le programme. Et que l'expédition vous soit propice... ■

Eric MANSION

```

150 B$="C0300C03" :: B1$="00000000C0300C
03"
160 D$="0101020204040808" :: E$="0808040
402020101"
170 CALL CHAR(96,A$,97,A1$,98,B$,99,B1$)
180 CALL CHAR(100,D$,101,SEG$(D$,2,16)):
: CALL CHAR(102,SEG$(E$,2,16),103,E$)
190 CALL CHAR(108,RPT$("B0",7)&"FF",107,
"COB08CB30B0808"): : CALL CHAR(109,"B1B1
B2B2B4B4888B")
200 CALL CHAR(104,RPT$("0",14)&"FF",105,
RPT$("B0",8))
210 CALL CHAR(106,"7E7E00E7E7E7007E",110
,RPT$("01",8))
220 CALL CHAR(112,"003F20202422212122242
020203F000000FC0404244484B44424040404FC"
)
230 CALL CHAR(116,"102BC7B72FDFBFD2D5FC30
40000000000B14E3E1F4FBF1B4FAC32")
240 CALL CHAR(120,"0000"&RPT$("01",6)&"3
91921213F1E00060F0"&RPT$("B0",10))
250 CALL CHAR(136,"000038E83BCB0D0F07030
1010000000000000040E0F1F9FDF6B08")
260 ! # DESSIN SALLE #
270 DATA 4,27,3,29,8,4,0,0,4,28,3,30,8,5
,0,0
280 DATA 3,3,4,5,7,28,0,0,3,4,4,6,7,29,0
,0
290 DATA 19,3,17,4,15,5,13,6,0,0,16,5
300 DATA 0,0,13,27,15,28,17,29,19,30,0,0
,14,27,16,28,18,29,20,30,0,0
310 DATA 2,3,28,4,7,20,6,15,4,12,7,20,20
,3,27,0,0,5,7,8,5,27,8,3,31,18,9,4,10
320 DATA 8,6,7,7,15,6,7,19,6,7,28,8,8,30
,11,0,0,0,7,28,0,0,12,7,12,15,12,19,0,0
330 DATA 17,4,13,6,0,0
340 RESTORE 270
350 FOR I=96 TO 103
360 READ A,B
370 IF A=0 THEN 400
380 CALL HCHAR(A,B,I)
390 GOTO 360
400 NEXT I
410 READ A,B,C :: IF A=0 THEN 420 ELSE C
ALL HCHAR(A,B,104,C):: GOTO 410
420 READ A,B,C :: IF A=0 THEN 430 ELSE C
ALL VCHAR(A,B,105,C):: GOTO 420

```



```

430 FOR I=107 TO 109
440 READ A,B
450 IF A=0 THEN 470 ELSE CALL HCHAR(A,B,
I)
460 GOTO 440
470 NEXT I
480 CALL VCHAR(3,2,110,18):: CALL HCHAR(
20,3,101):: CALL HCHAR(18,4,101):: CALL
HCHAR(14,6,101)
490 FOR I=15 TO 18 :: CALL VCHAR(13,I,10
6,B):: NEXT I
500 CALL SCREEN(1):: FOR I=1 TO 12 :: CA
LL COLOR(I,16,1):: NEXT I
510 !#DEBUT JEU#
520 FOR U=2 TO 4 :: DISPLAY AT(3,B)SIZE(
14):"#!L'HERITAGE#!" :: CALL MUS(300)::
DISPLAY AT(3,B)SIZE(14):: CALL MUS(300):
: NEXT U
530 IF AAA=0 THEN GOSUB 840
540 GOTO 750
550 !#JEU#
560 TP=DEP/60+6 :: IF TP=INT(TP)THEN CAL
L IMP("IL EST "&STR$(TP)&" H",0,0)ELSE 5
90
570 FOR I=1 TO TP :: CALL MUS(115):: NEX
T I
580 IF TP=12 THEN CALL IMP("TRDP TARD..
IL EST MINUIT!!",0,0):: CALL JEU
590 CALL MUS(500)
600 DISPLAY AT(1,3):"COMMANDE?" :: DEP=D
EP+1 :: ACCEPT AT(1,13)SIZE(16):COM# ::
DISPLAY AT(22,1):: DISPLAY AT(24,1)
610 IF COM#="N" OR COM#="W" OR COM#="E"
OR COM#="NORD" OR COM#="EST" OR COM#="WE
ST" THEN 730
620 IF POS(COM#,"PRE",1)THEN LI=1 :: GOS
UB 940
630 IF POS(COM#,"LAI",1)THEN LI=2 :: GOS
UB 940
640 IF POS(COM#,"EXA",1)THEN LI=3 :: GOS
UB 940
650 IF COM#="P" THEN GOSUB 1770
660 IF COM#="I" THEN GOSUB 1790
670 IF COM#="D" THEN CALL IMP("VOUS AVEZ
FAIT "&STR$(DEP)&" DEPLACEMENTS",120,13
0)
680 IF COM#="SAUVE JEU" THEN CALL SAUVE(
S,DEP,K$(,),N$(,),1,AAA):: CALL CLEAR ::
COM#="" :: GOTO 340
690 IF COM#="RES JEU" THEN CALL SAUVE(S,
DEP,K$(,),N$(,),2,AAA):: CALL CLEAR :: CO
M#="" :: GOTO 340
700 IF COM#="QUIT" THEN CALL JEU
710 IF S=11 AND LP AND LEN(COM#)=3 THEN
810
720 GOTO 550
730 C$=SEG$(COM#,1,1):: IF C$="W" THEN S
=W(S)ELSE IF C$="N" THEN S=N(S)ELSE S=E(
S)
740 DISPLAY AT(1,1):: CALL DELSPRITE(ALL
):: GOSUB 1940
750 FOR I=1 TO 3
760 IF K$(S,I)<>" THEN Z$=K$(S,I):: GOS

```

```

UB 1810 :: CALL CHAR(120+4*I,CH#):: CALL
SPRITE(#NB,120+4*I,CC,L,C):: CALL MUS(-
I-4)
770 NEXT I
780 IF S>10 THEN B10
790 ON S GOSUB 1330,1340,1320,1320,1420,
1320,1320,1320,1320,1320
800 IF FIN=1 THEN CALL JEU ELSE 550
810 ON (S-10)GOSUB 1590,1320,1500,1320,1
320,1320,1380,1320,1320,1550
820 IF FIN=1 THEN CALL JEU ELSE 550
830 !#DATAS#
840 DATA 19,15,7,8,3,19,13,4,20,1,5,16,1
2,16,13,9,9,17,5,19,14,15,1,13,2,6,12,18
,13,20,6,1,10
850 DATA 5,16,9,0,0,0,19,13,5,19,1,8,1,4
,12,14,13,11,15,17,4,2,5,8,18,10,5
860 DATA LAMPE,1,1,CLE,1,2,PINCE,4,1,FLU
TE,19,1,LIVRE,5,1,VAISE,10,2,SABRE,9,1
870 DATA PAPIER,10,1,SERINGUE,5,2,GANT,1
2,1,BOITE,16,1
880 DATA 16,7,13,13,5,14,16,16,14,5,12,1
4,1,5,7,16,14,14,13,14
890 RESTORE 840
900 FOR I=1 TO 20 :: READ W(I),N(I),E(I)
:: NEXT I
910 SOM=0 :: FOR I=1 TO 11 :: READ A$,A,
B :: K$(A,B)=A# :: SOM=SOM+A#B :: OB$(I)
=A# :: NEXT I
920 FOR I=1 TO 20 :: READ COL(I):: NEXT
I
930 RETURN
940 !#SAISIE OBJETS#
950 AI=POS(COM#," ",1):: M$=SEG$(COM#,AI
+1,LEN(COM#)-(AI))
960 IF LI<>1 THEN 1090
970 FOR I=1 TO 3
980 IF K$(S,I)=M$ THEN 1010
990 NEXT I
1000 CALL IMP("JE NE VOIS PAS DE "&M$,11
5,115):: RETURN
1010 FOR J=1 TO 5
1020 IF M$(J)="" THEN 1050
1030 NEXT J
1040 CALL IMP("JE PORTE 5 OBJETS",115,0)
:: RETURN
1050 IF M$=OB$(1)AND S=1 THEN GOSUB 1650
:: IF TEST=0 THEN RETURN
1060 IF M$=OB$(5)THEN GOSUB 1430 :: IF T
EST=0 THEN RETURN
1070 IF M$=OB$(11)THEN GOSUB 1480 :: IF
TEST=0 THEN RETURN
1080 Z$,N$(J)=K$(S,I):: GOSUB 1810 :: CA
LL DELSPRITE(#NB):: K$(S,I)="" :: RETURN
1090 FOR I=1 TO 5
1100 IF N$(I)=M$ THEN 1140
1110 NEXT I
1120 CALL IMP("JE NE PORTE PAS DE "&M$,1
15,115)
1130 RETURN
1140 IF LI=3 THEN 1220
1150 FOR J=1 TO 3
1160 IF K$(S,J)="" THEN 1180

```

```

1170 NEXT J :: CALL IMP("DEJA 3 OBJETS I
CI",115,-3):: RETURN
1180 K$(S,J)=N$(I):: N$(I)=""
1190 FOR I=1 TO 3
1200 IF K$(S,I)<>" THEN Z$=K$(S,I):: GO
SUB 1810 :: CALL CHAR(120+4*I,CH#):: CAL
L SPRITE(#NB,120+4*I,CC,L,C)
1210 NEXT I :: RETURN
1220 IF M$=OB$(2)OR M$=OB$(3)OR M$=OB$(7
)OR M$=OB$(10)THEN CALL IMP("RIEN DE SPE
CIAL",0,0)
1230 IF M$=OB$(4)THEN CALL IMP("TRES JOL
I SDN..",900,2000)
1240 IF M$=OB$(5)THEN CALL IMP("JE LIS:D
ANS LA SALLE AU COFFRE J'AURAI BESOIN",1
15,-3):: CALL IMP("D'UNE LAMPE ALLUMEE E
T D'UN OBJET MAGIQUE CAMELEON",-5,-3)
1250 IF M$=OB$(6)THEN CALL IMP("ESSAYEZ
DE LE DEPOSER..",0,0)
1260 IF M$=OB$(8)THEN CALL IMP("IL EST E
N MAUVAIS ETAT:JE VOIS JUSTE:100<--?-->1
20",0,0)
1270 IF M$=OB$(9)THEN CALL IMP("C'EST DU
SERUM",659,587)
1280 IF M$=OB$(11)THEN CALL IMP("DES ALU
METTES!",300,115)
1290 IF M$<>OB$(1)THEN RETURN ELSE L=11
:: GOSUB 1670 :: IF TEST THEN E$="ALLUME
E" ELSE E$="ETEINTE"
1300 CALL IMP("LA LAMPE EST "&E$,0,0)::
RETURN
1310 !#PIEGES#
1320 CALL IMP("",0,0):: RETURN
1330 CALL IMP(RPT$(" ",11)&"ENTREE",0,0)
:: RETURN
1340 CALL SPRITE(#12,120,13,144,48):: FO
R I=1 TO 500 :: NEXT I :: CALL IMP("UN S
ERPENT M'ATTAQUE..",-3,-5)
1350 L=4 :: GOSUB 1670
1360 IF TEST THEN CALL IMP("JE LE CHARME
AVEC MA "&OB$(L),2000,2500):: CALL DELS
PRITE(#12):: RETURN
1370 CALL IMP("ET ME TUE!!",-6,-6):: FIN
=1 :: RETURN
1380 CALL BPRITE(#12,116,7,144,64):: FOR
I=1 TO 500 :: NEXT I :: CALL IMP("UNE M
IGUALE ME PIQUE",-5,-7)
1390 L=9 :: GOSUB 1670
1400 IF TEST THEN CALL IMP("JE ME FAIS U
NE INJECTION DE SERUM,OUF!",880,0):: CAL
L DELSPRITE(#12):: RETURN
1410 CALL IMP("ET ME TUE!!",-5,-5):: FIN
=1 :: RETURN
1420 L=2 :: GOSUB 1670 :: IF TEST THEN R
ETURN ELSE CALL IMP("LES PORTES SONT FER
MEES JE NEURS ETTOUFFE.",-5,-6):: FIN=1
:: RETURN
1430 CALL IMP("IL SEMBLE ETRE ELECTRIFIE
",-3,-5)
1440 FOR G=1 TO 40 :: CALL COLOR(#5,7)::
CALL COLOR(#5,3):: NEXT G
1450 L=10 :: GOSUB 1670
1460 IF TEST THEN CALL IMP("AVEC LE "&OB

```

```

$(10)&" JE LE PREND:" ,-2,-3):: RETURN
1470 CALL IMP("JE NE PEUT PAS LE PRENDRE
",-8,-8):: RETURN
1480 L=10 :: GOSUB 1670 :: IF TEST=0 THE
N CALL COLOR(11,7):: CALL IMP("TROP CHA
UDE..",0,0)
1490 RETURN
1500 CALL CLEAR :: CALL COLOR(12,16,1)::
CALL VCHAR(1,3,106,24):: CALL VCHAR(1,3
0,106,24)
1510 FOR J=1 TO 2
1520 FOR I=3 TO 16 :: CALL CHAR(106,"FOF
OFOFOFOFOFOF):: DISPLAY AT(12,7)SIZE(1
6):"LES DOUBLIETTES"
1530 CALL COLOR(5,I,1,6,1,1,7,I,1,10,I,1
):: CALL CHAR(106,"OFOFOFOFOFOFOFOF):: N
EXT I :: NEXT J :: DISPLAY AT(23,1)
1540 CALL IMP("JE SUIS MORT." ,-2,-2):: F
IN=1 :: RETURN
1550 CALL SPRITE(12,136,3,144,200):: FO
R I=1 TO 500 :: NEXT I :: CALL IMP("UN D
RAGON M' ATTAQUE",115,-2)
1560 L=7 :: GOSUB 1670
1570 IF TEST THEN CALL IMP("JE LE TUE!",
659,740):: CALL DELSPRITE(12):: RETURN
1580 CALL IMP("ET ME TUE",-3,-3):: FIN=1
:: RETURN
1590 L=1 :: GOSUB 1670 :: L=11 :: GOSUB
1680 :: IF TEST<>2 THEN COL(S)=1 :: GOSU
B 1940 :: CALL IMP("IL FAIT TROP NOIR,JE
NE VOIS RIEN..",115,120):: RETURN ELSE
L=6 :: GOSUB 1680
1600 COL(S)=12 :: GOSUB 1950 :: CALL SPR
ITE(12,112,15,72,64):: IF LP=0 THEN CAL
L IMP("BRAVO!! C'EST LA SALLE AU COFFRE"
,0,0)
1610 IF TEST<>3 THEN CALL IMP("IL MANQUE
QUELQUECHOSE..",0,0):: CALL IMP("LA LE
CTURE DEVELOPE L'ESPRIT!!",698,0):: RET
URN
1620 IF LP THEN 1630 ELSE CALL IMP("IL F
AUDRAIT CONNAITRE LA COMBINAISON..(3 CHI
FFRES)",0,0):: LP=1 :: RETURN
1630 IF COM<>STR$(SOM)THEN CALL IMP("LI
SEZ UN PEU.",0,0):: RETURN
1640 CALL COLOR(1,12,1,9,2,1,10,2,1):: C
ALL SCREEN(12):: DISPLAY AT(3,5)SIZE(21)
:"F E L I C I T I D N S" :: CALL JEU
1650 L=3 :: GOSUB 1670 :: IF TEST=0 THEN
CALL IMP("ELLE PARAIT CLOUEE!!",0,0)ELS
E CALL IMP("OK:CA MARCHE",0,0)
1660 RETURN
1670 TEST=0
1680 FOR F=1 TO 5
1690 IF N$(F)=DB$(L)THEN TEST=TEST+1 ::
GOTO 1750
1700 NEXT F
1710 IF (S=5 AND L=2)OR S=11 THEN 1720 E
LSE RETURN
1720 FOR F=1 TO 3
1730 IF K$(S,F)=DB$(L)THEN TEST=TEST+1 ::
RETURN
1740 NEXT F

```

```

1750 RETURN
1760 !#INVENTAIRE#
1770 DISPLAY AT(1,15):"JE PORTE"
1780 M$="" :: FOR I=1 TO 5 :: M$=M$&" M
"&N$(I):: NEXT I :: CALL IMP(M$,784,740)
:: RETURN
1790 M$="" :: FOR I=1 TO 3 :: M$=M$&"
"&K$(S,I):: NEXT I :: DISPLAY AT(1,15):"
JE VOIS" :: CALL IMP(M$,784,740):: DISPL
AY AT(1,15):: RETURN
1800 !#OBJETS#
1810 IF Z$=DB$(1)THEN CH$="010102040B0B0
B04020101010101071F404020100B0B0B1020404
050704070FC" :: NB=1 :: L=4B :: C=64 ::
CC=11
1820 IF Z$=DB$(2)THEN CH$="01020402"&RPT
$("01",12)&"B0402040"&RPT$("B0",7)&"E0C0
FBEOF" :: NB=2 :: L=4B :: C=16B :: CC=12
1830 IF Z$=DB$(3)THEN CH$="0002040B04020
10204"&RPT$("0B",7)&"00B0402040B000B040"
&RPT$("20",7):: NB=3 :: L=4B :: C=96 ::
CC=14
1840 IF Z$=DB$(4)THEN CH$="00"&RPT$("01"
,14)&"03B0C0C0C0"&RPT$("40C0",5)&"COE" ::
NB=4 :: L=112 :: C=96 :: CC=10
1850 IF Z$=DB$(5)THEN CH$="3F40FFB090909
2969AB2B2B7B2B0B0FF030D05050505050505
050505060C" :: NB=5 :: L=72 :: C=96 :: C
C=3
1860 IF Z$=DB$(6)THEN CH$="00000020303B3
F3F3F3F1F0F0703010F000000040C1CFCFCFCFC
BFEOC0B0F" :: NB=6 :: L=72 :: C=16B ::
CC=COL(S)
1870 IF Z$=DB$(7)THEN CH$="01"&RPT$("02"
,11)&"163F030100"&RPT$("B0",11)&"CBFBB"
:: NB=7 :: L=72 :: C=192 :: CC=10
1880 IF Z$=DB$(8)THEN CH$="3F50731013101
31013101017141F0000F00B0B0B0B0B0B0B0B0
BFEOAFC" :: NB=8 :: L=112 :: C=64 :: CC=
10
1890 IF Z$=DB$(9)THEN CH$="0101010F"&RPT
$("0B",8)&"0F010107B0B0B0F0"&RPT$("10",B
)&"F0B0B0E" :: NB=9 :: L=4B :: C=192 ::
CC=16
1900 IF Z$=DB$(10)THEN CH$="0001060A0A1A
2A2A20202020100B0B0B0000B0C0A0A0A0A02E32
240B1020202" :: NB=10 :: L=112 :: C=184
:: CC=B
1910 IF Z$=DB$(11)THEN CH$="0003"&RPT$("
05",11)&"06070000FE"&RPT$("02",10)&"FE02
FC" :: NB=11 :: L=112 :: C=160 :: CC=6
1920 RETURN
1930 !#COULEURS#
1940 CALL COLOR(9,1,1,10,1,1):: FOR I=1
TO 200 :: NEXT I
1950 CALL COLOR(9,COL(S),1,10,COL(S),1)::
RETURN
1960 !
1970 !#SS PROGRAMMES#
1980 !
1990 SUB IMP(ME$,SD1,SD2)
2000 DISPLAY AT(22,1):: DISPLAY AT(24,1)
2010 IF LEN(ME$)<28 THEN 2050

```

```

2020 FOR I=28 TO 1 STEP -1 :: PO$=SEG$(M
E$,1,1)
2030 IF PO$=" " THEN B$=SEG$(ME$,1,1)::
DISPLAY AT(22,1):B$ :: ME$=SEG$(ME$,LEN(
B$)+1,LEN(ME$)):: GOTO 2050
2040 NEXT I
2050 DISPLAY AT(24,1):ME$
2060 IF SD1 THEN CALL MUS(SD1)ELSE CALL
MUS(-B)
2070 IF SD2 THEN CALL MUS(SD2)ELSE CALL
MUS(-B)
2080 SUBEND
2090 SUB JEU
2100 CALL DELSPRITE(ALL):: FOR I=1 TO 20
0 :: NEXT I :: DISPLAY AT(22,1):: DISPLA
Y AT(24,1)
2110 CALL MUS(466):: CALL MUS(392)
2120 DISPLAY AT(15,12)SIZE(6):"CE JEU" ::
DISPLAY AT(18,11)SIZE(8):"EST FINI" ::
DISPLAY AT(24,1):"ON RECOMMENCE?(O/N)":"
:: ACCEPT AT(24,21)SIZE(1)VALIDATE("ON"
):A$
2130 FOR I=1 TO 3 :: CALL MUS(196):: NEX
T I
2140 IF A$="D" THEN RUN ELSE CALL CLEAR
:: END
2150 SUBEND
2160 SUB SAUVE(S,DEP,K$(,),N$(,),A,AAA)
2170 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)
2180 ON A GOTO 2190,2250
2190 G$="" :: FOR I=1 TO 20 :: FOR J=1 T
O 3 :: G$=G$&"/"&K$(I,J):: NEXT J :: NEX
T I
2200 OPEN #1:"CS1",INTERNAL,OUTPUT,FIXED
12B
2210 PRINT #1:DEP,S,N$(1),N$(2),N$(3),N$
(4),N$(5)
2220 PRINT #1:G$
2230 CLOSE #1
2240 CALL CLEAR :: AAA=1 :: SUBEXIT
2250 OPEN #1:"CS1",INTERNAL,INPUT ,FIXED
12B
2260 INPUT #1:DEP,S,N$(1),N$(2),N$(3),N$
(4),N$(5)
2270 INPUT #1:G$
2280 CLOSE #1
2290 K=1 :: G$=G$&"/"
2300 PO=POS(G$,"/",K)
2310 FOR I=1 TO 20 :: FOR J=1 TO 3
2320 PD2=POS(G$,"/",K+1)
2330 K$(I,J)=SEG$(G$,PD+1,PD2-PD-1)
2340 K,PO=PD2 :: NEXT J :: NEXT I
2350 AAA=1 :: SUBEND
2360 SUB MUS(SD)
2370 IF SD<0 THEN 2410
2380 FOR V=1 TO 30 STEP 3
2390 CALL SOUND(-100,SD,V,SD*(1.006),V,S
D*(.993),V)
2400 NEXT V :: SUBEXIT
2410 FOR V=1 TO 30 STEP 3 :: CALL SOUND(
-100,SD,V):: NEXT V
2420 SUBEND

```

BOUM

Langage : BASIC

Un jeu où ça boume, mais où il faut courir de plus en plus vite. Les bombes pleuvent à seau, seau dont il faut se servir pour les intercepter avant qu'elles n'atteignent le sol pour exploser, à votre grand dam et pour la plus grande joie des diabolins mutins qui vous les expédient...

David SALMON

```

10 A=RND(-TIME)
170 REM =====
180 REM REMISE A ZERO DES SONS
190 REM =====
200 FORI=0TO13
210 SOUNDI,0
220 NEXT
230 REM =====
240 REM PRESENTATION
250 REM =====
260 SCREEN2,2,0
270 CLEAR 1000
280 DIM A$(51)
290 CLOSE
300 OPEN"GRP:"AS!
310 A$="C15BF15BU46L16L1D1L2D1L4U1L1U1
L1U1L1U1L1U1H1U3E1U1R1U1R1U1R1U1R1U1R4D1
R2D1R1R1R1F1"
320 B$="R2U1R2U1R1U1R1U1R5D1R1D1R1D1R2D1
R1BDFL1D1L2D1L1D1L1D1L5U1L1U1L1U1L2U1L:R
R15BU7"
330 C$="R1E1R1E1R1U1R2U1R4D1R1D1R1D1R1D1
R1D1F1D3G1D1L1D1L1D1L1D1L1D1L4U:L2U1L1H:
L1H1"
340 D$="C12BD5R1U1R1U1R7U1R2D1R4U1R2U1R1
D1R3D1R1D2R1D1R2U1R6"
350 REM =====
360 REM DATAS SPRITES
370 REM =====
380 RESTORE
390 REM SEAU 1
400 DATA 00,00,00,70,80,F0,FC,7F,7F,7F,3
F,3F,3F,1F,1F,1F,00,00,00,0E,01,0F,3F,FE
,FE,FE,FC,FC,FC,FB,FB,FB
410 REM BOMBE
420 DATA 00,00,00,00,01,01,03,0F,0C,1D,1
C,1D,1D,0C,0F,03,20,60,80,80,00,00,C0,F0
,70,8B,7B,8B,8B,70,F0,C0
430 REM BONHOMME 1
440 DATA 00,1F,3F,7F,40,CC,C0,40,44,63,3
0,0E,02,1E,F0,80,00,FB,FC,FE,02,33,03,02
,22,C6,0C,70,40,7B,0F,01
450 REM BOMBE ECLATE
460 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,22,37,3F,3F,0F,
0F,03,03,0,0,0,0,0,0,24,74,FC,FC,FC,F0
,F0,C0,C0
470 REM BONHOMME 2
480 DATA 00,00,00,00,3F,33,3F,3F,3B,1C,0
F,01,01,01,7F,FF,00,00,00,00,FC,CC,FC,FC

```

```

,DC,3B,F0,80,80,80,FE,FF
490 REM B
500 DATA 0,0,FF,FF,30,30,30,30,3F,3F,30,
30,30,30,FF,FF,0,0,00,80,C0,C0,C0,C0,C0,
C0,C0,C0,C0,C0,80,00
510 REM D
520 DATA 0,0,7F,FF,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,
C0,C0,C0,FF,7F,0,0,80,C0,C0,C0,C0,C0,C0,
C0,C0,C0,C0,C0,C0,80
530 REM U
540 DATA 0,0,40,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,
C0,C0,C0,FF,7F,0,0,80,C0,C0,C0,C0,C0,C0,
C0,C0,C0,C0,C0,C0,80
550 REM M
560 DATA 0,0,40,C0,F3,F3,CC,CC,CC,CC,C0,
C0,C0,C0,C0,40,0,0,80,C0,C0,C0,C0,C0,C0,
C0,C0,C0,C0,C0,C0,80
570 REM SEAU 2
580 DATA 00,07,1C,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,E0,3B,00,00,00,00,00,
00,00,00,00,00,00,00
590 REM BOMBE RESERVOIR
600 DATA 00,00,00,00,00,00,8B,DD,FF,FC,FE,F
E,FE,7E,7E,3C,0F,00,00,00,00,00,89,DD,FF
,3F,DF,DF,3F,DE,DE,3C,F0
610 REM SEAU BAISSSE 1
620 DATA 00,03,1F,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,F
F,FF,FF,1F,03,00,70,EB,EB,EB,C0,C0,80,80
,80,80,C0,C0,EB,EB,EB,70
630 REM SEAU BAISSSE 2
640 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,04,04,06,02,02
,02,02,06,04,04,00,00,00
650 REM =====
660 REM LECTURE DATAS
670 REM =====
680 FORI=0TO51
690 FORJ=1TOB
700 READ F$
710 W$=W$+CHR$(VAL("%H"+F$))
720 NEXT
730 A$(I)=W$
740 W$=""
750 NEXT
760 REM =====
770 REM FORMATION SPRITES
780 REM =====
790 SPRITE$(0)=A$(0)+A$(1)+A$(2)+A$(3)
800 SPRITE$(1)=A$(4)+A$(5)+A$(6)+A$(7)

```

```

810 SPRITE$(2)=A$(8)+A$(9)+A$(10)+A$(11)
820 SPRITE$(3)=A$(12)+A$(13)+A$(14)+A$(1
5)
830 SPRITE$(4)=A$(16)+A$(17)+A$(18)+A$(1
9)
840 SPRITE$(5)=A$(20)+A$(21)+A$(22)+A$(2
3)
850 SPRITE$(6)=A$(24)+A$(25)+A$(26)+A$(2
7)
860 SPRITE$(7)=A$(28)+A$(29)+A$(30)+A$(3
1)
870 SPRITE$(8)=A$(32)+A$(33)+A$(34)+A$(3
5)
880 SPRITE$(9)=A$(36)+A$(37)+A$(38)+A$(3
9)
890 SPRITE$(10)=A$(40)+A$(41)+A$(42)+A$(
43)
900 SPRITE$(11)=A$(44)+A$(45)+A$(46)+A$(
47)
910 SPRITE$(12)=A$(48)+A$(49)+A$(50)+A$(
51)
920 COLDR 3,1,1
930 SCREEN 2
940 S$="C4BD4E1R2U1R2U1R5D1R2D1R2F1D3H1D
4L1D3U7L1D10L1U9L1D9L1U8L1D8L1U8L1DBL1U9
L1D9L1U10L1D7U3L1U4H1D2"
950 FORI=56TO184STEP32:PRESET(I,31):DRAW
S$:NEXT
960 DRAW"BM56,63"+S$
970 DRAW"BM184,63"+S$
980 FORI=56TO184STEP32
990 PRESET(I,95)
1000 DRAW S$
1010 NEXT
1020 PUT SPRITE10,(84,63),6,5
1030 PUT SPRITE11,(108,63),6,6
1040 PUT SPRITE12,(132,63),6,7
1050 PUT SPRITE13,(156,63),6,8
1060 COLDR 13
1070 DRAW"BM128,120"
1080 PRINT#1,"Par David SALMON"
1090 COLDR 3
1100 DRAW"BM80,152"
1110 PRINT#1,"1 -> MANETTE"
1120 DRAW"BM80,168"
1130 PRINT#1,"2 -> CLAVIER"
1140 DRAW"BM80,184"
1150 PRINT#1,"3 -> REGLE."
1160 A=6

```

```

1170 Q$=INKEY$
1180 IF Q$="1" THEN ST=1
1190 IF Q$="2" THEN ST=0
1200 IF Q$="3" THEN ST=3450
1210 PUT SPRITE10,,A
1220 PUT SPRITE11,,A
1230 PUT SPRITE12,,A
1240 PUT SPRITE13,,A
1250 FORK=1TO100:NEXT
1260 IFA=6THENA=10ELSEA=6
1270 IF Q$(">")*1"ANDQ$("<")*2" THEN I170
1280 LINE(128,120)-(255,128),1,BF
1290 LINE(80,152)-(180,160),1,BF
1300 LINE(80,168)-(180,176),1,BF
1310 LINE(80,184)-(180,191),1,BF
1320 COLOR 13
1330 DRAW"BM48,120"
1340 PRINT#1,"NIVEAU DE DIFFICULTE"
1350 DRAW"BM48,128"
1360 PRINT#1,"-----"
1370 COLOR 12
1380 DRAW"BM88,144"
1390 PRINT#1,"1 -> DEBUTANT"
1400 DRAW"BM88,160"
1410 PRINT#1,"2 -> AMATEUR"
1420 DRAW"BM88,176"
1430 PRINT#1,"3 -> PRO."
1440 QQ$=INKEY$
1450 IF QQ$="1" THEN IN=.02
1460 IF QQ$="2" THEN IN=.05
1470 IF QQ$="3" THEN IN=.2
1480 PUT SPRITE10,,A
1490 PUT SPRITE11,,A
1500 PUT SPRITE12,,A
1510 PUT SPRITE13,,A
1520 FORK=1TO100:NEXT
1530 IF A=10THENA=6ELSEA=10
1540 IF QQ$(">")*1"ANDQQ$("<")*2"ANDQQ$("<")*3" THEN
N 1440
1550 REM =====
1560 REM DECORS
1570 REM =====
1580 COLOR 3,4,4
1590 SCREEN2
1600 DRAW"BM8,0":PRINT#1,"SCORE:0 RE
CORD: SEAU:3"
1610 DRAW"BM152,0"
1620 PRINT#1,RE
1630 COLOR 15
1640 DRAW"BM0,40"
1650 DRAW A$
1660 DRAW B$
1670 DRAW B$
1680 DRAW C$
1690 PAINT(16,48)
1700 DRAW"BM64,16"
1710 DRAW A$
1720 DRAW B$
1730 DRAW B$
1740 DRAW C$
1750 PAINT(80,24)
1760 DRAW"BM128,56"
1770 DRAW A$

```

```

1780 DRAW B$
1790 DRAW B$
1800 DRAW C$
1810 PAINT(160,64)
1820 DRAW"BM192,32"
1830 DRAW A$
1840 DRAW B$
1850 DRAW B$
1860 DRAW C$
1870 PAINT(200,40)
1880 PUT SPRITE2,(32,31),9,2
1890 PUT SPRITE3,(80,7),9,2
1900 PUT SPRITE4,(144,47),9,2
1910 PUT SPRITE5,(208,24),9,2
1920 PUT SPRITE6,(32,31),14,4
1930 PUT SPRITE7,(80,7),14,4
1940 PUT SPRITE8,(144,47),14,4
1950 PUT SPRITE9,(208,24),14,4
1960 FORI=0TO224STEP32
1970 PSET(I,160),4
1980 DRAW D$
1990 NEXT
2000 LINE(0,168)-(255,191),12,BF
2010 PAINT(167,167),12
2020 LINE(88,96)-(168,120),4,BF
2030 LINE(240,151)-(255,191),4,BF
2040 PUT SPRITE16,(240,175),1,10
2050 V=2
2060 VI=3
2070 SC=0
2080 RE=0
2090 C=10
2100 REM =====
2110 REM BOUCLE PRINCIPALE
2120 REM =====
2130 X=128:Y=151:XB(1)=32:XB(2)=80:XB(3)
=144:XB(4)=208
2140 YB(1)=47:YB(2)=23:YB(3)=63:YB(4)=39
2150 TE=INT(RND(1)*4)+1
2160 IFSTICK(ST)=3ANDX<224THENX=X+16ELSE
IFSTICK(ST)=7ANDX>16THENX=X-16
2170 YB(TE)=YB(TE)+V:PUTSPRITE0,(X,Y),C:
PUTSPRITE17,(X,Y),C,9:PUTSPRITE1,(XB(TE)
,YB(TE)),1,1
2180 IF X=224 ANDSTRIG(ST) THEN 2390
2190 IFYB(TE)=Y-BTHENIFYB(TE)=XTHEN2320
ELSE2600
2200 GOTO 2160
2210 REM =====
2220 REM AFFICHAGE SCORE
2230 REM =====
2240 COLOR 3
2250 LINE(56,0)-(96,7),4,BF
2260 DRAW"BM48,0"
2270 PRINT#1,SC
2280 RETURN
2290 REM =====
2300 REM BOMBE RECUE
2310 REM =====
2320 SC=SC+10:GOSUB 2240
2330 V=V+IN
2340 RE=RE+1:IFRE=11THEN2600
2350 IFRE=6THENC=1

```

```

2360 IFRE=10THENC=1
2370 SOUNDB,B:A=5^5^5:SOUNDB,0
2380 GOTO 2140
2390 REM =====
2400 REM VERSEMENT
2410 REM =====
2420 IFRE=0THEN2160
2430 PUT SPRITE0,(X,Y),C,11
2440 PUT SPRITE17,(X,Y),C,12
2450 FORI=1TORE
2460 FORJ=151TO176
2470 PUTSPRITE1B,(237,J),1,1
2480 NEXT
2490 SC=SC+5:GOSUB2240:SOUNDB,B:A=5^5^5:
SOUNDB,0
2500 NEXT
2510 PUT SPRITE18,(0,209)
2520 RE=0
2530 C=10
2540 PUT SPRITE0,(X,Y),C,0
2550 PUT SPRITE17,(X,Y),C,9
2560 GOTO 2160
2570 REM =====
2580 REM EXPLOSION
2590 REM =====
2600 RE=0
2610 C=10
2620 COLOR 3
2630 VI=VI-1
2640 LINE(248,0)-(255,8),4,BF
2650 DRAW"BM240,0"
2660 PRINT#1,VI
2670 IF VI=0THEN 3140
2680 SOUNDB,&B10000
2690 SOUND13,&B1011
2700 SOUND6,15
2710 PUT SPRITE1,(XB(TE),YB(TE)),1,3
2720 FORI=1TO16
2730 PUTSPRITE10,(XB(TE)-I-8,YB(TE)-I-8)
,6,5
2740 NEXT
2750 FORI=1TO16
2760 PUTSPRITE11,(XB(TE)-8,YB(TE)-8-I),6
,6
2770 NEXT
2780 FORI=1TO16
2790 PUTSPRITE12,(XB(TE)+8,YB(TE)-I-8),6
,7
2800 NEXT
2810 FORI=1TO16
2820 PUTSPRITE13,(XB(TE)+8+I,YB(TE)-I-8)
,6,8
2830 NEXT
2840 FORI=1TO10
2850 PUTSPRITE10,,10
2860 PUTSPRITE11,,10
2870 PUT SPRITE12,,10
2880 PUTSPRITE13,,10
2890 COLOR,,6
2900 FORL=1TO100:NEXT
2910 PUTSPRITE10,,6
2920 PUTSPRITE11,,6
2930 PUTSPRITE12,,6

```

```

2940 PUTSPRITE13,,6
2950 COLOR,,10
2960 FORL=1TO100:NEXT
2970 NEXT
2980 COLOR,,4
2990 FORI=20TO1STEP-1
3000 SOUND6,I
3010 FORL=1TO20
3020 NEXT
3030 NEXT
3040 SOUND6,0
3050 FORI=1TO1013
3060 PUTSPRITE1,(0,209)
3070 NEXT
3080 SOUND13,0
3090 SOUND6,0
3100 GOTO 2130
3110 REM =====
3120 REM FIN DU JEU
3130 REM =====
3140 A=11
3150 B=9
3160 COLOR B
3170 DRAW"BM88,103"
3180 PRINT#1,"GAME-OVER"
3190 IFSC>RETHENRE=SC:LINE(152,0)-(192,7
),4,BF:COLOR3:DRAW"BM152,0":PRINT#1,RE
3200 COLORA
3210 LINE(84,99)-(164,115),,B
3220 LINE(80,95)-(168,119),,B
3230 LINE(76,91)-(172,123),,B
3240 LINE(72,87)-(176,127),,B
3250 DRAW"BM80,183"
3260 COLOR15
3270 FORK=1TO10
3280 DRAW"BM88,103"
3290 COLOR B
3300 PRINT#1,"GAME-OVER"
3310 COLOR A
3320 LINE(84,99)-(164,115),,B
3330 LINE(80,95)-(168,119),,B
3340 LINE(76,91)-(172,123),,B
3350 LINE(72,87)-(176,127),,B
3360 SNAP A,B

```

```

3370 NEXT K
3380 GOTO 920
3390 REM =====
3400 REM FIN DU PROGRAMME
3410 REM =====
3420 REM =====
3430 REM REGLE.
3440 REM =====
3450 FORI=0TO184STEPB:LINE(0,I)-(255,I+7
),1,BF:NEXT
3460 FORI=10TO13:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT
3470 DRAW"BM104,8"
3480 PRINT#1,"BOUM!!"
3490 LINE(99,4)-(153,20),,B
3500 DRAW"BM24,32"
3510 PRINT#1,"Dans ce jeu vous devrez ra
n-"
3520 PRINT#1," massez les bombes que vou
s en-"
3530 PRINT#1," vois 4 demons perches en
haut"
3540 PRINT#1," des nuages."
3550 PRINT#1,
3560 PRINT#1," Attention:Votre seau ne
peut"
3570 PRINT#1," contenir que 10 bombes, u
ne de"
3580 PRINT#1," plus et c'est l'explosion
"
3590 PRINT#1,
3600 PRINT#1," Vous pouvez vous displac
er a"
3610 PRINT#1," droite et a gauche a l'ai
de"
3620 PRINT#1," soit du clavier,soit de l
a "
3630 PRINT#1," manette."
3640 PRINT#1,
3650 PRINT#1," Pour vider votre seau v
ous"
3660 PRINT#1," devrez vous positionner a
"
3670 PRINT#1," droite de l'ecran puis ap
puyer"

```

```

3680 PRINT#1," soit sur le bouton de tir
,soit"
3690 PRINT#1,"sur la barre espace"
3700 PRINT #1,
3710 COLOR13:DRAW"bm112,184":PRINT#1,"es
pace"
3720 IF INKEY$=" "THEN3750
3730 LINE(112,184)-(160,191),1,BF
3740 GOTO 3710
3750 COLOR 3
3760 FORI=32TO184STEPB:LINE(0,I)-(255,I+
7),1,BF:NEXT
3770 DRAW"bm24,32"
3780 PRINT#1," Vous marquez 10 pts des
"
3790 PRINT#1," que vous ramassez une "
3800 PRINT#1," bombe et 5 pts pour chaqu
e"
3810 PRINT#1," bombe deposez au sol."
3820 PRINT#1,
3830 PRINT#1," si une bombe tombe au
sol "
3840 PRINT#1," elle explose et vous perd
ez"
3850 PRINT#1," un seau(vous en avez 3 au
"
3860 PRINT#1," depart)"
3870 PRINT#1,
3880 PRINT#1," Quand vous attraper 5 b
ombes"
3890 PRINT#1," votre seau devient rouge
et"
3900 PRINT#1," quand vous en avez 10,"
3910 PRINT#1," il devient noir."
3920 PRINT#1,
3930 PRINT#1,
3940 PRINT#1,
3950 COLOR13
3960 DRAW"bm104,183"
3970 PRINT#1,"espace"
3980 IF INKEY$=" "THEN 920
3990 LINE(104,183)-(160,191),1,BF
4000 GOTO3960

```

LES CHAMPIONS DU MOIS

Thomson : Jérôme Taudin (33 Biganos) - Thomas Debussier (34 Lodève) - Jean-Emmanuel Denave (71 Mâcon) - Abdellah Lahouaoui (67 Wittisheim) - Stéphane Cochet (35 La Couesnière) - Laurent Dudouet (14 Potigny) - Jean-Marie Laroche (58 Nevers) - Philippe Olerhauser (57 Lemberg) - François Steyer (57 Grostenquin) - M. Gaillard (87 Limoges) - Thomas Debunlier (34 Lodève) - Informatique club (25 Montbéliard) - Jérôme Amilheste (34 Lodève)
Atari : Philippe Roghi (44 Nozay)

Ti 99 : Christian Tiret (34 Montpellier) - Christian Tiret (34 Montpellier)
Oric : Christophe Bonin (06 Antibes) - Frédéric Roche (71 Hurigny) Stéphane Levite (89 Sens) - Sébastien Lièvre (43 Yssingeaux)
Sinclair : Richard Lemesle (49 Le Louroux) - Laurent Ongaro (31 Muret) - Laurent Bouchaud (92 Sèvres) - Jean Burette (77 Chelles)
Apple : N. Goniak (78 Plaisir) - Stéphane Maugras (77 Chelles)
Commodore : Julien Guitton (35 St-Grégoire) - Stéphane

Brun(?) - Julien Guitton (35 Saint-Grégoire) - Thierry Ollivier (95 Soisy)
Dragon : Sylvain Zercher (50 Cherbourg) - Stéphane Shirvanian (38 Heyrieux).
Hector : Stéphane Bigouin (77 Mormant)
Canon : Hervé Darier (69 St-Priest)
MSX : Patrick Charveron (38 St-Martin-d'Hères) - Denis Barres (91 St-Cyr-sous-Dourdan) - Olivier Denis (17 Royan) - Pierre Camon (37 Tours) - Claude Curien (74 Chamonix) - Anh Tuan Vu (77 Champs-sur-Marne)

Spectravidéo : André Kowalski
Amstrad : Claude Bauret (30 Mauduel) - Régis Laigle (80 Abbeville) - Sylvain Koubdjarian (69 Lyon) - Michel Guillaud (87 Sole) - Pierre Devera (32 Auch) - Alain Lebouc (92 Antony)
TRS 80 : Thierry Deman (59 Grande-Synthe)
Lynx : Laurent Deloche (34 Clermont-l'Hérault)
YENO : Alexandre Kroutinsky (74 Thon-les-Bains) - Jean-Claude Grau (13 Marseille) - Laurent Vernet (69 Lyon) - Christian Champault (45 Saint-Cyr-en-Val)

ZX Spectrum

L'ARCHE PERDUE

Langage : BASIC

Réformez les couples d'animaux dispersés sur deux plans différents pour que Noé les fasse entrer dans l'Arche avant le Déluge. Il faut les retrouver et vous aurez besoin de toute votre mémoire ! Les instructions sont au début du programme. ■

Pascal BERT

```

2 POKE 23609,30
5 DIM n$(20,5)
7 DIM e(21)
8 DIM f(21)
10 DIM x(20)
12 DIM J(20)
20 DIM y(20)
30 DIM j$(6,10)
31 FOR i=1 TO 20
32 READ n$(i): NEXT i
33 DATA "chien"," chat"," lion
"," ane "," poule"," lapin"," pie
"," vache"," merle"," cigne"," tigre
"," hibou"," singe"," oie "," rat
"," lynx"," zebre"," biche"," lama
"," cerf"
34 BORDER 0: PAPER 0: INK 6
35 GO SUB 7000
40 BORDER 0: PAPER 0: INK 6
43 LET NE=0
50 BEEP .2,20: BEEP .2,27
60 CLS
70 PRINT AT 8,8;"NOMBRE DE JOU
EURS ";AT 12,16;"?": INPUT nj;
72 PRINT AT 12,16;nj
75 IF nj>6 OR nj<1 THEN PRINT
AT 12,16;" ": PRINT AT 16,6; INK
2; FLASH 1;"DE 1 A 6 JOUEURS S.
V.P.": GO TO 70
80 IF nj>0 AND nj<7 THEN PRINT
AT 16,5;"
": GO TO 99
99 PAUSE 30
100 CLS : LET NE=0
105 BEEP .2,20: BEEP .2,27
110 PRINT INK 5;AT 1,7;"* NOM D
ES JOUEURS *"
111 PRINT INK 5;AT 2,9;"-----
"
115 LET a=4
120 FOR i=1 TO nj
130 PRINT AT a,5;"* joueur ";i;
" :";
140 INPUT j$(i)
145 PRINT AT a,19;j$(i)
148 LET a=a+3
150 NEXT i
151 BEEP .2,20: BEEP .2,27
152 PRINT INK 5;AT 21,8; FLASH

```

```

1;"UN INSTANT S.V.P."
310 GO SUB 1000
315 PAPER 5: BORDER 5: INK 1
320 FOR i=1 TO nj
330 LET j(i)=0
340 NEXT i
345 LET n=1
347 LET e(n)=0
348 LET f(n)=0
350 FOR i=1 TO nj
360 LET l=0
370 GO SUB 2000
380 BEEP .08,7: PRINT AT 0,5;"Q
UELLE CASE ";j$(i);
390 INPUT C
395 IF C>20 THEN GO TO 380
396 IF C<1 THEN GO TO 380
410 LET c2=x(C)
420 GO SUB 3000
425 PRINT INK 0; PAPER 3;"":n$(
c2);""
430 PRINT AT 11,5;"QUELLE CASE
":j$(i)
440 INPUT D
450 IF D>20 THEN GO TO 430
455 IF D<1 THEN GO TO 430
460 LET c2=y(D)
470 GO SUB 4000
480 PRINT INK 0; PAPER 3;"":n$(
c2);""
490 IF x(C)<>y(D) THEN GO TO 60
0
530 LET n=n+1
532 LET e(n)=C
535 LET f(n)=D
550 LET j(i)=j(i)+1
555 BEEP .2,20: BEEP .2,27: BEE
P .2,20: BEEP .2,27
560: PRINT AT 21,4; FLASH 1; PA
PER 5;"GAGNE VOTRE SCORE ->";j(i
)
580 LET l=1
590 GO TO 660
600 FOR f=20 TO 0 STEP -1: BEEP
.02,f: NEXT f: PRINT INK 1;AT 2
1,4;" PERDU VOTRE SCORE ->";j(i)
;" "
660 PAUSE 120
680 IF n=21 THEN GO TO 710

```

```

690 IF 1=1 THEN GO TO 360
700 NEXT i
710 IF n<21 THEN GO TO 350
725 LET A=1
730 PAPER 0: BORDER 0: INK 6: C
LS
735 PRINT AT 0,8;"*** RESULTATS
***"
740 PRINT AT 2,3;"Partie disput
ee en ";NE;" essais"
750 FOR I=1 TO NJ
755 LET A=A+3
760 PRINT AT A,7;J$(I);AT A,20;
J(I);" Pts"
770 NEXT I
780 PRINT INK 5;AT 21,4; FLASH
1;"UNE AUTRE PARTIE ? (o/n)"
790 IF INKEY$="o" THEN GO TO 40
792 IF INKEY$<>"o" THEN GO TO 7
80
1000 FOR i=1 TO 20
1010 LET x(i)=1+INT (RND*20)
1020 IF i=1 THEN GO TO 1060
1030 FOR j=1 TO (i-1)
1040 IF x(j)=x(i) THEN GO TO 101
0
1050 NEXT j
1060 LET y(i)=1+INT (RND*20)
1070 IF i=1 THEN GO TO 1110
1080 FOR j=1 TO (i-1)
1090 IF y(j)=y(i) THEN GO TO 106
0
1100 NEXT j
1110 NEXT i
1120 RETURN
2000: CLS : LET NE=NE+1
2005 FOR h=1 TO 2
2007 PRINT
2010 PRINT "
2020 PRINT " 1  2  3
4  5 "
2030 PRINT "
2040 PRINT " 6  7  8
9  10 "
2050 PRINT "
2060 PRINT " 11  12  13
14  15 "
2070 PRINT "
2080 PRINT " 16  17  18
19  20 "
2085 PRINT "
2090 PRINT
2100 NEXT h
2101 PRINT AT 0,30;NE
2105 IF n=1 THEN GO TO 2190
2110 FOR m=2 TO n
2120 LET c=e(m)
2130 GO SUB 3000

```

```

2135 PRINT "
2140 NEXT m
2150 FOR m=2 TO n
2160 LET d=f(m)
2170 GO SUB 4000
2175 PRINT "
2180 NEXT m
2190 RETURN
3000 IF c=1 THEN PRINT AT 2,1;
3010 IF c=2 THEN PRINT AT 2,7;
3030 IF c=3 THEN PRINT AT 2,13;
3040 IF c=4 THEN PRINT AT 2,19;
3050 IF c=5 THEN PRINT AT 2,25;
3060 IF c=6 THEN PRINT AT 4,1;
3070 IF c=7 THEN PRINT AT 4,7;
3080 IF c=8 THEN PRINT AT 4,13;
3090 IF c=9 THEN PRINT AT 4,19;
3100 IF c=10 THEN PRINT AT 4,25;
3110 IF c=11 THEN PRINT AT 6,1;
3120 IF c=12 THEN PRINT AT 6,7;
3130 IF c=13 THEN PRINT AT 6,13;
3140 IF c=14 THEN PRINT AT 6,19;
3150 IF c=15 THEN PRINT AT 6,25;
3160 IF c=16 THEN PRINT AT 8,1;
3170 IF c=17 THEN PRINT AT 8,7;
3180 IF c=18 THEN PRINT AT 8,13;
3190 IF c=19 THEN PRINT AT 8,19;
3200 IF c=20 THEN PRINT AT 8,25;
3210 RETURN
4000 IF d=1 THEN PRINT AT 13,1;
4010 IF d=2 THEN PRINT AT 13,7;
4020 IF d=3 THEN PRINT AT 13,13;
4030 IF d=4 THEN PRINT AT 13,19;
4040 IF d=5 THEN PRINT AT 13,25;
4050 IF d=6 THEN PRINT AT 15,1;
4060 IF d=7 THEN PRINT AT 15,7;
4070 IF d=8 THEN PRINT AT 15,13;
4080 IF d=9 THEN PRINT AT 15,19;
4090 IF d=10 THEN PRINT AT 15,25
;
4100 IF d=11 THEN PRINT AT 17,1;
4110 IF d=12 THEN PRINT AT 17,7;
4120 IF d=13 THEN PRINT AT 17,13
;
4130 IF d=14 THEN PRINT AT 17,19
;
4140 IF d=15 THEN PRINT AT 17,25
;
4150 IF d=16 THEN PRINT AT 19,1;
4160 IF d=17 THEN PRINT AT 19,7;
4170 IF d=18 THEN PRINT AT 19,13
;
4180 IF d=19 THEN PRINT AT 19,19
;
4190 IF d=20 THEN PRINT AT 19,25
;
4200 RETURN
7000 CLS
7001 PRINT AT 1,5;"**** JEU DE M
EMDIRE ****"
7010 PRINT AT 6,0;"Vous devez re
trouver des couples d'animaux i
dentiques , caches derriere des

```

cartes numerotees de 1 a 20 ."
7020 PRINT AT 11,0;"Entrez le n°
de carte du premier tableau , pu
is , celui du second.Lorsque un
joueur decouvre un couple , l
e coup suivant est donne au mem
e joueur ."

7040 PRINT AT 21,5; FLASH 1; INK
2;"PRESSEZ LA TOUCHE < S >"
7050 LET a=INT (1+RND*40)
7060 IF INKEY\$="s" THEN RETURN
7070 BEEP .05,a; BEEP .05,a+10;
BEEP .05,a-7; GO TO 7050
8000 STOP



ATTAR

Langage : BASIC

Vous pilotez un mobile spatial et vous devez vous poser sur une planète. Ce n'est vraiment pas du gateau. Il faut une habileté diabolique. Si j'étais vous, dans les débuts, je rajouterais un peu de carburant : voir ligne 15. ■

M.D.B.

```

5 DEF FN A(W) = INT (W * 100) / 100
6 DIM X(40)
7 W$ = "++++"
8 HOME : GOSUB 10000
9 REM ALTITUDE DEPART
10 REM COORDONNE DEPART
11 REM VITESSE HORIZONTALE
12 A = 180: X = RND (1) * 60 - 30: H = RND (1) * 20 - 10: V = RND (1) * 6
13 CF = 0
14 C = 200: REM CARBURANT
15 GOSUB 9000: REM -MONTAGNES-
16 W = PEEK ( - 16384): IF W < 128 THEN
17 A$ = " ": GOTO 40
18 POKE - 16368,0:A$ = CHR$ (W - 128)
19 GOSUB 1000
20 IF A$ = CHR$ (27) THEN GOTO 800
21 IF C < = 0 THEN GOSUB 2000: GOTO 9
22
23 IF A$ = "V" THEN GOSUB 500
24 IF A$ = "D" THEN GOSUB 600
25 IF A$ = "S" THEN GOSUB 700
26 REM
27 REM -CALCUL VITESSE
28 REM - ALTITUDE
29 V = V + 1 / 10
30 A = A - V
31 X = X + H / 2
32 GOSUB 3000
33 IF CE = 0 THEN PA = INT ( RND (1)
34 * 20): IF PA = 0 THEN CE = 15: POKE
35 - 16304,0: HTAB 1: VTAB 23: FLASH :
36 PRINT "PANNE VISU"; CHR$ (7);: NORMAL
37
38 IF CE < > 0 THEN CE = CE - 1:S1 =
39 PEEK (S) - PEEK (S): TEXT : POKE
40 - 16304,0: IF CE = 0 THEN TEXT : H
41 TAB 1: VTAB 23: PRINT SPC( 30)
42 IF A < = 0 AND V < 2 AND H < 2 THE
43 N 900

```

```

220 IF X > - 38 AND X < 39 THEN 240
230 IF A < 0 THEN 800
235 GOTO 20
240 IF A / 10 < X(X / 2 + 20) THEN 800
290 GOTO 20
500 REM
520 V = V - 1
530 C = C - 10
580 RETURN
600 REM
610 H = H + 1
620 C = C - 1
680 RETURN
700 REM -
710 H = H - 1
730 C = C - 1
780 RETURN
800 REM -CRASH
805 TEXT
810 GOSUB 3000: HTAB 1: VTAB 1: FLASH
815 FOR I = 1 TO 5: PRINT TAB( 40);" "
820 HTAB 10: VTAB 2: PRINT "C R A S
835 T1 = 0
840 FLASH : GOSUB 1000: NORMAL
845 FOR I = 1 TO 100
850 S1 = PEEK (S) - PEEK (S) + PEEK (
860 S) - PEEK (S) + PEEK (S) - PEEK
870 NEXT I
890 GOTO 910
900 TEXT : VTAB 3: HTAB 8: INVERSE : PR
910 INT "ATTERISSAGE CORRECT"; CHR$
920 (7);
905 NORMAL
910 VTAB 23: HTAB 1: PRINT "ON RECOMMEN
920 CE ";
920 GET Q$: IF Q$ < > "0" AND Q$ < >
930 "N" THEN PRINT CHR$ (7);: GOTO
940 920
930 IF Q$ < > "N" THEN 10
950 HOME : PRINT "FIN"
960 END
1000 REM AFF
1005 IF CF < > 0 THEN VTAB 19 - VT: H
1010 TAB HT + 20: PRINT " ";:CF = 0
1010 IF A > 180 THEN 1999
1030 IF X < - 38 OR X > 39 THEN 1999
1040 VT = A / 10
1045 HT = X / 2
1050 HTAB HT + 20
1060 VTAB 19 - VT
1070 PRINT "^";

```



```

1080 CF = 1
1999 RETURN
2000 REM
2010 HTAB 23: VTAB 22
2020 FLASH
2030 PRINT "CARBURANT TERMINE"; CHR$(7
);
2040 NORMAL
2050 C = 0
2099 RETURN
3000 REM -TABLEAU DE BORD-
3005 INVERSE
3006 X2 = X / 2 + 20 - HZ
3010 VTAB 20: HTAB 1
3030 PRINT "..A."; TAB(9);
3040 IF V < 0 THEN PRINT "M.V..";: GOT
O 3050
3045 IF V > 0 THEN PRINT "..V.D";: GOT
O 3050
3048 PRINT "--V--";
3050 PRINT TAB(18);
3051 IF X2 < 0 THEN PRINT "<-X..";: GO
TO 3055
3052 IF X2 > 0 THEN PRINT "..X->";: GO
TO 3055
3054 PRINT " X";
3055 PRINT TAB(27);
3056 IF H < 0 THEN PRINT "<-H..";: GOT
O 3060
3057 IF H > 0 THEN PRINT "..H->";: GOT
O 3060
3058 PRINT "..H..";
3060 PRINT TAB(32);"..CARBU..";
3062 NORMAL
3065 PRINT FN A(A); TAB(10);: FN A(V)
; TAB(18); FN A(X2); TAB(27); FN
A(H); TAB(35);
3070 IF C < 100 THEN INVERSE : IF C <
10 THEN PRINT CHR$(7);: FLASH
3080 PRINT TAB(33);C; TAB(38);" "
3090 NORMAL
3099 RETURN
9000 REM -MONTAGNES-
9005 HZ = INT ( RND (1) * 30 + 5)
9007 VZ = INT ( RND (1) * 10)
9010 HOME
9015 GOSUB 3000
9016 VTAB 19: HTAB 1: INVERSE
9017 PRINT LEFT$(W$,HZ - 2);: NORMAL
: PRINT "===";: INVERSE : PRINT LEFT$(
(W$,40 - (HZ + 1))
9018 INVERSE
9020 FOR I = 1 TO 40
9022 IF I > HZ - 2 AND I < HZ + 2 THEN
X(I) = 0: GOTO 9100
9030 X1 = INT ( RND (1) * 5 - 2)
9040 IF VZ + X1 < 0 THEN X1 = - X1
9050 IF VZ + X1 > 10 THEN X1 = - X1
9060 VZ = VZ + X1;X(I) = VZ
9070 FOR J = 1 TO X(I)
9080 HTAB I: VTAB 19 - J: PRINT "+";
9090 NEXT J
9100 NEXT I
9110 INVERSE : HTAB 1: VTAB 22: PRINT "
"; TAB(40);" ";: NORMAL
9199 RETURN
10000 REM -TEXTE
10005 S = - 16336

```

```

10010 VTAB 5: HTAB 10
10020 FLASH : PRINT "^^^ A T T A R ^^"
10030 NORMAL
10040 VTAB 15: HTAB 5
10050 PRINT "ATTERRISSAGE SUR UNE PLANE
TE"
10055 HGR
10060 HCOLOR= 2: HPLOT 0,0
10065 TEXT
10070 CALL 62454
10100 PRINT "VOULEZ-VOUS LES COMMENTAIR
ES ";
10110 GET R$: IF R$ = "N" THEN 10999
10120 GOSUB 20000
10999 RETURN
20000 REM -DATAS
20005 HOME
20010 PRINT "LE MOBILE SPACIAL QUE VOUS
DIRIGEZ VIENT D'ETRE HEURTE PAR
UNE METEORITE. VOS INSTRUMENTS DE CO
NTROLE VISUEL SONT GRAVEMENT ENDO
MMAGES, SEULS L'ALTIMETRE ";
20020 PRINT "ET LE POSITIONNEUR AUTOMAT
IQUE SONT FIABLES A 100%. UNE RE
NTREE EN CATASTROPHE DANS L'ATHMOSPH
ERE S'IMPOSE ,D'AUTANT QUE LE RE
SERVOIR PRINCIPAL ";
20030 PRINT "D'HYDROGENE EST PERFORE. S
EUL LE RESERVOIR SECONDAIRE EST I
NTACT. IL CONTIENT 200 LITRES."
20035 PRINT CHR$(7);: GET R$: HOME
20040 PRINT "LES INSTRUMENTS INTACTS VO
US DONNENT:"
20050 PRINT "A - L'ALTITUDE PAR RAPPOR
T AU NIVEAU D'ATTERRISSAGE DE LA
PLATEFORME DE SECOURS (EN METRES)
20060 PRINT "X - POSITIONNEUR AUTOMATI
QUE.QUAND X=0 VOUS ETES AU-DESSUS
DE LA PLATEFORME. (EN KILOMETRES)"
20070 PRINT "V -VITESSE DE DESCENTE.QU
AND V EST NEGATIF LE MODULE REMON
TE. (METRES/SECONDE)."
20080 PRINT "H -DERIVE HORIZONTALE DU
MODULE PAR RAPPORT A LA PLATEFORM
E.SI H EST NEGATIF LE MODULE SE DIRI
GE VERS LA DROITE DE L'ECRAN. ( E
N METRES/SECONDE)"
20090 PRINT "VOUS DEVEZ VOUS POSER AVEC
DES VITESSES HORIZONTALE ET VERT
ICALE INFERIEURES A 2M/S POUR LIMITE
R LA CASSE."
20095 PRINT "LES TOUCHES S ET D ACTIONN
ENT LES MOTEURS LATERAUX, LA TOUC
HE V LES FUSEES SECONDAIRES DE SUSTE
NTATION VERTICALE.": PRINT
20100 PRINT "ESSEYER DE SAUVER VOTRE PE
AU...."
20110 PRINT " BONNE CH
ANCE !"
20120 PRINT CHR$(7);: GET R$: HOME
20999 RETURN

```

ET PUIS LES PSYS « C

onnais-toi toi-même ». C'est ce qu'enseignaient les Sages de l'Antiquité. Informatique et autocritique. Un peu de culture, que diable ! Un test sans prétentions.. ■

Langage : BASIC

Yan Soufflet

```

11 INK5:PAPER0
20 CLS
30 PRINTCHR$(17);@2,20;"Un programme de Y.Soufflet..."
40 FORF=1TO50
50 MUSIC1,3,INT(RND(1)*12)+1,15
60 NEXT
70 GOSUB30000
90 PRINT@12,1;CHR$(4)CHR$(27)"PREMIERE PARTIE";CHR$(4)
91 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
100 PRINTCHR$(27)"Donnez-moi, je vous prie,"
200 PRINTCHR$(27)"Trois noms d'animaux"
300 PRINTCHR$(27)"Que vous aimez particulièrement."
400 INPUT A$(0),A$(1),A$(2)
500 WAIT200
1000 CLS
1100 PRINT"Vous avez choisi les animaux suivants:"
1200 PRINT:PRINT:PRINT
1300 FORF=0TO2
1400 PRINT:PRINT"-A$(F) ?"
1500 NEXT
1550 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(27)"A quelles qualites [ au nombre de 3 ]"
1600 PRINTCHR$(27)"Attribuez-vous a chacun des animaux ?"
1700 PRINT:PRINT
1800 FORF=0TO2
1900 PRINT"pour "A$(F) ?"
2000 INPUTQ$(F),W$(F),E$(F)
2100 NEXT
2200 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"MERCI..."
2500 WAIT200
3000 CLS
3050 GOSUB30000
3100 PRINT@12,1;CHR$(4)CHR$(27)"DEUXIEME PARTIE";CHR$(4)
3200 PRINT@2,15;"REPONDEZ A CES TROIS QUESTIONS..."
3250 PRINT:PRINT"[ sous forme de trois expressions ]"
3270 WAIT500
3280 CLS
3300 PRINTCHR$(27)"Quelle represente

```

```

pour vous 'UN MUR' ?"
3350 PRINT:PRINT
3400 INPUTR1$,R2$,R3$
3500 R1$=R1$+","R2$+","R3$
3510 WAIT200
3600 CLS
3700 PRINTCHR$(27)"Quelle represente pour vous, 'LE CAFE' ?"
3800 PRINT:PRINT
3900 INPUTR2$,R3$,R4$
4000 R2$=R2$+","R3$+","R4$
4100 WAIT200
4500 CLS
4600 PRINTCHR$(27)"Quelle represente pour vous 'LA MER' ?"
4700 PRINT:PRINT
4800 INPUTR3$,R4$,R5$
4900 R3$=R3$+","R4$+","R5$
4910 WAIT200
4950 CLS
4960 GOSUB30000
5000 PRINT@11,1;CHR$(4)CHR$(27)"TROISIEME PARTIE"
5050 PRINTCHR$(4)
5100 PRINT@2,13;"munissez-vous d'un papier":PRINT:PRINT"et d'un crayon."
5200 WAIT500
5300 CLS
5400 PRINT"Je vous demande de dessiner":PRINT"un individu constitue uniquement"
5500 PRINT"des 10 figures geometriques suivantes:"
5600 PRINT:PRINT"carres,cercles,ou encore triangles."
5700 PRINT@2,25;CHR$(27)"L'Press C t o continue..."
5800 GETA$
5810 IFA$<>"C"THEN5300
5900 CLS
6000 PRINTCHR$(27)"Combien dans votre dessin,"
6100 PRINTCHR$(27)"Dy a-t-il de triangles(s) ?"
6200 INPUTT%
6300 IFT%<0ORT%>10THEN5900
6400 PRINT:PRINTCHR$(27)"Dde cercle

```

```

(s) ?"
6500 INPUTCE%
6600 IFCE%<0ORCE%>10THEN6500
6700 PRINT:PRINTCHR$(27)"Dde carres(s) ?"
6800 INPUTCA%
6900 IFCA%<0ORCA%>10THEN6800
7000 IFT%+CE%+CA%>10THENEXPLODE:GOTO5900
7100 WAIT500
10000 CLS
10100 PRINT@15,1;CHR$(4)CHR$(27)"RESULTATS"
10200 DATA65,84,77,79,83,46,46,46,65,84,77,79,83,46,46,46
10300 DATA65,84,84,69,78,84,73,79,78,46,46,46
10400 DATA67,69,83,32,82,69,83,85,76,84,65,84,83,32,78,69,32,83,79,78,84,32
10500 DATA68,79,78,78,69,83,32,81,85,39,65,32,32,32,32
10550 DATA84,73,84,82,69,32
10600 DATA73,78,68,73,67,65,84,73,70,46
10650 DATA80,114,101,115,115,32,97,32,107,101,121,32,116,111,32
10660 DATA99,111,110,116,105,110,117,101,46,46,46,116,104,97,110,107,32
10670 DATA121,111,117,46,46,46
10700 PRINTCHR$(4):PRINT:PRINT:PRINT
T
11000 FORF=1TO16
11200 GOSUB15000
11300 NEXT
11400 PING:WAIT100:PRINT:PRINT:PRINT
T
11410 FORF=1TO12
11430 GOSUB15000
11440 NEXT
11450 PING:WAIT100:PRINT:PRINT:PRINT
T
11460 FORF=1TO38
11470 GOSUB15000
11480 NEXT
11500 FORF=1TO16
11510 GOSUB15000
11520 NEXT
11530 PING:WAIT100:PRINT:PRINT:PRINT

```

```

T
11540 FORF=1T038
11550 L=96
11560 GOSUB15010
11570 NEXT
11580 PING:WAIT500
11585 PRINT@2,25;
11590 FORF=1T038
11600 GOSUB15000
11610 NEXT
11620 EXPLODE
11630 GETA$
11640 CLS
11650 INK2
12000 PRINT:PRINTCHR$(4)CHR$(27)"JV
DICI LE PERSONNAGE"
12005 PRINT:PRINT
12010 PRINT:PRINTCHR$(27)"JQUE VOUS
DESIREZ ETRE:"SHOOT:WAIT200:PRINTC
HR$(4)
12020 GOSUB20000
12030 PRINT@2,13;Q$(0),"W$(0)","E$
(0)".
12040 PRINT@0,25;"Press 'C'."
12050 REPEAT
12060 UNTILKEY$="C"
12070 CLS:INK3
12080 PRINT
12090 PRINTCHR$(4)CHR$(27)"JLES AUT
RES VOUS VOIENT"
12100 PRINT:PRINT:PRINT
12110 PRINTCHR$(27)"JCOMME CELA:"S
HOOT:WAIT200:PRINTCHR$(4)
12120 GOSUB20000
12130 PRINT@2,13;Q$(1),"W$(1)","E$
(1)".
12140 PRINT@0,25;"Press 'C'."
12150 REPEAT
12160 UNTILKEY$="C"
12170 CLS:INK5
12180 PRINT
12190 PRINTCHR$(4)CHR$(27)"JVOICI V
OTRE PERSONNE REELLEMENT:"SHOOT:WAI
T200
12200 PRINTCHR$(4)
12210 GOSUB20000
12220 PRINT@2,13;Q$(2),"W$(2)","E$
(2)".
12230 PRINT@0,25;"Press 'C'."
12240 REPEAT
12250 UNTILKEY$="C"
12260 WAIT200
12270 CLS
12280 PRINTCHR$(27)"FResultats...(s
uite)..."
12290 FORF=0T05
12300 ZAP
12310 WAIT2
12320 NEXT
12330 WAIT200
12340 CLS
12350 PRINT:PRINT"Pour vous "CHR$(4
)CHR$(27)"JLA MORT"CHR$(4):PRINT:PRI

```

```

NT"c'est
:"
12360 PRINT:PRINTCHR$(27)"G*R1$
12370 PRINT@2,18;"et la RAISON occu
pe";CAZ#10;"% de votre vie."
12380 PING:WAIT1000
12390 CLS
12400 PRINT:PRINT"Pour vous "CHR$(4
)CHR$(27)"JLE SEXE"CHR$(4):PRINT:FRI
NT"c'est
:"
12410 PRINT:PRINTCHR$(27)"C*R2$
12420 PRINT@2,18;"et il occupe";T%
10;"% de votre vie."
12430 PING:WAIT1090
12440 CLS
12450 PRINT:PRINT"Pour vous "CHR$(4
)CHR$(27)"JL'AMOUR"CHR$(4):PRINT:PRI
NT"c'est
:"
12460 PRINT:PRINTCHR$(27)"F*R3$
12470 PRINT@2,18;"L'AFFECTION occup
e";CEZ#10;"% de votre vie."
12480 PING:WAIT1000
12490 CLS
12500 FORF=0T0300
12510 SOUND1,F,0:SOUND4,F,0:SOUND2,
300-F,0
12520 PLAYS,1,3,100
12530 WAIT10
12540 NEXT
12550 PRINT@2,26;"MERCI D'AVOIR COO
PERE AVEC MOI..."WAIT100
12560 PRINT:WAIT100:PRINT:WAIT100:P
RINT:WAIT100
12570 PRINT@2,26;"C'ETAIT @@@@ TEST
-PSY3 @@@@":WAIT100
12580 DATA65,85,32,82,69,86,79,73,8
2,32
12590 DATA101,116,32,97,32,98,105,1
01,110,116,111,116,46,46,46
12600 DATA50,56,50,49,92,32,96,32,8
9,97,110,32,83,79,85,70,76,69,84
12605 PRINT
12610 FORF=1T024
12620 GOSUB15000
12630 NEXT
12640 PING
12650 WAIT300
12660 FORF=1T020
12670 GOSUB15000
12680 PRINT
12690 NEXT
12700 END
14000 ?
14010 END
15000 READL
15010 PRINTCHR$(L);:SOUND1,800,0:PL
AY1,1,1,300:WAIT10
15100 RETURN
20000 MUSIC1,4,10,00
20001 MUSIC2,1,10,15
20002 MUSIC3,2,10,15:PLAY7,0,1,1000

```

```

:WAIT60
20003 MUSIC1,4,10,00
20004 MUSIC2,1,10,15
20005 MUSIC3,2,10,15:PLAY7,0,1,1000
:WAIT60
20006 MUSIC1,4,10,00
20007 MUSIC2,1,10,15
20008 MUSIC3,2,10,15:PLAY7,0,1,1000
:WAIT60
20009 MUSIC1,4,6,00
20010 MUSIC2,1,6,15
20011 MUSIC3,2,6,15:PLAY7,0,1,4000:
WAIT400
20012 MUSIC1,3,8,00
20013 MUSIC2,1,8,15
20014 MUSIC3,2,8,15:PLAY7,0,1,1000:
WAIT60
20015 MUSIC1,3,8,00
20016 MUSIC2,1,8,15
20017 MUSIC3,2,8,15:PLAY7,0,1,1000:
WAIT60
20018 MUSIC1,3,8,00
20019 MUSIC2,1,8,15
20020 MUSIC3,2,8,15:PLAY7,0,1,1000:
WAIT60
20021 MUSIC1,3,5,00
20022 MUSIC2,1,5,15
20023 MUSIC3,2,5,15:PLAY7,0,1,4000
20030 WAIT400
20040 PLAY0,0,0,0
20100 RETURN
30000 FORF=0T04
30010 ZAP
30020 NEXT
30030 RETURN
40000 '#####FIN DU PROGRAMME####
##
45000 '////////////////////////
50000 '##### TEST-PSY3 .....####
##
55000 '////////////////////////

```



INITIATION

ÇA DATE

Un petit programme pour calculer le jour de la semaine en fonction de la date. Ce programme ne présente aucune difficulté de structure. Il faut plutôt le considérer comme un exemple d'utilisation des « fichiers internes de données » (DATAS) et des tableaux.

Initialisation des tableaux

Nous avons besoin de trois tableaux. Un tableau des libellés des mois **M\$()**, un tableau des nombres de jours maximum par mois **NS()** et les libellés des jours de la semaine **JS()**. Après avoir déclaré ces tableaux, nous les remplissons en lisant le fichier DATA.

Il est préférable de regrouper les DATAS au même endroit dans le programme (à la fin si possible).

Saisie de la date

On demande l'année. L'emploi d'une zone alphanumérique dans **INPUT** évite les erreurs d'entrées. On peut rentrer n'importe quoi sans « planter » le programme. Si l'année est inférieure à 1900 ou plus grande que 2000 (par exemple), on redemande l'année.

On demande le mois.

Si le mois est plus petit que 1 ou s'il est plus grand que 12, on redemande le mois.

On demande le jour.

Le numéro de jour maximum dépend du mois **M**. Le tableau des nombres de jours par mois **N()** donne cette valeur.

On traite le cas particulier du 29 février qui n'existe que si l'année est bissextile.

Affiche le début de la date en clair. Le tableau **M\$()** donne le libellé du mois.

Calcul du libellé

Il s'agit de trouver un nombre entre 0 et 6 correspondant au jour de la semaine. Ce calcul donne les décalages de jours que créent les années, bissextiles ou non, les mois et évidemment les jours.

La liste des noms des mois, ainsi que le nombre de jours de chaque mois, est placée dans l'instruction **DATA**. La première instruction **READ** lira **JANVIER**, la seconde 31, et ainsi de suite. Si vous n'avez pas d'instruction **READ/DATA**, ce qui est de plus en plus rare avec les Basics modernes, vous pouvez remplacer les **READ** par **M\$(1) = "JANVIER" : N(1) = 31 :**
M\$(2) = "FEVRIER" : N(2) = 29 etc. Vous comprendrez encore plus rapidement l'intérêt de cette instruction. Une fois les libellés mis en tableau, le numéro du mois demandé correspond au numéro de la case du tableau qui contient le nom du mois en question. De même le chiffre que nous calculerons, nous donnera le numéro de la case dans laquelle nous trouverons le nom du jour. ■

François DUPIN

```

10 DIM M$(12),N(12),J$(6)
20 FOR X=1 TO 12
30 READ M$(X),N(X)
40 NEXT X
50 FOR X=0 TO 6
60 READ J$(X)
70 NEXT X

100 REM *** SAISIE DATE ***
110 PRINT "ANNEE : ";
120 INPUT R$
130 A=VAL(R$)
140 IF A<1900 OR A>2000 THEN 110

150 PRINT "MOIS : ";
160 INPUT R$
170 M=VAL(R$)
180 IF M<1 OR M>12 THEN 150

190 PRINT "JOUR : ";
200 INPUT R$
210 J=VAL(R$)
220 IF J<1 OR J > N(M) THEN 190
230 IF M=2 AND J=29 AND (A-
INT(A/4)*4)>>0 THEN 190

240 PRINT "LE :";J;" "M$(M);" "A;" EST
UN ";

250 REM ***CALCUL JOUR ***
260 IF M>2 THEN 290
270 M=M+12

```

Le chiffre trouvé est ramené entre 0 et 6.

Affiche le libellé du jour **J\$(N)**.

Fin programme

Demande si l'on veut recommencer pour une autre date. Toute réponse autre que « N » fait recommencer le programme. C'est l'option la plus pratique (pour le programmeur et pour l'utilisateur) lorsqu'il n'est pas indispensable de s'assurer que l'utilisateur a bien compris la question.

Fichier interne de données : DATAs

Chaque **READ** lit la donnée suivante, dans l'ordre dans lequel elles apparaissent dans le listing (sauf utilisation de **RESTORE**). Une virgule ou un changement de ligne séparent deux données.

Le type de la donnée doit correspondre au type de la variable dans laquelle on lit.

```
280 A=A-1
290 N=J+2*M+INT(6*(M+1))+A+INT(A/4)-INT(A/100)+INT(A/400)
300 N=INT((N/7-INT(N/7))*7+.5)
```

```
310 PRINT J$(N)

320 PRINT "UNE AUTRE"
330 INPUT R$
340 IF R$<>"N" THEN 100
350 END
```

```
400 DATA "JANVIER",31,"FEVRIER",29,"MARS",31,"AVRIL",30,"MAI",31,"JUIN",30
410 DATA "JUILLET",31,"AOUT",31,"SEPTEMBRE",30,"OCTOBRE",31,"NOVEMBRE",30,"DECEMBRE",31
420 DATA "LUNDI","MARDI","MERCREDI","JEUDI","VENDREDI","SAMEDI","DIMANCHE"
```

YAMAHA

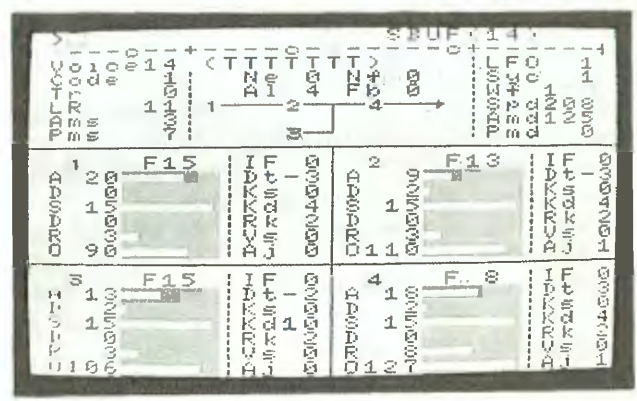
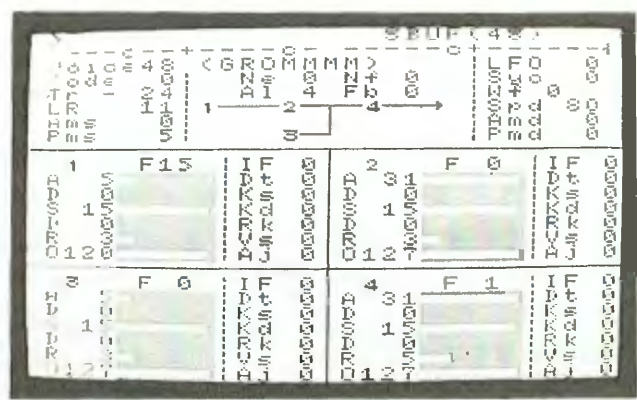
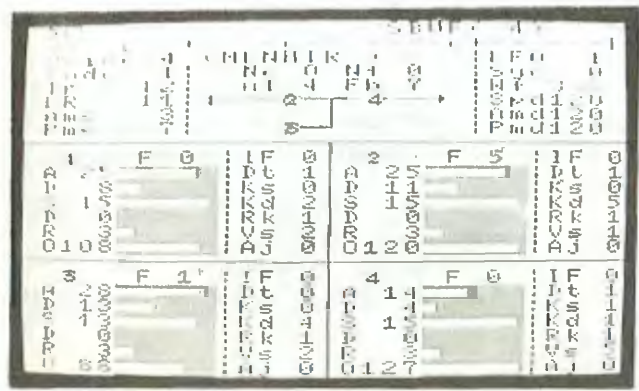
FM VOICING 2

Langage : FM voicing program
Machine : Yamaha CX5M ou YIS503F
+ SFK-01

Encore du son pour les ânes bien nés, qui n'attendent pas le nombre des années, of course ! Si vous aimez le délire, vous allez être servi. Trois sons proposés par « Les Césars ». Menhir nous a particulièrement botté. Il s'agit d'une repro-

duction du son du fameux lithophone géant de Carnac. Quant à grommm, seul vestige de la zizique de nos ancêtres, j't'en cause pas ! On attend toujours vos binz. A la revoyure. ■

Colette et Berthe MAVALET



CAHIER DES AS

L'As du mois
gagne un
**COMMODORE
SX 64**

Programme de Synthèse Sonore

But du programme :

- Définir des enveloppes (15 de ton et 15 de volume) ;
- Visualiser les enveloppes définies ;

- Changer la durée des sons ;

- Ajouter du bruit à des fréquences variables ;

- Jouer sur deux octaves (parmi huit) ;

- Changer le volume initial des sons.

UTILISATION DU PROGRAMME :

Au début, un clavier se dessine à l'écran. La fenêtre supérieure indique.

Flèche droite et gauche : changement d'octave.

Flèche haut et bas : changement de volume initial.

Slash droite et gauche : options.

Dès ce moment, on peut jouer des notes sur les deux rangées de touches supérieures.

Les slashes (/) donnent accès à un nouveau menu :

« 1 » Durée fixe.....change la durée de la note.

« 2 » Définition ENV-ENT....crée une ENV ou une ENT.

« 3 » Choix ENT.....choisit une des ENT créées.

« 4 » Choix ENV.....choisit une des ENV créées.

« 5 » Ajout de bruit.....ajoute du bruit sur les canaux.

« 6 » Retour clavier.....retour à la case départ.

Voyons en détail chaque option :

« 1 » Une durée est demandée :

- Si elle est positive (en 1/100^e), ce sera la durée du son joué par SOUND.

- Si elle est nulle, la dernière ENV choisie ou définie pilotera le SOUND.

- Si elle est négative, cette même ENV sera répétée ABS (durée) fois.

Bien que les limites permises soient beaucoup plus larges, il est conseillé de s'en tenir à des limites raisonnables (-5 à 200) sous peine de passer la nuit à écouter la même note.

« 2 » Définition ENV-ENT
Un quadrillage remplit l'écran. Vous avez le choix entre :

-« V » : définir une ENV.

-« T » : définir une ENT.

-« C » : retour clavier.

Le fonctionnement est le même pour ENV et ENT :

- Les flèches à gauche et à droite augmentent ou diminuent la durée du pas en cours.

- Les flèches en haut et en bas augmentent ou diminuent la hauteur du pas en cours.

- COPY : enregistre la combinaison hauteur/durée du pas en cours, qui devient ineffaçable. Il faut appuyer sur cette touche à chaque pas tracé pour indiquer au programme que la combinaison hauteur/durée du pas affichée est valide. Un sous-programme se charge alors du compte des pas, du changement de section et du stockage des paramètres.

- Slash : fin de la définition de l'enveloppe.

L'arrêt est automatique si on a défini la cinquième section. Dans les deux cas, les paramètres s'affichent et le programme attend qu'on appuie sur une touche pour retourner dans le sous-menu « 2 » (V,T,C).

Entrer un N° d'ENT (0 à 15) - Si N° = 0, l'ENT est déconnectée.

- Si l'ENT N° n est définie, elle sera visualisée sur la fenêtre. Il faudra alors confirmer son choix en tapant une touche différente de « n ». Si vous tapez « n », un autre numéro vous sera demandé. - L'ENT choisie pilotera alors SOUND.

« 4 » Choix ENV

Fonctionne comme le choix ENT. Attention, si vous avez introduit une durée positive en « 1 », l'ENV choisie sera inaudible.

N.B. : au départ, ENV et ENT sont définies par programmation.

« 5 » Ajout du bruit

Apparaît un sous-menu :

« 1 » Note seule

« 2 » Bruit seul

« 3 » Note + Bruit

Quand le bruit est activé, sa fréquence croît selon les touches du clavier (comme les notes). Les valeurs de périodes utilisées vont de 1 à 24. Les valeurs 24 à 32 donnent pratiquement le même souffle grave et n'ont donc pas été utilisées. ■

Serge CECI

```
160 '
170 ON ERROR GOTO 3410
180 DEFINT b-z:DEFREAL y:DEG
190 DIM I(255),c(255),n(255),noi(255)
200 DIM ev(15),et(15)
210 DIM nt(15,5),ht(15,5),lt(15,5)
220 DIM nv(15,5),hv(15,5),lv(15,5)
230 s=0:hs=0:ls=1:hso=0:lso=0:ns=1:z=0
240 nv(1,1)=3:nt(1,1)=3:hv(1,1)=1:ht(1,1)=1:lt(1,1)=1:lv(1,1)=1
250 nv(1,2)=1:nt(1,2)=1:hv(1,2)=0:ht(1,2)=0:lv(1,2)=20:lt(1,2)=20
260 nv(1,3)=3:nt(1,3)=3:hv(1,3)=-1:ht(1,3)=-1:lv(1,3)=1:lt(1,3)=1:nev=1
270 y=125000/440:q=1:du=0:vo=7:ev(1)=-1
280 ven=1:ten=1:et(1)=-1:note=-1:nois=0
290 a$="###":c$="###":n$=CHR$(237)
300 ev$="ENV":et$="ENT":vo$="Volume"
310 tn$="Ton":b$=CHR$(7)+CHR$(7)
320 ouex$=CHR$(23)+CHR$(1)
330 nor$=CHR$(23)+CHR$(0)
```

```
340 tran$=CHR$(22)+CHR$(1)
350 opak$=CHR$(22)+CHR$(0)
360 trex$=tran$+ouex$
370 SYMBOL 244,126,255,231,231,255,255,231,231
380 SYMBOL 245,231,231,255,255,231,231,231,231
390 SYMBOL 246,127,255,224,254,127,7,255,254
400 SYMBOL 247,126,255,231,231,231,231,255,126
410 SYMBOL 248,227,243,251,239,239,231,231,231
420 ENV 1,3,1,1,1,0,20,3,-1,1
430 ENT 1,3,1,1,1,0,20,3,-1,1
440 KEY 139,"mode 1:SPEED KEY 20,2:INK 1,24:pen 1:paper 0:PRINT opak$nor$:list"+CHR$(13)
450 KEY DEF 18,1,13:KEY DEF 68,1,9
460 '
470 ' PRESENTATION
```

```
480 '
490 MODE 1:INK 1,15,9:INK 2,14,24:INK 3,6,16:INK 0,0:BORDER 0:SPEED INK 6,6
500 p=1
510 FOR i=0 TO 640 STEP 15:MOVE 320,320
520 DRAW i,50-308COS(i/1.8),p:p=p+1:IF p>3 THEN p=1
530 NEXT:p=0
540 FOR i=244 TO 248:LOCATE 1,1:PEN 1
550 PRINT opak$CHR$(i)tran$:p=p+1:IF p=4 THEN p=1
560 PEN p:k=0
570 FOR a=49152 TO 63488 STEP 2048
580 p$=LEFT$(BIN$(PEEK(a),8),4)+LEFT$(BIN$(PEEK(a+1),8),4)
590 LOCATE 1+8*(i-244),2+k:k=k+1
600 FOR j=1 TO 8
610 IF MID$(p$,j,1)="1" THEN PRINT CHR$(i); ELSE PRINT " ";
620 NEXT j:PRINT:NEXT a,i
630 LOCATE 13,24:PRINT"Par : Serge CECI"
```

```

640 LOCATE 13,25:PRINT "-----"
CHR$(30)opak$ "
650 p$="86553865513531338655386551353131
"
660 d$="2121112121212132121111212121213
"
670 pb$="0106010601060106010601060106010
6"
680 DEF FNn(n)=y/(2^(1-(10-n)/12))
690 FOR i=1 TO LEN(p$)
700 n=VAL(MID$(p$,i,1)):d=-VAL(MID$(d$,i
,i)):pb=VAL(MID$(pb$,i,1))
710 SOUND 1,FMn(n),d,vo,1,1
720 SOUND 2,FMn(n+2),d,vo-1,1,1,pb
730 SOUND 4,FMn(n+7),d,vo-2,1,1
740 NEXT:OUT &BC00,13:FOR i=1 TO 40
750 OUT &BD00,i:FOR j=1 TO 100
760 NEXT j,i
770 '
780 ' MODULE CLAVIER MUSICAL
790 '
800 GOSUB 1140 'dessin clavier
810 GOSUB 900 'periode=f(touche)
820 sk=ABS(du):IF du<>0 THEN 850
830 FOR i=1 TO 5
840 sk=sk+lv(ven,i):NEXT
850 sk=INT(sk/3):IF sk<4 THEN sk=4
860 IF sk>60 THEN sk=60
870 SPEED KEY sk,sk/4
880 GOSUB 1530 'fenetre option
890 GOTO 980 'saisie notes
900 RESTORE
910 FOR a=q TO q+1:FOR n=1 TO 12
920 READ t:n(t)=y/2^(a-(10-n)/12)
930 NEXT n,a:RETURN
940 DATA 9,49,81,50,87,69,52,82
950 DATA 53,84,54,89,85,56,73,57
960 DATA 79,80,45,64,94,91,16,13
970 ' .....saisie.....
980 PRINT trex$:TAG
990 t$=INKEY$:IF t$="" THEN 990
1000 t=ASC(UPPER$(t$))
1010 IF t=242 OR t=243 THEN 1110
1020 vo=vo+(t=241 AND vo>0)-(t=240 AND v
o<15)
1030 IF t=92 OR t=47 THEN 1570
1040 IF n(t)=0 THEN 990
1050 pern=-note*n(t):perb=-nois$noi(t)
1060 MOVE c(t),l(t):PRINT n$;
1070 IF SQ(1)<128 THEN SOUND 1,pern,du,v
o,ven,ten,perb:GOTO 1100
1080 IF SQ(2)<128 THEN SOUND 2,pern,du,v
o,ven,ten,perb:GOTO 1100
1090 IF SQ(4)<128 THEN SOUND 4,pern,du,v
o,ven,ten,perb ELSE 1070
1100 MOVE c(t),l(t):PRINT n$;:GOTO 990
1110 q=q+(t=242 AND q>3)-(t=243 AND q<4
)
1120 GOSUB 900:GOTO 990
1130 '.....dessin clavier.....
1140 MODE 1:INK 1,26:INK 2,14:INK 3,7,14
:INK 0,1:SPEED INK 60,6:BORDER 4
1150 PEN 3:LOCATE 2,2:PRINT CHR$(22B);:L

```

```

OCATE 39,2:PRINT CHR$(22B);:LOCATE 2,24:
PRINT CHR$(22B);:LOCATE 39,24:PRINT CHR$
(22B);
1160 FOR i=1 TO 5:MOVE 146,340+B#i:DRAWR
350,0,1:NEXT
1170 DRAWR 0,-30:MOVER -2,0:DRAWR 0,30:M
OVER -4,0:DRAWR 0,-30:MOVE 146,34B:DRAWR
0,30
1180 PEN 3:PRINT tran$:FOR i=16 TO 24 ST
EP 4
1190 LOCATE i,3:PRINT CHR$(244+(i-16)/2)
:NEXT
1200 FOR i=18 TO 22 STEP 4
1210 LOCATE i,2:PRINT CHR$(244+(i-16)/2)
:NEXT
1220 PEN 1:LOCATE 11,3:PRINT CHR$(236):L
OCATE 12,2:PRINT n$:LOCATE 27,2:PRINT CH
R$(236):LOCATE 28,3:PRINT n$opak$
1230 WINDOW #0,10,31,5,12:PAPER 2:PEN 1
1240 MOVE 0,0:DRAW 639,0,1:DRAWR 0,399:D
RAWR -640,0:DRAWR 0,-399
1250 ORIGIN 96,80
1260 FOR i=0 TO 110 STEP 2
1270 DRAWR 44B,0,1:MOVER -44B,2:NEXT
1280 FOR j=0 TO 224 STEP 224:FOR i=32 TO
64 STEP 32
1290 MOVE i-B+j,4B
1300 FOR h=4B TO 110 STEP 2
1310 DRAWR 16,0,0:MOVER -16,2
1320 NEXT h,i,j
1330 FOR j=0 TO 224 STEP 224:FOR i=128 T
O 192 STEP 32
1340 MOVE i-B+j,4B
1350 FOR h=4B TO 110 STEP 2
1360 DRAWR 16,0,0:MOVER -16,2
1370 NEXT h,i,j
1380 MOVE 0,0:FOR i=1 TO 15
1390 DRAWR 0,110,0:MOVER 0,-110:DRAWR 32
,0:NEXT
1400 MOVE 0,0:DRAWR 447,0,3:DRAWR 0,110:
DRAWR -44B,0:DRAWR 0,-112:DRAWR 449,0,2:
DRAWR 0,114:DRAWR -450,0:DRAWR 0,-114
1410 MOVE 46,126:DRAWR 354,0,1:DRAWR 0,1
30:DRAWR -354,0:DRAWR 0,-130
1420 ' ...coordonnees de la note jouee..
1430 RESTORE
1440 FOR i=1 TO 24:READ c(i):NEXT
1450 FOR i=1 TO 24:j=c(i):READ c(j),l(j)
1460 NEXT:c(53)=152:l(53)=70:RETURN
1470 DATA 8,20,24,70,40,20,56,70,72,20
1480 DATA 104,20,120,70,136,20,152,70
1490 DATA 168,20,184,70,200,20,232,20
1500 DATA 248,70,264,20,280,70,296,20
1510 DATA 328,20,344,70,360,20,376,70
1520 DATA 392,20,408,70,424,20
1530 CLS:PEN 1:LOCATE 5,2:PRINT CHR$(1)"
"CHR$(1)" " ;:PEN 0:PRINT" = Oct
ave "CHR$(171)
1540 LOCATE 5,4:PEN 1:PRINT CHR$(1)"
"CHR$(1)"
";:PEN 0:PRINT" = Volume "CHR$(171)

```

```

1550 PEN 1:LOCATE 5,6:PRINT"/ \";PEN 0:
PRINT" = Options":RETURN
1560 ' .....options.....
1570 TAGOFF:CLS:SPEED KEY 20,5
1580 PRINT opak$nor$
1590 FOR i=2 TO 7:LOCATE 1,i:PEN 0
1600 PRINT "<";:PEN 1:PRINT USING "#";i-
1;
1610 PEN 0:PRINT">";:NEXT
1620 LOCATE 5,2:PRINT"Duree Fixe (ENV=0)
"
1630 LOCATE 5,3:PRINT"Definition ENV-ENT
"
1640 LOCATE 5,4:PRINT"Choix ENT definie"
1650 LOCATE 5,5:PRINT"Choix ENV definie"
1660 LOCATE 5,6:PRINT"Ajout de Bruit"
1670 LOCATE 5,7:PRINT"Retour Clavier"
1680 t$=INKEY$:IF t$="" THEN 1680
1690 t=VAL(t$)
1700 ON t GOTO 1730,1870,2850,3080,3120,
B20
1710 GOTO 1680
1720 '
1730 ' CHOIX DUREE (ENV=0)
1740 '
1750 CLS:LOCATE 1,2:PEN 3:PRINT"Nouvelle
duree ":PRINT"-32000 a 32000 sec/100"
1760 PEN 0:PRINT" d<0 : d fois ENV"
1770 PRINT" d=0 : ENV connectee"
1780 PRINT" d>0 : ENV supprimee":PRINT
1790 INPUT " ";du:IF du<-32000 OR du>320
00 THEN 1750
1800 CLS:PEN 1:LOCATE 2,4:IF du=0 THEN P
RINT"ENV No"nev"selectionnee":ven=nev
1810 IF du<0 THEN PRINT" A chaque note
":PRINT" *ABS(du)"ENV No"nev:ven=nev
1820 IF du>0 THEN PRINT" ENV deconnecte
e":nev=ven:ven=0
1830 CALL &BB06:GOTO B20
1840 '
1850 ' MODULE ENVELOPPES
1860 '
1870 ' .....dessin quadrillage....
1880 z=0:s=0
1890 MODE 1:INK 2,12:INK 3,16:INK 1,26:I
NK 0,0:BORDER 0:PAPER 0:GOTO 2070
1900 MODE 1:INK 2,12:INK 3,16:INK 1,26:I
NK 0,0:BORDER 0:PAPER 0
1910 ORIGIN 0,80,0,640,400,80
1920 WINDOW #0,1,40,21,25
1930 FOR i=20 TO 320 STEP 6
1940 MOVE 40,i:DRAW 640,i,2:NEXT
1950 FOR i=40 TO 640 STEP 6
1960 MOVE i,20:DRAW i,400,2:NEXT
1970 MOVE 40,20:DRAWR 599,0,3:DRAWR 0,29
9:DRAWR -600,0:DRAWR 0,-300
1980 FOR i=50 TO 320 STEP 60
1990 MOVE 40,i:DRAW 640,i,3:NEXT
2000 FOR i=40 TO 640 STEP 60
2010 MOVE i,20:DRAW i,400,3:NEXT
2020 TAG:j=56:FOR i=-20 TO 20 STEP 10
2030 MOVE 0,j:PRINT USING a$;ABS(i);:j=j
+60:NEXT

```

```

2040 j=0:FOR i=12 TO 600 STEP 60
2050 MOVE i,15:PRINT j;:j=j+10:NEXT:TAGO
FF:RETURN
2060 ' .....menu des enveloppes...
2070 CLS:PEN 1:PRINT:PRINT"Voulez-vous d
efinir une Enveloppe de : "
2080 PRINT TAB(15)"<";PEN 3:PRINT"T";:P
EN 1:PRINT">on"
2090 PRINT TAB(15)"<";PEN 3:PRINT"V";:P
EN 1:PRINT">olume"
2100 PRINT"ou Revenir au <";PEN 3:PRINT
"C";:PEN 1:PRINT">lavier .....?"
2110 t%=INKEY$:IF t%="" THEN 2110
2120 t=ASC(UPPER$(t%))
2130 IF t=67 THEN B00
2140 IF t=84 THEN e$=et$:ee$=tn$
2150 IF t=86 THEN e$=ev$:ee$=vo$
2160 IF t<>B4 AND t<>B6 THEN 2110
2170 PEN 3:PRINT:PRINT"No de l'Enveloppe
de "ee$" (1-15) ";:INPUT n:IF n<1 OR n>
15 THEN CLS:GOTO 2170
2180 IF (e$=ev$ AND ev(n))OR(e$=et$ AND
et(n)) THEN 2200
2190 GOSUB 1900:GOTO 2260
2200 PRINT b$:PEN 1:PRINT"ENVELOPPE DEJA
DEFINIE !!!":PRINT:PEN 3:PRINT"Confirme
z-vous la redefinition ";
2210 INPUT t$:IF UPPER$(t%)<>"0" THEN 21
70
2220 IF e$=ev$ THEN FOR i=1 TO 5:nv(n,i)
=0:hv(n,i)=0:lv(n,i)=0:NEXT:ev(n)=0
2230 IF e$=et$ THEN FOR i=1 TO 5:nt(n,i)
=0:ht(n,i)=0:lt(n,i)=0:NEXT:et(n)=0
2240 GOTO 2190
2250 ' ...scrutation des touches...
2260 CLS:PEN 3:LOCATE 11,3:PRINT e$;:PEN
1:PRINT n:LOCATE 22,3:PEN 3:PRINT"secti
on":PEN 1:MOVE 40,170
2270 t%=INKEY$:IF t%="" THEN 2270
2280 LOCATE 29,3:PRINT s;:t=ASC(t%)
2290 IF s>5 OR t=92 OR t=47 THEN 2660
2300 IF t=224 THEN t=244
2310 IF t<240 OR t>244 THEN 2270
2320 ON t-239 GOTO 2350,2410,2470,2520,2
580
2330 GOTO 2270
2340 ' .....haut.....
2350 IF YPOS>307 THEN PRINT b$;:GOTO 227
0
2360 IF s>5 THEN 2660
2370 te=TESTR(2,0):MOVER -2,0:DRAWR -6#1
s#z,0,te:IF hs<0 THEN tn=TESTR(0,-2):MOV
ER 0,2 ELSE tn=1
2380 hs=hs+1:DRAWR 0,6,tn:DRAWR 6#1s,0,1
2390 z=1:GOTO 2270
2400 ' .....bas.....
2410 IF YPOS<33 THEN PRINT b$;:GOTO 2270
2420 IF s>5 THEN 2660
2430 te=TESTR(2,0):MOVER -2,0:DRAWR -6#1
s#z,0,te:IF hs>0 THEN tn=TESTR(0,2):MOVE
R 0,-2 ELSE tn=1
2440 hs=hs-1:DRAWR 0,-6,tn:DRAWR 6#1s,0,
1

```

```

2450 z=1:GOTO 2270
2460 ' .....gauche.....
2470 IF XPOS<41 OR ls<1 OR z=0 THEN PRIN
T b$;:GOTO 2270
2480 ls=ls-1:te=TESTR(2,0):MOVER -2,0
2490 DRAWR -6,0,te
2500 GOTO 2270
2510 ' .....droite.....
2520 IF XPOS>632 THEN PRINT b$;:GOTO 227
0
2530 IF s>5 THEN 2660
2540 ls=ls+1
2550 DRAWR 6,0,1
2560 z=1:GOTO 2270
2570 ' .....copy.....
2580 IF z=0 THEN 2270
2590 SOUND 7,50,20,12,0,0,1
2600 IF hs=hso AND ls=lso THEN ns=ns+1 E
LSE s=s+1:hso=hs:lso=ls:ns=1
2610 IF s>5 THEN 2660
2620 IF e$=ev$ THEN nv(n,s)=ns:hv(n,s)=h
s:lv(n,s)=ls:GOTO 2640
2630 nt(n,s)=ns:ht(n,s)=hs:lt(n,s)=ls
2640 hs=0:z=0:GOTO 2270
2650 ' .....enveloppe definie....
2660 CLS:PRINT b$;"Enveloppe de "ee$" :
";
2670 PRINT e$ " ";:PRINT USING a$;n
2680 PEN 3:PRINT STRING$(15+LEN(ee$),"_
"):PEN 1
2690 FOR j=1 TO 5:LOCATE 23+LEN(ee$),j
2700 IF e$=et$ THEN 2740
2710 PRINT USING c$;nv(n,j);:PRINT USING
c$;hv(n,j);:PRINT USING c$;lv(n,j);
2720 IF lv(n,j)=0 THEN lv(n,j)=1
2730 GOTO 2760
2740 PRINT USING c$;nt(n,j);:PRINT USING
c$;ht(n,j);:PRINT USING c$;lt(n,j);
2750 IF lt(n,j)=0 THEN lt(n,j)=1
2760 NEXT
2770 IF e$=ev$ THEN ev(n)=-1:ven=n:GOTO
2800
2780 et(n)=-1:ten=n
2790 ENT n,nt(n,1),ht(n,1),lt(n,1),nt(n,
2),ht(n,2),lt(n,2),nt(n,3),ht(n,3),lt(n,
3),nt(n,4),ht(n,4),lt(n,4),nt(n,5),ht(n,
5),lt(n,5):6
OTO 2810
2800 ENV n,nv(n,1),hv(n,1),lv(n,1),nv(n,
2),hv(n,2),lv(n,2),nv(n,3),hv(n,3),lv(n,
3),nv(n,4),hv(n,4),lv(n,4),nv(n,5),hv(n,
5),lv(n,5)
2810 PEN 1:t%=INKEY$:IF t%="" THEN 2810
2820 s=0:hs=0:ls=1:hso=0:lso=0:ns=1:z=0
2830 GOTO 2070
2840 '
2850 ' CHOIX ENT
2860 '
2870 CLS:e$=et$
2880 PEN 3:LOCATE 2,3:PRINT e$" choisie
(0 a 15)"
2890 PEN 0:LOCATE 15,5:INPUT;n:PRINT CHR
$(17):PEN 1

```

```

2900 IF n<0 OR n>15 THEN CLS:GOTO 2880
2910 IF n<>0 THEN 2950
2920 PRINT" "e$" supprimee :":PRINT CHR$(
20)
2930 IF e$=ev$ THEN ven=0 ELSE ten=0
2940 GOTO 3030
2950 IF (e$=et$ AND et(n)<>-1)OR(e$=ev$
AND ev(n)<>-1) THEN PRINT:PRINT b$"ENVEL
OPPE NON DEFINIE"CHR$(30):GOTO 2880
2960 IF e$=ev$ THEN ven=n ELSE ten=n
2970 CLS:MOVE 70,140:DRAWR 0,102,0:MOVE
70,190:DRAWR 200,0:PLOT 70,190,1
2980 FOR s=1 TO 5
2990 IF e$=ev$ THEN 3010
3000 FOR ns=1 TO nt(n,s):DRAWR 0,2#ht(n,
s):DRAWR 2#lt(n,s),0:NEXT ns:GOTO 3020
3010 FOR ns=1 TO nv(n,s):DRAWR 0,2#hv(n,
s):DRAWR 2#lv(n,s),0:NEXT ns
3020 NEXT s:LOCATE 16,3:PRINT e$n
3030 LOCATE 17,6:PEN 3:PRINT"OK ?"
3040 t%=INKEY$:IF t%="" THEN 3040
3050 t%=UPPER$(t%):IF t%="N" THEN CLS:GO
TO 2880
3060 PEN 0:GOTO 820
3070 '
3080 ' CHOIX ENV
3090 '
3100 CLS:e$=ev$:GOTO 2880
3110 '
3120 ' AJOUT DE BRUIT
3130 '
3140 CLS:FOR i=3 TO 5:PEN 0:LOCATE 4,i
3150 PRINT"<";PEN 1:PRINT USING "#";i-2
;:PEN 0:PRINT">":NEXT
3160 LOCATE 8,3:PRINT"Note Seule"
3170 LOCATE 8,4:PRINT"Bruit Seul"
3180 LOCATE 8,5:PRINT"Note+Bruit"
3190 GOSUB 3360:PEN 1
3200 t%=INKEY$:IF t%="" THEN 3200
3210 t=VAL(UPPER$(t%)):IF t>3 THEN 3200
3220 CLS:LOCATE 2,4
3230 ON t+1 GOTO 3200,3240,3280,3320
3240 ' .....note seule.....
3250 note=-1:nois=0
3260 PRINT"Bruit deconnecte"
3270 GOTO 3350
3280 ' .....bruit seul.....
3290 note=0:nois=-1
3300 PRINT"Notes deconnectees"
3310 GOTO 3350
3320 ' .....note+bruit.....
3330 note=-1:nois=-1
3340 PRINT"Notes+bruit connectes"
3350 CALL &BBO6:GOTO 820
3360 RESTORE:FOR i=24 TO 1 STEP -1
3370 READ t:noi(t)=i:NEXT:RETURN
3380 '
3390 ' ANTI-OVERFLOW
3400 '
3410 IF ERR<>6 OR ERL<>1790 THEN RESUME
3420 PEN 1:PRINT"DEBORDEMENT !!!"b$b$
3430 FOR i=1 TO 600:NEXT i:RESUME 1750
3440 ' F I N

```