

LE MAGAZINE DE LA MICRO PASSION

MICRO
v.o

BINGOROSCOPE
(initiation)

KRYPTON
(MSX)

LAPIN PRESSE
(TI 99)

AMSFILE
(Amstrad)

CONCEPT
(Apple II)

TRACKER
(C128)

MONOPOLY
(T07-70)

B.C.S.
(C64)

LE
CAHIER
DU
LOGICIEL

CAHIER DES AS

OTHELLO
(Atmos)

N° 9

Quelques «add-on » à ce
poupon - lunettes et
cigare - et vous avez
devant vous votre
éditorialiste préféré
prenant le frais.



Edito

Le concours continue. Ce mois-ci, nous avons Mistral gagnant. Je sais, c'est facile, mais je n'ai pas pu résister!

J'ai fait un petit calcul pour m'amuser. Depuis le début de *Micro V.O.*, nous avons déjà récompensé vos programmes par plus de 150 000 F de lots. Ce qui fait plus de 600 F, en moyenne, par page publiée. Alors, envoyez-nous vos programmes accompagnés du bon de participation au : 120, avenue Charles de Gaulle, 92522 Neuilly Cedex. Vous ne le regretterez pas. Que ceux qui ont envoyé leurs programmes rue Jacob ne s'inquiètent pas, ils sont bien parvenus à Neuilly.

Le bon de participation du mois dernier avait sauté. J'espère que vous ne l'avez pas cherché trop longtemps. En voici un tout neuf ci-dessous.

Dans la série «les ennuis arrivent en série», nous avons eu quelques problèmes avec le programme *SOS RSX* pour lequel le listing a été monté dans le désordre... Faites attention aux adresses. De plus, quelques lignes ont sauté dans le programme *Pacman* pour MSX de Yves Ada (cahier n° 7). Le programme tourne sans ces lignes, malgré quelques anomalies d'affichage. Voici ces lignes, accompagnées de nos excuses les plus plates...

P.S. Nous ne pouvons pas communiquer les adresses des auteurs de programme, mais vous pouvez leur écrire par notre intermédiaire, ils vous contacteront s'ils le désirent.

C8DA->C913 :
ROUTINES

C8DA 211E03A34E0BEC0 1003
C8E2 3A18E03C3218E0CD 869
C8EA 65C93A34E007FE0A 907
C8F2 3801AF3234E0C921 792
C8FA 14C916003A3DE03C 646
C902 323DE0E607075F19 699
C90A 7E323BR0237E323C 730
C912 E0C970405070F050 1113

François DUPIN

FICHE À RETOURNER AVEC VOS LOGICIELS.

Machine:
Extensions:
Cassette Disquette
Langage:
Programme:

Nom:
Prénom:
Adresse:
Code Postal: Ville:
Tel: Date: / /86

N'hésitez pas à nous envoyer vos programmes sur support magnétique. Nous vous expédierons en échange une disquette ou une cassette vierge, correspondant à votre expédition.
Ces disquettes et cassettes vous sont offertes par SCOTCH.

KRYPTON

Langage : Basic.

Damien Vincent.
Seize ans. En classe de seconde scientifique. Damien programme depuis deux ans et demi. Il envisage une carrière dans l'informatique. Ses loisirs : les sports d'équipe.

Voilà un programme qui va enchanter tous les amateurs de jeux impliquant de l'adresse et de

la concentration. Votre rôle est de retrouver le trésor de l'ancienne civilisation, appelée Krypton, aujourd'hui disparue. Ce trésor est situé tout au fond d'une grotte composée de 16 chambres successives et il est excessivement bien protégé. Toutes les parois sont mortelles. Pour les éviter, vous êtes équipé d'un réacteur dorsal actionné par la barre d'espace ou par la touche de tir du joystick. Mais attention, si vous appuyez trop longtemps, vous vous écraserez contre la voûte et si vous oubliez d'appuyer, c'est le sol qui verra votre mort. Vous pouvez avancer ou

**DAMIEN VINCENT
GAGNE
UN CANON V 20
ET 3000 F
BON D'ACHAT
MICRO-APPLICATION**

reculer avec les touches de direction ou le joystick. Chaque salle contient des pièges qu'il vous faudra éviter (portes et objets mouvants, gouttes de lave suintant du plafond, missiles, etc.). Vous avez droit à plusieurs vies et vous repartez chaque fois de la salle qui vous a vu mourir. (NDLR: nous avons été contraint de confisquer le jeu car l'équipe du Cahier des logiciels, les doigts crispés sur le clavier et les yeux accrochés à l'écran, était devenue improductive. On le leur rendra pour les vacances).

Damien VINCENT

```

0 SCREEN 2
10 VI=6:COLOR 15,1,1
20 SCREEN 2:PSET(80,100):DRAW"AOC11513H5
E5L4F1R1G4U3E1U1L2F1D9G1R2E1L1U4R1F4L1G1
R4H1C15BR2 R2H1U1R1D1F1R1E1L1H1R1E1U2H1L
3G1D5BR1BU3U2R3G1F1L3BD3BL1BR7E2H4R3G1F2
U3R2G1D4G1L2"
30 DRAW"BR5E1U4H1R4F1D1G1L161D1R1G1L2BR2
BU3U2R1F1L1G1BD3BL2C4BR6E1U6L2ZE1R34E1R5
G2L1G6R1G1L2C15"
40 DRAW"BR6H1U4E1R3F1D4G1L3BU1U1R1U2H1R2
F1D3L3BR5U4H1R2F3U2E1R1G1D3F1G1L1H1R1H3D
3R1G1L2E1"
50 DRAW"BF3L43E2L3G3R5E3L5G2L1"
60 OPEN"GRP:"FOROUTPUT AS#1
70 COLOR 13:CIRCLE(15,170),5,13:PSET(12,
167):PRINT#1,"C";:PRINT#1," d. & e. VIN
CENT - 1986 -"
80 FOR T=1 TO 3
90 PLAY"LB 02V14AV13AV11AV9AV7AV5AV3A","
LB 01V14AV13AV11AV9AV7AV5AV3A"
100 NEXT
110 FOR G=1 TO 180:NEXT:CLOSE#1
120 SCREEN 0:COLOR 15,4,4
121 FOR T=1 TO 5:KEYT," " :NEXT
122 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:
PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" ONE PLAYER WITH
JOYSTICK -> 1"
123 PRINT:PRINT" ONE PLAYER WITH KEYBOAR
D -> 2"
124 XX$=INKEY$:IF XX$="" THEN 124

```

```

125 IF XX$>"2" OR XX$<"1" THEN 124
126 IF XX$="1" THEN JY=1 ELSE JY=0
130 VS=7
140 COLOR 15,4,1
150 SCREEN 2,2,1
160 OPEN"GRP:"FOROUTPUT AS#1
170 DRAW "A0"
180 SPRITE$(8)=CHR$(&B1000000)+CHR$(&B1
1000000)
190 FORT=1 TO 32:A$="11111111":T$=T$+CHR
$(VAL("&B"+A$)):NEXT:SPRITE$(9)=T$:T$=""
200 DATA 0,0,00000111,00000111,00000111,
00000111,00000011,00000001,0,00000001,00
000001,00000001,00000010,00000100,000010
01,00001001
210 DATA 01100000,01000000,01100000,1100
0000,01000000,01000000,00110000,11000000
,0,11000000,01000000,01000000,10000000,1
0000000,0,0
220 FORT=1 TO 32:READ A$:T$=T$+CHR$(VAL(
"&B"+A$)):NEXT:SPRITE$(11)=T$:T$=""
230 DATA 0,0,0,0,0,01111111,11111111,0,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,01100000,11100001,11
010010,11001000,11100001,01100000,0,0,0,
0,0,0,0,0
240 FORT=1 TO 32:READ A$:T$=T$+CHR$(VAL(
"&B"+A$)):NEXT:SPRITE$(4)=T$:T$=""
250 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,01010101,11111111,11111111,11111111,111
11111,11111111,11111111,11111111,111111
1,11111111,11111111,11111111,11111111,11

```

```

111111,11111111,10101010
260 FORT=1 TO 32:READ A$:T$=T$+CHR$(VAL(
"&B"+A$)):NEXT:SPRITE$(5)=T$:T$=""
270 DATA 0,0,00000111,00000111,00000111,
00000111,00000011,00000001,10011000,0011
0001,01000001,10010001,00000010,10000100
,00001001,00001001
280 DATA 01100000,01000000,01100000,1100
0000,01000000,01000000,00111000,11000000
,0,11000000,01000000,01000000,10000000,1
0000000,0,0
290 FORT=1 TO 32:READ A$:T$=T$+CHR$(VAL(
"&B"+A$)):NEXT:SPRITE$(2)=T$:T$=""
300 VI$="C952A0BR20F5E5D5R5L5D5F5BL10E5
BU5L5BE5H5E5"
310 SPRITE$(3)=CHR$(&B00001000)+CHR$(&B0
)+CHR$(&B00001000)+CHR$(&B00001000)+CHR$(
&B00001000)+CHR$(&B00111000)+CHR$(&B001
11000)+CHR$(&B00001000)
320 SPRITE$(6)=CHR$(&B10001000)+CHR$(&B1
1100000)+CHR$(&B01101001)+CHR$(&B0011111
1)+CHR$(&B00111000)+CHR$(&B11110000)+CHR
$(&B01100000)+CHR$(&B01000000)
330 SPRITE$(7)=CHR$(&B00000100)+CHR$(&B0
000000)+CHR$(&B00001010)+CHR$(&B0011111
0)+CHR$(&B01111000)+CHR$(&B01110000)+CHR
$(&B11100000)+CHR$(&B01000000)
340 ST$(1)="C157D1F2 D1F1L1D1F3L1D3F2G1R
2F1D2G1R1D4G1D5E1U3E2U1R1H1 U7E1H1E1U2R
1H1U1E3U2E1 U1
350 ST$(2)="C157D1F2D2E1F1D2R1G1D2F2L1D2

```

```

E1D7F1U3E1U1L1E2U2L1E1U2E2U2F1U2E1H1R2E1
U3"
360 ST$(3)="C157D1F1R261F2D1R1D161D2E1F1
D6E1U1E2U1E1H1E1U3H1R4E2U2"
370 DATA 0,01000100,00100100,10000000,01
001111,00011000,00010000,10110010,001111
11,00100000,10111111,00110000,00100100,1
0100010,00110000,10111111
380 DATA 0,10001000,10010001,00000010,11
110000,00011001,00011000,00100100,110011
01,00111100,11010100,11010101,01010100,0
1011100,11011001,11010000
390 FORT=1 TO 32:READ A$:T$=T$+CHR$(VAL(
"&B"+A$)):NEXT:SPRITE$(23)=T$:T$=""
400 X=10:Y=80:IN=0:LINE(0,0)-(255,40),1,
BF:LINE(0,140)-(255,191),1,BF
410 PSET(128,10):FOR T=1TOVI:DRAW"A054":
DRAWVI$:NEXT:CD=CD+1:PSET(60,170):PRINT#
1,"TABLEAU N^":CD
420 GOSUB 600
430 IF X>=230 THEN 450
440 GOTO 420
450 CLS:X=10:Y=100:IN=0:LINE(0,0)-(128
,88),1,BF:LINE(148,98)-(255,191),1,BF:
460 LINE(0,0)-(255,30),1,BF:LINE(0,150)-
(255,191),1,BF:PSET(128,10):FOR T=1TOVI:
DRAW"A054":DRAWVI$:NEXT:CD=CD+1:PSET(60,
170):PRINT#1,"TABLEAU N^":CD:GOSUB 600
470 GOSUB 600
480 IF X>=230 THEN CLS:GOTO 500
490 GOTO 470
500 GOSUB 510:GOTO 710
510 BEEP
520 PUT SPRITE 1,(20,180),0,1
530 SPRITE OFF:FOR T=1 TO 10:PUT SPRITE
T,(T,0),0,12:NEXT
540 A$="V9T32L3204R32EA05C04BE05DL16CED
46#05E04L32AEAD05C04BE05DL16C04A8R16" :A
1$="V9T32L3202A1603AB6+16AEAD04C03BE04DL
16C03AG+EL32AEAD04C03BE04D":PLAYA$,A1$
550 FOR T=0 TO275STEP20:DRAW"A0":PSET(T,
35):DRAWST$(INT(RND(1)*3)+1):DRAW"A2":PS
ET(T,143):DRAW ST$(INT(RND(1)*3)+1):NEXT
560 LINE(0,0)-(255,30),1,BF:PAINT(128,3
1),1:LINE(0,191)-(255,148),1,BF:PAINT(1
28,147),1:LINE(0,40)-(20,140),4,BF
570 PSET(128,10):FOR T=1TOVI:DRAW"A054":
DRAWVI$:NEXT
580 CD=CD+1:PSET(60,170):PRINT#1,"TABLEA
U N^":CD
590 RETURN
600 A=STICK(JY):B=STRIG(JY)
610 IF A=3 THEN X=X+1.5ELSE IF A=7 THEN
X=X-1.5
620 IF X<15 THEN X=15
630 IF AJ=1 THEN B=0
640 IF VV=1 THEN B=1
650 IF B<>0 THEN VS=12:IN=IN-.3:MS=2 ELS
E IN=IN+.3:MS=1:VS=5
660 SOUND 8,VS:SOUND 0,0:SOUND 6,15:SOUN
D 7,7:SOUND 12,16:SOUND 5,16:SOUND 13,0
670 Y=Y+IN
680 PUT SPRITE 1,(X,Y),11,MS

```

```

690 IFPOINT(X+11,Y)<>4ORPOINT(X+13,Y+6)<
>4 ORPOINT(X+7,Y+16)<>4 OR POINT(X+5,Y+3
)<>4 THEN 2170
700 RETURN
710 X=10:Y=80:IN=0
720 GOSUB 600
730 IF X>=230 THEN 750
740 GOTO 720
750 CLS:GOSUB 510
760 X=10:Y=80:IN=0:LINE(128,40)-(178,140
),1,BF:M=B:1:N=79
770 GOSUB 600
780 IF M>81THEN Q=0 ELSE IF M<50 THEN Q=
1
790 LINE(128,M)-(178,M),CL:LINE(128,M)-(
178,M),CL
800 IF Q=0 THENCL=4: M=M-.8:N=N+.8
810 IF Q=1 THEN CL=1:M=M+.8:N=N-.8
820 IFX>=230 THEN 840
830 GOTO 770
840 CLS:GOSUB 510
850 X=10:Y=80:IN=0:LINE(128,40)-(178,140
),1,BF:M=B:1:N=79:LINE(100,40)-(128,140),
4,BF:LINE(178,40)-(198,140),4,BF
860 LINE(100,40)-(128,67),1,BF:LINE(100,
93)-(128,140),1,BF:LINE(178,40)-(198,67)
,1,BF:LINE(178,92)-(198,140),1,BF
870 GOSUB 600
880 IF M>81THEN Q=0 ELSE IF M<50 THEN Q=
1
890 LINE(128,M)-(178,M),CL:LINE(128,M)-(
178,M),CL
900 IF Q=0 THENCL=4: M=M-.8:N=N+.8
910 IF Q=1 THEN CL=1:M=M+.8:N=N-.8
920 IFX>=230 THEN 940
930 GOTO 870
940 CLS:GOSUB 510
950 X=10:Y=80:IN=0:L=80:M=47:N=i10:O=130
960 GOSUB 600
970 PUTSPRITE2,(112,L),8,3:PUTSPRITE3,(1
28,M),8,3:PUTSPRITE4,(144,N),8,3:PUTSPRI
TE5,(160,O),8,3
980 IFL>=130THEML=40ELSEIFM>=132THENM=40
ELSEIFN>=132THENN=40ELSEIFO>=130THEMO=40
990 IFX>=230THEN 1030
1000 L=L+.3:5:M=M+1.8:N=N+2.4:O=O+3
1010 ONSPRITEGOSUB2170:SPRITE ON
1020 GOTO 960
1030 CLS:GOSUB510
1040 X=10:Y=80:IN=0:LINE(0,80)-(255,140)
,4,BF:LINE(24,105)-(32,140),1,BF:LINE(33
,105)-(255,140),5,BF:LINE(33,105)-(255,1
05),1
1050 GOSUB 600
1060 IF X>=230THEN 1080
1070 GOTO 1050
1080 CLS:GOSUB 510
1090 X=10:Y=80:IN=0:XX=255:YY=96
1100 GOSUB 600
1110 XX=XX-2:IF XX<0 THEN XX=255
1120 IF Y<YY THEN YY=YY-.2
1130 IF Y>YY THEN YY=YY+.2
1140 PUT SPRITE 3,(XX,YY),9,4

```

```

1150 IF X>=230 THEN 1180
1160 ONSPRITEGOSUB2170:SPRITEON
1170 GOTO 1100
1180 CLS:GOSUB 510
1190 X=10:Y=80:IN=0:OO=40:PP=124
1200 GOSUB 600
1210 IF OO<40THEN NN=0 ELSE IF OO=124 TH
EN NN=1
1220 IF NN=0 THEN OO=OO+3 :PP=PP-3 ELSE
IF NN=1 THEN OO=OO-3 :PP=PP+3
1230 PUT SPRITE 2,(80,OO),1,5:PUT SPRITE
3,(110,PP),1,5:PUTSPRITE4,(140,OO),1,5
1240 ONSPRITEGOSUB 2170:SPRITEON
1250 IF X>=230 THEN 1270
1260 GOTO 1200
1270 CLS:GOSUB 510
1280 X=10:Y=80:IN=0
1290 LINE(40,40)-(60,140),4,BF:LINE(40,
40)-(60,140),1,BF:LINE(110,40)-(130,140)
,4,BF:LINE(110,40)-(130,140),1,BF:LINE(1
80,40)-(190,140),4,BF:LINE(180,40)-(200,
140),1,BF
1300 LINE(40,97)-(60,75),4,BF:LINE(110
,97)-(130,75),4,BF:LINE(180,97)-(200,7
5),4,BF
1310 GOSUB 600
1320 IF X>=230 THEN 1340
1330 GOTO 1310
1340 CLS:GOSUB 510
1350 X=10:Y=80:IN=0:LINE(40,30)-(80,80),
4,BF:LINE(40,30)-(80,40),12,BF:LINE(200,
140)-(160,80),4,BF:LINE(200,140)-(160,15
0),12,BF
1360 GOSUB 600
1370 IF X>40 AND X<80 THEN IN=IN-.25
1380 IF X>160 AND X<200 THEN IN=IN+.2
1390 IF X>=230 THEN 1410
1400 GOTO 1360
1410 CLS:GOSUB 510
1420 LINE(0,40)-(160,140),4,BF
1430 X=10:Y=80:IN=0
1440 LINE(30,140)-(40,65),1,BF:LINE(55,
40)-(65,115),1,BF:LINE(80,140)-(90,65),1
,BF:LINE(105,40)-(115,115),1,BF:LINE(130
,140)-(140,65),1,BF
1450 GOSUB 600
1460 IF X>=230 THEN 1480
1470 GOTO 1450
1480 CLS:GOSUB 510:XX=80:YY=40:OO=180:PP
=40
1490 X=10:Y=80:IN=0:LINE(70,40)-(80,140)
,4,BF:LINE(180,40)-(190,140),4,BF:LINE(7
0,40)-(80,50),1,BF:LINE(70,140)-(80,130)
,1,BF:LINE(180,40)-(190,50),1,BF:LINE(18
0,140)-(190,130),1,BF
1500 GOSUB 600
1510 IF 66=0 THEN XX=XX+7:YY=YY+7
1520 IF 66=1 THEN OO=OO-7:PP=PP+7
1530 IF XX>180 THEN 66=1:XX=80:YY=40
1540 IF OO<80 THEN 66=0:OO=180:PP=40
1550 ONSPRITEGOSUB2170:SPRITEON
1560 PUTSPRITE3,(XX,YY),1,8:PUTSPRITE4,(
OO,PP),1,8

```

```

1570 IF X>=230 THEN GOTO 1630
1580 GOTO 1500
1590 PUT SPRITE2, (0,85),1,9:PUTSPRITE3,(
P,85),1,9:PUTSPRITE4,(0,85),1,9
1600 IF 0>255 THEN 0=32ELSEIFP>255THENP=
32ELSEIFQ>255THEN Q=32
1610 IF X>230 THEN 1630
1620 GOTO 1700
1630 CLS:GOSUB 510
1640 X=10:Y=80:IN=0
1650 LINE(0,38)-(255,140),4,BF:LINE(100,
37)-(100,43),1:LINE(100,140)-(100,135),1
:LINE(115,37)-(115,43),1:LINE(115,140)-(
115,135),1
1660 LINE (190,37)-(190,43),15:LINE(190,
140)-(190,135),15:LINE(205,37)-(205,43),
15:LINE(205,140)-(205,135),15
1670 X=10:Y=80:IN=0
1680 0=32:P=112:Q=192
1690 GOSUB 600
1700 IF X+16>190ANDX<205 THEN VV=1ELSEVV
=0
1710 IF X+16>110 AND X<115 THEN AJ=1 ELS
E AJ=0
1720 IF X>230 THEN 1740
1730 GOTO 1690
1740 CLS:GOSUB 510 :X=10:Y=80:IN=0:0=107
:P=180:Q=254
1750 GOSUB 600
1760 PUT SPRITE2, (0,85),1,9:PUTSPRITE3,(
P,85),1,9:PUTSPRITE4,(0,85),1,9
1770 IF 0>235 THEN 0=32ELSEIFP>235THENP=
32ELSEIFQ>235THEN Q=32
1780 IF X>230 THEN 1810
1790 0=0+2:P=P+2:Q=Q+2:ONSPRITEGOSUB2170
:SPRITEON
1800 GOTO 1750
1810 CLS:GOSUB 510:X=10:Y=80:IN=0
1820 LINE (255,35)-(210,140),1,BF:LINE (
100,120)-(110,0 ),4,BF:LINE (100,35)-(10
8,33),1,BF:LINE(210,70)-(230,90),4,BF :P
UT SPRITE 23,(210,74 ),11,23 :TE=3:00=0
1830 GOSUB 600
1840 IF TE=1 THEN 00=00+.9:PP=PP-.9:LINE
(160,00)-(190,00),1:LINE(160,PP)-(190,PP
),1
1850 IF 00>80 THEN TE=0
1860 ON SPRITE GOSUB 1900:SPRITE ON
1870 IF TE=0 AND X>190 THEN AJ=1
1880 IF Y<10 THEN GOTO 1910
1890 GOTO 1830
1900 LINE(100,35)-(108,33),4,BF:PUT SPRI
TE 23,(255,191),0,0:00=35:PP=140:TE=1:TR
=1:RETURN
1910 IF TR=1 THEN 1980 ELSE SCREEN 1
1920 COLOR 12,1,1
1930 PRINT:PRINT:PRINT" VOUS AVEZ REU
SSI A SORTIR"
1940 PRINT:PRINT" mais sans le TRESOR
..."
1950 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" pour
recommencer appuyer

```

ENTER"

```

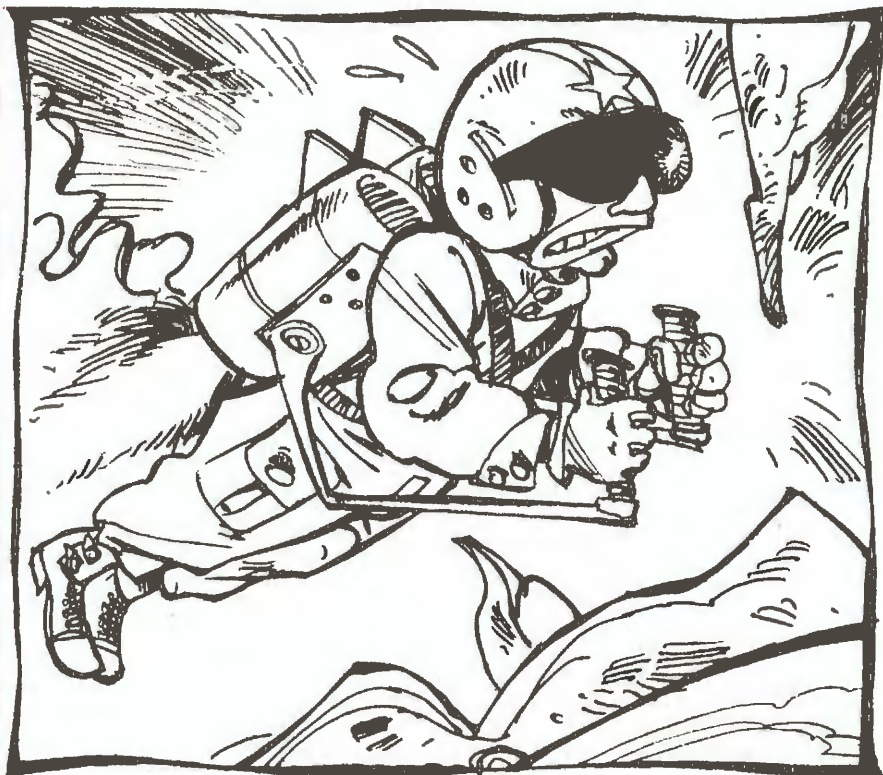
1960 FOR T=1 TO 5:KEYT," :NEXT
1970 INPUT A:RUN
1980 CLS
1990 CIRCLE (100,170),30,11:PAINT(100,17
0),11:LINE(0,191)-(255,170),9,BF
2000 DATA 0,0,0,0,00000011,00000011,0000
1111,00011111,00010011,00010011,11111111
,11111111,11111111,11001111,01001000,001
10000,0,0,0,0,11111111,11111111,11111111
,11111111,11111111,11111111,11111111,111
1111,11111111,11110011,00010010,0000110
0
2010 RESTORE 2000:FORT=1 TO 32:READ A$:T
$=T$+CHR$(VAL("&B"+A$)):NEXT:SPRITE$(5)=
T$:T$=""
2020 FI$="A0S12C15R13E1R262L12D3R1E1D16I
L1D2F1L2H1R1U6H1BF7L1H1E1U2E1D5B1R1E1U3H1
R1F1D2E1U2F1D4H1U162L1"
2030 PSET(60,50):DRAW FI$
2040 PUT SPRITE 5,(50 ,154),12,5
2050 PUT SPRITE 1,(0,0),0,0
2060 NU$="C15H2U2E2R2U2E2R2F2D2F2E2U2E2R
4F2R2F2D262L262L18"
2070 PSET(200,40):DRAW NU$:PAINT (202,38
),15
2080 PSET(140,70):DRAW"S5":DRAW NU$:PAIN
T (142,68),15
2090 PSET(20 ,60):DRAW"S7":DRAW NU$:PAIN
T (22 ,58),15
2100 MD$="S19E1R1E4F2E1F2R1E5F2R1F3R1F1R
1F1L27"
2110 PSET(145,170),1 :DRAW MD$:PAINT(160
,165),1
2120 X=128:FOR T=191 TO 144 STEP-.5:GOSU
B 2140:NEXT:FOR X=128 TO 55STEP-.5:GOSUB
2140:NEXT:FOR T=144 TO 154STEP .5:GOSUB

```

```

2140:NEXT
2130 FOR T=50 TO 0 STEP -1:PUT SPRITE1,(
T,154),12,5 :PUT SPRITE 5,(0,0),0,0:NEXT
:GOTO 2160
2140 PUT SPRITE 1,(X,T),15,1:RETURN
2150 FOR T=55 TO 0 STEP -1:PUT SPRITE
2160 GOTO 2160
2170 SPRITE OFF:LINE (128,10)-(255,37),1
,BF:VI=VI-1:XX=255:TR=0:AJ=0
2180 BEEP:PLAY"L6401V15AEV12AEV10AEV7AEV
3AE","L6403V15AEV12AEV10AEV7AEV3AE"
2190 FOR T=1 TO 15 :PUT SPRITE 1,(X,Y),1
5,6:FORD=1TO 20:NEXT:PUTSPRITE1,(X,Y),15
,7:X=X+2:Y=Y-2:FORD=1TO20:NEXT:NEXT
2200 IF VI=0 THEN 2230
2210 PSET(128,10):FOR T=1 TO VI:DRAW"S4A
0":DRAWVI$:NEXT
2220 X=10:Y= 90:IN=0:GOTO 600
2230 FOR T=1 TO 500:NEXT:SCREEN 0:PRINT:
PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" VOUS ETES
MORT AU TABLEAU ";CD:PRINT:PRINT:PRINT
:PRINT:PRINT:PRINT"autre partie ? (O/N)"
:
2231 XX$=INKEY$:IF XX$="" THEN 2231
2232 IF XX$="O" THEN RUN ELSE IF XX$<>"N
" THEN 2231
2240 FORT=5TD11:PLAY"V=T;L6403 ADAE","V
=T;L6403 CBCB":NEXT
2250 FORT=3TO5 :PLAY"V11L640=T;ADAE","V1
1L640=T;CDCD":NEXT
2260 FORT=3TO5 :PLAY"V11L640=T;ADAE","V1
1L640=T;CBCB":NEXT
2270 FORT=11TO7STEP-1:PLAY"V=T;L6405 AD
AE","V=T;L6405 CBCB":NEXT
2280 JJ=8:FOR T=5 TO 3STEP-1:PLAY"L16V80
=T;FAFEFD","05V8L64 ADAD":NEXT

```



2700 FOR I=1 TO LEN(A\$)
 2710 CALL MCHAR(L,I+2,ASC(SE6\$(A\$,I,1)))
 2720 NEXT I
 2730 SUBEND
 2740 SUB MUSIQUE(VI)
 2750 A1=110
 2760 B1=123
 2770 C1=131
 2780 CS1=139
 2790 D1=147
 2800 DS1=156
 2810 E1=165
 2820 F1=175
 2830 FS1=185
 2840 G1=196
 2850 A2=220
 2860 B2=247
 2870 C2=262
 2880 CS2=277
 2890 D2=294
 2900 DS2=311
 2910 E2=330
 2920 F2=349
 2930 FS2=370
 2940 G2=392
 2950 A3=440
 2960 B3=494
 2970 C3=523
 2980 CS3=554
 2990 D3=587
 3000 DS3=622
 3010 E3=659
 3020 F3=698
 3030 FS3=740
 3040 G3=784
 3050 A4=880
 3060 B4=988
 3070 C4=1047
 3080 D4=1175
 3090 E4=1319
 3100 F4=1397
 3110 G4=1568
 3120 X=VI
 3130 Y=2*VI
 3140 Z=11*99
 3150 V=0
 3160 CALL SOUND(X,62,V,61,V)
 3170 CALL SOUND(X,B3,V,61,V)
 3180 CALL SOUND(X,D3,V,61,V)
 3190 CALL SOUND(X,G3,V,61,V)
 3200 CALL SOUND(X,A3,V,D1,V)
 3210 CALL SOUND(X,FS3,V,D1,V)
 3220 CALL SOUND(X,E3,V,61,V)
 3230 CALL SOUND(X,G3,V,B1,V)
 3240 CALL SOUND(X,62,V,D1,V)
 3250 CALL SOUND(X,62,V,61,V)
 3260 CALL SOUND(X,62,V,61,V)
 3270 CALL SOUND(X,62,V,B1,V)
 3280 CALL SOUND(X,62,V,B1,V)
 3290 CALL SOUND(X,B3,V,61,V)
 3300 CALL SOUND(X,D3,V,61,V)
 3310 CALL SOUND(X,G3,V,61,V)
 3320 CALL SOUND(X,A3,V,D1,V)

3330 CALL SOUND(X,FS3,V,D1,V)
 3340 CALL SOUND(X,G3,V,61,V)
 3350 CALL SOUND(X,G3,V,B1,V)
 3360 CALL SOUND(X,62,V,D1,V)
 3370 CALL SOUND(X,62,V,61,V)
 3380 CALL SOUND(X,62,V,D1,V)
 3390 CALL SOUND(X,62,V,B1,V)
 3400 CALL SOUND(Y,E3,V,C1,V)
 3410 CALL SOUND(Y,E3,V,61,V)
 3420 CALL SOUND(X,E3,V,C1,V)
 3430 CALL SOUND(X,G3,V,C1,V)
 3440 CALL SOUND(Y,D3,V,B1,V)
 3450 CALL SOUND(Y,D3,V,61,V)
 3460 CALL SOUND(X,D3,V,B1,V)
 3470 CALL SOUND(X,G3,V,B1,V)
 3480 CALL SOUND(Y,C3,V,A1,V)
 3490 CALL SOUND(X,D3,V,FS1,V)
 3500 CALL SOUND(X,C3,V,FS1,V)
 3510 CALL SOUND(X,B3,V,61,V)
 3520 CALL SOUND(X,C3,V,61,V)
 3530 CALL SOUND(X,A3,V,D1,V)
 3540 CALL SOUND(X,A3,V,E1,V)
 3550 CALL SOUND(X,A3,V,FS1,V)
 3560 CALL SOUND(X,A3,V,D1,V)
 3570 CALL SOUND(X,A3,V,E1,V)
 3580 CALL SOUND(X,A3,V,FS1,V)
 3590 X=X/2 :: Y=Y/2 :: CALL SOUND(X,62,V,61,V)
 3600 CALL SOUND(X,B3,V,61,V)
 3610 CALL SOUND(X,D3,V,61,V)
 3620 CALL SOUND(X,G3,V,61,V)
 3630 CALL SOUND(X,A3,V,D1,V)
 3640 CALL SOUND(X,FS3,V,D1,V)
 3650 CALL SOUND(X,G3,V,61,V)
 3660 CALL SOUND(X,G3,V,B1,V)
 3670 CALL SOUND(X,62,V,D1,V)
 3680 CALL SOUND(X,62,V,61,V)
 3690 CALL SOUND(X,62,V,D1,V)
 3700 CALL SOUND(X,62,V,B1,V)
 3710 CALL SOUND(X,62,V,61,V)
 3720 CALL SOUND(X,B3,V,61,V)
 3730 CALL SOUND(X,D3,V,61,V)
 3740 CALL SOUND(X,G3,V,61,V)
 3750 CALL SOUND(X,A3,V,D1,V)
 3760 CALL SOUND(X,FS3,V,D1,V)
 3770 CALL SOUND(X,G3,V,61,V)
 3780 CALL SOUND(X,G3,V,B1,V)
 3790 CALL SOUND(X,62,V,D1,V)
 3800 CALL SOUND(X,62,V,61,V)
 3810 CALL SOUND(X,62,V,D1,V)
 3820 CALL SOUND(X,62,V,B1,V)
 3830 CALL SOUND(Y,E3,V,C1,V)
 3840 CALL SOUND(X,D3,V,E1,V)
 3850 CALL SOUND(X,C3,V,E1,V)
 3860 CALL SOUND(X,B3,V,61,V)
 3870 CALL SOUND(X,A3,V,61,V)
 3880 CALL SOUND(Y,D3,V,B1,V)
 3890 CALL SOUND(X,C3,V,D1,V)
 3900 CALL SOUND(X,B3,V,D1,V)
 3910 CALL SOUND(X,A3,V,61,V)
 3920 CALL SOUND(X,62,V,61,V)
 3930 CALL SOUND(X,A3,V,C1,V)
 3940 CALL SOUND(X,B3,V,C1,V)

3950 CALL SOUND(X,C3,V,C1,V)
 3960 CALL SOUND(Y,D2,V,C1,V)
 3970 CALL SOUND(Y,FS2,V,D1,V)
 3980 CALL SOUND(Y,62,V,61,V)
 3990 CALL SOUND(Y,62,V,D1,V)
 4000 CALL SOUND(Y,62,V,61,V)
 4010 CALL SOUND(X,62,V,E1,V)
 4020 CALL SOUND(X,A3,V,E1,V)
 4030 CALL SOUND(X,B3,V,DS2,V)
 4040 CALL SOUND(X,A3,V,DS1,V)
 4050 CALL SOUND(X,62,V,B1,V)
 4060 CALL SOUND(X,FS2,V,B1,V)
 4070 CALL SOUND(Y,62,V,E1,V)
 4080 CALL SOUND(Y,E2,V,B1,V)
 4090 CALL SOUND(Y,E2,V,E1,V)
 4100 CALL SOUND(X,G3,V,E1,V)
 4110 CALL SOUND(X,FS3,V,E1,V)
 4120 CALL SOUND(X,E3,V,61,V)
 4130 CALL SOUND(X,G3,V,61,V)
 4140 CALL SOUND(X,FS3,V,B2,V)
 4150 CALL SOUND(X,E3,V,B2,V)
 4160 CALL SOUND(X,FS3,V,B1,V)
 4170 CALL SOUND(X,FS3,V,DS1,V)
 4180 CALL SOUND(X,B3,V,FS1,V)
 4190 CALL SOUND(X,B3,V,B2,V)
 4200 CALL SOUND(X,B3,V,FS1,V)
 4210 CALL SOUND(X,B3,V,DS1,V)
 4220 CALL SOUND(X,G3,V,E1,V)
 4230 CALL SOUND(X,FS3,V,E1,V)
 4240 CALL SOUND(X,E3,V,61,V)
 4250 CALL SOUND(X,G3,V,61,V)
 4260 CALL SOUND(X,FS3,V,B2,V)
 4270 CALL SOUND(X,E3,V,B2,V)
 4280 CALL SOUND(Y,FS3,V,B1,V)
 4290 CALL SOUND(Y,B3,V,A2,V)
 4300 CALL SOUND(Y,E3,V,61,V)
 4310 CALL SOUND(X,FS3,V,A2,V)
 4320 CALL SOUND(X,G3,V,A2,V)
 4330 CALL SOUND(X,A4,V,A2,V)
 4340 CALL SOUND(Y,B3,V,B2,V)
 4350 CALL SOUND(Y,DS3,V,B1,V)
 4360 CALL SOUND(Y,E3,V,E1,V)
 4370 CALL SOUND(Y,DS3,V,E1,V)
 4380 CALL SOUND(X,E3,V,E1,V)
 4390 CALL SOUND(Y,FS3,V,E1,V)
 4400 CALL SOUND(Y,G3,V,B1,V)
 4410 CALL SOUND(X,G3,V,D1,V)
 4420 CALL SOUND(X,FS3,V,D1,V)
 4430 CALL SOUND(X,E3,V,61,V)
 4440 CALL SOUND(X,D3,V,61,V)
 4450 CALL SOUND(Y,E3,V,C1,V)
 4460 CALL SOUND(X,E3,V,D1,V)
 4470 CALL SOUND(X,D3,V,D1,V)
 4480 CALL SOUND(X,C3,V,E1,V)
 4490 CALL SOUND(X,B3,V,E1,V)
 4500 CALL SOUND(Y,C3,V,A1,V)
 4510 CALL SOUND(X,C3,V,B1,V)
 4520 CALL SOUND(X,B3,V,B1,V)
 4530 CALL SOUND(X,A3,V,C1,V)
 4540 CALL SOUND(X,62,V,C1,V)
 4550 CALL SOUND(Y,FS2,V,D1,V)
 4560 CALL SOUND(X,E2,V,A1,V)
 4570 CALL SOUND(X,FS2,V,A1,V)

```

4580 CALL SOUND(Y,D2,V,D1,V)
4590 CALL SOUND(X,A3,V,FS1,V)
4600 CALL SOUND(X,A3,V,D1,V)
4610 CALL SOUND(X,D2,V,FS1,V)
4620 CALL SOUND(X,D2,V,D1,V)
4630 CALL SOUND(X,D2,V,FS1,V)
4640 CALL SOUND(X,D2,V,D1,V)
4650 CALL SOUND(X,B3,V,61,V)
4660 CALL SOUND(X,B3,V,D1,V)
4670 CALL SOUND(X,D2,V,61,V)
4680 CALL SOUND(X,D2,V,D1,V)
4690 CALL SOUND(X,D2,V,61,V)
4700 CALL SOUND(X,D2,V,D1,V)
4710 CALL SOUND(X,C3,V,FS1,V)
4720 CALL SOUND(X,D3,V,D1,V)
4730 CALL SOUND(X,C3,V,D1,V)
4740 CALL SOUND(X,C3,V,61,V)
4750 CALL SOUND(X,C3,V,61,V)
4760 CALL SOUND(X,A3,V,D1,V)
4770 CALL SOUND(X,A3,V,E1,V)
4780 CALL SOUND(X,A3,V,FS1,V)
4790 CALL SOUND(X,A3,V,D1,V)
4800 CALL SOUND(X,A3,V,E1,V)
4810 CALL SOUND(X,A3,V,FS1,V)
4820 CALL SOUND(X,62,V,61,V)
4830 CALL SOUND(X,B3,V,61,V)
4840 CALL SOUND(X,D3,V,61,V)
4850 CALL SOUND(X,63,V,61,V)
4860 CALL SOUND(X,A3,V,D1,V)
4870 CALL SOUND(X,FS3,V,D1,V)
4880 CALL SOUND(X,63,V,61,V)
4890 CALL SOUND(X,63,V,B1,V)
4900 CALL SOUND(X,62,V,D1,V)
4910 CALL SOUND(X,62,V,61,V)
4920 CALL SOUND(X,62,V,D1,V)
4930 CALL SOUND(X,62,V,B1,V)
4940 CALL SOUND(X,62,V,61,V)
4950 CALL SOUND(X,B3,V,61,V)
4960 CALL SOUND(X,D3,V,61,V)
4970 CALL SOUND(X,63,V,61,V)
4980 CALL SOUND(X,A3,V,D1,V)
4990 CALL SOUND(X,FS3,V,D1,V)
5000 CALL SOUND(X,63,V,61,V)
5010 CALL SOUND(X,63,V,B1,V)
5020 CALL SOUND(X,62,V,D1,V)
5030 CALL SOUND(X,62,V,61,V)
5040 CALL SOUND(X,62,V,D1,V)
5050 CALL SOUND(X,62,V,B1,V)
5060 CALL SOUND(Y,E3,V,C1,V)
5070 CALL SOUND(Y,D3,V,E1,V)
5080 CALL SOUND(X,C3,V,61,V)
5090 CALL SOUND(X,B3,V,61,V)
5100 CALL SOUND(X,A3,V,61,V)
5110 CALL SOUND(Y,D3,V,B1,V)
5120 CALL SOUND(X,C3,V,D1,V)
5130 CALL SOUND(X,B3,V,D1,V)
5140 CALL SOUND(X,A3,V,61,V)
5150 CALL SOUND(X,62,V,61,V)
5160 CALL SOUND(X,A3,V,C1,V)
5170 CALL SOUND(X,B3,V,C1,V)
5180 CALL SOUND(Y,D2,V,C1,V)
5190 CALL SOUND(Y,FS2,V,D1,V)
5200 CALL SOUND(Y,62,V,61,V)

```

```

5210 CALL SOUND(Y,62,V,D1,V)
5220 CALL SOUND(Y,62,V,61,V)
5230 SUBEND

```

```

350 CALL CLEAR
370 CALL COLOR(1,7,6,2,5,6,3,7,5)
390 CALL CLEAR :: CALL CHARSET
400 CALL CHAR(42,"2424183C3C3C3CE7")
410 CALL CHAR(49,"1E3A081C3C1E0FFE")
420 CALL SCREEN(8)
440 TBL=1
450 CALL CHAR(50,"18187EFF99994224")
460 BON=9
470 CALL CHAR(48,"4242FF424242FF42")
480 CALL CHAR(42,"2424183C3C3C3CE7")
490 CALL CHAR(44,"7CE0383C7E5F0F7F")
500 CALL CHAR(45,"3E071C3C7EFAFOFE")
510 CALL COLOR(2,7,1,3,10,1)
591 CALL CLEAR :: CALL MAGNIFY(1)
600 CALL CHAR(43,"0"):: IF TBL=5 THEN CA
LL GAIN ELSE CALL TABL(TBL)
610 CALL HCHAR(24,29,ASC("9")):: CALL HC
HAR(24,31,42)
620 CALL CHAR(43,"FFFFFFFFFFFFFF")
630 CALL SPRITE(01,42,5,145,17)
640 X=145 :: Y=17
650 CALL GCHAR(X/8+2,(Y+6)/8,GE):: IF GE
=32 THEN GOSUB 1320
660 CALL KEY(0,K,S)
670 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
680 IF S=0 THEN 660
690 IF K=68 THEN Y=Y-18(Y<239):: CALL LD
CATE(01,X,Y):: CALL PATTERN(01,45):: GOT
O 650
700 IF K=83 THEN Y=Y+18(Y>6):: CALL LOCA
TE(01,X,Y):: CALL PATTERN(01,44):: GOTO
650
710 IF K<>65 THEN 920
720 IF Y<16 THEN 650
730 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
740 CALL SOUND(-100,2000,0,500,0)
750 CALL PATTERN(01,44)
760 CALL LOCATE(01,X-6,Y-3)
770 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
780 CALL LOCATE(01,X-12,Y-6)
790 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
800 CALL LOCATE(01,X-16,Y-8)
810 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
820 CALL GCHAR((X-16)/8+2,(Y-2)/8,6E)::
IF GE<>32 THEN X=X-16 :: Y=Y-8 :: GOTO 6
60
830 CALL LOCATE(01,X-12,Y-11)
840 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
850 CALL LOCATE(01,X-8,Y-13)
860 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
870 CALL GCHAR((X-8)/8+2,(Y-7)/8,6E):: I
F GE<>32 THEN Y=Y-13 :: X=X-8 :: GOTO 66
0
880 CALL LOCATE(01,X,Y-15)
890 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430

```

```

900 Y=Y-15
910 GOTO 650
920 IF K<>70 THEN 1130
930 IF Y>239 THEN 650
940 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
950 CALL SOUND(-100,2000,0,500,0)
960 CALL PATTERN(01,45)
970 CALL LOCATE(01,X-6,Y+3)
980 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
990 CALL LOCATE(01,X-12,Y+6)
1000 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
1010 CALL LOCATE(01,X-16,Y+8)
1020 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
1030 CALL GCHAR((X-16)/8+2,(Y+14)/8,6E)::
: IF GE<>32 THEN X=X-16 :: Y=Y+8 :: GOTO
660
1040 CALL LOCATE(01,X-12,Y+11)
1050 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
1060 CALL LOCATE(01,X-8,Y+13)
1070 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
1080 CALL GCHAR((X-8)/8+2,(Y+19)/8,6E)::
IF GE<>32 THEN Y=Y+13 :: X=X-8 :: GOTO
660
1090 CALL LOCATE(01,X,Y+15)
1100 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
1110 Y=Y+15
1120 GOTO 650
1130 IF X<17 THEN 650
1140 CALL PATTERN(01,42)
1150 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
1160 CALL SOUND(-100,2000,0,500,0)
1170 CALL LOCATE(01,X-6,Y)
1180 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
1190 CALL LOCATE(01,X-12,Y)
1200 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
1210 CALL LOCATE(01,X-16,Y)
1220 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
1230 CALL GCHAR((X-16)/8+2,(Y+6)/8,6E)::
IF GE<>32 THEN X=X-16 :: GOTO 660
1240 CALL LOCATE(01,X-12,Y)
1250 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
1260 CALL LOCATE(01,X-8,Y)
1270 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
1280 CALL GCHAR((X-8)/8+2,(Y+6)/8,6E)::
IF GE<>32 THEN X=X-8 :: GOTO 660
1290 CALL LOCATE(01,X,Y)
1300 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
1310 GOTO 650
1320 V=0
1330 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
1340 V=V+1
1350 CALL SOUND(-200,V#350,0)
1360 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
1370 IF V=5 THEN 1450
1380 X=X+8 :: IF X>177 THEN 1450
1390 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
1400 CALL LOCATE(01,X,Y)
1410 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 1430
1420 CALL GCHAR(X/8+2,(Y+6)/8,6E):: IF 6
E=32 THEN 1340 ELSE RETURN
1430 CALL COINC(01,02,6,FGH)
1440 IF FGH THEN TBL=TBL+1 :: CALL MUS :
: BON=9 :: GOTO 600

```



```

1450 BON=BON-1
1460 CALL HCHAR(24,29,ASC(STR$(BON)))
1470 IF BON=0 THEN END
1480 GOTO 630
1490 !
1500 !
1510 !
1520 !
1530 SUB TABL(TBL)
1540 CALL DELSPRITE(ALL)
1550 IF TBL=1 THEN 1740
1560 IF TBL=4 THEN 1990
1570 IF TBL=3 THEN CALL CLEAR
1580 RESTORE 1600
1590 FOR I=1 TO 32 :: READ A,B,C :: CALL
HCHAR(A,B,43,C):: NEXT I
1600 DATA 9,19,3,4,18,13,6,10,1,6,13,1,7
,12,1,8,15,4,9,3,11,9,26,3
1610 DATA 10,23,2,12,7,13,14,6,1,14,11,1
,14,25,1,16,10,1,16,15,2,16,24,1,16,27,5
1620 DATA 18,5,1,18,8,2,18,23,1,20,7,1,2
0,11,1,20,13,1,20,15,1,20,17,1
1630 DATA 13,23,1,20,19,1,20,24,8,22,6,1
,24,1,32,17,11,1,17,13,1
1640 FOR I=1 TO 6 :: READ A,B,C :: CALL
VCHAR(A,B,48,C):: NEXT I
1650 DATA 5,18,3,10,3,9,10,27,4,12,21,7,
17,31,3,21,24,3
1660 CALL SPRITE(#2,49,5,1,28#8-7)
1670 FOR I=1 TO 12
1680 READ A,B,C,D
1690 CALL SPRITE(#(1+2),50,A,B#8-7,C#8-7
,0,-D)
1700 NEXT I
1710 DATA 2,23,6,20,5,19,17,10,10,19,26,
10,11,15,3,-15,7,14,4,-15,13,11
1720 DATA 3,30,2,8,3,-25,3,8,6,-25,5,8,2
3,-25,13,5,13,30,9,3,3,30,10,3,19,30
1730 SUBEXIT
1740 !
1750 !+++++++ +
TABLEAU 1 + ++++++++
++++
1760 RESTORE 1780
1770 FOR I=1 TO 31 :: READ A,B :: CALL H
CHAR(A,B,43):: NEXT I
1780 DATA 4,32,5,8,7,7,7,14,8,31,9,8,9,1
3,9,15,9,17,9,19,9,29,10,27,11,7,11,20,1
1,25
1790 DATA 12,16,13,21,14,8,14,16,15,20,1
5,26,16,15,16,18,16,28,17,30
1800 DATA 18,7,18,14,20,12,20,15,22,8,23
,8
1810 CALL HCHAR(4,3,43,4)
1820 CALL HCHAR(4,14,43,16)
1830 CALL HCHAR(22,9,43,2)
1840 CALL HCHAR(23,9,43,2)
1850 CALL HCHAR(22,14,43,14)
1860 CALL HCHAR(23,14,43,14)
1870 CALL HCHAR(24,1,43,32)
1880 CALL HCHAR(20,30,43,2)
1890 CALL VCHAR(5,4,48,18)
1900 CALL VCHAR(4,13,48,4)

```

```

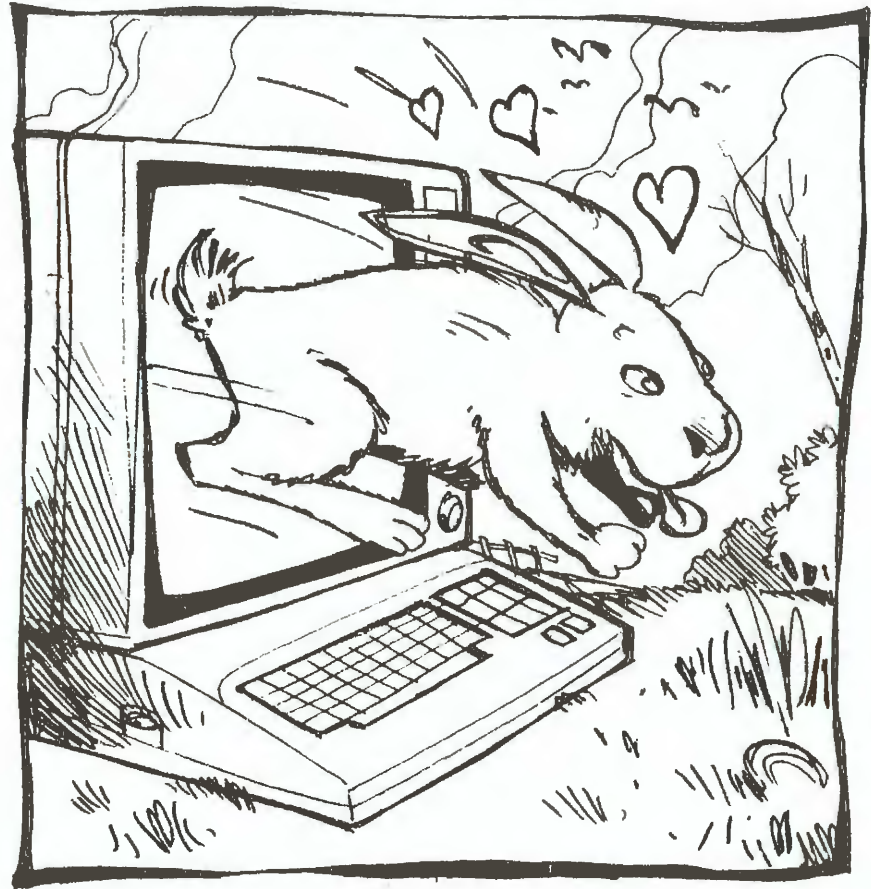
1910 CALL SPRITE(#2,49,5,19#8-7,30#8-7)
1920 FOR I=3 TO 11
1930 READ A,B,C,D
1940 CALL SPRITE(#I,50,A,B#8-7,C#8-7,D,0
)
1950 NEXT I
1960 DATA 4,23,5,0,3,23,6,0,13,23,7,0
1970 DATA 10,2,8,15,4,2,15,20,13,6,18,-2
0,10,16,27,20,9,13,29,20,7,1,31,20
1980 SUBEXIT
1990 !+++++++ + T
ABLEAU 4 + ++++++++
++++
2000 CALL CLEAR
2010 FOR I=5 TO 24 STEP 2 :: FOR J=1 TO
32 STEP 2 :: CALL HCHAR(I,J,43):: NEXT J
:: NEXT I
2020 FOR I=2 TO 32 STEP 2 :: FOR J=4 TO
24 STEP 2 :: CALL HCHAR(J,I,48):: NEXT J
:: NEXT I
2030 CALL HCHAR(24,1,48,32)
2040 FOR I=6 TO 32 STEP 12 :: CALL VCHAR
(I,1,32,23):: CALL VCHAR(I,I+1,32,23)::
NEXT I
2050 FOR I=12 TO 32 STEP 12 :: CALL VCHA
R(7,I,32,18):: CALL VCHAR(7,I+1,32,18)::
NEXT I
2060 CALL SPRITE(#2,49,5,23#8-7,31#8-7)
2070 FOR I=3 TO 23 STEP 2
2080 CALL SPRITE(#1,50,2,(I-2)#8-7,1#8-7
,0,I#1.3)
2090 NEXT I
2100 SUBEND

```

```

2440 SUB MUS
2450 FOR J=1 TO 5
2460 FOR I=2000 TO 500 STEP -100
2470 CALL SOUND(-200,I,8,2500-I,2)
2480 NEXT I
2490 NEXT J
2500 SUBEND
2510 SUB GAIN
2520 CALL CLEAR
2530 CALL DELSPRITE(ALL)
2540 CALL MAGNIFY(2)
2550 CALL SCREEN(3)
2560 CALL SPRITE(#2,49,5,10#8-7,13#8-7)
2570 CALL SPRITE(#1,44,5,10#8-7,30#8-7)
2580 CALL MOTION(#1,0,-8):: CALL SOUND(-
1000,500,4,600,7,1000,8)
2590 CALL COINC(ALL,C):: IF C THEN 2600
ELSE 2590
2600 FOR I=1 TO 40 :: NEXT I :: CALL COL
OR(#1,7)
2610 FOR I=1 TO 20
2620 CALL MOTION(#1,0,10)
2630 FOR J=1 TO 30 :: NEXT J
2640 CALL MOTION(#1,0,-10)
2650 FOR J=1 TO 30 :: NEXT J
2660 CALL MOTION(#1,0,0)
2670 CALL SOUND(-200,I#300,0):: NEXT I
2680 CALL MAGNIFY(1):: SUBEND
2690 SUB DSP(A$,L)
2700 FOR I=1 TO LEN(A$)
2710 CALL HCHAR(I,I+2,ASC(SEG$(A$,I,1)))
2720 NEXT I
2730 SUBEND

```



AMSTRAD

AMSFILE

Langage : Basic.



**HERVE COUPPE
GAGNE
UN CANON V 20**

Hervé Couppe de Lahongrais
Vingt-cinq ans, effectue actuellement son service militaire. Hervé programme depuis cinq ans et consacre environ douze heures par semaine à l'informatique. Il envisage une carrière d'ingénieur informaticien.

On trouve pas mal de logiciels de gestion de fiches dans le commerce et je vous entends déjà grommeler (surtout ceux qui auraient préféré un jeu). Mais je vous assure que ce programme soutient largement la comparaison avec certains produits qui coûtent beaucoup plus cher que le prix d'un *Micro V.O.* Les différents menus se présentent sous forme de fenêtres. Un mode d'emploi est inclus dans le listing, mais vous n'y aurez pas souvent recours, tant les procédures sont évidentes. Il

faut créer un fichier avec un certain nombre de rubriques (jusqu'à 99). Ce fichier peut être sauvegardé et rechargé par la suite. L'insertion des fiches ne présente aucune difficulté; il est possible d'effacer une fiche ou de la modifier (partiellement ou totalement). La recherche des fiches se fait par des opérateurs de comparaison (<=<><<=>>=>), des opérateurs logiques (ET, OU), l'opérateur TOUS pour obtenir toutes les fiches et les opérateurs DANS (pour obtenir toutes les fiches comportant une partie d'un critère donné pour une rubrique) et CONT (pour obtenir toutes les fiches dont la rubrique sélectionnée contient le critère indiqué). Les critères de recherche doivent être tapés entre guillemets à la suite du numéro de rubrique et de l'opérateur. Ex.: 2 = "Amstrad" sélectionne toutes les

fiches dont la rubrique n° 2 est "Amstrad". Les opérateurs peuvent être combinés selon le schéma suivant: n° - opérateur comparatif - "chaîne" - opérateur logique - n° - opérateur comparatif - "chaîne" - etc. L'édition des fiches peut se faire en continu ou fiche à fiche. L'impression se fait en continu. Une fois la recherche effectuée, il est possible de trier les fiches en ordre croissant ou décroissant.

Avec 10 rubriques, vous disposez approximativement de 140 fiches (vous en aurez un plus grand nombre si vous ôtez les REM du programme). Vous pouvez en traiter encore plus si vous utilisez moins de rubriques. Ces chiffres sont valables pour le CPC 464.

Hervé COUPPE DE LAHONGRAIS

```

:0 REM *****
20 REM $ GESTION DE FICHIERS $
30 REM $ POUR AMSTRAD CPC464 $
40 REM $ HERVE COUPPE $
50 REM *****
60 OPENOUT "bidon":MEMORY HIMEM-1:CLOSEOUT
70 MODE 2
80 fin=0
90 REM Caracteres de controle
100 iv$=CHR$(24) 'inversion video
110 fd$=" "+CHR$(1)+CHR$(9)+" " 'fleche droite
120 lf$=CHR$(10) 'passage a la ligne
130 bp$=CHR$(7) 'beep en cas d'erreur
140 cr$=CHR$(13) 'enter
150 tr$=CHR$(154) 'pour tracer une ligne
160 nul$=CHR$(0) 'fiche vide
170 ecr$="5- "+iv$+"Ecran"+iv$+"/Imprimante"
imp$="5- Ecran/"+iv$+"Imprimante"+iv$
180 ON ERROR GOTO 5870
190 REM
200 REM *****
210 REM $ Menu Principal $
220 REM *****
230 REM
240 WHILE NOT fin
250 CLS

```

```

260 permis=1
270 w=1:c1=24:c2=47:l1=7:l2=17:GOSUB 680
280 PRINT #1," - MENU PRINCIPAL -"lf$
290 PRINT #1,iv$"C"iv$"reation d'un fichier"lf$
300 PRINT #1,"Chargement d'un "iv$"F"iv$"ichier"lf$
310 PRINT #1,iv$"Q"iv$"uelques explications..."
320 PRINT #1,iv$"E"iv$"xit programme"lf$
330 PRINT#1,TAB(14)"?"
340 choix$="CFQE":GOSUB 460
350 ON touche GOSUB 920,1650,5570,400
360 mem=FRE("")
370 MEND
380 ZONE 13
390 END
400 fin=-1:RETURN
410 REM
420 REM *****
430 REM $ Reponse a un menu $
440 REM *****
450 REM
460 GOSUB 510
470 touche=INSTR (choix$,k$)
480 IF touche=0 THEN PRINT bp$;GOTO 460
490 RETURN

```

```

500 REM saisie clavier
510 k$=UPPER$(INKEY$):IF k$="" THEN 510
520 RETURN
530 REM
540 REM *****
550 REM $ Affichage de la fiche courante $
560 REM *****
570 REM
580 l=LEN(fiche$(f,r))
590 IF VPOS(#2)=17 OR (LEN(num$(r))+1>74 AND VPOS(#2)>15-1\80) THEN PRINT#2,iv$"Pressez une touche pour suite"iv$:GOSUB 510:CLS #2
600 PRINT #2,USING "##";r+1;
610 PRINT#2,"- "num$(r) ": "fiche$(f,r)
620 RETURN
630 REM
640 REM *****
650 REM $ SP de creation d'une fenetre $
660 REM *****
670 REM
680 WINDOW #w,c1,c2,l1,l2
690 LOCATE c1-1,l1-1:PRINT CHR$(150)STRING$(c2-c1+1,tr$)CHR$(156)
700 FOR l=11 TO 12
710 LOCATE c1-1,l:PRINT CHR$(149):LOCATE c2+1,l:PRINT CHR$(149)
720 NEXT

```

```

730 LOCATE c1-1,12+1:PRINT CHR$(147)STRING$(
c2-c1+1,chr$(153));
740 RETURN
750 REM
760 REM #####
$
770 REM $ Introduction d'un nom de rubrique
$
780 REM #####
$
790 REM
800 CLS #1
810 PRINT#1, mess$;
820 INPUT #1, "", nom$
830 IF nom$="" THEN IF INSTR(mess$, fd$) THE
N B60 ELSE PRINT bp$;:GOTO 800
840 IF LEN(nom$)>30 THEN PRINT bp$;:GOTO 80
0
850 nom$(modif)=nom$
860 RETURN
870 REM
880 REM #####
$
890 REM $ Creation des rubriques du fichier
$
900 REM #####
$
910 REM
920 CLS
930 PRINT TAB(30);iv$"- Creation Fichier -"i
v$
940 w=1:c1=2:c2=79:l1=4:l2=5:GOSUB 680
950 w=2:l1=8:l2=24:GOSUB 680
960 CLS #1
970 INPUT #1,"Nombre de rubriques : ",nb
980 IF nb<0 OR nb >99 THEN PRINT bp$;:GOTO 9
60
990 IF nb=0 THEN 1130
1000 rubrique=nb-1
1010 rec=0:max.fiche=(FRE(""))-800-35#rubriqu
e)\(20+13#rubrique)
1020 DIM nom$(rubrique),typeZ(rubrique),fich
e$(max.fiche,rubrique),rechZ(max.fiche)
1030 FOR i=0 TO rubrique
1040 mess$="Nom de la rubrique No"+STR$(
i+1)+": "
1050 modif=i:GOSUB 800
1060 PRINT#1,"Type chaine (C) ou numeriq
ue (N) : "
1070 choix$="CN":GOSUB 460
1080 typeZ(i)=ASC(k$)
1090 PRINT#2,USING "##";i+1;:PRINT#2,"-"
nom$(i) "iv$kv$,
1100 NEXT i
1110 turn=1:GOSUB 1190
1120 GOSUB 2170
1130 RETURN
1140 REM
1150 REM #####
#####
1160 REM $ Modification des libelles de rubr
ique $
1170 REM #####
#####
1180 REM
1190 modif=-1
1200 PRINT#2
1210 IF turn=0 THEN turn=1:GOTO 1270
1220 CLS #1

```

```

1230 PRINT#1,"correct (O/N) ?"
1240 choix$="ON":GOSUB 460
1250 IF touche=1 THEN 1370
1260 CLS #1
1270 INPUT #1,"Numero de la rubrique a modif
ier : ",modif:modif=modif-1
1280 IF modif<0 OR modif>rubrique THEN PRINT
bp$;:GOTO 1260
1290 mess$=nom$(modif)+fd$
1300 GOSUB 800
1310 IF permis=0 THEN 1350
1320 PRINT#1,iv$CHR$(typeZ(modif))iv$fd$;
1330 GOSUB 510:IF k$<"C" AND k$<"N" AND k$
<>cr$ THEN PRINT bp$;:GOTO 1330
1340 IF k$<cr$ THEN PRINT#1,iv$kv$:typeZ(
modif)=ASC(k$)
1350 PRINT#2,USING "##";modif+1;:PRINT#2,"-"
nom$(modif) "iv$CHR$(typeZ(modif))iv$
1360 GOTO 1220
1370 maxlong=0
1380 FOR r=0 TO rubrique
1390 nb=LEN(nom$(r))
1400 WHILE MID$(nom$(r),nb,1)="" :nb=nb
-1:WEND
1410 maxlong=MAX(maxlong,nb)
1420 NEXT
1430 ZONE maxlong+6
1440 FOR r=0 TO rubrique
1450 nom$(r)=LEFT$(nom$(r)+STRING$(maxl
ong," "),maxlong)
1460 NEXT
1470 IF modif<-1 THEN CLS #1:GOSUB 1540
1480 RETURN
1490 REM
1500 REM #####
1510 REM $ Affichage des rubriques $
1520 REM #####
1530 REM
1540 CLS #2
1550 FOR n=0 TO rubrique
1560 PRINT#2,USING "##";n+1;:PRINT#2,"-"
nom$(n) "iv$CHR$(typeZ(n))iv$,
1570 NEXT n
1580 IF turn=1 THEN PRINT#1,TAB(22);iv$"Press
ez une touche pour continuer"iv$:GOSUB 510
1590 RETURN
1600 REM
1610 REM #####
1620 REM $ Chargement fichier $
1630 REM #####
1640 REM
1650 LOCATE 1,1
1660 INPUT "Nom du fichier : ",file$
1670 PRINT iv$"Pret ?"iv$
1680 GOSUB 510
1690 LOCATE 1,2:PRINT "Recherche ";UPPER$(fi
le$);"...
1700 OPEN#1 "!" +file$
1710 LOCATE 1,2:PRINT "Chargement en cours..
."
1720 INPUT #9,rubrique,max.fiche,rec
1730 DIM nom$(rubrique),typeZ(rubrique),fich
e$(max.fiche,rubrique),rechZ(max.fiche)
1740 FOR i=0 TO rubrique
1750 INPUT #9,nom$(i),typeZ(i)
1760 NEXT i
1770 FOR j=0 TO rec-1
1780 FOR i=0 TO rubrique
1790 LINE INPUT #9,fiche$(j,i)

```

```

1800 NEXT i
1810 NEXT j
1820 CLOSE#1
1830 maxlong=LEN(nom$(0)):ZONE maxlong+6
1840 GOSUB 2170
1850 RETURN
1860 REM
1870 REM #####
1880 REM $ Sauvegarde fichier $
1890 REM #####
1900 REM
1910 sauve=1
1920 LOCATE 1,1
1930 INPUT "Sous quel nom sauvegardez-vous l
e fichier : ",file$
1940 PRINT"Vitesse "iv$L"iv$"ente ou "iv$R
"iv$"apide ? ";
1950 choix$="LR":GOSUB 460:PRINT k$
1960 SPEED WRITE touche-1
1970 PRINT iv$"pret ?"iv$
1980 GOSUB 510
1990 LOCATE 1,3:PRINT"Sauvegarde en cours...
"
2000 OPEN#1 "!" +file$
2010 PRINT#9,rubrique:PRINT#9,max.fiche:PRIN
T#9,rec
2020 FOR i=0 TO rubrique
2030 PRINT#9,nom$(i):PRINT#9,typeZ(i)
2040 NEXT i
2050 FOR j=0 TO rec-1
2060 FOR i=0 TO rubrique
2070 PRINT#9,fiche$(j,i)
2080 NEXT i
2090 NEXT j
2100 CLOSE#1
2110 RETURN
2120 REM
2130 REM #####
2140 REM $ Selection fonction $
2150 REM #####
2160 REM
2170 sauve=0:permis=0
2180 CLS
2190 tri=0
2200 w=1:c1=28:c2=49:l1=4:l2=20:GOSUB 680
2210 PRINT#1,"- SELECTION FONCTION -"
2220 PRINT#1,iv$I"iv$"ninsertion fiches"lf$
2230 PRINT#1,iv$R"iv$"echerche"lf$
2240 PRINT#1,"Recherche+iv$T"iv$ri"lf$
2250 PRINT#1,iv$S"iv$"auvegarder fichier"lf
$
2260 PRINT#1,iv$A"iv$"ffichier rubriques"lf$
2270 PRINT#1,iv$M"iv$"odif. noms rubriques"
lf$
2280 PRINT#1,"Retour menu "iv$P"iv$"rincipa
l"lf$
2290 PRINT#1,TAB(12);"?
2300 choix$="RTSAMP":GOSUB 460
2310 IF touche=4 THEN GOSUB 1910:GOTO 2180
2320 IF touche=3 THEN tri=1
2330 IF touche<>7 THEN 2400
2340 IF sauve THEN 2390
2350 LOCATE 1,1
2360 PRINT"Voulez-vous sauvegarder le fie
r (O/N) ? "
2370 choix$="ON":GOSUB 460
2380 IF touche=1 THEN GOSUB 1910
2390 ERASE nom$,typeZ,fiche$,rechZ:RETURN
2400 CLS

```

```

2410 w=1:c1=2:c2=79:l1=4:l2=5:GOSUB 680
2420 w=2:l1=8:l2=24:GOSUB 680
2430 ON touche GOSUB 2540,2810,2810,1910,246
0,2480
2440 GOTO 2180
2450 REM Affichage rubriques
2460 LOCATE 28,1:PRINT iv$"- Affichage rubri
ques -"iv$:turn=1:GOSUB 1540:RETURN
2470 REM Modification rubriques
2480 LOCATE 27,1:PRINT iv$"- Modification ru
briques -"iv$:turn=0:GOSUB 1540:GOSUB 1190:R
ETURN
2490 REM
2500 REM #####
2510 REM $ Insertion $
2520 REM #####
2530 REM
2540 LOCATE 32,1:PRINT iv$"- Insertion -"iv$
2550 turn=0:GOSUB 1540:PRINT#2,lf$+STRING$(7
8, tr$)
2560 IF rec>max.fiche THEN PRINT#2,bp$"Fichi
er COMPLET...desole...":GOTO 2750
2570 f=rec:rec=rec+1
2580 FOR r=0 TO rubrique
2590 PRINT#2,USING "##";r+1;;PRINT#2,"-"
;nom$(r);
2600 GOSUB 5210:fiche$(f,r)=fiche$
2610 NEXT r
2620 PRINT#1," 1- Autre saisie 2- Modifi
cation partielle 3- Modification totale"
2630 PRINT#1," 4- Effacer fiche 5- Fin sa
isie"
2640 choix$="12345":GOSUB 460
2650 CLS #1
2660 IF touche=1 THEN PRINT#2,STRING$(78, tr$
):GOTO 2560
2670 IF touche=5 THEN 2750
2680 ON touche-1 GOSUB 4880,4980,5150
2690 IF touche<>4 THEN 2620
2700 mem=FREE("")
2710 PRINT#1," 1- Autre saisie"
2720 PRINT#1,TAB(22)*5- Fin saisie"
2730 choix$="15":GOSUB 460
2740 IF touche=1 THEN 2650
2750 RETURN
2760 REM
2770 REM #####
2780 REM $ Recherche $
2790 REM #####
2800 REM
2810 LOCATE 32,1:PRINT iv$"- Recherche -"iv$
2820 IF rec=0 THEN PRINT#2,bp$"Fichier VIDE
!";FOR t=1 TO 2000:NEXT:RETURN
2830 total=0:del=0:supp=2
2840 turn=0:GOSUB 1540
2850 GOSUB 3590
2860 PRINT#2,"Recherche en cours..."
2870 IF critere$="tous" THEN GOSUB 4390 ELSE
GOSUB 3740
2880 PRINT#2,"Recherche terminee ";IF er TH
EN PRINT#2,"sur erreur" ELSE PRINT#2,"Ok"
2890 PRINT#2,total;"fiches selectionnees"
2900 IF total=0 THEN 3450
2910 IF tri THEN GOSUB 4610
2920 reste=total
2930 LOCATE 67,1:PRINT"Total ";USING"###";to
tal;;PRINT"/";USING"###";reste
2940 LOCATE 67,2:PRINT"
"
2950 PRINT#1," 1- Edition fiches":GOSUB 3510

```

```

2960 choix$="156":GOSUB 460
2970 IF touche=2 THEN GOSUB 3500:GOTO 2960
2980 IF touche=3 THEN 3430
2990 CLS #1:CLS #2
3000 PRINT#2,"Desirez-vous une edition conti
nue (C) ou fiche par fiche (F) ?"
3010 choix$="CF":GOSUB 460
3020 IF touche=2 AND supp=2 THEN 3160
3030 PRINT#2,"Pressez une touche...":GOSUB 5
10
3040 CLS #2
3050 FOR n=0 TO total-1
3060 f=rech%(n):IF f<0 THEN 3140
3070 PRINT#supp,STRING$(78, tr$);
3080 FOR r=0 TO rubrique
3090 PRINT#supp,nom$(r) : "fiche$(f
,r)
3100 IF INKEY$="" THEN 3130
3110 FOR t=1 TO 100:NEXT t
3120 IF INKEY$="" THEN 3120
3130 NEXT r
3140 NEXT n
3150 GOTO 2950
3160 m=0
3170 FOR n=0 TO total-1
3180 f=rech%(n):IF f<0 THEN 3410
3190 m=m+1:LOCATE 67,2:PRINT"Fiche ";USI
NG "###";m
3200 CLS #2
3210 FOR r=0 TO rubrique
3220 GOSUB 580
3230 NEXT r
3240 PRINT#1," 1- Fiche suivante 2- Mo
dification partielle 3- Modification tot
ale"
3250 PRINT#1," 4- Effacer fiche";GOSUB
3510
3260 choix$="123456":GOSUB 460
3270 IF touche=5 THEN GOSUB 3500:GOTO 32
60
3280 CLS #1
3290 IF touche=6 THEN 3430
3300 IF touche=1 THEN 3410
3310 ON touche-1 GOSUB 4880,4980,5150
3320 IF touche<>4 THEN 3240
3330 del=1:rech%(n)=-rech%(n)-1:reste=re
ste-1
3340 LOCATE 76,1:PRINT"/";USING"###";res
te
3350 IF reste=0 THEN PRINT#2,lf$bp$"Tout
es les fiches trouvees ont ete effacees.":G0
TO 3430
3360 PRINT#1," 1-Fiche suivante":GOSUB 3
510
3370 choix$="156":GOSUB 460
3380 IF touche=2 THEN GOSUB 3500:GOTO 33
70
3390 IF touche=3 THEN 3430
3400 CLS #1
3410 NEXT n
3420 PRINT#2,lf$*Toutes les fiches trouvees
ont ete editees":GOTO 2950
3430 CLS #1:IF del THEN GOSUB 5320
3440 CLS #2
3450 PRINT#2,"Autre recherche (O/N) ?"
3460 choix$="ON":GOSUB 460
3470 IF touche=1 THEN 2820
3480 RETURN
3490 REM

```

```

3500 supp=10-supp
3510 LOCATE #1,22,2:IF supp=2 THEN PRINT#1,e
cr$ ELSE PRINT#1,imp$
3520 LOCATE #1,52,2:PRINT#1,"6- Fin"
3530 RETURN
3540 REM
3550 REM #####
3560 REM $ Saisie critere $
3570 REM #####
3580 REM
3590 long=0:in=0
3600 PRINT#2:PRINT#2,lf$*Introduisez le(s) c
ritere(s) de recherche ":LINE INPUT #2,crit
ere$
3610 FOR i=1 TO LEN(critere$)
3620 c$=LOWER$(MID$(critere$,i,1))
3630 IF c$=CHR$(34) THEN in=i-1
3640 IF c$(">)" " OR c$=" " AND in) THEN
long=long+1:MID$(critere$,long,1)=c$
3650 NEXT i
3660 IF in OR long<4 THEN PRINT#2,bp$"Erreur
de syntaxe":GOTO 3590
3670 critere$=MID$(critere$,1,long)
3680 RETURN
3690 REM
3700 REM #####
3710 REM $ Etude critere $
3720 REM #####
3730 REM
3740 p=1:er=0:et=0
3750 q=p:WHILE q<=long:c$=MID$(critere$,q,1)
:IF c$(">)" OR c$)"9" THEN 3770
3760 q=q+1:WEND
3770 IF p=q OR q>long-2 THEN 3880
3780 r=VAL(MID$(critere$,p,q-p))-1
3790 IF r<0 OR r>rubrique THEN PRINT#2,"Rubr
ique";r+1;"incorrecte !":GOTO 3880
3800 p=q:GOSUB 3930:IF c$=B THEN PRINT#2,"Ope
rateur incorrect !":GOTO 3880
3810 IF MID$(critere$,p,1)<>CHR$(34) THEN 38
80
3820 GOSUB 4000:IF er THEN 3890
3830 saut=(c MOD 4)*2+1-(typeZ(r)=67):c=- (c)
3)
3840 IF et=0 THEN GOSUB 4110 ELSE IF et<0 TH
EN GOSUB 4280 ELSE IF total=0 THEN RETURN EL
SE GOSUB 4190
3850 IF p>long THEN 3890
3860 IF MID$(critere$,p,2)="et" THEN IF et>=
0 THEN et=1:p=p+2:GOTO 3750 ELSE 3880
3870 IF MID$(critere$,p,2)="ou" THEN IF et<=
0 THEN et=-1:p=p+2:GOTO 3750
3880 PRINT bp$;er=1
3890 RETURN
3900 REM
3910 REM Verification operateurs
3920 DATA (<,<=,>=, dans,=,>,<,<cont
3930 RESTORE 3920
3940 WHILE q<=long:IF MID$(critere$,q,1)=CHR
$(34) THEN 3960
3950 q=q+1:WEND
3960 c$=MID$(critere$,p,q-p):p=q
3970 FOR c=0 TO 7:READ comp$:IF c$<>comp$ TH
EN NEXT
3980 RETURN
3990 REM
4000 p=p+1:q=p
4010 WHILE q<=long:IF MID$(critere$,q,1)=CHR
$(34) THEN 4030

```

```

4020 q=q+1:WEND
4030 ch$=MID$(critere$,p,q-p):p=q+1:IF typeZ(r)=78 THEN ch=VAL(ch$)
4040 RETURN
4050 REM
4060 REM #####
4070 REM $ Recherche dans fichier $
4080 REM #####
4090 REM
4100 REM Recherche sur ler critere
4110 FOR f=0 TO rec-1
4120   trouve=0:fiche$=LOWER$(fiche$(f,r))
4130   ON saut GOSUB 4420,4440,4460,4480,4500,4520,4540,4540
4140   IF (trouve XOR c) THEN rechZ(total)=f:total=total+1
4150 NEXT f
4160 RETURN
4170 REM
4180 REM Recherche sur les autres criteres (ET)
4190 n=0
4200 WHILE n<total
4210   trouve=0:fiche$=LOWER$(fiche$(rechZ(n),r))
4220   ON saut GOSUB 4420,4440,4460,4480,4500,4520,4540,4540
4230   IF (trouve XOR c) THEN n=n+1 ELSE total=total-1:rechZ(n)=rechZ(total)
4240 WEND
4250 RETURN
4260 REM
4270 REM Recherche sur les autres criteres (OU)
4280 FOR f=0 TO rec-1
4290   FOR n=0 TO total-1
4300     IF rechZ(n)=f THEN 4350
4310     NEXT n
4320     trouve=0:fiche$=LOWER$(fiche$(f,r))
4330     ON saut GOSUB 4420,4440,4460,4480,4500,4520,4540,4540
4340     IF (trouve XOR c) THEN rechZ(total)=f:total=total+1
4350 NEXT f
4360 RETURN
4370 REM
4380 REM Recherche tous
4390 FOR f=0 TO rec-1:rechZ(f)=f:NEXT:total=rec:RETURN
4400 REM
4410 REM Test critere
4420 IF VAL(fiche$)<>ch THEN trouve=1
4430 RETURN
4440 IF fiche$<>ch$ THEN trouve=1
4450 RETURN
4460 IF VAL(fiche$)=ch THEN trouve=1
4470 RETURN
4480 IF fiche$=ch$ THEN trouve=1
4490 RETURN
4500 IF VAL(fiche$)>ch THEN trouve=1
4510 RETURN
4520 IF fiche$=ch$ THEN trouve=1
4530 RETURN
4540 IF c THEN trouve=-(INSTR(fiche$,ch$)=0) ELSE trouve=-(INSTR(ch$,fiche$)<>0)
4550 RETURN
4560 REM
4570 REM #####
4580 REM $ Tri $

```

```

4590 REM #####
4600 REM
4610 tri=0
4620 INPUT #2,"Tri sur quel numero de rubrique : ",r:c=-(r<0):r=ABS(r)-1
4630 IF r<0 THEN 4770
4640 IF r>rubrique THEN PRINT bp$:GOTO 4620
4650 tri=1
4660 saut=i-(typeZ(r)=78)
4670 n=total-1:permut=1
4680 PRINT#2,"Tri en cours..."
4690 WHILE permut
4700   permut=0:n=n-1
4710   FOR i=0 TO n
4720     trouve=0:ON saut GOSUB 4790,4810
4730     IF (trouve XOR c)=0 THEN tempZ=rechZ(i):rechZ(i)=rechZ(i+1):rechZ(i+1)=tempZ:permut=1
4740     NEXT i
4750 WEND
4760 PRINT#2,"Tri termine"
4770 RETURN
4780 REM
4790 IF LOWER$(fiche$(rechZ(i),r))<=LOWER$(fiche$(rechZ(i+1),r)) THEN trouve=1
4800 RETURN
4810 IF VAL(fiche$(rechZ(i),r))<=VAL(fiche$(rechZ(i+1),r)) THEN trouve=1
4820 RETURN
4830 REM
4840 REM #####
4850 REM $ Modif partielle fiche $
4860 REM #####
4870 REM
4880 PRINT#2,1f$STRING$(27,tr$) Modification partielle "STRING$(27,tr$);
4890 INPUT #2,"Sur quel numero de rubrique : ",r:r=r-1
4900 IF r<0 OR r>rubrique THEN PRINT bp$:GOTO 4890
4910 PRINT#2,fiche$(f,r);
4920 GOSUB 5210:fiche$(f,r)=fiche$
4930 GOTO 5070
4940 REM #####
4950 REM $ Modif totale fiche $
4960 REM #####
4970 REM
4980 PRINT#2,1f$STRING$(28,tr$) Modification totale "STRING$(29,tr$);
4990 FOR r=0 TO rubrique
5000   PRINT#2,fiche$(f,r);fd$=:LINE INPUT #2,fiche$
5010   IF typeZ(r)=67 THEN 5050
5020   IF fiche$="" THEN 5060
5030   num=VAL(fiche$):a=ASC(fiche$):IF num=0 AND a<>4B THEN PRINT#2,bp$"Type numerique requis":GOTO 5000
5040   fiche$=STR$(num)
5050   IF fiche$<>"" THEN fiche$(f,r)=fiche$
5060 NEXT r
5070 CLS #2
5080 FOR r=0 TO rubrique:GOSUB 580:NEXT r
5090 RETURN
5100 REM
5110 REM #####
5120 REM $ Delete $
5130 REM #####

```

```

5140 REM
5150 FOR r=1 TO rubrique:fiche$(f,r)="" :NEXT r
5160 fiche$(f,0)=nul$
5170 IF f=rec-1 THEN rec=rec-1
5180 PRINT#2,1f$"FICHE EFFACEE"
5190 RETURN
5200 REM
5210 PRINT#2," : ";
5220 LINE INPUT #2,fiche$:IF typeZ(r)=67 THEN 5260
5230 IF fiche$="" THEN num=0:GOTO 5250
5240 num=VAL(fiche$):a=ASC(fiche$):IF num=0 AND a<>4B THEN PRINT#2,bp$"Type numerique requis":GOTO 5210
5250 fiche$=STR$(num)
5260 RETURN
5270 REM
5280 REM #####
5290 REM $ Maj apres Delete $
5300 REM #####
5310 REM
5320 IF tri2 OR et<0 THEN GOSUB 5450
5330 FOR n=0 TO total-1
5340   f=rechZ(n):IF f=0 THEN 5410
5350   f=f-1
5360   WHILE f<rec:rec=rec-1:g=rec
5370     IF fiche$(g,0)<>CHR$(0) THEN 5400
5380     WEND
5390     GOTO 5420
5400     FOR r=0 TO rubrique:fiche$(f,r)=fiche$(g,r):fiche$(g,r)="" :NEXT r
5410     NEXT n
5420     mem=FREE("")
5430 RETURN
5440 REM
5450 n=total-1:permut=1
5460 WHILE permut:permut=0:n=n-1:FOR i=0 TO n
5470   a=rechZ(i):IF a<0 THEN a=-a-1
5480   b=rechZ(i+1):IF b<0 THEN b=-b-1
5490   IF a>b THEN tempZ=rechZ(i):rechZ(i)=rechZ(i+1):rechZ(i+1)=tempZ:permut=1
5500 NEXT i:WEND
5510 RETURN
5520 REM
5530 REM #####
5540 REM $ Explications $
5550 REM #####
5560 REM
5570 CLS
5580 ZONE 13
5590 PRINT:PRINT:PRINT,"Ce programme de gestion de fichiers vous permet : "
5600 PRINT:PRINT:PRINT"- de creer les differentes rubriques constituant un enregistrement "
5610 PRINT" de votre fichier."
5620 PRINT:PRINT"- de saisir,modifier,effacer,rechercher (suivant un ou plusieurs criteres,"
5630 PRINT" a l'aide des operateurs: =,<,>,<=,>,>=,'dans','cont','et','ou','tous'),"
5640 PRINT" trier (selon une rubrique),un ou plusieurs enregistrements."
5650 PRINT:PRINT"- de sauvegarder votre fichier sur cassette et de le rappeler ulterieurement."

```

```

5660 PRINT:PRINT:PRINT,iv$ "Pressez une touch
e pour changer de page"iv$
5670 GOSUB 510
5680 CLS
5690 PRINT:PRINT:PRINT "Remarques : "
5700 PRINT:PRINT:PRINT "- Il vous est demande
,lors de la creation du fichier,de preciser "
5710 PRINT " le type des rubriques (chaine o
u numerique);celui-ci determine en fait "
5720 PRINT " le type de recherche et de tri
qui seront appliques."
5730 PRINT:PRINT "- Lors d'une operation de m
odification,un simple appui sur <ENTER>"
5740 PRINT " ne modifie pas le champ courant
 (si tel est votre souhait)"
5750 PRINT " et le programme passe au champ
suivant."
5760 PRINT:PRINT "- Les choix de creation et

```

```

de chargement d'un fichier detruisent "
5770 PRINT " tout fichier present en memoire
."
5780 PRINT:PRINT:PRINT,iv$ "Pressez une touch
e pour revenir au menu"iv$
5790 GOSUB 510
5800 ZONE 25
5810 RETURN
5820 REM
5830 REM *****
5840 REM # Gestion des erreurs #
5850 REM *****
5860 REM
5870 er=1:PRINT bp$;
5880 IF ERR=6 THEN PRINT#2,"Valeur numerique
trop grande !" ELSE 5940
5890 IF ERL=3780 THEN RESUME 3890
5900 IF ERL=4030 THEN RESUME 4040

```

```

5910 IF ERL=5030 THEN RESUME 5000
5920 IF ERL=5240 THEN RESUME 5210
5930 RESUME
5940 IF ERR=13 OR ERR=5 THEN PRINT#2,"Type n
umerique requis":GOTO 5890
5950 IF ERR=14 THEN PRINT#2,"Plus de place m
emoire...desole...":FDR t=1 TO 2000:NEXT:GOT
O 2180
5960 IF ERR=16 THEN mem=FRE(""):RESUME
5970 IF ERR=24 THEN PRINT "Rencontre EOF prea
aturee":GOTO 1850
5980 IF ERR=25 THEN PRINT "Fichier de type in
correct":GOTO 1850
5990 PRINT#2,"Erreur";ERR;"a la ligne";ERL;"
.Programme termine."
6000 END

```



CONCEPT

Machine : Apple II sous Prodos
(80 colonnes).

Langage : Basic.



**MICHEL COUDRAY
GAGNE
UN CANON V 20**

Michel Coudray

Quatorze ans et demi. Michel est en classe de troisième. Il a abordé l'informatique par l'intermédiaire de l'Apple paternel. Aime la programmation mais aussi les jeux d'aventure, le hand ball et le cinéma. Depuis un an, Michel consacre en moyenne cinq heures par semaine à la programmation.

Concept est un utilitaire à deux fonctions principales.

Il permet une utilisation plus aisée de Prodos, gestion de la date pour catalog, commande fichiers, catalog, et une partie « fichiers » permet de créer et lire des petites fiches.

Michel COUDRAY

```

10 ONERR GOTO 2210
20 GOTO 120
30 :
40 REM ----- SOUS-PROGRAMMES
50 :
60 VTAB 3: CALL - 958: RETURN
70 VTAB 1: HTAB 16: CALL - 868: PRINT
: VTAB 1: POKE 1403,(79 - LEN (TI$)): P
RINT TI$: RETURN
80 VTAB 5: INPUT "Donnez le nom du fich
ier s.v.p.:";NF$: RETURN
90.:
100 REM ----- PRESENTATION
110 :
120 CD$ = CHR$(4):DI = 1: DIM DO$(10,5
0)

```

```

130 TEXT : NORMAL : HOME : PRINT CD$;"P
RE3": PRINT
140 VTAB 1: HTAB 29: PRINT "Michel COUD
RAY présente"
150 INVERSE
160 VTAB 4: HTAB 36: PRINT "
170 HTAB 36: PRINT " CONCEPT "
180 HTAB 36: PRINT " "
190 NORMAL
200 VTAB 9: HTAB 29: PRINT "programmé l
e 18/05/1986"
210 VTAB 23: HTAB 8: PRINT "Appuyez sur
la touche 'RETURN' pour commencer le pr
ogramme s.v.p."
220 TH = PEEK (- 16384): IF TH < 128 T
HEN 220

```

```

230 POKE - 16368,0: IF TH - 128 < > 1
3 THEN 220
240 :
250 REM ----- INITIALISATION
260 :
270 FOR I = 770 TO 791: READ A: POKE I,
A: NEXT
280 DATA 173,48,192,136,208,5,206,1,3,
240,9,202,208,245,174,0,3,76,2,3,96,0
290 FOR I = 1 TO 4: READ M$(I): NEXT
300 DATA Disquettes,Fichiers,Date,Quit
ter
310 FOR I = 1 TO 6: READ MD$(I): NEXT
320 DATA Lock,Unlock,Delete,Exécution,
Catalog,Lecteur
330 FOR I = 1 TO 3: READ MF$(I): NEXT
340 DATA Créer,Remplir,Lire
350 HOME
360 VTAB 1: HTAB 2: PRINT "Date: --/--/
--"
370 PRINT "
-----
-----"
380 VTAB 21: PRINT "
-----
-----"
390 VTAB 23: HTAB 2: PRINT "CONCEPT, pa
r Michel COUDRAY

```

```

programmé le 18/05/1986*
400 POKE 35,20
410 :
420 .REM ----- MENU GENERAL.
430 :
440 GOSUB 60:TI$ = "Menu général": GOSU
B 70
450 VTAB 5
460 FOR I = 1 TO 4: HTAB 35: PRINT "(";
I;") ";MG$(I): PRINT : NEXT
470 VTAB 15: HTAB 14: PRINT "Appuyez su
r 1,2,3 ou 4 pour choisir une option s.v
.p."
480 TH = PEEK ( - 16384): IF TH < 128 T
HEN 480
490 POKE - 16368,0:NB = VAL ( CHR$ (T
H - 128))
500 IF NB < 1 OR NB > 4 THEN POKE 768,
10: POKE 769,10: CALL 770: GOTO 480
510 ON NB GOTO 550,1000,1950,2100
520 :
530 REM ----- MENU DISQUETTES
540 :
550 GOSUB 60:TI$ = "Menu disquettes": G
OSUB 70
560 VTAB 5
570 FOR I = 1 TO 6: HTAB 35: PRINT "(";
I;") ";MD$(I): PRINT : NEXT
580 VTAB 19: HTAB 13: PRINT "Appuyez su
r 1,2,3,4,5 ou 6 pour choisir une option
s.v.p."
590 TH = PEEK ( - 16384): IF TH < 128 T
HEN 590
600 POKE - 16368,0:NB = VAL ( CHR$ (T
H - 128))
610 IF NB < 1 OR NB > 6 THEN POKE 768,
10: POKE 769,10: CALL 770: GOTO 590
620 ON NB GOSUB 640,690,740,790,840,910
630 GOTO 440
640 GOSUB 60:TI$ = "Lock": GOSUB 70
650 GOSUB 80
660 VTAB 7: PRINT "Travail en cours sur
disque ";DI
670 PRINT CD$;"LOCK";NF$;"D";DI
680 RETURN
690 GOSUB 60:TI$ = "Unlock": GOSUB 70
700 GOSUB 80
710 VTAB 7: PRINT "Travail en cours sur
disque ";DI
720 PRINT CD$;"UNLOCK";NF$;"D";DI
730 RETURN
740 GOSUB 60:TI$ = "Delete": GOSUB 70
750 GOSUB 80
760 VTAB 7: PRINT "Travail en cours sur
disque ";DI
770 PRINT CD$;"DELETE";NF$;"D";DI
780 RETURN
790 GOSUB 60:TI$ = "Exécution": GOSUB 7
0
800 VTAB 7: PRINT "Cette option permet
d' exécuter des fichiers BAS,BIN et SYS"
810 GOSUB 80
820 VTAB 9: PRINT "Merci d'avoir utilis
é ce programme..."
830 PRINT CD$;"-";NF$;"D";DI: END
840 GOSUB 60:TI$ = "Catalog": GOSUB 70
850 POKE 34,3
860 VTAB 4: PRINT CD$;"CATALOG,D";DI
870 POKE 34,0
880 TH = PEEK ( - 16384): IF TH < 128 T
HEN 880
890 POKE - 16368,0: IF TH - 128 < > 1
3 THEN 880
900 RETURN
910 GOSUB 60:TI$ = "Lecteur": GOSUB 70
920 VTAB 5: PRINT "Entrez le n' du lect
eur désiré s.v.p. (1 ou 2)"
930 TH = PEEK ( - 16384): IF TH < 128 T
HEN 930
940 POKE - 16368,0:DI = VAL ( CHR$ (T
H - 128))
950 IF DI < 1 OR DI > 2 THEN POKE 768,
10: POKE 769,10: CALL 770: GOTO 930
960 RETURN
970 :
980 REM ----- MENU FICHIERS
990 :
1000 GOSUB 60:TI$ = "Menu fichiers": G0
SUB 70
1010 VTAB 5
1020 FOR I = 1 TO 3: HTAB 35: PRINT "("
;I;") ";MF$(I): PRINT : NEXT
1030 VTAB 15: HTAB 13: PRINT "Appuyez s
ur 1,2 ou 3 pour choisir une option s.v.
p."
1040 TH = PEEK ( - 16384): IF TH < 128
THEN 1040
1050 POKE - 16368,0:NB = VAL ( CHR$ (
TH - 128))
1060 IF NB < 1 OR NB > 3 THEN POKE 768
,10: POKE 769,10: CALL 770: GOTO 1040
1070 ON NB GOSUB 1090,1260,1610
1080 GOTO 440
1090 GOSUB 60:TI$ = "Créer": GOSUB 70
1100 VTAB 5: CALL - 868: INPUT "Nombre
de catégories (1 à 10): ";NC$
1110 NC = VAL (NC$): IF NC < 1 OR NC >
10 THEN POKE 768,10: POKE 769,10: CALL
770: GOTO 1100
1120 FOR I = 1 TO NC
1130 VTAB 6 + I: CALL - 868: INPUT "Ca
tégorie: ";CA$(I): IF LEN (CA$(I)) > 20
THEN POKE 768,10: POKE 769,10: CALL 77
0: GOTO 1130
1140 NEXT
1150 GOSUB 60:TI$ = "Sauvegarde créatio
n": GOSUB 70
1160 GOSUB 80
1170 VTAB 7: PRINT "Travail en cours..."
"
1180 PRINT CD$;"OPEN";NF$
1190 PRINT CD$;"WRITE";NF$
1200 PRINT NC
1210 FOR I = 1 TO NC
1220 PRINT CA$(I)
1230 NEXT
1240 PRINT CD$;"CLOSE";NF$
1250 RETURN
1260 GOSUB 60:TI$ = "Remplir": GOSUB 70
1270 GOSUB 80
1280 VTAB 18: PRINT "Appuyez sur la tou
che 'RETURN' pour sauvegarder..."
1290 PRINT CD$;"OPEN";NF$
1300 PRINT CD$;"READ";NF$
1310 INPUT NC
1320 FOR I = 1 TO NC
1330 INPUT CA$(I)
1340 NEXT
1350 PRINT CD$;"CLOSE";NF$
1360 FOR I = 1 TO NC
1370 VTAB 6 + I: PRINT CA$(I)
1380 NEXT
1390 ND = 1
1400 FOR I = 1 TO NC
1410 VTAB 6 + I: HTAB 21: CALL - 868:
INPUT " ";DD$(I,ND)
1420 IF LEN (DD$(I,ND)) > 40 THEN POK
E 768,10: POKE 769,10: CALL 770: GOTO 14
10
1430 IF DD$(I,ND) = "" THEN SA = 1
1440 NEXT
1450 IF SA = 1 THEN 1490
1460 ND = ND + 1
1470 IF ND = 51 THEN 1490
1480 GOTO 1400
1490 SA = 0:ND = ND - 1: GOSUB 60:TI$ =
"Sauvegarde fichier": GOSUB 70
1500 VTAB 5: PRINT "Travail en cours..."
"
1510 PRINT CD$;"OPEN FI.";NF$
1520 PRINT CD$;"WRITE FI.";NF$
1530 PRINT ND
1540 FOR I = 1 TO ND
1550 FOR J = 1 TO NC
1560 PRINT DD$(J,I)
1570 NEXT J
1580 NEXT I
1590 PRINT CD$;"CLOSE FI.";NF$
1600 RETURN
1610 GOSUB 60:TI$ = "Lecture fichier":
GOSUB 70
1620 GOSUB 80
1630 VTAB 18: PRINT "Appuyez sur la tou
che 'RETURN' pour continuer..."
1640 PRINT CD$;"OPEN";NF$
1650 PRINT CD$;"READ";NF$
1660 INPUT NC
1670 FOR I = 1 TO NC
1680 INPUT CA$(I)
1690 NEXT
1700 PRINT CD$;"CLOSE";NF$
1710 FOR I = 1 TO NC
1720 VTAB 6 + I: PRINT CA$(I)
1730 NEXT
1740 FOR I = 1 TO NC: HTAB 21: VTAB 6 +
I: PRINT " "; NEXT

```

```

1750 PRINT CD$;"OPEN FI.";NF$
1760 PRINT CD$;"READ FI.";NF$
1770 INPUT ND
1780 FOR I = 1 TO ND
1790 FOR J = 1 TO NC
1800 INPUT DO$(J,I)
1810 NEXT J
1820 NEXT I
1830 PRINT CD$;"CLOSE FI.";NF$
1840 AF = 1
1850 FOR I = 1 TO NC
1860 HTAB 22: VTAB 6 + I: CALL - 868:
PRINT DO$(I,AF)
1870 NEXT
1880 TH = PEEK (- 16384): IF TH < 128
THEN 1880
1890 POKE - 16368,0: IF TH - 128 < >
13 THEN 1880
1900 AF = AF + 1: IF AF = ND + 1 THEN R
ETURN
1910 GOTO 1850
1920 :
1930 REM ----- DATE
1940 :
1950 GOSUB 60:TI$ = "Date": GOSUB 70
1960 VTAB 5: CALL - 868: INPUT "Jour d
u mois: ";JM$

```

```

1970 JM = VAL (JM$): IF JM < 1 OR JM >
31 THEN POKE 768,10: POKE 769,10: CALL
770: GOTO 1960
1980 VTAB 6: CALL - 868: INPUT "Mois:
";MO$
1990 MO = VAL (MO$): IF MO < 1 OR MO >
12 THEN POKE 768,10: POKE 769,10: CALL
770: GOTO 1980
2000 VTAB 7: CALL - 868: INPUT "Année:
";AN$
2010 AN = VAL (AN$): IF AN < 1 OR AN >
99 THEN POKE 768,10: POKE 769,10: CALL
770: GOTO 2000
2020 POKE 49041,AN * 2 + (MO > 7)
2030 IF MO < 8 THEN POKE 49040,MO * 32
+ JM: GOTO 2050
2040 POKE 49040,(MO - 8) * 32 + JM
2050 VTAB 1: CALL - 868: PRINT " Date:
";JM$;" / ";MO$;" / ";AN
2060 GOTO 440
2070 :
2080 REM ----- QUITTER
2090 :
2100 GOSUB 60:TI$ = "Quitter": GOSUB 70
2110 VTAB 5: PRINT "Voulez-vous charger
une autre disquette ? (O ou N)"
2120 TH = PEEK (- 16384): IF TH < 128

```

```

THEN 2120
2130 POKE - 16368,0:TH = TH - 128:TH$
= CHR$(TH)
2140 IF TH$ = "O" THEN 2170
2150 IF TH$ = "N" THEN TEXT : HOME : E
ND
2160 POKE 768,10: POKE 769,10: CALL 770
: GOTO 2120
2170 PRINT CD$;"PRÉ6"
2180 :
2190 REM ----- TRAITEMENT ERREURS
2200 :
2210 GOSUB 60:TI$ = "Erreur": GOSUB 70
2220 ER = PEEK (222)
2230 VTAB 5: PRINT "Numéro de l'erreur:
";ER
2240 VTAB 7: PRINT "Consultez un manuel
pour plus de renseignements"
2250 VTAB 15: PRINT "Appuyez sur la tou
che 'RETURN' pour continuer..."
2260 TH = PEEK (- 16384): IF TH < 128
THEN 2260
2270 POKE - 16368,0: IF TH - 128 < >
13 THEN 2260
2280 GOTO 440

```

=C= 128

TRACKER

Langage: Basic.
Machine: Commodore 128 et
lecteur de disquette.



**OLIVIER BABY
GAGNE
UN CANON V 20**

Olivier Baby
Olivier a seize ans. Il a commencé à programmer en classe de cinquième, d'abord avec son ZX81, puis avec le Commodore 64 du collège. Possède maintenant un C128 et s'initie au langage machine. Rêve d'avoir un jour un doctorat en informatique!

Grâce à ce programme, les disquettes n'auront plus de secrets pour vous. Le programme affiche le contenu de disquettes par tranches de soixante-quatre octets, en hexadécimal et en clair (si possible).

Les commandes:

+ : affiche la page suivante (64 octets suivants);
- : affiche la page précédente;
P : incrémente le numéro de piste;



S : incrémente le numéro de secteur;
CTRL P : écriture du secteur sur la disquette;
RUN/STOP : fait un RESET;
S : donne le catalogue de la disquette (NO SCROLL arrête le défilement).
RETURN : lit le secteur (Piste P secteur S).

Pour modifier un octet, il suffit de se positionner sur cet octet à l'aide des touches curseurs et de taper la nouvelle valeur (en hexadécimal).

Attention: lorsqu'un octet est modifié, il n'est pas écrit sur la disquette, pour l'écrire, il faut taper Control P.

Olivier BABY


```

0 POKE 808,PEEK(808)-3:FAST
5 COLOR 4,1:COLOR 0,1:COLOR 5,14
10 TRAP 735
15 DCLEAR 00,08
20 GRAPHIC 0,1
25 DIM OC$(255),OC(255)
30 P=0:FOR KK=1TO 8:KEY KK,"":NEXT KK
35 PRINT TAB(13) "THE TRACKER"
40 PRINT TAB(13) "-----"
45 PRINT: D=-8
50 FOR V=1 TO 8:D=D+8
55 H$=HEX$(D)
60 PRINT "▲ " H$ ":"
65 PRINT
70 NEXT V
75 PI=01:SE=00:OC=0:MS=20
80 GOSUB 240:GOSUB 270
85 GOSUB 155:GOSUB 90:GOTO 140
90 PRINT"XXXXXXXXX";
95 FOR A =P*64 TO P*64+63 STEP 8
100 PRINT TAB(6);
105 FOR B =0 TO 7
110 BY$=RIGHT$(HEX$(OC(A+B)),2)
115 PRINT BY$ " ";
120 NEXT B:PRINT "▲:":
125 FOR C=0 TO 7:GOSUB 205
130 PRINT "█"O$"█";:NEXT C
135 PRINT:PRINT:NEXT A:RETURN
140 SLOW:GOTO 295
145 END
150 REM ----READING-----
155 CHAR 0,13,18,"█ READING ",1:OPEN
155,8,15
160 OPEN 5,8,5,"#"
165 PRINT# 15,"U1";5;0:PI:SE
170 FOR B=0 TO 255
175 GET# 5,CT$
180 OC$(B)=CT$:OC(B)=ASC(CT$)
185 NEXT B
190 CLOSE 5:CLOSE 15
195 CHAR 0,13,18," " :RETURN
200 REM ----AFFCAR-----
205 D=ASC(OC$(A+C))
210 IF D<35 OR D>95 THEN 220
215 GOTO 225
220 IF D<32 OR D>33 THEN 230
225 D$=CHR$(D):RETURN
230 D$=CHR$(46):RETURN
235 REM ----T/S/O-----
240 CHAR 0,0,19,"█-----"
245 PRINT" PISTE:█";RIGHT$(HEX$(PI),2);"
SECTEUR:█";RIGHT$(HEX$(SE),2);
250 PRINT" OCTET:█";RIGHT$(HEX$(OC
),2)
255 PRINT "█-----"
260 RETURN
265 REM ----COMMAND-----
270 PRINT "▲ + █PAGE SUIVANTE
P PISTE"
275 PRINT "▲ - █PAGE PRECEDENTE
S SECTEUR"
280 PRINT "▲ CTRL-P █ECRITURE
$ CATALOG";
285 RETURN
290 REM ----CURSOR-----
295 XC=6:YC=3:GOSUB 300:GOTO 310
300 POKE 1024+XC+40*YC,PEEK(1024+XC+40*Y

```

```

C)+128
305 POKE 1024+XC+40*YC+1,PEEK(1024+XC+40
*YC+1)+128:RETURN
310 GETKEY K$
315 IF (K$)="0"ANDK$<="9") OR (K$)="A"AN
DK$<="F") THEN 630
320 IF K$<>"█"THEN 350
325 XC=XC+3:IF XC>28 THEN XC=XC-3:GOTO 7
25
330 GOSUB 300
335 POKE 1024+XC+40*YC-3,PEEK(1024+XC+40
*YC-3)-128
340 POKE 1024+XC+40*YC-2,PEEK(1024+XC+40
*YC-2)-128
345 OC=OC+1:GOSUB 240:GOTO 310
350 IF K$<>"█"THEN 380
355 XC=XC-3:IF XC<6 THEN XC=XC+3:GOTO 7
25
360 GOSUB 300
365 POKE 1024+XC+40*YC+3,PEEK(1024+XC+40
*YC+3)-128
370 POKE 1024+XC+40*YC+4,PEEK(1024+XC+40
*YC+4)-128
375 OC=OC-1:GOSUB 240:GOTO 310
380 IF K$<>"█"THEN 410
385 YC=YC+2:IF YC>18 THEN YC=YC-2:GOTO 7
25
390 GOSUB 300
395 POKE 1024+XC+40*(YC-2),PEEK(1024+XC+
40*(YC-2))-128
400 POKE 1024+XC+40*(YC-2)+1,PEEK(1024+X
C+40*(YC-2)+1)-128
405 OC=OC+8:GOSUB 240:GOTO 310
410 IF K$<>"█"THEN 445
415 YC=YC-2:IF YC<3 THEN YC=YC+2:GOTO 72
5
420 GOSUB 300
425 POKE 1024+XC+40*(YC+2),PEEK(1024+XC+
40*(YC+2))-128
430 POKE 1024+XC+40*(YC+2)+1,PEEK(1024+X
C+40*(YC+2)+1)-128
435 OC=OC-8:GOSUB 240:GOTO 310
440 REM ----PAGE-----
445 IF K$<>"+"THEN 480
450 P=P+1:IF P>3 THEN P=P-1:GOTO 725
455 PRINT"█":PRINT:PRINT
460 D=P*64-8
465 FOR V=1 TO 8:D=D+8
470 H$=HEX$(D):PRINT "▲ " H$:PRINT:NEXT
V
475 GOSUB 90:OC=P*64:GOSUB 240: GOTO
295
480 IF K$<>"-"THEN 500
485 P=P-1:IF P<0 THEN P=P+1:GOTO 725
490 GOTO 455
495 REM ----TRACK-----
500 IF K$<>"P" THEN 550
505 PI=PI+1:IF PI>35 THEN PI=1
510 IF PI<18 THEN MS=20
515 IF PI>17 AND PI<25 THEN MS=18
520 IF PI>24 AND PI<31 THEN MS=17
525 IF PI>30 THEN MS=16
530 IF SE>MS THEN SE=0
535 GOSUB 240
540 GETKEY K$:IF K$=CHR$(13)THEN 80
545 GOTO 315
550 IF K$<>"S" THEN 565
555 SE=SE+1:GOTO 530
560 REM ----WRITING-----

```

```

565 IF K#<>"#" THEN 615
570 CHAR 0,13,18,"" WRITING " ,1:OPEN
    15,8,15
575 OPEN 5,8,5,"#"
580 FOR B=0 TO 255
585 PRINT# 15,"B-P";5:B
590 PRINT# 5,OC#(B);
595 NEXT B
600 PRINT# 15,"U2";5:0;PI;SE
605 CLOSE 5:CLOSE 15
610 CHAR 0,13,18," " :GOTO 31
0
615 IF K#<>CHR$(13) THEN 695
620 GOTO 80
625 REM -----MODIF.-----
630 CHAR 0,XC,YC,K#,1
635 L#=K#
640 GETKEY K#: IF (K#<="0"ANDK#<="9") OR
(K#<="A"ANDK#<="F") THEN 665
645 RP=PEEK(1024+XC+1+YC*40)-128
650 IF RP<7 THEN RP=RP+64
655 R#=CHR$(RP): TT#=L#+R#: OC(OC)=DEC(TT#)
:OC#(OC)=CHR$(OC(OC))
660 A=0:C=OC:GOSUB 205:CHAR 0,31+OC-INT(
OC/8)*8,YC,D#,1:GOTO 320
665 CHAR 0,XC+1,YC,K#,1
670 R#=K#
675 TT#=L#+R#:OC(OC)=DEC(TT#):OC#(OC)=CH
R$(OC(OC))
680 A=0:C=OC:GOSUB 205:CHAR 0,31+OC-INT(
OC/8)*8,YC,D#,1
685 GOTO 310
690 REM -----RESET-----
695 IF K#<>CHR$(3) THEN 745
700 WINDOW 0,20,39,20
705 INPUT"ARE YOU SURE ";RE#
710 IF LEFT$(RE#,1)="N" THEN 760
715 SYS 65341
720 REM -----ERROR-----
725 VOL 2:SOUND 1,32768,15,,,,,2
730 GOTO 310
735 RESUME 310
740 REM -----CATALOG-----
745 IF K#<>"#" THEN 775
750 WINDOW 0,19,39,24:COLOR 5,4
755 SCNCLR:CATALOG:PRINT"DS#":GETKEY K
#
760 WINDOW 0,0,39,24
765 GOSUB 240:GOSUB 270:GOTO 310
770 REM -----RETURN-----
775 IF K#<>CHR$(13) THEN 725
780 GOTO 80

```



MONOPOLY

Machine: T07-70, T07 plus 16Ko.
Langage: Basic 1.0.



Olivier Roblin
Quinze ans. Olivier est en classe de troisième. Il programme depuis deux ans, passant environ trois heures par semaine sur son ordinateur. Aime également le sport (football) et le ping-pong.

Ce programme permet de jouer au Monopoly à deux joueurs. Lorsqu'un joueur tombe sur la case départ, il touche 20 KF. On peut faire une transaction (vendre un terrain) n'importe quand dans la partie. La valeur des terrains construits est plus justement répartie. Un joueur ne peut jouer que deux fois de suite (au deuxième double, on passe à l'autre joueur). Les familles «bleu foncé», «bleu clair», «violet», «orange», «rouge», «jaune», «verte», «cyan», sont appelées respectivement A, B, C, D, E, F, G et H. Quand un joueur tombe sur «impôt sur le revenu» ou «taxe de luxe» il paye respectivement 20 KF et 10 KF au «Parc gratuit». Le joueur qui

tombe sur cette case gagne son contenu.

- Le jeu:
- Les dés tournent au milieu de l'écran, vous les arrêtez en appuyant sur la barre d'espace. Votre pion avance et la case sur laquelle il se pose est grossie au milieu. Si c'est un terrain que l'on peut acheter, l'ordinateur vous donne le choix entre:
 - V pour voir vos propriétés;
 - C pour construire (si vous avez une famille complète);
 - H pour hypothéquer ou vendre des maisons;
 - A pour passer à l'autre joueur.

Olivier ROBLIN

```

1 '
2 ' MONDPOLY
3 '
5 SCREEN 2,0,0:GOSUB 15000
10 CLS : SCREEN 2,0,0: CLEAR100,.1
11 LOCATE 10,10:PRINT"APPUIE SUR UNE TOU
CHE": A$=INKEY$
12 A$=INKEY$: A=RND
13 IF A$="" THEN 12
15 LOCATE 10,10 :PRINT"
      *NRE=0:TRE=0: NPR=0:NPR2=0: PRI=0:
PRI2=0:ARGE=150000 :ARGE2=150000 :DOU=0
:VA=0:COUP=0:C3=0:C31=0:C32=0:61A=0:GA1=
0:GA2=0:NCA2=1 :NCA=1:CP1=33 : LP1=22 :
CP2=34 : LP2=22
20 DIM CAS$(41),CAS2$(41)
22 CAS$(1)="DEPART"
23 CAS2$(1)="1.1"
24 CAS$(2)="B. DE BELLEVILLE"
25 CAS2$(2)="6000"
26 CAS$(3)="CAISSE DE COMMUNAUTE"
27 CAS2$(3)="1.1"
28 CAS$(4)="RUE LECOURBE"
29 CAS2$(4)="6000"
30 CAS$(5)="IMPOTS SUR LE REVENU"
31 CAS2$(5)="1.1"
32 CAS$(6)="GARE MDMNPARNASSE"
33 CAS2$(6)="20000"
34 CAS$(7)="RUE DE VAUGIRARD"
35 CAS2$(7)="10000"
36 CAS$(8)="CHANCE"
37 CAS2$(8)="1.1"
38 CAS$(9)="RUE DE COURCELLES"
39 CAS2$(9)="10000"
40 CAS$(10)="A. DE LA REPUBLIQUE"
41 CAS2$(10)="12000"
42 CAS$(11)="EN PRISON"
43 CAS2$(11)="1.1"
44 CAS$(12)="B. DE LA VILLETTE"
45 CAS2$(12)="14000"
46 CAS$(13)="Cie DE DISTRIBUTION"
47 CAS2$(13)="15000"
48 CAS$(14)="A. DE NEUILLY"
49 CAS2$(14)="14000"
50 CAS$(15)="RUE DE PARADIS"
51 CAS2$(15)="16000"
52 CAS$(16)="GARE DE LYON"
53 CAS2$(16)="20000"
54 CAS$(17)="A. DE MOZART"
55 CAS2$(17)="18000"
56 CAS$(18)="CAISSE DE COMMUNAUTE"
57 CAS2$(18)="1.1"
58 CAS$(19)="B. St MICHEL"
59 CAS2$(19)="18000"
60 CAS$(20)="PLACE PIGALLE"
61 CAS2$(20)="20000"
62 CAS$(21)="PARC GRATUIT"
63 CAS2$(21)="1.1"
64 CAS$(22)="A. DE MATIGNON"
65 CAS2$(22)="22000"
66 CAS$(23)="CHANCE"
67 CAS2$(23)="1.1"
68 CAS$(24)="B. DE MALESHERBE"

```

```

69 CAS2$(24)="22000"
70 CAS$(25)="A. HENRI MARTIN"
71 CAS2$(25)="24000"
72 CAS$(26)="GARE DU NORD"
73 CAS2$(26)="20000"
74 CAS$(27)="F. St HONORE"
75 CAS2$(27)="26000"
76 CAS$(28)="PLACE DE LE BOURSE"
77 CAS2$(28)="26000"
78 CAS$(29)="Cie DE DISTRIBUTION"
79 CAS2$(29)="15000"
80 CAS$(30)="RUE LAFAYETTE"
81 CAS2$(30)="28000"
82 CAS$(31)="ALLEZ EN PRISON"
83 CAS2$(31)="1.1"
84 CAS$(32)="A. DE BRETEUIL"
85 CAS2$(32)="30000"
86 CAS$(33)="A. FOCH"
87 CAS2$(33)="30000"
88 CAS$(34)="CAISSE DE COMMUNAUTE"
89 CAS2$(34)="1.1"
90 CAS$(35)="B. DES CAPUCINES"
91 CAS2$(35)="32000"
92 CAS$(36)="GARE St LAZARE"
93 CAS2$(36)="20000"
94 CAS$(37)="CHANCE"
95 CAS2$(37)="1.1"
96 CAS$(38)="A. DES CHAMPS ELYSES"
97 CAS2$(38)="35000"
98 CAS$(39)="TAXE DE LUXE"
99 CAS2$(39)="1.1"
100 CAS$(40)="RUE DE LA PAIX"
101 CAS2$(40)="40000"
103 GOSUB 20000
105 DEFGR$(0)=60,60,24,24,24,60,126,255
110 LOCATE 0,0,0
115 A=B
150 FOR I=16 TO 256 STEP 24
160 BOX (I,A)-(I+24,A+16)
170 NEXT I
172 IF A=168 THEN 180
175 A=168 : GOTO 150
180 B=16
181 FOR I=8 TO 168 STEP 16
190 BOX (B,I)-(B+24,I+16)
200 NEXT I
205 IF B=256 THEN 230
210 B=256 : GOTO 181
230 '
240 LOCATE CP1,LP1 : COLOR 1 : ATTRB 0,0
:PRINT GR$(0) : LOCATE CP2,LP2 : COLOR
3: PRINT GR$(0)
250 GOSUB 5000
252 GOSUB 2500
253 IF HA=HA2 AND VA=0 AND PRI=2 THEN PR
I=0
254 IF HA=HA2 AND VA=1 AND PRI2=2 THEN P
RI2=0
255 IF HA=HA2 AND DOU=0 THEN DOU=1
256 IF DOU=1 THEN DOU=2 : GOTO 260
257 IF DOU=2 AND VA=0 THEN VA=1 : DOU=0
:GOTO 260
258 IF DOU=2 AND VA=1 THEN VA=0 : DOU=0:

```

```

GOTO 260
260 IF VA=0 AND PRI=2 THEN GOTO 280
262 IF VA=1 AND PRI2=2 THEN GOTO 282
266 IF VA=0 THEN VA=1 :LOCATE 0,0:COLOR
1:PRINT"ROUGE": GOTO 310
270 IF VA=1 THEN VA=0 :LOCATE 0,0:COLOR3
:PRINT"JAUNE": GOTO 1310
280 NPR=NPR+1 :IF NPR=3 THEN GOSUB 25500
:GOTO255 ELSE VA=1 :GOTO 250
282 NPR2=NPR2+1 :IF NPR2=3 THEN GOSUB 25
500:GOTO 255 ELSE VA=0:GOTO 250
308 '
309 ' DEPLACEMENT PIONS
310 '
311 IF LP1=22 THEN 317
312 IF CP1=3 THEN 480
313 IF LP1=2 THEN 580
314 IF CP1=33 THEN 710
317 AV=HA+HA2
330 FOR I=1 TO AV
332 IF CP1<=3 THEN 400
335 COUL=0 : GOSUB 2000
340 CP1=CP1-3
350 COUL=1 : GOSUB 2000
355 NCA=NCA+1
357 FOR Z=1 TO 30 : NEXT Z
370 NEXT I
380 PLAY "DD":GOTO 250
400 DIF=AV-I+1
410 FOR I=1 TO DIF
412 IF LP1<=2 THEN 500
420 COUL=0 : GOSUB 2000
430 LP1=LP1-2
440 COUL=1 : GOSUB 2000
441 NCA=NCA+1
442 FOR Z=1 TO 30 : NEXT Z
460 NEXT I
470 PLAY"DDDD":GOTO 250
480 DIF=HA+HA2 : GOTO 410
500 DAF=DIF-I+1
510 FOR I=1 TO DAF
512 IF CP1>=33 THEN 600
520 COUL=0 : GOSUB 2000
530 CP1=CP1+3
540 COUL=1 : GOSUB 2000
542 NCA=NCA+1
545 FOR Z=1 TO 30 : NEXT Z
560 NEXT I
570 PLAY "SISI" :GOTO 250
580 DAF=HA+HA2 : GOTO 510
600 DUF=DAF-I+1
610 FOR I=1 TO DUF
612 IF LP1>=22 THEN 800
620 COUL=0 : GOSUB 2000
630 LP1=LP1+2
640 COUL=1: GOSUB 2000
645 NCA=NCA+1
650 FOR Z=1 TO 30 : NEXT Z
695 NEXT I
700 PLAY"SIDD":GOTO 250
710 DUF=HA+HA2 : GOTO 610
800 AV=DUF-I+1: GOTO330
1310 '

```

```

1311 IF LP2=22 THEN 1317
1312 IF CP2=4 THEN 1480
1313 IF LP2=2 THEN 1580
1314 IF CP2=34 THEN 1710
1317 AV=HA+HA2
1330 FOR I=1 TO AV
1332 IF CP2<=4 THEN 1400
1335 COUL2=0 : GOSUB 2100
1340 CP2=CP2-3
1350 COUL2=3 : GOSUB 2100
1355 NCA2=NCA2+1
1357 FOR Z=1 TO 30 : NEXT Z
1370 NEXT I
1380 PLAY "S1": GOTO 250
1400 DIF=AV-1+1
1410 FOR I=1 TO DIF
1412 IF LP2<=2 THEN 1500
1420 COUL2=0 : GOSUB 2100
1430 LP2=LP2-2
1440 COUL2=3 : GOSUB 2100
1441 NCA2=NCA2+1
1442 FOR Z=1 TO 30 : NEXT Z
1460 NEXT I
1470 PLAY"MI":GOTO 250
1480 DIF=HA+HA2 : GOTO 1410
1500 DAF=DIF-I+1
1510 FOR I=1 TO DAF
1512 IF CP2>=33 THEN 1600
1520 COUL2=0 : GOSUB 2100
1530 CP2=CP2+3
1540 COUL2=3 : GOSUB 2100
1542 NCA2=NCA2+1
1545 FOR Z=1 TO 30 : NEXT Z
1560 NEXT I
1570 PLAY"SD":GOTO 250
1580 DAF=HA+HA2 : GOTO 1510
1600 DUF=DAF-1+1
1610 FOR I=1 TO DUF
1612 IF LP2>=22 THEN 1800
1620 COUL2=0 : GOSUB 2100
1630 LP2=LP2+2
1640 COUL2=3 : GOSUB 2100
1645 NCA2=NCA2+1
1650 FOR Z=1 TO 30 : NEXT Z
1695 NEXT I
1700 PLAY "LA" : GOTO 250
1710 DUF=HA+HA2 : GOTO 1610
1800 AV=DUF-1+1:GOTO1330
2000 '
2003 ' PIONS
2005 '
2010 LOCATE CP1,LP1,0: COLOR COUL : ATTR
B 0,0 : PRINT GR$(0) : RETURN
2100 LOCATE CP2,LP2,0: COLOR COUL2 : ATT
RB 0,0 : PRINT GR$(0): RETURN
2490 '
2494 ' DES
2497 '
2500 HA$=INKEY$:BOX(11,7)-(17,12)"*",6
2510 BOX(19,7)-(25,12)"*",6
2520 LOCATE 11,6 : PRINT"DE No 1": LOCAT
E 19,6 : PRINT "DE NO 2" : LOCATE 6,15 :
COLOR 1 : PRINT "-POUR ARRETER LES DES"

```

```

: LOCATE 6,16 : PRINT"APPUIE SUR ESPACE"
2530 HA=INT(RND#6)+1 : HA2=INT(RND#6)+1
2540 LOCATE 13,10 : COLOR 4 : PRINT HA :
LOCATE 21,10 : PRINT HA2
2550 HA$=INKEY$
2560 IF HA$=" " THEN LOCATE 6,15 : PRINT
" " : LOCATE 6,16 : P
RINT " " : RETURN
2570 GOTO 2530
5000 '
5003 ' CASE ADRANDIE
5005 '
5010 BOX(41,25)-(248,167),-1
5020 BOX(7,4)-(29,11)"*",1
5025 IF VA=1 THEN 5028 ELSE 5048
5028 IF NCA>40 THEN NCA=NCA-40 : ARGE=AR
GE+20000: GOTO 5028
5030 LOCATE 8,6 : COLOR 6 :ATTRB0,1:PRIN
T CAS$(NCA):IF CAS2$(NCA)="1.1" THEN5032
5031 LOCATE 12,8:ATTRB0,0: COLOR 2 :PRIN
T CAS2$(NCA)" F": IF LEFT$(CAS$(NCA),4)=
"6ARE" THEN 61A=2 ELSE 61A=0:COLOR 3 : L
OCATE 11,10 : PRINT "FAMILLE ";FA$(NCA):
IF LEFT$(CAS$(NCA),3)="Cie" THEN C3=2 EL
SE C3=0
5032 I=NCA:GOSUB 32000: ATTRB 0,0 : IF C
AS2$(NCA)="1.1" THEN 60SUB 22000 : GOTO
5036
5033 60SUB 29000:60SUB55000:IF CAS2$(NCA
)="1" THEN 5200: GOTO 5036
5034 IF CAS2$(NCA)="2" THEN 5250:GOTO 50
36
5035 60SUB 5100
5036 FOR I=1 TO 500 : NEXT I : BOXF(41,2
5)-(248,167),-1
5040 RETURN
5048 IF NCA>40 THEN NCA2=NCA2-40 : ARGE
2=ARGE2+20000: GOTO 5048
5050 LOCATE 8,6 : COLOR 6:ATTRB 0,1:PRIN
T CAS$(NCA2) : IF CAS2$(NCA2)="1.1" THEN
5052
5051 LOCATE 12,8 :ATTRB 0,0:COLOR 2:PRI
NT CAS2$(NCA2)" F":IF LEFT$(CAS$(NCA2),4
)="6ARE" THEN 61A=2ELSE 61A=0:COLOR 3 :L
OCATE 11,10 : PRINT "FAMILLE ";FA$(NCA2)
:IF LEFT$(CAS$(NCA2),3)="Cie" THEN C3=2
ELSE C3=0
5052 I=NCA2:GOSUB 32000:ATTRB 0,0:IF CAS
2$(NCA2)="1.1" THEN 60SUB 22000 : GOTO 5
056
5053 60SUB 29050:60SUB 55100:IF CAS2$(NC
A2)="2" THEN 5200: GOTO 5056
5054 IF CAS2$(NCA2)="1" THEN 5250: GOTO
5056
5055 60SUB 5100
5056 FOR I=1 TO 500 : NEXT I : BOXF(41,2
5)-(248,167),-1
5060 RETURN
5100 '
5103 ' ACHETER TERRAIN
5105 '
5110 BOXF(6,12)-(29,15)" " : LOCATE 7,13
: COLOR 0,2 : PRINT "VEUX-TU ACHETER ?"

```

```

5120 D$=INKEY$
5130 IF D$="0" THEN 5150
5140 IF D$="N" THEN COLOR 2,0:GOSUB 6000
:RETURN
5145 GOTO 5120
5150 IF VA=1 THEN 5160 ELSE 5180
5160 ARGE=ARGE-VAL(CAS2$(NCA)):CAS2$(NCA
)="1":IF 61A=2 THEN 6A1=6A1+1
5163 IF C3=2 THEN C31=C31+1
5170 COLOR 2,0:GOSUB 6000:RETURN
5180 ARGE2=ARGE2-VAL(CAS2$(NCA2)):CAS2$(
NCA2)="2":IF 61A=2 THEN 6A2=6A2+1
5183 IF C3=2 THEN C32=C32+1
5190 COLOR 2,0:GOSUB 6000:RETURN
5200 LOCATE 12,7 :PRINT " " : LOCATE
6,13 : COLOR 1:PRINT "CE TERRAIN T" " :LO
CATE 6,14:PRINT "APPARTIENT":FOR I=1 TO
850:NEXT I:GOTO 6000
5250 LOCATE 12,7:PRINT" " :LOCATE 6,1
3 : COLOR 1 : PRINT "CE TERRAIN APPARTIE
NT " : LOCATE 6,14 : PRINT "A TON ADVERSA
IRE "
5260 IF VA=1 THEN 60SUB 31000:60SUB 5000
0:ARGE=ARGE-TER(NCA):ARGE2=ARGE2+TER(NCA
) ELSE 60SUB31500:60SUB 50500:ARGE2=ARGE
2-TER(NCA2) : ARGE=ARGE+TER(NCA2)
5270 FOR I=1 TO 850:NEXT I:GOTO6000
5990 '
5992 ' VDIR PROPRIETES
5997 '
6000 BOX(48,135)-(248,162),1 :LINE(48,14
5)-(248,145),1 : LINE (18,17)-(18,19)"*",
1
6005 IF ARGE<=0 THEN PE$="JAUNE":GOTO 40
000
6006 IF ARGE2<=0 THEN PE$="ROUGE":GOTO 4
0000
6010 LOCATE9,17: COLOR 6 : PRINT "JOUEUR
1":LOCATE 21,17: PRINT "JOUEUR 2":LOCAT
E 7,19:COLOR 7: PRINT ARGE"F" :LOCATE 19
,19 : PRINT ARGE2"F"
6030 BOXF(50,25)-(248,133),-1:COLOR 3,0
:LOCATE 8,5 :PRINT"CHOISIS ENTRE" : LO
CATE 7,7 : PRINT "(V)oir proprietes": LO
CATE 7,8 : PRINT "(C)onstruire" : LOCATE
7,9 : PRINT "(H)ypothequer / vendre":LO
CATE 7,10:PRINT"(T)ransaction":LOCATE 7,
11
6035 PRINT"(A)utre joueur"
6050 A$=INPUT$(1)
6060 IF A$="A" THEN BOXF (41,25)-(248,16
7),-1 : RETURN
6070 IF A$="V" AND VA=1 THEN 6200
6080 IF A$="V" AND VA=0 THEN 6260
6082 IF A$="C" THEN 21000
6085 IF A$="H" THEN 28000
6087 IF A$="T" THEN 30000
6090 GOTO 6050
6200 '
6205 KO=6 : OK=4 : BOXF(41,25)-(248,162)
,-1
6210 FOR PR=1 TO 40
6220 IF CAS2$(PR)="1" THEN 60SUB 6300

```

```

6230 NEXT PR
6250 BOXF(41,25)-(248,167),-1 : GOTO 600
0
6260 KO=6 : DK=4 : BOXF(41,25)-(248,162)
,-1
6265 FOR PR=1 TO 40
6270 IF CAS2$(PR)="2" THEN GOSUB 6300
6280 NEXT PR
6290 BOXF(41,25)-(248,167),-1 : GOTO 600
0
6300 '
6305 BOXF(KO,DK)-(KO+22,DK+6)*#,3
6310 LOCATE KO+1,DK+3 : COLOR1 :PRINT CA
S$(PR)
6320 IF DK=4 THEN DK=12 ELSE DK=4
6330 FOR I=1 TO 100 : NEXT I : RETURN
15000 '
15003 ' PRESENTATION
15005 '
15010 CLS : K=45
15030 A=1550 : B=1550
15040 PI=6.7
15050 PSET (160,55),2
15060 FOR T=0 TO 2*PI+0.5 STEP 0.1
15070 X=K*SIN(A#T)
15080 Y=K*COS(B#T)
15090 C=X+160
15100 L=100-Y
15110 LINE -(C,L),2
15120 NEXT T
15130 LOCATE 12,13 : COLOR 1: ATTRB 1,1
: PRINT "MONOPOLY"
15150 ATTRB 0,0:LOCATE 3,22 : PRINT "PAR
O.DOBLIN"
15160 FOR I=1 TO 1300 : NEXT I:RETURN
20000 '
20003 ' SUITE TABLEAU
20005 '
20010 DIM TER1(40),TER(40),FA$(40),CHAN$(
17),CHAN(17),COMM$(17),COMM(17)
20020 TER1(2)=200
20021 TER1(4)=400
20022 TER1(7)=600
20023 TER1(9)=600
20024 TER1(10)=800
20025 TER1(12)=1000
20026 TER1(14)=1000
20027 TER1(15)=1200
20028 TER1(17)=1400
20030 TER1(19)=1400
20031 TER1(20)=1600
20032 TER1(22)=1800
20033 TER1(24)=1800
20034 TER1(25)=2000
20035 TER1(27)=2200
20036 TER1(28)=2200
20037 TER1(30)=2400
20038 TER1(32)=2600
20039 TER1(33)=2600
20040 TER1(35)=2800
20041 TER1(38)=3500
20042 TER1(40)=5000
20043 FA$(2)="A"

```

```

20044 FA$(4)="A"
20045 FA$(7)="B"
20046 FA$(9)="B"
20047 FA$(10)="B"
20048 FA$(12)="C"
20049 FA$(14)="C"
20050 FA$(15)="C"
20051 FA$(17)="D"
20052 FA$(19)="D"
20053 FA$(20)="D"
20054 FA$(22)="E"
20055 FA$(24)="E"
20056 FA$(25)="E"
20057 FA$(27)="F"
20058 FA$(28)="F"
20059 FA$(30)="F"
20060 FA$(32)="G"
20061 FA$(33)="G"
20062 FA$(35)="G"
20063 FA$(38)="H"
20064 FA$(40)="H"
20066 FOR I=1 TO 40
20067 TER(I)=TER1(I)
20068 NEXT I
20100 CHAN$(1)="AVANCER DEPART":CHAN(1)=
1
20102 CHAN$(2)="AVANCER HENRI-MARTIN":CH
AN(2)=25
20103 CHAN$(3)="PRIX MOTS CROISES":CHAN(
3)=10000
20104 CHAN$(4)="LIBERES PRISON ":CHAN(4)
=5000
20105 CHAN$(5)="BANQUE ":CHAN(5)=5000
20106 CHAN$(6)="EXES DE VITESSE":CHAN(6)
=-1500
20107 CHAN$(7)="FRAIS DE SCOLARITE":CHAN
(7)=-15000
20108 CHAN$(8)="REPARATIONS":CHAN(8)=250
00
20109 CHAN$(9)="AVANCEZ Bv LA VILLETTE":
CHAN(9)=12
20110 CHAN$(10)="IVRESSE":CHAN(10)=-2000
20111 CHAN$(11)="REPARATION":CHAN(11)=40
00
20112 CHAN$(12)="RECULER 3 CASES":CHAN(1
2)=3
20113 CHAN$(13)="IMMEUBLE / PRET":CHAN(1
3)=15000
20114 CHAN$(14)="PRISON !":CHAN(14)=11
20115 CHAN$(15)="AVANCER GARE DE LYON":C
HAN(15)=16
20116 CHAN$(16)="AVANCER RUE DE LA PAIX"
:CHAN(16)=40
20151 COMM$(1)="CONTRIBUTION":COMM(1)=20
00
20152 COMM$(2)="HOPITAL":COMM(2)=-10000
20153 COMM$(3)="ERREUR BANQUE":COMM(3)=2
0000
20154 COMM$(4)="POLICE ASSURANCE":COMM(4
)=-5000
20155 COMM$(5)="RETOURNER BELLVILLE":COM
M(5)=2
20156 COMM$(6)="INTERET SUR UN EMPRUN":C

```

```

COMM(6)=2500
20157 COMM$(7)="PRISON !":COMM(7)=11
20158 COMM$(8)="ANNIVERSAIRE":COMM(8)=10
00
20159 COMM$(9)="HERITAGE":COMM(9)=10000
20160 COMM$(10)="AMENDE ou CHANCE":COMM(
10)=1000
20161 COMM$(11)="LIBERE PRISON":COMM(11)
=5000
20162 COMM$(12)="AVANCER DEPART":COMM(12
)=1
20163 COMM$(13)="PRIX DE BEAUTE":COMM(13
)=1000
20164 COMM$(14)="REVENU ANNUEL":COMM(14)
=10000
20165 COMM$(15)="VENTE STOCK":COMM(15)=5
000
20166 COMM$(16)="MEDECIN":COMM(16)=-5000
20300 RETURN
20490 '
20494 ' CONSTRUIRE
20497 '
21000 BOXF(41,25)-(248,167),-1 : N=0 : I
=1 : IF VA=1 THEN X1$="1" ELSE X1$="2"
21002 X$="A" : X1=2 : GOSUB 21020
21004 X$="B" : X1=3 : GOSUB 21020
21006 X$="C" : X1=3 : GOSUB 21020
21008 X$="D" : X1=3 : GOSUB 21020
21010 X$="E" : X1=3 : GOSUB 21020
21012 X$="F" : X1=3 : GOSUB 21020
21014 X$="B" : X1=3 : GOSUB 21020
21016 X$="H" : X1=2 : GOSUB 21020
21018 BOXF(41,25)-(248,167),-1:GOTO 6000
21020 FOR 6=1 TO 40
21030 IF CAS2$(6)=X1$ AND FA$(6)=X$ THEN
N=N+1
21040 IF N=X1 THEN 21100
21050 NEXT 6
21060 N=0:BOXF(41,25)-(248,167),-1:RETUR
N
21100 '
21110 LOCATE 6,10 : COLOR 6 : PRINT "TU
PEUX CONSTRUIRE": LOCATE 6,11:PRINT "DAN
S LA FAMILLE "X$
21112 LOCATE 6,12:PRINT "VEUX-TU ?":R$=I
NPUT$(1)
21114 IF R$="0" THEN 21200
21120 N=0 : GOTO 21050
21200 '
21210 FOR I=1 TO 40
21220 IF FA$(I)=X$ THEN 21300
21230 NEXT I
21240 BOXF(41,25)-(248,167),-1:GOTO 2105
0
21300 LOCATE 6,14:COLOR 1 : PRINT "VEUX-
TU CONSTRUIRE":LOCATE 6,15:PRINT "A "CAS
$(I):R$=INPUT$(1):COLOR 2
21310 IF R$="0" THEN 21400
21320 GOTO 21490
21400 LOCATE 6,16:PRINT "COMBIEN DE MAIS
ON ?":R$=INPUT$(1)

```

```

21402 IF VAL(R$)>5 OR VAL(R$)<1 THEN 214
00
21405 IF I<11 AND I>1 THEN PM=5000
21410 IF I<21 AND I>11 THEN PM=10000
21415 IF I<31 AND I>21 THEN PM=15000
21418 IF I<41 AND I>31 THEN PM=20000
21420 FOR I=1 TO VAL(R$)
21430 IF VA=1 THEN ARG=ARGE-PM ELSE ARG
E2=ARGE2-PM
21445 IF TER(I)=TER1(I) THEN TER(I)=TER1
(I)*5 :GOTO 21480
21450 IF TER(I)=TER1(I)*5 THEN TER(I)=TE
R1(I)*15:GOTO 21480
21455 IF TER(I)=TER1(I)*15 THEN TER(I)=T
ER1(I)*45:GOTO 21480
21460 IF TER(I)=TER1(I)*45 THEN TER(I)=T
ER1(I)*62:GOTO 21480
21465 IF TER(I)=TER1(I)*62 THEN TER(I)=T
ER1(I)*75 :GOTO 21480
21470 IF TER(I)=TER1(I)*75 THEN TER(I)=T
ER1(I)*75
21480 NEXT I4
21490 LOCATE 6,16:PRINT"
":LOCATE 6,15 :PRINT "
":GOTO 21230
22000 GOSUB 26000: IF VA=1 AND NCA=31 OR
VA=0 AND NCA2=31 THEN GOTO 25000 '
** CHANCE / COMMUNAUTE ***
22002 IF VA=1 THEN 22004 ELSE 22006
22004 IF NCA=8 OR NCA=23 OR NCA=37 THEN
CB=INT(RND*16)+1:TE$=CHAN$(CB):TE=CHAN(C
B):GOTO 22010
22005 IF NCA=3 OR NCA=18 OR NCA=34 THEN
CB=INT(RND*16)+1 :TE$=COMM$(CB):TE=COMM(
CB): GOTO 22010 ELSE RETURN
22006 IF NCA2=8 OR NCA2=23 OR NCA2=37 TH
EN CB=INT(RND*16)+1: TE$=CHAN$(CB):TE=CH
AN(CB):GOTO 22010
22007 IF NCA2=3 OR NCA2=18 OR NCA2=34 TH
EN CB=INT(RND*16)+1 :TE$=COMM$(CB):TE=CO
MM(CB): GOTO 22010 ELSE RETURN
22010 BOXF (41,25)-(248,167),-1
22020 GOSUB 22500 : FOR I=1 TO 500 : NEX
T I
22100
22110 TR$=LEFT$(TE$,5)
22120 IF TR$="AVANC" THEN 22130 ELSE 221
50
22130 IF VA=1 THEN 22132 ELSE 22140
22132 IF TE<NCA THEN HA=(40-(NCA-TE))/2:
HA2=HA : GOTO 311
22134 IF TE>NCA THEN HA=(TE-NCA)/2 :HA2=
HA:GOTO 311
22135 IF NCA=TE THEN RETURN
22140 IF TE<NCA2 THEN HA=(40-(NCA2-TE))/
2:HA2=HA : GOTO 1311
22143 IF TE>NCA2 THEN HA=(TE-NCA2)/2 :HA
2=HA:GOTO 1311
22145 IF NCA2=TE THEN RETURN
22150 IF TR$="RETOU" THEN 22160 ELSE 221
90
22160 IF VA=1 THEN 22170 ELSE 22180

```

```

22170 IF TE=NCA THEN RETURN
22174 IF TE<NCA THEN HA=(40-(NCA-TE))/2:
HA2=HA :ARGE=ARGE-20000:GOTO 311
22176 IF TE>NCA THEN HA=(TE-NCA)/2:HA2=H
A: GOTO 311
22180 IF TE=NCA2 THEN RETURN
22184 IF TE<NCA2 THEN HA=(40-(NCA2-TE))/
2:HA2=HA :ARGE2=ARGE2-20000:GOTO 1311
22186 IF TE>NCA2 THEN HA=(TE-NCA2)/2:HA2
=HA: GOTO 1311
22190 IF TR$="REPAR" THEN 22200 ELSE 222
50
22200 GOSUB 27000 :RETURN
22250 IF TR$="PRISD" THEN 22260 ELSE 223
00
22260 GOTO 25000
22300 IF TR$="ANNIV" THEN 22310 ELSE 223
30
22310 IF VA=1 THEN ARG=ARGE+1000 :ARGE2
=ARGE2-1000:RETURN ELSE ARG=ARGE2+1000
:ARGE=ARGE-1000:RETURN
22330 IF TR$="AMEND" THEN 22340 ELSE 223
60
22340 RI$=INPUT$(1)
22345 IF RI$="P" AND VA=1 THEN ARG=ARGE
-1000:GOTO 22355
22348 IF RI$="P" AND VA=0 THEN ARG2=ARG
E2-1000:GOTO 22355
22350 IF RI$="C" THEN CB=INT(RND*16)+1:T
E$=CHAN$(CB):TE=CHAN(CB):GOTO 22010
22355 RETURN
22360 IF TR$="RECU" THEN 22370 ELSE 224
00
22370 IF VA=1 THEN 22372 ELSE 22382
22372 IF NCA>3 THEN ARG=ARGE-20000
22375 HA=37/2:HA2=HA:GOTO 311
22382 IF NCA2>3 THEN ARG2=ARGE2-20000
22385 HA=37/2:HA2=HA:GOTO 1311
22400 IF VA=1 THEN ARG=ARGE+TE :RETURN
ELSE ARG2=ARGE2+TE:RETURN
22500 '
22510 ' PRESENTATION CHANCE/COMMU.
22520 '
22530 BOX(7,4)-(29,10)"?",1
22535 LOCATE 8,6 :ATTRB 0,1 : COLOR 3:PR
INT"CHANCE/COMMUNAUTE": ATTRB 0,0 : COLO
R 2
22540 TR$=LEFT$(TE$,5)
22550 IF TR$="AVANC" THEN LOCATE 12,7:PR
INT "AVANCER A":LOCATE 8,8 : PRINT CAS$(
TE): RETURN
22560 IF TR$="RETOU" THEN LOCATE 12,7 :P
RINT "RECULER A":LOCATE 8,8:PRINTCAS$(TE
): RETURN
22570 IF TR$="REPAR" THEN LOCATE 11,7:PR
INT "REPARATIONS":RETURN
22580 IF TR$="PRISD"THEN LOCATE 11,7:PRI
NT "PRISON": RETURN
22590 IF TR$="ANNIV" THEN LOCATE8,7 :PRI
NT"ANNIVERSAIRE CHAQUE":LOCATE 8,8 :PRIN
T"DOIT VOUS DONNER":LOCATE 8,9 :PRINT"10
00 F": RETURN

```

```

22600 IF TR$="AMENDE" THEN LOCATE 8,7 :
PRINT "(P)AVEZ 1000 OU TIREZ":LOCATE 8,8
:PRINT"UNE (C)ARTE CHANCE":LOCATE 8,9:PR
INT "tapez P ou C":RETURN
22610 IF TR$="RECU" THEN LOCATE 8,7:PRI
NT "RECULER DE 3 CASES":RETURN
22620 IF TE>0 THEN LOCATE 8,7 : PRINT TE
$:LOCATE 8,8:PRINT "RECEVEZ ";TE
22630 IF TE<0 THEN LOCATE 8,7 :PRINT TE$
:LOCATE 8,8 : PRINT "PAYEZ ";ABS(TE)
22640 RETURN
25000 '
25003 ' PRISON
25005 '
25010 IF VA=1 THEN 25020 ELSE 25050
25020 NPR=0 : IF NCA>11 THEN HA=(40-(NCA
-11))/2:HA2=HA:ARGE=ARGE-20000: PRI=2:GO
TO 311
25030 IF NCA<11 THEN HA=(11-NCA)/2 :HA2=
HA:PRI=2:GOTO 311
25050 NPR2=0: IF NCA2>11 THEN HA=(40-(NC
A2-11))/2:HA2=HA:ARGE2=ARGE2-20000:PRI2=
2:GOTO 1311
25060 IF NCA<11 THEN HA=(11-NCA2)/2 :HA
2=HA:PRI2=2:GOTO 1311
25100 PLAY"DOSIRE": END
25500 IF VA=0 THEN ARG=ARGE-5000:PRI=0:
RETURN
25510 IF VA=1 THEN ARG2=ARGE2-5000:PRI2
=0:RETURN
26000 '
26003 ' PARC GRATUIT
26005 '
26010 IF VA=1 AND NCA=39 THEN 26050
26020 IF VA=0 AND NCA2=39 THEN 26100
26025 IF VA=1 AND NCA=5 THEN 26150
26030 IF VA=0 AND NCA2=5 THEN 26200
26035 IF VA=1 AND NCA=21 THEN 26250
26040 IF VA=0 AND NCA2=21 THEN 26300 ELS
E RETURN
26050 ARG=ARGE-10000:PG=PG+10000:RETURN
26100 ARG2=ARGE2-10000:PG=PG+10000:RETU
RN
26150 ARG=ARGE-20000:PG=PG+20000:RETURN
26200 ARG2=ARGE2-20000 : PG=PG+20000:RE
TURN
26250 ARG=ARGE+PG:PG=0:RETURN
26300 ARG2=ARGE2+PG:PG=0:RETURN
27000 '
27003 ' REPARATIONS
27005 '
27010 LOCATE 6,11 :COLOR 1:ATTRB 0,0 :PR
INT "OPERATION EN COURS"
27015 IF VA=1 THEN J$="1" ELSE J$="2"
27020 FOR I=1 TO 40
27030 IF CAS$(I)=J$ AND TER(I)<>TER1(I)
THEN 27200
27040 NEXT I
27050 TRE=NRE*TE
27060 IF VA=1 THEN ARG=ARGE-TRE ELSE AR
GE2=ARGE2-TRE
27070 RETURN

```

```

27200 IF TER(I)=TER(I)*5 THEN NRE=NRE+1
27210 IF TER(I)=TER(I)*15 THEN NRE=NRE+
2
27220 IF TER(I)=TER(I)*45 THEN NRE=NRE+
3
27230 IF TER(I)=TER(I)*62.5 THEN NRE=NR
E+4
27240 IF TER(I)=TER(I)*75 THEN NRE=NRE+
5
27250 GOTO 27040
28000 '
28003 ' HYPOTHEQUES
28005 '
28010 BOXF(41,25)-(248,167),-1
28020 LOCATE 6,6:COLOR 1:PRINT "VEUX-TU
":LOCATE 6,7:PRINT "(H)YPTOTHEQUER ":LOC
ATE 6,8:PRINT "(V)ENDRE DES MAISONS":R#=
INPUT$(1):LOCATE6,9:PRINT R$
28030 IF R#="H" THEN 28100
28040 IF R#="V" THEN 28500 ELSE 28020
28100 LOCATE 7,11 : PRINT "DANS QUELLE F
AMILLE ?":R#=INPUT$(1)
28110 IF ASC(R#)<65 OR ASC(R#)>72 THEN 2
8100
28115 IF VA=1 THEN DQ#="1" ELSE DQ#="2"
28120 FOR I=1 TO 40
28130 IF FA$(I)=R# AND CAS2$(I)=DQ# AND
TER(I)=TER(I) THEN 28150
28140 NEXT I
28145 GOTO 6000
28150 BOXF(41,25)-(248,167),-1
28160 LOCATE 6,10 :COLOR 3: PRINT "VEUX-
TU HYPOTHEQUER":LOCATE 6,11:PRINT CAS$(I
):S#=INPUT$(1)
28170 IF S#="O" THEN 28180 ELSE 28140
28180 IF R#="A" OR R#="B" THEN FS=4000
28182 IF R#="C" OR R#="D" THEN FS=8000
28184 IF R#="E" OR R#="F" THEN FS=12000
28186 IF R#="G" OR R#="H" THEN FS=18000
28200 IF VA=1 THEN ARGE=ARGE+FS:CAS2$(I)
="3" ELSE ARGE2=ARGE2+FS:CAS2$(I)="4"
28210 GOTO 28140
28500 LOCATE 7,11:PRINT "DANS QUELLE FAM
ILLE ?":R#=INPUT$(1)
28510 IF ASC(R#)<65 OR ASC(R#)>72 THEN 2
8500
28515 IF VA=1 THEN DQ#="1" ELSE DQ#="2"
28520 FOR I=1 TO 40
28530 IF FA$(I)=R# AND TER(I)<>TER(I) A
ND CAS2$(I)=DQ# THEN 28550
28540 NEXT I
28545 RETURN
28550 BOXF(41,25)-(248,167),-1
28560 LOCATE 6,10 :COLOR 3: PRINT "VEUX-
TU VENDRE A":LOCATE 6,11:PRINT CAS$(I):R
#=INPUT$(1)
28570 IF R#="O" THEN 28600 ELSE 28540
28600 LOCATE 6,13 : INPUT "COMBIEN DE MA
ISONS ?":R#
28610 IF I>31 THEN PIT=VAL(R#)*20:GOTO 2
8700
28612 IF I>21 THEN PIT=VAL(R#)*15:GOTO 2

```

```

8700
28614 IF I>11 THEN PIT=VAL(R#)*10:GOTO 2
8700
28616 IF I>1 THEN PIT=VAL(R#)*5:GOTO 287
00
28700 IF VA=1 THEN ARGE=ARGE+PIT ELSE AR
GE2=ARGE2+PIT
28710 FOR J=1 TO VAL(R#)
28712 IF TER(I)=TER(I)*5 THEN TER(I)=TE
R(I)
28714 IF TER(I)=TER(I)*15 THEN TER(I)=T
ER(I)*5
28716 IF TER(I)=TER(I)*45 THEN TER(I)=T
ER(I)*15
28718 IF TER(I)=TER(I)*62.5 THEN TER(I)
=TER(I)*45
28720 IF TER(I)=TER(I)*75 THEN TER(I)=T
ER(I)*68.5
28730 NEXT J
28750 GOTO 28540
29000 '
29005 IF CAS2$(NCA)="3" THEN 29010 ELSE
RETURN
29010 LOCATE 12,7:PRINT "      ":LOCATE
6,13:COLOR 1:PRINT "VEUX TU RACHETER LE
":LOCATE 6,14:PRINT"TERRAIN ? (O/N)":R#=
INPUT$(1)
29015 IF R#="N"THEN 5036
29017 IF R#="O" THEN 29020 ELSE 29010
29020 ECA=NCA: 60SUB 29200
29025 ARGE=ARGE-FS:CAS2$(NCA)="1":GOTO 5
036
29050 IF CAS2$(NCA2)="4" THEN 29060 ELSE
RETURN
29060 LOCATE 12,7:PRINT "      ":LOCATE
6,13:COLOR 1:PRINT "VEUX TU RACHETER LE
":LOCATE 6,14:PRINT"TERRAIN ? (O/N)":R#=
INPUT$(1)
29065 IF R#="N"THEN 5056
29067 IF R#="O" THEN 29080 ELSE 29060
29080 ECA=NCA2: 60SUB 29200
29085 ARGE2=ARGE2-FS:CAS2$(NCA2)="2":GOT
O 5056
29200 IF FA$(ECA)="A" OR FA$(NCA)="B" TH
EN FS=4400
29202 IF FA$(ECA)="C" OR FA$(NCA)="D" TH
EN FS=8800
29204 IF FA$(ECA)="E" OR FA$(NCA)="F" TH
EN FS=13200
29205 IF FA$(ECA)="G" OR FA$(NCA)="H" TH
EN FS=19800
29210 RETURN
30000 '
30002 ' TRANSACTION
30005 '
30010 BOXF(41,25)-(248,167),-1
30020 LOCATE6,7:CDLOR 1:PRINT "QUEL JOUE
UR VEUT VENDRE?":R#=INPUT$(1):PRINT R$
30030 IF R#<>"1" AND R#<>"2" THEN 30020
30040 LOCATE 6,11:PRINT"
      ":LOCATE6,12:PRINT"
":LOCATE 6,9:COLOR 2 :PRINT"QUEL TERRAIN

```

```

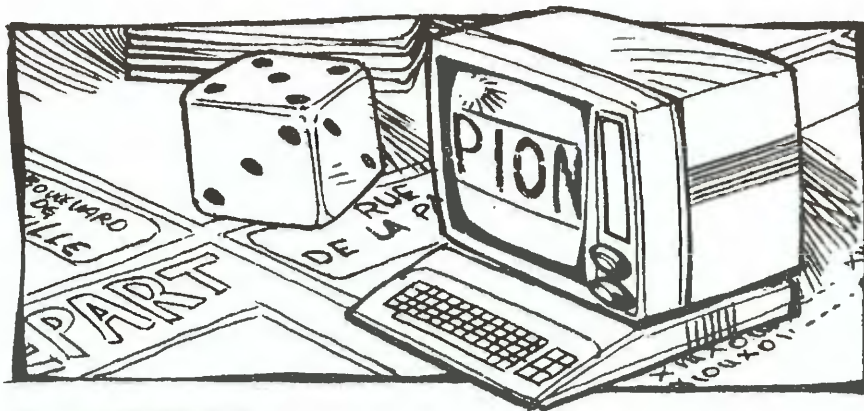
      ":LOCATE 6,10:INPUT RN#
30050 FOR I=1 TO 40
30060 IF CAS$(I)=RN# THEN 30100
30070 NEXT I
30080 LOCATE 9,11 :PRINT "ERREUR !":FOR
E=1 TO 1000:NEXT E:GOTO30040
30100 IF CAS2$(I)<>R# THEN LOCATE 6,11:P
RINT"CE TERRAIN N'APPARTIENT":LOCATE 6,1
2:PRINT"PAS AU JOUEUR "R#:FORE=1 TO 700:
NEXT E:GOTO 30040
30105 IF TER(I)<>TER(I) THEN LOCATE 6,1
1:PRINT"TERRAIN CONSTRUIT":FOR E=1 TO 70
0 :NEXT E: GOTO 30040
30110 LOCATE 6,12:COLOR 6:INPUT "A QUEL
PRIX ":PT
30120 IF R#="1" THEN ARGE=ARGE+PT:ARGE2=
ARGE2-PT:CAS2$(I)="2"
30130 IF R#="2" THEN ARGE2=ARGE2+PT:ARGE
=ARGE-PT:CAS2$(I)="1"
30140 GOTO 6000
31000 '
31003 ' GARES
31005 '
31010 IF NCA=6 OR NCA=16 OR NCA=26 OR NC
A=36 THEN 31020 ELSE RETURN
31020 TER(NCA)=2^(6A2-1)*2500:RETURN
31500 IF NCA2=6 OR NCA2=16 OR NCA2=26 OR
NCA2=36 THEN 31520 ELSE RETURN
31520 TER(NCA2)=2^(6A1-1)*2500:RETURN
32000 '
32010 IF TER(I)=TER(I) THEN RETURN
32020 IF TER(I)=TER(I)*5 THEN SF=1
32030 IF TER(I)=TER(I)*15 THEN SF=2
32040 IF TER(I)=TER(I)*62.5 THEN SF=4
32050 IF TER(I)=TER(I)*75 THEN SF=5
32060 LOCATE 12,8:COLOR 4:PRINT SF" MAIS
ON(S)":RETURN
40000 '
40003 ' PERDU
40005 '
40010 CLS :ATTRB 0,1:LOCATE 5,11:COLOR2:
PRINT "LE JOUEUR "PE$" A GAGNE"
40020 PLAY"A3L1504D0REFADDFASID0REMID0RE
FASID0RELAFAMIMID0":END
50000 '
50003 ' Cie
50005 '
50006 IF NCA=13 OR NCA=29 THEN 50010 ELS
E RETURN
50010 IF C32=2 THEN TER(NCA)=1000*(HA+HA
2):RETURN
50020 IF C32=1 THEN TER(NCA)=400*(HA+HA2
):RETURN
50500 IF NCA2=29 OR NCA2=13 THEN 50510 E
LSE RETURN
50510 IF C31=2 THEN TER(NCA2)=1000*(HA+H
A2):RETURN
50520 IF C31=1 THEN TER(NCA2)=400*(HA+HA
2):RETURN
55000 IF CAS2$(NCA)="1" AND TER(NCA)=TER
1(NCA) OR CAS2$(NCA)="2" AND TER(NCA)=TE
R1(NCA) THEN LOCATE 12,8:PRINT" "

```

55010 RETURN

```
55100 IF CAS2$(NCA2)="2" AND TER(NCA2)=TER1(NCA2) OR CAS2$(NCA2)="1" AND TER(NCA2)=TER1(NCA2) THEN LOCATE 12,8:PRINT*
```

55110 RETURN



= C64

B.C.S.

Langage Basic
Pour C64.



**FABIEN TISON
GAGNE
UN CANON V20**

Fabien Tison

Quinze ans et demi, passionné inconditionnel d'informatique depuis trois ans. Fabien est responsable du matériel Commodore dans un club de micro-informatique en Suisse, où il réside. Toutes ses heures de loisir passent dans la programmation.

Joli titre anglais (Basic Construction Set) pour un programme qui ravira les amateurs de secret. Ils pourront personnaliser leurs listings et les rendre incompréhensibles aux non-initiés. Vous allez en effet pouvoir

redéfinir les commandes Basic du C64 (67 commandes au total) et leur donner une nouvelle forme. Une condition cependant: la nouvelle forme doit impérativement avoir le même nombre de caractères que l'ancienne forme. Vous pouvez par exemple remplacer RETURN par RETOUR, mais pas par ARRIERE. Le nouveau mot Basic peut malgré tout être plus court si vous y ajoutez des points (RETURN peut devenir RET...). Vous créez donc ainsi tout un vocabulaire Basic que vous sauvez sur disquette et, après l'avoir rechargé, vous pourrez l'utiliser pour

composer vos programmes. Pour la marche à suivre, référez-vous simplement au menu.

Une autre partie du programme permet l'affichage des messages d'erreur en français, en allemand et, bien sûr, en anglais.

NDLR: vous trouverez des fautes d'orthographe dans les textes affichés à l'écran, fautes dues à la jeunesse du programmeur. Nous vous laissons le soin de les corriger.

Fabien TISON

```

0 REM*****
1 REM* BASIC CONSTRUCTION SET *
2 REM* SUR UNE IDEE ET UNE *
3 REM* PROGRAMMATION ORIGINALES *
4 REM* DE FABIEN TISON *
5 REM* COPYRIGHT 21/04/86 *
6 REM* POUR LE COMMODORE 64 *
7 REM*****
11 TI$="000000":PRINTCHR$(14)
15 A=A+1:ONAGOTO(17,20,30,82)
17 GOSUB 35000:GOTO15
20 GOSUB11000:GOTO15
30 FORD=40960T049151:POKE0,PEEK(D):NEXT
GOTO 15
82 GOTO 20000
91 READA#:L=LEN(A#)
92 FORI=1TOL-1
93 B=ASC(MID$(A#,I,1)):POKEAA,B
94 AA=AA+1:NEXTI
95 POKEAA,ASC(RIGHT$(A#,1))OR128
96 AA=AA+1:RETURN
97 REM*****
98 REM* SAUVEGARDE DES NOMS BASIC *
99 REM*****
100 GOSUB 10000:D$="":POKE1,54
105 PRINT"SAUVEGARDE DES NOMS BASIC SU
R DISQUE !"
110 PRINT"ENTREZ UNE DISQUETTE DANS ":
PRINT"LE MONO-DISQUE 1541 SVP !"
115 PRINT"ENTREZ UN NOM SVP:":Q=10:GO
SUB 60000:IFD$="":THEN100
119 PRINT
120 PRINT"JE DEFINIS UN FICHER SEQUEN
TIEL"
125 PRINT"QUI S'APPELLERA ";D$;". "
135 PRINT"SAUVANT..."
140 OPEN0,0,0,"@:"+D$+"$.S.W"
144 PRINT0,"DEBUT DES NOMS"CHR$(13)
145 RESTORE:FORI=1T067:READZ$,X$,C$,V,B:
Z$(I)=Z$:X$(I)=X$:C$(I)=C$:V(I)=V:B(I)=B

```



```

150 FORTY=10*LEN(Z#)-1
151 D=PEEK(V+Y):IFD=32THEN153
152 R#=R#+CHR#(D)
153 NEXTY
162 LU=LEN(R#):YY=PEEK(V+LU-1):ER#=LEFT#
(R#,LU-1):R#=ER#+CHR#(YY-128)
163 IFZ#(T)=R#THENR#="" :NEXTT
164 IFT>=68THEN175
166 PRINT#8,R#CHR#(13)
167 PRINT#8,V(T)CHR#(13)
168 PRINT#8,B(T)CHR#(13)
170 R#="" :NEXTT
175 PRINT#8,"FIN DES NOMS"CHR#(13)
177 PRINT#8,"OK!"CHR#(13)
180 POKE1,55:CLOSE8
199 PRINT"ENTREGISTREMENT TERMINEE !!!":
FORT=1TO4000:NEXT:GOTO 82
200 GOSUB10000:D#="" :QQ#=""
201 REM*****
202 REM* LECTURE DES NOMS BASIC *
203 REM*****
205 PRINT"ENTREGISTREMENT LECTURE DES NOMS BASIC SUR
DISQUE."
210 PRINT"ENTREZ UNE DISQUETTE DANS ":
PRINT"LE MONO-DISQUE 1541 SVP !"
215 PRINT"ENTREZ UN NOM SVP:" :Q=10:GOSUB
60000:IFD#=""THEN100
219 PRINT
220 PRINT"JE SUIS EN TRAIN DE LIRE SUR
DISQUE"
222 PRINT"LE FICHIER SEQUENTIEL ":D#:".
"
235 PRINT"LOADING..." :QQ#=""
240 OPEN8,8,8,"@:"+D#+".S.R"
242 INPUT#8,PO#
243 IFPO#<"DEBUT DES NOMS"THEN246
245 INPUT#8,QQ#
246 IFQQ#=""THENPRINT"RETRIEUR DE LECTUR
E !":CLOSE8:GOTO 279
247 IFQQ#="FIN DES NOMS"THEN CLOSE8:GOTO
280
250 INPUT#8,WM#
255 INPUT#8,EE#
258 QQ=VAL(WM#):WM=VAL(EE#)
260 FORTT=1TOLEN(QQ#):LL#(TT)=MID$(QQ#,T
T,1):YY(TT)=ASC(LL#(TT)):NEXT
261 YY(TT-1)=ASC(LL#(TT-1)):YY(TT-1)=YY(
TT-1)+128
262 FORRT=1TOLEN(QQ#):POKEQQ-1+RT,YY(RT)
:NEXT:GOTO245
279 FORT=1TO2000:NEXTT:OPEN15,8,15,"I":C
LR
280 PRINT"LECTURE TERMINEE !":FORT=1TO
4000:NEXT:GOTO 82
300 GOSUB10000
301 REM*****
302 REM* AFFICHAGE DES NOMS BASIC *
303 REM* SUR ECRAN ET IMPRIMANTE *
304 REM*****
305 PRINT:PRINT"AFFICHAGE A L'ECRAN DE
TOUS LES NOMS"
308 PRINT:PRINT"LE BASIC QUE VOUS AVE
Z DEFINIS."
309 PRINT"VOULEZ-VOUS SORTIR LES NOMS
SUR
L'IMPRIMANTE (O/N):"
310 GETEW#:IFEW#=""THEN310
311 IFEW#="O"THENOK=10:GOSUB900
312 PRINT"LE VIEUX /NOUVEAU ADRESSE

```

```

ADRESSE"
313 PRINT"LE NOM NOM DEC
HEX "
314 PRINT"-----
-----"
315 POKE1,54
320 RESTORE:FORT=1TO67:READZ#,X#,C#,V,B:
Z#(T)=Z#:X#(T)=X#:C#(T)=C#:V(T)=V:B(T)=B
330 FORE=V(T)TOB(T):SD=PEEK(E):IFSD=32TH
EN332
331 PO#=PO#+CHR$(SD):NEXTE
332 EW=LEN(PO#):ER#=MID$(PO#,EW,1):ER=AS
C(ER#):WE=LEN(Z#(T)):WE=WE-1
333 PO#=MID$(PO#,1,WE)
334 PO#=PO#+CHR$(ER-128)
335 IFZ#(T)=PO#THEN350
336 GOSUB 500:PRINT"GD#":GOSUB370:GOSU
B 600:PRINT"DG#":OF#=""
337 DD#=STR$(V(T)):FF#=STR$(B(T)):FF#=MI
D$(FF#,2,5)
338 PRINTDD#;"-":FF#;
339 PRINT"X#(T);"-":C#(T)
340 IFOK=10 THEN343
341 GOTO 350
343 PRINT#3," ":GD#;" "DG#;" "DD#;"-":F
F#;" ":X#(T);"-":C#(T)
350 PO#="" :NEXTT:POKE1,55
360 PRINT"APPRESSEZ UNE TOUCHE POUR"PRI
NT" RETOURNER AU MENU.":CLOSE3
365 GETDD#:IFDD#=""THEN365
366 GOTO 82
370 FORTY=10*LEN(Z#(T))
372 XE=ASC(MID$(PO#,TY,1))
374 IFXE>96THENOP#=OP#+CHR$(XE-128):RETU
RN
376 OP#=OP#+CHR$(XE):NEXTTY
377 RETURN
380 GOTO 82
397 REM*****
398 REM* ROUTINE POUR PASSER EN BASIC *
399 REM*****
400 GOSUB 700:PRINT"VOUS RACE AU BASIC CO
NSTRUCTION SET."
405 PRINT"VOUS POUVEZ MAINTENANT UTILIS
ER LES"
410 PRINT"LES NOMS BASIC QUE VOUS AVEZ DEFI
NIS."
416 GOTO 497
420 GOSUB 10000
421 GOSUB 10000
431 REM*****
432 REM* VERIFICATION DES NOMS *
433 REM*****
459 POKE1,54:PRINT"OK,JE FAIS CETTE
VERIFICATION."
462 RESTORE:FORT=1TO67
464 READZ#,X#,C#,V,B
466 Z#(T)=Z#:X#(T)=X#:C#(T)=C#:V(T)=V:B(
T)=B
468 FORF=V(T)TOB(T)
470 XZ=PEEK(F):AS#=CHR$(XZ):IFXZ=32THEN4
72
471 LK#(T)=LK#(T)+AS#
472 NEXT:NEXT
473 FORM=1TO67
474 FORN=1TO67
475 IFM=NTHENNEXT
476 IFLK#(M)=LK#(N)THENGOSUB63000:GOTO 5

```

```

0100
477 IFM=67THENPOKE1,55:PRINT"!!  AUCUNE
ERREUR!":GOTO 50100
478 NEXT:NEXT:POKE1,55
479 FORT=1T010000:NEXT:RETURN
480 GETTT$:IFTT$=""THEN480
481 RETURN
497 PRINT"!! EN TRAVAIL..."
498 POKE41848,79:POKE41849,75:FORT=41850
T041853:POKET,32:NEXT
499 GOSUB42000:POKE1,AW:NEW:END
500 GD$="":LT$=""
501 IFLEN(Z$(T))=7THENGD$=Z$(T):RETURN
502 XR=LEN(Z$(T))
510 DK=7-XR
520 FORT=1T00K:LT$=LT$+CHR$(32):NEXTOT
530 GD$=Z$(T)+LT$:RETURN
600 RX=LEN(OP$):TL$="":DG$=""
610 KD=7-RX
620 FORT=1T00K:TL$=TL$+CHR$(32):NEXTTQ
630 DG$=OP$+TL$:RETURN
697 REM*****
698 REM*CHOISIR LA LANGUE DES ERREURS*
699 REM*****
700 PRINT"!! EN QUELLE LANGUE VOULEZ-VOU
S":PRINT"LES ERREURS:"
702 PRINT"!! EN FRANCAIS, EN ANGLAIS, EN ALLE
MAND:"
704 GETFR$:IFFR$=""THEN704
706 IFFR$="F"THENPRINT"!! OK, EN FRANCAIS!
":GOTO720
707 IFFR$="A"THENPRINT"!! OK, EN ANGLAIS!"
:POKE41833,32:RETURN
708 IFFR$="L"THENPRINT"!! OK, EN ALLEMAND!
":GOSUB970:GOTO 720
710 GOTO 704
720 PRINT"!! ATTENDEZ UN PETIT MOMENT SVP
"
730 POKE41842,69
732 POKE 41833,0
734 AA=49152:BB=41768
736 FORT=1T029:GOSUB55000
738 GOSUB 91:NEXT TT
752 RETURN
900 OPEN3,4
905 PRINT#3,"!! ANCIEN / NOUVEAU  ADRES
SE  ADRESSE"
906 PRINT#3,"!! NOM      NOM      DEC
HEX  "
907 PRINT#3," -----
"
908 PRINT#3," "
970 FORZX=1T029:READA$:NEXTZX:RETURN
989 RETURN
997 REM*****
998 REM* MENU DU PROGRAMME *
999 REM*****
10000 PRINT"!! ";CHR$(14):TY=0:SO=0
10005 PRINT"!! ***** BASIC -CONSTRUCTION
*ET"
10015 PRINT"!! ENFACE A CE PROGRAMME VOUS
ALLEZ"
10016 PRINT"!! POUVOIR DEFINIR EXACTE
MENT"
10017 PRINT"!! 57 COMMANDES BASIC
"
10020 RETURN
11000 PRINT"!!"
11005 PRINT"!! ATTENDEZ SVP..."
11010 PRINT"!! JE SUIS EN TRAIN D'EC
RIRE"
11015 PRINT"!! LA MEMOIRE DE TRAVAIL,
"
11020 PRINT"!! DUREE: 40 SECONDES."
11030 RETURN
20000 GOSUB 10000
20001 PRINT"!! MENU POUR LES COMMANDES
BASIC:"
20002 POKE1,55
20005 PRINT"!! REACTION D'UN NOM BASI
C."
20010 PRINT"!! A LA VEILLE DES NOMS BAS
IC SUR DISQUE"
20015 PRINT"!! LECTURE DES NOMS BASIC
DU DISQUE."
20018 PRINT"!! _DEFINIR LA MEMOIRE DE
TRAVAIL."
20020 PRINT"!! AFFICHAGE DES NOMS DEJA
DEFINIS."
20023 PRINT"!! XERIFIER QUE LES NOMS Q
UE VOUS AVEZ  DEFINIS NE SOIENT";
20024 PRINT" PAS EN DOUBLE."
20025 PRINT"!! ESSAYER LES NOUVEAUX NO
MS BASIC."
20026 PRINT"!! SORTIR DU PROGRAMME."
20027 PRINT"!! RETOURNER AU MENU.":GOT
O 30000
20030 IFEEP<=5527118THENPRINT"!! IL Y A U
NE ERREUR DANS LES DATA !!":END
20035 PRINT"!! VOTRE CHOIX SVP:!!"
20099 PRINT"!! DUREE "MID$(TI$,1,2);":":M
ID$(TI$,3,2);":":MID$(TI$,5,2)
20100 GETO0$:IFOO$=""THEN20099
20105 IFOO$="A"THEN50000
20107 IFOO$="D"THENA=0:GOTO 15
20110 IFOO$="B"THEN100
20112 IFOO$="F"THENGOSUB420:GOTO82
20115 IFOO$="C"THEN200
20118 IFOO$="E"THEN300
20120 IFOO$="L"THENGOSUB10000:AW=54:GOTO
400
20125 IFOO$="M"THENPRINT"!! HALUT !!":POK
E1,55:POKE808,237:NEW:END
20130 GOTO 20100
2222 REM*****
2223 REM*LECTURE DES COMMANDES BASIC*
2224 REM*ECRIRE EXACTEMENT LES DATA*
2225 REM* ECRIT A LA SUITE DE CE *
2226 REM* PROGRAMME *
22230 REM*****
30000 CLR:DIMZ$(70)
30001 DIMX$(70)
30002 DIMC$(70)
30003 DIMV(70):DIMLK$(70)
30004 DIMB(70)
30010 FORT=1T067
30015 READZ$,X$,C$,V,B
30020 Z$(T)=Z$:X$(T)=X$:C$(T)=C$:V(T)=V
:B(T)=B
30021 EEP=EEP+V+B:NEXTT
31000 DATAEND,A09E,A0A0,41118,41120
31002 DATAFOR,A0A1,A0A3,41121,41123
31004 DATANEXT,A0A4,A0A7,41124,41127
31006 DATADATA,A0A8,A0AB,41128,41131
31008 DATAINPUT#,A0AC,A0B1,41132,41137
31010 DATAINPUT,A0B2,A0B6,41138,41142
31012 DATADIM,A0B7,A0B9,41143,41145
31014 DATAREAD,A0BA,A0BD,41146,41149

```

```

31016 DATALET,A0BE,A0C0,41150,41152
31018 DATAGOTO,A0C1,A0C4,41153,41156
31020 DATARUN,A0C5,A0C7,41157,41159
31022 DATAIF,A0C8,A0C9,41160,41161
31024 DATASTORE,A0CA,A0D0,41162,41168
31026 DATAGOSUB,A0D1,A0D6,41169,41173
31028 DATARETURN,A0D7,A0DB,41174,41179
31030 DATAREM,A0DC,A0DE,41180,41182
31032 DATASTOP,A0DF,A0E2,41183,41186
31034 DATAON,A0E3,A0E4,41187,41188
31036 DATAWAIT,A0E5,A0E8,41189,41192
31038 DATALOAD,A0E9,A0EC,41193,41196
31040 DATASAVE,A0ED,A0F0,41197,41200
31042 DATAVERIFY,A0F1,A0F6,41201,41206
31044 DATADEF,A0F7,A0F9,41207,41209
31046 DATAPOKE,A0FA,A0FD,41210,41213
31048 DATAPRINT#,A0FE,A103,41214,41219
31050 DATAPRINT,A104,A108,41220,41224
31052 DATACONT,A109,A10C,41225,41228
31054 DATALIST,A10D,A110,41229,41232
31056 DATACLR,A111,A113,41233,41235
31058 DATACMD,A114,A116,41236,41238
31060 DATASYS,A117,A119,41239,41241
31062 DATAOPEN,A11A,A11D,41242,41245
31064 DATACLOSE,A11E,A122,41246,41250
31066 DATAGET,A123,A125,41251,41253
31068 DATAHEW,A126,A128,41254,41256
31070 DATATABC,A129,A12C,41257,41260
31072 DATATO,A12D,A12E,41261,41262
31074 DATAFN,A12F,A130,41263,41264
31076 DATASPC,A131,A134,41265,41268
31078 DATATHEN,A135,A138,41269,41272
31080 DATANOT,A139,A13B,41273,41275
31082 DATASTEP,A13C,A13F,41276,41279
31084 DATAAND,A145,A147,41285,41287
31086 DATAOR,A148,A149,41288,41289
31088 DATASGN,A14D,A14F,41293,41295
31090 DATAINT,A150,A152,41296,41298
31092 DATAABS,A153,A155,41299,41301
31094 DATAUSR,A156,A158,41302,41304
31096 DATAFRE,A159,A15B,41305,41307
31098 DATAPOS,A15C,A15E,41308,41310
31100 DATASQR,A15F,A161,41311,41313
31102 DATARND,A162,A164,41314,41316
31104 DATALOG,A165,A167,41317,41319
31106 DATAEXP,A168,A16A,41320,41322
31108 DATACOS,A16B,A16D,41323,41325
31110 DATASIN,A16E,A170,41326,41328
31112 DATATAN,A171,A173,41329,41331
31114 DATAATN,A174,A176,41332,41334
31116 DATAPEEK,A177,A17A,41335,41338
31118 DATALEN,A17B,A17D,41339,41341
31120 DATASTR#,A17E,A181,41342,41345
31124 DATAVAL,A182,A184,41346,41348
31126 DATAASC,A185,A187,41349,41351
31128 DATACHR#,A188,A18B,41352,41355
31130 DATALEFT#,A18C,A190,41356,41360
31132 DATARIGHT#,A191,A196,41361,41366
31134 DATAMID#,A197,A19A,41367,41370
32002 GOTO 20030
35000 PRINT"*****":GOSUB 10005
36005 FORT=0TO144:NEXT:RETURN
39997 REM*****
39998 REM* ERREURS EN FRANCAIS *
39999 REM*****
40000 DATA"IL Y A TROP DE FICHIERS"
40001 DATA"LE FICHIER DEMANDER EST DEJA
OUVERT"
40002 DATA"LE FICHIER DEMANDE N'EST PAS
OUVERT"
40003 DATA"LE FICHIER DEMANDE EST INTROU
VABLE"
40004 DATA"LE PERIPHERIQUE D'ENTREE/SORI
E NECESSAIRE N'EST PAS DISPONIBLE"
40005 DATA"TENTATIVE D'INPUT OU DE GET S
UR UN FICHIER SPECIFIE EN ECRITURE"
40006 DATA"TENTATIVE DE PRINT SUR UN FIC
HIER SPECIFIE EN LECTURE"
40007 DATA"IL MANQUE LE NOM DU FICHIER"
40008 DATA"LE NUMERO DU PERIPHERIQUE EST
ILLEGAL"
40009 DATA"VARIABLE DE NEXT NE CORRESPON
DANT PAS A CELLE DE FOR"
40010 DATA"ERREUR DE SYNTAXE QUI PEUT ET
RE DUE A UN MOT MAL ORTHOGRAPHIE"
40011 DATA"J'AI RENCONTRE RETURN SANS ET
RE DANS UN SOUS-PROGRAMME"
40012 DATA"IL Y A PLUS DE DONNEES A DISP
OSITION"
40013 DATA"LA VALEUR DEMANDEE N'EST PAS
AUTORISEE"
40014 DATA"IL Y A UN DEBORDEMENT DE CALC
UL"
40015 DATA"IL Y A PLUS DE MEMOIRE LIBRE
DANS L'ORDINATEUR"
40016 DATA"LE NUMERO DE LIGNE DEMANDE N'
INEXISTE PAS"
40017 DATA"LE NOMBRE DEMANDE EST A L'EXT
ERIEUR DES LIMITES SPECIFIEES DANS DIM"
40018 DATA"UN TABLEAU NE PEUT ETRE DIMEN
SIONNE QU'UNE FOIS"
40019 DATA"LA DIVISION PAS ZERO N'EST PA
S AUTORISEE"
40020 DATA"LA COMMANDE QUE VOUS VENEZ DE
TAPER EST INTERDIT EN MODE DIRECT"
40021 DATA"TYPE NON CONCORDANT"
40022 DATA"LA CHAINE DE CARACTERE EST BE
AUCOUP TROP LONGUE"
40023 DATA"IL Y A UNE ERREUR DE DONNEE D
ANS LE FICHIER"
40024 DATA"LA FORMULE MATHEMATIQUE DEMAN
DEE EST TROP COMPLEXE"
40025 DATA"IMPOSSIBLE DE CONTINUER APRES
CE TYPE D'ERREUR"
40026 DATA"LA FONCTION DOIT ETRE DEFINIE
PAR DEF FN"
40027 DATA"LA VERIFICATION EST INCORRECT
E"
40028 DATA"IL Y A UNE ERREUR DE CHARGEME
NT"
40097 REM*****
40098 REM* ERREURS EN ALLENMAND *
40099 REM*****
41000 DATAZU VIEL KARTEI
41002 DATAKARTEI SCHON OFFEN
41004 DATAKARTEI NICHT OFFEN
41006 DATAKARTEI UNFINDBAR
41008 DATAAPPARAT ABWESEND
41010 DATAPROGRAMMEINGABE NICHT OFFEN
41012 DATAPROGRAMMAUSGABE NICHT OFFEN
41014 DATAKARTEINAME FEHLT
41016 DATAAPPARATNUMMER ILLEGAL
41020 DATAINSTRUKTION 'NEXT' NICHT VORAU
SGEGANGEN MIT 'FOR'
41022 DATASCHREIBFEHLER
41024 DATAINSTRUKTION 'RETURN' NICHT VOR

```

```

AUSGEGANGEN MIT 'GOSUB'
41026 DATAFINE GEDEBENE MEHR
41030 DATAZAHIT NICHT ERLAUBT
41032 DATAUEBERFLUSSFEHLER
41034 DATASPEICHERN NICHT MOEGLICH
41036 DATALIGNIENNUMMER UNFINDBAR
41040 DATAGEDEBENE FALSCH
41042 DATATABELLE SCHON BENUETZT
41044 DATADIVIDIEREN MIT NULL UNMOEGLICH
41046 DATADIEKT UNMOEGLICH
41048 DATAVARIABLE-TYP NICHT KORREKT
41050 DATAZAHLENKETTE ZU LANG
41052 DATAKARTEISPEICHERFEHLER
41054 DATAFORMEL ZU KOMPLEX
41056 DATAWEITERMACHEN NICHT MOEGLICH
41058 DATAFUNKTION UNDEFINIERBAR
41060 DATAKONTROLLE NICHT KORREKT
41062 DATALESEFEHLER
41090 REM*****
41091 REM* ROUTINE EN LANGAGE MACHINE *
41092 REM* QUI LORSQUE VOUS SEREZ *
41093 REM* DANS LE NOUVEAUX BASIC *
41094 REM* FONCTIONNERA AVEC LES *
41095 REM* TOUCHES RUN/STOP RESTORE *
41099 REM*****
42000 RESTORE:FORI=1TO67:READZ$,X$,C$,V,
B:NEXTI
42005 FORT=1TO29:READA$:NEXTI
42006 FORT=1TO29:READA$:NEXTI
42010 FOROI=1TO70:READMN:POKE32767+OI,MN
:NEXTOI:RETURN
43000 DATA191,227,9,128,195,194,205,56,4
8,169,54,133,1,162,0,189,30,128
43002 DATA32,210,255,232,224,34,208,245,
76,116,164,0,147,17,32,32,32,32
43004 DATA32,32,32,32,14,194,65,83,73,67
,32,195,79,78,83,84,82,85,67,84,73,79
43006 DATA78,32,211,69,84,0,0,0,0,0,0
49997 REM*****
49998 REM* MODIFIER UNE NOM BASIC *
49999 REM*****
50000 D$="":GOSUB10000
50005 PRINT"#####DEFINITION DES NOMS
BASIC"
50010 Q=7:PRINT"LE NOM BASIC A MODIFIER
SVP:"
50015 GOSUB 60000:PRINT" ":POKE204,100
50016 IFD$=""THEN50000
50020 PRINT"ME VERIFIE QUE LE NOM DEMAN
DE EXISTE!"
50025 H=0:FORH=1TO67:IFZ$(H)=D$THEN50032
50026 NEXT
50028 PRINT"ERREUR,LE NOM ";D$;" N'EXIS
TE PAS!"
50029 PRINT"APPRESSER UNE TOUCHE POUR CO
NTINUER!"
50030 GETF$:IFF$=""THEN50030
50031 GOTO 50000
50032 PRINT"OK,LE NOM ";D$;" EXISTE EN
MEMOIRE!"
50033 OE$=D$
50035 PRINT"ADRESSE HEXADECIMAL DU NOM
";D$:" "
50040 PRINT"DEBUT DE LA MEMOIRE:";X$(H)
50042 PRINT"FIN DE LA MEMOIRE ";C$(H)
50045 PRINT"ADRESSE DECIMAL DU NOM ";D$
:" "
50048 PRINT"DEBUT DE LA MEMOIRE:";V$(H)
50050 PRINT"FIN DE LA MEMOIRE ";B$(H)
50055 PRINT"ATTENDEZ-VOUS SUR DE VOULOIR MO
DIFIER LA":PRINT"COMMANDE ";D$;" (O/N):
50060 GETM$:IFW$=""THEN50060
50061 IFW$="O"THEN50065
50062 IFW$="N"THEN50000
50063 GOTO 50060
50065 PRINT"COMMANDE ";D$;" (O/N): OK!
"
50070 PRINT"ENTREZ UN NOUVEAU NOM POUR
L
A COMMANDE":PRINT"BASIC ";D$:"":
50075 Q=LEN(D$):D$="":GOSUB 60000
50076 IFLEN(D$)=0THEN50000
50077 GOTO 62000
50079 Q=LEN(D$):M$=MID$(D$,0,1):M=ASC(M$
):N=M+128:O$=MID$(D$,1,0-1)+CHR$(N)
50080 D$=O$:FORR=1TOLEN(Z$(H))
50085 E$=MID$(D$,R,1):IFE$=""THENL=32:GO
TO50095
50090 L=ASC(E$)
50095 POKEV(H)+R-1,L:NEXTR
50100 PRINT:PRINT"VOTRE CHOIX:"
50105 PRINT"CONTINUER LA DEFINITION D
ES NOMS."
50110 PRINT"RETOURNER AU MENU."
50120 GETK$:IFK$=""THEN 50120
50122 IFK$="R"THEN 82
50124 IFK$="C"THEN 50000
50128 GOTO 50120
55000 B=INT(AA/256):POKEBB+1,B
55002 B=AA-B*256:POKEBB,B:BB=BB+2:RETURN
59996 REM*****
59997 REM* ROUTINE POUR L'INSTRUCTION *
59998 REM* INPUT *
59999 REM*****
60000 I=0
60001 GETA$:IFA$=""THEN60001
60002 X=ASC(A$)
60003 IFX=90THEN82
60005 IFX=13THENRETURN
60006 IFI<1THEN60008
60007 IFX=20THEN60070
60008 IFLEN(D$)>=0THENQ$="":I=0:FORT=1TO
Q:PRINT" ";:NEXT:GOTO 60010
60009 GOTO 60011
60010 FORT=1TOQ+1:PRINT" ":NEXT:FORT=1T
OQ+1:PRINT" ";:NEXT
60011 IFX=36 THEN60050
60012 IFX=40 THEN60050
60013 IFX=35 THEN60050
60014 IFX=46 THEN60050
60016 IFX<65ORX>90THEN60001
60050 PRINTA$:
60055 D$=D$+A$:I=I+1:GOTO60001
60070 PRINTA$:I=I-1:D$=MID$(D$,1,I):GOT
O60001
62000 IFLEN(D$)<>0THENPRINT:PRINT"LA LO
NGUEUR DU NOM EST ILLEGAL":GOTO 50100
62105 GOTO 50079
63000 REM PROGRAMME FAIT PAR FABIEN TISO
N
63005 PRINT"ERREUR: IL Y A PLUSIEUR NOM
PAREIL POUR":POKE1,55
63010 PRINT"LA MEME COMMANDE BASIC !!!":
RETURN
63100 RETURN

```

INITIATION

BINGOROSCOPE

Le *Parisien Libéré* propose un jeu appelé Bingoroscope. Vous avez une carte sur laquelle il y a six signes astrologiques. Chaque jour, une valeur est attribuée à chacun des douze signes astrologiques et un montant est tiré au sort. Si la somme des valeurs attribuées aux signes de votre carte est égale au montant vous gagnez... On a prévu que vous avez plusieurs cartes (ou que vous calculez pour tout le quartier) pour rentabiliser le chargement d'un programme. Pour nous, le jeu consiste surtout à écrire le programme. Une petite remarque en passant. Quelques petites modifications du programme du mois dernier vous permettent de trouver quelle est la carte gagnante du jour parmi les 924 possibles.

Charge les signes et leurs valeurs.

Pour mettre les douze libellés des signes.

Pour mettre les valeurs tirées pour chaque signe.

Les douze signes.

On charge les libellés à partir des DATAs (lignes 420 à 450) et on en profite pour demander la valeur actuelle de chaque signe.

Fin d'un signe.

Tirage du jour.

On demande le montant du jour.

Traite vos cartes.

Le nombre de cartes dont vous disposez (DATA ligne 470).

Traite chaque carte.

Affiche le numéro de la carte.

S sert à mettre la somme de la carte en cours.

Chaque signe d'une carte.

C'est le numéro du signe en cours.

On affiche le libellé du signe en cours.

On fait la somme au fur et à mesure pour une carte.

Fin d'un signe.

On saute une ligne et on affiche le total.

Et on teste si le total est égal au montant du jour. Si vous avez une instruction IF complète, ces quatre lignes ne feront plus qu'une.

Fin d'une carte.

Les DATAs.

Liste des libellés des signes (dans l'ordre).

Vos cartes.

Mettre en premier le nombre de cartes.

Doit correspondre au nombre de lignes de data qui suivent.

Les six numéros correspondent à chaque signe de votre carte (1 Bélier. 2 Taureau...).

```
100 REM ----LES SIGNES -----
110 DIM S$(12)
120 DIM S(12)
130 FOR I=1 TO 12
140   READ S$(I)
150   PRINT S$(I),
160   INPUT S(I)
170 NEXT I
180 PRINT
190 REM -TIRAGE DU JOUR -----
200 PRINT "MONTANT DU JOUR ";
210 INPUT M
220 PRINT
230 REM ----VOS CARTES -----
240 READ N
250 FOR I=1 TO N
260   PRINT "CARTE ";I;": ";
270   S=0
280   FOR J=1 TO 6
290     READ C
300     PRINT S$(C);" ";
310     S=S+S(C)
320   NEXT
330   PRINT
340   PRINT "TOTAL=";S,"- ";
350   IF S=M THEN 380
360   PRINT "PERDU"
370   GOTO 390
380   PRINT "GAGNE !!!!!!!"
390   PRINT
400 NEXT I
410 REM --- SIGNES -----
420 DATA BELIER, TAUREAU, GEMEAUX
430 DATA CANCER, LION, VIERGE
440 DATA BALANCE, SCORPION, SAGITTAIRE
450 DATA CAPRICORNE, VERSEAU, POISSONS
460 REM --- VOS CARTES -----
470 DATA 2
480 DATA 1,2,3,4,5,6
490 DATA 7,8,9,10,11,12
```

CAHIER DES AS

Atmos

OTHELLO

Langage : Basic.



**BERNARD MISTRAL
GAGNE
UN CANON V 20
ET 3000 F
BON D'ACHAT
MICRO-APPLICATION**

Bernard Mistral
Trente-deux ans. Sa profession l'a poussé en 1981 vers l'informatique qui a pris depuis une bonne place dans ses loisirs, à côté des échecs et des jeux de réflexion en général. Attend, avec sa femme, deux «heureux événements» pour août.

Connu sous le nom de *Reversi* en Allemagne et en Angleterre à la fin du siècle dernier, le jeu *Othello* réapparaît en 1971 au Japon, puis aux Etats-Unis en 1975. Il arrive en France en 77 et une fédération s'y crée en 1983. Il est remarquable de noter que plus de la moitié des membres de cette fédération s'adonne à la

programmation (un autre sport pour intellos!).

Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore le jeu, le principe en est assez simple. Deux joueurs s'affrontent sur un échiquier dont toutes les cases sont identiques. Dans le programme présenté ici, vous êtes opposé à votre Atmos. Les joueurs disposent, l'un de pions blancs, l'autre de pions noirs. Chacun pose un pion quand vient son tour de jouer, mais il doit le poser à côté d'un pion adverse de façon que, en traçant une ligne imaginaire (verticale, horizontale ou diagonale), il se trouve face à un de ses propres pions. Les pions adverses pris ainsi en tenaille deviennent alors la propriété de celui qui vient de jouer et change de couleur à l'écran. Il est possible de s'approprier

plusieurs rangées en même temps. La partie se termine quand il n'y a plus possibilité de mouvement, soit que l'échiquier soit entièrement rempli, soit que tous les pions soient de la même couleur, soit que l'un des joueurs ne puisse plus créer de rangée.

Un jeu de commandes vous aidera. Il suffira de taper <1> et ce cher Atmos jouera le coup à votre place. En tapant <CC> en cours de partie, vous pourrez changer de camps, prenant la place d'Atmos et lui laissant la vôtre (pratique en cas de débâcle prévisible), <N> permet de choisir un niveau de jeu de (1 à 3), même en cours de partie.

Bernard MISTRAL

```

97 REM-----INITIALISATION-----
98 REM
99 REM
100 RESTORE:CLS:DOKE#306,65535
110 FORI=1TO6:POKE#B7F0+I,126:NEXTI
120 POKE#B7F0,28:POKE#B7F7,28
130 PAPER0:INK0
140 CH$=CHR$(27)
150 AF$="@"+CHR$(126)+"6"+CHR$(126)
160 FORI=0TO6
170 POKE#B7DB+I,0
180 NEXTI
190 POKE#B7DB,8:POKE#B7DC,8
200 DIMMU(99):DIMVL(99):DIMDR(8)
210 NN=3:NR=1:BL=2:CB=-1
220 V$=CH$+"R":N$=CH$+"P"
230 FORI=0TO9
240 MU(I)=CB:I1=1&10:I2=11+9:I3=I+90
250 MU(I1)=CB:MU(I2)=CB:MU(I3)=CB

```

```

260 NEXTI
270 MU(44)=BL:MU(55)=BL
280 MU(45)=NR:MU(54)=NR
290 PO=2:PJ=2:PS=0:T=1
300 FORI=1TO8
310 READI1:DR(I)=I1
320 NEXTI
330 DATA-1,-11,-10,-9,1,11,10,9
340 FORI=11TO88
350 READI1:VL(I)=I1
360 NEXTI
370 DATA95,0,15,10,10,15,0,95,0,0,0,-5,
9,12,12,9,-5,0,0
380 DATA0,15,9,15,20,20,15,9,15,0,0,10,
12,20,18,18,20,12,10,0
390 DATA0,10,12,20,18,18,20,12,10,0,0,1
5,9,15,20,20,15,9,15,0
400 DATA0,0,-5,9,12,12,9,-5,0,0,0,95,0,
15,10,10,15,0,95

```

```

495 REM
496 REM-----
497 REM-----DEBUT DE PARTIE-----
498 REM
499 REM
500 DOKE#306,10000
510 CLS
520 PRINT@4,0;CH$;"FTu as les NOIRS";
530 M=BL:J=NR
540 M=BL:J=NR
595 REM
596 REM-----
597 REM-----A QUI DE JOUER ?----
598 REM
599 REM
600 GOTO630
610 GOSUB3000
620 IFPS=2ORPJ=ODRT=61THEN6DT020000
630 GOSUB1000

```

```

640 IFPS<2ANDPO>OANDT<61THEN610
995 REM
996 REM-----
997 REM-----COUP DU JOUEUR-----
998 REM
999 REM
1000 GOSUB5000
1010 AD=M; TR=J
1020 PRINT@24,7;"
1030 PRINT@25,7;CH$;"GA toi ";
1040 GETC$;PRINTC$;
1050 IFC$=""THEN60T01030
1060 IFC$="P"THEN60T01500
1070 IFC$="I"THEN7000
1080 IFC$="R"THEN15000
1090 IFC$="N"THEN11000
1100 C=ASC(C$);C=C-64
1110 IFC<10RC>8THEN60T01030
1120 GETL$;PRINTL$;
1130 IFL$=""THEN60T01150
1140 IFL$="P"THEN60T01500
1150 IFL$="C"THENIFC$="C"THENC$="CC";G0
T07000
1160 IFL$="B"THENIFC$="A"THENC$="AB";G0
T020000
1170 L=ASC(L$);L=L-48
1180 IFL<10RL>8THEN60T01030
1190 CS=10#C;CS=CS+L
1200 IFMU(CS)<>VDTHEN60T01000
1210 SF=-1;GOSUB4000
1220 IFS=0THEN60T01000
1230 SF=1;GOSUB4000
1240 PJ=PJ+S;PJ=PJ+1;PO=PO-S;T=T+1;PS=0
1250 RETURN
1495 REM
1496 REM-----
1497 REM-----JE PASSE-----
1498 REM
1499 REM
1500 FORCS=11T088
1510 IFMU(CS)<>VDTHENS=0;G0T01530
1520 STOP
1530 IFS=0THEN60T01550
1540 CS=BB
1550 NEXTCS
1560 IFS=0THENPS=PS+1;G0T01250
1570 G0T01000
2995 REM
2996 REM-----
2997 REM-----ATMOS JOUE-----
2998 REM
2999 REM
3000 PRINT@24,8;CH$;" je reflechis";
3010 GOSUB5000;IFT>34ANDNN=3THEN60SUB10
500
3020 AD=J; TR=M; B=-100
3030 FORCS=11T088
3040 IFT>34ANDNN>1THEN60SUB9000
3050 IFMU(CS)<>VDTHEN3120
3060 SF=-1;GOSUB4000
3070 IFS=0THEN3120
3080 SC=VL(CS)-S
3090 IFT>18THENS=SC+S#2

```

```

3100 IFSC<=BTHEN60T03120
3110 B=SC;MC=CS
3120 NEXTCS
3130 IFB=-100THENPRINT@24,8;CH$;" JE PA
SSE ";PS=PS+1;G0T03210
3140 L=MC/10;L=INT(L);L=L#10
3150 L=MC-L;MB=MC
3160 MC=MC/10;MC=INT(MC);MC=MC+64
3170 C$=CHR$(MC);C$=C$+MID$(STR$(L),2,1
)
3180 PRINT@24,8;CH$;" Je JOUE ";C$;" "
;
3190 SF=1;CS=MB;GOSUB4000
3200 PO=PO+S+1;PJ=PJ-S;PS=0;T=T+1
3210 RETURN
3995 REM
3996 REM-----
3997 REM-----VERIFICATION DU COUP
3998 REM
3999 REM
4000 DOKE#306,65535
4010 S=0;FORK=1T08
4020 D=DR(K);CC=CS+D;S1=0
4030 IFMU(CC)<>ADTHEN60T04120
4040 S1=S1+1;CC=CC+D
4050 IFMU(CC)=ADTHEN4040
4060 IFMU(CC)<>TRTHEN60T04120
4070 S=S+S1
4080 IFSF<>1THEN60T04120
4090 CC=CS;FORK1=0T081
4100 MU(CC)=TR;CC=CC+D
4110 NEXTK1
4120 NEXTK
4130 DOKE#306,10000;RETURN
4995 REM
4996 REM-----
4997 REM-----AFFICHAGE DU JEU-----
4998 REM
4999 REM
5000 DOKE#306,65535;BB=0;POKE#26A,10
5010 PRINT@3,2;V$;PRINT@6,3;"A B C D E
F G H I";PRINT@22,2;"!";
5020 PRINT@23,3;CH$;"T";CH$;"GOTHELL'AT
MOS";
5030 PRINT@3,3;V$;PRINT@39,3;V$;
5040 FORZ=1T08;Z1=Z#2;Z1=Z1+2;PRINT@3,Z
1;V$;CHR$(48+Z);
5050 PRINT@21,Z1;CH$;"e!";PRINT@22,Z1+
1;"!";
5060 PRINT@39,Z1;V$;
5070 PRINT@3,Z1+1;V$;IFZ<>1THENIFZ<BTH
ENPRINT@39,Z1+1;V$;
5080 IFZ=1THENPRINT@23,Z1;CH$;"T ";CHR$
(96);" B. Mistral";
5090 IFZ=2THENPRINT@23,Z1;N$;CH$;"6";P
RINT@23,Z1+1;N$;CH$;"6";
5100 IFZ=3THENPRINT@23,Z1;N$;CH$;"6";P
RINT@23,Z1+1;N$;CH$;"6";
5110 IFZ=4THENPRINT@23,Z1+1;CH$;"R";CH$
;" R= Regles";
5120 IFZ=5THENPRINT@23,Z1;CH$;"R";CH$;"
CC= Couleurs";
5130 IFZ=5THENPRINT@23,Z1+1;CH$;"R";CH$

```

```

;" I= Inversion";
5140 IFZ=6THENPRINT@23,Z1;CH$;"R";CH$;"
P= Passe";
5150 IFZ=6THENPRINT@23,Z1+1;CH$;"R";CH$
;" AB= Abandon";PRINT@23,Z1+1;CH$;"R";
5160 IFZ=7THENPRINT@23,Z1;CH$;"R";CH$;"
N= Niveau";PRINT@23,Z1+1;CH$;"R";
5170 IFZ=8THENPRINT@23,Z1;CH$;"Q";CH$;"
6 NIVEAU ";NN;
5180 NEXTZ
5995 REM
5996 REM-----
5997 REM-----MISE A JOUR DAMIER--
5998 REM
5999 REM
6000 PRINT@30,0;T;N$
6010 FORZ=1T08
6020 Y1=Z#2+2
6030 FORY=10T080STEP10
6040 X1=(2*(Y/10))+3;CS=Y+Z
6050 NU=MU(CS)#2;NU=NU+1;BB=BB+1
6060 IFBB=19THENPRINT " ";
6070 PRINT@X1,Y1;CH$;MID$(AF$,NU,2);
6080 NEXTY
6090 NEXTZ
6100 PRINT@37,8;" ";
6110 DOKE#306,10000;POKE#26A,3
6120 RETURN
6995 REM
6996 REM-----
6997 REM-----CHOIX DE LA COULEUR-
6998 REM
6999 REM
7000 MJ=M;M=M;J=M;J=J;JO=PJ;PJ=PO;PO=JO
7010 IFJ=MRTHENPRINT@4,0;CH$;"Ftu as le
s NOIRS"
7020 IFJ=BLTHENPRINT@4,0;CH$;"Ftu as le
s BLANCS"
7030 PRINT@24,7;CH$;" ";
7040 IFC$="CC"THEN1030ELSEG0T01250
8995 REM
8996 REM-----
8997 REM-----NIVEAU 2-----
8998 REM
8999 REM
9000 IFC<>11THEN9100
9010 IFMU(CS)=MTHENVL(12)=90;VL(21)=90;
VL(22)=60;G0T09390
9020 IFMU(CS)=JTHENVL(12)=-15;VL(21)=-1
5;VL(22)=-20;G0T09390
9030 IFMU(13)=VDTHENVL(12)=-30
9040 IFMU(31)=VDTHENVL(21)=-30
9050 IFMU(33)=VDTHENVL(22)=-40
9060 IFMU(13)THENVL(12)=-50;IFNN=3THENI
M=13;IV=12;HV=1;GOSUB10000
9070 IFMU(31)THENVL(21)=-50;IFNN=3THENI
M=31;IV=21;HV=10;GOSUB10000
9080 IFMU(33)THENVL(22)=-80;IFNN=3THENI
M=33;IV=22;HV=11;GOSUB10000
9090 G0T09390
9100 IFC<>18THEN9200
9110 IFMU(CS)=MTHENVL(17)=90;VL(28)=90;
VL(27)=60;G0T09390

```

```

9120 IFMU(CS)=JTHENVL(17)=-15:VL(28)=-1
5:VL(27)=-20:GOTO9390
9130 IFMU(16)=VDTHENVL(17)=-30
9140 IFMU(38)=VDTHENVL(28)=-30
9150 IFMU(36)=VDTHENVL(27)=-40
9160 IFMU(16)THENVL(17)=-50:IFNN=3THENI
M=16:IV=17:HV=-1:GOSUB10000
9170 IFMU(38)THENVL(28)=-50:IFNN=3THENI
M=38:IV=28:HV=10:GOSUB10000
9180 IFMU(36)THENVL(27)=-80:IFNN=3THENI
M=36:IV=27:HV=9:GOSUB10000
9190 GOTO9390
9200 IFCS<>81THEN9300
9210 IFMU(CS)=MTHENVL(71)=90:VL(82)=90:
VL(72)=60:GOTO9390
9220 IFMU(CS)=JTHENVL(71)=-15:VL(82)=-1
5:VL(72)=-20:GOTO9390
9230 IFMU(61)=VDTHENVL(71)=-30
9240 IFMU(83)=VDTHENVL(82)=-30
9250 IFMU(63)=VDTHENVL(72)=-40
9260 IFMU(61)THENVL(71)=-50:IFNN=3THENI
M=61:IV=71:HV=-10:GOSUB10000
9270 IFMU(83)THENVL(82)=-50:IFNN=3THENI
M=83:IV=82:HV=1:GOSUB10000
9280 IFMU(63)THENVL(72)=-80:IFNN=3THENI
M=63:IV=72:HV=-9:GOSUB10000
9290 GOTO9390
9300 IFCS<>88THEN9390
9310 IFMU(CS)=MTHENVL(87)=90:VL(78)=90:
VL(77)=60:GOTO9390
9320 IFMU(CS)=JTHENVL(87)=-15:VL(78)=-1
5:VL(77)=-20:GOTO9390
9330 IFMU(86)=VDTHENVL(87)=-30
9340 IFMU(68)=VDTHENVL(78)=-30
9350 IFMU(66)=VDTHENVL(77)=-40
9360 IFMU(86)THENVL(87)=-50:IFNN=3THENI
M=86:IV=87:HV=-1:GOSUB10000
9370 IFMU(68)THENVL(78)=-50:IFNN=3THENI
M=68:IV=78:HV=-10:GOSUB10000
9380 IFMU(66)THENVL(77)=-80:IFNN=3THENI
M=66:IV=77:HV=-11:GOSUB10000
9390 RETURN
9995 REM
9996 REM-----
9997 REM-----NIVEAU 3-----
9998 REM-----
9999 REM
10000 J1=0:J2=0
10010 FORJ3=1TO5
10020 A(J3)=MU(IM+HV*J3)
10030 IFA(J3)=OTHENJ2=1
10040 NEXTJ3
10050 IFJ2=1THEN10110
10060 FORJ3=1TO4
10070 IFA(J3)=MANDA(J3+1)<MTHENJ1=1
10080 NEXTJ3
10090 IFJ1=1THEN10110
10100 IFA(5)=MTHENVL(IV)=60
10110 RETURN
10500 KK=KK+1:IFKK>1THEN10590
10510 FORII=1TOB1STEP10
10520 VL(II)=VL(II)*3:VL(II+1)=VL(II+1)

```

83

```

10530 VL(II+2)=VL(II+2)*3
10540 NEXTII
10550 FORII=64TO68
10560 VL(II)=VL(II)*3:VL(II+10)=VL(II+1
0)*3
10570 VL(II+20)=VL(II+20)*3
10580 NEXTII
10590 RETURN
10995 REM
10996 REM-----
10997 REM-----CHOIX DU NIVEAU-----
10998 REM-----
10999 REM
11000 PRINT@24,7;CH$;"CNiveau 1a3 :";
11010 GETNN
11020 IFNN<1ORNN>3THEN11000
11030 GOTO1000
14995 REM
14996 REM-----
14997 REM-----REGLES-----
14998 REM-----
14999 REM
15000 CLS:INK6:PRINT"OTHELLO : REGLES D
U JEU"
15010 PRINT"----- ":PRINT
15020 PRINT"LE JEU D'OTHELLO SE JOUE A
DEUX."
15030 PRINT"Chacun choisit une couleur,
noir ou"
15040 PRINT"blanc.":PRINT
15050 PRINT"Les deux joueurs decident q
ui sera le"
15060 PRINT"premier a jouer,soit d'un c
ommun"
15070 PRINT"accord ou par tirage a sor
t."
15080 PRINT:PRINT"Chaque joueur pose un
seul pion sur"
15090 PRINT"le plateau a tour de role.L
e pion "
15100 PRINT"doit etre pose de facon a E
NTOURER un"
15110 PRINT"ou plusieurs pions adverses
, pour"
15120 PRINT"permettre de les RETOURNER
apres"
15130 PRINT"avoir joue.":PRINT
15140 PRINT"Un joueur doit TOUJOURS ENT
OURER et"
15150 PRINT"RETOURNER au MOINS UN PION
ADVERSE"
15160 PRINT"a CHAQUE TOUR de JEU. S'il
ne peut "
15170 PRINT"pas entourer et retourner,
il PERD"
15180 PRINT"SON TOUR.":PRINT
15190 PRINT:PRINT"TAPE SUR UNE TOUCHE P
OUR LA SUITE";:GETX$
15200 CLS:PRINT"OTHELLO : REGLES DU JEU
"
15210 PRINT"----- ":PRINT
15220 PRINT"Un pion peut entourer une o
u "

```

```

15230 PRINT"plusieurs rangees de pions
adverses"
15240 PRINT"en un seul tour de jeu. Une
rangee"
15250 PRINT"se compose d'un ou plusieurs
pions de"
15260 PRINT"la meme couleur, disposes e
n une "
15265 PRINT"ligne droite,horizontale, v
erticale"
15270 PRINT"ou diagonale. (Theoriquemen
t, il est"
15280 PRINT"possible d'entourer huit ra
ngees d'un"
15290 PRINT"seul coup !).":PRINT
15300 PRINT"Les pions adverses ne peuve
nt etre "
15310 PRINT"retournes qu'aussitot apres
avoir "
15320 PRINT"valablement joue un pion.":
PRINT
15330 PRINT"La partie est terminee lors
que le "
15340 PRINT"damier est entierement reco
uvert ,ou"
15350 PRINT"bien lorsque personne ne pe
ut plus"
15360 PRINT"entourer de pions adverses,
ou que "
15370 PRINT"tous les pions sont de la m
eme"
15380 PRINT"couleur. Le joueur qui a le
plus de"
15390 PRINT"pions a sa couleur a gagne
la partie.":PRINT
15400 PRINT"TAPE SUR UNE TOUCHE POUR CO
NTINUER";:GETX$
15410 CLS:INK0
15420 IFJ=NRTHEPRINT@4,0;CH$;"FTu as l
es NOIRS";CH$;"H"
15430 IFJ=BLTHEPRINT@4,0;CH$;"FTu as l
es BLANCS " ;CH$;"H"
15440 GOTO1000
19995 REM
19996 REM-----
19997 REM-----FIN DE PARTIE-----
19998 REM-----
19999 REM
20000 GOSUB5000
20010 PRINT@3,20;CH$;"FTu as";PJ;"PIONS
et moi";PO:PRINT
20020 IFCS="AB"THEN20060
20030 IFPJ<POTHENPRINTCH$;"AJE GAGNE ."
:PRINT:GOTO20060
20040 IFPJ=POTHENPRINT"PARTIE NULLE .":
PRINT:GOTO20060
20050 PRINTCH$;"ABRAVO !! TU GAGNE .":P
RINT
20060 PRINTCH$;"FUne autre partie ? (OU
I=1) :";
20070 GETZZ$
20080 IFZZ$="1"THENRNL
20090 CLS:INK7:STOP

```