



SNOWBOTS
(Commodore)

PEINTURE
(Amstrad)

PROSPECTION
(Atari)

JEUX DE SOCIÉTÉ
(T07 / 70, M05)

FORT APOCALYPSE
(TI 99 / 4A)

LE TOMBEUR
(Oric / Atmos)

MASTER AND SERVANT
(MSX)

CAMEMBAR
(Thomson)

CAHIER DES AS

MINI-TOOLKIT
(Apple IIe)

LE MAGAZINE DE LA MICRO PASSION

MICRO
v.o

LE
CAHIER
DU
LOGICIEL

N° 12

EDITO

Le Cahier du Logiciel marche toujours aussi bien, nous croulons toujours sous les programmes que vous nous envoyez. Mais revenons à ceux qui recopient les programmes.

Si vous avez des problèmes, n'hésitez pas à nous poser des questions précises: pas du genre «*J'ai une erreur dans le programme TUTU, que faire?*». Comment voulez-vous que je réponde à ce genre de question (sauf si l'erreur est de notre part, ce qui n'arrive pas très souvent, du moins je l'espère).

D'abord une précision. Vous pouvez penser qu'il est simple de recopier un programme. Mais il est quasiment miraculeux que ça marche du premier coup (c'est normal, ne vous découragez pas). Vous pourrez trouver la plupart des erreurs en relisant le programme. Dans les faits, on peut relire cinquante fois la même ligne sans trouver l'erreur. Essayez alors de cerner le problème qui vous arrive. Vous pouvez par exemple faire plusieurs lignes à la place d'une seule afin de savoir exactement d'où vient l'erreur, ou mieux, insérez une REM pour détecter à partir de quel endroit se trouve l'erreur.

Le programme se plante à une ligne. Si vous avez un message du genre ERREUR DE SYNTAXE, il s'agit probablement d'une faute de frappe à cette ligne. Mais attention au couple d'instruction READ et DATA qui envoie un message insuffisant: soit on connaît la DATA dépravatrice et pas le READ, soit le contraire, mais jamais les deux. Une DATA en moins, ou une virgule en plus peuvent suffire à bousiller tout un programme. N'hésitez pas à ajouter des PRINTS (provisaires) des variables concernées pour voir si les DATAs sont lues correctement. S'il s'agit d'un autre type d'erreur, regardez dans le manuel de quoi il s'agit. Les erreurs les plus difficiles à repérer sont les erreurs de valeurs (ILLEGAL FUNCTION CALL). Pas de miracle. Il faut remonter en arrière dans le programme pour retrouver la ligne erronée. Parfois le programme peut tourner sans s'arrêter, ou partir à un endroit où vous ne l'attendez pas. Vous pouvez, dans ce cas aussi, rajouter des PRINTS ou utiliser la fonction TRACE qui affichera les numéros des lignes qui sont exécutées. Cette instruction n'est pas très facile à utiliser car elle écrit beaucoup de chose, souvent trop vite, sur l'écran. Aussi vaut-il mieux la mettre dans le programme, aux alentours de l'endroit où l'on pense avoir des problèmes, et mettre un TRACE OFF pour ne pas en avoir trop.

Ces conseils sont aussi valables pour ceux qui écrivent leur programme.

François DUPIN

P.S.: Je me vantais de ne pas avoir trop d'erreurs dans le Cahier.

Il manque une ligne dans le programme TIR sur Amstrad, du numéro 10. Le programme tourne tout de même, mais ce n'est pas une raison.

```
3150 IF t%=CHR$(114) OR t%=CHR$(82) THEN
CLS#1:tir=1:INK 0,9:INK 4,1:INK 11,26,0
:GOTO 1040 ELSE 3140
```

Programme Drive de S.B.A., à la ligne 840, lire GOSUB 660.

Acceptez mes excuses.

Concours permanent de logiciel

Envoyez-nous vos logiciels sur cassette (en vitesse lente de préférence) ou disquette, accompagnés du bulletin de participation, ou une copie dûment remplie, ainsi que les explications nécessaires au fonctionnement et au listage de celui-ci (mode de chargement, mode de lancement, adresses de routines en langage machine...).

Nous choisissons, tout à fait arbitrairement les programmes que nous publions, selon leur originalité (relative à ce que nous recevons évidemment). Le programme du Cahier des As est sélectionné davantage pour ses qualités techniques. Les cassettes et disquettes ne seront pas renvoyées, mais en compensation vous recevrez l'équivalent de votre support vierge, offert par SCOTCH. Sauf notification contraire de votre part, votre programme peut être édité même très longtemps après votre envoi. Aussi prévenez-nous si votre programme doit être édité dans une autre revue.

FICHE A RETOURNER AVEC VOS LOGICIELS

Machine:	Nom:
Extensions:	Prénom:
Cassette <input type="checkbox"/> Disquette <input type="checkbox"/>	Adresse:
Langage:	Code Postal: Ville:
Programme: _____	Tel: Date: / /86

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

SNOWBOTS

Machine: C 64
Langage: Basic + LM



**MAXIME FRENOT
GAGNE UN SVI 728
ET UN ROBOTARM
2000B DE
SPECTRAVIDEO**

Electricien toutes spécialités, Maxime est un passionné de micro-informatique. Depuis cinq ans, sur C 64 ou Amstrad, il réalise des programmes, jeux ou utilitaires.

C'est Noël! Vous devez décorer votre arbre. Pour cela, il vous faudra détruire des bonshommes de neige qui sont dangereux. Trois bonshommes vous donnent une boule. Si vous rem-

plissez la guirlande vous passez au tableau suivant. Attention aux glaçons qui vous tombent dessus.

Maxime FRENOT

```

0 PRINT "": POKE56,128:RUN9000:GOTO10:GOT
07000
1 PRINT "":TAB(RND(U)*T) " ".TAB(RND(U)*
T1+T) ".":POKE1,UL:RETURN
10 POKESS,0:S=0:M=3:L=0:EL=1:POKE2,0:POK
EFX,199
100 FORX=0T07:POKESM+X,..:NEXT:GOSUB900:P
OKEIS,U
110 SN=(SN+U)AND3:RN=SN*2:IFPEEK(SM+RN)=
.THENGOSUB200
120 IFPEEK(KB)=60THENGOSUB1000
130 H=PEEK(2)::H3=HAND3:ONH3+UGOTO150,30
0,500
140 POKE2,..:GOTO110
150 IFPEEK(IC)THEN110
160 IFRND(U)<((32-L/4)*IQ)THEN110
170 X=INT(RND(U)*2):POKEID,X:POKEIY,64
180 POKEIX,128-127*(X=.)-97*RND(U):POKEI
C,94:GOTO110
200 POKESP+2+SN,6:IFRND(U)>.7THENRETURN
210 POKEVO+4+RN,RND(U)*16:POKEV1+4+RN,RN
D(U)*80+128
220 IFL>15THENLY=7:LX=3:GOTO240
230 LY=L/2:LX=L/8
240 POKESM+RN,XS(RND(U)*2,LX)OR128*INT(R
ND(U)*2)
250 POKESM+U+RN,YS(RND(U)*3,LY):RETURN
300 POKEIS,..:POKEVO+22,199:POKESP,13
310 POKEG3,128:POKEF3,8:POKEG3,129
320 FORY=PEEK(V1)TOSTEP-1:POKEV1,Y
330 POKEG1,16:POKEF1,Y/6:POKEG1,17
340 FORX=1T010:NEXT:NEXT
350 M=M-U:IFM<0THEN800
390 GOTO100
400 POKEF1,20:POKEG1,65:POKESP+6,14:POKE
IC,U:PT=100:GOSUB600
410 POKEIX,..:POKESP+6,12:POKE2,..:GOTO110
500 POKEG1,64:POKEFC,U:HS=FNB(H)-2:IFHS>
3THEN400
510 POKEF1,10:POKEG1,65:RN=HS*2:POKESM+R
N,..:POKESP+2+HS,14
520 PT=50:GOSUB600:LD=LD-U:IFLDTHEN590
530 POKELP+2*LT,81:LD=INT(RND(U)*L/2+2)
560 PT=250:GOSUB600:LT=LT+U:IFLT=8THEN70
0

```

```

570 POKEF2,80:FORX=1T05:POKEG2,16:POKEG2
,17
580 FORY=1T050:NEXT:NEXT
590 POKEV1+4+RN,..:POKE2,..:GOTO110
600 S=S+PT:PRINT "":TAB(20)S
610 IFS>H(0)THENPRINT "":TAB(20)S
620 IFELTHENIFS>1000THENM=M+1:EL=.:GOSUB
3000:PRINT "":TAB(34)M
630 RETURN
700 PRINT "":POKEV1,160:POKESS,U:POKEIS,
..:POKEVO,8:POKEVO+22,199:L=L+1
710 PRINT "":S=S*:FORX=1T025:GOSUB1:NEXT
720 PRINT "":FORX=1T039:PRINTPR
$:NEXT
730 PRINTP1$X$":TAB(27)T1$P1$L$(1)
740 PRINTTAB(23) " ", "SPC(27)
" | PARTIE "L;TAB(35) " | "
750 PRINTTAB(23) " |"SPC(11) " |"SPC(27) " |
COMPLETE " |"SPC(27) " |"
760 FORX=0T020:PRINTP1$L$(XAND1):POKEF1,
(X+5)*5:POKEG1,64:POKEG1,65
765 FORY=0T080:NEXT:NEXT:POKESS,..
770 FORX=1T015:GOSUB1 :NEXT:PRINT "":S=S
FC(8) " |"
780 PRINTTAB(8) " | PARTIE NUMERO "L+1TAB
(28) " |"
790 PRINTTAB(8) " |" :F
ORX=1T09:GOSUB1:POKEF1,(10-X)*5
799 POKEG1,64:POKEG1,65:NEXT:FORX=1T0150
0:NEXT:GOTO100
800 POKESS,..:POKECL,10:PRINT
810 PRINTTAB(8) " |" "
820 PRINTTAB(8) " | T E R M I N E R | "
830 PRINTTAB(8) " |" "
840 FORX=1T02000:NEXT:PRINT "":S=S*
850 FORX=1T025:GOSUB1:NEXT:HP=-1
860 FORX=4T0STEP-1:IFS=>H(X)THENHP=X
870 NEXT:IFHP<0THEN8000
880 GOTO2000
900 POKE251,199:POKESS,0:SYS36892
910 PRINT "":SCORE"S;TAB(15) "":MAXI"H(0)TA
B(29) "":VIES"M
930 PRINT "":L$R$":FORX=1T040:PRINT
PR$:NEXT:PRINT
940 PRINT "":L$

```

```

950 PRINT"
- x- x- "TAB(33)" = "L+1"-I"
960 I=INT(RND(U)*4):FORX=0TO3:IFTT(X,I)=
>.THENPRINT"
970 NEXT
980 LD=INT(RND(1)*4+1):LT=0
990 POKEIC,U:POKEFC,U:POKEF3,50:RETURN
1000 Q1=PEEK(IS):POKEIS,0
1010 Q2=PEEK(V0+22):POKEV0+22,199
1020 POKECL,23:PRINT:PRINTTAB(22)"
1030 WAITKB,60,255:WAITKB,60
1040 PRINTTAB(22)"
1050 POKEV0+22,Q2:POKEIS,Q1:RETURN
2000 PRINT"
2010 PRINTTAB(8)"
-----
2020 GOSUB2900:PRINTTAB(8)"
E NOM POUR LA
2030 PRINTTAB(11)"
2040 PRINTTAB(14)"
0000?";
2100 N$="":PRINT"
2110 GETK$:IFK$=""THEN2110
2120 IFK$=R$THEN2200
2130 IFK$=D$ORR$="
2140 IFK$<>" "ANDK$<>". "THENIFK$<"0"ORR$
>"Z"OR(K$>"9"ANDK$<"A")THEN2110
2150 IFLEN(N$)>9THENK$=""
2160 N$=N$+K$:PRINTK$:
2170 IFN$=""THEN2110
2180 PRINT"
):GOTO2110
2200 IFHP<4THENFORX=3TOHPSTEP-1:N$(X+1)=
N$(X):H(X+1)=H(X):NEXT
2205 N$(HP)="" :H(HP)=S:IFN$=""THEN8000
2210 FORX=1TOLEN(N$):K$=MID$(N$,X,1)
2220 IFK$>"@ "ANDK$<"["THENK$=CHR$(ASC(K$
)OR128)
2230 N$(HP)=N$(HP)+K$:NEXT:GOTO8000
2900 FORX=0TO20:FORY=50TO120STEP10
2910 POKEF1,Y:POKEG1,64:POKEG1,65:NEXT:N
EXT:RETURN
3000 FORX=50TO120STEP10:POKEF1,X:POKEG1,
64:POKEG1,65:NEXT:RETURN
7000 SYS36888:PRINT"
":PRINTLL$"00-I"
7005 PRINTP2*X$P2*L$(1)"
7010 PRINTTAB(15)"
IEN
7020 PRINTTAB(15)"DE NUIT DU PARC CHARGE
R
7030 PRINTTAB(11)"DE VERIFIER LES ARBRE
S DE
7040 PRINTTAB(11)"NOEL. MAIS UN DRAG
E
7050 PRINTTAB(11)"ELECTRIQUE TRANSFORME
LES
7060 PRINTTAB(11)" BONHOMMES DE NEIGE
EN
7070 PRINTTAB(11)"ROBOTS * QUI ONT BES
OIN DE
7080 PRINTTAB(11)"LUMIERES POUR AVOIR DE
LA
7090 PRINTTAB(11)" PUISSANCE.@
7100 GOSUB7900
7200 POKESS,..:PRINT"
":PRINTLL$"00-I"

```

```

7205 PRINTP2*X$P2*L$(1)"
7210 PRINTTAB(15)"
2)
7220 PRINTTAB(15)" AVEC LE BOUTON FEU I
L
7230 PRINTTAB(11)"LES DEDRUIT CHAQUE TRO
IS UNE
7240 PRINTTAB(11)"LAMPES SE RALUME SUR L
'ARBRE
7250 PRINTTAB(11)"DE NOEL . MAIS LES SNO
WBOTS
7260 PRINTTAB(11)"NE SONT PAS LE SEUL PR
OBLEME
7270 PRINTTAB(11)"CAR MAX DOIT SE MEFIER
AUSSI
7280 PRINTTAB(11)"DES GLACONS QUI TOMBES
DES
7290 PRINTTAB(11)" ARBRES - BONNE CHANCE
!.@
7300 GOSUB7900
7400 POKESS,..:PRINT"
":PRINTLL$"00-I"
7410 PRINTP2*X$P2*L$(1)"
7420 PRINTTAB(20)"
7430 POKESS,4:PRINTTAB(15)"
... 50 "POINTS
7440 POKESS,12:PRINTTAB(15)"
.... 100 "POINTS
7450 PRINTTAB(15)"
POINTS
7460 PRINTTAB(15)"
MEE
7470 PRINTTAB(17)"
x-
7480 PRINT"
SUR LA
7490 PRINT"
IFFICULTE
7499 GOSUB7970
7800 GOTO8000
7900 POKESS,1
7920 TP=35934:TC=0
7930 FL=(FL+1)AND7:PRINTP2*L$(FL/2):TP=T
P+1:Q=PEEK(TP):IFQ=. THEN7970
7935 IFQ=42THENPOKESS,3
7940 IFQ>128THENTP=TP+TM(QAND127):GOTO79
30
7950 TC=-(TC+1)*(TC<4):POKETP+CS,TC(TC)
:GOTO7930
7960
7970 POKECL,22:PRINT:PRINT"
PRESSE
R
7980 FL=(FL+1)AND7:PRINTP2*L$(FL/4):GETK
$:IFK$<>R$THEN7980
7990 RETURN
8000 POKES,..:POKESS,..:PRINT"
=0
8010 ONTS+1GOTO8100,8200,8300,8400
8020 TS=(TS+1)AND3
8040 POKECL,18:PRINT:PRINT"
RESSE
R
8050 PRINT"
OU
x POUR INSTRUCTION "
8055 PRINT"
OU
ESPACE
POUR
PAUSE I "
8060 FORTD=1TOTW:SYSKC:NEXT:GOTO8010
8100 SYS36880
8120 POKESS,255:FORX=0TO7:FORY=0TO13:POK

```

```

EV1+2*X,Y*8
8130 GOSUB1:SYSKC:NEXT:POKEV1+2*X,96:NEX
T
8140 FORX=5T049:POKEC1,SC(X/10):GOSUB1:S
YSKC:NEXT
8150 POKECL,20:PRINT:PRINTSPC(17)" PAR
"
8160 PRINT: PRINTSPC(12)" \ * \ - - /
| "
8185 FORI=1T02500:NEXT:GOSUB1
8190 FORX=0T011:GOSUB1:SYSKC:NEXT:TW=100
0:GOTO8020
8200 FORY=96T050STEP-1:POKEQY,Y:SYSTY
8210 GOSUB1:SYSKC:POKEC2,2+(YAND4):NEXT
8220 POKESZ,0:PRINT" SPC(8)"
8230 PRINTSPC(8)" | \ * \ - - /
|
8240 PRINTSPC(8)"
8250 FORX=0T04:PRINTTAB(8)" X+1"
a"N(X)TAB(30-FNL(H(X)))" "H(X)
8260 SYSKC:NEXT:TW=1200:GOTO8020
8300 POKEC2,6:FORY=50T00STEP-2:POKEQY,Y:
SYSTY:GOSUB1:SYSKC:NEXT
8310 PRINT" :SYS36884:FORX=1T
039:PRINTPR$:NEXT
8320 PRINTP1$X$TAB(27)T1$
8340 POKESS,1:FORX=80T00STEP-1:POKEVO,X:
POKESP,8+(XAND4)/2
8350 SYSKC:PRINTP1$L$((XAND8)/8):NEXT
8360 POKESS,3:FORX=0T080:POKEVO+2,X:PRIN
TP1$L$((XAND8)/8):SYSKC:NEXT
8370 PRINTP1$LO$:FORX=80T00STEP-2:POKEVO
+2,X:SYSKC:NEXT
8380 POKESS,1:FORX=0T080:POKEVO,X:POKESP
,9+(XAND4)/2:SYSKC:NEXT
8390 PRINT" :TW=400:GOTO8020
8400 FORX=1T025:GOSUB1:SYSKC:NEXT:PRINT"
s-lz"
8410 FORX=1T039:PRINTPR$:NEXT:ML=FF-CD
8420 PRINT" TAB(10)T1$TAB(28)T1$
8430 POKESZ,2:POKEVO+29,2:POKEV1,150:POK
ESS,3
8440 FORX=0T0340STEP4:POKEVO+16,-2*(X>FF
)-(X>ML):POKEVO+2,XANDFF:SYSKC
8450 POKESP,9+(XAND16)/8:POKEVO,(X+CD)AN
DFF:NEXT:POKESZ,1:POKEVO+29,1
8460 POKEV1+2,150:POKEV1,130:POKESS,3:FO
RX=340T00STEP-4
8470 POKEVO+16,-(X>ML)-2*(X>FF):POKEVO+2
,XANDFF:POKEVO,(X+CD)ANDFF
8480 SYSKC:POKESP,8+(XAND16)/8:NEXT:FORX
=CDT00STEP-2:SYSKC
8490 POKEVO,X:POKESP,8+(XAND2):NEXT:POKE
SS,0:TW=400:GOTO8020
9000 POKES3280,..:POKE53281,..:PRINT"
9010 LC=LOG(10):DEFFNL(X)=INT(LOG(X)/LC)
9020 L2=LOG(2):DEFFNB(X)=INT(LOG(X)/L2)
9030 DIMTT(3,3)
9100 U=1:T=20:T1=19:FF=255
9110 SS=53269:C1=53285:C2=C1+1:SZ=53271:
V0=53248:V1=53249
9120 L1=218:UL=140:CL=214:SP=36856:FC=69
1:FX=251
9130 QY=820:TY=36928:CD=48:KC=36944:IQ=.
031
9140 CS=19456:S2=53278:LP=36802:BY=V0+15
:KB=197

```

```

9150 IS=37378:SM=679:IC=693:ID=37958:IX=
V0+12:IY=V1+12
9160 SD=54272:F1=SD+1:F2=SD+8:F3=SD+15
9170 G1=SD+4:G2=SD+11:G3=SD+18
9200 R#=CHR$(13):D#=CHR$(20)
9210 P1$=" :P2$="
9220 T$="
000u "
9230 PR$="+ :T1$="
_000000" :00000000"+T$
9240 L$(0)=" :
0000000"
9250 L$(1)=" :
0000000"
9260 LO$=" :
0000000"
9270 LL$="
9280 FORX=1T040:SS#=SS#+CHR$(160):NEXT
9299 :
9300 FORX=0T04:N$(X)="*/\o|Γ|*":H(X)=1
000:NEXT
9399 :
9400 FORX=0T04:READSC(X):NEXT
9410 FORY=0T03:FORX=0T03:READTT(X,Y):NEX
T:NEXT
9420 FORX=0T04:READTC(X):NEXT
9430 FORX=1T03:READTM(X):NEXT
9440 FORY=0T02:FORX=0T01:READXS(X,Y):NEX
T:NEXT
9450 FORY=0T07:FORX=0T02:READYS(X,Y):NEX
T:NEXT
9460 FORX=0T07:READLC(X):NEXT
9490 FORX=1T03:READA$:X#=X#+A$:NEXT
9500 FORX=0T024:READC:POKESD+X,C:NEXT
9900 W1=32768:W2=36864:Q=16383:IFPEEK(76
7)=165THEN9999
9910 PRINTTAB(14)" UN INSTANT S
VP
9920 PRINTTAB(14)"
9930 FORX=W1T033727:READC:CK=(CK+C)ANDQ:
POKEX,C:NEXT
9940 CQ=12227:QQ=1:IFCK<>CQTHEN9970
9950 FORX=W2T037971:READC:CK=(CK+C)ANDQ:
POKEX,C:NEXT
9960 CQ=4967:QQ=2:IFCK=CQTHENPOKE767,167
:GOTO9999
9970 PRINT" ERREUR DATA : "CK"("CQ")":P
RINT" - EN PARTIE "QQ
9980 POKE797,0:END
9999 SYS36896:PRINT" :GOTO8000
10000 DATA0,11,12,15,1
11000 DATA0,10,20,30,10,30,-1,-1,0,14,28
,-1,4,15,30,-1
11010 DATAB,10,14,7,13
11020 DATA55,51,41
11030 DATA1,1,1,2,2,2
11040 DATA0,0,1,0,1,1,0,0,2,0,1,2,1,1,2,
0,2,2,1,2,2,2,2,2
11050 DATA2,9,7,5,6,4,14,15
12000 DATA" :
100000 "
12010 DATA" :
000000 "
12020 DATA" :
1000000000 "
13000 DATA0,0,0,8,64,39,0
13010 DATA0,0,0,8,16,39,0

```

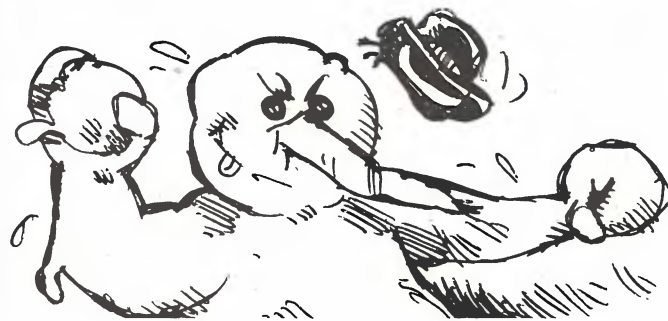
13020 DATA0,0,0,8,128,41,0
 13030 DATA0,0,0,15
 15000 DATA0,0,0,0,85,0,1,255,64,7,255,20
 8,31,255,240,31
 15010 DATA195,240,31,0,240,31,0,0,31,64,
 0
 ,31,213,0,31,255
 15020 DATA64,3,255,208,0,255,240,0,3,240
 ,0,0,240,5,1,240
 15030 DATA31,65,240,31,215,240,31,255,24
 0,3,255,192,0,255,0,255
 15040 DATA0,0,0,5,0,80,31,1,240,31,65,24
 0,31,193,240,31
 15050 DATA193,240,31,209,240,31,241,240,
 31,241,240,31,241,240,31,245
 15060 DATA240,31,61,240,31,61,240,31,61,
 240,31,15,240,31,15,240
 15070 DATA31,15,240,31,15,240,31,3,240,3
 1,3,240,31,3,240,255
 15080 DATA0,0,0,0,85,0,1,255,64,7,255,20
 8,7,255,208,31
 15090 DATA195,240,31,195,240,31,0,240,31
 ,0,240,31,1,240,31,1
 15100 DATA240,31,1,240,31,1,240,31,1,240
 ,31,1,240,31,65,240
 15110 DATA31,215,240,31,215,240,3,255,19
 2,3,255,192,0,255,0,0
 15120 DATA0,0,0,20,0,20,124,0,124,124,0,
 124,124,0,124,124
 15130 DATA0,124,124,0,124,124,0,124,124,
 0,124,124,0,124,124,0
 15140 DATA124,124,0,124,124,20,124,124,1
 25,124,124,125,124,124,255,124
 15150 DATA124,255,124,15,255,240,15,195,
 240,15,195,240,3,0,192,64
 15160 DATA0,0,0,5,84,0,31,253,0,31,255,6
 4,31,255,192,31
 15170 DATA15,192,31,7,192,31,7,192,31,23
 ,192,31,95,192,31,255
 15180 DATA0,31,252,0,31,255,0,31,15,192,
 31,7,192,31,7,192
 15190 DATA31,23,192,31,95,192,31,255,192
 ,31,255,0,31,252,0,0
 15200 DATA0,0,0,5,85,80,31,255,240,31,25
 5,240,31,255,240,0
 15210 DATA124,0,0,124,0,0,124,0,0,124,0,
 0,124,0,0,124
 15220 DATA0,0,124,0,0,124,0,0,124,0,0,12
 4,0,0,124,0
 15230 DATA0,124,0,0,124,0,0,124,0,0,124,
 0,0,124,0,35
 15240 DATA0,0,0,0,48,0,0,252,0,3,187,0,3
 ,155,0,3
 15250 DATA223,0,3,223,0,0,252,0,0,48,0,0
 ,252,0,3,239
 15260 DATA0,3,239,0,15,255,192,15,239,19
 2,15,239,192,15,255,192
 15270 DATA15,239,192,15,239,192,3,255,0,
 3,255,0,0,252,0,0
 15280 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
 0
 15290 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,89,64,
 0,89
 15300 DATA64,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
 0
 15310 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
 0
 15320 DATA0,1,64,0,5,80,0,21,80,0,62,160
 ,0,206,224,0

15330 DATA254,224,0,63,224,0,15,0,0,53,6
 4,62,150,64,14,150
 15340 DATA64,0,22,64,0,22,64,0,29,64,0,2
 9,64,0,5,0
 15350 DATA0,5,0,0,5,0,0,5,0,0,42,0,0,42,
 0,255
 15360 DATA0,80,0,1,84,0,1,85,0,2,175,0,2
 ,236,192,2
 15370 DATA239,192,2,255,0,0,60,0,0,107,0
 ,0,106,188,0,90
 15380 DATA176,0,85,0,0,85,0,0,85,0,0,85,
 0,0,20,0
 15390 DATA0,20,0,0,20,0,0,20,0,0,42,0,0,
 42,0,255
 15400 DATA0,1,64,0,5,80,0,21,80,0,62,160
 ,0,206,224,0
 15410 DATA254,224,0,63,224,0,15,0,0,53,6
 4,0,150,128,62,150
 15420 DATA160,14,149,108,0,21,76,0,21,64
 ,0,5,64,0,5,64
 15430 DATA0,20,64,0,20,80,0,80,80,0,160,
 160,0,160,160,255
 15440 DATA0,80,0,1,84,0,1,85,0,2,175,0,2
 ,236,192,2
 15450 DATA239,192,2,255,0,0,60,0,0,91,0,
 0,106,0,2,90
 15460 DATA188,14,86,176,12,85,0,0,85,0,0
 ,84,0,0,84,0
 15470 DATA0,69,0,1,69,0,1,65,64,2,130,12
 8,2,130,128,255
 15480 DATA0,192,0,0,204,0,0,252,0,0,252,
 0,0,252,0,0
 15490 DATA252,0,0,120,0,0,120,0,0,120,0,
 0,56,0,0,56
 15500 DATA0,0,56,0,0,48,0,0,16,0,0,16,0,
 0,16,0
 15510 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
 0
 15520 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
 0
 15530 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
 0
 15540 DATA0,124,0,0,124,85,2,111,85,138,
 1
 27,171,90,90,85,90
 15550 DATA26,85,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
 0,0
 15560 DATA0,0,0,0,12,0,0,0,0,12,12,12,0,
 0,0,3
 15570 DATA12,48,0,0,0,0,204,192,0,0,0,51
 ,51,51,0,0
 15580 DATA0,0,204,192,0,0,0,3,12,48,0,0,
 0,12,12,12
 15590 DATA0,0,0,0,12,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
 0
 16000 DATA120,160,46,189,0,145,157,0,208
 ,232,136,16,246,76,144,144
 16010 DATA162,0,240,236,162,64,208,232,1
 62,128,208,228,162,192,208,224
 16020 DATA173,2,221,9,3,141,2,221,173,0,
 221,41,252,9,1,141
 16030 DATA0,221,169,140,141,136,2,169,53
 ,141,24,208,208,50,234,234
 16040 DATA173,52,3,162,15,157,0,208,202,
 202,16,249,96,234,234,234
 16050 DATA165,197,201,4,240,5,201,5,240,
 5,96,162,23,208,2,162
 16060 DATA27,169,8,134,122,133,123,96,23
 4,234,234,234,234,234,234,234

16070 DATA120,169,127,141,13,220,169,1,1
41,26,208,169,255,141,25,208
16080 DATA173,13,220,169,146,162,0,142,2
0,3,141,21,3,88,96,0
16090 DATA232,160,7,189,0,145,153,248,14
3,232,136,16,246,88,96,234
16100 DATA0,40,80,120,160,200,240,0,240,
200,160,120,80,40,0,0
16110 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0
16120 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0
16130 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0
16140 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0
16150 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0
16160 DATA90,0,114,0,138,0,164,0,190,0,2
12,0,234,0,255,0
16170 DATA0,27,0,0,0,0,200,255,55,255,24
1,0,255,0,0,0
16180 DATA240,240,241,242,243,240,242,24
1,242,243,244,245,246,247,248,0
16190 DATA0,5,2,4,3,2,1,0,0,0,0,0,0,0,
0
16200 DATA80,130,0,130,138,0,164,0,190,0
,212,0,234,0,255,0

16210 DATA1,27,0,0,0,0,200,255,53,255,24
1,0,255,3,0,0
16220 DATA240,240,241,242,243,242,255,24
6,240,243,244,245,246,247,248,0
16230 DATA0,0,0,0,0,0,6,8,0,0,0,0,0,0,
0
16240 DATA114,66,168,154,120,90,120,116,
0,0,0,0,0,0,0,0
16250 DATA0,27,0,0,0,0,200,0,53,255,241,
0,7,0,0,0
16260 DATA240,240,241,242,243,242,255,24
6,240,240,252,241,241,241,241,0
16270 DATA0,0,0,0,12,6,6,8,0,0,0,0,0,0,
0
16280 DATA160,160,160,160,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
16290 DATA0,27,0,0,0,127,199,0,53,255,24
1,0,63,0,0,0
16300 DATA240,240,241,242,243,242,241,24
6,247,240,240,240,240,252,248,0
16310 DATA0,12,6,6,6,6,7,8,0,0,0,0,0,0,
0
16320 DATA120,169,0,240,31,173,18,208,48
,13,165,251,141,22,208,169
16330 DATA130,141,18,208,76,192,147,169,
199,141,22,208,169,66,141,18
16340 DATA208,76,0,147,169,27,141,17,208
,169,255,141,25,208,173,13
16350 DATA220,208,3,76,129,234,76,49,234
,0,0,0,0,0,0,0
16360 DATA173,240,140,72,173,240,216,72,
162,160,189,79,140,157,80,140
16370 DATA189,79,216,157,80,216,189,239,
140,157,240,140,189,239,216,157
16380 DATA240,216,202,208,229,160,6,190,
168,144,189,120,140,157,80,140
16390 DATA189,120,216,157,80,216,136,16,
238,173,144,141,141,104,141,173
16400 DATA144,217,141,104,217,104,141,24
1,216,104,141,241,140,169,32,141

16410 DATA144,141,76,58,147,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,0
16420 DATA173,239,140,72,173,239,216,72,
160,160,162,0,189,80,140,157
16430 DATA79,140,189,80,216,157,79,216,1
89,240,140,157,239,140,189,240
16440 DATA216,157,239,216,232,136,208,22
8,173,103,141,141,143,141,173,103
16450 DATA217,141,143,217,160,6,190,160,
144,189,79,140,157,119,140,189
16460 DATA79,216,157,119,216,136,16,238,
104,141,238,216,104,141,238,140
16470 DATA76,80,147,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0
16480 DATA173,248,143,41,13,168,173,0,22
0,73,255,41,15,240,79,230
16490 DATA181,174,1,208,74,144,5,224,112
,144,1,202,74,144,5,224
16500 DATA215,176,1,232,142,1,208,166,25
1,74,133,254,144,18,160,8
16510 DATA232,224,200,208,31,132,182,76,
64,146,164,182,162,192,208,20
16520 DATA70,254,144,16,160,9,202,224,19
1,208,9,132,182,76,160,146
16530 DATA164,182,162,199,165,181,41,8,2
08,2,200,200,134,251,140,248
16540 DATA143,173,179,2,240,36,206,179,2
,201,1,240,21,173,180,2
16550 DATA208,8,206,2,208,206,2,208,208,
64,238,2,208,238,2,208
16560 DATA208,56,173,21,208,41,253,141,2
1,208,173,0,220,41,16,208
16570 DATA41,173,248,143,41,1,141,180,2,
169,32,141,179,2,173,1
16580 DATA208,141,3,208,169,160,141,2,20
8,173,21,208,9,2,141,21
16590 DATA208,162,128,142,18,212,232,142
,18,212,76,36,146,0,0,0
16600 DATA169,32,133,252,162,6,189,167,2
,240,93,8,41,127,133,253
16610 DATA173,16,208,37,252,133,180,168,
189,4,208,40,48,8,24,101
16620 DATA253,144,9,200,176,6,56,229,253
,176,1,136,157,4,208,196
16630 DATA180,240,8,173,16,208,69,252,14
1,16,208,189,168,2,8,41
16640 DATA127,133,253,189,5,208,40,48,14
,24,101,253,201,215,144,21
16650 DATA72,165,253,9,128,208,10,56,229
,253,201,112,176,7,72,165
16660 DATA253,157,168,2,104,157,5,208,70
,252,202,202,224,254,208,150
16670 DATA173,30,208,240,2,133,2,173,181
,2,240,21,206,181,2,238
16680 DATA13,208,238,13,208,169,0,208,5,
206,12,208,208,3,238,12
16690 DATA208,76,36,146



AMSTRAD

PEINTURE

Machine : Amstrad CPC 464
Langage : Basic



**OLIVIER COULON
GAGNE
UN SVI 728**

Olivier a seize ans, il programme depuis un an sur Amstrad. « Peinture » est son premier grand programme. Actuellement en classe de première S, Olivier consacre environ dix heures par semaine à l'informatique et aux jeux d'aventure (Cauldron).

Ce jeu consiste à peindre un labyrinthe. Evidemment la peinture ne sèche pas vite. Vous ne pouvez donc pas repasser dessus. A chaque tableau vous devrez peindre une surface de plus en plus grande pour ouvrir la porte de sortie.

Olivier COULON

```

100 REM *****
200 REM *
300 REM * PEINTURE par *
400 REM * O.COULON *
700 REM * P.S.: un petit *
800 REM * bonjour a *
900 REM * F.SOUFFLET,habi- *
1000 REM * tant de HYERES *
1100 REM *
1200 REM *****

130 GOSUB 1540 'PRESENTATION
140 DIM t(20,25)
150 piece=0:TA=1
160 REM ----- VOULEZ-VOUS LES REGLES ?
-----
170 MODE 1
180 PEN 1:INK 0,26:BORDER 26,10:INK 1,10

190 LOCATE 11,12:PRINT "LES REGLES (0/N)
?"
200 a$=INKEY$:IF a$="0" OR a$="o" THEN G
OTO 1340 ELSE IF a$="n" OR a$="N" THEN 2
10 ELSE GOTO 200
210 MODE 2:PRINT:INPUT "Score minimum da
ns la lere salle (100-200) ";mini
220 IF mini<100 OR mini>200 THEN 210
230 mini=mini-10
240 PRINT:PRINT TAB(19)"O.K.":score=0
250 FOR x=1 TO 20:FOR y=1 TO 25:t(x,y)=0
:NEXT y:NEXT x:mini=mini+10:act=0
260 REM ----- LE PEINTRE -----
270 D$=CHR$(250)
280 G$=CHR$(251)
290 H$=CHR$(249)
300 B$=CHR$(248)
310 P$=H$
320 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0:INK 1,0:INK
2,10
330 PEN 1

```

```

340 REM ----LA TRUITE DE SCHUBERT----
350 DATA 76,1,119,1,89,1,89,1,71,1,71,2,
89,2,119,1,119
360 DATA 1,80,1,89,1,95,1,106,3,119,1,11
9,1,80,1,89,1,95,1,106,3,119
370 DATA 1,119,1,89,1,89,1,71,1,71,2,89,
2,119
380 DATA 1,89,1,95,1,106,1,95,1,89,1,127
,3,119,1,119,1,95,1,95,1,89,1,95
390 DATA 1,106,1,95,2,89,2,119,1,89,1,95
,1,95,1,89,1,95,1,106,1,95,3,89
400 DATA 1,89,1,106,1,106,1,89,1,89,1,89
,2,119,1,119,1,119,1,95,1,80,1,95,3,89
410 DATA 1,89,1,106,1,106,1,89,1,89,1,89
,2,119,1,119,1,119,1,95,1,80,1,95,3,89
420 REM -----PLAN DU TABLEAU 1-----

430 DATA 1,1,2,1,3,1,4,1,5,1,6,1,7,1,8,1
,9,1,11,1,12,1,13,1,14,1,15,1,16,1,17,1,
18,1,19,1,20,1,1,2,20,2
440 DATA 1,3,3,3,4,3,6,3,7,3,8,3,9,3,12,
3,13,3,14,3,15,3,17,3,18,3,20,3,1,4,3,4,
4,4,6,4,15,4,17,4,18,4,20,4
450 DATA 1,5,9,5,10,5,11,5,12,5,20,5,1,6
,3,6,4,6,5,6,7,6,14,6,16,6,17,6,18,6,20,
6
460 DATA 1,7,3,7,10,7,11,7,18,7,20,7,1,8
,3,8,5,8,7,8,8,8,10,8,11,8,13,8,14,8,16,
8,18,8,20,8,1,9,3,9,5,9,16,9,18,9,20,9
470 DATA 1,10,7,10,8,10,9,10,10,10,11,10
,12,10,13,10,14,10,20,10,11,3,11,4,11,
5,11,7,11,14,11,16,11,17,11,18,11,20,11,
1,12,9,12,12,20,12
480 REM -----PLAN DU TABLEAU 2-----
490 DATA 1,1,2,1,3,1,4,1,5,1,6,1,7,1,8,1
,9,1,10,1,11,1,12,1,13,1,14,1,15,1,16,1,
17,1,18,1,19,1,20,1
500 DATA 1,2,1,3,1,4,1,5,1,6,1,7,1,8,1,9
,1,10,1,11,1,12,20,2,20,3,20,4,20,5,20,6

```

```

,20,7,20,8,20,9,20,10,20,11,20,12
510 DATA 2,2,3,2,4,2,5,2,6,2,7,2,8,2,9,2
,12,2,13,2,14,2,15,2,16,2,17,2,18,2,19,2
,2,3,19,3
520 DATA 2,4,4,4,5,4,6,4,7,4,8,4,9,4,12,
4,13,4,14,4,15,4,16,4,17,4,19,4,2,5,4,5,
17,5,19,5
530 DATA 2,6,4,6,6,6,7,6,8,6,9,6,12,6,13
,6,14,6,15,6,17,6,19,6,2,7,4,7,6,7,15,7,
17,7,19,7
540 DATA 2,8,4,8,6,8,8,8,9,8,12,8,13,8,1
5,8,17,8,19,8,2,9,4,9,6,9,8,9,13,9,15,9,
17,9,19,9
550 DATA 2,10,4,10,6,10,8,10,10,10,11,10
,13,10,15,10,17,10,19,10,2,11,4,11,6,11,
8,11,13,11,15,11,17,11,19,11
560 IF TA=2 THEN 750 ELSE 570
570 REM TRACE DU TABLEAU 1
580 PEN 2:piece=piece+1
590 LOCATE 7,10:PRINT "piece ";piece
600 PEN 1
610 RESTORE 430
620 FOR n=1 TO 107
630 READ x,y,z=25-y
640 LOCATE x,y:PRINT CHR$(143)
650 LOCATE x,z:PRINT CHR$(143)
660 t(x,y)=1:t(x,z)=1
670 NEXT n
680 LOCATE 10,1:PEN 14:PRINT CHR$(143):t
(10,1)=1
690 LOCATE 10,24:PEN 14:PRINT CHR$(143):
t(10,24)=1
700 INK 1,16
710 x=2:y=2
720 PEN 2
730 TA=2
740 GOTO 890
750 REM TRACE DU TABLEAU 2
760 PEN 2:piece=piece+1
770 LOCATE 7,10:PRINT "piece ";piece
780 PEN 1
790 RESTORE 480
800 FOR n=1 TO 132
810 READ x,y,z=25-y
820 LOCATE x,y:PRINT CHR$(143):LOCATE x,
z:PRINT CHR$(143)
830 t(x,y)=1:t(x,z)=1
840 NEXT n
850 LOCATE 7,10:PRINT " ":LOCATE 9,10:PR

```



```

INT " ":LOCATE 14,10:PRINT " "
860 LOCATE 10,1:PEN 14:PRINT CHR$(143):t
(10,1)=1
870 LOCATE 10,24:PEN 14:PRINT CHR$(143):
t(10,24)=1
880 INK 1,16:x=3:y=3:PEN 2:TA=1
890 GOSUB 1060
900 REM ----- ON ARRETTE ? -----
910 IF INKEY(18)=0 OR INKEY(53)=0 THEN 6
OTO 1930
920 REM ----- EN HAUT ? -----
930 IF (INKEY(72)=0 OR INKEY(0)=0) AND t
(x,y-1)=0 THEN LOCATE x,y:PRINT CHR$(143
):t(x,y)=1:y=y-1:P$=H$:GOSUB 1020:GOTO 7
40
940 REM ----- EN BAS ? -----
950 IF (INKEY(73)=0 OR INKEY(2)=0) AND t
(x,y+1)=0 THEN LOCATE x,y:PRINT CHR$(143
):t(x,y)=1:y=y+1:P$=B$:GOSUB 1020:GOTO 7
40
960 REM ----- A GAUCHE ? -----
970 IF (INKEY(74)=0 OR INKEY(8)=0) AND t
(x-1,y)=0 THEN LOCATE x,y:PRINT CHR$(143
):t(x,y)=1:x=x-1:P$=G$:GOSUB 1020:GOTO 7
40
980 REM ----- A DROITE ? -----
990 IF (INKEY(75)=0 OR INKEY(1)=0) AND t
(x+1,y)=0 THEN LOCATE x,y:PRINT CHR$(143
):t(x,y)=1:x=x+1:P$=D$:GOSUB 1020:GOTO 7
40
1000 IF INKEY(77)=0 THEN 240
1010 GOTO 740
1020 REM ----- SCORE -----
1030 score=score+1
1040 act=act+1
1050 REM -----
1060 IF y=0 OR y=25 THEN 1840
1070 CALL &BD19
1080 LOCATE x,y:PRINT P$
1090 LOCATE 1,25:PRINT "score : ";act
1100 IF act>=MINI THEN GOSUB 1890
1110 IF t(x-1,y)=1 AND t(x+1,y)=1 AND t(
x,y-1)=1 AND t(x,y+1)=1 THEN GOTO 1140
1120 RETURN
1130 REM ----- PERDU !!! -----
1140 LOCATE 9,12:PRINT "RATE":INK 2,18,6
1150 FOR n=1 TO 5000:NEXT
1160 MODE 1
1170 INK 2,6
1180 CLS
1190 PRINT "VOUS AVEZ PERDU !!!"
1200 PRINT:PRINT "VOTRE SCORE EST DE : "
;score
1210 PRINT "VOUS AVEZ ATTEINT LA PIECE N
o ";piece
1220 IF score>=a THEN a=score
1230 IF piece>=mp THEN mp=piece
1240 PRINT:PRINT "LE MEILLEUR SCORE EST
: ";a
1250 PRINT "LA MEILLEURE PIECE ATTEINTE
EST LA PIECE No ";mp
1260 PRINT:PRINT "UNE AUTRE (O/N)?"
1270 a$=INKEY$

```

```

1280 IF a$="o" OR a$="O" THEN 150 ELSE I
F a$="n" OR a$="N" THEN 1290 ELSE 1270
1290 CLS:INK 2,16,8:LOCATE 1,12:PRINT "
MAUVAIS PERDANT !!!"
1300 FOR i=1000 TO 2000 STEP 2
1310 SOUND 1,i,1,5
1320 NEXT i
1330 END
1340 REM -----
1350 REM ----- LES REGLES -----
1360 REM -----
1370 MODE 2:BORDER 26
1380 PRINT "Vous etes un peintre charge
de repeindre le sol de differentes piece
s."
1390 PRINT "Pour changer de piece vous d
evrez avoir peint une surface minimum da
ns celle que vous quittez; cette surface
augmente de salle en salle; ainsi dans
la premiere salle votre score devra etr
e d'au moins 120, puis 130 dans la 2eme,
140 dans la";
1400 PRINT "3eme, etc...Les portes clign
otent lorsqu'elles sont fermees et s'ouv
rent lorsque vous avez assez peint pour
sortir de la salle. Pour compliquer u
n peu votre role, vous ne pourrez pas
marcher la ou vous aurez deja peint (la
peinture ne"
1410 PRINT "seche pas vite)."
1420 PRINT:PRINT
1430 PRINT "L'auteur est gentil il vous
laisse choisir le score minimum de la le
re salle. Celui-ci augmentera de 10 a
chaque salle ."
1440 INPUT "votre choix (au moins 100, a
u plus 200) : ",mini
1450 IF mini<100 OR mini>200 THEN 1440
1460 PRINT "Pour vous diriger : "
1470 PRINT "-----"
1480 PRINT "Le joystick ou les touches d
u curseur ."
1490 PRINT "Pour arreter le jeu en cours
:"
1500 PRINT "-----"
--"
1510 PRINT "La touche [ENTER]."
1520 PRINT:PRINT "LORSQUE VOUS SEREZ PRE
T APPUYEZ SUR [P]"
1530 IF INKEY$="P" OR INKEY$="p" THEN 24
0 ELSE 1530
1540 REM -----
1550 REM ----- LA PRESENTATION -----
1560 REM -----
1570 CLS:INK 0,20:BORDER 0:INK 1,0
1580 MODE 1:PEN 1
1590 FOR n=2 TO 39
1600 LOCATE n+1,2:PRINT CHR$(250)
1610 LOCATE n+1,24:PRINT CHR$(250)
1620 LOCATE n,2:PRINT CHR$(143)
1630 LOCATE n,24:PRINT CHR$(143)

```

```

1640 NEXT n
1650 FOR n=2 TO 24
1660 LOCATE 2,n+1:PRINT CHR$(248)
1670 LOCATE 39,n+1:PRINT CHR$(248)
1680 LOCATE 2,n:PRINT CHR$(143)
1690 LOCATE 39,n:PRINT CHR$(143)
1700 NEXT n
1710 LOCATE 15,12:PRINT "LE PEINTRE"
1720 LOCATE 10,14:PRINT "par OLIVIER COU
LON ";CHR$(164)
1730 LOCATE 11,17:PRINT "Appuyez sur [EN
TER]"
1740 READ nb 'nombre de notes
1750 FOR i=1 TO nb
1760 READ d,p
1770 d=d*20
1780 SOUND 1,p,d
1790 SOUND 1,0,0,6
1800 IF INKEY(18)=0 THEN RETURN
1810 NEXT i
1820 FOR N=1 TO 1000:CALL &BD24:CALL &BD
25:CALL &BD23:NEXT
1830 RETURN
1840 REM ----- CHANGEMENT DE PIECE ----
--
1850 CLS:LOCATE i,12:PRINT "changement d
e piece"
1860 FOR n=1 TO 500:NEXT
1870 CLS
1880 GOTO 250
1890 REM ----- OUVERTURE DES PORTES ---
---
1900 LOCATE 10,1:PRINT " ":t(10,1)=0
1910 LOCATE 10,24:PRINT " ":t(10,24)=0
1920 RETURN
1930 REM ----- ON ARRETTE ?(SUITE) ---
----
1940 CLS:INK 0,0:INK 1,26
1950 MODE 1:PRINT "VOUS VOULEZ ARRETER D
EFINITIVEMENT ? (O/N)"
1960 a$=INKEY$
1970 IF a$="o" OR a$="O" THEN 1290 ELSE
IF a$="n" OR a$="N" THEN 150 ELSE 1960

```



ATARI

PROSPECTION

Machine: Atari XL ou XE
Langage: Basic

Vingt-deux ans, maquettiste, Thierry programme depuis deux ans. Outre l'informatique à laquelle il consacre quatre à cinq heures par semaine, il aime également l'électronique.

Dans les mers glacées du grand Nord, d'apparence hostiles à toute forme de vie, règne au contraire une grande activité humaine. Une importante société pétrolière prospecte et extrait le précieux liquide noir. Malheureusement, un terrible danger risque de compromettre

cette prospection pourtant vitale. Votre mission : à l'aide de votre remorqueur (et de votre joystick) vous devrez aller à la rencontre de chaque iceberg dérivant vers la plateforme ou le bateau de prospection et les pousser hors des limites jugées dangereuses (hors de l'écran, un signal sonore retentira vous indiquant qu'il n'y a plus de danger). Un décompte de temps s'effectue à chaque iceberg mis hors de portée, et vous donne droit à un bonus.

Thierry COUDER

**THIERRY COUDER
GAGNE
UN SVI 728**

```

5 GOSUB 8000
9 RESTORE 60
10 GRAPHICS 7:POKE 708,0:POKE 709,14:P
OKE 710,116:POKE 712,122
20 FOR T=79 TO 33 STEP -1:COLOR 3:PLOT
0,T:DRAMTO 159,T:NEXT T
40 X=60:Y=25
50 COLOR 2:FOR T=0 TO 21:READ A,B,C,D:
PLOT A+X,B+Y:DRAMTO C+X,D+Y:NEXT T
60 DATA 17,20,17,27,18,24,18,27,14,28,
21,28,13,29,25,29,14,30,25,30,14,31,26
,31,14,32,26,32,14,33,26,33,1,34,26,34
61 DATA 2,35,26,35,3,36,76,36,34,35,52
,35,3,37,76,37,66,27,69,27,66,28,69,28
,66,29,69,29,66,30,70,30,59,31,75,31
62 DATA 59,32,75,32,59,33,75,33,59,34,
75,34,59,35,76,35
70 COLOR 1:FOR T=0 TO 20:READ A,B,C,D:
PLOT A+X,B+Y:DRAMTO C+X,D+Y:NEXT T
80 DATA 4,38,75,38,4,39,75,39,5,40,74,
40,43,1,43,34,40,5,46,5,41,8,45,8,39,1
2,47,12,38,19,48,19,38,27,48,27,39,19
81 DATA 37,34,47,19,49,34,49,34,38,27,
37,34,48,27,38,27,47,19,48,27,39,19,40
,19,46,12,46,19,40,12,66,25,67,25
82 DATA 66,26,68,26,41,5,40,19,45,5,46
,19
90 COLOR 2:FOR T=0 TO 2:READ A,B:PLOT
A+X,B+Y:NEXT T
100 DATA 15,21,16,23,19,27
110 COLOR 1:FOR T=0 TO 20:READ A,B:PLO
T A+X,B+Y:NEXT T
120 DATA 4,35,15,30,17,30,19,30,15,32,
17,32,19,32,21,32,23,32,60,32,62,32,64
,32,68,32,70,32,60,34,62,34,64,34,66
121 DATA 34,70,34,72,34,74,34
130 COLOR 2:FOR T=10 TO 60:READ A:PLOT
T,A:DRAMTO T,33:NEXT T

```

```

140 DATA 29,29,28,27,27,26,26,26,25,25
,24,24,24,25,26,27,26,25,24,23,20,19,1
9,20,21,22,25,27,27,25,23,23,24,25,26
141 DATA 26,26,26,27,28,26,26,26,25,24
,24,23,23,24,25,26
150 COLOR 3:FOR T=0 TO 5:READ A,B:PLOT
A,B:NEXT T
160 DATA 22,24,23,25,32,19,41,23,57,23
,41,33
170 FOR T=0 TO 46:READ A,B,C,D:PLOT A,
B:DRAMTO C,D:NEXT T
180 DATA 32,20,33,20,33,21,34,21,32,22
,35,22,31,23,35,23,33,24,35,24,41,24,4
2,24,57,24,58,24,33,25,36,25,42,25
181 DATA 43,25,56,25,59,25,21,26,24,26
,33,26,36,26,43,26,45,26,57,26,60,26,1
9,27,24,27,32,27,36,27,44,27,46,27
182 DATA 58,27,63,27,21,28,27,28,34,28
,37,28,44,28,46,28,57,28,63,28,20,29,2
6,29,34,29,38,29,42,29,47,29,55,29
183 DATA 65,29,15,30,23,30,25,30,27,30
,33,30,36,30,40,30,51,30,56,30,58,30,6
1,30,66,30,19,31,22,31,25,31,33,31
184 DATA 35,31,36,31,38,31,56,31,60,31
,66,31,13,32,15,32,26,32,29,32,35,32,4
4,32,47,32,50,32,61,32,65,32,15,33
185 DATA 16,33,24,33,27,33,36,33,40,33
,55,33,56,33,59,33,64,33
190 COLOR 4:FOR T=0 TO 22:READ A,B:PLO
T A,B:NEXT T
200 DATA 32,21,31,22,30,23,55,25,20,26
,57,27,18,27,31,27,54,29,32,29,24,30,6
0,30,12,32,20,32,25,32,46,32,60,32
201 DATA 23,33,32,33,47,33,54,33,58,33
,37,31
210 FOR T=0 TO 15:READ A,B,C,D:PLOT A,
B:DRAMTO C,D:NEXT T
220 DATA 30,24,32,24,32,25,32,26,42,26

```

```

,42,27,43,27,43,28,56,26,56,28,54,28,5
5,28,19,28,20,28,15,29,19,29,33,28
221 DATA 33,29,39,29,41,29,30,30,30,30
,37,30,39,30,52,30,55,30,59,30,59,32,2
3,31,24,31,10,31,10,32
230 COLOR 2:FOR T=73 TO 86:READ A:PLOT
T,A:DRAMTO T,33:NEXT T
240 DATA 33,33,29,29,27,26,25,25,26,26
,26,28,30,32
250 COLOR 3:FOR T=0 TO 4:READ A,B:PLOT
A,B:NEXT T
260 DATA 80,25,80,26,81,26,79,29,86,33
270 FOR T=0 TO 6:READ A,B,C,D:PLOT A,B
:DRAMTO C,D:NEXT T
280 DATA 83,26,83,27,81,28,84,28,82,29
,84,29,80,30,85,30,84,31,85,31,81,32,8
6,32,77,33,81,33
290 COLOR 4:FOR T=0 TO 7:READ A,B:PLOT
A,B:NEXT T
300 DATA 81,29,78,30,79,30,75,31,83,31
,80,32,76,33,85,33
310 X1=130:Y1=21
320 COLOR 1:FOR T=0 TO 23:READ A,B,C,D
:PLOT A+X1,B+Y1:DRAMTO C+X1,D+Y1:NEXT
T
330 DATA 11,0,11,26,9,3,13,3,9,6,13,6,
8,10,14,10,7,14,15,14,9,3,7,17,13,3,15
,17,9,7,11,9,11,9,13,7,9,11,11,13,11
331 DATA 13,13,11,8,17,11,14,11,14,14,
17,2,21,20,21,0,22,22,22,2,23,4,23,2,2
4,3,24,2,25,20,25,2,26,4,26,18,23,20
332 DATA 23,18,24,20,24,18,26,20,26,5,
25,8,23,14,23,17,25
340 COLOR 2:FOR T=0 TO 2:READ A,B,C,D:
PLOT A+X1,B+Y1:DRAMTO C+X1,D+Y1:NEXT T
350 DATA 5,18,17,18,5,19,17,19,5,20,17
,20
360 COLOR 1:FOR T=0 TO 4:READ A,B:PLOT
A+X1,B+Y1:NEXT T
370 DATA 6,19,8,19,12,19,14,19,16,19
500 POKE 706,60
510 DEP=60*256
520 FOR T=DEP+512 TO DEP+1024:POKE T,0
:NEXT T
530 TM=500:HAU=78:L0M=10:V=1:UP=1:X=10
0:5C=0:VIE=5:H0=0:H1=0:H2=0
540 FOR T=DEP+512+HAU TO DEP+512+HAU+3
:READ Z:POKE T,Z:NEXT T
550 DATA 4,52,188,127

```

```

560 FOR T=DEP+640+60 TO DEP+640+67:REA
D Z:POKE T,Z:NEXT T
570 DATA 48,64,40,100,84,114,105,255
630 FOR T=1536 TO 1630:READ A:POKE T,A
:NEXT T
631 DATA 104,104,104,133,203,104,104,1
33,204,104,104,133,205,165,204,24,101,
203,133,204,198,204,164,204,105,0,62
632 DATA 133,206,169,0,153,0,62,165,20
6,166,205,200,202,208,252,153,0,62,198
,204,198,203,208,227,96,104,104,104
633 DATA 133,203,104,104,133,204,104,1
04,133,205,164,204,185,0,62,133,206,16
9,0,153,0,62,165,206,166,205,136,202
634 DATA 208,252,153,0,62,230,204,198,
203,208,227,96
640 POKE 53277,2:POKE 559,42:POKE 5427
9,DEP/256
650 POKE 704,230:POKE 705,14
659 GOSUB 5000
660 S=5TICK(0)
661 POKE 53248,X
662 IF VIE=0 THEN GOTO 7000
663 IF HAU<=51 THEN GOTO 700
664 POKE 623,8
670 IF S=14 THEN S=USR(1588,LON,HAU,V)
:HAU=HAU-V
680 IF S=10 THEN X=X-V:POKE 53248,X:S=
USR(1588,LON,HAU,V):HAU=HAU-V
690 IF S=6 THEN X=X+V:POKE 53248,X:S=U
SR(1588,LON,HAU,V):HAU=HAU-V
700 IF S=11 THEN X=X-V:POKE 53248,X
710 IF S=9 THEN X=X+V:POKE 53248,X:S=U
SR(1536,LON,HAU,V):HAU=HAU+V
720 IF S=5 THEN X=X+V:POKE 53248,X:S=U

```

```

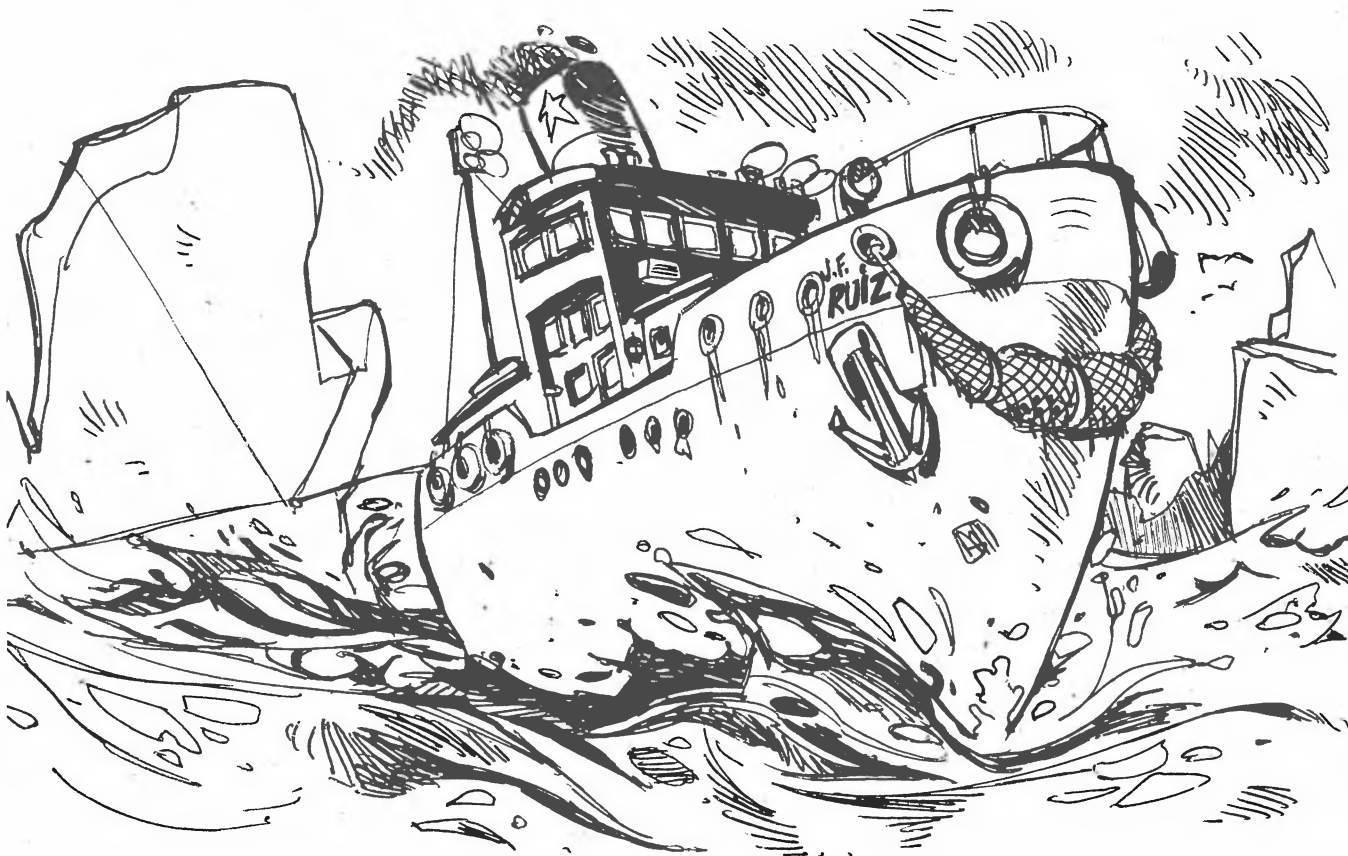
SR(1536,LON,HAU,V):HAU=HAU+V
730 IF S=13 THEN S=USR(1536,LON,HAU,V)
:HAU=HAU+V
740 IF S=7 THEN X=X+V:POKE 53248,X
750 IF S<15 THEN SOUND 0,50,10,10:SOU
ND 0,150,10,0:SOUND 0,160,10,6:SOUND 0
,170,10,4:SOUND 0,0,0,0
760 IF H0=0 THEN GOSUB 1000
790 IF PEEK(53261)<>0 AND F0=HAU-4 THE
N Y0=X-7:GOTO 800
795 Y0=Y0+UP+(5C/1000)
800 POKE 53249,Y0
810 POKE 53278,4
820 IF Y0<=25 THEN SC=5C+100:GOSUB 500
0
830 IF Y0>=220 THEN FOR T=150 TO 200:S
OUND 0,T,10,10:NEXT T:SOUND 0,0,0,0:GO
SUB 1000
840 IF TM=0 THEN GOSUB 5500
841 TM=TM-0.5
847 IF Y0<=185 AND F0<=70 THEN 860
848 IF Y0>200 THEN 860
849 IF Y0<100 THEN 860
850 LOCATE Y0-43,F0-9,C0
851 IF C0=2 THEN 6000
852 LOCATE Y0-43,F0-13,C0
853 IF C0=2 THEN 6000
854 LOCATE Y0-43,F0-16,C0
855 IF C0=2 THEN 6000
856 IF C0=1 THEN 6000
860 IF HAU<=70 AND X<=185 THEN 871
861 IF X<80 THEN 872
870 LOCATE X-43,HAU-16,CM
871 IF CM=1 THEN 6000
872 IF CM=2 THEN 6000

```

```

873 IF X)=199 THEN X=199
999 GOTO 660
1000 F0=INT(RND(1)*40)+50:RESTORE 1030
1005 FOR T=DEP+640 TO DEP+768:POKE T,0
:NEXT T
1010 FOR T=DEP+640+F0 TO DEP+640+F0+7:
READ Z:POKE T,Z:NEXT T
1020 Y0=30:H0=1:X=100:RETURN
1030 DATA 48,64,40,100,84,114,105,255
5000 H0=0:FOR T=50 TO 0 STEP -1:SOUND
0,T,10,10:NEXT T:SOUND 0,0,0,0
5010 ? " "
5020 ? "SCORE :";5C;" TEMPS :";INT(TM
);" CHANCES :";VIE
5030 ? " "
5035 POKE 755,1
5040 RETURN
5500 ? " "
5510 ? "1000 DE BONUS VITESSE SUPERI
EURE":5C=5C+1000
5520 ? " ":TM=500
5530 POKE 755,0:RETURN
6000 FOR T=0 TO 250:SOUND 0,T,6,10:NEX
T T:SOUND 0,0,0,0:VIE=VIE-1:H0=0:GOSUB
5010:GOTO 999
7000 POKE 53248,0:POKE 53249,0:GRAPHIC
5 2+16:POSITION 5,6,? #6;"game over"
7005 IF H5<=5C THEN H5=5C
7006 POSITION 4,0,? #6;"hi-score:";H5
7010 FOR T=0 TO 1000:NEXT T:GOTO 9
8000 GRAPHICS 18
8012 POSITION 4,4,? #6;"prospection"
8013 POSITION 8,10,? #6;"1986"
8020 FOR T=0 TO 1000:NEXT T:RETURN

```



MSX

MASTER AND SERVANT

**OLIVIER BALET
GAGNE
UN SVI 728**

Machine: MSX
Langage: Basic

Dix-sept ans, en terminale C, Olivier programme depuis cinq ans sur Sony HB-50F. Ses autres sources de loisirs sont le volley-ball et la musique qu'il «adore».

« There's a new game we like to play you see a game with added reality you treat me like a dog get me down on my knees » (Master and Servant, Depech Mode).

Aidez votre synthé à ramasser toutes les

notes de la chanson pour stopper le jeu stupide de Master and Servant. Mais attention, tout le monde ne veut pas arrêter.

Olivier BALET

```

10 SCREEN1,2:WIDTH32:COLOR15,4,4:KEYOFF:
LDCATE,0
11 LOCATE4,11:PRINT"VEUILLEZ PATIENTER S
.V.P":FDRT=0T0500:NEXT:GOSUB240:CLS:COLO
R15,1,1
12 LDCATE2,0:PRINT"WORDS AND MUSIC BY M.
L GORE"
13 AA=3:AC=4:AD=5:AB=10:ST=0:V=0
14 LDCATE5,10:PRINT"
NT"
15 LOCATE5,11:PRINT"! MASTER AND SERVAN
T":LDCATE2,21:PRINT"FROM DEPECHE MOD
E'S RECORD «SOME GREAT REWARD»"
20 FDRT=127T01000:A=VPEEK(T):VPOKET,(ADR
A/2):NEXT
25 FDRT=128T0255:A=VPEEK(T+1)
26 IF(T+1)/8<>INT((T+1)/8)THENVPOKET,ADR
VPEEK(T)
27 NEXT
40 FDRT=104T0120:A=VPEEK(T):VPOKET,(A/20
RA/4):NEXT
45 CLS
50 FDRT=1T0704:PRINTCHR$(255);:NEXT:LOCA
TE0,0:PRINT"
51 LOCATE4,11:PRINT"(C) OLIVIER BALET 1
985":LDCATE4,10:PRINTSPACE$(24):LDCATE4
,12:PRINTSPACE$(24)
55 FDRG=0T03:FDRT=0T031:LOCATET,0,1:FORF
=0T030:NEXT:NEXT:NEXT
56 LDCATE0,0:PRINT"
58 FDRG=0T03:FDRT=0T031:LOCATET,0,1:FORF
=0T030:NEXT:NEXT:NEXT
60 LDCATE,0:GOSUB12200
70 CLS:GOSUB11500:COLDR1,1,1:GOSUB5000:C
LS:COLDR15,1,1:GOSUB460
80 CLS:FDRT=8T020
81 A=INT(RND(1)*15):IFA=0ORA=1THEN81ELSE
VPOKEBASE(6)+T,1+A*16:NEXT
82 VPOKEBASE(6)+25,161
84 VPOKEBASE(6)+26,161:VPOKEBASE(6)+2,24
1:VPOKEBASE(6)+3,241:VPOKEBASE(6)+27,241
:VPOKEBASE(6)+24,241:VPOKEBASE(6)+31,17:

```

```

IFV=1THENRETURN
85 CLS:PRINT" MASTER AND SERVANT"
90 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
100 PRINT:PRINT" G-> JOUER"
110 PRINT:PRINT" P-> PARAMETRES"
120 PRINT:PRINT" E-> EXPLICATIONS"
125 PRINT:PRINT" T-> TOUCHES"
126 PRINT:PRINT" J-> JOYSTICK"
127 PRINT:PRINT" H-> HI-SCORES"
130 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"
(C) OLIVIER BALET"
140 DEFUSR=&H156
150 X=USR(X):LOCATE15,13:PRINT" ":LDCATE
15,15:PRINT" ":LDCATE15,13+ST*2:PRINT"<"
:XF=INPUT$(1)
170 IFXF="G"THEN13000
171 IFXF="H"THENGOSUB12000:CLS:GOTO85
180 IFXF="P"THEN500
190 IFXF="E"THEN300
191 IFXF="T"THENST=0:GOTO150
192 IFXF="J"THENST=1:GOTO150
200 GOTO150
240 SOUND7,&B111000
250 PLAY"T182M6000S9D2AR16D3T190CDET21OR
32EDCDED2R64A","T182M6000S9D1AR16D2T190C
DET21OR32EDCDED1R64A","T182M6000S9D3AR16
D4T190CDET21OR32EDCDED3R64A"
260 PLAY"R8AAAD3CD2A","R8AAAD2CD1A","R8A
AAD4CD3A"
270 RETURN
300 CLS:PRINT" MASTER AND SERVANT"
301 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
320 PRINT" « THERE'S A NEW GAME "
330 PRINT" WE LIKE TO PLAY YOU SEE "
340 PRINT" A GAME WITH ADDED REALITY "
350 PRINT" YOU TREAT ME LIKE A DDG "
360 PRINT" GET ME DOWN ON MY KNEES »"
370 PRINT
380 PRINT" AIDEZ VOTRE SYNTHÉ A "
390 PRINT" RAMASSER TOUTES LES NOTES "
410 PRINT" DE LA CHANSON POUR "
420 PRINT" STOPPER LE JEU STUPIDE "
430 PRINT" DE MASTER AND SERVANT "
431 PRINT" MAIS ATTENTION TOUT LE "
432 PRINT" MONDE NE VEUT PAS ARRETER"

```

```

440 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"          PRESSEZ
SUR UNE TOUCHE"
450 X=USR(X):X#=INPUT$(1):CLS:GOTO85
460 DATA2,3,3,3,2,1,1,1,0,0,0,14,27,23,3
1,14,0,128,244,248,120,8,4,4,132,136,184
,248,248,176,0,0
461 DATA127,73,127,73,127,85,85,64,127,0
,0,0,0,0,0,0,254,62,234,62,254,42,42,2,2
54,0,0,0,0,0,0,0
462 DATA0,0,0,0,0,42,42,63,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,212,212,252,0,0,0,0,0,0,0,0
463 DATA0,0,4,28,52,16,2,7,7,13,9,15,3,6
,4,0,0,62,16,32,0,0,0,200,216,240,240,24
8,216,200,128,0
464 DATA0,50,16,28,9,1,1,0,1,7,7,15,15,9
,3,0,0,32,48,30,16,16,160,0,128,224,176,
144,240,232,70,2,0
465 DATA0,32,32,224,16,8,15,7,7,15,13,15
,3,4,24,8,0,4,4,7,8,16,224,192,192,24,11
2,224,128,64,56,32
470 RESTORE460:FORT=1656T01687:READA:VPO
KET,A:NEXT
471 RESTORE461:A$="" :FORT=0T031:READA:A$
=A#+CHR$(A):NEXT:SPRITE$(0)=A$
472 A$="" :FORT=0T031:READA:A$=A#+CHR$(A)
:NEXT:SPRITE$(1)=A$
473 A$="" :FORT=0T031:READA:A$=A#+CHR$(A)
:NEXT:SPRITE$(2)=A$
474 A$="" :FORT=0T031:READA:A$=A#+CHR$(A)
:NEXT:SPRITE$(3)=A$
475 A$="" :FORT=0T031:READA:A$=A#+CHR$(A)
:NEXT:SPRITE$(4)=A$
480 RETURN
500 REM PARAMETRE
510 CLS:PRINT"          MASTER  AND  SERVANT
"
520 LOCATE1,15:PRINT"VIES   POINTS  TEMP
S   VITESSE"
521 FORT=13T04STEP-1:LOCATE1,T:PRINT" -
- - - - ":NEXT
530 LOCATE1,17:PRINT"  "
535 LOCATE0,13:PRINT"  1      1      1
1"
540 LOCATE1,18:PRINT" |█|      | |
| |  | |"
545 LOCATE0,9:PRINT" 5-      5-      5
- 5"
550 LOCATE1,19:PRINT"  "
552 LOCATE0,21:PRINT"  A GAME WITH ADDE
D REALITY "
553 LOCATE8,23:PRINT"R-> RETOUR MENU";
555 LOCATE0,4:PRINT"10-      10-      10
- 10"
556 FORT=13T014-AB STEP-1:LOCATE10,T:PRI
NT"█":NEXT
557 FORT=13T014-ACSTEP-1:LOCATE18,T:PRIN
T"█":NEXT
558 FORT=13T014-ADSTEP-1:LOCATE26,T:PRIN
T"█":NEXT
559 FORT=13T014-AASTEP-1:LOCATE2,T:PRINT
"█":NEXT
560 A=2
570 J=STICK(ST):AP=A
571 IFJ=10RJ=5THENGOTO610
580 IFJ=3ANDJ<26THENA=A+8ELSEIFJ=3ANDJ=2
6THENA=2
590 IFJ=7ANDJ<2THENA=A-8ELSEIFJ=7ANDJ=2T

```

```

HENA=26
600 IFAP<>ATHENLOCATEAP,18:PRINT" ":LOCA
TEA,18:PRINT"█"
603 IFINKEY#="R"THENCLS:GOTO85
604 FORT=0T0100:NEXT
605 GOTO570
610 IFA=2THENEQ=AA
620 IFA=10THENEQ=AB
630 IFA=18THENEQ=AC
640 IFA=26THENEQ=AD
650 IFJ=1ANDEQ<10THENEQ=EQ+1:LOCATEA,14-
EQ:PRINT"█"
660 IFJ=5ANDEQ>1THENEQ=EQ-1:LOCATEA,13-E
Q:PRINT"-"
670 IFA=2THENAA=EQ
680 IFA=10THENAB=EQ
690 IFA=18THENAC=EQ
700 IFA=26THENAD=EQ
710 GOTO570
999 END
1000 REM
1001 REM TABLEUX EN VRAM
1002 REM
1100 PRINT"
W
1110 PRINT" |>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>|█|>>>>
|
█
1111 PRINT" |◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀|
|◀◀◀◀
1120 PRINT" |>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
>>>>>>>>>>|
1130 PRINT" |◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀
M|M|
1140 PRINT" |>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
Y>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>|
1150 PRINT" |◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀
M◀◀◀◀◀
1180 PRINT" |>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>|
1190 PRINT" |◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀
M◀◀◀◀◀
1200 PRINT" |>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
I|I|
1210 PRINT" |◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀
M◀◀◀◀◀
1220 PRINT" |>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
W
1230 PRINT" |◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀
W
1240 PRINT" |>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
1250 PRINT" |◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀
M|
1260 PRINT" |>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
W
1270 PRINT" |◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀
W
1280 PRINT" |>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
1290 PRINT" |◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀◀
M
1300 PRINT"
Q
1999 RETURN
2000 PRINT"
W
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
2010 PRINT"
2020 PRINT" |>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>
>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>|

```



```

10150 LOCATE0,21:PRINTUSING"#####"####
# ## #####";SC,TI,VI,HS
10160 RETURN
10200 SPRITEDN:CD=XM/(2*X):CB=YM/(2*Y)
10202 IFXM<XTHENXM=XM+VT/(4*CD)ELSEXM=XM
-VT*CD
10205 IFYM<YTHENYM=YM+VT/(4*CB)ELSEYM=YM
-VT*CB
10210 PUTSPRITE2,(XM,YM),15,INT(RND(1)*3
)+2:SPRITEDOFF:RETURN
11000 DATA ANNE JE T'AI ME...
11111 POKE&HF923,TB#4:VDP(2)=TB:XM=136:Y
M=135
11112 RETURN
11500 POKE&HF923,24:VDP(2)=6:CLS:PUTSPRI
TE1,(-20,0):PUTSPRITE2,(-20,-20):PUTSPRI
TE0,(-20,-40):RETURN
12000 CLS:PRINT" MASTER AND SERVA
NT":PRINT:PRINT:PRINT
12100 FORT=1T07:PRINT:PRINTUSING"#####
";SC(T);PRINT"N$(T):PRINT:NEXT
12110 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" PRESS
EZ SUR UNE TOUCHE"
12111 X=USR(X):X#=INPUT$(1):RETURN
12200 RESTORE11000:FORT=1T07:SC(T)=1100-
T*100:READN$(T):NEXT:RETURN
12210 DATACHRISTOPHE GRAMOND
12211 DATACORINNE LACOSTE
12212 DATAVALERIE TABAILLOUX
12213 DATAMARIE PIERRE NOILHAC
12214 DATAFRANCK SIEGEL
12215 DATANATACHA PONTOIZEAU
12300 IFSC<SC(7)THEN#2
12310 A=7
12311 IFSC>SC(A)ANDA>1THENA=A-1:GOTO1231
1
12312 P=A:IFP<1THENP=P-1
12320 FORT=7TOPSTEP-1:SC(T)=SC(T-1):N$(T

```

```

)=N$(T-1):NEXT
12330 CLS:PRINT" MASTER AND SERVA
NT"
12340 PRINT:PRINT:PRINT" VOUS AVEZ REAL
ISER UN DES 7"
12350 PRINT:PRINT" MEILLEURS SCORE
S"
12360 PRINT:PRINT"ENTREZ VOTRE NOM (8 LE
TTRES MAX)"
12361 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTSC;
12380 N$(P)="" :A=0
12381 X=USR(X):X#=INPUT$(1):IFX#=CHR$(13
)THEN12390
12382 A=A+1:IFA>7THEN12390ELSEPRINTX#;
12383 N$(P)=N$(P)+X#:GOTO12381
12390 SC(P)=SC:GOSUB12000
12400 GOTO85
13000 GOSUB11500:LOCATE0,12:PRINT" LET'S
PLAY MASTER AND SERVANT":GOSUB250:FORT=
OTD1000:NEXT:GOTO10000
13100 GOSUB11500:LOCATE0,12:PRINT" COM
E ON MASTER AND SERVANT ":FORT=OTD1000:N
EXT:V=1:GOSUB70:V=0:GOTO10020
13200 GOSUB11500:LOCATE6,12:PRINT"LE TEM
PS EST ECDULE":LOCATE11,3:PRINT"GAME OVE
R":FORT=OTD1000:NEXT:V=1:GOSUB70:V=0:GOT
D12300
13300 GOSUB11500:SPRITEDOFF:LOCATE7,12:PR
INT"UN SYNTHES EN MOINS":FORT=OTD1000:NEX
T
13310 VI=VI-1:IFVI=0THENLOCATE11,3:PRINT
"GAME OVER":FORT=OTD1000:NEXT:V=1:GOSUB7
0:V=0:GOTO12300
13320 FORT=OTD1000:NEXT:GOTO10020
20000 PRINT"SCORE TEMPS VIES HI-SCO
RE"
20010 RETURN

```

Atmos

LE TOMBEUR



Machine: Oric/Atmos
Langage: Basic

Pascal aura bientôt dix-huit ans, et il est en classe de terminale. C'est en seconde qu'il a pris l'informatique en matière optionnelle. Depuis, il consacre tout son temps libre à la programmation.

Vous devez séduire une jolie fille (NDLR: on attend une version féminine) par des mots et des actions. L'ordinateur vous donne votre situation sociale (aléatoire), votre santé, votre physique,

votre chance, puis le caractère de votre cible.
Dites-lui quelque chose: *JE T'AI ME, PETITE GARCE, TU AS DE BEAUX YEUX, JE TE VEUX, MON AMOUR, TU VIENS CHEZ MOI, MA BICHE, MON CHATON, TU ES MON SOLEIL, VA-T-EN, TU EST BELLE A CROQUER.*
Faites quelque chose avec elle: *CINE, RESTO, CROIS, CHEST, BAISER, DIAM, VIOL, DMAR, SUIC, SION, ROMP, BAL ou ECR.*

Pascal SAMSON

```

2 INK7:PAPER0
3 FORA=48000T048039:POKEA.32:NEXT
10 POKE618,10
20 POKE#1A,96
30 CLS
35 GOSUB 1000
40 X#=CHR$(27)
50 PRINT:PRINTX$*J*X$*EP.SAMSON PRESENT
E*
60 PRINTX$*J*X$*3P.SAMSON PRESENTE*
70 FOR A=1 TO 4:PRINT:NEXT
90 PRINTTAB(08);X$*3*X$*JL E T O M B E

```

```

U R"
100 PRINTTAB(08):X$*5*X$*JL E T O M B
E U R"
105 PRINT:PRINT:PRINT
110 PRINTX$I,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
"
120 PRINT:PRINT" DU COMMENT DRAGUER SA
NS SOMBRER"
125 PRINT:PRINTX$I,,,,,,,,,,,,,,,,,
"
130 FOR B=1 TO 13
135 READD:MUSIC1,4,D,14:WAIT10:MUSIC1,1
,1,0:NEXT
190 PLAY0,0,0,0
195 PRINT:PRINT:PRINT
200 PRINTX$*3VOULEZ-VOUS LES REGLES DU
JEU (O/N)?
210 GETCH$
220 IFCH$="O"THEN300ELSEPRINT:PRINT"CHA
RGEMENT EN COURS...":CLOAD""
300 CLS
310 PRINTX$*Q EXPLICATION RAPIDE DU JEU
"
320 PRINT:PRINT"VOTRE BUT:VOUS DEVEZ RE
USSIR A EPOUSER
330 PRINT"UNE CHARMANTE DEMOISELLE..."
340 PRINT:PRINT
350 PRINT"au debut du jeu L'ordinateur
choisit:"
355 PRINT:PRINT
360 PRINT"-VOTRE SITUATION SOCIALE"
365 PRINT
370 PRINT"-VOTRE ETAT DE SANTE"
375 PRINT
380 PRINT"-VOTRE ETAT PHYSIQUE"
390 PRINT:PRINT
400 PRINT"-LES CARACTERES DE VOTRE 'CIB
LE'"
405 FORA=1TO4:PRINT:NEXT
406 PRINTX$I,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
"
410 PRINT:PRINTX$*E PRESSEZ UNE TOUCHE
POUR CONTINUER"
420 GETD$
430 CLS
440 PRINTX$*QAU COURS DU JEU,VOUS DEVRE
Z..."
450 PRINT:PRINT
460 PRINT"-DIRE QUELQUES MOTS POUR LA S
EDUIRE.."
470 PRINT:PRINT"-ACCOMPLIR UNE ACTION P
OUR GAGNER DES"
471 PRINT
475 PRINT"POINTS ET AINSI PROGRESSER DA
NS LE JEU
480 PRINT:PRINT:PRINT"Je vous souhaite
hypocritement bonne "
485 PRINT"chance,tout en esperant votre
perte "
490 PRINT"obligatoire,evidente,sure et
certaine!
495 CLOAD""

```

```

1000 DATA A9,3F,8D,30,B5,A9,21,8D
1010 DATA 31,B5,A9,21,8D,32,B5,A9
1020 DATA 21,8D,33,B5,A9,21,8D,34
1030 DATA B5,A9,21,8D,35,B5,A9,21
1040 DATA 8D,36,B5,A9,3F,8D,37,B5
1050 DATA 60
1060 FOR A=#5000 TO #5028
1070 READB$:POKEA,VAL("B"+B$)
1080 NEXTA
1085 RETURN
1090 DATA1,1,3,3,5,6,B,6,5,5,3,3,1

:) 'LE TOMBEUR'
15 CALL#5000
20 'VERSION I/II
30 '-----
35 INK7:PAPER0
40 POKE#18,10
42 DIMCA$(11).SF(11).FI(11).CT(11)
43 DIM M$(12)
44 DIMD$(15).O(15)
45 CLS
50 POKE#1A,96
55 X$=CHR$(27)
60 DIMPR$(8).PR(8)
80 PR$(1)="CHOMEUR":PR(1)=4
85 PR$(2)="OUVRIER":PR(2)=6
90 PR$(3)="CONTREMAITRE":PR(3)=10
100 PR$(4)="CADRE":PR(4)=12
110 PR$(5)="CADRE MOYEN":PR(5)=14
120 PR$(6)="CADRE SUPERIEUR":PR(6)=17
130 PR$(7)="PROFESSION LIBERALE":PR(7)=
18
135 J1=INT(RND(1)*7)+1
170 PRINTX$*QSITUATION SOCIALE (ARGENT)
"
175 PRINT:RESTORE
177 PA=PR(J1)
178 IFPA=PR(1)THENK6=1
180 PRINT:PRINTX$:"J"PR$(J1)"......":
PA
185 PRINTX$:"J"PR$(J1)"......":PA
200 PRINT:PRINTX$I,,,,,,,,,,,,,,,,,
"
210 PRINT:PRINTX$*Q ETAT DE SANTE"
215 S1=INT(RND(1)*20)+1
216 PRINT:PRINT
225 PRINTX$*J*S1
230 PRINTX$*J*S1;
240 IFS1<10ANDS1>5THENPRINTX$*H....ETAT
CRITIQUE"
250 IFS1<5THENPRINTX$*H..PRATIQUEMENT
MORT!"
260 IFS1=10ANDS1<14THENPRINTX$*H..C'ES
T PAS LA SUPER-FORME!"
270 IFS1=14ANDS1<17THENPRINTX$*H..CA 6
AZE PAS MAL!"
280 IFS1=17THENPRINTX$*H..C'EST UNE SA
NTE EN BETON !"
285 PRINT

```

```

290 PRINTX$I.....
"
300 PRINT:PRINTX$*QETAT PHYSIQUE (BEAUT
E..)"
305 PRINT
310 P1=INT(RND(1)*20)+1
320 PRINT:PRINTX$*J"P1
330 PRINTX$*J"P1;
340 IFF1<10ANDP1>5THENPRINTX$*H VRAIMEN
T MEDIOCRE!"
350 IFF1<5THENPRINTX$*H PAS GATE PAR L
A NATURE.HEIN!"

```




```

360 IFF1>=10ANDP1<14THENPRINTX$*H TOUT
A FAIT QUELCONQUE"
370 IFF1>=14ANDP1<17THENPRINTX$*H TRES
SEDUISANT..."
380 IFF1>=17THENPRINTX$*H QUEL PLAY-BOY
VOUS FAITES!"
390 PRINT:PRINT:PRINTX$*E PRESSE
Z UNE TOUCHE":GETT$
400 CLS
405 V=PA+S1+P1:DJ=(V*100)/60:TX=INT(DJ)
410 FORA=1TD11:PRINT:NEXT
420 PRINTX$*J TAUX DE CHANCE:":TX"
Z"
430 PRINTX$*J TAUX DE CHANCE:":TX"
Z"
440 PRINT:PRINT:PRINT:C'EST MAINT
ENANT A VOUS DE JOUER....."
450 WAIT400
460 CLS
1000 'CARACTERE DE LA FILLE'
1010 DATAEXIGENTE,3,0,5
1020 DATAJALOUSE,0,10,5
1030 DATA MAUVAIS CARACTERE,4,5,2
1040 DATA ANTIPATHIQUE,2,0,0
1050 DATA FRIGIDE,3,5,0
1060 DATA SERIEUSE,2,7,0
1070 DATA HYPOCRITE,3,1,3
1080 DATA VOLAGE,9,1,2
1090 DATA FOLLE,0,0,0
1100 DATA INTELLECTUELLE,4,9,0
1110 PRINT"VOTRE 'CIBLE':SON CARACTERE"
1120 PRINTX$I,.....
"
1130 C1=INT(RND(1)*10)+1
1140 C2=INT(RND(1)*10)+1
1150 C3=INT(RND(1)*10)+1
1160 IF (C1=C2)OR(C1=C3)OR(C2=C3) THEN113
0
1165 IF (C1=7ANDC2=2)OR(C1=2ANDC2=7)OR(C
1=7ANDC3=2)OR(C1=2ANDC3=7) THEN1130
1166 IF (C2=2ANDC3=7)OR(C2=7ANDC3=2) THEN
1130
1170 FORA=1TD10
1180 READB$,B,C,D:CA$(A)=B$:SF(A)=B:FI(
A)=C:CT(A)=D
1190 NEXT A
1200 PRINT:PRINT:PRINT"ELLE EST (OU ELL
E A):"
1210 PRINT:PRINT"--CA$(C1)
1220 PRINT:PRINT"--CA$(C2)
1230 PRINT:PRINT"--CA$(C3)
1250 S3=SF(C1)+SF(C2)+SF(C3)
1255 F3=FI(C1)+FI(C2)+FI(C3)
1260 T3=CT(C1)+CT(C2)+CT(C3)
1270 S3=S3*2:F3=F3*2:T3=T3*2
1275 S3=(S3/3)*2:F3=(F3/3)*2:T3=(T3/3)*
2:S3=INT(S3):F3=INT(F3):T3=INT(T3)
1276 IFT3>20THENT3=20
1277 IFS3>20THENS3=20
1278 IFC3>20THENC3=20
1279 PRINT:PRINT
1280 PRINT:PRINT"FACILITE A SEDUIRE:"S3

```

```

1285 PRINT:PRINT"FIDELITE.....":F
1290 PRINT:PRINT"FACILITE A CONTENTER"
3
1300 WAIT900:CLS:'DITES-LUI.."
1310 PRINT:PRINTX$*J DITES-LUI QUELQUE
CHOSE..."
1320 PRINTX$*J DITES-LUI QUELQUE CHOSE.
.."
1330 INPUT CH$
1340 GOSUB2000:F=F3:T=T3:S=S3:GOSUB5000
2000 '=====
2010 M$(1)="JE T'AI ME"
2020 M$(2)="PETITE GARCE"
2030 M$(3)="TU AS DE BEAUX YEUX"
2040 M$(4)="JE TE VEUX"
2050 M$(5)="MON AMOUR"
2060 M$(6)="TU VIENS CHEZ MOI"
2070 M$(7)="MA BICHE"
2080 M$(8)="MON CHATON"
2090 M$(9)="TU ES MON SOLEIL"
2100 M$(10)="VA T-EN"
2110 M$(11)="TU ES BELLE A CROQUER"
2120 FOR A=1 TO 11
2130 IFCH$=M$(A) THENGOSUB3000+(A*10):RE
TURN
2140 NEXT:CLS:GOTO1300
3000 '<> SITUATIONS
3010 S4=S4+3:T4=T4+1:F4=F4+3
3015 RETURN
3020 S4=0:F4=0
3025 RETURN
3030 S4=S4+4:T4=T4+3:F4=F4+2
3035 RETURN
3040 S4=S4+3:T4=T4+1:F4=F4+1
3045 RETURN
3050 S4=S4+3:T4=T4+2:F4=F4+2
3055 RETURN
3060 S4=S4+4:T4=T4+3:F4=F4+1
3065 RETURN
3070 S4=S4+2:T4=T4+1:F4=F4+1
3075 RETURN
3080 S4=S4+3:T4=T4+1:F4=F4+1
3085 RETURN
3090 S4=S4+2:T4=T4+3:F4=F4+3
3095 RETURN
3100 S4=0:T4=T4-3:F4=0
3105 RETURN
3110 S4=S4+4:T4=T4+4:F4=F4-2
3115 RETURN
3120 '-----'
5000 'RESULTAT DES MOTS
5001 IFS3=0THENS3=1
5002 IFT3=0THENT3=1
5003 IFF3=0THENF3=1
5010 S3=INT(S3+(S4*S3)/20)
5020 T3=INT(T3+(T4*T3)/20)
5030 F3=INT(F3+(F4*F3)/20)
5035 S6=INT((S3+F3+T3+P1+PA+S1)/6)
5040 IFS4=0THENS3=0:IFT4=0THENT3=0:IFF4
=0THENF3=0
5045 IFS3>20THENS3=20

```

```

5046 IFT3>20THENT3=20
5047 IFF3>20THENF3=20
5050 PRINT:PRINT:PRINT
5055 PRINT"(Resultats precedents/Nouvea
ux resul.)
5060 PRINT
5065 PRINTS:TAB(10):S3:" Facilite Seduc
tion"
5070 PRINT
5075 PRINTF:TAB(10):F3:" Fidelite"
5080 PRINT
5085 PRINTT:TAB(10):T3:" Facilite conte
ntement"
5090 PRINT:PRINT"-----"
=="
5100 PRINT:PRINTX$*JSEDUCTION GENERALE:
":S6
5110 PRINTX$*JSEDUCTION GENERALE:":S6
5115 PRINT:PRINT:MY=(S6*100)/20
5120 PRINT"TAUX DE CHANCE:":INT(MY):" Z
"
5130 WAIT900:CLS
5140 '----- QUE FAITES-VOUS -----'
5150 PRINT:PRINTX$*J QUE FAITES-VOUS ?"
5155 PRINTX$*J QUE FAITES-VOUS ?"
5160 INPUT REP$
5170 GOSUB6000:CLS:GOSUB8000:GOSUB10000
6000 '-----'
6010 D$(1)="CINE":D(1)=7000
6020 D$(2)="RESTO":D(2)=7050
6030 D$(3)="CROIS":D(3)=7100
6040 D$(4)="CHEST":D(4)=7150
6050 D$(5)="BAISER":D(5)=7200
6060 D$(6)="AUTO":D(6)=7250
6070 D$(7)="DIAM":D(7)=7300
6080 D$(8)="VJOL":D(8)=7350
6090 D$(9)="DMAR":D(9)=7400
6100 D$(10)="SUIC":D(10)=7450
6110 D$(11)="SOIN":D(11)=7500
6120 D$(12)="ROMP":D(12)=7550
6130 D$(13)="BAL":D(13)=7600
6140 D$(14)="ECR":D(14)=7650
6150 '-----'
6160 FOR E=1 TO 14
6170 IFREP$=D$(E) THENGOSUBO(E):RETURN
6180 NEXTE
6190 GOTO5160
7000 PRINT:PRINTX$*QVOUS AVEZ CHOISI:LE
CINEMA:
7005 PRINT:PRINT"VOTRE SOLUTION EST MOD
ESTE MAIS SAGE."
7010 PRINT:PRINT"LE FILM EST UN PEU VIE
UX.VOUS EN PRO-"
7020 PRINT"FITEZ POUR LUI SUSSURER QUEL
QUES MOTS"
7025 PRINT"TENDRES DANS LE CREUX DE L'O
REILLE":PA=PA-1:WAIT400
7040 GOTO1300
7050 PRINT:PRINTX$*QVOUS AVEZ CHOISI:LE
RESTAURANT:
7055 PRINT:PRINT"LE REPAS EST TRES TRES
CHER..."

```

```

7060 PRINT"MAIS LE RESULTAT EST SURPREN
ANT !"
7065 PRINT"VOUS AVEZ ABUSE DE LA BONNE
CHERE"
7070 PRINT"EN CONSEQUENCE,VOUS ATTRAPEZ
UNE CRISE
7075 PRINT"DE FOIE...(BIEN FAIT!)"
7080 PA=PA-4:S3=S3+4:F3=F3+3:T3=T3+3:S1
=S1-3
7090 WAIT500:RETURN
7100 PRINT:PRINTX$"QVOUS AVEZ CHOISI:LA
CROISIERE:"
7110 PRINT:PRINT"SOLUTION TRES ONEREUSE
MAIS EFFICACE"
7115 PRINT:PRINT"LIEU DE LA CROISIERE:D
ANS LE PACIFIQUE
7120 S3=S3+5:PA=PA-6:F3=F3+5:T3=T3+4
7130 WAIT500:RETURN
7150 PRINT:PRINTX$"QVOTRE CHOIX:LA CHIR
URGIE ESTHETIQUE"
7155 PRINT:PRINT
7160 IF P1>13THENPRINT"VOUS N'EN AVEZ P
AS BESOIN !":WAIT400:RETURN
7165 PRINT:PRINT"LE CHIRURGIEN LE PLUS
REPUTE DU MONDE"
7170 PRINT"LE Dr YAKA-LAI-SE,VA VOUS RE
FAIRE LE "
7175 PRINT"VISAGE.POUR LE PRIX J'OSE PA
S VOUS LE"
7180 PRINT"DONNER...":PA=PA-6:P1=P1+7:
S1=S1+3:S3=S3+4:F3=F3+3:T3=T3+3
7190 WAIT400:RETURN
7200 PRINT:PRINTX$"QVOUS AVEZ CHOISI:LE
BAISER"
7210 PRINT:PRINT"VOUS ETES TRES HARDIS.
.."
7215 PRINT:PRINT"COMMENT VA T-ELLE REAG
IR ?":IF S3>12THEN7230
7220 PRINT"ELLE SEMBLE INDIGNEE ET VOUS
FLANQUE "
7225 PRINT"UNE CLAQUE...C'EST PERDU!":S
3=2:T3=4:F3=2:WAIT400:RETURN
7230 PRINT"ELLE VOUS EMBRASSE A SON TOU
R..."
7235 PRINT"C'EST PRESQUE DANS LA POCHE
!!":S3=S3+4:F3=F3+3:T3=T3+3
7240 WAIT400:RETURN
7250 PRINT:PRINTX$"QVOUS AVEZ CHOISI:L'
AUTOMOBILE"
7255 PRINT:PRINT"QUELLE BONNE IDEE!RIEN
DE MIEUX POUR"
7260 PRINT"FRIMER DEVANT LES FILLES."
7265 PRINT:PRINT"ATTENTION MAINTENANT V
OUS AVEZ UN RIS-"
7270 PRINT"QUE SUPPLEMENTAIRE:CELUI DE
VOUS TUER"
7275 PRINT"DANS VOTRE 'ENGIN DE MORT'..
.":R1=1:PA=PA-5:S3=S3+4:F3=F3+3
7280 T3=T3+4:WAIT500:RETURN
7300 PRINT:PRINTX$"QVOUS AVEZ CHOISI:LA
BAGUE"
7305 PRINT:PRINT"TRES BELLE LA BAGUE !!

```

```

"
7310 PRINT:PRINT"VA T-ELLE ACCEPTER VOT
RE PRESENT?":IFT3>10THEN7330
7315 PRINT:PRINT"ELLE REFUSE LA BAGUE..
.QUE D'ARGENT
7320 PRINT"JETE PAR LES FENETRES!":PA=P
A-4:S3=S3-5:F3=F3-4:T3=T3-1
7325 WAIT400:RETURN
7330 PRINT"ELLE ACCEPTE VOTRE CADEAU!VO
US VENEZ"
7335 PRINT"DE FAIRE UN GRAND PAS DANS L
A MARGE"
7340 PRINT"'AU MARIAGE'.."
7345 S3=S3+5:PA=PA-4:F3=F3+3:T3=T3+5:WA
IT400:RETURN
7350 PRINT:PRINTX$"QVOUS CHOISISSEZ:LE
VIOL"
7355 PRINT:PRINT"BON,C'EST VOTRE PROBLE
ME MAIS SI IL"
7360 PRINT"VOUS ARRIVE DES ENNUIS,VENEZ
PAS VOUS"
7365 PRINT"PLAINdre (NON,MAIS...!)"
7367 PRINT:PRINTX$"ESA REACTION:":P6=IN
T(RND(1)*2)+1
7368 IFP6=1THENPRINT:PRINTX$"ELLE PORT
E PLAINTe !":WAIT500:GOSUB9000:RETURN
7370 PRINT:PRINT"ELLE NE PORTE PAS PLA
INTE...MAIS,ELLE"
7375 PRINT"EXIGE LA MOITIE DE VOTRE FOR
TUNE!!"
7380 PRINT"VOUS VOILA DANS DE BEAUX DRA
PS!":PA=PA/2:S3=3:F3=3:T3=3
7385 WAIT400:RETURN
7400 PRINT:PRINTX$"Q VOUS LA DEMANDEZ E
N MARIAGE"
7410 PRINT:PRINT"VOUS N'ALLEZ PAS PAR 4
CHEMINS !"
7415 PRINT:PRINTX$"QPETIT BILAN"X$P"
7420 PRINT:PRINT"SANTE.....":S1
7422 PRINT:PRINT"PHYSIQUE...":P1
7424 PRINT:PRINT"ARGENT.....":PA
7426 PRINT:PRINTX$"QCOTE COEUR"X$P"
7428 PRINT:PRINT"SEDUCTION..":S3
7430 PRINT:PRINT"FIDELITE...":F3
7432 PRINT:PRINT"CONT.....":T3
7434 WAIT700:CLS
7435 GOSUB20000:RETURN
7450 PRINT:PRINTX$"QVOUS CHOISISSEZ:LE
SUICIDE"
7455 PRINT:PRINT"QUELLE DROLE D'IDEE...
!"
7460 PRINT:PRINT"MAIS VOUS FAITES CE QU
E VOUS VOULEZ"
7470 PRINT:PRINTX$"6"X$J ADIEU"
7475 PRINTX$"6"X$J ADIEU"
7480 WAIT400:CLS:GOSUB50000
7500 PRINT:PRINTX$"QVOUS CHOISISSEZ DE
VOUS SOIGNER"
7510 IF S1>12THENPRINT:PRINT"VOUS N'EN
AVEZ PAS BESOIN":WAIT400:RETURN
7520 PRINT:PRINT"VOUS AVEZ RAISON,CELA
VOUS FERA LE"

```

```

7525 PRINT"PLUS GRAND BIEN.VOTRE SEJOUR
NE SERA"
7530 PRINT"REMBOURSE (TANT PIS...)"
7535 S1=S1+7:PA=PA-4
7540 WAIT400:RETURN
7550 PRINT:PRINTX$"QVOUS CHOISISSEZ DE
ROMPRE"
7555 PRINT:PRINT"VOUS FAITES CE QUE VOU
S VOULEZ!"
7565 PRINT:PRINT"VOUS REPARTEZ A LA CON
QUETE D'UN NOU-"
7570 PRINT"VEAU COEUR...":WAIT400:RESTO
RE:CLS:GOTO170
7575 WAIT400:GOTO170
7600 PRINT:PRINTX$"QVOUS AVEZ CHOISI:LE
BAL"
7610 PRINT:PRINT"CE N'EST PAS ORIGINAL,
MAIS VOUS JOUEZ"
7615 PRINT"LA SECURITE.PROFITEZ DES SLO
WS POUR "
7620 PRINT"PASSER A L'ACTION..."
7625 S3=S3+4:PA=PA-1:F3=F3+2
7630 WAIT400:RETURN
7650 PRINT:PRINTX$"QVOUS CHOISISSEZ DE
LUI Ecrire!"
7655 PRINT:PRINT"UNE LETTRE D'AMOUR..."
7660 PRINT:PRINT" <SANS COMMENTAIRE>"
7665 PRINT:PRINTX$"E SA REACTION:"
7670 RE=INT(RND(1)*2)+1
7675 IF RE=1THEN7700
7680 PRINT"ELLE EST SCANDALISEE ET DECI
DE DE "
7685 PRINT"ROMPRE TOUTE RELATION AVEC V
OUS..."
7690 PRINT:PRINT"IL FAUT CHOISIR QUELQU
'UN D'AUTRE..":WAIT500:RESTORE:CLS:GOTO1
70
7700 PRINT"ELLE TOMBE SOUS LE CHARME DE
VOTRE "
7710 PRINT"PLUME.VOUS MARQUEZ UN BON PO
INT.BRAVO!
7720 S3=S3+5:F3=F3+4:T3=T3+4
7725 WAIT500
8000 'LES IMPREVUS DE LA VIE'
8005 CLS
8010 H1=INT(RND(1)*12)+1
8011 PRINT:PRINTX$"J LES IMPREVUS DE
LA VIE":PRINTX$"J LES IMPREVUS DE LA
VIE"
8014 PRINT:PRINTX$"I....."
"
8015 PRINT:PRINT
8016 FORA=1TO6:PRINT:PRINT:GOSUB(H1*10)+
8010
8017 RETURN
8020 PRINT"VOUS GAGNEZ AU LOTO!"
8022 PRINT:PRINT"..ET LE BONHEUR CA N'A
RRIVE PAS..."
8024 PA=PA+6:S3=S3+4
8025 WAIT400:RETURN
8030 IFR1=1THEN8035ELSE8000
8035 PRINT"VOUS VOUS TUEZ DANS UN ACCID

```

ENT DE"
 8036 PRINT"VOITURE.JE VOUS AVAIS PREVEN
 U..."
 8038 WAIT400:CLS:GOTO50000
 8040 PRINT"ELLE DECIDE DE ROMPRE.C'EST
 FINI !"
 8042 PRINT"IL FAUT TOUT RECOMMENCER..."
 8044 WAIT400:RESTORE:CLS:GOTO170
 8050 PRINT"VOUS TOMBEZ DANS LES ESCALIE
 RS..."
 8052 S3=S3-4:F3=F3-4
 8055 PRINT"VOUS VOICI CLOUE SUR UN LIT
 D'HOPITAL"
 8056 PRINT"EN CONSEQUENCE.VOUS PERDEZ D
 ES POINTS"
 8057 PRINT"DE SEDUCTION ET DE FIDELITE.
 ..":WAIT500:RETURN
 8060 PRINT"VOUS VENEZ D'APPRENDRE QUE V
 OUS ETES"
 8062 PRINT"ATTEINT D'UN MAL INCURABLE.V
 OUS VOUS"
 8064 PRINT"SUICIDEZ...":WAIT400
 8065 GOTO50000
 8070 PRINT"VOUS ETES AUGMENTE!SI VOUS E
 TES:"
 8071 PRINT"--CHOMEUR:C'EST L'ALLOCATION
 CHOMAGE
 8072 PRINT"QUI AUGMENTE"
 8073 PRINT:PRINT"-EN PROFESSION LIBERAL
 E CE SONT VDS"
 8074 PRINT"HONORAIRES QUI AUGMENTENT"
 8075 PRINT:PRINT"POUR LES AUTRES PROFES
 SIONS,C'EST LE "
 8077 PRINT"PATRON QUI VOUS AUGMENTE!"
 8079 PA=PA+4:WAIT500:RETURN
 8080 IFK6=1THEN8085ELSE8000
 8085 PRINT"VOUS RETROUVEZ DU TRAVAIL.QU
 ELLE JOIE!"
 8087 K6=0:PA=PA+6:WAIT400:RETURN
 8090 IFK6<>1THEN8095ELSE8000
 8095 PRINT"VOUS ETES LICENCIES POUR RAI
 SONS ECO-"
 8096 PRINT"MIQUES.PAS DE CHANCE!"
 8097 K6=1:PA=PA-5:WAIT400:RETURN
 8100 PRINT"A FORCE DE JOUER AVEC VOTRE
 MICRO,L'E-
 8102 PRINT"CRAN VOUS A IMPOSE DANS LA
 FIGURE..."
 8105 PRINT"VOUS ETES DEFIGURE!"
 8106 P1=3:S1=S1-4:S3=S3-4:WAIT400:RETUR
 N
 8110 PRINT"VOUS FAITES DE LA DEPRIME!UN
 SEJOUR"
 8111 PRINT"DANS UN HOPITAL PSYCHIATRIQU
 E VOUS "
 8112 PRINT"FERA LE PLUS GRAND BIEN..."
 8113 PRINT
 8115 PRINT"(BIEN SUR CE SEJOUR EST A VO
 S FRAIS!)"
 8116 S1=S1+5:PA=PA-4
 8118 WAIT400:RETURN
 8120 IFPA>13THEN8125ELSE8000

8125 PRINT"LE FISC VOUS 'TOMBE DESSUS'.
 VOUS ETES
 8126 PRINT"CONTRAIT A PAYER UNE PETITE
 AMENDE!"
 8127 PA=PA-4:WAIT400:RETURN
 8130 IFRI=1THEN8135ELSE8000
 8135 PRINT"RETRAIT DE PERMIS POUR EXCES
 DE VI-"
 8136 PRINT"TESSE....(TANT MIEUX!)"
 8138 RI=0:S3=S3-4:F3=F3-2:T3=T3-3:WAIT4
 00:RETURN
 9000 PRINT:PRINT"VOUS ETES ACCUSE DE VI
 OL PAR LE TRIBU-
 9010 PRINT"NAL VOUS CONdamNE A 10 ANS D
 E PRISON"
 9020 PRINT"= EN CONSEQUENCE LE JEU S'AR
 ETE PEN-"
 9030 PRINT"DANT QUELQUES TEMPS..."
 9040 WAIT500:CLS
 9050 FORA=1TO10:PRINT:PRINT:PRINTX\$"L"X\$
 "AARRET MOMENTANE DE L'IMAGE..."
 9060 WAIT9000:RETURN
 10000 'VERIFICATIONS'
 10005 S8=0
 10010 IFS3>20THENS3=20
 10020 IFT3>20THENT3=20
 10030 IFF3>20THENF3=20
 10040 IFF3<0THENF3=0
 10050 IFPA<0THENN1=PA:PA=0
 10060 IFPA>20THENN1=PA-20:PA=20
 10070 IFS1<=0THEN50000
 10080 IFS1>20THENM2=S1-20:S1=20
 10090 IFP1>20THENM3=P1-20:P1=20
 10100 IFP1<0THENM3=P1:P1=0
 10110 S8=W1+W2+W3
 10120 S8=ABS(S8)
 10130 IF SB<>0THENSOUND1,10,10:SOUND1,1
 7,10:GOSUB10200:GOSUB10600:GOTO1300
 10140 GOSUB10600:GOTO1300
 10200 S8=0:CLS:PRINT:SOUND1,1,0
 10220 PRINTX\$"J E X C E D E N T"
 10230 PRINTX\$"J E X C E D E N T "
 10240 PRINT:PRINT:PRINT
 10250 PRINTX\$"QVOUS ETES SANCTIONNES CA
 R VOUS AVEZ"
 10260 PRINTX\$"QDES NOTES TROP ELEVEES O
 U TROP BASSES
 10270 PRINT:PRINT"NOMBRE DE POINTS A EN
 LEVER":S8
 10275 PRINT"(PAR RAPPORT A LA MOYENNE S
 EDUCTION "
 10280 PRINT"GENERALE)"
 10290 S6=S6-S8
 10300 IF S6<=2THENGOTO10400
 10310 WAIT800:RETURN
 10400 PRINT"VOTRE MOYENNE=>":S6
 10405 PRINT:PRINT
 10410 PRINT"MOYENNE ELIMINATRICE=>2"
 10420 PRINT:PRINTX\$"I,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
 ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
 10430 WAIT400:CLS
 10450 FORA=1 TO 15:PRINT:PRINT:PRINTX\$*E

VOUS ETES ELIMIN
 ES"
 10470 PRINT:PRINT"MERCI D'AVOIR PARTICI
 PE A CE JEU SA-"
 10480 PRINT"DIQUE...C'EST BETE D'AVOIR
 ETE VICTIME
 10490 PRINT"DU HASARD ET DE LA MALCHANC
 E...!"
 10500 END
 10600 'BILAN PARTIEL'
 10610 CLS
 10620 PRINTX\$"Q BILAN PARTIEL DE VOTR
 E SITUATION"
 10630 PRINT:PRINT
 10640 PRINT"ARGENT.....":PA
 10650 PRINT:PRINT
 10660 PRINT"SANTE.....":S1
 10670 PRINT:PRINT
 10680 PRINT"PHYSIQUE.....":P1
 10690 PRINT:PRINTX\$"I,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
 ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
 10695 S6=(PA+S1+P1+F3+T3+S3)/6
 10696 S6=INT(S6)
 10697 PRINT:PRINT:PRINT
 10700 PRINT"SEDUCTION GENERALE: ";S6
 10710 WAIT700:RETURN
 20000 PRINT:PRINTX\$;"JAVIS DE L'ORDINAT
 EUR:"
 20010 PRINTX\$;"JAVIS DE L'ORDINATEUR:"
 20020 PRINTX\$"I,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
 ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,
 20030 PRINT:PRINT:PRINTX\$"ESEDUCTION GE
 NERALE";S6
 20040 PRINT:PRINT
 20050 IFS6<10ANDS6=>5THENPRINT"SITUATIO
 N CRITIQUE.DOIT PROGRESSER"
 20060 IFS6<5THENPRINT"SANS COMMENTAIRE.
 .AUCUNE CHANCE!"
 20070 IFS6=10THENPRINT"TROP JUSTE POUR
 REUSSIR..."
 20090 IFS6>10ANDS6<13THENPRINT"AVIS ASS
 EZ FAVORABLE.PEUT REUSSIR..."
 20100 IF S6=>13ANDS6<=16THENPRINT"AVIS
 FAVORABLE.A SES CHANCES..."
 20110 IF S6>17THENPRINT"AVIS TRES FAVOR
 ABLE!DOIT REUSSIR..."
 20115 PRINT:
 20120 PRINT"MAINTENANT A VOUS DE CHOISI
 R..."
 20130 PRINT:PRINT"D.....JE TENTE MA C
 HANCE"
 20140 PRINT:PRINT"N.....JE RE
 NONCE"
 20150 PRINT:PRINTX\$"Q ENTREZ VOTRE CHOI
 X"X\$*P"
 20160 GETRP\$
 20170 IFRP\$="0"THEN20200
 20180 IFRP\$="N"THENPRINT:PRINT"VOUS ETE
 S PRUDENT ET VOUS AVEZ RAISON
 20190 WAIT400:RETURN
 20200 P5=22-S6
 20210 V1=INT(RND(1)*P5)+1

```

20220 V3=INT(RND(1)*2)+1
20230 IF (V1=V3) THEN 20300
20240 WAIT200:PRINT:PRINT"C'EST NON...E
LLE A REFUSE"
20250 PRINT"ALLEZ,NE VOUS EN FAITES PAS
.CE N'EST"
20260 PRINT"QUE PARTIE REMISE!"
20270 PRINT:PRINT"DE PLUS,VOUS GARDEZ V
DS PDINTS!"
20280 WAIT600:RETURN
20300 FORM=1000 TO 0 STEP-10
20310 SOUND1,M,10
20320 NEXTM
20325 CLS
20330 PRINT:PRINTX$"JELLE A ACCEPTE VOT
RE PROPOSITION !"
20340 PRINTX$"JELLE A ACCEPTE VOTRE PRO

```

```

POSITION !"
20350 PRINT:PRINT:PRINTX$"E"X$"J F E L
I C I T A T I O N S"
20360 PRINTX$"E"X$"J F E L I C I T A T
I O N S"
20370 PRINT:PRINT:PRINT"VOUS VOICI UNIS
POUR LE MEILLEUR ET"
20380 PRINT"POUR LE PIRE!"
20400 PRINT:PRINT"MERCI D'AVOIR PARTICI
PE AU JEU..."
20410 PRINT"VOULEZ-VOUS REJOUER ?"
20420 GETF$
20430 IF F$="O" THEN RUN ELSE END
50000 'VOUS ETES MORT'
50005 CLS
50010 PRINT:PRINTX$"QJ'AI LA DOULEUR DE
VOUS ANNONCER VO-"

```

```

50020 PRINTX$"QTRE PROPRE MORT (SNIFF!)
"
50030 PRINT:PRINT
50040 PRINT" & "
50045 PRINT" & "
50050 PRINT" &&&&"
50055 PRINT" & "
50060 PRINT" &"
50065 PRINT" &&"
50070 PRINT" & &"
50075 PRINT" & &"
50080 PRINT" & &"
50090 PRINT" & RIP &"
50100 PRINT" &&&&&&&&&"
50110 PRINT:PRINT
50120 PRINTX$"E AU REVOIR..." :END

```



FORT APOCALYPSE



**JEAN-LUC REVEILLERE
GAGNE
UN SVI 728**

Machine: TI 99/4A
Langage: Basic étendu

A dix-neuf ans, Jean-Luc est en 2^e année de B.T.S. Informatique de gestion. Il espère devenir ingénieur. Ses loisirs sont occupés par le cinéma et la musique.

Vous vous retrouvez seul rescapé d'un séisme qui a atteint votre base sur la planète Mars. Il vous faut sauver vos soixante camarades enfouis dans une mine. Pour cela vous disposez d'un vaisseau spatial performant: le T.I. (The Intrepid) avec cinq réacteurs. Pour vous déplacer, choisissez votre vitesse (touches 1 à 5) et servez-vous des flèches de votre clavier. La barre d'espacement vous permet de vous positionner. Pour secourir les hom-

mes, positionnez-vous au-dessus. L'appareil ne peut en contenir que dix, il vous faudra alors les ramener dans les cabanes de la mine. Pour prendre du fuel, ramener les hommes ou prendre des points bonus, il faut se positionner au-dessus et appuyer sur la touche ENTER. Le jeu se déroule en trente minutes (temps réel). Attention, certains passages sont périlleux, car il y a des fuites de gaz (passez de face en vitesse 1 pour les éviter). Tapez et sauvegardez les deux programmes séparément. Chargez le premier. Faites RUN, puis chargez le second.

Jean-Luc REVEILLERE

```

100 CALL SCREEN(2):: CALL CLEAR
110 DATA 7E427E424242,7C447E42427E,7E404
040407E,7C424242427C,7E407840407E,7E4078
404040
120 DATA 7E404E42427E,42427E424242,3B101
0101038,0E020242427E,485060504844,404040
40407E
130 DATA 42665A424242,4262524A4642,7E424
242427E,7E427E404040,7E42424A467E,7E427E
504844
140 DATA 7E407E02027E,7C1010101010,42424
242427E,424242424218,42425A664242,422418

```

```

244242
150 DATA 442810101010,7E041820407E
160 RESTORE 110 :: FOR I=65 TO 90 :: REA
D A$ :: CALL CHAR(I,"00"&A$):: NEXT I
170 DATA FFFFFFFF,FFFFFFF,FFFFFFF,FFB9
29,95B7BFFFFFFF,3FFF1F7F3FFF7FFF,FCF
FF8F9FCFFFEFF,AAEEFFFFFBAAA
180 DATA 3EFF7CFF3E7FFC7F,8ADFFEFFFFC
FF,55F77FFF7FF3FFF,FF7FF3FFF7FF755,FFF
EFFFFCFFFEFAA,AAEFFFFCFFEEBCA
190 DATA 55F77F3FFF7FF755,FF7EFF3CFF7EF7
54,54F77EFF3CFF7EFF,AB6EFF3CFF7EF754,102

```

```

8907C12102844,00
200 DATA 7FFFC09E909C9090,FFFF0097949794
F7,FEFF03A1212121BD,0F152A7F202D2020,FF5
5AAFF00BD0000,F05BACFE04B40404
210 DATA FFFFDB9FADE3FBFF,000000FFFF,181
B181818181818,0000000F1F181818,1818181F0
F,181818FBF,000000F0F8181818
220 RESTORE 170 :: FOR I=96 TO 126 :: RE
AD A$ :: CALL CHAR(I,A$):: NEXT I
230 CALL CHAR(32,"0000000000000000000000
0000000000000000000000000000000000
0")
240 CALL CHAR(36,"00FEFEFEFEFE",47,"00
FEFEFEFEFE",39,"00000808143649",38,"E7
DBA55A5A5DBE7")
250 CALL CHAR(40,"0010181C1C181000000000
0000000000000000000000000000000000
0")
260 CALL CHAR(92,"003060E0E0603000000000
0000000000000000000000000000000000
0")
270 CALL CHAR(128,"006050484E997E027244
2FF000000000000000000000000000000000
0")
280 CALL CHAR(132,"000404040A112A3F64C
08000000000000000000000008080C0602")
290 CALL CHAR(136,"0000000106093EC03E020
41F00000000060A02020709070404020F")
300 CALL CHAR(140,"001200440092022583100
2004400100000240092004882E0084012008008B
")

```

```

310 DATA 7E62524A467E,180808080808,7E027
E40407E,7E021E02027E,42427E020202,7E407E
02027E,7E407E42427E
320 DATA 7E0202020202,7E427E42427E,7E427
E02027E
330 FOR I=48 TO 57 :: READ A$ :: CALL CH
AR(I,"00"&A$):: NEXT I
340 DATA 8,11,7,3,3,6,6,6,6,9,9,11,9
350 FOR I=0 TO 12 :: READ C :: CALL COLO
R(I,C,2):: NEXT I
360 CALL MAGNIFY(3)
370 RUN "CS1"
380 CALL CLEAR :: OPTION BASE 0 :: DIM P
$(2,9):: RE=100000
120 P$(1,1)="aaaaaaaaaj iaaaaaaaaaaaa
'd cd
c'rstbeeeeeex xeeeeeo u
vww c"
130 P$(1,1)=P$(1,1)&"aaaj m m
ieaaaae'd cj
c"
140 P$(2,1)=" heeeeeg hbbbbbbbx
c f c'aaaaaaaaaaaj i f c
BASE'aj g iaaaaaj
"
150 P$(2,1)=P$(2,1)&"d f f
hb d fppf hb'' hd
cc''bbb1500bbb'''' c"
160 P$(1,2)="j iax xaaaaaaaaaaaaaaaa
ad d
p p '4000bg xaeaeaeae
eaeae"
170 P$(1,2)=P$(1,2)&"aaaaaaaaeeeg
d f d
f xeeeeeeeeeeeeee"
180 P$(2,2)="d pp f
j c'2500d p iaaaaaa
eeeeeeeeeeeeeeeeee
"
190 P$(2,2)=P$(2,2)&"
g p p d
hb'bbbbbb2000bbb'bbbb"
200 P$(1,3)="ax xaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
' c f
p p p ceaeaeaeaeeg l'bd f
c"
210 P$(1,3)=P$(1,3)&" f i'd
f c p f cd fuvvwceeee
eaeebx g ix ''aaa"
220 P$(2,3)=" cd ig f x'j
cd f f c'j eeeeeg c'g
ig fppcj x x'g f iaaj
hb"
230 P$(2,3)=P$(2,3)&" f c'd f
h'' f c'g f p p h''bg
f c'd cb'5500'b''''
240 P$(1,4)="xxx aaa'aaaaaaaaaaaaa'x
cj f cd c f
cd c p p c
d c"
250 P$(1,4)=P$(1,4)&" f f f hb5
000'd xg f f f caaaaaaj d
f f f f "

```

```

260 P$(2,4)="d f f f f p
d f f f c2000bbb'bbbd f m
d iaaaaaaaaaaad f f
"
270 P$(2,4)=P$(2,4)&"d f f
d f p f d
cbbb'bbbd hbbbbbbbbb"
280 P$(1,5)="x x'aaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
ad cd d cd
d cd p p
"
290 P$(1,5)=P$(1,5)&"j cd c2500baeee
eeeeeeee cd caaaaj
cx f"
300 P$(2,5)=" p cd f p leeeeeeeee
'bb'b'b c6000d caaaaad c'
''d p c f caaaaaaeaeae
x xx"
310 P$(2,5)=P$(2,5)&" f f
c crstd p cbq
c''duvvhg cbbbbbbb"
320 P$(1,6)="ax x caaaj x'aaaaa''''
' f f c'j caaaa f f
p cj p f p f f h'bbj f
f "
330 P$(1,6)=P$(1,6)&"eeaej f iaaj
hj f f f hj f h
p p f hj f c"
340 P$(2,6)="beaeaeaj xeeeej hd
cd f h'd cd p
f h'd cd laeaeaeed leebaeaa
j c"
350 P$(2,6)=P$(2,6)&"d f f
cd p p f p f p c'b5
000'bd cb'g c2500bd c"
360 P$(1,7)="d caaaa'd caaaaaaaaa
ad f caj f j f p f
f f f f hd p
"
370 P$(1,7)=P$(1,7)&" f f f b'd
xg x x x i''1500'd cg
f f i''''duvwc"
380 P$(2,7)="d f f cg iaaaaa''''
'd f f c'g i''''d f f c
'g i''''d m f iaag f
iaaa"
390 P$(2,7)=P$(2,7)&"d f f
cg d f f c'g 'b'
b'bb'bbbd c2000''bbbbbb"
400 P$(1,8)="ax x'aaaaaa'd iaaaa''''
' cd cd i'aaa cd
cd p m p cx p cd l'g
"
410 P$(1,8)=P$(1,8)&"bbb'bj x cd
i'g p h''aj f cdp i'bb'bb''aj
f c'd iaaaaa"
420 P$(2,8)="d f i'gp
d hej c'd p p p d hbd
iaaeaeaeaeex hb'aj
"
430 P$(2,8)=P$(2,8)&" c'd n
c'd f p p bx
x'd h'bbbb'bbb3500b'b"

```

```

440 P$(1,9)="''''aaaaj iaad iaaaaa
caaad f f x f p
p f f i c6500x xaeaeaeek
x "
450 P$(1,9)=P$(1,9)&"x c'aaaj f
f x cd x f x
cd p f leeeeeeeeeeeeb"
460 P$(2,9)=" cx xaeed
c cd f ceeead p
ceeeeeeeeeeeek c ceeej f
c"
470 P$(2,9)=P$(2,9)&" f f p
p c x crstduvwc9000bbb'bg
f hbbb''''''''''''''''''''''
480 SC=0 :: V=6 :: S,RU,PU,SA,SA1,MN=0 :
: XF=63 :: FO=128 :: XX=121 :: YY=113
490 DISPLAY AT(1,1):"yyyyyy" {yyyyyy"
{yyyyyy"z SCORE z zTEMPS:z zRECORD:zz
z z00 MINz z zlyyyyyyy} lvyvv
yy} {yyyyyy}"
500 DISPLAY AT(5,1):"yyyy{yyyyyyyyyy
y" zS:00zzP: 1 2 3 4 5 z ''''zC:
00zlyyyyyyyyyyy} lyyyy}$$$$$$$$$
$$$$$$$$$/""
510 CALL M(S(6,7,3,2):: CALL M(RE,7,3,21)
:: CALL SPRITE(#2,40,2,57,XF,#3,32,1,1,
.0,1)
520 DISPLAY AT(10,1):P$(1,1):P$(2,1):: S
E=1
530 CALL SPRITE(#1,PO,6,XX,YY)
540 FOR TQ=1 TO 3
550 CALL JO(X,Y)
560 CALL KEY(3,X1,B):: IF X=-4 OR X=4 X0
R X1=32 THEN PO=128-4*(X1=32 OR X1=13)-8
*(X=-4):: CALL PATTERN(#1,PO)
570 CALL MOTION(#1,-Y/4*PU,X/4*PU):: IF
X1>48 AND X1<54 THEN PU=X1-48 :: CALL SP
RITE(#4,92,16,41,(2*PU+11)*8-11):: CALL
SOUND(50,1000,10)
580 CALL POSITION(#1,L,C):: IF L>178 OR
L<74 OR C<20 OR C>225 THEN GOSUB 970 ::
GOTO 550
590 IF FO<136 THEN CALL GCHAR(INT(L/8)+2
,INT(C/8)+1,Z):: IF Z<>32 THEN CALL COIN
C(#1,L,C,4,Z):: IF ZZ THEN T=1 :: GOTO
850
600 IF PO>128 THEN CALL GCHAR(INT(L/8)+2
,INT(C/8)+2,Z):: IF Z<>32 THEN CALL COIN
C(#1,L,C,12,Z):: IF ZZ THEN T=2 :: GOTO
850
610 CALL GCHAR(INT(L/8)+1,INT(C/8)+1,Z):
: IF Z<>32 THEN CALL COINC(#1,L,C,5*(PO<
>128),3,ZZ):: IF ZZ THEN 850
620 CALL GCHAR(INT(L/8)+1,INT(C/8)+2,Z):
: IF Z<>32 THEN 850
630 IF X1=13 THEN 730
640 IF PO=132 THEN 670
650 IF PO=128 THEN CALL GCHAR(INT(L/8)+1
,INT(C/8),2)ELSE CALL GCHAR(INT(L/8)+1,I
NT(C/8)+3,Z)
660 IF Z=120 THEN 850
670 NEXT TQ :: CALL JO(X,Y)

```

FICHE PROGRAMME

```

680 CALL MOTION(#1,-Y/4*PU,X/4*PU):: CAL
L CHAR(112,"1028127C90102844",112,"1028P
07C12102844"):: CALL TT(MN,S)
690 IF X1=80 THEN CALL PP
700 XF=XF+.4+PU/10 :: CALL LOCATE(#2.57,
INT(XF)):: IF XF>=238 THEN XF=63 :: GOTO
850 ELSE IF XF>205 THEN CALL SOUND(-100
,1000,1)
710 IF MN<30 THEN 540
720 FOR I=10 TO 23 :: DISPLAY AT(I,1):"
....." :: CALL SOU
ND(-500,-6.5,50+I*10,10):: NEXT I :: V=1
:: GOTO 880
730 CALL MOTION(#1,0,0):: L=INT(L/8)+3 :
: C=INT(C/8)+2
740 CALL GCHAR(L,C,Z):: IF Z<48 OR Z>57
THEN 810
750 FOR I=C TO C-3 STEP -1 :: CALL GCHAR
(L,I,Z):: IF Z<48 OR Z>57 THEN CALL SD :
: GOTO 770
760 NEXT I
770 A$="" :: FOR J=I+1 TO I+4 :: CALL GC
HAR(L,J,Z):: A$=A$&CHR$(Z):: NEXT J :: A
=VAL(A$):: SC=SC+A :: CALL M(SC,7,3,2)::
A$="bbbb"
780 IF L>16 THEN T1=2 :: T2=17 ELSE T1=1
:: T2=10
790 W=(L-T2)*28+I-2 :: P$(T1,SE)=SE6$(P$(
T1,SE),1,W)&A$&SE6$(P$(T1,SE),W+1+LEN(A
$),196-(W+LEN(A$)))
800 DISPLAY AT(T2,1):P$(T1,SE):: GOTO 55
0
810 IF Z>116 AND Z<119 THEN 840
820 IF Z<114 OR Z>116 THEN 550
830 FOR XF=XF TO 63 STEP -2 :: CALL LOCA

```

```

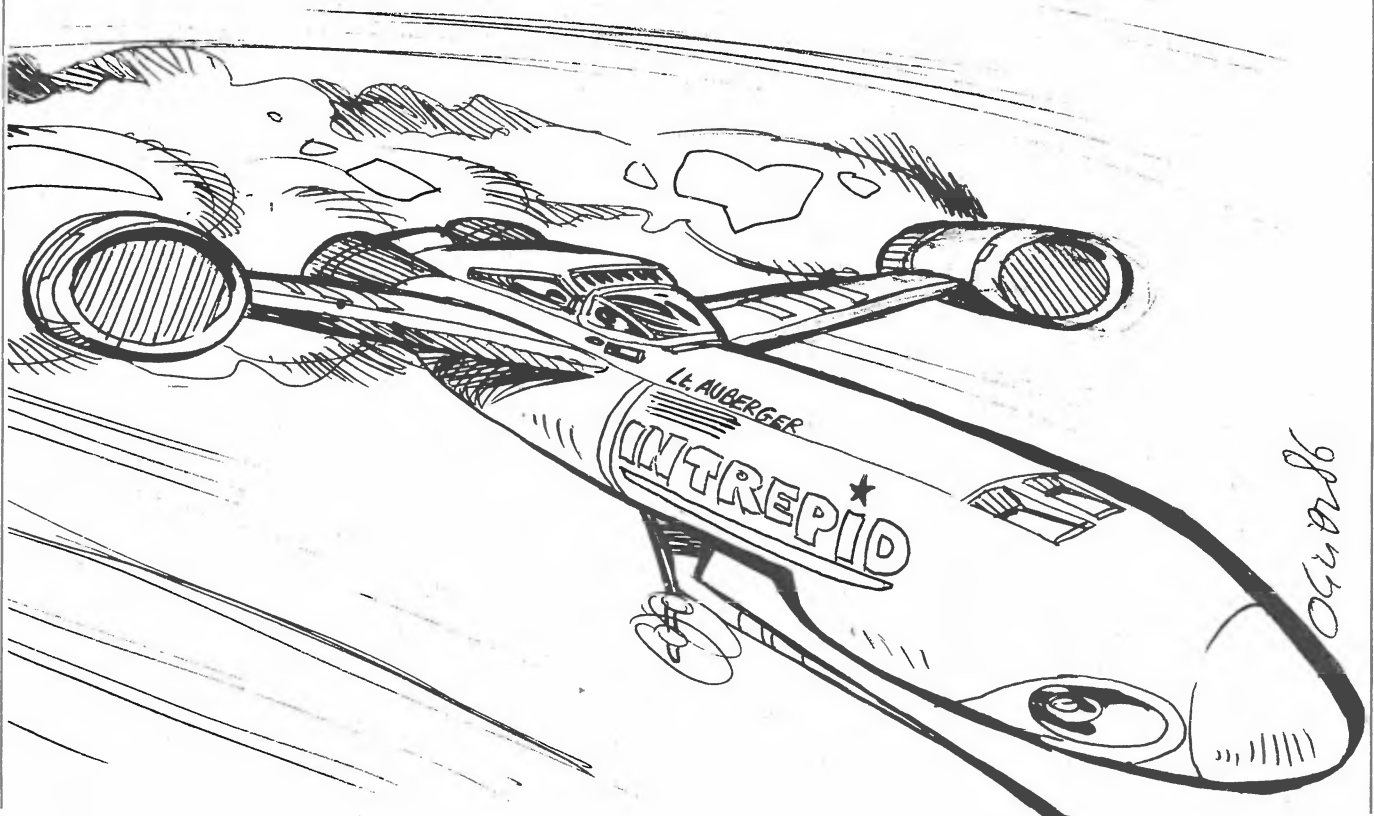
TE(#2,57,XF):: CALL SOUND(-50,1500-(XF*5
),10):: NEXT XF :: GOTO 550
840 FOR S1=SA1 TO 1 STEP -1 :: CALL SOUN
D(200,210-(S1*10),10):: SA=SA+1 :: CALL
M(SA,2,6,4):: CALL M(S1,2,7,4):: NEXT S1
:: SA1=0 :: GOSUB 960 :: IF SA>59 THEN
940 ELSE 550
850 IF Z<>112 THEN 880
860 IF SA1+1=11 THEN 550 ELSE CALL MOTIO
N(#1,0,0):: SA1=SA1+1 :: GOSUB 960 :: SC
=SC+1000 :: CALL M(SC,7,3,2)
870 A$=" " :: I=INT(C/8)+1+(T=1):: L=INT
(L/8)+2 :: CALL SD :: GOTO 780
880 CALL MOTION(#1,0,0):: CALL PATTERN(#
1,140):: FOR I=1 TO 16 :: CALL COLOR(#1,
I):: CALL SOUND(-200,-5.5,110,10,115,11,
120,12):: NEXT I :: V=V-1
890 CALL DELSPRITE(#1):: DISPLAY AT(6,23
)BEEP:RPT$(" ",V):: PO=132 :: IF V<>0 TH
EN 530
900 SC=SC+(SA*10)-MN*10 :: CALL HCHAR(10
,1,32,480):: DISPLAY AT(12,10):"GAME OV
ER"
910 IF SC<0 THEN SC=0 ELSE IF SC>RE THEN
RE=SC :: DISPLAY AT(16,5):"BRAVO...RECO
RD BATTU !"
920 CALL M(SC,7,3,2):: DISPLAY AT(23,4):
"y ENTER v POUR REJOUER"
930 CALL KEY(3,A,B):: IF A<>13 THEN 930
ELSE CALL DELSPRITE(ALL):: CALL CLEAR ::
GOTO 120
940 CALL CLEAR :: CALL DELSPRITE(ALL)::
DISPLAY AT(8,12):"BRAVO !!!" : : : "VOUS
AVEZ REUSSI L EXPLOIT DE SAUVER TOUS L
ES HOMMES "

```

```

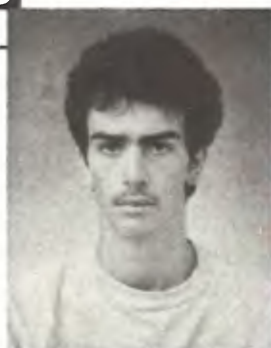
950 GOTO 920
960 CALL M(SA1,2,7,4):: RETURN
970 IF L>178 THEN SE=SE+3 ELSE IF L<74 T
HEN SE=SE-3 ELSE IF C<20 THEN SE=SE+(-1-
(3*(SE=1 OR SE=4 OR SE=7)))ELSE SE=SE+(1
+(3*(SE=3 OR SE=6 OR SE=9)))
980 IF SE<1 THEN SE=SE+9 ELSE IF SE>9 TH
EN SE=SE-9
990 DISPLAY AT(10,1):P$(1,SE):P$(2,SE)
1000 IF L>178 THEN L=75 ELSE IF L<74 THE
N L=177 ELSE IF C<20 THEN C=224 ELSE C=2
0
1010 CALL LOCATE(#1,L,C):: XX=L :: YY=C
1020 RETURN
1030 SUB JD(X,Y):: CALL KEY(3,A,B):: Y=4
*(A=88)OR-(A=69):: X=4*(A=83)OR-(A=68
):: SUBEND
1040 SUB PP :: CALL MOTION(#3,0,0,#1,0,0
):: DISPLAY AT(9,10):"P A U S E"
1050 FOR I=1 TO 200 :: NEXT I
1060 CALL KEY(3,A,B):: IF B=0 THEN 1060
1070 DISPLAY AT(9,10):: CALL MOTION(#3,0
,1):: SUBEND
1080 SUB SD :: CALL SOUND(-200,880,10,88
5,11,890,12):: SUBEND
1090 SUB TT(MN,S)
1100 T=X :: CALL POSITION(#3,X,X):: T=X-
T-(X<T)*256 :: T=T/3.13 :: S=S+T :: T=IN
T(S/60):: MN=MN+T :: S=S-T*60
1110 CALL M(MN,2,3,12):: SUBEND
1120 SUB M(Q,6,L,C):: S$=SE6$("000000",1
,6-LEN(STR$(Q)))&STR$(Q):: DISPLAY AT(L,
C)SIZE(6):S$ :: SUBEND

```



JEUX DE SOCIETE

Machine: T07/70, M05
Langage: Basic 1.0



**NORBERT CELLIER
GAGNE
UN SVI 728**

Norbert a dix-neuf ans, il est en 2^e année d'école d'ingénieur à Lyon. Programme depuis trois ans sur matériel Thomson, environ deux heures par jour. Ses autres passions sont les échecs, le billard français et les jeux de société.

Quelques petits jeux de société pour passer les longues soirées d'hiver.

Norber CELLIER

421

Jouez contre un copain. Lancez les dés en appuyant sur le bouton de la manette. Sélectionnez les dés que vous désirez relancer.

```

10 CLS:SCREEN3,0,0
20 CLEAR1000.,3
30 DEFGR$(1)=0,0,127,62,28,8,0,0
31 DEFGR$(0)=0,60,126,126,126,126,60,0
32 CLS:GOSUB 10000
33 CLS:INPUT"NDM DU 1er JOUEUR";N$(0)
34 IF LEN(N$(0))>10 THEN N$(0)=LEFT$(N$(0),10)
35 INPUT"NDM DU 2eme JOUEUR";N$(1)
36 IF LEN(N$(1))>10 THEN N$(1)=LEFT$(N$(1),10)
37 GOTO 1000
40 FOR I=1 TO 3
50 D(I)=INT(RND*6)+1
60 NEXT:RETURN
65 COLOR0,7
70 '***DES****
71 COLOR0,7
80 ON D(1) GOTO 100,200,300,400,500,600
100 LOCATEI#10,2:PRINT " ":LOCATEI#10,3:PRINT " "+GR$(0)+" ":LOCATEI#10,4:PRINT " "+GR$(0):GOTO700
200 LOCATEI#10,2:PRINTGR$(0)+" ":LOCATEI#10,3:PRINT " ":LOCATEI#10,4:PRINT " "+GR$(0):GOTO700
300 LOCATEI#10,2:PRINTGR$(0)+" ":LOCATEI#10,3:PRINT " "+GR$(0)+" ":LOCATEI#10,4:PRINT " "+GR$(0):GOTO700
400 LOCATEI#10,2:PRINTGR$(0)+" "+GR$(0):

```

```

LOCATEI#10,3:PRINT " ":LOCATEI#10,4:PRINTGR$(0)+" "+GR$(0):GOTO700
500 LOCATEI#10,2:PRINTGR$(0)+" "+GR$(0):LOCATEI#10,3:PRINT " "+GR$(0)+" ":LOCATEI#10,4:PRINTGR$(0)+" "+GR$(0):GOTO700
600 LOCATEI#10,2:PRINTGR$(0)+" "+GR$(0):LOCATEI#10,3:PRINTGR$(0)+" "+GR$(0):LOCATEI#10,4:PRINTGR$(0)+" "+GR$(0):GOTO700
700 LOCATEI#10,6:COLDP4,0:PRINTI:COLOR3,0
710 RETURN
1000 '*****
1001 '*** JEU ***
1002 '*****
1003 GOSUB 3000
1010 BOX(0,2)-(2,4)*8,0,7:LOCATEI,3:COLDR0,7:PRINT"F":FORI=1TO3:BOXF(I#10,2)-(I#10+2,4)CHR$(127),7:NEXT
1020 FOR D=A TO B STEP C:BOX(D#29,10)-(D#29+11,12)CHR$(127),6,0:BOX((1-D)#29,10)-((1-D)#29+11,12)" ",0
1021 IF STRIG(D)=-1 THEN GOSUB 40 ELSE GOSUB 4000:GOTO1021
1030 FORI=1TO3:GOSUB70:NEXT
1040 COU(D)=1:LOCATEI,1:COLOR2:PRINTGR$(1)
1045 IF COU(B)=COU(A) THEN 1200
1050 IF STRIG(D)=-1 THEN 1150
1051 IF STICK(D)=0 THEN GOSUB4000:GOTO1050
1052 IF COU(B)=COU(A) THEN 1200
1055 IF STICK(D)=3 THEN CF=CU+1
1060 IF STICK(D)=7 THEN CF=CU-1
1061 IF STICK(D)<>3 AND STICK(D)<>7 THEN GOSUB4000:GOTO 1050
1070 IF CF=4 THEN CF=0
1080 IF CF=-1 THEN CF=3
1090 PLAY"A1T1DORESI":LOCATECU#10+1,1,0:PRINT " ":LOCATECF#10+1,1,0:COLOR2:PRINTGR$(1):CU=CF

```

```

1100 GOTO 1050
1150 IF CU<>0 AND D(CU)<>0 THEN D(CU)=0:BOXF(CU#10,2)-(CU#10+2,4)CHR$(127),7:PLAY"FAALARE":GOTO1050
1151 IF CU=0 THEN 1160 ELSE 1050
1160 IF D(1)#D(2)#D(3)=0 THEN 1161 ELSE 1200
1161 FORI=1TO3
1162 IF D(I)=0 THEN 1163 ELSE 1164
1163 S=STICK(D):IF (S<>0 AND S<7) THEN D(I)=S:GOSUB70 ELSE D(I)=INT(RND*6)+1:GOSUB70
1164 NEXT
1165 COU(D)=COU(D)+1:IF COU(D)=3 THEN 1200 ELSE 1050
1200 '
2000 IF D(1)=D(2) AND D(2)=D(3) THEN 2001 ELSE 2003
2001 IF D(1)=1 THEN F1(D)=7 ELSE F1(D)=D(1)
2002 GOTO 2500
2003 IF D(1)#D(2)#D(3)=8 THEN F1(D)=10:GOTO2501
2004 IF D(1)+D(2)=2 THEN F1(D)=D(3):GOTO 2503
2005 IF D(1)+D(3)=2 THEN F1(D)=D(2):GOTO 2503
2006 IF D(2)+D(3)=2 THEN F1(D)=D(1):GOTO 2503
2007 IF (D(1)=1 AND D(2)=2 AND D(3)=2) OR (D(1)=2 AND D(2)=1 AND D(3)=2) OR (D(1)=2 AND D(2)=2 AND D(3)=1) THEN F1(D)=4:GOTO2502
2008 FOR D=2 TO 3
2009 IF D(0)>D(1) THEN L=D(1):D(1)=D(0):D(0)=L
2010 NEXT
2011 IF D(3)>D(2) THEN L=D(2):D(2)=D(3):D(3)=L
2012 IF D(1)=D(2)+1 AND D(2)=D(3)+1 THEN F1(D)=2:GOTO2505
2013 F1(D)=0:AN(D)=(D(1)#100)+(D(2)#10)+D(3):GOTO2504
2500 LOCATEI4+D#11,10:COLORD#2+1:PRINTF1(D):GOTO2600
2501 LOCATEI3+D#12,9:COLORD#2+1:PRINT"10":GOTO2600

```

FICHE PROGRAMME

```

2502 LOCATE14+D*12,12:COLORD*2+1:PRINT*4
":50T02600
2503 LOCATE14+D*11,13:COLORD*2+1:PRINTF1
(D):50T02600
2504 LOCATE13+D*12,14:COLORD*2+1:PRINTUS
ING"###";AN(D):FORI=1T01000:NEXT:GOTO260
0
2505 LOCATE14+D*12,11,0:COLORD*2+1:PRINT
"2":50T02600
2600 FORK=1TOF1(D):PLAY"A1T1RESILAFAL":60
SUB4000:NEXT:FORI=1T0100:NEXT:FORI=1T03:
90XF(I*10,2)-(I*10+2,4)CHR$(127),7:NEXTI
:NEXTD
2601 IF F1(0)=F1(1) AND F1(0)<>0 THEN BE
EP:GOTO2900
2602 IF F1(0)*F1(1)=0 THEN 2603 ELSE 260
5
2603 IF F1(0)=F1(1) THEN 2604 ELSE 2605
2604 IF AN(0)>AN(1) THEN M=1:Q=1:GOTO265
0 ELSE IF AN(1)>AN(0) THEN M=1:Q=0:GOT
0 2650 ELSE IF AN(1)=AN(0) THEN BEEP:GOT
02900
2605 IF F1(0)>F1(1) THEN M=F1(0):Q=1:GOT
02650ELSE IF F1(1)>F1(0) THEN M=F1(1):Q=
0:50T02650
2606 END
2650 IF TAS=0 THEN 2900
2651 IF M>TAS THEN M=TAS:GOTO 2750
2700
2750 FOR P=1 TO M
2751 LOCATEV(Q),H(Q),0:COLORD*2+1:PRINT6
R$(Q):;TA(Q)=TA(Q)+1:IF TA(Q)=21 THEN GO
T05000
2752 LOCATEVT,HT,0:PRINT " ";TAS=TAS-1
2753 V(Q)=V(Q)+1
2754 IF V(Q)=Q*26+13 THEN V(Q)=Q*26+1:H(
Q)=H(Q)+1
2755 VT=VT-1:IF VT=13 THEN VT=25:HT=HT-1
2756 PLAY"A1T1FAFALA":60SUB4000
2757 NEXT:GOTO2900
2800 '***TAS VIDE***
2850 FOR P=1 TO M
2851 LOCATEV(Q),H(Q),0:COLORD*2+1:PRINT6
R$(Q):;TA(Q)=TA(Q)+1:IF TA(Q)=21 THEN GO
T05000
2852 V(Q)=V(Q)+1
2853 IF V(Q)=Q*26+13 THEN V(Q)=Q*26+1:H(
Q)=H(Q)+1
2854 TA(1-Q)=TA(1-Q)-1:V(1-Q)=V(1-Q)-1:I
F V(1-Q)=(1-Q)*26 THEN V(1-Q)=(1-Q)*26+1
3:H(1-Q)=H(1-Q)-1
2855 IF H(1-Q)=17 AND V(1-Q)=(1-Q)*26+1
THEN 5000
2856 LOCATEV(1-Q),H(1-Q),0:PRINT " ";
2857 PLAY"A1T1FAFALA":60SUB4000
2858 NEXT
2900 BOXF(13,9)-(15,14) " ",0:BOXF(25,9)-
(27,14) " ",0:CDU(0)=0:CDU(1)=0
2901 IF Q=0 THEN A=0:B=1:C=1 ELSE A=1:B
=0:C=-1
2902 GOTO1020
3000 '*****

```

```

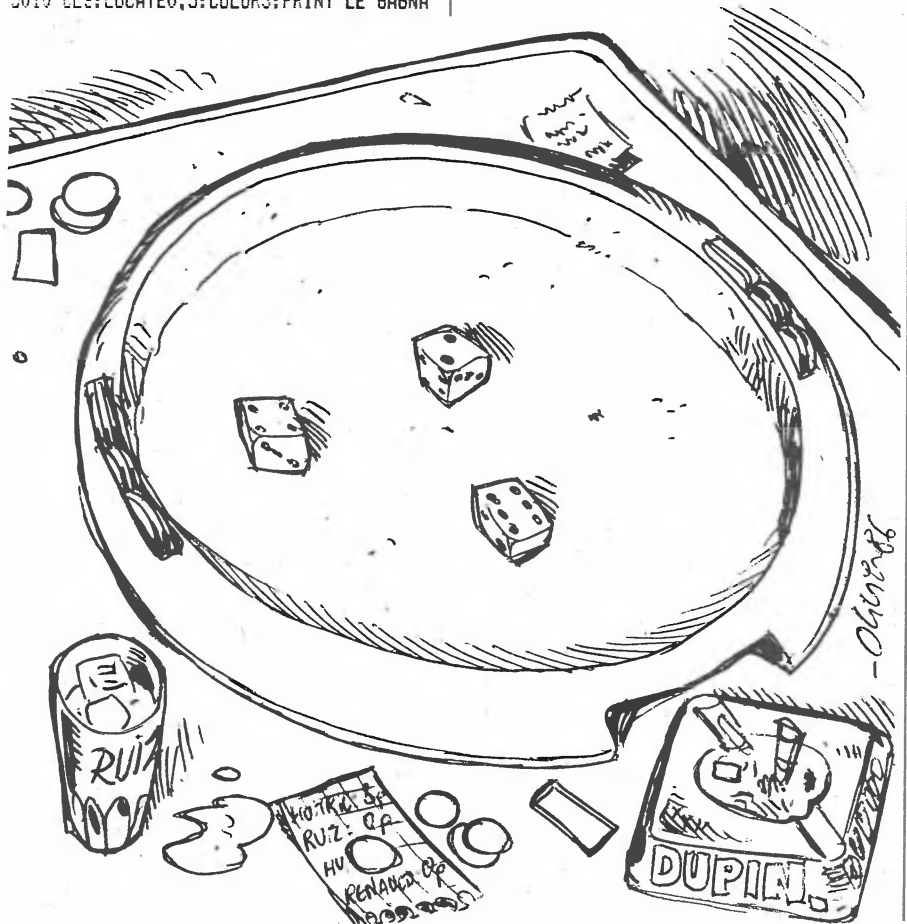
3010 CLS:BOX(100,70)-(225,120),2
3011 LOCATE 19,9:COLOR2:PRINT"421"
3012 LOCATE 17,10:PRINT"TRIPLET"
3013 LOCATE 17,11:PRINT"TIERCE"
3014 LOCATE 17,12:PRINT"NETTETE"
3015 LOCATE 18,13:PRINT"FICHE"
3016 LOCATE 17,14:PRINT"ANNONCE"
3017 LOCATE1+(10-LEN(N$(0)))/2,11:COLOR1
:PRINTN$(0)
3018 LOCATE30+(10-LEN(N$(1)))/2,11:COLOR
3:PRINTN$(1)
3019 BOX(215,135)-(313,152),3
3020 BOX(7,135)-(104,152),1
3021 BOX(111,135)-(208,152),4
3022 BOXF(14,17)-(22,18)GR$(0),6:LINE(23
,17)-(25,17)GR$(0),6:TAS=21
3023 FORI=1T040
3024 H#=H#+CHR$(27)+CHR$(INT(RND*7)+65)+
65*(0)
3025 NEXT:COLOR,0:LOCATE0,22:PRINTH#;
3026 V(0)=1:H(0)=17:V(1)=27:H(1)=17:VT=2
1:HT=18:A=0:B=1:C=1:TA(0)=0:TA(1)=0
3100 RETURN
4000 '***HASARD***
4001 G#=LEFT$(H#,3):H#=MID$(H#,4,117)+G#
:LOCATE0,22:COLOR,0:PRINTH#;:ZZ=RND
4002 RETURN
5000 LOCATE (1-Q)*25+1,17,0:PRINT " "
5005 FORI=1T01000:NEXT:PLAY"D4A1L12T4SOL
ASIL2405DDDD04L12SOLASIO5L24RERE04L12SOL
ASIO5L24DREDD04SILASO"
5010 CLS:LOCATE0,5:COLOR3:PRINT"LE 6AGNA

```

```

NT DE CETTE PARTIE EST:"
5020 COLOR2:ATTRB1,1:LOCATE(40-(LEN(N$(1
-Q))*2))/2,9 :PRINTN$(1-Q):ATTRB0,0
5030 PRINT:PRINT:PRINT:COLOR6:PRINTTAB(1
0)"Four rejouer appuver sur une touche o
u sur un bouton action"
5031 IF INKEY$("<") OR STRIG(0)=-1 OR STR
IG(1)=-1 THEN GOTO33 ELSE 60SUB4000:GOTO
5031
10000 '*****PRESENTATION*****
10001 CLS:SCREEN7,0,0
10010 LOCATE0,5,0:COLOR7:PRINT"Norbert C
ellier vous propose de jouer au"
10020 DATA " * *** * "
10021 DATA " * * * * "
10022 DATA " * * * * "
10023 DATA"***** * "
10024 DATA " * **** * "
10030 FORI=1TCE
10031 READA#:FORK=1TOLEN(A#)
10032 IF MID$(A#,K,1)="#" THEN LOCATEK+1
3,10+1,0:COLORINT(K/6)+1:PRINTGR$(0)
10033 NEXT:NEXT
10040 LOCATE13,20:COLOR5:PRINT"Pour T07
(BK)"
10045 FORK=1T02:PLAY"D4L10MIREL96MIL24RE
DD03SILAL48S0L96LA":NEXT:PLAY"L2405T5A0
"
10050 LOCATE8,24:COLOR7:PRINT"<appuyer s
ur une touche>"
10051 A#=INPUT$(1):RETURN

```



BARBU

Ce jeu se joue contre l'ordinateur. Faites ce qui vous est demandé en haut de l'écran. Le choix de la carte à jouer s'effectue avec la manette. Attention l'ordre des cartes est : AS, 10, ROI, DAME, VALET...

```
21 CLEAR1200..17:PA=1:DIM REG$(9)
22 IF STRIG(0)=-1 THEN 30 ELSE FG=PND:
GOTO 22
30 *****
32 DEFGR$(0)=0,108,254,254,124,124,56,16
33 DEFGR$(1)=16,56,124,254,254,108,16,56
34 DEFGR$(2)=0,16,56,124,254,124,56,16
35 DEFGR$(3)=16,56,16,94,254,84,16,56
36 DEFGR$(4)=1,1,1,1,1,1,1,1
37 DEFGR$(5)=136,68,34,17,136,68,34,17
38 DEFGR$(6)=0,1,7,15,31,63,62,123:DEFGR
$(7)=0,255,255,253,248,240,0,199:DEFGR$(
8)=0,0,192,224,240,248,120,188:TET1%=GR$(
6)+ER$(7)+6R$(8)
39 DEFGR$(9)=57,40,40,40,24,8,8,8:DEFGR$(
10)=131,40,40,40,68,130,124,0:DEFGR$(11
)=60,40,40,40,48,32,32,32:TET2%=GR$(9)+6
R$(10)+6R$(11)
40 DEFGR$(12)=8,4,4,2,1,1,1,1:DEFGR$(13)
=32,64,64,128,0,0,0,0:DEFGR$(14)=0,130,1
24,0,131,125,1,1:DEFGR$(15)=0,124,130,0
,131,125,1,1:TET3%=GR$(12)+6R$(14)+6R$(1
3):TET4%=GR$(12)+6R$(15)+6R$(13)
41 DEFGR$(16)=60,126,126,60,131,125,1,1:
TET5%=GR$(12)+6R$(16)+6R$(13)
42 FOR I=2 TO 4:HUI(I)=TET4%:NEXT
47 SCREEN0,2,0:CLS
48 CA$="C 7C 8C 9C VC DC RC10C A":CLS
50 CA$=CA$+"P 7P 8P 9P VP DP RP10P A"
60 CA$=CA$+"K 7K 8K 9K VK DK RK10K A"
70 CA$=CA$+"T 7T 8T 9T VT DT RT10T A"
71 DEB=2:NCP=0:NPP=0:NKP=0:NTP=0
80 RESTOREB1:FOR I=1 TO 6:READ REG$(I):N
EXT
81 DATA LE MOINS DE PLIS,LE MOINS DE COE
UR,LE MOINS DE VALET,LE MOINS DE DAMES,
PAS LE ROI DE COEUR,SALADE
99 FOR I=1 TO 4:NB(I)=0:J$(I)="" :NEXT
100 ' DISTRIBUTION
110 FOR I=1 TO 94 STEP 3
120 K=INT(RND*4)+1
130 IF NB(K)=8 THEN 120
140 R%=MID$(CA$,I,3):J$(K)=J$(K)+R%:NB(K
)=NB(K)+1
160 NEXT I
190 GOTO 10000
200 BOXF(36,8)-(39,13)GR$(5),5,6:LOCATE1
,4:COLOR0,2:ATTRBO,0:PRINTTET1%:LOCATE1,
5:PRINTTET2%:LOCATE1,6:PRINTHU$(4)
```

```
201 BOXF(17,1)-(20,6)GR$(5),5,6:COLOR0,2
:LOCATE21,2:PRINTTET1%:LOCATE21,3:PRINT
ET2%:LOCATE21,4:PRINTHU$(3)
202 BOXF(0,8)-(3,13)GR$(5),5,6:COLOR0,2:
LOCATE36,4:PRINTTET1%:LOCATE36,5:PRINTTE
T2%:LOCATE36,6:PRINTHU$(2)
203 IF AFF=1 THEN RETURN
206 *****
207 *** AFFICHAGE ***
208 *****
209 ATTRBO,0:BOXF(4,18)-(35,23)" ",2,2:B
OXF(4,18)-((LEN(J$(1))/3)*4+3,23)" ",7,7
210 FOR I=1 TO LEN(J$(1))-2 STEP 3
230 IF MID$(J$(1),I,1)="C" THEN LOCATE (
((I-1)/3)+1)*4,18,0:COLOR1,7:PRINTGR$(0)
231 IF MID$(J$(1),I,1)="K" THEN LOCATE (
((I-1)/3)+1)*4,18,0:COLOR1,7:PRINTGR$(2)
232 IF MID$(J$(1),I,1)="P" THEN LOCATE (
((I-1)/3)+1)*4,18,0:COLOR0,7:PRINTGR$(1)
233 IF MID$(J$(1),I,1)="T" THEN LOCATE (
((I-1)/3)+1)*4,18,0:COLOR0,7:PRINTGR$(3)
234 COLOR4,7:LOCATE(((I-1)/3)+1)*4,19,0:
PRINTMID$(J$(1),I+1,2)
235 XO=(((I-1)/3)+1)*4+3:LINE(XO,18)-(
XO,23)GR$(4),0
236 NEXT:RETURN
497 *****
498 *** JOUEUR ***
499 *****
500 ' JEU JOUEUR
510 XC=5
515 LOCATEXC,24,0:COLOR5,0:ATTRB1,0:PRIN
T"";
520 TD=STICK(0)
530 IF TD=3 AND XC<((LEN(J$(1))/3)*4+1 TH
EN XC1=XC+4:GOTO 560
540 IF TD=7 AND XC>5 THEN XC1=XC-4:GOTO
560
550 IF STRIG(0)=-1 THEN 600
551 IF INKEY$="H" THEN FG=TUR:TUR=1:XP=1
6:YP=13:H=1:GOSUB 810:TUR=FG:GOSUB200:LD
CATEXC,24,0:COLOR2,2:PRINT" ":GOTO 730
559 GOTO 520
560 LOCATEXC,24,0:ATTRB1,0:COLOR2,2: PRI
NT" ":XC=XC1:GOTO 515
600 LOCATEXC,24,0:ATTRB1,0:COLOR2,2:PRIN
T" ":IF DEB=1 THEN CD=1:GOTO700 ELSE 61
0
610 CD=0:FOR I=1 TO LEN(J$(1))-2 STEP 3
620 IF MID$(J$(1),I,1)=CD% THEN CD=1
630 NEXT
640 IF CD=0 THEN 700:'NE PEUT FOURNIR
650 H=(XC-5)/4*3+1
655 CJ%=MID$(J$(1),H,1):IF CJ%=CD% THEN
700 ELSE BEEP:GOTO515
700 H=(XC-5)/4*3+1
710 CF%=MID$(J$(1),H,1)
715 IF DEB=1 THEN CD%=CF%
720 IF CF%="C" THEN LOCATE16,13,0:COLOR1
,7:ATTRB1,1:PRINTGR$(0):NCP=NCP+1
721 IF CF%="P" THEN LOCATE16,13,0:COLOR0
,7:ATTRB1,1:PRINTGR$(1):NPP=NPP+1
```

```
722 IF CF%="K" THEN LOCATE16,13,0:COLOR1
,7:ATTRB1,1:PRINTGR$(2):NKP=NKP+1
723 IF CF%="T" THEN LOCATE16,13,0:COLOR0
,7:ATTRB1,1:PRINTGR$(3):NTP=NTP+1
724 LOCATE16,13,0:ATTRB1,1:COLOR4,7:PRIN
TMID$(J$(1),H+1,2):PLI$(TY)=PLI$(TY)+MID
$(J$(1),H,3)
725 IF CD=0 THEN PP(1)=0 ELSE 66=1:PT%=M
ID$(J$(1),H+1,2):GOSUB20000:IF PP(1)>MAX
THEN MAX=PP(1):FORBV=2 TO 4:HUI(BV)=TET
3%:NEXT:AFF=1:GOSUB200:AFF=0
726 IF TY=8 THEN J$(1)="" :BOXF(4,18)-(35
,23)" ",2,2:GOTO730
728 L=LEN(J$(1)):GJ%=LEFT$(J$(1),H-1):DJ
%=RIGHT$(J$(1),L-H-2):J$(1)=GJ%+DJ%:GOSU
B200
730 RETURN
797 *****
798 *** ORDINATEUR ***
799 *****
800 H=1:DN TUR=1 GOTO 801,802,803
801 XP=24:YP=11:GOTO 810
802 XP=16:YP=9:GOTO 810
803 XP=8:YP=11:GOTO 810
810 IF TUR=DEB THEN GOSUB60000
811 IF TUR=DEB THEN CD=1:GOTO900 ELSE 8
20
820 CD=0:FOR I=1 TO LEN(J$(TUR))-2 STEP
3
830 IF MID$(J$(TUR),I,1)=CD% THEN CD=1
840 NEXT
850 IF CD=0 THEN GOSUB60100:GOTO 900:'NE
PEUT FOURNIR
855 CJ%=MID$(J$(TUR),H,1)
856 IF CJ%=CD% THEN 857 ELSE H=H+3:GOTO
855
857 PT%=MID$(J$(TUR),H+4,2):66=TUR:GOSUB
20000:IF PD<MAX AND MID$(J$(TUR),H+3,1)=
CD% THEN H=H+3:GOTO 855
900 CF%=MID$(J$(TUR),H,1)
910 IF DEB=TUR THEN CD%=CF%
915 'IF DEB=1 THEN CD%=CF%
920 IF CF%="C" THEN LOCATEXP,YP,0:COLOR1
,7:ATTRB1,1:PRINTGR$(0):NCP=NCP+1
921 IF CF%="P" THEN LOCATEXP,YP,0:COLOR0
,7:ATTRB1,1:PRINTGR$(1):NPP=NPP+1
922 IF CF%="K" THEN LOCATEXP,YP,0:COLOR1
,7:ATTRB1,1:PRINTGR$(2):NKP=NKP+1
923 IF CF%="T" THEN LOCATEXP,YP,0:COLOR0
,7:ATTRB1,1:PRINTGR$(3):NTP=NTP+1
924 LOCATEXP+2,YP,0:ATTRB1,1:COLOR4,7:PR
INTMID$(J$(TUR),H+1,2):PLI$(TY)=PLI$(TY)
+MID$(J$(TUR),H,3)
925 IF CD=0 THEN PP(TUR)=0 ELSE 66=TUR:
PT%=MID$(J$(TUR),H+1,2):GOSUB20000:IF PP
(TUR)>MAX THEN MAX=PP(TUR)
926 FOR BV=2 TO 4:IF PP(BV)=MAX THEN HUI
(TUR)=TET5% ELSE HUI(BV)=TET3%
927 AFF=1:GOSUB200:AFF=0:NEXT:IF TY=8 TH
EN J$(TUR)="" :GOTO 930
928 IF TY=8 THEN J$(TUR)=""
929 L=LEN(J$(TUR)):GJ%=LEFT$(J$(TUR),H-1
```

FICHE PROGRAMME

```

):DJ$=RIGHT$(J$(TUR),L-H-2):J$(TUR)=6J$+
DJ$
930 RETURN
10000 '*****PARTIE*****
10004 COLOR0,0:LOCATE0,0:PRINTSPC(40):AT
TRB0,0:LOCATE0,0:COLOR1,0 :LOCATE0,0:PR
INTRE6$(PA);
10005 GOSUB200:FOR TY=1 TO 8
10010 MAX=0:TUR=DEB:'GOSUB209
10020 FOR JD=1 TO 4
10030 IF TUR=1 THEN GOSUB 500 ELSE 60SUB
800
10040 TUR=TUR+1:IF TUR=5 THEN TUR=1
10050 NEXT
10060 GOSUB 30000
10070 ' NOUVEAU DB
10080 PLAY"PP":BOX$(8,6)-(30,14) " ",2,2:
NEXT
10085 NCP=0:NFP=0:NKP=0:NTP=0
10090 GOTO 50000
20000 '*****EQUIVALENT POINT*****
20010 IF PT$=" 7" THEN PD=7
20011 IF PT$=" 8" THEN PD=8
20012 IF PT$=" 9" THEN PD=9
20013 IF PT$=" V" THEN PD=10
20014 IF PT$=" D" THEN PD=11
20015 IF PT$=" R" THEN PD=12
20016 IF PT$="10" THEN PD=13
20017 IF PT$=" A" THEN PD=14
20018 PP(66)=PD
20019 RETURN
30000 '*****GAGNANT*****
30010 DEB=1
30020 FOR I=2 TO 4
30030 IF PP(I)>PP(DEB) THEN DEB=I
30040 NEXT
30045 J(TY)=DEB
30050 RETURN
40000 'CALCUL POINTS
40005 ON PA GOTO 40010,41000,42000,43000
,44000,45000:RETURN
40010 FOR I=1 TO 8
40020 PE=J(I)
40030 PF(PE)=PF(PE)-5
40040 NEXT:RETURN
41000 FOR I=1 TO 8
41010 FOR M=1 TO 10 STEP 3
41020 IF MID$(PLI$(I),M,1)="C" THEN PF(J
(I))=PF(J(I))-10
41030 NEXT:NEXT:RETURN
42000 FOR I=1 TO 8
42010 FOR M=1 TO 10 STEP 3
42020 IF MID$(PLI$(I),M+1,2)=" V" THEN P
F(J(I))=PF(J(I))-15
42030 NEXT:NEXT:RETURN
43000 FOR I=1 TO 8
43010 FOR M=1 TO 10 STEP 3
43020 IF MID$(PLI$(I),M+1,2)=" D" THEN P
F(J(I))=PF(J(I))-20
43030 NEXT:NEXT:RETURN
44000 FOR I=1 TO 8
44010 FOR M=1 TO 10 STEP 3

```

```

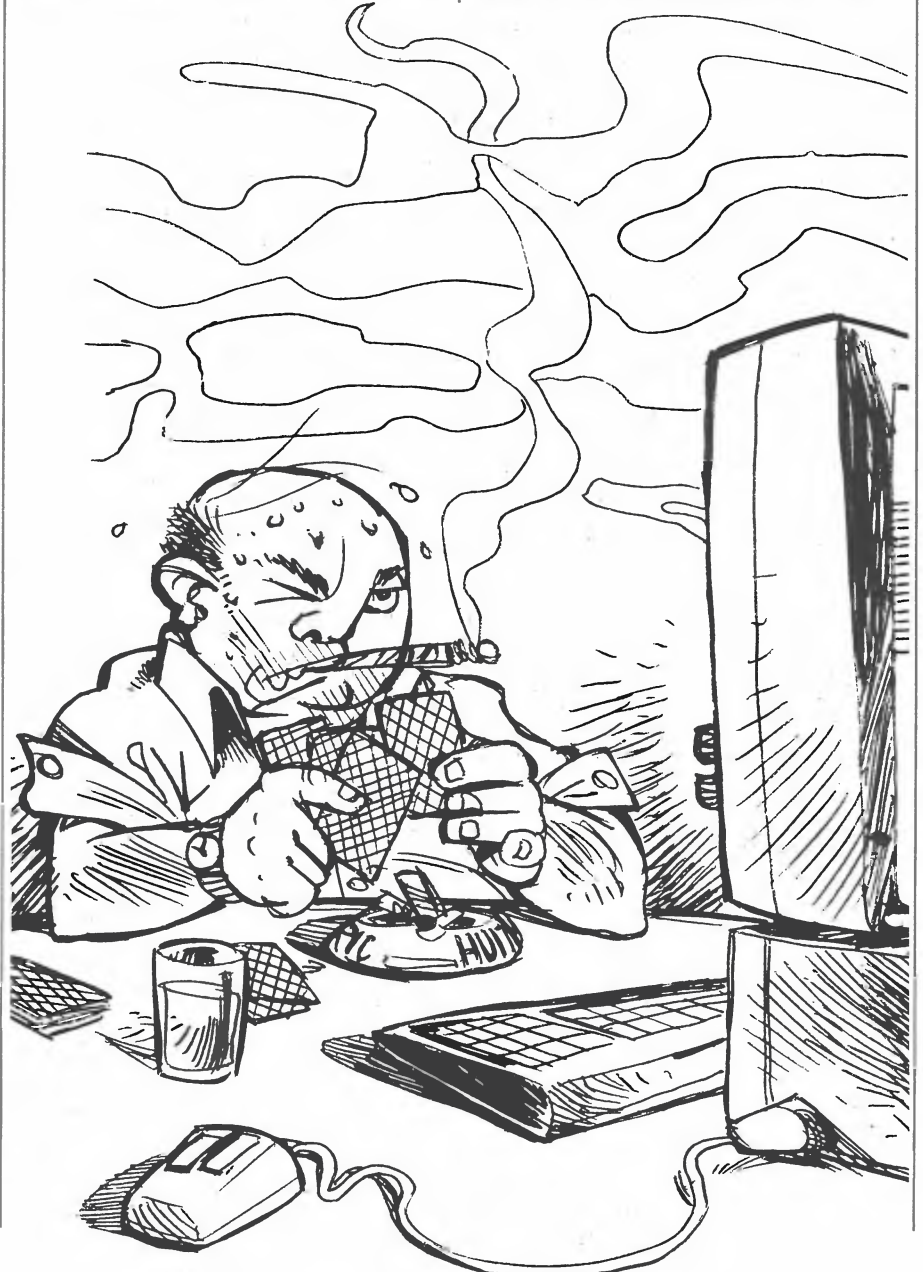
44020 IF MID$(PLI$(I),M,3)="C R" THEN PF
(J(I))=PF(J(I))-50
44030 NEXT:NEXT:RETURN
45000 FOR PA=1 TO 5:GOSUB40000:NEXT:RETR
RN
50000 GOSUB40000
50060 CLS:SCREEN0:FOR I=1 TO 4:ATTRB0,0
50070 PRINT"LE JOUEUR";I;"A";PF(I);"POIN
TS"
50071 NEXT
50075 FOR 6=2 TO 4
50076 IF PF(6)>PF(1) THEN HU$(6)=TET3$ E
LSE HU$(6)=TET4$
50077 NEXT6
50080 PA=PA+1
50081 GOSUB60200:IF PA=7 THEN END
50085 FORI=1TOB:PLI$(I)="" :NEXT
50090 A$=INPUT$(2):GOTO 47
60000 ' REFLEXION
60020 NBC=0:NBK=0:NBF=0:NBT=0:EV1$="" :EV
2$="" :EV3$="" :EV4$="" : FOR B=1 TO LEN(J$

```

```

(TUR))-2 STEP 3
60021 PT$=MID$(J$(TUR),B,1)
60022 IF PT$="C" THEN NBC=NBC+1 ELSE IF
PT$="K" THEN NBK=NBK+1 ELSE IF PT$="P" T
HEN NBF=NBK+1 ELSE NBT=NBT+1
60023 NEXT
60024 IF NBC+NCP=8 THEN EV1$="C" ELSE IF
NBF+NFP=8 THEN EV2$="P" ELSE IF NBT+NT
P=8 THEN EV3$="T" ELSE IF NBK+NKP=8 THEN
EV4$="K"
60029 66=TUR:PM=15:H=1
60030 FOR B=1 TO LEN(J$(TUR))-2 STEP 3
60040 PT$=MID$(J$(TUR),B+1,2):GOSUB20000
60045 6H$=MID$(J$(TUR),B,1):IF 6H$=EV1$
OR 6H$=EV2$ OR 6H$=EV3$ OR 6H$=EV4$ THEN
60060
60050 IF PD<=PM THEN H=B:PM=PD
60060 NEXT:RETURN
60100 ' REFLEXION
60120 66=TUR:PM=7:H=1
60130 FOR B=1 TO LEN(J$(TUR))-2 STEP 3

```



```

60140 PT$=MID$(J$(TUR),B+1,2):GOSUB20000
60141 IF (PA=2 OR PA=6)AND MID$(J$(TUR),
B,1)="C" THEN PO=PO*3
60142 IF (PA=3 OR PA=6)AND MID$(J$(TUR),
B+1,2)="V" THEN PO=PO*4
60143 IF (PA=4 OR PA=6)AND MID$(J$(TUR),
B+1,2)="D" THEN PO=PO*5
60144 IF (PA=5 OR PA=6)AND MID$(J$(TUR),
B,3)="C R" THEN PO=PO*8
60145 IF (PA=5 OR PA=6)AND MID$(J$(TUR),
B,3)="C10" THEN PO=PO*6
60146 IF (PA=5 OR PA=6)AND MID$(J$(TUR),
B,3)="C A" THEN PO=PO*6
60150 IF PO>PM THEN H=B:PM=PO
60160 NEXT:RETURN
60200 'RAPEL PLI
60209 ' ATTRBO,0:BOXF(4,18)-(35,23)" ",2
,2:BOXF(4,18)-((LEN(J$(1))/3)*4+3,23)" "
,7,7
60210 FORW=1TO8:FOR I=1 TO 10 STEP 3
60230 IF MID$(PLI$(W),I,1)="C" THEN LOCA
TE (((I-1)/3)+1)*4,W*2+3,0:COLOR1,7:PRIN
TGR$(0)
60231 IF MID$(PLI$(W),I,1)="K" THEN LOCA
TE (((I-1)/3)+1)*4,W*2+3,0:COLOR1,7:PRIN
TGR$(2)
60232 IF MID$(PLI$(W),I,1)="P" THEN LOCA
TE (((I-1)/3)+1)*4,W*2+3,0:COLOR0,7:PRIN
TGR$(1)
60233 IF MID$(PLI$(W),I,1)="T" THEN LOCA
TE (((I-1)/3)+1)*4,W*2+3,0:COLOR0,7:PRIN
TGR$(3)
60234 COLOR4,7:LOCATE(((I-1)/3)+1)*4,W*2
+4,0:PRINTMID$(PLI$(W),I+1,2)
60235 XO=(((I-1)/3)+1)*4+2:LINE(XO,W*2
+3)-(XO,W*2+4)GR$(4),0:LOCATEXO-1,W*2+3,
0:COLOR7,7:PRINT" ":LOCATE0,W*2+3:COLOR7
,0:PRINTJ(W)
60236 NEXT:NEXT:RETURN

```

ISOLA

Essayez de coincer l'autre. Se joue à deux, avec le crayon optique. Placez un carré en pointant dans le cadre gauche. Puis déplacez votre pion en pointant avec les cases de direction de droite.

```

1 CLS:LOCATE0,0,0
5 GOSUB10000
10 SCREEN7,5,4
20 CLEAR,,10:DIMN(11,11)
30 BOXF(1,1)-(16,14)CHR$(127),4
100 DEFGR$(0)=0,3,15,31,63,63,127,127:DE
FGR$(2)=127,127,63,63,31,15,3,0
101 DEFGR$(1)=0,192,240,248,252,252,254,
254
102 DEFGR$(3)=254,254,252,252,248,240,19

```

```

2,0
103 A1$=GR$(0)+GR$(1):A2$=GR$(2)+GR$(3)
104 N(2,4)=1:N(7,4)=2:COLOR1,4:LOCATE3,7
:PRINTA1$:LOCATE3,8:PRINTA2$:LOCATE13,7:
COLOR7,4:PRINTA1$:LOCATE13,8:PRINTA2$
105 X1=2:Y1=4:X2=7:Y2=4
110 FOR I=0TO7:READ A,B,C,D:BOX(A,B)-(C,
D),0:LINE(A+2,B+2)-(A+2,D-2),0:LINE-(C-2
,D-2),0:PEN I:(A,B)-(C,D):NEXT
120 DATA 230,70,260,100, 185,110,215,140
, 275,110,305,140, 230,150,260,180, 185,
70,215,100, 275,70,305,100, 185,150,215,
180, 275,150,305,180
200 LOCATE0,22:COLOR3,0:PRINT"LES ROUGES
JOUENT ":D=1:A=X1:B=Y1:GOSUB 210:X1=XN:
Y1=YN
201 G=0:X=X2:Y=Y2: GOSUB1000
202 LOCATE0,22:COLOR3,0:PRINT"LES BLANCS
JOUENT ":D=7:A=X2:B=Y2:GOSUB 210:X2=XN:
Y2=YN
203 G=0:X=X1:Y=Y1: GOSUB1000
204 GOTO 200
210 INPUTPEN X,Y
220 IF X=-1 OR Y=-1 OR X<8 OR Y<8 OR X>1
36 OR Y>120 THEN BEEP:GOTO 210
230 X=INT((X-8)/16+1):Y=INT((Y-8)/16+1):
V=2*X-1:H=2*Y-1
240 IF N(X,Y)<>0 THEN 210
260 COLOR 6,6:LOCATEV,H:PRINT" ":LOCATE
V,H+1:PRINT" " :N(X,Y)=3:X=(X1+X2)-A:Y=
(Y1+Y2)-B:G=0:GOSUB1000:X=A:Y=B:G=1:GOSU
B1000:V=2*A-1:H=2*B-1
270 ON PEN GOTO 300,400,500,600,630,640,
650,660
271 GOTO 270
300 IF Y=1 OR N(X,Y-1)<>0 THEN 270
310 XN=X:YN=Y-1:V1=V:H1=H-2
320 N(X,Y)=0:N(X,Y-1)=1:GOTO699
400 IF X=1 OR N(X-1,Y)<>0 THEN 270
410 XN=X-1:YN=Y:V1=V-2:H1=H
420 N(X,Y)=0:N(X-1,Y)=1:GOTO699
500 IF X=8 OR N(X+1,Y)<>0 THEN 270
510 XN=X+1:YN=Y:V1=V+2:H1=H
520 N(X,Y)=0:N(X+1,Y)=1:GOTO699
600 IF Y=7 OR N(X,Y+1)<>0 THEN 270
610 XN=X:YN=Y+1:V1=V:H1=H+2
620 N(X,Y)=0:N(X,Y+1)=1:GOTO699
630 IF Y=1 OR X=1 OR N(X-1,Y-1)<>0 THEN
270
631 XN=X-1:YN=Y-1:V1=V-2:H1=H-2
632 N(X,Y)=0:N(XN,YN)=1:GOTO699
640 IF Y=1 OR X=8 OR N(X+1,Y-1)<>0 THEN
270
641 XN=X+1:YN=Y-1:V1=V+2:H1=H-2
642 N(X,Y)=0:N(XN,YN)=1:GOTO699
650 IF Y=7 OR X=1 OR N(X-1,Y+1)<>0 THEN
270
651 XN=X-1:YN=Y+1:V1=V-2:H1=H+2
652 N(X,Y)=0:N(XN,YN)=1:GOTO699
660 IF Y=7 OR X=8 OR N(X+1,Y+1)<>0 THEN
270
661 XN=X+1:YN=Y+1:V1=V+2:H1=H+2

```

```

662 N(X,Y)=0:N(XN,YN)=1:GOTO699
699 LOCATEV,H:COLOR4,4:PRINT" ":LOCATEV
,H+1:PRINT" ":COLOR0,4:LOCATEV1,H1:PRIN
TA1$:LOCATEV1,H1+1:PRINTA2$
999 RETURN
1000 ' CONTROLE
1010 PJ=0
1040 FOR I=-1 TO 1:FOR J=-1 TO 1
1050 IF X+I<1 OR X+I>8OR Y+J<1 OR Y+J>7
THEN 1070
1060 IF N(X+I,Y+J)=0 THEN PJ=1
1070 NEXT:NEXT
2000 IF PJ=0 AND CE=0 THEN GOTO 5000
2010 RETURN
5000 IF (D=1 AND G=0)OR (D=7 AND G=1) TH
EN LOCATE0,22:COLOR3,0:PRINT"LES BLANCS
ONT PERDUS":END
5010 LOCATE0,22:COLOR3,0:PRINT"LES ROUGE
S ONT PERDUS":END
10000 RESTORE 10100
10005 READ A,B,A1,B1
10010 IF A=0 THEN RETURN
10020 LINE(A,B)-(A1,B1):LINE-(A1+B,B1-B)
:LINE-(A+B,B-B):LINE-(A,B)
10030 GOTO 10005
10100 DATA 170,40,170,60,200,40,180,40,1
80,40,180,50,180,50,200,50,200,50,200,60
,200,60,180,60
10200 DATA 210,40,230,40,230,40,230,60,2
30,60,210,60,210,60,210,40,240,40,240,60
,240,60,260,60,270,60,280,40,280,40,290,
60,275,50,285,50
10300 DATA 0,0,0,0

```



THOMSON

CAMEMBAR

Machines: Thomson + Lecteur de disquette.

Basic: 128 et 512.

Ce petit programme permet de visualiser des résultats numériques (12 au maximum) sous forme d'histogramme ou de camembert.

Le programme affiche d'abord un menu. Une ligne est affichée en inverse. Si vous appuyez sur « ACC » vous la sélectionnez. Vous pouvez déplacer la sélection avec les flèches haut et bas ou en tapant le premier caractère du choix.

* **FIN PROGRAMME:** arrête le programme.

* **ENTREER LES DONNEES:** permet d'introduire les données par le clavier. Le programme vous demande un titre. Puis le nombre de données (12 maximum). Ensuite le nombre de chiffres après la virgule (les nombres ont tous 6 chiffres au total). Ensuite, il vous demande le nom de chaque donnée, puis sa valeur. Si vous vous trompez dans une donnée avant d'avoir fait « ENTREE », utilisez la flèche gauche pour effacer. Si vous vous apercevez que vous vous êtes trompé après avoir fait « ENTREE », utilisez la flèche vers le haut pour revenir en arrière.

* **HISTOGRAMME:** le programme vous demande le maximum que vous désirez, un « ENTREE » direct prendra la valeur de la plus grande donnée pour maximum de l'histogramme.

* **CAMEMBERT:** dessine le camembert dont la taille des tranches correspond au pourcentage des valeurs des données.

* **LISTE DONNEES:** liste de la valeur des données ainsi que des pourcentages respectifs.

* **SAUVE DONNEES:** sauve (dans l'ordre) le titre, le nombre de données, le format des données (nombre deux chiffres après la virgule) leurs noms et leurs valeurs sur une disquette. Au nom de fichier que vous rajoutez il rajoute « CAM ».

* **RECHARGE LES DONNEES:** recharge des données. Le fichier peut être créé par un autre programme à condition de respecter les contraintes de SAUVE.

Ce programme a déjà été publié pour TO7 dans le *Micro 7 N° 11*. Mais ça m'a fait plaisir de le ressortir des oubliettes et de le trafiquer un peu.

François DUPIN

1 ' SAVE "CAMEMBAR

```

10 CLEAR 400.5 :SCREEN 1,0,0:CLS
100 '---MENU-----
110 GOSUB 10000
120 FOR C=0 TO 1 STEP 0
130 SCREEN 2,0,0:CLS
140 LOCATE 0,23,0:PRINT"FICHIER: ":PRIN
T USING IM$(3):NF$::PRINT PF$:TAB(23)"(
":GR$(0):" ":GR$(1):" ":GR$(2):" ACC )";
150 ATTRB 0.1:LOCATE 10,1: PRINT "Graphi
ques"
160 COLOR 4.7 : ATTRB 0,0
170 FOR I=0 TO NL
180 LOCATE 5,4+I*2:PRINT M$(I)TAB(30)
190 NEXT I
200 FOR C1=0 TO 1 STEP 0
210 COLOR ,,1:LOCATE 5,4+R*2:PRINT M$(R)
TAB(30)::COLOR ,,1
220 R$=INPUT$(1):IF R$=ACC$ THEN C1=1:GO
TO 290
230 LOCATE 5,4+R*2:PRINT M$(R)TAB(30)
240 IF R$=BAS$ THEN IF R)=NL THEN R=0 :G
OTO 290 ELSE R=R+1:GOTO 290
250 IF R$=HAUT$ THEN IF R)D THEN R=R-1:G
OTO 290 ELSE R=NL:GOTO 290
260 IF R$=HOME$ THEN R=0:GOTO 290
270 X=INSTR(M$,R$):IF X)D THEN R=X-1:GO
TO 290
280 PLAY "DOFASIBMI"
290 NEXT C1
300 ATTRB 0,0:IF R=0 THEN C=1:GOTO 330
310 ON R GOSUB 1000,2010,3000,4000,7000,
8000
320 IF R)=NL-1 THEN R=1 ELSE R=R+1
330 NEXT C
340 CLS:END
1000 '---CHARGE TABLE-----
1010 CLS:LOCATE 10,0:PRINT "VALEURS"
1020 LOCATE 2,2,1:PRINT "TITRE : ";
1030 LM=20:XM=10:YM=2: GOSUB 9000:IF R$<
=RAZ$ THEN 2000
1040 IF R2$<)" THEN T$(0)=R2$
1050 PRINT T$(0)
1060 LOCATE 2,4:PRINT "Nombre de donnees
":NO;
1070 LM=2:XM=24:YM=4:GOSUB 9000 :IF R$=R
AZ$ THEN 2000
1080 IF R2$<)" THEN NO=VAL(R2$)
1090 IF NO(1 OR NO)12 THEN 1060
1100 PRINT NO
1110 LOCATE 2,6:PRINT "Nombre de chiffre
s apres la virgule ":LOCATE 15,7:PRINT
NV;
1120 LM=1:XM=25:YM=7:GOSUB 9000 :IF R$=R
AZ$ THEN 2000
1130 IF R2$<)" THEN NV=VAL(R2$)
1140 IF NV(D OR NV)6 THEN 1120
1150 IM$=MID$(IM$(1),1,6-NV)
1160 IF NV)D THEN IM$=IM$+ "."+MID$(IM$(1
),1,NV)

```

```

1170 CLS:LOCATE 10,0:PRINT T$(0)
1180 LOCATE 0,3:PRINT LEFT$(S$,40); TAB
(10);"NOM";TAB(20);"!";TAB(30);"NOMBRE":
PRINT LEFT$(S$,40);
1190 FOR I=1 TO NO:PRINT T$(I); TAB(20);
"!";TAB(28)::PRINT USING IM$;V(I): NEXT
I:PRINT LEFT$(S$,45)
1200 REM-
1210 V(0)=0:MX=0:PC(0)=0
1220 N=1:LOCATE 0,23:PRINT TAB(20);"( ";
GR$(0);" ":GR$(1);" ":GR$(2);" ENTREE )"
;
1230 FOR C1=0 TO 1 STEP 0
1240 LM=19:XM=0:YM=5+N:GOSUB 9000
1250 IF R$=CHR$(13) AND R2$<)" THEN T$(
N)=R2$
1260 PRINT T$(N);
1270 IF R$=HOME$ THEN N=1:GOTO 1240
1280 IF R$=HAUT$ THEN IF N)1 THEN N=N-1
: GOTO 1290 ELSE 1240
1290 LM=LEN(IM$):XM=28:YM=5+N:GOSUB 9000
1300 IF R$=CHR$(13) AND R2$<)" THEN V(N
)=VAL(R2$)
1310 PRINT USING IM$;V(N)
1320 IF R$=HAUT$THEN 1240
1330 IF R$=HOME$ THEN N=1:GOTO 1240
1340 IF N)NO THEN N=N+1:GOTO 1380
1350 LOCATE 10,23:PRINT "(ACC ";GR$(2);"
)":TAB(39):: LM=1:XM=25:YM=23:GOSUB 900
0
1360 IF R$=ACC$ THEN C1=1:GOTO 1380 ELS
E IF R$<)" HOME$ THEN PLAY"DOMIFA":GOTO 1
350
1370 N=1:LOCATE 0,23:PRINT TAB(20);"( ";
GR$(0);" ":GR$(1);" ":GR$(2);" ENTREE)";
1380 NEXT C1
1390 FOR I=1 TO NO
1400 V(0)=V(0)+V(I):IF V(I)MX THEN MX=V
(I)
1410 NEXT I
1420 FOR I=1 TO NO:PC(I)=V(I)/V(0):PC(0)
=PC(0)+PC(I):NEXT I
2000 RETURN
2010 '---HISTOGRAMMES-----
2020 SCREEN 7,0:CLS
2030 BOXF (0,4)-(18,9) ",7,1:BOX (4,36)
-(148,76)
2040 LOCATE 1,5:PRINT "MAX DONNEES :
":LOCATE 9,6:PRINTUSING IM$;MX
2050 LOCATE 1,7:PRINT "MAX HISTOGRAMME:
";
2060 COLOR 7,0:LM=6:XM=10:YM=8: GOSUB 90
00:IF R$=RAZ$ THEN 2240
2070 IF R2$<)" THEN MXH=VAL(R2$) ELSE M
XH=MX
2080 CLS
2090 CL=1:SC=1/MXH *20*8
2100 LINE (200,180)-(320,180),-8:LOCATE

```

```

22.22:PRINT "0":
2110 FOR I=1 TO 10
2120 LINE (200,180-I*16)-(320,180-I*16).
-8
2130 LINE (200,180-I*16+8)-(320,180-I*16
+8),-9
2140 LOCATE 19,22-I*2:PRINT USING IM$:MX
H/10*I
2150 NEXT I
2160 FOR I=0 TO NO-1
2170 BOXF (I*8+216,180)-(I*8+221,180-V(I
+1)*SC),CL
2180 COLOR CL: LOCATE I+27,23:PRINT CHR$(
65+I):
2190 LOCATE 0,I*2:PRINT CHR$(65+I);TAB(3
):PRINT USING IM$(2);T$(I+1)
2200 PRINT TAB(10);:PRINT USING IM$;V(I+
1)
2210 CL=CL+1:IF CL>15 THEN CL=1
2220 NEXT I
2230 LOCATE 18,24:COLOR 7,0:PRINT "(ACC
"GR$(2)")":R$=INPUT$(1):IF R$=HOME$ THE
N 2030 ELSE IF R$(ACC$ THEN PLAY "MIDOS
0":GOTO 2230
2240 RETURN
3000 '---CAMEMBERT-----
3010 CLS:SCREEN 7,0
3020 LOCATE 20,0:PRINT T$(0);:ATTRB 0,0
3030 BOX (XD-RA-DP-4,YO-RA-DP-4)-(XD+RA+
DP+4,YO+RA+DP+4 ),7
3040 CL=0 :AF=0:CA=0
3050 FOR N=1 TO NO
3060 AD=AF: AF=PC(N)*PI2+AF
3070 CA=CA+1:CL=CL+1:IF CL>15 THEN CL=1
3080 AM=(AF+AD)/2
3090 XM=XD+DP*COS(AM):YM=YO+DP*SIN(AM)
3100 CIRCLEF (XM,YM),RA,CL;AD,AF
3110 XP=XD+(RA)*COS(AM):YP=YO+(RA)*SIN(A
M)
3120 COLOR CL:LOCATE XP/8,YP/8:PRINT CHR
$(CA+64);
3130 LOCATE 1,(CA-1)*2:PRINT CHR$(CA+64)
:TAB(3):PRINT USING IM$(2);T$(CA)
3140 PRINT TAB(8);:PRINT USING IM$(0);PC
(N)*100;:PRINT " %"
3150 NEXT
3160 R$=INPUT$(1)
3170 RETURN
4000 '---LISTE-----
4010 SCREEN 7,4: CLS
4020 LOCATE 10,1:PRINT T$(0)
4030 LOCATE 0,4:PRINT LEFT$(S$,40);
4040 PRINT TAB(5);"NOM";TAB(20);" NB";T
AB(30);" %"
4050 PRINT LEFT$(S$,40):
4060 FOR I=1 TO NO
4070 PRINT T$(I);TAB(20);"! ":PRINT USI
NG IM$;V(I);:PRINT TAB(30);"! ":PRINT U
SING IM$(0);PC(I)*100

```

```

4080 NEXT I
4090 PRINT LEFT$(S$,40);
4100 PRINT "TOTAL ":TAB(20);"! ":PRINT
USING IM$;V(0);:PRINT TAB(30);"! ":PRIN
T USING IM$(0);PC(0)*100
4110 PRINT LEFT$(S$,40):
4120 LOCATE 20,24:PRINT "( ACC )":R$=IN
PUT$(1)
4130 RETURN
7000 '---SAUVE-----
7010 CLS:SCREEN 7,0
7020 LOCATE 10,0:PRINT "SAUVE DONNEES":C
ONSOLE 1.23
7030 CLS:DIR "+PF$
7040 LOCATE 0,24,1:PRINT "FICHER:
"PF$::XM=9:YM=24:LM=8:GOSUB 9000
7050 IF R$=RAZ$ THEN 7170
7060 IF R2$(") THEN NF$=R2$
7070 IF NF$="" THEN PLAY "MISODO":GOTO 70
30
7080 PRINT R2$;
7090 ON ERROR GOTO 8800:NER=0
7100 OPEN "0",#1,R2$+PF$
7110 ON ERROR GOTO 0:IF NER THEN 7030
7120 PRINT #1.T$(0):PRINT#1,NO:PRINT#1,N
V
7130 FOR I=1 TO NO
7140 PRINT #1,T$(I):PRINT#1.V(I)
7150 NEXT I
7160 CLOSE #1
7170 CONSOLE 0,24
7180 RETURN
8000 '---RECHARGE-----
8010 CLS:SCREEN 7,0
8020 LOCATE 10,0:PRINT "RECHARGE DONNEES
":CONSOLE 1.23
8030 CLS:DIR "+PF$
8040 LOCATE 0,24,1:PRINT "FICHER:
"PF$::XM=9:YM=24:LM=8:GOSUB 9000
8050 IF R$=RAZ$ THEN 8240
8060 IF R2$="" THEN PLAY "DOMISO":GOTO 8
040
8070 NF$=R2$:LOCATE 9,24:PRINT NF$:
8080 V(0)=0:PC(0)=0:MX=0
8090 ON ERROR GOTO 8800:NER=0
8100 OPEN "I",#1,NF$+PF$
8110 ON ERROR GOTO 0:IF NER THEN 8030
8120 INPUT #1.T$(0):INPUT#1,NO:INPUT#1,N
V
8130 FOR I=1 TO NO
8140 INPUT#1.T$(I):INPUT#1, V(I)
8150 V(0)=V(0)+V(I)
8160 IF V(I)MX THEN MX=V(I)
8170 NEXT
8180 CLOSE#1
8190 FOR I=1 TO NO
8200 PC(I)=V(I)/V(0):PC(0)=PC(0)+PC(I)
8210 NEXT I
8220 IM$=MID$(IM$(1),1,6-NV)

```

```

8230 IF NV)0 THEN IM$=IM$+"."+MID$(IM$(1
),1,NV)
8240 R=1:CONSOLE 0,24
8250 RETURN
8800 'ERREUR SUR DISQUETTE-----
8810 PLAY "MIFADO"
8820 IF ERR()>62 AND ERR()<72 THEN 8850
8830 LOCATE 22,24:PRINT "ER:"ERR" (ACC)"
::R$=INPUT$(1):IF R$(ACC$ THEN 8830
8840 LOCATE 0,24:PRINT TAB(39);:NER=-1:R
ESUME NEXT
8850 CONSOLE 0,24:PRINT:PRINT "ERREUR N
"ERR" A LA LIGNE "ERL
8860 STOP
9000 '---SAISIE-----
9010 R2$="" :COLOR,,1:LOCATE XM,YM:PRINT
SPC(LM);:LOCATE XM,YM,1
9020 FOR C9=0 TO 1 STEP 0
9030 R$=INPUT$(1)
9040 IF R$=CHR$(13) OR R$=HAUT$ OR R$=AC
C$ OR R$=BAS$ OR R$=HOME$ OR R$=RAZ$ TH
EN C9=1:GOTO 9090
9050 IF R$=ARR$ AND LEN(R2$)>0 THEN PRI
NT ARR$;" :ARR$::R2$=MID$(R2$,1,LEN(R2$
)-1):GOTO 9090
9060 IF LEN(R2$)=LM THEN PRINT CHR$(7);
:GOTO 9090
9070 IF R$( " THEN PLAY "FASTBMI":GOTO
9090
9080 R2$=R2$+R$:PRINT R$;
9090 NEXT C9
9100 COLOR,,1:LOCATE XM,YM:PRINT SPC(LM)
;:LOCATE XM,YM,0
9110 RETURN
10000 '---INITIALISATION-----
10010 NL=6:R=1
10020 FOR I=0 TO NL
10030 READ M$(I):M$=M$+LEFT$(M$(I),1)
10040 NEXT I
10050 MN=12:DIM T$(MN),V(MN),PC(MN)
10060 ACC$=CHR$(22):PF$=".CAM"
10070 HAUT$=CHR$(11):BAS$=CHR$(10):HOME$
=CHR$(30):ARR$=CHR$(8):RAZ$=CHR$(12)
10080 S$=STRING$(39,"-")
10090 DEFGR$(0)=24,24,24,153,153,90,60,2
4
10100 DEFGR$(1)=24,60,90,153,153,24,24,2
4
10110 DEFGR$(2)=64,254,66,2,2,2,254,0
10120 RA=8*9-1:X0=8*28:Y0=8*13:DP=16
10130 PI=ATN(1)*4:PI2=PI*2:PLAY"05T1A1"
10140 IM$(0)="###.##":IM$(1)="#####":IM
$(2)="% %":IM$(3)="% %"
10150 RETURN
20000 '---DATA MENU-----
20010 DATA "FIN PROGRAMME","ENTRER VALEU
RS","HISTOGRAMMES","CAMEMBERT","LISTE DO
NNEES","SAUVE DONNEES","RECHARGE DONNEES

```

CAHIER DES AS



MINI TOOLKIT



**CHUNG LAK LEUNG
GAGNE UN SVI 728
ET UN ROBOTARM
2000B DE
SPECTRAVIDEO**

Machine: Apple II, Dos 3.3
Langage: Applesoft + langage machine

Chung a quatorze ans, il est en troisième et programme depuis deux ans à raison de douze heures par semaine. Il lui reste encore du temps pour jouer au ping-pong ou au basket.

Applemaniaques, bidouilleurs et programmeurs en tout genre, Mini-Toolkit est fait pour vous! En effet, vous allez pouvoir trafiquer à votre goût le Dos: renommer les commandes, réécrire le

titre du disque, changer le programme de salutation (Hello). Et enfin, - programmeurs ouvrez vos oreilles - vous disposerez de mots clés au clavier. En appuyant simultanément sur la touche « Pomme ouverte » et une touche de l'alphabet, vous pourrez obtenir des chaînes alphanumériques que vous aurez définies avec Mini-Toolkit.

Entrez d'abord le programme Basic, puis sauvez-le. Entrez ensuite le programme RWTS (avec ELM du mois dernier ou avec

le moniteur: CALL-151), puis sauvez-le en faisant BSAVE RWTS.AS300,LS63.

Pour les mots-clés, entrez KEYBOARD et sauvez-le en faisant BSAVE KEYBOARD.AS300,LS57. Pour mettre en marche les mots clés, faire BLOAD KEYBOARD. (nom de la table des mots clés), puis BRUN KEYBOARD.

Chung Lak LEUNG

```

10 ONERR 60TO 1290
20 REM
30 REM *****
40 REM *
50 REM * MINI TOOLKIT *
60 REM *
70 REM * (C) LEUNG 1986 *
80 REM *
90 REM *****

100 REM
110 REM INITIALISATION
120 REM
130 D$ = CHR$(13) + CHR$(4)
140 IF PEEK(768) < > 169 THEN PRINT
D$"BLOAD RWTS"
150 DIM CM$(28),ME$(14),T$(26),I$(12),C
2$(28):PT = 1:P1 = 1:DR = 1
160 RESTORE : FOR T = 1 TO 28: READ CM$(
T): NEXT : RESTORE : FOR T = 1 TO 28: R
EAD C2$(T): NEXT : RESTORE : FOR T = 1 T
O 26: READ T$(T): NEXT : READ E$.Y$: FOR
T = 1 TO 12: READ I$(T): NEXT
170 REM
180 REM DATAS
190 REM
200 DATA INIT,LOAD,SAVE,RUN,CHAIN,DELETE,
LOCK,UNLOCK,CLOSE,READ,EXEC,WRITE,POSIT
TION,OPEN,APPEND,RENAME,CATALOG,MON,NOMO

```

```

N,PR,IN,MAXFILES,FP,INT,BSAVE,BLOAD,BRUN
,VERIFY
210 DATA AFFICHER LE REPERTOIRE,FORMAT
ER UNE DISKETTE,RENOMMER LES ORDRES DOS,
DISK DRIVE <1>,REECRIRE LE TITRE DU DISQ
UE,CREER DES MOTS-CLES,INITIALISATION DE
S DONNEES
220 DATA SAUVER LES COMMANDES DOS,SAUVE
R LES MOTS CLES,AFFICHER LES NOUVELLES C
OMMANDES,CHANGER LE PROG. DE BOOTING,SOR
TIR DU PROGRAMME
230 REM
240 REM MENU GENERAL
250 REM
260 TEXT : HOME : NORMAL : SPEED= 255:A
$ = "- DOS 3.3 MINI TOOLKIT -": GOSUB 11
50:A$ = "(C) LEUNG 1986": GOSUB 1150: FO
R T = 1 TO 40: HTAB T: VTAB 3: PRINT "="
: HTAB T: VTAB 20: PRINT "=": NEXT : POK
E 34,3: POKE 35,19
270 HOME : NORMAL : VTAB 5:A$ = "MENU P
RINCIPAL": GOSUB 1150: VTAB 7: FOR T = 1
TO 12: PRINT I$(T): NEXT : HTAB 25: VTA
B 7: PRINT "UTILISER:": HTAB 25: PRINT "
<= ET =>:BOUGER": HTAB 25: PRINT "<RETUR
N>:VALIDER"
280 NORMAL : VTAB 6 + P1: PRINT I$(P1):
INVERSE : VTAB 6 + PT: PRINT I$(PT):P1
= PT
290 OP = PEEK ( - 16384): IF OP < 128 T

```

```

HEN 290
300 T$ = CHR$(OP - 128): POKE - 16368
.O
310 IF T$ = CHR$(8) THEN PT = PT - 1:
GOSUB 1190: GOTO 280
320 IF T$ = CHR$(21) THEN PT = PT + 1
: GOSUB 1190: GOTO 280
330 IF T$ = CHR$(13) THEN 350
340 GOTO 290
350 NORMAL : ON PT GOSUB 400,440,500,56
0,650,730,800,890,950,980,1020,1120
360 GOTO 270
370 REM
380 REM CATALOGUE
390 REM
400 HOME : PRINT CHR$(4)"CATALOG.D"DR
: PRINT : PRINT "PRESSEZ UNE TOUCHE:":
GET T$: RETURN
410 REM
420 REM FORMATING
430 REM
440 HTAB 4: VTAB 22: INPUT "PROGRAMME D
E DEBUT:":BP$: IF BP$ = "" THEN 460
450 HOME : VTAB 10:A$ = "FORMATAGE EN C
OURS": GOSUB 1150: PRINT D$"INIT"BP$.D"
DR",V254": PRINT D$"DELETE"BP$
460 GOSUB 1330: RETURN
470 REM
480 REM COMMANDES DOS
490 REM

```

```

500 HOME : VTAB 5:A$ = "CHANGEMENT DU N
OM": GOSUB 1150:A$ = "DES COMMANDES DU D
OS": GOSUB 1150
510 HTAB 9: VTAB 9: INPUT "COMMANDE DOS
:":O$: IF O$ = "" THEN RETURN
520 FOR T = 1 TO 28: IF CM$(T) = O$ THE
N 540
530 NEXT : GOSUB 1250: GOTO 510
540 VTAB 11: HTAB 9: INPUT "MODIFIE EN:
":N$:C$ = C2$(T):C2$(T) = N$:N$ = C$:CP
= 0: FOR T = 1 TO 27:CP = CP + LEN (C2$
(T)): NEXT : IF CP > 133 THEN C2$(T) = N
$: GOSUB 1250
550 GOTO 510
560 REM
570 REM CHANGEMENT DE DRIVE
580 REM
590 IF DR = 1 THEN DR = 2: GOTO 610
600 IF DR = 2 THEN DR = 1
610 I$(4) = LEFT$(I$(4),12) + STR$(D
R) + ">": RETURN
620 REM
630 REM CHANGER LE TITRE DU VOLUME
640 REM
650 POKE 5,6: POKE 6,DR: POKE 7,2: POKE
8,2: POKE 9,0: POKE 10,33: POKE 11,1: C
ALL 768:TI$ = "": FOR T = 8634 TO 8623 S
TEP - 1:TI$ = TI$ + CHR$( PEEK (T)):
NEXT
660 HOME : HTAB 6: VTAB 22: PRINT "NOUV
EAU TITRE:":TI$: HTAB 20: VTAB 22: INPUT
"":R$: IF R$ = "" THEN 690
670 IF LEN (R$) < > 12 THEN GOSUB 13
30: GOTO 660
680 FOR T = 12 TO 1 STEP - 1: POKE 863
5 - T. ASC ( MID$( R$,T,1)) + 128: NEXT
: POKE 11,2: CALL 768
690 GOSUB 1330: RETURN
700 REM
710 REM MOTS CLES
720 REM
730 HOME : VTAB 5:A$ = "CREATION DE MOT
S CLES": GOSUB 1150
740 HTAB 8: VTAB 8: PRINT "TOUCHE CLE:"
:: GET T$: IF T$ = CHR$( 27) THEN RETU
RN
750 IF ASC (T$) < 65 OR ASC (T$) > 90
THEN GOSUB 1250: GOTO 740
760 PRINT T$: HTAB 6: VTAB 10: INPUT "M
ESSAGE ENVOYE:":T$( ASC (T$) - 64): GOTO
740
770 REM
780 REM INITIALISATION DU SYSTEME
790 REM
800 HOME : VTAB 5:A$ = "INITIALISATION:
": GOSUB 1150: VTAB 8: HTAB 10: PRINT "1
. DES COMMANDES DOS": HTAB 10: PRINT "2.
DES MOTS CLES": HTAB 10: PRINT "3. DE T
OUT LE DOS": HTAB 12: VTAB 13: PRINT "VO
TRE CHOIX:< >": HTAB PEEK (36) - 1
810 GET T$: IF T$ = CHR$( 27) OR T$ =
CHR$( 13) THEN RETURN
820 P = VAL (T$): IF P > 3 OR P < 1 THE

```

```

N 810
830 POF : ON P GOTO 160,840,850
840 FOR T = 1 TO 26:T$(T) = "": NEXT :
GOTO 270
850 CLEAR : GOTO 130
860 REM
870 REM SAUVER LES COMMANDES DOS
880 REM
890 POKE 5,6: POKE 6,DR: POKE 7,1: POKE
8,7: POKE 9,0: POKE 10,33: POKE 11,1: C
ALL 768: POKE 10,34: POKE 8,8: CALL 768
900 PN = 8580: FOR T = 1 TO 28: FOR Y =
1 TO LEN (C2$(T)) - 1: POKE PN. ASC ( M
ID$( C2$(T),Y,1)):PN = PN + 1: NEXT : PO
KE PN. ASC ( RIGHT$( C2$(T),1)) + 128:PN
= PN + 1: NEXT
910 POKE 8,7: POKE 10,33: POKE 11,2: CA
LL 768: POKE 8,8: POKE 10,34: CALL 768:
RETURN
920 REM
930 REM SAUVER LES MOTS CLES
940 REM
950 PY = 24576:PU = 24629: FOR T = 1 TO
26:H = INT ( PU / 256):L = PU - H * 256:
POKE PY,H: POKE PY + 1,L:PY = PY + 2: F
OR G = 1 TO LEN (T$(T)): POKE PU. ASC (
MID$( T$(T),G,1)) + 128:PU = PU + 1: NE
XT : POKE PU,0:PU = PU + 1: NEXT
960 HOME : HTAB 6: VTAB 22: INPUT "NOM
DES MOTS CLES:":N$: IF N$ = "" THEN GOS
UB 1330: RETURN
970 PRINT D$"BSAVE KEY."N$,A$6000,L"PU
- 24577: GOSUB 1330: RETURN
980 REM
990 REM DISPLAY
1000 REM
1010 HOME : VTAB 5: FOR T = 1 TO 14: PR
INT T: HTAB 3: PRINT ".":C2$(T): NEXT :
VTAB 5: FOR T = 15 TO 28: HTAB 21: PRIN
T T: HTAB 23: PRINT ".":C2$(T): NEXT : W
AIT - 16384,128: POKE - 16368,0: RETUR
N
1020 REM
1030 REM CHANGER LE PBOOT
1040 REM
1050 POKE 5,6: POKE 6,DR: POKE 7,1: FOK
E 8,9: POKE 9,0: POKE 10,33: POKE 11,1:
CALL 768:Y$ = "": FOR T = 8565 TO 8595:Y
$ = Y$ + CHR$( PEEK (T)): NEXT
1060 HOME : VTAB 22: HTAB 1: PRINT "PRO
GRAM:":Y$
1070 HTAB 9: VTAB 22: INPUT "":R$: IF R
$ = "" THEN GOSUB 1330: RETURN
1080 FOR T = 1 TO LEN (R$): POKE 8564
+ T. ASC ( MID$( R$,T,1)) + 128: NEXT :
FOR T = LEN (R$) + 1 TO 30: POKE 8564 +
T,160: NEXT : POKE 11,2: CALL 768: GOSU
B 1330: RETURN
1090 REM
1100 REM GOOD BYE !!!
1110 REM
1120 TEXT : HOME : VTAB 6:A$ = "AU REVO
IR !": GOSUB 1150:A$ = "ET A LA PROCHAIN

```

```

E !": GOSUB 1150: END
1130 REM SS PROG. DE CENTRAGE DU TEXT
E
1140 REM
1150 HTAB (40 - LEN (A$)) / 2: PRINT A
$: RETURN
1160 REM
1170 REM TESTEUR DE LIMITE
1180 REM
1190 IF PT > 12 THEN PT = 1
1200 IF PT < 1 THEN PT = 12
1210 RETURN
1220 REM
1230 REM BRUITEUR
1240 REM
1250 FOR T = 1 TO 100:X = PEEK ( - 163
36): NEXT : RETURN
1260 REM
1270 REM TRAITEMENT (SOMMAIRE !) D'ER
REURS
1280 REM
1290 NORMAL : HOME : VTAB 9:A$ = "ERREU
R NO$ " + STR$( PEEK (222)): GOSUB 115
0: POKE 222,0: WAIT - 16384,128: POKE
- 16368,0: HTAB 2: VTAB 22: CALL - 868:
GOTO 270
1300 REM
1310 REM EFFACEMENT DE LA LIGNE 22
1320 REM
1330 HTAB 1: VTAB 22: CALL - 868: RETU
RN

```

RWTS

\$0300-A9008D1720A9008D	675
\$0308-0D20A9008D2020A9	588
\$0310-018D2120A9EF8D22	790
\$0318-20A9D88D2320A901	795
\$0320-8D0A20A5050A0A0A	383
\$0328-0ABD0B20A5068D0C	518
\$0330-20A5078D0E20A509	564
\$0338-8D0F20A9208D1020	578
\$0340-A9208D1120A5098D	706
\$0348-1220A50ABD1320A5	582
\$0350-088D1620A920A00A	577
\$0358-20D903AD17209002	626
\$0360-850C600000FFFF00	751

KEYBOARD

\$0300-A9038D56AAA908BD	890
\$0308-55AA60201BFD8506	802
\$0310-8607AD61C0C98030	980
\$0318-24A506C9C1301EA5	844
\$0320-06C9DB1018A506E9	870
\$0328-C00AAA8D00608509	799
\$0330-BD01608508204203	528
\$0338-A9A0A60760A506A6	935
\$0340-0760A000A607B108	621
\$0348-9D000220EDFDC8E8	1113
\$0350-B108D0F28607600A	882