

LE MAGAZINE DE LA MICRO PASSION

MICRO V.O

RESEAU
(IBM PC)

CIRCUIT
(MSX)

BOULES
(C 128)

TRIDIM
(Amstrad)

MATERNELLE
(Thomson)

TRAGI
(Macintosh)

INSERT A QUOI ?
(Initiation)

LE CAHIER DU LOGICIEL

CAHIER DES AS

MULTICOLOR N° 13
(Atari)

Concours permanents 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.

L'EQUIPE DE MICRO V.O. VOUS SOUHAITE UNE BONNE ANNEE 1987! 000



— OLIVIER 86

FICHE A RETOURNER AVEC VOS LOGICIELS

Machine:

Extensions:

Cassette Disquette

Langage:

Programme:

Nom:

Prénom:

Adresse:

Code Postal: Ville:

Tel: Date: / / 86

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

PC et compatibles

RESEAU

IBM et compatibles avec carte graphique couleur, Basica.



**CAMILLE MOULIN
GAGNE
UN SVI 728**

Cela fait un peu moins d'un an que Camille programme. Il a quinze ans et la création graphique sur ordinateur le passionne. Il y passe des heures...

Profitez des joies des réseaux sans avoir les désagrèments de la note téléphonique à la fin. Une enquête sur RESEAU dont les règles sont indiquées par le premier programme. Sauvez ce pre-

mier programme sous le nom de REGLE puis le second sous le nom RESEAU.

Camille MOULIN

REGLE

```

10 PLAY "L42"
20 PLAY "03"
30 PLAY "755"
40 KEY OFF
50 CLS
60 DIM ROND(404)
70 SCREEN 1
80 CIRCLE (11,11),10
90 PAINT (11,11),3
100 GET (1,1)-(21,21).ROND
110 FOR I=1 TO 24
120 READ XA,YA,XB,YB
130 LINE (XA,YA)-(XB,YB)
140 NEXT
150 REM
160 REM DATA SUPSFT
170 REM
180 DATA 4,119,14,119,14,119,14,109,14,1
09,4,109,4,109,4,99,4,99,14,99,20,99,20,
119,20,119,29,119,29,119,29,99
190 DATA 35,99,35,119,35,99,43,99,43,99
,46,103,46,103,43,107,43,107,35,107,50,1
19,59,119,59,119,59,109,59,109,50,109,50
,109,50,99,50,99,59,99
200 DATA 90,119,90,100,90,100,99,100,90,
109,95,109,105,100,119,100,105,100,105,1
05,112,100,112,119
210 FOR I=0 TO 50
220 LINE (140,120)-(320,40+I)
230 FOR J=1 TO 20:NEXT J
240 NEXT I
250 FOR I=1 TO 30
260 LINE (140,120)-(320,90+I),2
270 FOR J=1 TO 10:NEXT J
280 NEXT I
290 REM
300 REM
310 REM *****ANIMATION*****
320 REM
330 REM

```

```

340 PAINT (10,10),0
350 FOR I= 1 TO 74
360 READ A,B
370 PUT (A,B),ROND,XOR
380 PUT (A,B),ROND,XOR
390 NEXT I
400 REM
410 REM DATA ANIMATION
420 REM
430 DATA 23,23,5,3,5,5,20,10,35,20,40,25
,45,30,52,33,59,35,66,37,73,39,80,42,87,
45,95,47,105,49,112,51,119,53
440 DATA 126,54,133,54,140,55,147,55,154
,56,161,56,168,56,175,56,182,57,189,57,1
96,58,203,58,210,57,217,56,224,55,231,53
,238,51,245,49
450 DATA 252,45,259,40,263,35,265,30,263
,26,259,22,255,20,250,20,244,23,238,26,2
32,29,224,32,220,35
460 DATA 218,38,214,41,211,44,205,47,199
,50,193,53,187,56,181,59,175,60,169,62,1
63,65,157,68,151,71,145,74,139,77
470 DATA 132,80,126,82,120,83,114,86,108
,89,102,92,96,95,90,99,84,102,65,100,63,
100
480 FOR I=1 TO 10
490 PUT (A,B),ROND,PSET
500 PLAY "A"
510 PUT (A,B),ROND,PSET
520 PLAY "B"
530 NEXT
540 LOCATE 20,20:PRINT "PRESENTE:"
550 FOR I=1 TO 3000:NEXT I
555 FOR I=1 TO 30:PRINT :NEXT I:CLS
570 PRINT "f";
580 FOR I=1 TO 38:PRINT "-";:NEXT I
590 PRINT "1";
600 FOR I=1 TO 3
610 PRINT "|";SPC(38);"|";
620 NEXT I
630 RESTORE 700

```

```

640 FOR I= 1 TO 320
650 READ Z
660 PRINT CHR$(Z);
670 NEXT I
680 REM DATAS
690 REM *****RESEAU***
700 DATA 186,32,219,219,219,219,32,3
2,219,219,219,219,32,219,219,219,219
,220,32,219,219,219,219,32,32,219,21
9,219,32,32,219,32,32,219,32,186
710 DATA 186,32,219,32,32,32,221,32,2
19,32,32,32,32,219,32,32,32,32,219
,32,32,32,32,219,219,32,219,219,32,21
9,32,32,32,219,32,186
720 DATA 186,32,219,32,32,32,219,32,2
19,32,32,32,32,219,32,32,32,32,219
,32,32,32,32,219,32,32,219,32,219,
32,32,32,219,32,186
730 DATA 186,32,219,219,219,219,221,3
2,219,32,32,32,32,219,32,32,32,32,
219,32,32,32,32,219,219,219,219,3
2,219,32,32,219,32,186
740 DATA 186,32,219,222,32,32,32,32,2
19,219,219,32,32,32,219,219,219,219,
32,219,219,32,32,32,219,32,32,32,219
,32,219,32,32,219,32,186
750 DATA 186,32,219,32,219,32,32,32,2
19,32,32,32,32,32,32,32,219,32,219
,32,32,32,32,219,32,32,32,219,32,219,
32,32,32,219,32,186
760 DATA 186,32,219,32,32,219,219,32,32,
219,32,32,32,32,32,32,32,219,32,21
9,32,32,32,32,219,32,32,32,219,32,219
,32,32,32,219,32,186
770 DATA 186,95,219,32,32,222,219,32,
219,219,219,219,32,219,219,219,219,2
19,32,219,219,219,219,32,219,32,32,3
2,219,32,219,219,219,32,186
780 REM *****
*****
*
```

```

790 FOR I=1 TO 10
800 PRINT "|";SPC(38);"|";
810 NEXT I
820 PRINT "L";:FOR I=1 TO 38:PRINT "-";:
NEXT :PRINT "J";
830 LOCATE 20,15:PRINT "PAR C.MOULIN"
835 LOCATE 25,5:PRINT "APPUYEZ SUR UNE T
OUCHE";
840 IF INKEY$<>" THEN GOTO 840
850 A$=INKEY$:IF A$<>" THEN GOTO 855 ELS
E GOTO 850
855 FOR I=1 TO 30:PRINT :NEXT I
860 CLS:PRINT "Désirez vous voir l'histo
ire?"
870 A$=INKEY$
880 IF A$="D" OR A$="o" THEN GOTO 910
890 IF A$="N" OR A$="n" THEN SCREEN 0,0,
0:GOTO 1220
900 GOTO 870
910 SCREEN 0,0,0:WIDTH 80
915 REM HISTOIRE
920 LOCATE ,5:PRINT "L'Histoire..."
930 PRINT " Le comte de Vertrouchou,s'est
retiré dans son chateau de Coulobra .19
86 n'est "
940 PRINT "pas une bonne année pour l'ho
mme le plus populaire d'Europe.Une malad
ie très "
950 PRINT "rare le cloue au lit.Nombre d
e médecins s'affairent à son chevet mais
sans aucun";
960 PRINT "résultat.La maladie semble in
curable .Néanmoins d'après les renseignem
ents"
970 PRINT"donnés sur la maladie un antid
ote existerait.Celui ci est jalousement
gardé par"
980 PRINT "le docteur Durand,farfelu et
superstitieux,qui se cache depuis le déb
ut de l"
990 PRINT "affaire mais il continue touj
ours de travailler principalement par mi
nitel.Avec"
1000 PRINT "l'autorisation de la famille
,sa maison a été fouillée mais toujours
aucune "
1010 PRINT "trace de cet antidote miracu
leux.Il reste cependant une chance au vi
eux comte"
1020 PRINT "de retrouver la santé:les in
formations concernant la formule de cet
antidote"
1030 PRINT "seraient stockées sur un ser
veur télématique du système RESEAU.Aucun
e"
1040 PRINT "information ne peut vous êtr
e donnée mais ,intriguée par cette intri
que,vous"
1050 PRINT "décidez de la résoudre.Hélas
vous n'êtes pas le seul à avoir cette a
mbition car";
1060 PRINT "la famille du malade offre u
ne récompense de 100000£ à celui qui rap
portera la"
1070 PRINT "formule.Aussi devriez vous f

```

```

aire vite si vous voulez récompenser vos
efforts..."
1080 LOCATE 20,20:PRINT "APPUYEZ SUR UNE
TOUCHE"
1125 IF INKEY$<>" THEN GOTO 1125
1126 A$=INKEY$:IF A$<>" THEN GOTO 1128
ELSE GOTO 1126
1128 FOR I=1 TO 25 :PRINT :NEXT I:CLS
1210 FOR I=1 TO 25:PRINT :NEXT I:GOTO 12
20
1215 REM ***** INSTRUCTIONS *****
1220 WIDTH 40:CLS:PRINT " INSTR
UCTIONS"
1230 PRINT :PRINT
1240 PRINT "Vous démarrez sur le serveur
principal"
1250 PRINT "De là vous pourrez vous conn
ecter"
1260 PRINT "sur les autres serveurs, mai
s chaque"
1270 PRINT "communication vous coûtera a
u moins"
1280 PRINT "1f(votre capital de départ e
st de 100£)"
1290 PRINT "Si vous n'avez plus d'argent
,vous êtes "
1300 PRINT "automatiquement déconnecté(e
)"
1310 PRINT " MAINTENANT BONNE CHANCE "
1315 IF INKEY$<>" THEN GOTO 1315
1320 A$=INKEY$:IF A$<>" THEN GOTO 1330
ELSE GOTO 1320
1330 CLS:RUN "RESEAU"

```

RESEAU

```

70 KEY OFF
80 REM *****INITIALISATIONS*****
*
90 ON KEY(9) GOSUB 2070
95 ON ERROR GOTO 26000
99 ON TIMER (1200) GOSUB 25000
100 CODE=INT(RND*400):CODE2=CODE+INT(RND
*7)
110 TIME$="13:00:00":TIMER ON
115 CNT=100
120 MON=100
130 REM *****
:
140 REM *****SERVEUR PRINCIPAL*****
:
150 REM *****
:
160 CLS:WIDTH 40:SCREEN 1.1:CLS:VIEW:CLS
170 SERV$="RESEAU/C":VIEW:CLS
180 VIEW (5.5)-(100.195)..1:CLS
190 VIEW (110.5)-(315.15)..1
200 VIEW (110.20)-(315.195)..1
215 IF TIME$>"13:20:00" THEN GOTO 25000
220 LOCATE 2,15:PRINT TIME$:MON:"£ ":SE
RV$
230 LOCATE 4,15:PRINT "=====
===="
240 LOCATE 5,15:PRINT "SERVEUR DISPONNIB
LES"

```

```

250 LOCATE 7,15:PRINT "1 HACKER'S CLUB"
260 LOCATE 8,15:PRINT "2 RENSEIGNEMENTS"
270 LOCATE 9,15:PRINT "3 INTERPOL"
280 LOCATE 10,15:PRINT "4 MEDICOR"
290 LOCATE 11,15:PRINT "5_C.A.C."
300 LOCATE 12,15:PRINT "6_JEU"
310 LOCATE 15,16 :PRINT "ENTREZ VOTRE CH
OIX"
320 A$=INKEY$
330 IF A$="1" THEN GOTO 400
340 IF A$="2" THEN GOTO 1070
350 IF A$="3" THEN GOTO 1430
360 IF A$="4" THEN GOTO 1930
361 LOCATE 2,15:PRINT TIME$:MON:"£ ":SE
RV$
370 IF A$="5" THEN GOTO 2500
380 IF A$="6" THEN GOTO 8000
390 GOTO 320
400 REM *****
:
410 REM *****HACKER'CLUB*****
:
420 REM *****
:
430 SERV$="HACKER/C ":MON=MON-1:CLS
440 LOCATE 2,15:PRINT TIME$:MON:"£ ":SE
RV$
450 GOSUB 10000
470 LOCATE 5,15:PRINT " ATTENTION RESEA
U PRIVE"
480 LOCATE 7,17:PRINT "VOULEZ-VOUS CONTI
NUER ?"
490 A$=INKEY$
500 IF A$="D" OR A$="o" THEN GOTO 540
510 IF A$="N" OR A$="n" THEN GOTO 530
515 LOCATE 2,15:PRINT TIME$:MON:"£ ":SE
RV$
520 GOTO 490
525 REM déconnection
530 CLS:FOR I=1 TO 5:LOCATE 10.19+I:PRIN
T " ":PLAY "C":FOR J=1 TO 200:NEXT J:NEX
T I:LOCATE 12,15:PRINT "DECONNECTION EFF
ECTUEE":FOR I= 1 TO 900:NEXT I:CLS:GOTO
170
540 LOCATE 10,15:INPUT "C KOI TON NOM ?"
:HACK$
550 IF HACK$="ARCHY" OR HACK$="archv" OR
HACK$="Archv" THEN GOTO 570
560 LOCATE 11,16:PRINT "NOM INCONNU":FOR
I=1 TO 900:NEXT I:GOTO 530
570 LOCATE 11,15:INPUT "ET TON KOD ?":HK
OD
580 IF HKOD=CODE THEN GOTO 600
590 LOCATE 12,16:PRINT "MOVAIS KOD":FOR
I=1 TO 900:NEXT I:GOTO 530
600 CLS:LOCATE 4,17:PRINT "FELICITATIONS
"
605 REM ***** fin de l'entree des cod
es *****
610 LOCATE 5,15:PRINT "Vous avez reussi
a entrer"
620 LOCATE 6,15:PRINT "Voulez-vous proce
der a"
630 LOCATE 7,15:PRINT "un échange d'info
rmation?"

```

```

640 A$=INKEY$
650 IF A$="0" OR A$="o" THEN GOTO 690
660 IF A$="N" OR A$="n" THEN GOTO 680
665 LOCATE 2.15:PRINT TIME$:MON:"£ ":SE
RV$
670 GOTO 640
680 LOCATE 9.15:PRINT "SALUT MEC":FOR I=
1 TO 900:NEXT I:GOTO 530
690 LOCATE 9.15:PRINT "Sur quoi voulez-v
ous des"
700 LOCATE 10.15:PRINT "des informations
?"
710 LOCATE 12.18:PRINT "_1:MEDICOR"
720 LOCATE 13.18:PRINT "_2:INTERPOL"
725 REM *****INFOS*****
730 A$=INKEY$
740 IF A$="1" THEN GOTO 770
750 IF A$="2" THEN GOTO 940
755 LOCATE 2.15:PRINT TIME$:MON:"£ ":SE
RV$
760 GOTO 730
765 REM **INFO MEDIC**
770 CLS:LOCATE 4.15:PRINT "CODES POUR ME
DICOR"
780 LOCATE 5.15:PRINT "1er CODE:TOUCHE<F
9>"
790 LOCATE 6.15:PRINT "2nd CODE:":CODE2"
800 LOCATE 7.15:PRINT "Helas nous butons
tjrs"
810 LOCATE 8.15:PRINT "sur le 3eme"
820 LOCATE 10.17:PRINT "APPUYEZ SUR UNE
TOUCHE"
830 A$=INKEY$
835 LOCATE 2.15:PRINT TIME$:MON:"£ ":SE
RV$
840 IF A$<>" " THEN GOTO 850 ELSE GOTO 83
0
850 CLS:LOCATE 4.15:PRINT "A présent do
nnez votre"
860 LOCATE 5.15:INPUT "nom d'entrée":REP
$
870 IF REP$<>"ARCHY" AND REP$<>"archv" A
ND REP$<>"Archv" THEN ERE=1
880 LOCATE 6.15:INPUT "A présent le code
":REP
890 IF REP<>CODE THEN ERE=ERE+1
900 IF ERE >0 THEN GOTO 910 ELSE GOTO 93
0
910 LOCATE 7.15:PRINT "ESCROC!! T'AS GAG
NE":LOCATE 8.15:PRINT "UNE AMENDE DE 50£
":MON=MON-30:LOCATE 2.15:PRINT TIME$:MON
:"£ ":SERV$:ERE=0
920 FOR I=1 TO 900:NEXT I:GOTO 530
930 CLS:LOCATE 10.15:PRINT "MERCI DE VOT
RE VISITE":FOR I=1 TO 900:NEXT I:GOTO 53
0
935 REM **INFO INTER**
940 CLS:LOCATE 4.15:PRINT "CODES POUR IN
TERPOL"
950 LOCATE 5.15:PRINT "*****"
"
960 LOCATE 6.15:PRINT "1er CODE: X301"
970 LOCATE 7.15:PRINT "Pour le 2nd il fa
ut"
980 LOCATE 9.15:PRINT "nous verser 30 £"

```

```

990 LOCATE 10.15:PRINT "Acceptez-vous ?"
1000 A$=INKEY$
1010 IF A$="0" OR A$="o" THEN GOTO 1040
1020 IF A$="N" OR A$="n" THEN GOTO 850
1025 LOCATE 2.15:PRINT TIME$:MON:"£ ":SE
RV$
1030 GOTO 1000
1040 IF MON<30 THEN LOCATE 11.15:PRINT "
PAS ASSEZ D'ARGENT":FOR I=1 TO 999:NEXT
I:GOTO 850 ELSE MON=MON-30:GOTO 1050
1050 LOCATE 11.15:PRINT "le second est
BB06":MON=MON-30
1060 LOCATE 12.15:PRINT "APPUYEZ SUR UNE
TOUCHE":GOTO 830
1070 REM *****
*****
*****
*****
1080 REM *****RENSEIGNEMENTS*****
*****
*****
*****
1090 REM *****
*****
*****
*****
1100 CLS:SERV$="RENS./C "
1110 LOCATE 2.15 :PRINT TIME$:MON:"£ ":
SERV$
1120 LOCATE 4.15:PRINT "=====
="
1130 LOCATE 5.15:PRINT "#RENSEIGNEMENTS#
"
1140 LOCATE 7.15:PRINT "COUT DE LA COMMU
NICATION"
1150 LOCATE 8.15:PRINT "30£"
1160 LOCATE 9.15:PRINT "VOULEZ-VOUS CONT
INUER?"
1170 A$=INKEY$
1180 IF A$="0" OR A$="o" THEN GOTO 1220
1190 IF A$="N" OR A$="n" THEN GOTO 1210
1195 LOCATE 2.15:PRINT TIME$:MON:"£ ":S
ERV$
1200 GOTO 1170
1205 REM **DECONNECTION**
1210 CLS:FOR I=1 TO 5:LOCATE 10.19+I:PRI
NT "||":PLAY "C":FOR J=1 TO 200:NEXT J:NE
XT I:LOCATE 12.15:PRINT "DECONNECTION EF
FECTUEE":FOR I= 1 TO 900:NEXT I:CLS:GOTO
170
1220 IF MON<30 THEN LOCATE 12.15:PRINT "
PAS ASSEZ D'ARGENT":FOR I=1 TO 900:NEXT
I:GOTO 1210
1230 MON=MON-30:LOCATE 2.15:PRINT TIME$:
MON:"£ ":SERV$
1235 REM RENSEIGNEMENTS PROPREMENT DITS*
***
1240 CLS:LOCATE 4.15:PRINT "RENSEIGNEMEN
TS"
1250 LOCATE 5.15:PRINT "SUR LES SERVEURS
"
1260 LOCATE 7.15:PRINT "-MEDICOR:"
1270 LOCATE 8.15:PRINT "SERVEUR MEDICAL
TRES"
1280 LOCATE 9.15:PRINT "BIEN PROTEGE.PRE
SQUE"
1290 LOCATE 10.15:PRINT "IMPIRATABLE"
1300 LOCATE 11.15:PRINT "-HACKER'CLUB:"
1310 LOCATE 12.15:PRINT "CLUB DE PIRATES
DE"
1320 LOCATE 13.15:PRINT "RESEAUX.POUR Y

```

```

ACCEDE:"
1330 LOCATE 14.15:PRINT "-C.A.C.:"
1340 LOCATE 15.15:PRINT "BANQUE TELEMATI
QUE"
1350 LOCATE 16.15:PRINT "-INTERPOL:"
1360 LOCATE 17.15:PRINT "FICHIERS DE REN
SEI-"
1370 LOCATE 18.15:PRINT "GNEMENTS TOP-SE
CRETS"
1375 LOCATE 19.15:PRINT "VOICI DEUX CODE
S UTILES:"
1376 LOCATE 20.15:PRINT CODE:"ARCHY"
1380 LOCATE 22.17:PRINT "APPUYER UNE TOU
CHE"
1390 A$=INKEY$
1395 LOCATE 2.15:PRINT TIME$:MON:"£ ":S
ERV$
1400 IF A$<>" " THEN GOTO 1410 ELSE GOTO
1390
1410 GOTO 1210
1420 REM *****
*****
*****
*****
1430 REM *****INTERPOL*****
*****
*****
*****
1440 REM *****
*****
*****
*****
1450 MON=MON-1
1460 CLS:SERV$="INTERP./C":LOCATE 2.15:P
RINT TIME$:MON:"£ ":SERV$
1480 LOCATE 4.15:PRINT "*****"
*****
1490 LOCATE 5.15:PRINT " SERVEUR INTE
RPOL"
1500 LOCATE 6.15:PRINT "*****"
*****
1510 LOCATE 8.15:PRINT "NIVEAU DE SECURI
TE 1:"
1520 LOCATE 9.15:INPUT "ENTREZ LE CODE":
REP$
1530 IF REP$="X301" OR REP$="x301" THEN
GOTO 1560
1540 LOCATE 13.15:PRINT "ERREUR DE CODE
":FOR I=1 TO 999:NEXT I
1550 CLS:FOR I=1 TO 5:LOCATE 10.19+I:PRI
NT "||":PLAY "C":FOR J=1 TO 200:NEXT J:NE
XT I:LOCATE 12.15:PRINT "DECONNECTION EF
FECTUEE":FOR I= 1 TO 900:NEXT I:CLS:GOTO
170
1560 LOCATE 11.15:INPUT "ENTREZ LE 2nd C
ODE":REP$
1570 IF REP$="BB06" OR REP$="bb06" THEN
1580 ELSE GOTO 1540
1571 REM ***** fin de l'entree des co
des *****
1575 REM **MENU PRINCIPAL**
1580 GOSUB 22500
1585 CLS:LOCATE 4.15:PRINT "|||||INTE
RPOL|||||"
1590 LOCATE 5.17:PRINT "——SECTION
RESEAU——"
1600 LOCATE 8.15:PRINT "PERSONNES FICHEE
S:"
1610 LOCATE 9.15:PRINT " 1 ARCHY"
1620 LOCATE 10.15:PRINT " 2_DURAND"
1630 LOCATE 11.15:PRINT " 3_BONDI:"
1640 LOCATE 15.15:PRINT "TAPEZ < * POUR

```

FICHE PROGRAMME

```

SORTIR"
1650 A$=INKEY$
1660 IF A$="1" THEN GOTO 1710
1670 IF A$="2" THEN GOTO 1840
1680 IF A$="3" THEN GOTO 1900
1690 IF A$=" " THEN GOTO 1550
1695 LOCATE 2,15:PRINT TIME$:MON:"£ ";S
ERV$
1700 GOTO 1650
1705 REM ***FICHE 1***
1710 AB$="SUJET:ARCHY"
1720 BC$="ANNEE DE NAISSANCE:1968"
1730 CD$="PROFESSION:ETUDIANT"
1740 DE$="RAISON DU FICHAGE:"
1750 EF$="PIRATE DE RESEAUX"
1755 REM ***IMPRESSION DES FICHES ***
1760 CLS:LOCATE 4,15:PRINT "Voulez-vous
les infos sur"
1770 LOCATE 5,15:PRINT "l'imprimante ?"
1780 A$=INKEY$:IF A$="O" OR A$="o" THEN
GOTO 1830
1790 IF A$="N" OR B$="n" THEN GOTO 1810
1800 GOTO 1780
1810 CLS:LOCATE 6,15:PRINT AB$:LOCATE 7,
15:PRINT BC$:LOCATE 8,15:PRINT CD$:LOCAT
E 9,15:PRINT DE$:LOCATE 10,15:PRINT EF$
1820 LOCATE 2,15:PRINT TIME$:MON:"£ ";S
ERV$:A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN GOTO 1580
ELSE GOTO 1820
1830 CLS:LPRINT AB$:LPRINT BC$:LPRINT CD
$:LPRINT DE$:LPRINT EF$:FOR I=1 TO 30:LP
RINT :NEXT I:GOTO 1580
1835 REM ***FICHE 2 ET 3***
1840 AB$="SUJET:DURAND"
1850 BC$="ANNEE DE NAISSANCE:1949"
1860 CD$="PROFESSION:CHERCHEUR"
1870 DE$="RAISON DU FICHAGE:"
1880 EF$="DETIENT L'ANTIDOTE SECRET":GOS
UB 20600
1890 GOTO 1760
1900 AB$="SUJET:BONDY":BC$="ANNEE DE NAI
SSANCE:1938"
1910 CD$="PROFESSION:INFORMATICIEN":DE$=
"RAISON DU FICHAGE:"
1920 EF$="ESCROC TELEMATICIEN":GOTO 1760
1930 REM
:
:
1940 REM
:
:
1950 REM
:
:
1960 :SERV$="MEDIC./C "
1965 CLS:LOCATE 4,15:PRINT "CDUT:110 £":
FOR I=1 TO 999:NEXT I
1970 CLS:IF MON<110 THEN LOCATE 5,15:PR
INT "VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ":LOCATE 6,15:
PRINT "D'ARGENT":FOR I=1 TO 1400:NEXT I:
GOTO 160
1980 MON=MON-110:LOCATE 2,15:PRINT TIME$
:MON:"£ ";SERV$:GOSUB 12400
1990 LOCATE 5,15:PRINT "====SERVEUR MED
ICOR===="
2000 LOCATE 6,15:PRINT "techniques médic
ales"
2010 LOCATE 7,25:PRINT "de POINTE"

```

```

2020 LOCATE 10,15:PRINT "Systeme de secu
rité"
2030 LOCATE 11,15:KEY (9) ON:INPUT "NIVE
AU 1:":REP$
2040 IF KYE=1 THEN GOTO 2080
2045 REM ***Déconnection**
2050 CLS:LOCATE 7,17:PRINT "MAUVAIS CODE
":FOR I=1 TO 999:NEXT I:CLS:FOR I=1 TO 5
:LOCATE 10,19+I:PRINT "I":PLAY "C":FOR J
=1 TO 200:NEXT J:NEXT I:LOCATE 12,15:PRI
NT "DECONNECTION EFFECTUEE":FOR I= 1 TO
900:NEXT I:CLS:GOTO 170
2070 KYE=1:KEY (9) OFF
2080 LOCATE 12,15:PRINT "NIVEAU 1 FRANCH
I"
2090 LOCATE 13,15:PRINT "//NIVEAU DE SEC
URITE 2//"
2100 LOCATE 14,15:INPUT "CODE":REP
2110 IF REP<>CODE2 THEN GOTO 2050
2120 LOCATE 15,15:PRINT "NIVEAU 2 FRANCH
I"
2130 LOCATE 16,15:PRINT "//NIVEAU DE SEC
URITE 3//"
2140 LOCATE 17,15:INPUT "ENTREZ VOTRE NO
M":REP$
2150 IF REP$<>"DURAND" AND REP$ <>"Duran
d" AND REP$ <>"durand" THEN GOTO 2050
2160 LOCATE 18,15:PRINT "NIVEAU 3 FRANCH
I"
2170 LOCATE 19,15:PRINT "//NIVEAU DE SEC
URITE 4//"
2180 LOCATE 20,15:PRINT "ENTREZ LE CODE
PERSONEL"
2185 LOCATE 21,15:INPUT REP$
2190 IF REP$<>"1949" THEN GOTO 2050
2191 LOCATE 22,15:PRINT "NIVEAU 4 FRANCH
I":FOR I=1 TO 999:NEXT I
2192 CLS:LOCATE 5,15:PRINT "//NIVEAU DE
SECURITE 5//"
2193 LOCATE 6,15:PRINT "ENTREZ L'AUTRE C
ODE"
2194 LOCATE 7,15:INPUT REP$:IF REP$<>"13
" THEN GOTO 2050
2195 REM ***** fin de l'entree des co
des *****
2200 LOCATE 22,17:PRINT "CONNECTION COMP
LETE":FOR I=1 TO 2000:NEXT I
2210 CLS:LOCATE 6,15:PRINT "QUE VOULEZ-V
OUS FAIRE?"
2220 LOCATE 8,17:PRINT "1_ boite à lettr
es"
2230 LOCATE 9,17:PRINT "2_ notes person
elles"
2240 A$=INKEY$
2250 IF A$="1" THEN GOTO 2280
2260 IF A$="2" THEN GOTO 2410
2265 LOCATE 2,15:PRINT TIME$:MON:"£ ";S
ERV$
2270 GOTO 2240
2275 REM **BOITE A LETTRES**
2280 CLS:LOCATE 4,15:PRINT "MESSAGE 1:"
2290 LOCATE 5,20:PRINT "CHER TONTON,"
2300 LOCATE 6,15:PRINT "J'espère que tu
n'as pas"
2310 LOCATE 7,15:PRINT "oublié mon ours

```

```

bleu en"
2320 LOCATE 8,15:PRINT "peluche"
2330 LOCATE 10,15:PRINT "Jean-Marc."
2340 LOCATE 11,15:PRINT "MESSAGE 2:-----
-----"
2350 LOCATE 12,18:PRINT "PIERRE."
2360 LOCATE 13,15:PRINT "rapporte moi le
dossier E"
2370 LOCATE 14,15:PRINT "chez moi après
20H S.T.P."
2380 LOCATE 15,18:PRINT "PAUL"
2390 LOCATE 16,15:PRINT "MESSAGE 3-----
-----"
2391 LOCATE 17,15:PRINT "Docteur,nous vo
us en "
2392 LOCATE 18,15:PRINT "suplicions,donnez
nous la "
2393 LOCATE 19,15:PRINT "formule ,en éch
ange,vous"
2394 LOCATE 20,15:PRINT "obtiendrez ce q
ue vous "
2395 LOCATE 21,15:PRINT " voudrez."
2396 LOCATE 22,15:PRINT "La famille vert
rouchu-----"
2400 LOCATE 2,15:PRINT TIME$:MON:"£ ";S
ERV$:A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN GOTO 2401
ELSE GOTO 2400
2401 CLS:LOCATE 4,15:PRINT "MESSAGE 4---
-----"
2402 LOCATE 5,15:PRINT " MONSIEUR,"
2403 LOCATE 6,15:PRINT " Nous vous prion
s de bien"
2404 LOCATE 7,15:PRINT "vouloir livrer l
a formule"
2405 LOCATE 8,15:PRINT "car la vie d'un
homme en"
2406 LOCATE 9,15:PRINT "dépend."
2407 LOCATE 10,15:PRINT " Le commissaire
"
2408 LOCATE 12,15:PRINT "FIN-----
-----"
2409 LOCATE 2,15:PRINT TIME$:MON:"£ ";S
ERV$:A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN GOTO 2210
ELSE GOTO 2409
2410 CLS:LOCATE 4,15:INPUT "ENTREZ VOTRE
CODE":REP$
2415 REM **NOTES**
2420 IF REP$<>" " THEN GOTO 2050
2430 LOCATE 10,15:PRINT "FORMULE="
2440 LOCATE 11,15:PRINT "X363C5DGR6D8RF6
45BB46564"
2450 LOCATE 20,15:PRINT "VOUS AVEZ GAGNE
!!!!!!!!!!!!":FOR I=1 TO 2000:NEXT I
2460 VIEW:CLS:GOTO 24000
2470 REM
:
:
2480 REM
:
:
2490 REM
:
:
2500 CLS:SERV$="C.A.C /C":MON=MON-5:GOS
UB 17700
2510 CLS:LOCATE 2,15:PRINT TIME$:MON:"£
":SERV$
2515 REM **MENU PRINC.**

```

```

2520 LOCATE 4.15:PRINT "f":SPC(23):"
2530 LOCATE 5.15:PRINT "      Crédit ag
ricole"
2540 LOCATE 6.25:PRINT "&":LOCATE 7.15:P
RINT " Commercial"
2550 LOCATE 9.15:PRINT "BIENVENUE au ser
vice"
2560 LOCATE 10.19:PRINT "clients"
2570 LOCATE 12.15:PRINT "Que voulez-vous
faire ?"
2580 LOCATE 15.15:PRINT "1_Renseignem
s"
2590 LOCATE 16.15:PRINT "2_Opérations ba
ncaires"
2600 LOCATE 17.15:PRINT "3_Liste des abo
nnés"
2610 LOCATE 18.15:PRINT "4_ SORTIR"
2620 A$=INKEY$
2630 IF A$="1" THEN GOTO 2690
2640 IF A$="2" THEN GOTO 2970
2650 IF A$="3" THEN GOTO 2820
2660 IF A$="4" THEN GOTO 2680
2665 LOCATE 2.15:PRINT TIME$:MON;"£ ";S
ERV$
2670 GOTO 2620
2680 CLS:FOR I=1 TO 5:LOCATE 10,19+I:PRI
NT "I":PLAY "C":FOR J=1 TO 200:NEXT J:NE
XT I:LOCATE 12.15:PRINT "DECONNECTION EF
FECTUEE":FOR I= 1 TO 900:NEXT I:CLS:GOTO
170
2685 REM **RENS. CAC**
2690 CLS:LOCATE 5.15:PRINT "Le C.A.C. vo
us offre des"
2700 LOCATE 6.15:PRINT "prêts à bas taux
"
2710 LOCATE 7.15:PRINT " pour les jeunes
"
2720 LOCATE 8.15:PRINT "exploitants agri
coles."
2730 LOCATE 9.15:PRINT " Pour vos place
ment,nous"
2740 LOCATE 10.15:PRINT "vous proposons
des CPA,et"
2750 LOCATE 11.15:PRINT "autres placemen
ts en"
2760 LOCATE 12.15:PRINT "bourse."
2770 LOCATE 13.15:PRINT "Pour de plus am
ples "
2780 LOCATE 14.15:PRINT "informations.al
lez à l'"
2790 LOCATE 15.15:PRINT "agence la plus
proche"
2800 LOCATE 20,17:PRINT "APPUYEZ SUR UNE
TOUCHE"
2810 LOCATE 2.15:PRINT TIME$:MON;"£ ";S
ERV$:A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN GOTO 2510
ELSE GOTO 2810
2815 REM **LISTE ABOS**
2820 CLS:LOCATE 4.15:PRINT "*****LISTE
ABONNES*****"
2830 LOCATE 6.15:PRINT "Nom.....
.n° d'ab."
2840 LOCATE 8,15:PRINT "ROCHILD.....
....1X3DA"
2850 LOCATE 9.15:PRINT "BONDI.....
..J1423L1"
2860 LOCATE 10.15:PRINT"EBAUD.....
..CC4339D"
2870 LOCATE 11,15:PRINT"BYRON.....
..C108MB3"
2880 LOCATE 12.15:PRINT"FREMEL.....
..I28B31M"
2890 LOCATE 13,15:PRINT"ERBULAU.....
...RC4X2N"
2900 LOCATE 14,15:PRINT"VIAU.....
....E3R6E"
2910 LOCATE 15,15:PRINT"BLOTTIERE.....
...T18L3T"
2920 LOCATE 16,15:PRINT"HARKNESS.....
..8BT96HL"
2930 LOCATE 17,15:PRINT"FABRE.....
HA1942TOB"
2940 IF DS=1 THEN LOCATE 18,15:PRINT "..
.....FG57N7B":LOCATE 18,15:PRI
NT BOB$
2950 LOCATE 20,17:PRINT "APPUYEZ UNE TOU
CHE"
2960 LOCATE 2,15:PRINT TIME$:MON;"£ ";S
ERV$:A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN GOTO 2510
ELSE GOTO 2960
2970 CLS:LOCATE 5,15:PRINT "Etes vous no
uveau ?"
2975 REM **FORMALITES**
2980 A$=INKEY$:IF A$="D" OR A$="o" THEN
GOTO 3010
2990 IF A$="N" OR A$="n" THEN GOTO 3070
3000 GOTO 2980
3010 IF DS=1 THEN CLS:LOCATE 4,15:PRINT
"Vous êtes déjà inscrit":LOCATE 5,15:PRI
NT "mais c'est pas grave"
3014 LOCATE 9,15:PRINT "(8 lettres max)"
3015 LOCATE 8,15:INPUT "Votre nom":BOB$
3020 IF LEN(BOB$)>8 OR LEN(BOB$)<1 THEN
PLAY "B":CLS:GOTO 3010 ELSE DS=1
3030 LOCATE 9,15:PRINT "Vous êtes inscri
t mais"
3040 LOCATE 10,15:PRINT "pour avoir votr
e code"
3050 LOCATE 11,15:PRINT "allez au CAC le
plus"
3060 LOCATE 12,15:PRINT "proche.":FOR I=
1 TO 2000:NEXT I:GOTO 2510
3065 REM ***DBUT ENTRE DES CODES
3070 LOCATE 7,15:INPUT "ENTREZ VOTRE NOM
":REP$
3080 IF REP$="ROCHILD" OR REP$="BONDI" O
R REP$="EBAUD" OR REP$="BYRON" OR REP$="
ERBULAU" OR REP$="VIAU" OR REP$="BLOTTIE
RE" OR REP$="HARKNESS" OR REP$="FABRE" T
HEN GOTO 3110
3085 IF REP$="" THEN GOTO 2500
3090 IF REP$="FREMEL" OR REP$=BOB$ THEN
GOTO 3130
3100 LOCATE 11,15:PRINT "NOM INCONNU":FO
R I=1 TO 4000:NEXT I:GOTO 2500
3110 LOCATE 8,15:INPUT "ENTREZ VOTRE COD
E":REP$
3120 LOCATE 10,15 :PRINT "MAUVAIS CODE":
FOR I=1 TO 4000:NEXT I:GOTO 2500
3130 IF REP$="FREMEL" THEN CODES$="C108M
B3" ELSE CODES$="RESEAU"
3140 LOCATE 9,15:INPUT "ENTREZ VOTRE COD
E":REP$
3150 IF REP$=CODES$ THEN GOTO 3160 ELSE
GOTO 3120
3155 REM ***** fin de l'entree des co
des *****
3157 REM **MENU OPERATIONS**
3160 CLS:LOCATE 4,15:PRINT "Opérations b
ancaires"
3170 LOCATE 8,15:PRINT "1_RETRAIT SUR PA
PIER"
3180 LOCATE 9,15:PRINT "2_RETRAIT"
3190 LOCATE 10,15:PRINT "3_DEPOT"
3200 LOCATE 11,15:PRINT "4_Voir votre co
mpte"
3205 LOCATE 12,15:PRINT "5_Retour au men
u"
3210 A$=INKEY$
3215 LOCATE 14,15:PRINT "APPUYEZ UNE TOU
CHE"
3220 IF A$="1" THEN GOTO 3270
3230 IF A$="2" THEN GOTO 3400
3240 IF A$="3" THEN GOTO 3450
3250 IF A$="4" THEN GOTO 3500
3253 IF A$="5" THEN GOTO 2510
3255 LOCATE 2,15:PRINT TIME$:MON;"£ ";S
ERV$
3260 GOTO 3210
3265 REM ***RETRAIT SUR PAPIER*****
3269 LOCATE 13,15:PRINT "(ENTRE 10£ ET 9
9£)"
3270 CLS:LOCATE 10,15:PRINT "Quelle som
me voulez-vous":LOCATE 11,15:PRINT "(10
à 99)":LOCATE 11,15:INPUT REP
3280 IF REP>99 OR REP< 10 THEN PLAY"A":6
OTO 3269
3285 IF REP<0 THEN PLAY"A":MON=MON-5:GOT
D 3269
3290 IF REP>CNT THEN PRINT "Votre compte
=":CNT:PLAY "A":GOTO
3300 LPRINT "I":FOR I=1 TO 20:LPRINT "-
":NEXT I:LPRINT "I"
3310 LPRINT "I":REP:"£ "
3320 LPRINT "I Crédit agricole "I"
3330 LPRINT "I & "I"
3340 LPRINT "I Commercial "I"
3350 LPRINT "I "I"
3360 LPRINT "I":FOR I=1 TO 20:LPRINT "-
":NEXT I:LPRINT "I"
3370 FOR I=1 TO 30:LPRINT :NEXT I:CN=CN
T-REP
3380 GOTO 3160
3395 REM ***RETRAIT*****
3400 CLS:LOCATE 4.15:PRINT "Quelle somme
voulez-vous"
3405 LOCATE 6.15:PRINT "COMPTE=":CNT
3410 LOCATE 5.15:INPUT "retirer":REP
3420 IF REP>CNT THEN PLAY "A":GOTO 3400
3425 IF REP<0 THEN PLAY "A":MON=MON-5:GO
TO 3400
3430 CNT=CN-REP :MON=MON+REP:LOCATE 2.1
5:PRINT TIME$:MON;"£ ";SERV$
3440 GOTO 3160
3445 REM *****DEPOT*****

```

FICHE PROGRAMME

```

3450 CLS:LOCATE 4,15:PRINT "Quelle somme
voulez-vous"
3460 LOCATE 5,15:INPUT "déposer";REP
3470 IF REP>MON THEN PLAY "A":GOTO 3450
3475 IF REP<0 THEN PLAY "A":MON=MON-5:GOT
O 3450
3480 CNT=CNT+REP:MON=MON-REP
3490 GOTO 3160
3495 REM ***VISION COMPTE***
3500 CLS:LOCATE 8,15:PRINT "Vous avez":C
NT:"F"
3510 LOCATE 9,15:PRINT "sur votre comote
"
3520 LOCATE 2,15:PRINT TIME$:MON:"E ";S
ERV$:A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN GOTO 3160
ELSE GOTO 3520
7950 REM
7951 REM JEU JEU
7952 REM
8000 CLS:LOCATE 7,15:PRINT "COUT DE LA P
ARTIE 5E"
8001 LOCATE 8,15:PRINT "VOULEZ VOUS JOUE
R ?"
8002 A$=INKEY$:IF A$="O" OR A$="o" THEN
GOTO 8010
8003 IF A$="N" OR A$="n" THEN GOTO 160 E
LSE GOTO 8002
8010 KEY OFF:MON=MON-5
8020 REM
8030 REM *****PRESENTATION*****
8040 REM **DU JEU *****
8050 SCREEN 1
8060 LINE (40,100)-(110,150)
8070 LINE (40,100)-(79,78)
8080 LINE (150,130)-(110,150)
8090 LINE (150,130)-(79,78)
8100 LINE (110,150)-(147,170)
8110 LINE (317,155)-(147,170)
8120 LINE (317,155)-(300,115)
8130 LINE (150,130)-(300,115)
8140 LINE (191,60)-(79,78)
8150 REM *****TOURELLE*****
8160 LINE (270,85)-(300,115)
8170 LINE (270,85)-(270,105)
8180 LINE (210,110)-(270,105)
8190 LINE (270,75)-(270,105)
8200 LINE (270,75)-(244,50)
8210 LINE (203,55)-(244,50)
8220 LINE (203,55)-(170,80)
8230 LINE (170,80)-(210,110)
8240 LINE (235,78)-(210,110)
8250 LINE (235,78)-(203,55)
8260 LINE (235,78)-(270,75)
8270 REM **FIN TOURELLE,DEBUT CANON**
8280 LINE (200,80)-(120,40)
8290 LINE (210,70)-(125,30)
8300 CIRCLE (122,35),5
8310 LOCATE 1,10:PRINT " TANK "
8320 LOCATE 2,17:PRINT "Par C.MOULIN /19
86"
8330 REM TEXTE*****
8340 FOR I=1 TO 2000:NEXT

```

```

8350 CLS:LOCATE ,9:PRINT "TANK"
8360 LOCATE 3:PRINT "Nous sommes au term
e de l'année 2148"
8370 PRINT "les races se disputent les p
lanètes et la":
8380 PRINT "conquête de la galaxie.Seule
votre "
8383 PRINT "planète,la terre reste paci
fique.Malgré"
8384 PRINT "cela une horde d'aliens ven
ant d'une"
8385 PRINT "planète voisine vous attaqu
ent par "
8386 PRINT "surprise.Avec votre char,vo
us êtes alors":
8390 PRINT "chargé de contenir l'invasio
n afin que"
8395 PRINT "votre flotte se prépare.Si v
ous"
8396 PRINT "réussissez à anéantir les 12
vaisseaux"
8397 PRINT "de la flotte commandante ava
nt que 10"
8398 PRINT "d'entre eux n'aient atteint
la terre"
8399 PRINT "ferme,ils renonceront.Sinon
votre"
8400 PRINT "planète sera asservie à jama
is.et toute"
8401 PRINT "et la population réduite en
esclavage.."
8402 PRINT :PRINT "POUR VOUS DIRIGER :Q
ET M"
8410 PRINT "POUR TIRER:«F10»"
8415 PRINT "APPUYEZ UNE TOUCHE"
8420 A$=INKEY$:IF A$<>" " THEN GOTO 843
0 ELSE GOTO 8420
8430 CLS
8440 PLAY "T64"
8450 KEY(10) ON
8460 XP=X+3
8470 PLAY "O0"
8480 CLS:DEFINT A-Z:SCREEN 1:KEY OFF
8490 REM*****
8500 REM***DEFINITION DU VAISSEAU***
8510 REM*****
8520 DIM A(404)
8530 X=160:Y=100
8540 CIRCLE (160,100),3
8550 LINE (155,105)-(165,105)
8560 LINE (155,105)-(155,95)
8570 LINE (165,95)-(155,95)
8580 LINE (165,95)-(165,105)
8590 LINE (160,100)-(160,90)
8600 GET (145,90)-(170,105),A
8610 DIM EFF(404):GET (30,1)-(40,10),EFF
8620 DIM T(404):LINE (1,1)-(1,3):GET (1,
1)-(1,5),T
8630 DIM ENM(404):GOSUB 9090:GET (1,1)-(
18,6),ENM
8640 CLS
8650 QX=19:SX=10
8660 GOSUB 9160
8670 REM *****

```

```

8680 REM *****
8690 REM *****BOUCLE PRINCIPALE*****
8700 REM *****
8710 PUT (X,Y),A,PSET
8720 IF SCO=12 THEN GOTO 9260
8730 IF IEN=10 THEN GOTO 9240
8740 A$=INKEY$

```



```

8750 ON KEY (10)GOSUB B960
8760 IF A$="M" OR A$="m" THEN GOSUB B910
8770 IF A$="Q" OR A$="o" THEN GOSUB B880
8780 PUT (QX,QY),ENM,PSET:PUT (QX,QY),EN
M,PSET
8790 PUT (SX,SY),EFF,PSET:PUT (SX,QY),EF
F,PSET
8800 QX=QX+2:IF QX>300 THEN QX=10:IEN=IE
N+1
8810 SX=SX+2:IF SX>309 THEN SX=19
8820 LOCATE 1,1:PRINT " "
8830 LOCATE 25,16:PRINT "SCORE":SCO:
8840 GOTO 8710
8850 REM *****
8860 REM *****DEPLACEMENTS CHAR*****
8870 REM *****
8880 X=X-4:IF X<21 THEN X=21:PUT (X,Y),A
,PSET
8890 PUT (X,Y),A,PSET
8900 RETURN
8910 X=X+4:IF X>270 THEN X=270:PUT (X,Y)
,A,PSET
8920 PUT (X,Y),A,PSET
8930 RETURN

```



```

8950 REM *****TIR*****
8960 PUT (X,Y).A.PSET:FOR O=1 TO 48
8970 YP=Y-3-2*O :QX=QX+1:XP=X+15:SX=QX-5
8980 PUT (XP,YP).T.PSET
8990 PUT (XP,YP).T.PSET
9000 PUT (QX,QY).ENM.PSET
9010 PUT (QX,QY).ENM.PSET:PUT (SX,SY).EF
F.PSET:PUT (SX,SY).EFF.PSET
9020 IF XP<QX+18 AND XP>QX+6 AND YP=QY+5
THEN GOTO 9060
9030 IF QX>300 THEN QX=10:SX=10
9040 NEXT O
9050 RETURN
9060 PLAY "A":PUT (QX,QY).EFF.PSET:PUT (
QX+5,QY).EFF.PSET:QX=10:SCD=SCD+1:SX=295
:GOTO 9050
9070 REM *****
9080 RESTORE 9130
9090 RESTORE 9130 :FOR I= 1 TO 20
9100 READ XA,YA
9110 PSET (XA+7,YA)
9120 NEXT I
9130 DATA 4.1,5.1,6.1,7.1,8.2,7.3,7.4,6.
4,5.4,4.4,4.3,3.2,5.2,6.2,3.5,2.5,2.6
9140 DATA 8.5,9.5,9.6
9150 RETURN
9160 FOR I=0 TO 8
9170 CIRCLE (40*I,180),3:NEXT I
9180 RESTORE 9220
9190 FOR I=1 TO 8
9200 READ XK,YK,XL,YL
9210 LINE (XK,YK)-(XL,YL):NEXT I
9220 DATA 0,110,20,110,20,110,20,160,20,
160,300,160,300,160,300,110,300,110,320,
110,320,20,300,20,300,20,300,30,300,30,3
20,30
9223 LOCATE 8,39:PRINT "t":LOCATE 9,39:P
RINT "e":LOCATE 10,39:PRINT "r":LOCATE 1
1,39:PRINT "r":LOCATE 12,39:PRINT "e"
9230 RETURN
9240 CLS:LOCATE ,5:PRINT "Les aliens ont
réussi à débarquer "
9241 PRINT "et ont tout de suite pris le
s points stratégiques"
9242 PRINT "de la planète.Quelques group
es résistent encore"
9243 PRINT "mais ils sont rapidement ané
anti par les":
9244 PRINT "forces adverse qui exercent
à présent"
9245 PRINT "leur dictature.impitoyable e
nvers votre"
9246 PRINT "pauvre peuple":GOTO 9280
9260 CLS:PRINT "Le dernier vaisseau enne
mi explose,et ses"
9270 PRINT "compatriotes fuient devant u
ne telle "
9271 PRINT "défaite et les quelques qui
ont réussi à"
9272 PRINT "débarquer son rapidement mai
trisés par"
9273 PRINT "votre armée.Vous êtes porté
en triomphe"
9274 PRINT "et acclamé par votre peuple:
vous êtes "

9275 PRINT "devenu un héros planétaire e
t votre nom"
9276 PRINT "sera prononcé avec respect
durant de"
9277 PRINT "nombreuses générations":MDN=
MDN+6
9278 PRINT :PRINT :PRINT "APPLUYEZ UNE TO
UCHE POUR REVENIR A LA"
9279 PRINT "DURE REALITE..."
9280 KEY (10) OFF:A$=INKEY$:IF A$<>" " TH
EN GOTO 160 ELSE GOTO 9280
10000 REM *****
10100 REM *****GRAPH:HACKER*****
10200 REM *****
10300 VIEW (5,5)-(100,195):RESTORE 10800
10400 FOR I=1 TO 14
10500 READ XM,YM,XN,YN
10600 LINE (XM,200-YM)-(XN,200-YN)
10700 NEXT I
10800 DATA 83,138,10,138,10,138,10,70,10
,70,83,70,83,70,83,126,83,126,79,126,79,
127,79,130,80,130,83,130,83,131,83,138
10900 DATA 44,87,44,75,50,87,50,75,45,74
,46,74,48,74,49,74,45,88,46,88,48,88,49,
88
11000 PSET(47,111):PSET (47,127):CIRCLE
(47,88),10
11100 FOR I=1 TO 11
11150 REM *****TETE*****
11200 READ XD,YD,XP,YP
11300 LINE (XD,200-YD)-(XP,200-YP)
11400 NEXT I
11500 DATA 18,134,22,134,23,133,24,133,1
7,133,16,133,14,131,14,130,13,129,13,128
,14,127,14,126,26,131,26,130,27,129,27,1
28,26,127,26,126,15,125,17,123,25,125,23
,123
11600 FOR I=1 TO 20
11700 READ XQ,YQ
11800 PSET (XQ,200-YQ)
11900 NEXT I
12000 DATA 16,128,17,128,16,129,17,129,2
3,128,24,128,23,129,24,129,23,122,17,122
,19,122,21,122,19,126,20,127,20,128,21,1
26
12100 DATA 15,132,25,132,47,73,47,89
12200 VIEW (110,20)-(315,195):CLS:RETURN
12250 REM *****
12251 REM *****FIN PERDU*****
12252 REM *****
12300 VIEW :CLS
12301 RESTORE 12304:FOR I=1 TO 13
12302 READ ZS,ZT,SZ,TZ
12303 LINE (ZS,ZT)-(SZ,TZ):NEXT I
12304 DATA 1,1,60,70,60,70,120,60,70,
200,40,200,40,290,2,70,120,90,130,70,120
,30,190,200,40,240,120,240,120,250,130,3
0,190,35,192,160,100,145,130,145,130,140
,125,145,130,200,130,240,120,160,100

12307 PRINT "VOUS N'AVEZ PLUS D'ARGENT P
OUR CONTINUER
12310 FOR I=1 TO 5:LOCATE 10+I,10:PRINT
"GAME OVER":NEXT I:END
12315 CLS:LOCATE 5,5:PRINT "VOULEZ-VOUS
RECOMMENCER"
12316 REP$=INKEY$:IF REP$="O" OR A$="o"
THEN RUN "REGLE"
12317 IF REP$="N" OR REP$="n" THEN END E
LSE GOTO 12316
12400 REM *****
12500 REM *****GRAPH MEDIC*****
12600 REM *****
12650 REM *****COUPLE*****
12700 RESTORE 13200:VIEW(5,5)-(100,195)
12800 FOR I=1 TO 27
12900 READ XS,YS,XT,YT
13000 LINE (XS,200-YS)-(XT,200-YT)
13100 NEXT I
13200 DATA 31,90,60,90,25,140,67,140,49,
109,49,95,42,110,42,102,42,99,42,95,43,1
01,43,100
13300 DATA 42,125,42,124,42,118,42,116,4
9,130,49,128,49,122,49,120,49,115,49,112
,41,131,50,131
13400 DATA 33,92,35,92,36,93,39,93,40,94
,51,94,52,93,55,93,56,92,58,92
13500 DATA 63,137,64,137,60,136,62,136,5
6,134,58,134,55,133,53,133,51,132,52,132
,28,137,29,137,30,136,32,136,33,134,35,1
34,36,133,38,133,39,132,40,132
13600 FOR I=1 TO 8
13700 READ XU,YU
13800 PSET (XU,200-YU):NEXT I
13900 DATA 66,139,26,139,32,91,59,91,32,
135,59,135,27,138,65,138
13940 REM *****SERPENT*****
14000 FOR I=1 TO 22
14100 READ XA,YA,XB,YB
14200 LINE (XA,200-YA)-(XB,200-YB),2:NEX
T I
14300 DATA 42,111,44,111,45,110,49,110,4
8,111,51,111,44,114,46,112,40,114,43,114
,40,114,40,112
14400 DATA 45,128,47,128,45,124,47,124,3
9,129,42,126,48,123,50,123,51,125,49,127
,43,126,44,125,43,130,44,129
14500 DATA 39,121,41,123,42,123,44,121,4
6,120,48,120,48,119,49,119,50,118,49,117
,49,116,47,116,45,118,44,118,43,119,42,1
19,41,120,40,120
14600 REM Et ça continue encore et encor
e...
14700 FOR I= 1 TO 9
14800 READ XC,YC
14900 PSET (XC,200-YC),2:NEXT I
15000 DATA 52,112,47,112,46,117,45,121,4
0,130,43,130,42,129,48,127,50,124
15100 FOR I=1 TO 25
15200 READ XD,YD,XE,YE
15300 LINE (XD,200-YD)-(XE,200-YE),2:NEX
T I

```

FICHE PROGRAMME

```

15400 DATA 60,141,60,142,61,143,61,144,6
2,145,62,150,61,150,61,152,60,152,60,154
59,155,59,156,58,157,57,156,56,158,55,1
59
15500 DATA 54,160,53,160,52,161,51,161,5
0,160,47,160,46,159,45,159,44,158,44,157
,43,156,43,155,44,154,44,153,45,153,47,1
53
15600 DATA 48,154,49,154,51,156,54,156,5
5,155,56,154,57,153,57,152,58,151,58,150
,59,149,59,147,58,147,58,145,57,144,56,1
43,56,142,55,141
15700 PSET (50,45),2:PSET (59,59),2
15800 FOR I=1 TO 11
15900 READ XF,YF
16000 PSET (XF,200-YF):NEXT I
16100 DATA 45,156,46,157,48,157,47,156,4
5,152,45,151,44,150,43,149,43,148,42,147
,44,147
16150 REM *****CRDIX*****
16200 FOR I=1 TO 25
16300 READ XG,YG,XH,YH
16400 LINE (XG,200-YG)-(XH,200-YH):NEXT
I
16500 DATA 6,166,6,169,6,166,9,166,11,16
6,13,166,15,166,16,166,18,166,19,166,21,
166,23,166,25,166,28,166
16600 DATA 28,166,28,169,28,171,28,173,2
8,175,28,176,28,178,28,179,28,181,28,183
,28,185,28,188
16700 DATA 28,188,25,188,23,188,21,188,1
9,188,18,188,16,188,15,188,13,188,11,188
,9,188,6,188
16800 DATA 6,188,6,185,6,183,6,181,6,179
,6,178,6,176,6,175,6,173,6,171,6,169,6,1
66
16900 FOR I=0 TO 4
17000 LINE (15+I,16)-(15+I,30)
17100 LINE (10,25-I)-(24,25-I):NEXT I
17200 FOR I=1 TO 7
17300 READ XI,YI,XJ,YJ
17400 LINE (XI,200-YI)-(XJ,200-YJ),2:NEX
T I
17500 DATA 15,185,19,185,20,185,20,180,2
1,180,25,180,26,175,26,179,10,180,14,180
,25,175,25,179,20,174,20,170
17600 VIEW (110,20)-(315,195):RETURN
17700 REM *****
17800 REM *****GRAPH CAC*****
17900 REM *****
18000 VIEW(5,5)-(100,195)
18100 RESTORE 18400 : FOR I=1 TO 73
18200 READ AX,AY
18300 PSET (AX,200-AY):NEXT I
18400 DATA 15,100,16,100,16,101,17,101,1
8,101,19,102,20,103,21,103,22,103,23,104
,24,105,25,105,26,105
18500 DATA 27,106,28,106,29,107,30,107,3
1,108,32,108,33,109
18600 DATA 35,109,36,110,37,110,38,110,3
9,110,40,110,41,110,42,110
18700 DATA 43,109,44,109,45,108,46,107,4
7,106,48,105,48,104,48,103,48,102,48,101

```

```

,48,100
18800 DATA 47,99,46,98,45,97,44,96,43,95
,42,94,41,93,40,93,39,93,38,93,37,93,36,
93,36,93,35,93,34,93
18900 DATA 33,94,32,94,31,94,30,94,30,94
,29,95,28,95,27,95,26,96,25,96,24,96,23,
96
19000 DATA 22,97,21,98,20,98,19,99,18,99
,17,99,16,100
19050 REM ***** LIASSE*****
19100 FOR I=1 TO 17
19200 READ BX,BY,CX,CY
19300 LINE (BX,200-BY)-(CX,200-CY):NEXT
I
19400 DATA 20,127,63,127,20,127,20,134,2
0,134,63,134,63,134,63,127
19500 DATA 20,134,30,140,30,140,74,140,7
4,140,74,132,74,132,63,127
19600 DATA 20,134,63,134,63,134,74,140,6
3,134,63,127
19700 DATA 39,127,39,134,44,127,44,134,4
4,134,53,140,47,140,39,134,63,129,74,136
,63,132,74,138
19800 REM ***** TIGE *****
19900 FOR I=1 TO 10
20000 READ DX,DY,EX,EY
20100 LINE (DX,200-DY)-(EX,200-EY),2:NEX
T I
20200 DATA 53,106,53,110,53,110,50,113,5
3,108,55,108,55,108,57,110,55,108,57,106
20300 DATA 49,103,55,106,51,104,53,102,5
3,102,55,102,55,102,58,99,53,102,51,100
20400 PSET (53,88),2:PAINT (42,70):PAINT
(45,63)
20500 VIEW (110,20)-(315,195):RETURN
20600 REM *****
20700 REM *****GRAPH INTERPOL*****
20800 REM *****
20900 VIEW (5,5)-(100,195):CLS:RESTORE 2
1300
21000 FOR I=1 TO 77
21100 READ XK,YK,XL,YL
21200 LINE (XK,200-YK)-(XL,200-YL):NEXT
I
21300 DATA 42,161,51,161,51,160,54,160,5
5,159,56,159,57,158,58,158,60,157,60,154
,59,153,59,152
21400 DATA 41,160,39,160,38,159,34,159
,33,158,31,158,30,157,30,156,31,155,33,1
55,34,154,37,154,38,153,44,153,45,152,47
,152,47,153,49,153
21500 DATA 50,154,54,154,55,153,56,153,5
8,151,59,151
21600 DATA 36,153,36,152,34,150,34,147,3
3,146,33,143,34,142,34,138,33,137,33,134
,32,133,32,127,33,126,33,122,34,121,34,1
18
21700 DATA 35,117,35,116,36,115,36,114,
38,112,40,112,41,111,44,111,45,112,47,11
2,48,113,49,113,50,114,51,114,52,115,53,
115,54,116,55,120,56,121,59,122
21800 DATA 59,122,60,126,60,126,61,126,

```

```

63,128,63,129,64,130,64,132,65,132,65,13
4,64,134,64,135,63,135,62,135,62,136,60,
136
21900 DATA 59,134,59,135,58,135,58,137,5
7,138,57,139,56,140,56,144,57,145,57,149
,58,150,58,151
22000 DATA 63,136,63,138,64,139,64,143,6
3,144,63,146,62,147,62,149,61,150,60,151
,59,131,60,132,61,131,62,132
22100 DATA 42,133,38,125,38,124,38,123,3
9,123,45,123,45,123,45,124,37,120,39,120
,40,119,43,119,44,120,46,120,47,121,48,1
21,49,122,49,123
22200 DATA 35,146,37,146,38,147,39,147,4
9,146,50,146,51,147,52,148,53,148,54,147
,37,142,38,143,39,143,40,142,38,141,39,1
41,49,142,50,143,51,143,52,142,50,141,51
,141
22300 PSET (37,87):PSET (35,49):PSET (62
,73)
22400 VIEW (110,20)-(315,195):RETURN
22500 REM *****LOUPE*****
22600 RESTORE 23200
22700 VIEW (5,5)-(100,195):CLS
22800 LOCATE 9,4 :PRINT "I nterpol"
22900 FOR I=1 TO 4
23000 READ XR,YR,XS,YS
23100 LINE (XR-30,YR)-(XS-30,YS):NEXT I
23200 DATA 52,73,73,106,73,106,78,106,78
,106,81,102,81,102,56,71
23300 FOR I=1 TO 2
23400 CIRCLE (17,60),16-I:NEXT
23500 VIEW (110,20)-(315,195):CLS:RETURN
23997 REM *****
23998 REM *****GRAPH FIN*****
23999 REM *****
24000 VIEW:CLS:PRINT " Maintenant que vo
us avez découvert la "
24001 PRINT " formule ,vous vous empres
sez de la "
24002 PRINT "rapporter à la famille du
malade.Là,"
24003 PRINT "un premier médecin regarde
la formule"
24004 PRINT "notée rapidement sur un bo
ut de papier"
24005 PRINT "puis hoche la tête.Les aut
res accourent"
24006 PRINT "alors et mettent le médica
ment au point"
24007 PRINT "Deux jours plus tard,le co
mte est sur "
24008 PRINT "pieds et vous remercie cha
leurement."
24009 PRINT "Pour vous prouver sa grati
tude,il vous"
24010 PRINT "offre,en plus des 1000000€
,un manoir"
24011 PRINT "loin des journalistes."
24018 IF INKEY"<" THEN GOTO 24008
24019 A$=INKEY$:IF A$<">" THEN GOTO 2402
0 ELSE GOTO 24019
24020 FOR I=1 TO 30:PRINT :NEXT I

```

```

24099 RESTORE 24300:FOR I=1 TO 36
24100 READ ZA,WA,ZB,WB
24200 LINE (ZA,WA)-(ZB,WB):NEXT I
24300 DATA 20,199,300,199,300,199,300,11
0,300,110,310,100,310,100,310,40,310,40,
319,40,319,40,290,1,290,1,260,40,260,40,
270,40,270,40,270,80
24400 DATA 270,80,200,80,200,80,200,40,2
00,40,220,40,220,40,160,1,160,1,100,40,1
00,40,120,40,120,40,120,80,120,80,50,80,
50,80,50,40,50,40,60,40
24500 DATA 60,40,30,1,30,1,1,40,1,40,10,
40,10,40,10,100,10,100,20,110,20,110,20,
199
24600 DATA 25,60,35,60,35,60,35,75,35,75
,25,75,25,75,25,60,285,60,295,60,295,60,
295,75,295,75,285,75,285,75,285,60

```

```

24700 DATA 130,200,130,120,130,120,190,1
20,190,120,190,200
24710 LOCATE 13,13:PRINT "Vous êtes rich
e !!!!"
24720 GOTO 24720
25000 CLS:WIDTH 80:SCREEN 0,0,0
25010 PRINT "20 minutes déjà que vous tr
availlez sur votre minitel cherchant à r
ésoudre "
25040 PRINT "l'heureuse personne ayant t
rouvé la formule est exhibée en haut de
l'écran,et"
25050 PRINT "son nom,en larges caractère
s,juste en dessous.La voix enthousiaste
du speaker"
25070 PRINT "La prochaine fois ,tachez d
'être plus rapide,si vous aspirez à la f

```

```

ortune..."
25075 IF INKEY$<>" THEN GOTO 25075
25080 A$=INKEY$:IF A$<>" THEN GOTO 1231
5 ELSE GOTO 25080
25997 REM *****
*****
25998 REM *****TRAITEMENT DES ERREURS
*****
25999 REM *****
*****
26000 IF ERR=27 THEN VIEW:CLS:PRINT "L'
IMPRIMANTE N'EST PAS BRANCHEE,ALORS?":FO
R I=1 TO 999:NEXT I:CLS:VIEW (5,5)-(100,
195),,1:VIEW (110,20)-(315,195),,1:VIEW
(110,5)-(315,15),,1
26001 IF SERV$="C.A.C /C" THEN RESUME 3
160 ELSE RESUME 1580

```

MSX

CIRCUIT



**EMMANUEL CORDIER
GAGNE
UN SVI 728**

MSX, lecteur de disquette, Basic-DOS.

Une petite course de vitesse avec des embûches. Les flèches gauche et droite permettent de tourner, les flèches haut et bas d'accélérer ou de freiner (idem avec le joystick). Vous devrez fabriquer vos circuits vous-même en prenant l'Option 1 du menu. **Contrôl-STOP** ramène au menu.

Emmanuel CORDIER

```

10 GOTO 40
20 TE=20:FOR T=1 TO TE:NEXT:RETURN
30 PLAY"04M4000S3L64CDCEREFEG6GAAAA". "06
M4000S3L64CDCEREFEG6GAAAA":RETURN
40 ON STOP GOSUB 2080:STOP ON
50 KEYOFF:SCREEN 0,0,0:WIDTH 36:COLOR 7,
1,1
60 '
70 ' AFFICHAGE MENU GENERAL
80 '
90 LOCATE 0,24,0
100 PRINT STRING$(36,188)
110 GOSUB 20:PRINT SPC(12):"CIRCUIT MENU
"
120 GOSUB 30
130 GOSUB 20:PRINT STRING$(36,188);
140 FOR I=4 TO 21:GOSUB 20:PRINT "±";SPC
(34);"±":NEXT

```

```

150 GOSUB 20:PRINT STRING$(36,188);
160 LOCATE 12,10
170 PRINT "1-CONSTRUIRE"
180 LOCATE 12,12
190 PRINT "2-JOUER"
200 LOCATE 12,14
210 PRINT "3-FIN":LOCATE 12,12,1:Y=12
220 A=STICK(0) OR STICK(1) OR STICK(2)
230 IF (A=8 OR A=1 OR A=2) AND Y>10 THEN
Y=Y-2
240 IF (A=4 OR A=5 OR A=6) AND Y<14 THEN
Y=Y+2
250 IF STRIG(0) OR STRIG(1) OR STRIG(2)
THEN GOTO 270
260 LOCATE 12,Y,1:GOTO 220
270 LOCATE 0,0,0
280 IF Y=10 THEN GOSUB 340:RUN
290 IF Y=12 THEN GOTO 1410
300 SCREEN 0,0,0:WIDTH 36:COLOR 15,4,4:C
LS:END
310 '
320 ' CREATION DE CIRCUITS
330 '
340 KEYOFF:COLOR 7,1,1:SCREEN 1,0,0:WIDT
H 29
350 N=12
360 FOR I=92*8 TO 92*8+(N-1)*64 STEP 64
370 FOR J=0 TO 7
380 READ A

```

```

390 VPOKE I+J,A
400 NEXT
410 NEXT
420 DATA 126,255,255,255,255,255,255,126
430 DATA 126,255,255,255,255,255,255,126
440 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255
450 DATA 255,255,255,255,85,170,85,170
460 DATA 85,170,85,170,255,255,255,255
470 DATA 245,250,245,250,245,250,245,250
480 DATA 175,95,175,95,175,95,175,95
490 DATA 237,182,75,215,58,75,181,77
500 DATA 255,255,255,255,255,255,255,255
510 DATA 0,0,20,40,20,40,0,0
520 DATA 56,112,221,112,63,111,230,60
530 DATA 20,40,20,40,20,40,20,40
540 '
550 ' COULEUR
560 FOR I=1 TO N
570 READ A
580 VPOKE &H2000+(92+(I-1)*8)/8,A
590 NEXT
600 DATA 96,224,32,32,32,32,32,192,64,16
0,208,224
610 '
620 ' SPRITE
630 SP$="":FOR I=1 TO 8
640 READ A
650 SP$=SP$+CHR$(A)
660 NEXT

```

```

670 SPRITE$(1)=SP$
680 DATA 16,16,16,238,16,16,16,0
690 '
700 ' AFF.MENU
710 FOR I=0 TO N-1
720 LOCATE 3+2*I,24
730 PRINT CHR$(92+I*8);
740 NEXT
745 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,0,F,L
746 RESTORE 745:FOR I=0 TO N-1:READ C$:L
OCATE 4+2*I,24:PRINT C$;:NEXT
750 LOCATE 20,3:PRINT "X"
760 '
770 ' BOUCLE
780 X=10:Y=10
790 PUT SPRITE 1,(X*8+16,Y*8),14,1
800 A$=INKEY$
810 IF A$=CHR$(8) THEN GOSUB 1090
820 IF A$=CHR$(27) THEN GOTO 1130
830 IF A$=CHR$(48) THEN GOSUB 1060:GOTO
880
840 IF A$="F" THEN GOSUB 1070:GOTO 880
850 IF A$="L" THEN GOSUB 1080:GOTO 880
860 B=VAL(A$)
870 ON B GOSUB 970,980,990,1000,1010,102
0,1030,1040,1050
880 A=STICK(0) OR STICK(1) OR STICK(2)
890 IF A=1 AND Y<0 THEN Y=Y-1
900 IF A=5 AND Y<22 THEN Y=Y+1
910 IF A=3 AND X<32 THEN X=X+1
920 IF A=7 AND X>0 THEN X=X-1
930 IF X<29 THEN PUT SPRITE 1,(X*8+16,Y
*8),14,1:ELSE X=X-1
940 FOR T=0 TO 30:NEXT:GOTO 800
950 '
960 ' ROUTINES
970 I=1 :GOSUB 1100:RETURN
980 I=2 :GOSUB 1100:RETURN
990 I=3 :GOSUB 1100:RETURN
1000 I=4 :GOSUB 1100:RETURN
1010 I=5 :GOSUB 1100:RETURN
1020 I=6 :GOSUB 1100:RETURN
1030 I=7 :GOSUB 1100:RETURN
1040 I=8 :GOSUB 1100:RETURN
1050 I=9 :GOSUB 1100:RETURN
1060 I=10:GOSUB 1100:RETURN
1070 I=11:GOSUB 1100:RETURN
1080 I=12:GOSUB 1100:RETURN
1090 LOCATE X,Y:PRINT " ":RETURN
1100 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(92+(I-1)*8)::
RETURN
1110 '
1120 ' RETOUR MENU
1130 LOCATE 3,24:PRINT SPC(25)::LOCATE 2
0,3:PRINT " ";
1140 PUTSPRITE 1,(0,0),0,0
1150 BSAVE"CIRCUIT.SET",0,16383,S
1160 RUN
1170 '
1180 ' CHOIX DU CIRCUIT
1190 '
1200 SCREEN 0,0,0:COLOR 7,1,1:WIDTH 39
1210 ON ERROR GOTO 2190

```

```

1220 PRINT " CHOISISSEZ VOTRE CIRCU
IT"
1230 FOR T=1 TO 3:PRINT:NEXT
1240 FILES"*.SET"
1250 X=0:Y=4
1260 A=STICK(0) OR STICK(1) OR STICK(2)
1270 B=STRIG(0) OR STRIG(1) OR STRIG(2)
1280 IF A=1 AND Y>4 THEN Y=Y-1
1290 IF A=5 AND Y<20 THEN Y=Y+1
1300 IF A=3 AND X<14 THEN X=X+13
1310 IF A=7 AND X>0 THEN X=X-13
1320 IF B=-1 THEN GOTO 1340
1330 LOCATE X,Y,1:GOTO 1260
1340 LOCATE 0,0,0:A$=""
1350 FOR I=X+40*Y+1 TO X+40*Y+12
1360 A$=A$+CHR$(VPEEK(I))
1370 NEXT
1380 KEYOFF:SCREEN 1,0,0:COLOR 7,1,1:WID
TH 29
1390 BLOAD A$,S
1400 RETURN
1410 '
1420 ' PROGRAMME PRINCIPAL
1430 '
1440 SCREEN 1:GOSUB 1200:GOSUB 1930
1450 @D=RND(-TIME)
1460 ON STOP GOSUB 2080:STOP ON
1470 T=2:LOCATE 0,23:PRINT "VITESSE: 1":
TAB(11);"SCORE: 0 ";
1480 DX=-1:DY=0:X=20:Y=3:V=1:SO=255:NT=-
1
1490 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(34)
1500 FOR I=1 TO 2
1510 LOCATE 22+I*2,22:IF T>=I THEN PRINT
CHR$(38)CHR$(39); ELSE PRINT " ";
1520 LOCATE 22+I*2,23:IF T>=I THEN PRINT
CHR$(40)CHR$(41); ELSE PRINT " ";
1530 NEXT
1540 ON STOP GOSUB 2080:STOP ON
1550 IF STRIG(0) OR STRIG(1) OR STRIG(2)
THEN 1580 ELSE 1550
1560 '
1570 ' BOUCLE
1580 FOR H=1 TO 13:SOUND H,0:NEXT:SOUND
1,14:SOUND 0,255:SOUND 8,12:SOUND 12,16:
SOUND 13,8:SOUND 7,254
1590 AA=A
1600 IF HAS=1 THEN DI=INT(RND(1)*2):IF D
I=0 THEN A=7:GOTO 1620 ELSE A=3:GOTO 162
0
1610 A=STICK(0) OR STICK(1) OR STICK(2)
1620 IF A=0 OR AA=A THEN 1720
1630 IF A<>5 AND A<>1 THEN 1670
1640 IF A=5 AND V>1 THEN V=V-1
1650 IF A=1 AND V<3 THEN V=V+1
1660 LOCATE 8,23:PRINT V::SOUND 1,13-(2*
V):SO=255:GOTO 1720
1670 IF DY=0 THEN 1700
1680 IF A=7 OR A=6 OR A=8 THEN SO=200:DX
=DY ELSE DX=-DY
1690 DY=0:GOTO 1720
1700 IF A=3 OR A=2 OR A=4 THEN SO=200:DY
=DX ELSE DY=-DX

```

```

1710 DX=0
1720 SOUND 0,50:SO=50-10
1730 IF SO<=0 THEN SO=0
1740 AX=X:AY=Y:LOCATE X,Y:IF VP=172 OR V
P=180 THEN PRINT CHR$(VP) ELSE PRINT " "
1750 X=X+DX:Y=Y+DY
1760 VP=VPEEK(6146+X+Y*32)
1770 IF VP=180 THEN NT=NT+1:P=P+V*NT:LOC
ATE 18,23:PRINT NT::GOTO 1800
1780 IF VP=172 THEN HAS=1:SOUND 1,13:GOTO
1800 ELSE HAS=0:SOUND 1,13-2*V
1790 IF VP<>32 THEN 1850
1800 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(35+DX+DY*2)
1810 FOR I=1 TO (3-V)*80:NEXT
1820 GOTO 1590
1830 '
1840 ' FIN DE PARTIE
1850 T=T-1:GOSUB 2140:IF T>-1 THEN LOCAT
E 0,23:PRINT "VITESSE: 1":GOTO 1480
1860 LOCATE 24,23:PRINT "OVER":LOCATE 1
8,23:PRINT P::NT=-1
1870 BEEP:PLAY"L64V1003BAGFEDC04GFEDC"
1880 ON STOP GOSUB 2080:STOP ON
1890 IF STRIG(0) OR STRIG(1) OR STRIG(2)
THEN 1900 ELSE 1890
1900 RUN 1470
1910 '
1920 ' GRAPHIQUES
1930 RESTORE 1960:FOR I=264 TO 335
1940 READ A:VPOKE I,A
1950 NEXT
1960 DATA 90,126,90,24,24,219,255,219
1970 DATA 7,231,66,255,255,66,231,7
1980 DATA 0,0,0,0,0,0,0
1990 DATA 224,231,66,255,255,66,231,224
2000 DATA 219,255,219,24,24,90,126,90
2010 DATA 12,14,27,53,106,213,170,213
2020 DATA 0,0,0,128,192,96,240,152
2030 DATA 107,53,26,14,4,0,0,0
2040 DATA 12,6,3,1,0,0,0,0
2050 RETURN
2060 '
2070 ' CTRL-STOP
2080 LOCATE 0,24,0
2090 FOR T=1 TO 24
2100 FOR Z=1 TO TE
2110 NEXT:PRINT:NEXT:RUN
2120 '
2130 ' EXPLOSION
2140 FOR @W=1 TO 13:SOUND @W,0:SOUND 0,0
:SOUND 6,15:SOUND 7,7:SOUND 12,16:FOR @W
=8 TO 10:SOUND @W,16:NEXT:SOUND 13,0
2150 FOR @W=1 TO 10:LOCATE AX,AY:PRINT "
*":FOR @Z=1 TO 20:NEXT:LOCATE AX,AY:PRIN
T " ":NEXT
2160 RETURN
2170 '
2180 ' ERREUR
2190 RESUME 2200
2200 PLAY"L64V15CEG"
2210 CLS:SCREEN 0:LOCATE 16,12:PRINT "ER
REUR"
2220 FOR T=0 TO 2000:NEXT:RUN

```



LES BOULES



**MICHEL JANICKI
GAGNE
UN SVI 728**

Commodore 128, lecteur de disquette, Basic + Langage Machine.

Michel a vingt-quatre ans et programme depuis deux ans. Il possède un C 128 sur lequel il passe environ cinq heures par jour.

Des boules qui rebondissent et que vous devez empêcher de sortir. Vous pouvez régler la vitesse de chacune des deux boules en tapant 1 ou 2, puis augmentez ou diminuez la vitesse avec les touches + ou -. Tapez E si vous voulez faire un essai, puis Espace et Return, pour revenir au menu. Pour régler la vitesse

de la raquette procédez de la même manière avec la touche R.

Enfin, pour jouer, presser le bouton du joystick droit (port 2).

Les trois derniers programmes créent les fichiers en Langage Machine. Il faut donc les taper (évidemment), puis les exécuter avant le quatrième. Pour le jeu c'est celui-ci qui appellera les fichiers binaires avant exécution.

Michel JANICKI

LES BOULES

```

READY.
0 GOSUB500
1 COLOR0.5:COLDR4.14:GOSUB100:GOSUB2:POK
E4861.1:GOTO200
2 SPRITE1.1.2.1.1.1.1:MOVSPR1.100.200
3 SPRITE2.1.2.1.0.0.1:MOVSPR2.100.100
4 SPRITE3.1.2.1.0.0.1:MOVSPR3.80.70
5 POKE2040.128:POKE2041.129:POKE2042.129
10 FORT=4T08:SPRITET.1.2.0.0.1.0:NEXT
11 POKE2043.130:POKE2044.130:POKE2045.13
0:POKE2046.130:POKE2047.130
12 MOVSPR4.220.205
13 MOVSPR5.240.205
14 MOVSPR6.270.205
15 MOVSPR7.290.205
16 MOVSPR8.325.205
17 S=54272:POKES+6.15*16+8:POKES+20.15*1
6+8:POKES+1.7:POKES+15.4
18 B1=80:B2=120:R=5
20 RETURN
100 PRINT"{CLR}"
101 FORT=0T022:POKE1024+T.160:POKE1984+T
.160:NEXT
110 FORX=0T024
111 FDRY=1047T01063
120 PKEY=40*X.160:POKE(Y+54272)+40*X.10
:NEXTY,X
121 FORT=1024T01984STEP40:POKET.160:NEXT
130 CHAR1.26.10."BOULE 1: 80"
131 CHAR1.26.11."      "
132 CHAR1.26.12."BOULE 2:120"
133 CHAR1.26.13."      "
134 CHAR1.26.14."RAKETTE: 5"

```

```

135 CHAR1.26.15."      "
136 CHAR1.26.16."TIR =DEPAR "
150 RETURN
200 REM #####
201 POKEDEC("4E").1:POKEDEC("4F").0
202 POKEDEC("FB").1:POKEDEC("FC").0
210 A=PEEK(213)
211 IF A=56THENGOSUB250:GOSUB220
212 IF A=59 THENGOSUB260:GOSUB230
213 IF A=17THENGOSUB270:GOSUB240
214 IF PEEK(56320)= 111THEN300
215 GOTO210
220 REM BOULLE 1
221 :
222 POKE208.0:GETKEYA$
223 IF A$="E"THENPOKE252.0:POKE253.1:POK
E78.0:POKE79.1:SYSDEC("1895")
224 IFA$="-"THENIF B1> 30 THENB1=B1-1
225 IFA$=CHR$(13)THEN GOSUB252:RETURN
226 IFA$="+"THENIF B1<255THENB1=B1+1
227 POKE4882.B1
228 CHAR1.34.10."":PRINTUSING"###":B1
229 GOTO222
230 REM BOULLE 2
231 :
232 POKE208.0:GETKEYA$
233 IF A$="E"THEN POKE78.0:POKE79.1:SYSD
EC("1895")
234 IFA$="-"THENIF B2> 30 THENB2=B2-1
235 IFA$=CHR$(13)THEN GOSUB262:RETURN
236 IFA$="+"THENIF B2<255THENB2=B2+1
237 POKE5092.B2
238 CHAR1.34.12."":PRINTUSING"###":B2
239 GOTO232
240 REM RAKETTE
241 :

```

```

242 POKE208.0:GETKEYA$
243 IF A$="E"THENPOKE78.0:POKE79.1:SYSD
E("1895")
244 IFA$="-"THENIF R>1THENR=R-1
245 IFA$=CHR$(13)THEN GOSUB272:RETURN
246 IFA$="+"THENIF R<10THENR=R+1
247 POKE5023.R
248 CHAR1.34.14."":PRINTUSING"###":R
249 GOTO242
250 REM #####
251 FORT=55722T055729:POKET.1:NEXT:RETUR
N
252 FORT=55722T055729:POKET.13:NEXT:RETU
RN
260 REM #####
261 FORT=55802T055809:POKET.1:NEXT:RETUR
N
262 FORT=55802T055809:POKET.13:NEXT:RETU
RN
270 REM #####
271 FORT=55882T055889:POKET.1:NEXT:RETUR
N
272 FORT=55882T055889:POKET.13:NEXT:RETU
RN
300 REM START
310 POKE78.0:POKE79.1:POKE252.1:POKE253.
0:POKE53250.(RND(0)*100)+50:POKE53251.50
:POKE53252.(RND(0)*100)+50:POKE53253.90
311 POKE56331.0:POKE56330.0:POKE56329.0:
POKE56328.0
312 SYS6144:SYSDEC("1300")
320 SYSDEC("18AB")
350 GOTO200
500 GRAPHIC1.1:GRAPHICO.1
510 IF XY=0THENXY=1:BLOAD"L/M".DO.P4864
511 IF XY=1THENXY=2:BLOAD"IRB".DO.P6144
512 IF XY=2THENXY=3:BLOAD"LUTIN".DO.P819
2
520 RETURN

```

PROGRAMME 1

```

0 GRAPHIC1.1:GRAPHICO:DIMCS(13).C(13):R=
1:U=0
1 FORT=1T012:READA:C(T)=A:U=U+A:NEXT:IF
U<>56558THENPRINT"{CLR}ERREURE DATA LIGN
E 11":END
2 FORX=8192T08959STEP64
3 FDRY=0T063:READA:CS(R)=CS(R)+A:POKEY+Y

```


UR*

331 BSAVE"IRB",DO,P6144 TO P6339
332 END

PROGRAMME 3

```

0 DIMCS(46),C(46):R=1:U=0
1 FORT=1TO45:READA:C(T)=A:U=U+A:NEXT
2 IF U<>56207THENPRINT"ERREUR LIGNES:6,7
,8":END
3 FORX=4864TO5304STEP10:FORY=0TO9
4 READA:CS(R)=CS(R)+A:POKEX+Y,A:NEXTY:R=
R+1:NEXTX
6 DATA783,1600,1200,1114,1159,1358,1176,
1387,1168,1486,1236,1391,1337,1174,1088
7 DATA1261,1544,1457,1069,907,1182,1496,
1481,1408,895,987,1360,828,1391,820,1138
8 DATA1238,1045,1339,1002,1176,1376,861,
1326,1145,1171,1342,1392,1573,2340
10 DATA 32, 15, 19, 32, 156, 19, 32, 22
5, 19, 234
20 DATA 234, 234, 76, 99, 20, 165, 251,
201, 80, 240
30 DATA 3, 230, 251, 96, 169, 0, 133, 2
51, 32, 35
40 DATA 19, 32, 90, 19, 96, 165, 252, 2
01, 0, 240
50 DATA 7, 165, 252, 201, 1, 240, 22, 9
6, 173, 2
60 DATA 208, 201, 28, 240, 4, 206, 2, 2
08, 96, 165
70 DATA 252, 73, 1, 133, 252, 32, 145,
19, 96, 173
80 DATA 2, 208, 201, 188, 240, 4, 238,
2, 208, 96
90 DATA 165, 252, 73, 1, 133, 252, 32,
145, 19, 96
100 DATA 165, 253, 201, 0, 240, 7, 165,
253, 201, 1
110 DATA 240, 22, 96, 173, 3, 208, 201,

```

```

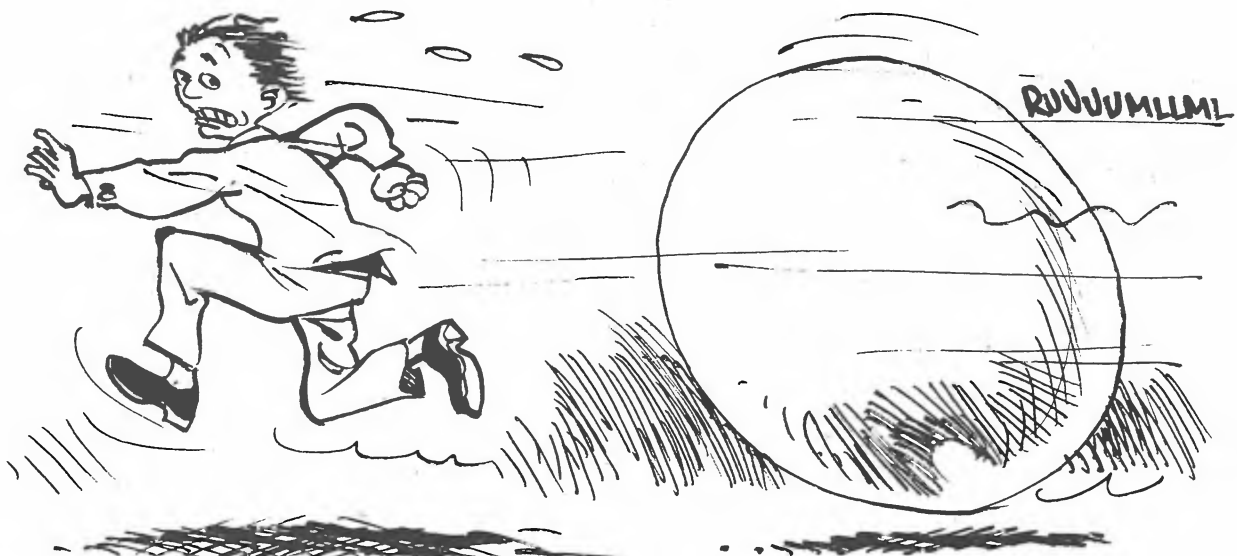
49, 240, 4
120 DATA 206, 3, 208, 96, 165, 253, 73,
1, 133, 253
130 DATA 32, 145, 19, 96, 173, 3, 208,
201, 220, 240
140 DATA 4, 238, 3, 208, 96, 165, 253,
73, 1, 133
150 DATA 253, 32, 145, 19, 96, 169, 17,
141, 4, 212
160 DATA 169, 16, 141, 4, 212, 96, 165,
254, 201, 3
170 DATA 240, 3, 230, 254, 96, 169, 0,
133, 254, 165
180 DATA 255, 201, 8, 240, 3, 230, 255,
96, 169, 0
190 DATA 133, 255, 173, 0, 220, 41, 4,
208, 3, 32
200 DATA 203, 19, 173, 0, 220, 41, 8, 3
08, 3, 32
210 DATA 214, 19, 96, 173, 0, 208, 201,
28, 240, 3
220 DATA 206, 0, 208, 96, 173, 0, 208,
201, 164, 240
230 DATA 3, 238, 0, 208, 96, 165, 250,
201, 80, 240
240 DATA 3, 230, 250, 96, 169, 0, 133,
250, 32, 245
250 DATA 19, 32, 44, 20, 96, 165, 78, 2
01, 0, 240
260 DATA 7, 165, 78, 201, 1, 240, 22, 9
6, 173, 4
270 DATA 208, 201, 28, 240, 4, 206, 4,
208, 96, 165
280 DATA 78, 73, 1, 133, 78, 32, 145, 1
9, 96, 173
290 DATA 4, 208, 201, 188, 240, 4, 238,
4, 208, 96
300 DATA 165, 78, 73, 1, 133, 78, 32, 1
45, 19, 96
310 DATA 165, 79, 201, 0, 240, 7, 165,

```

```

79, 201, 1
320 DATA 240, 22, 96, 173, 5, 208, 201,
49, 240, 4
330 DATA 206, 5, 208, 96, 165, 79, 73,
1, 133, 79
340 DATA 32, 145, 19, 96, 173, 5, 208,
201, 220, 240
350 DATA 4, 238, 5, 208, 96, 165, 79, 7
3, 1, 133
360 DATA 79, 32, 145, 19, 96, 173, 3, 2
08, 201, 220
370 DATA 240, 10, 173, 5, 208, 201, 220
, 240, 3, 76
380 DATA 0, 19, 120, 162, 15, 142, 24,
212, 32, 135
390 DATA 20, 202, 208, 247, 169, 15, 14
1, 24, 212, 88
400 DATA 96, 160, 0, 140, 1, 212, 140,
15, 212, 169
410 DATA 21, 141, 4, 212, 169, 19, 141,
18, 212, 234
420 DATA 234, 234, 169, 20, 141, 4, 212
, 169, 18, 141
430 DATA 18, 212, 200, 208, 224, 169, 7
, 141, 1, 212
440 DATA 169, 4, 141, 15, 212, 96, 234, 234
, 234, 234
450 DATA 234, 234, 234, 234, 234, 234, 234,
234, 234
500 PRINT"CLR" CONTROL DES DAT
A ":PRINT:FL=0
501 FORT=1TO45
520 IFCS(T)<>C(T)THENFL=1:PRINT"ERREURE
LIGNE":T*10
530 NEXT
540 IF FL=1THEN END
550 PRINT"TOUT EST OK "
560 PRINT"SAUVE GARDE DU FICHIER L/M EN
COURT"
570 BSAVE"L/M",DO,P4864 TO P5300

```



AMSTRAD

TRIDIMEN



**PATRICK MICHEL
GAGNE
UN SVI 728**

Amstrad CPC 6128 (lecteur de disquette), Basic.

A vingt-trois ans, Patrick programme depuis quatre ans pour son travail (sur Apple IIe), et depuis un an, sur Amstrad, environ 4 heures par semaine. Ses autres loisirs sont la lecture et la musique: il joue de l'orgue électronique.

Ce programme permet de faire des dessins en trois dimensions. Il est nécessaire de lancer le programme **BANKMAN** avant le programme **TRIDIMEN** car celui-ci utilise les 64 Ko supplémentaires pour stocker les points représentant la forme à dessiner ainsi que le transfert d'image-écran. Dès son démarrage, le programme affiche

son menu qui peut être complété de deux options supplémentaires. Toutes les commandes sont expliquées par le programme. Toutefois, lorsque l'on affiche un dessin, l'appui sur la touche? (sans Shift) rappelle en haut de l'écran les différentes touches qui permettent de faire tourner ou d'agrandir le dessin. Pour sortir de l'affichage du dessin, il suffit d'appuyer sur **M** (Menu).

Chaque point est composé de quatre coordonnées: X, Y, Z, C. X, Y et Z sont les coordonnées dans l'espace et C définit la couleur de l'écriture (voir Option f2 du menu).

Patrick MICHEL

```
10 DEG:MEMORY 39999:ON ERROR GOTO 40000:
RESTORE 60010:GOSUB 60000:|BANKOPEN.32
20 CL1=15:CL2=9:CL3=6:D1=2:A=15::D=5:T=0
:P=0:PROJ=0
30 ENV 1,1,15,1,3,-1,1,5,0,1,12,-1,5
97 REM
98 REM ** MENU GENERAL **
99 REM
100 DI:INK 0,0:INK 1,15:INK 2,2:INK 3,6:
BORDER 0:PAPER 0
105 MODE 1:PEN 1:LOCATE 10,3:PRINT"DESSI
N TRIDIMENSIONNEL":LOCATE 19,4:PRINT"MEN
U":PEN 2:LOCATE 8,2:PRINT STRING$(26,127
):FOR KK=3 TO 4:LOCATE 8,KK:PRINT CHR$(1
27):LOCATE 33,KK:PRINT CHR$(127):NEXT
110 LOCATE 8,5:PRINT STRING$(26,127):PEN
3:LOCATE 8,1:PRINT CHR$(222)STRING$(26,
207):FOR KK=2 TO 4:LOCATE 34,KK:PRINT CH
R$(207):NEXT:LOCATE 34,5:PRINT CHR$(220)
120 LOCATE 5,8:PEN 3:PRINT"f0 :":PEN 1:
PRINT" Affichage du dessin"
122 LOCATE 5,9:PEN 3:PRINT"f1 :":PEN 1:
PRINT" Modification du reseau"
124 LOCATE 5,10:PEN 3:PRINT"f2 :":PEN 1
:PRINT" Creation d'un reseau"
126 LOCATE 5,11:PEN 3:PRINT"f3 :":PEN 1
:PRINT" Sauvegarde d'un reseau"
128 LOCATE 5,12:PEN 3:PRINT"f4 :":PEN 1
:PRINT" Chargement d'un reseau"
130 LOCATE 5,13:PEN 3:PRINT"f5 :":PEN 1
:PRINT" Sauvegarde d'une image"
```

```
132 LOCATE 5,14:PEN 3:PRINT "f6 :":PEN
1:PRINT" Changement des couleurs"
134 LOCATE 5,15:PEN 3:PRINT "f7 :":PEN
1:PRINT" Type de projection"
136 LOCATE 5,16:PEN 3:PRINT "f8 :":
138 LOCATE 5,17:PEN 3:PRINT "f9 :":
140 PEN 2:LOCATE 25,20:PRINT"Votre Choix
":LOCATE 1,25:PRINT CHR$(164)" MICHEL
Patrick Aout 1986":PEN 3:LOCATE 1,22:P
RINT STRING$(40,"-"):LOCATE 1,24:PRINT S
TRING$(40,"-"):PEN 1:LOCATE 11,23:PRINT"
TRAITEMENT DES ERREURS":SOUND 1,71,69,1,
1:EI
160 IF INKEY(15)=0 THEN KK=REMAIN(0):CLS
:GOTO 1000
170 IF INKEY(13)=0 THEN KK=REMAIN(0):GOT
O 50000
180 IF INKEY(14)=0 THEN KK=REMAIN(0):GOT
O 57000
190 IF INKEY(5)=0 THEN KK=REMAIN(0):GOTO
58000
200 IF INKEY(20)=0 THEN KK=REMAIN(0):GOT
O 59000
210 IF INKEY(12)=0 THEN KK=REMAIN(0):GOT
O 59200
220 IF INKEY(79)=128 THEN KK=REMAIN(0):C
LEAR INPUT:CLS:END
230 IF INKEY(4)=0 THEN KK=REMAIN(0):GOTO
30000
240 IF INKEY(10)=0 THEN KK=REMAIN(0):GOT
O 1400
```

250 GOTO 160

997 REM

998 REM ** SELECTION DE LA COMMANDE **

999 REM

1000 ORIGIN 320,200:RX=0:INK 1,CL1:INK 2

,CL2:INK 3,CL3:GOTO 1160

1005 IF INKEY(2)=0 THEN P=P+A:GOTO 1160

1006 IF INKEY(2)=32 THEN P=P+5*A:GOTO 1160

1010 IF INKEY(0)=0 THEN P=P-A:GOTO 1160

1015 IF INKEY(0)=32 THEN P=P-5*A:GOTO 1160

1020 IF INKEY(8)=0 THEN T=T+A:GOTO 1160

1025 IF INKEY(8)=32 THEN T=T+5*A:GOTO 1160

1030 IF INKEY(1)=0 THEN T=T-A:GOTO 1160

1035 IF INKEY(1)=32 THEN T=T-5*A:GOTO 1160

1040 IF INKEY(25)=0 THEN D=D-D1:GOTO 1160

1045 IF INKEY(25)=32 THEN D=D-10*D1:GOTO 1160

1050 IF INKEY(28)=0 THEN D=D+D1:GOTO 1160

1055 IF INKEY(28)=32 THEN D=D+10*D1:GOTO 1160

1060 IF INKEY(30)=0 THEN GOSUB 1300

1070 IF INKEY(38)=0 THEN !SCREENCOPY,5,1:GOTO 100

1080 GOTO 1005

1130 REM

1140 REM ** AFFICHAGE DU DESSIN EN 3 DIMENSIONS **

1150 REM

1160 IF NOM\$="" THEN 50000 ELSE S1=SIN(T):S2=SIN(P):C1=COS(T):C2=COS(P):S3=C1*S2:S4=S1*S2:S5=C1*C2:S6=S1*C2:CLG:DEBUT=1:R=80:Z0=1

1170 GOSUB 64000:DEBUT=0:IF C=-1 THEN SO UND 1,71,69,1,1:GOTO 1005

1175 IF PROJ THEN Z0=-X*S5-Y*S6-Z*S2+R:IF Z0=0 THEN 1170

1180 XE=D*(-X*S1+Y*C1)/Z0:YE=D*(-X*S3-Y*S4+Z*C2)/Z0:IF C=0 THEN MOVE XE,YE ELSE DRAW XE,YE,C

1190 GOTO 1170

1297 REM

1298 REM ** RAPPEL DES COMMANDES DE L'AFFICHAGE (TOUCHE ?) **

1299 REM


```

1300 !SCREENCOPY,5,1:LOCATE 40,7:PRINT C
HR$(19):PEN 2:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(240)
"CHR$(241)" Rotation par rapport a la
verticale":PRINT CHR$(242) "CHR$(243)"
Rotation par rapport a l'horizontale";
1310 PRINT "+/- Zoom positif ou negatif"
:PRINT TAB(2)"## L'appui simultane sur S
HIFT provoque":PRINT " un mouvement p
lus important":PRINT
1320 PRINT TAB(20)"Pressez une touche ":"
PEN 1:CLEAR INPUT:WHILE INKEY$="":WEND:
!SCREENSWAP,1,5:GOTO 1005
1397 REM
1398 REM ## SELECTION DU TYPE DE PROJECT
ION ##
1399 REM
1400 TITRE$="CHOIX DE LA PROJECTION":60S
UB 60200:LOCATE 20,25:PRINT"Votre choix
":SOUND 1,71,69,1,1
1410 PEN 3:LOCATE 8,10:PRINT"A - ":"PEN
1:IF PROJ THEN PRINT"PROJECTION PARALLEL
E" ELSE PRINT"PROJECTION PARALLELE"
1415 LOCATE 8,12:PEN 3:PRINT"B - ":"PEN
1:IF PROJ THEN PRINT"PROJECTION PERSPECT
IVE" ELSE PRINT"PROJECTION PERSPECTIVE"
1420 PEN 3:LOCATE 8,14:PRINT"M - ":"PEN
1:PRINT"Retour au menu"
1430 IF INKEY(69)=0 THEN PROJ=0:D=5:D1=2
:GOTO 1410
1440 IF INKEY(54)=0 THEN PROJ=1:D=60:D1=
30:GOTO 1410
1450 IF INKEY(38)=0 THEN 100 ELSE 1430
29997 REM
29998 REM ## MODIFICATION DES COULEURS #
#
29999 REM
30000 TITRE$="CHANGEMENT DES COULEURS":6
0SUB 60200
30010 PEN 3:LOCATE 5,5:PRINT CHR$(240)"
"CHR$(241)" ":"PEN 1:PRINT"Select
ionne le crayon":PEN 3:LOCATE 5,7:PRINT
CHR$(242) "CHR$(243)" ":"PEN 1:P
RINT"Selectionne la couleur"
30020 PEN 3:LOCATE 5,9:PRINT"<M> "
:"PEN 1:PRINT"Retour au menu":LOCATE 16
,13:PRINT STRING$(10,"-"):LOCATE 8,16:PR
INT"Crayon No 1 ":"K=CL1:60SUB 31000:P
RINT A$:LOCATE 8,18:PRINT"Crayon No 2 :
":K=CL2:60SUB 31000:PRINT A$
30030 LOCATE 8,20:PRINT"Crayon No 3 ":"
:K=CL3:60SUB 31000:PRINT A$:NC=1:60SUB 3
0900:SOUND 1,71,69,1,1
30040 IF INKEY(38)=0 THEN 100
30050 IF INKEY(2)=0 AND NC<3 THEN NC=NC+
1:60SUB 30900
30060 IF INKEY(0)=0 AND NC>1 THEN NC=NC-
1:60SUB 30900
30070 IF INKEY(1)=0 AND KK<26 THEN KK=KK
+1
30080 IF INKEY(8)=0 AND KK>1 THEN KK=KK-
1
30090 LOCATE 6,16:PEN -1(NC=1):PRINT CH
R$(243)::LOCATE 6,18:PEN -1(NC=2):PRINT

```

```

CHR$(243)::LOCATE 6,20:PEN -1(NC=3):PR
INT CHR$(243);
30100 LOCATE 22,14+2*NC:K=KK:60SUB 31000
:PEN 1:PRINT A$
30130 IF NC=1 THEN CL1=KK ELSE IF NC=2 T
HEN CL2=KK ELSE CL3=KK
30140 GOTO 30040
30900 IF NC=1 THEN KK=CL1 ELSE IF NC=2 T
HEN KK=CL2 ELSE KK=CL3
30910 RETURN
31000 RESTORE 31020:WHILE K<>0:READ A$:K
=K-1:WEND:WHILE LEN(A$)<17:A$=A$+" ":WEN
D:RETURN
31020 DATA Bleu,Bleu Vif,Rouge,Magenta,M
auve,Rouge Vif,Pourpre,Magenta Vif,Vert,
Turquoise,Bleu Ciel,Jaune,Blanc,Bleu Pas
tel,Orange,Rose,Magenta Pastel,Vert Vif,
Vert Marin,Turquoise Vif
31030 DATA Vert Citron,Vert Pastel,Turqu
oise Pastel,Jaune Vif,Jaune Pastel,Blanc
Brillant
39997 REM
39998 REM ## TRAITEMENT DES ERREURS ##
39999 REM
40000 IF DERR=144 THEN RD$="Retapez corr
ectement le nom du fichier"
40010 IF DERR=145 THEN RD$="Tapez un aut
re nom de sauvegarde du fichier "
40020 IF DERR=146 THEN RD$="Aucun fichie
r porte ce nom, retapez le bon nom du fi
chier "
40030 IF DERR=148 THEN RD$="La disquette
est pleine, prenez-en une autre "
40040 IF (DERR AND 127)=66 THEN RD$="La
disquette est protegee contre l'ecriture
, prenez-en une autre "
40050 IF ERR=28 THEN RD$="Lancez d'abord
le programme BANKMAN et ensuite le prog
ramme TRIDIMEN "
40060 IF ERR=5 OR ERR=6 THEN RD$="Les li
mites de calcul ont ete depassees, le de
ssin peut de nouveau etre affiche ":P=
0:T=0:D=1
40300 WHILE LEN(RD$)<41:RD$=RD$+" ":WEND
:EVERY 10,0 60SUB 40400:SOUND 1,142,69,1
,1:RESUME 100
40400 LOCATE 1,23:PRINT LEFT$(RD$,40)::R
D$=MID$(RD$,2,LEN(RD$)-1)+LEFT$(RD$,1):R
ETURN
49997 REM
49998 REM ## MODIFICATION D'UN FICHIER V
IRTUEL ##
49999 REM
50000 CLS:IF NOM$="" THEN PEN 3:LOCATE 3
,12:PRINT "IL N'Y A PAS DE FICHIER EN ME
MOIRE":FOR KK=1 TO 3000:NEXT:GOTO 100
50002 INK 2,1:PEN 3:LOCATE 1,1:PRINT CHR
$(150)STRING$(38,154)CHR$(156)::LOCATE 1
2,2:PRINT CHR$(158):FOR KK=2 TO 24:LOCAT
E 40,KK:PRINT CHR$(149)::LOCATE 12,KK:PR
INT CHR$(149):LOCATE 1,KK:PRINT CHR$(149
):NEXT

```

```

50004 LOCATE 1,25:PRINT CHR$(147)::LOCAT
E 12,1:PRINT CHR$(158)::LOCATE 40,25:PR
INT CHR$(153)::LOCATE 2,25:PRINT STRING$(
38,154)::LOCATE 12,25:PRINT CHR$(155);
50006 LOCATE 1,3:PRINT CHR$(151)STRING$(
10,154)CHR$(157)::LOCATE 12,7:PRINT CHR$(
151)STRING$(27,154)CHR$(157);
50010 RZ=0:POINT$=STRING$(24,CHR$(0))+"-
1"+STRING$(6,CHR$(0)):BANKFIND,@RZ,POIN
T$,0:NBP=RZ:NP=1:PEN 1:LOCATE 2,2:PRINT
NBP;"Pts " :WINDOW#3,2,11,4,24:WINDOW#2,1
3,39,2,6:WINDOW#1,13,39,8,24:PAPER#1,2:C
LS#1:PAPER#2,2:CLS#2:PAPER#3,2:CLS#3
50020 CLS#2:LOCATE #2,2,1:PRINT#2,"f0 :
Ajouter un point":PRINT#2,TAB(2)"f1 :
Oter un point":PRINT#2,TAB(2)"f2 : Modi
fier un point":PRINT#2,TAB(2)"f3 : Menu
general":PRINT#2,TAB(2)CHR$(240) "CHR$(
241)" : Affichage des points":CLS#3:KK
=0
50030 SOUND 1,71,69,1,1
50050 !BANKREAD,@RZ,POINT$,NP-1:60SUB 64
010:PEN#3,3:LOCATE#3,1,25:PRINT#3,"Pt ";
NP:PEN#3,1:PRINT#3:PRINT#3,TAB(1)X:PRINT
#3,TAB(1)Y:PRINT#3,TAB(1)Z:PRINT#3,TAB(1
)C:PRINT#3:NP=NP+1:IF KK<2 THEN KK=KK+1:
GOTO 50050
50055 IF INKEY(0)=0 AND NP<=NBP THEN 500
50
50060 IF INKEY(2)=0 AND NP>4 THEN LOCATE
#3,1,1:CALL 40000:CALL 40000:!BANKREAD,
@RZ,POINT$,NP-5:60SUB 64010:LOCATE #3,1,
1:PRINT#3,TAB(1)C:CALL 40000:LOCATE #3,1,
1:PRINT#3,TAB(1)Z:ELSE 50070
50065 CALL 40000:LOCATE #3,1,1:PRINT#3,T
AB(1)Y:CALL 40000:LOCATE #3,1,1:PRINT#3,
TAB(1)X:CALL 40000:CALL 40000:PEN#3,3:LO
CATE #3,1,1:PRINT#3,"Pt ";NP-4:PEN#3,1:N
P=NP-1:GOTO 50055
50070 IF INKEY(15)=0 THEN CLS#2:LOCATE#2
,6,3:PRINT#2,"AJOUTER UN POINT":CLEAR IN
PUT ELSE 50100
50080 60SUB 50200
50090 FOR I=NBP TO NP-1 STEP -1:!BANKREA
D,@RZ,POINT$,I:!BANKWRITE,@RZ,POINT$,I+1
:NEXT:POINT$=X+Y+Z+C$:!BANKWRITE,@RZ,
POINT$,NP-1:NBP=NBP+1:CLS#3:CLS#1:LOCATE
-2,2:PRINT NBP;"Pts":CLS#1:PEN#1,1:LOCAT
E#1,3,2:PRINT#1,"Poursuivre [O/N] ":"
50095 IF INKEY(34)=0 THEN NP=NP+1:CLEAR
INPUT:60SUB 50205:GOTO 50090 ELSE IF INK
EY(46)=0 THEN 50020 ELSE 50095
50100 IF INKEY(13)=0 THEN CLS#2:LOCATE#2
,3,3:PRINT#2,"SUPPRESSION D'UN POINT":CL
EAR INPUT ELSE 50150
50110 CLS#1:PEN#1,3:LOCATE#1,2,2:INPUT#1
,"Numero du point ":"NP$:PEN#1,1:NP=VAL
(NP$)::FOR I=NP-1 TO NBP-1:!BANKREAD,@RZ
,POINT$,I+1:!BANKWRITE,@RZ,POINT$,I:NEXT
:NBP=NBP-1:LOCATE 2,2:PRINT NBP;"Pts":CL
S#1:GOTO 50020
50150 IF INKEY(14)=0 THEN CLS#2:LOCATE#2
,3,3:PRINT#2,"MODIFICATION D'UN POINT":C

```

```

LEAR INPUT ELSE 50180
50160 GOSUB 50200
50170 POINTS=X+Y+Z+C$:!BANKWRITE,@RZ,
POINT$,NP-1:CLS#3:CLS#1:GOTO 50020
50180 IF INKEY(5)=0 THEN INK 2,2:GOTO 10
0 ELSE 50055
50200 CLS#1:PEN#1,3:LOCATE#1,2,2:INPUT#1
,"Numero du point : ",NP$:NP=VAL(NP$)
50205 CLS#1:LOCATE#1,3,4:PEN#1,1:PRINT#1
,"Point numero :":PEN#1,3:PRINT#1,NP:PE
N#1,1:LOCATE#1,1,7:INPUT#1,"Abscisse : X
=",X$:LOCATE#1,1,9:INPUT#1,"Ordonnee : Y
=",Y$:LOCATE#1,1,11:INPUT#1,"Hauteur :
Z=",Z$:LOCATE#1,1,13:INPUT#1,"Couleur :
C=",C$
50210 WHILE LEN(X$)<>8:X=X$+" ":WEND:WH
ILE LEN(Y$)<>8:Y=Y$+" ":WEND:WHILE LEN(
Z$)<>8:Z=Z$+" ":WEND:WHILE LEN(C$)<>8:C
=C$+" ":WEND:RETURN
56997 REM
56998 REM ** CREATION D'UN FICHIER VIRTU
EL **
56999 REM
57000 TITRE$="CREATION D'UN RESEAU DE PD
INTS":GOSUB 60200
57020 LOCATE 1,6:PRINT "Entrer dans l'or
dre pour chaque points":LOCATE 2,7:PRINT
"abscisse, ordonnee, hauteur et code":PE
N 3:PRINT SPC(5)"X"SPC(9)"Y"SPC(8)"Z"SPC
(9)"C":PEN 1
57030 LOCATE 5,10:PRINT "OPTIONS : * C=
0 -> Plume levee":PRINT SPC(15)* C=1
-> Couleur No 1":PRINT SPC(15)* C=2 ->
Couleur No 2":PRINT SPC(15)* C=3 -> C
ouleur No 3":PRINT SPC(15)* C=-1 -> Der
nier point"
57100 LOCATE 1,18:PRINT "Point numero : "
:LOCATE 16,20:PRINT "Abscisse X :":LOCAT
E 16,21:PRINT "Ordonnee Y :":LOCATE 16,2
2:PRINT "Hauteur Z :":LOCATE 16,23:PRIN
T "Code C :":RZ=0:NBP=1:SOUND 1,71,6
9,1,1
57110 PEN 3:LOCATE 15,18:PRINT NBP:PEN 1
:CLEAR INPUT
57120 LOCATE 29,20:INPUT "",X$:WHILE LEN
(X$)<>8:X=X$+" ":WEND
57130 LOCATE 29,21:INPUT "",Y$:WHILE LEN
(Y$)<>8:Y=Y$+" ":WEND
57140 LOCATE 29,22:INPUT "",Z$:WHILE LEN
(Z$)<>8:Z=Z$+" ":WEND
57150 LOCATE 29,23:INPUT "",C$:WHILE LEN
(C$)<>8:C=C$+" ":WEND
57160 POINTS=X+Y+Z+C$:!BANKWRITE,@RZ,
POINT$,NBP-1:IF VAL(C$)=-1 THEN NOM$=" "
:GOTO 100
57170 FOR I=20 TO 23:LOCATE 29,I:PRINT "
":NEXT
57180 NBP=NBP+1:GOTO 57110
57997 REM
57998 REM ** SAUVEGARDE SUR DISQUETTE D'
UN FICHIER **
57999 REM
58000 TITRE$="SAUVEGARDE D'UN RESEAU DE

```

```

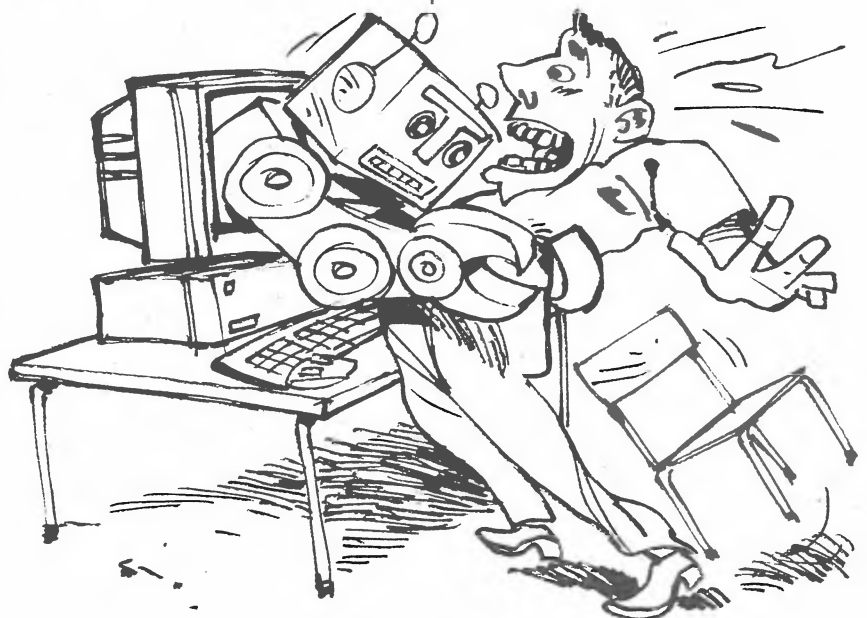
POINTS":GOSUB 60200:RZ=0
58020 LOCATE 5,10:PRINT "Nom du fichier
":LOCATE 5,11:PRINT"( 8 lettres max. )
":SOUND 1,71,69,1,1
58030 LOCATE 24,10:PRINT CHR$(18):CLEAR
INPUT:LOCATE 24,10:INPUT "",NOM$:IF LEN(
NOM$)>8 THEN 58030
58040 PEN 3:LOCATE 10,18:PRINT "SAUVEGAR
DE EN COURS":PEN 1
58050 OPENDOUT NOM$+".TRD":POINT$=SPACE$(
32)
58060 !BANKREAD,@RZ,POINT$,0:WRITE #9,PO
INT$:GOTO 58110
58100 !BANKREAD,@RZ,POINT$:WRITE #9,POIN
T$
58110 IF VAL(MID$(POINT$,25,8))=-1 THEN
CLOSEOUT:GOTO 100
58120 GOTO 58100
58997 REM
58998 REM ** CHARGEMENT D'UN FICHIER SUR
DISQUETTE **
58999 REM
59000 TITRE$="CHARGEMENT D'UN RESEAU DE
POINTS":GOSUB 60200:RZ=0:DEBUT=1
59020 LOCATE 5,10:PRINT "Nom du fichier
":LOCATE 5,11:PRINT"( 8 lettres max. )
":SOUND 1,71,69,1,1
59030 LOCATE 24,10:PRINT CHR$(18):CLEAR
INPUT:LOCATE 24,10:INPUT "",NOM$:IF LEN(
NOM$)>8 THEN 59030
59040 PEN 3:LOCATE 10,18:PRINT "CHARGEME
NT EN COURS":PEN 1
59050 OPENIN NOM$+".TRD"
59090 INPUT #9,POINT$:IF DEBUT THEN !BAN
KWRITE,@RZ,POINT$,0:DEBUT=0 ELSE !BANKWR
ITE,@RZ,POINT$
59100 IF VAL(MID$(POINT$,25,8))=-1 THEN
CLOSEIN:GOTO 100
59110 GOTO 59090
59197 REM
59198 REM ** SAUVEGARDE D'UNE IMAGE **
59199 REM

```

```

59200 INK 1,CL1:INK 2,CL2:INK 3,CL3:!SCR
EENCOPY,1,5:LOCATE 40,5:PRINT CHR$(19):P
EN 2:LOCATE 11,1:PRINT"SAUVEGARDE D'UNE
IMAGE":PEN 1:LOCATE 5,3:PRINT"Nom de l'i
mage :":PRINT TAB(6)"(8 lettres max.)":S
OUND 1,71,69,1,1
59210 LOCATE 22,3:PRINT CHR$(18):LOCATE
22,3:CLEAR INPUT:INPUT "",IMAGE$:IF LEN(I
MAGE$)>8 THEN 59210 ELSE !SCRENCOPY,1,5
:POKE &C000,CL1:POKE &C001,CL2:POKE &C00
2,CL3:SAVE IMAGE$+".IMG",B,&C000,&3FFF:6
OTO 100
59997 REM
59998 REM ** SCROLLING VERS LE BAS **
59999 REM
60000 FOR KK=40000 TO 40013:READ A$:POKE
KK,VAL("&"+A$):NEXT:RETURN
60010 DATA 6,0,21,3,1,11,17,A,3E,F,CD,50
,BC,C9
60197 REM
60198 REM ** AFFICHAGE DU TITRE DE L'OPT
ION EN COURS **
60199 REM
60200 KK=2+LEN(TITRE$):CLS:PEN 2:LOCATE
INT((40-KK)/2),1:PRINT CHR$(150)STRING$(
KK,154)CHR$(156):LOCATE INT((40-KK)/2),2
:PRINT CHR$(149)STRING$(KK,32)CHR$(149):
LOCATE INT((40-KK)/2),3:PRINT CHR$(147)S
TRING$(KK,154)CHR$(153)
60210 PEN 1:LOCATE INT((40-KK)/2+2),2:PR
INT TITRE$:RETURN
63997 REM
63998 REM ** LECTURE D'UN POINT DANS LE
FICHIER VIRTUEL **
63999 REM
64000 POINT$=SPACE$(32):IF DEBUT THEN !B
ANKREAD,@RZ,POINT$,0 ELSE !BANKREAD,@RZ,
POINT$
64010 X=VAL(MID$(POINT$,1,8)):Y=VAL(MID$(
POINT$,9,8)):Z=VAL(MID$(POINT$,17,8)):C
=VAL(MID$(POINT$,25,8)):RETURN

```



Thomson

MATERNELLE



**ROBERT WEHRLE
GAGNE
UN SVI 728**

Toute la gamme avec crayon optique, Basic 1.0.

Robert a quarante ans et programme depuis cinq ans. Pour lui, l'informatique est une histoire de famille: c'est avec son épouse qu'il élabore des logiciels éducatifs dont le contenu est testé en classe, avec les enfants.

Tableau 1: est un tableau à deux entrées qui permet de travailler l'association et la dissociation.

```
5 CLEAR, ,20:CONSOLE0,24:CLS:SCREEN2,0,0:
LOCATE0,0,0
6 DIM CH(36)
10 GOSUB 5000
11 GOSUB 10000
12 GOSUB 1000
15 GOSUB 7000
20 GOSUB 8000
25 GOSUB 9000
99 '----- AFFICHAGE DE LA QUESTION -----
100 FOR T=1 TO 36
105 GOSUB 3000
106 PLAY"A3L305DOMISO"
109 ATTRB0,1:LOCATE36,23,0:COLOR4,7:PRIN
T"FIN";:COLOR,0:ATTRB0,0
110 BOX(288,176)-(312,192),4
111 IF M=2 THEN 120
112 BOXF(180,172)-(250,195),-1
113 BOX(180,172)-(250,195),1
114 ATTRB0,0:LOCATE 24,22,0:COLOR7,0:PRI
NTD$
115 LOCATE 28,23:ATTRB1,1:COLORCC,0:PRIN
T CHR$(127);:ATTRB0,0:GOTO 200
120 BOXF(200,172)-(230,195),-1
125 BOX(200,172)-(230,195),1
130 LOCATE 26,22,0:COLORCC:PRINTD$
199 '----- TESTS CRAYON OPTIQUE -----
200 INPUTPEN AX,BY
205 IF AX<0 OR BY<0 THEN 200
208 IF (AX>288 AND AX<312) AND (BY>176 A
ND BY<192)THEN 450
310 IF AX<(F-1)*8 OR AX>(F+3)*8 THEN 500
315 IF BY<(6-1)*8 OR BY>(6+2)*8 THEN 500
330 BOXF(180,172)-(250,195),-1
335 FA=0:ATTRB0,0
399 '----- REPONSE JUSTE -----
400 IF CH=34 THEN LOCATE36,14,0:COLOR6,7
```

On oublie souvent les tout-petits. Alors voici des logiciels pédagogiques pour école maternelle.

Robert WEHRLE

```
:PRINT6$(15);6R$(16):LOCATE36,13:PRINTE
R$(13);6R$(14):GOSUB4200:COLORCC,0:LOCAT
E36,14:PRINT6$(15);6R$(16):LOCATE36,13:
PRINT6$(13);6R$(14):GOTO425
401 IF CH=35 THEN LOCATE36,16,0:COLOR6,7
:PRINT6$(0);6R$(1):LOCATE36,17:PRINT6$(
2);6R$(3):GOSUB4200:COLORCC,0:LOCATE36,
16:PRINT6$(0);6R$(1):LOCATE36,17:PRINTE
R$(2);6R$(3):GOTO425
402 IF CH=36 THEN LOCATE36,19,0:COLOR6,7
:PRINT6$(10):LOCATE36,20:PRINT6$(11);6
R$(12):GOSUB4200:COLORCC,0:LOCATE36,19:P
RINT6$(10):LOCATE36,20:PRINT6$(11);6R$(
12):GOTO425
420 LOCATE F,6,0:COLORCC,7:PRINT D$;:COL
OR,0
421 GOSUB 4200
424 LOCATE F,6,0:COLORCC,0:PRINT D$;:COL
OR,0
425 GOSUB 9300
430 NEXT T
449 '----- FIN DE LA PARTIE -----
450 BOXF(130,172)-(320,195),-1
452 BOX(130,172)-(300,195),1
455 COLOR2,0:LOCATE17,23,0:ATTRB0,1:PRIN
T"Dn recommence (O/N)?";:Z%=INPUT$(1)
460 IF Z%="O" OR Z%="n"THEN CLS:RUN
465 IF Z%="M" OR Z%="n"THEN COLOR5:ATTRB
0,1:LOCATE17,23,0:PRINT" Au revoir..
. ";:COLOR2:LOCATE0,0,0:ATTRB0,0:END
470 GOTO 455
499 '----- REPONSE FAUSSE -----
500 PLAY"TS01L2401D0D0"
505 FA=FA+1
510 IF FA>1 THEN GOSUB 700
520 GOTO 200
699 '--- TEST CLIGNOTEMENT CC ET D$ ----
700 P=PTRIG:IF P=-1 THEN RETURN
705 ATTRB1,1:LOCATEF,2,0:COLOR0,0:PRINTC
$:PLAY"L6P":LOCATEF,2:COLORCC:PRINTC$:PL
```

AY"P"

```
710 ATTRB0,0:LOCATE12,6,0:COLOR0,0:PRINT
D$:PLAY"P":LOCATE12,6:COLOR7,0:PRINTD$:
PLAY"P":GOTO700
999 '----- MENU -----
1000 CLS:SCREEN1,0,0:ATTRB1,1
1005 LOCATE 11,4,0:PRINT"M E N U"
1010 LOCATE 11,6,0:COLOR4:PRINT"-----"
1015 COLOR7:LOCATE11,10:PRINT"1 ";:COLOR
6:ATTRB0,1:PRINT"ASSOCIATION"
1020 COLOR7:ATTRB1,1:LOCATE11,13:PRINT"2
";:COLOR6:ATTRB0,1:PRINT"DISSOCIATION"
1025 COLOR3:LOCATE11,18:PRINT"CHOIX : 1
OU 2";:M%=INKEY$
1026 M%=INKEY$:IF M%="" THEN R=RND:GOTO1
026
1030 M=VAL(M%)
1035 IF M<1 OR M>2 THEN 1025
1040 CLS:RETURN
1090 END
2999 '----- TIRAGE AU SORT -----
3000 CH(T)=INT(RND*36)+1:GOSUB 4000:IF A
L=1 THEN 3000
3001 IF CH=1 THEN F=16:6=4:CC=1:D%=D$(1)
:GOTO3040
3002 IF CH=2 THEN F=16:6=7:CC=1:D%=D$(2)
:GOTO3040
3003 IF CH=3 THEN F=16:6=10:CC=1:D%=D$(3
):GOTO3040
3004 IF CH=4 THEN F=16:6=13:CC=1:D%=D$(4
):GOTO3040
3005 IF CH=5 THEN F=16:6=16:CC=1:D%=D$(5
):GOTO3040
3006 IF CH=6 THEN F=16:6=19:CC=1:D%=D$(6
):GOTO3040
3007 IF CH=7 THEN F=20:6=4:CC=2:D%=D$(1)
:GOTO3040
3008 IF CH=8 THEN F=20:6=7:CC=2:D%=D$(2)
:GOTO3040
3009 IF CH=9 THEN F=20:6=10:CC=2:D%=D$(3
):GOTO3040
3010 IF CH=10THEN F=20:6=13:CC=2:D%=D$(4
):GOTO3040
3011 IF CH=11THEN F=20:6=16:CC=2:D%=D$(5
):GOTO3040
3012 IF CH=12THEN F=20:6=19:CC=2:D%=D$(6
):GOTO3040
3013 IF CH=13THEN F=24:6=4:CC=3:D%=D$(1)
```

FICHE PROGRAMME

```

:60T03040
3014 IF CH=14THEN F=24:6=7:CC=3:D=D*(2)
:60T03040
3015 IF CH=15THEN F=24:6=10:CC=3:D=D*(3)
):60T03040
3016 IF CH=16THEN F=24:6=13:CC=3:D=D*(4)
):60T03040
3017 IF CH=17THEN F=24:6=16:CC=3:D=D*(5)
):60T03040
3018 IF CH=18THEN F=24:6=19:CC=3:D=D*(6)
):60T03040
3019 IF CH=19THEN F=28:6=4:CC=4:D=D*(1)
:60T03040
3020 IF CH=20THEN F=28:6=7:CC=4:D=D*(2)
:60T03040
3021 IF CH=21THEN F=28:6=10:CC=4:D=D*(3)
):60T03040
3022 IF CH=22THEN F=28:6=13:CC=4:D=D*(4)
):60T03040
3023 IF CH=23THEN F=28:6=16:CC=4:D=D*(5)
):60T03040
3024 IF CH=24THEN F=28:6=19:CC=4:D=D*(6)
):60T03040
3025 IF CH=25THEN F=32:6=4:CC=5:D=D*(1)
:60T03040
3026 IF CH=26THEN F=32:6=7:CC=5:D=D*(2)
:60T03040
3027 IF CH=27THEN F=32:6=10:CC=5:D=D*(3)
):60T03040
3028 IF CH=28THEN F=32:6=13:CC=5:D=D*(4)
):60T03040
3029 IF CH=29THEN F=32:6=16:CC=5:D=D*(5)
):60T03040
3030 IF CH=30THEN F=32:6=19:CC=5:D=D*(6)
):60T03040
3031 IF CH=31THEN F=36:6=4:CC=6:D=D*(1)
:60T03040
3032 IF CH=32THEN F=36:6=7:CC=6:D=D*(2)
:60T03040
3033 IF CH=33THEN F=36:6=10:CC=6:D=D*(3)
):60T03040
3034 IF CH=34THEN F=36:6=13:CC=6:D=D*(4)
):60T03040
3035 IF CH=35THEN F=36:6=16:CC=6:D=D*(5)
):60T03040
3036 IF CH=36THEN F=36:6=19:CC=6:D=D*(6)
):60T03040
3040 RETURN
3999 '----- ANTI-REPETITION -----
4000 AL=0
4005 FOR J=1 TO T-1
4010 IF CH(T)=CH(J) THEN AL=1
4015 NEXT J
4020 CH=CH(T)
4025 RETURN
4200 '--- EFFACAGE DU FOND DES CASES ---
4210 PLAY"AST5L24PPL305DODO#RERE#MIRE#RE
DO#DOL24PP"
4220 BOXF((F-1)*B,(6-1)*B)-((F+2)*B,(6+2)
)*B),-1
4230 BOX((F-1)*B,(6-1)*B)-((F+3)*B,(6+2)
)*B),4
4250 RETURN

```

```

4999 '-----
----- DEFINITION DES DESSINS -----
5000 '----- CHIEN -----
5001 DEFGR$(0)=68,108,124,214,254,238,12
4,63
5002 DEFGR$(1)=0,0,7,5,5,4,4,252
5003 DEFGR$(2)=63,63,63,63,36,36,36,108
5004 DEFGR$(3)=252,252,252,252,36,36,36,
108
5005 CHIEN$=GR$(0)+GR$(1)+CHR$(10)+CHR$(
8)+CHR$(8)+GR$(2)+GR$(3)
5010 '----- LAPIN -----
5011 DEFGR$(4)=110,108,56,60,54,63,62,28
5012 DEFGR$(5)=62,127,127,125,124,248,25
4,63
5013 LAPIN$=GR$(4)+CHR$(10)+CHR$(8)+GR$(
5)
5020 '----- CANARD -----
5021 DEFGR$(6)=49,122,236,254,125,56,24,
190
5022 DEFGR$(7)=255,223,199,127,62,48,48,
60
5023 CANARD$=GR$(6)+CHR$(10)+CHR$(8)+GR$(
7)
5030 '----- HIBOU -----
5031 DEFGR$(8)=129,126,255,153,153,255,1
02,255
5032 DEFGR$(9)=255,255,255,255,255,189,6
0,102
5033 HIBOU$=GR$(8)+CHR$(10)+CHR$(8)+GR$(
9)
5040 '----- CHAT -----
5041 DEFGR$(10)=102,126,90,126,126,60,24
,60
5042 DEFGR$(11)=126,255,255,255,255,255,
255,255
5043 DEFGR$(12)=0,60,32,32,32,32,224
5044 CHAT$=GR$(10)+CHR$(10)+CHR$(8)+GR$(
11)+GR$(12)
5050 '----- ECUREUIL -----
5051 DEFGR$(13)=0,254,6,254,14,254,30,25
4
5052 DEFGR$(14)=160,248,252,246,255,254,
252,248
5053 DEFGR$(15)=62,254,126,126,126,62,31
,15
5054 DEFGR$(16)=240,248,255,252,252,252,
254,255
5055 ECUREUIL$=GR$(13)+GR$(14)+CHR$(8)+C
HR$(8)+CHR$(10)+GR$(15)+GR$(16)
5060 D$(1)=LAPIN$:D$(2)=CANARD$
5065 D$(3)=HIBOU$:D$(4)=ECUREUIL$
5070 D$(5)=CHIEN$:D$(6)=CHAT$
5075 C$=CHR$(127)
5076 DEFGR$(17)=24,24,255,189,189,36,36,
102
5077 DEFGR$(18)=153,153,255,60,60,102,19
5,129
5078 DEFGR$(19)=255,17,17,255,17,17,17,1
7
5079 BD1$=GR$(17):BD2$=GR$(18):FE$=GR$(1
9)

```

```

5090 RETURN
6999 '----- AFFICHAGES DES COULEURS ----
7000 CLS:FORI=1TO6:ATTRB1,1
7001 LOCATE16+T,2,0
7002 COLORI:PRINTCHR$(127);
7003 T=T+4
7004 NEXTI
7010 RETURN
7999 '----- AFFICHAGE DES DESSINS -----
8000 ATTRB0,0:COLOR7:LOCATE12,4:PRINTLAP
IN$
8001 LOCATE12,7:PRINTCANARD$
8002 LOCATE12,10:PRINTHIBOU$
8003 LOCATE12,13:PRINTECUREUIL$
8004 LOCATE12,16:PRINTCHIEN$
8005 LOCATE12,19:PRINTCHAT$
8006 RETURN
8999 '----- AFFICHAGE DE LA GRILLE -----
9000 BOXF(120,24)-(310,168),-8
9015 FORI=1TO7
9020 LINE(95+T,0)-(95+T,168),4
9025 T=T+32
9030 NEXTI
9032 T=0
9035 FORI=1TO7
9040 LINE(88,24+T)-(310,24+T),4
9045 T=T+24
9050 NEXTI
9052 LINE(87,24)-(87,168),4
9055 LINE(120,0)-(310,0),4
9100 '----- DESSIN DE LA MAISON -----
9060
9110 BOXF(0,32)-(72,200),4
9120 FORI=0TO35
9125 LINE(0,32)-(36+I,0+I),4
9126 LINE(36,0)-(0+I,32),4
9127 LINE(36,0)-(72-I,32),4
9130 NEXTI
9135 BOXF(56,8)-(64,24),4
9140 LOCATE4,3,0:COLOR0,4:PRINTC$;
9150 FORJ=0TO14STEP2
9160 FORI=0TO7STEP2
9165 LOCATE1+I,5+J:PRINTC$;
9170 NEXTI
9175 NEXTJ
9180 LOCATE1,21:PRINTC$;
9185 LOCATE7,21:PRINTC$;
9190 BOXF(24,172)-(42,200),0
9195 LOCATE7,0:COLOR7,0:ATTRB1,0:PRINT"e
@"
9196 LOCATE10,1:PRINT"e"
9197 LOCATE12,0:PRINT"e"
9200 ATTRB0,0:RETURN
9300 '----- ECLAIRAGE DES FENETRES ----
9305 LOCATE4,3:COLOR0,3:PRINTFE$;
9310 IF LU=0 THEN 9355
9315 V=1
9316 IF LU=1 THEN W=5
9317 IF LU=5 THEN Q=0:W=7
9318 IF LU=9 THEN Q=0:W=9
9320 IF LU=13 THEN Q=0:W=11
9322 IF LU=17 THEN Q=0:W=13
9324 IF LU=21 THEN Q=0:W=15

```

```

9326 IF LU=25 THEN Q=0:W=17
9328 IF LU=29 THEN Q=0:W=19
9342 IF LU=33 THEN LOCATE1,21:PRINTF$:;
60TO 9355
9344 IF LU=34 THEN LOCATE7,21:PRINTF$:;
60TO 9355
9346 IF LU=35 THEN 9400
9348 LOCATEV+Q,W:PRINTF$:;
9350 Q=Q+2
9355 LU=LU+1
9390 COLOR,0: RETURN
9400 '----- OUVERTURE DE LA PORTE ----
9410 FORI=0TO12
9415 LINE(33-I,172)-(33-I,200),-4
9420 LINE(34+I,172)-(34+I,200),-4
9430 PLAY"ASL301DOPSPIMP"
9435 NEXTI
9440 '----- BONHOMME -----
9445 FORI=1TO20
9450 ATTRB1,1:LOCATE3,24,0
9455 COLOR1,3
9460 PRINTB01$::PLAY"04D0D0#REPPP"
9465 LOCATE3,24:PRINTB02$::PLAY"05D0D0#R
EPPP"
9470 NEXTI
9480 COLOR,0:ATTRB0,0:RETURN
10000 '----- GENERIQUE -----
10001 ATTRB0,0
10005 FOR E6=1 TO 8
10010 FOR G6=1 TO 12
10015 CC=INT(RND*6)+1
10035 D=INT(RND*6)+1
10040 LOCATE0+TT,0+HH,0:COLORCC:PRINTD$
D);
10045 TT=TT+3
10050 NEXT G6
10055 TT=0
10056 HH=HH+3
10065 NEXT E6
10070 ATTRB1,1:COLOR7:LOCATE37,3,0:PRINT
"T"
10071 LOCATE37,6:PRINT"A"
10072 LOCATE37,9:PRINT"B"
10073 LOCATE37,12:PRINT"L"
10074 LOCATE37,15:PRINT"E"

10075 LOCATE37,18:PRINT"A"
10076 LOCATE37,21:PRINT"U":ATTRB0,0
10080 FORTE=1TO1000:NEXTTE:CLS:RETURN

```

MEMOIMAG: travaillez la mémoire visuelle. Après une séquence de cinq images retrouvez l'intrus.

```

2 CLEAR1000,,98:CONSOLE0,24:CLS:SCREEN2,
0,0:LOCATE0,0,0
3 GOSUB11000
4 DIM F$(26)
5 GOSUB5000
10 ATTRB1,1:PRINT:FOR I=1 TO 6
20 F(I)=INT(RND*25)+1
21 N=F(I)
22 GOSUB 500
23 IF AL=1 THEN GOTO 20

```

```

29 FF$(I)=F$(N)
30 IF I=6 THEN GOTO 40
34 LOCATE19,12,0:COLOR7:PRINT F$(N)
35 FOR TE=1TO750:NEXTTE:CLS
40 NEXTI
50 CLS:COLOR7:GOSUB3000
51 FOR I=1 TO 6
52 F(I)=INT(RND*6)+1
53 GOSUB 500
54 IF AL=1 THEN GOTO 52
55 H=F(I)
56 IF I=6 THEN GOSUB 2000
57 COLOR4,4
58 ON H GOSUB 70,71,72,73,74,75
59 NEXT I
60 GOTO 80
70 LOCATE8,3,0:PRINT FF$(I):RETURN
71 LOCATE28,3:PRINT FF$(I):RETURN
72 LOCATE8,11:PRINT FF$(I):RETURN
73 LOCATE28,11:PRINT FF$(I):RETURN
74 LOCATE8,19:PRINT FF$(I):RETURN
75 LOCATE28,19:PRINT FF$(I):RETURN
80 SCREEN7
85 ATTRB0,1:LOCATE36,23,0:COLOR4,7:PRINT
"FIN":;COLOR,0::ATTRB1,1
86 BOX(288,176)-(312,192),4
100 '----- TEST CRAYON OPTIQUE -----
102 INPUTPEN AX,BY
105 IF AX<0 OR BY<0 THEN 100
108 IF (AX>272 AND AX<312) AND (BY>176 A
ND BY<192)THEN 300
109 TT=TT+1
110 IF AX<(M-2)*8 OR AX>(M+6)*8 THEN 700
111 IF BY<(G-2)*8 OR BY>(G+4)*8 THEN 700
140 GOTO 600
300 '----- FIN DE LA PARTIE -----
305 BOXF(0,190)-(320,200),-1
310 BOX(0,190)-(320,200),1
315 COLOR6,0:LOCATE3,24,0:ATTRB0,0:PRINT
"Note : ";:COLOR7:PRINT BR;"/";TT::COLOR
2:PRINT" On rejoue (O/N) ?":Z%=INPUT$(
1)
320 IF Z%="O" OR Z%="o"THEN CLS:RUN
325 IF Z%="N" OR Z%="n"THEN COLOR5:ATTRB
1,0:LOCATE3,24,0:PRINT" Au revoir...
":;COLOR2:LOCATE0,0,0:ATTRB0,0:END
330 GOTO 315
500 '----- ANTI REPETITION -----
510 AL=0
520 FOR D=1 TO I-1
530 IF F(I)=F(D) THEN AL=1
540 NEXT D
550 RETURN
600 '----- BONNE REPONSE -----
602 BR=BR+1
605 E=0
610 IF H=1 THEN ROBOT$(R)=ROBOT$(2):YY=2
:GOSUB8000
611 IF H=2 THEN ROBOT$(R)=ROBOT$(3):YY=2
:GOSUB8000
612 IF H=3 THEN ROBOT$(R)=ROBOT$(2):YY=1
0:GOSUB9000
613 IF H=4 THEN ROBOT$(R)=ROBOT$(3):YY=1

```

```

0:GOSUB9000
614 IF H=5 THEN ROBOT$(R)=ROBOT$(2):YY=1
8:GOSUB7000
615 IF H=6 THEN ROBOT$(R)=ROBOT$(3):YY=1
8:GOSUB7000
630 GOTO 10
700 '----- MAUVAISE REPONSE -----
705 FOR I=1 TO 3
710 COLOR,0:LOCATE18,10:PRINTROBOT$(1):P
LAY"A2L2402SI"
715 LOCATE18,10:PRINTROBOT$(4):PLAY"01A0
L96D0"
720 NEXTI
725 E=E+1
730 IF E<2 THEN BOXF(130,70)-(190,120),-
1:GOTO 100
740 BOXF(130,70)-(190,120),-1:BOX(130,70
)-(190,120),1:FORI=1TO7:COLORI:LOCATE18,
11:PRINTFF$(6):PLAY"05L3D0D0#REKE#MIRE#R
ED0#D0":NEXTI
750 FOR TE=1 TO 2000:NEXT TE
760 E=0
780 CLS:SCREEN7,0,0
790 GOTO 10
2000 '----- POSITIONNEMENT -----
2010 IF H=1 THEN M=8:G=3
2011 IF H=2 THEN M=28:G=3
2012 IF H=3 THEN M=8:G=11
2013 IF H=4 THEN M=28:G=11
2014 IF H=5 THEN M=8:G=19
2015 IF H=6 THEN M=28:G=19
2100 RETURN
3000 '----- DESSIN -----
3010 BOXF(48,8)-(104,56),-5
3011 BOX(47,7)-(113,57),7
3012 BOX(46,6)-(114,58),7
3015 BOXF(48,72)-(104,120),-5
3016 BOX(47,71)-(113,121),7
3017 BOX(46,70)-(114,122),7
3020 BOXF(48,136)-(104,184),-5
3021 BOX(47,137)-(113,185),7
3022 BOX(46,136)-(114,186),7
3025 BOXF(208,8)-(264,56),-5
3026 BOX(207,7)-(273,57),7
3027 BOX(206,6)-(274,58),7
3030 BOXF(208,72)-(264,120),-5
3031 BOX(207,71)-(273,121),7
3032 BOX(206,70)-(272,122),7
3035 BOXF(208,136)-(264,184),-5
3036 BOX(207,135)-(273,185),7
3037 BOX(206,134)-(272,186),7
3100 RETURN
4999 '-----
----- DEFINITION DES DESSINS -----
5000 '----- CHIEN -----
5001 DEFGR$(0)=68,108,124,214,254,238,12
4,63
5002 DEFGR$(1)=0,0,7,5,5,4,4,252
5003 DEFGR$(2)=63,63,63,63,36,36,36,108
5004 DEFGR$(3)=252,252,252,252,36,36,36,
108
5005 CHIEN%=GR$(0)+GR$(1)+CHR$(10)+CHR$(

```

8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+6R\$(2)+6R\$(3)	254,0	5107 TETE\$=6R\$(48)+6R\$(49)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(10)+6R\$(50)+6R\$(51)
5010 '----- LAPIN -----	5071 BOBINE\$=6R\$(24)+6R\$(25)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(10)+6R\$(26)+6R\$(27)	5108 '----- CAVALIER -----
5011 DEF6R\$(4)=110,108,56,60,54,63,62,28	5072 '----- POIDS -----	5109 DEF6R\$(52)=7,1,1,7,7,7,3
5012 DEF6R\$(5)=62,127,127,125,124,248,254,63	5073 DEF6R\$(28)=0,7,7,1,1,31,31,31	5110 DEF6R\$(53)=0,128,128,200,252,158,191,255
5013 LAPIN\$=6R\$(4)+CHR\$(10)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+6R\$(5)	5074 DEF6R\$(29)=0,224,224,128,128,248,248,248	5111 DEF6R\$(54)=63,127,255,191,177,33,97,64
5020 '----- CANARD -----	5075 DEF6R\$(30)=31,31,31,31,31,31,31,31	5112 DEF6R\$(55)=248,240,240,240,56,8,140,4
5021 DEF6R\$(6)=49,122,236,254,125,56,24,190	5076 DEF6R\$(31)=248,248,248,248,248,248,248,248	5113 CAVALIER\$=6R\$(52)+6R\$(53)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(10)+6R\$(54)+6R\$(55)
5022 DEF6R\$(7)=255,223,199,127,62,48,48,60	5077 POIDS\$=6R\$(28)+6R\$(29)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(10)+6R\$(30)+6R\$(31)	5114 '----- HOMME ET FEMME -----
5023 CANARD\$=6R\$(6)+CHR\$(10)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+6R\$(7)	5078 '----- COEUR -----	5115 DEF6R\$(56)=0,0,0,142,152,152,254,62
5030 '----- HIBOU -----	5079 DEF6R\$(32)=0,28,62,127,255,255,255,255	5116 DEF6R\$(57)=0,0,0,36,60,25,25,61
5031 DEF6R\$(8)=129,126,255,153,153,255,102,255	5080 DEF6R\$(33)=0,112,248,252,254,254,254,254	5117 DEF6R\$(58)=62,62,62,60,36,36,36,102
5032 DEF6R\$(9)=255,255,255,255,255,189,60,102	5081 DEF6R\$(34)=255,127,127,31,7,3,1,0	5118 DEF6R\$(59)=255,188,152,188,188,126,126,255
5033 HIBOU\$=6R\$(8)+CHR\$(10)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+6R\$(9)	5082 DEF6R\$(35)=254,252,252,240,192,128,0,0	5119 COUPLE\$=6R\$(56)+6R\$(57)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(10)+6R\$(58)+6R\$(59)
5040 '----- CHAT -----	5083 COEUR\$=6R\$(32)+6R\$(33)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(10)+6R\$(34)+6R\$(35)	5120 '----- VERRE -----
5041 DEF6R\$(10)=102,126,90,126,126,60,24,60	5084 '----- PIQUE -----	5121 DEF6R\$(60)=0,127,127,31,31,7,7,1
5042 DEF6R\$(11)=126,255,255,255,255,255,255,255	5085 DEF6R\$(36)=1,3,7,31,127,127,255,255	5122 DEF6R\$(61)=0,254,254,248,248,224,224,128
5043 DEF6R\$(12)=0,60,32,32,32,32,32,224	5086 DEF6R\$(37)=0,128,192,240,252,252,254,254	5123 DEF6R\$(62)=1,1,1,15,15,0,0,0
5044 CHAT\$=6R\$(10)+CHR\$(10)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+6R\$(11)+6R\$(12)	5087 DEF6R\$(38)=255,255,255,127,63,27,3,7	5124 DEF6R\$(63)=128,128,128,240,240,0,0,0
5050 '----- ECUREUIL -----	5088 DEF6R\$(39)=254,254,254,252,248,176,128,192	5125 VERRE\$=6R\$(60)+6R\$(61)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(10)+6R\$(62)+6R\$(63)
5051 DEF6R\$(13)=0,254,6,254,14,254,30,254	5089 PIQUE\$=6R\$(36)+6R\$(37)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(10)+6R\$(38)+6R\$(39)	5126 '----- LAMPE -----
5052 DEF6R\$(14)=160,248,252,246,255,254,252,248	5090 '----- TREFLE -----	5127 DEF6R\$(64)=0,15,31,31,63,63,127,255
5053 DEF6R\$(15)=62,254,126,126,126,62,31,15	5091 DEF6R\$(40)=1,3,7,7,7,3,29,63	5128 DEF6R\$(65)=0,240,248,248,252,252,254,255
5054 DEF6R\$(16)=240,248,255,252,252,252,254,255	5092 DEF6R\$(41)=128,192,224,224,224,192,184,252	5129 DEF6R\$(66)=3,7,15,31,31,15,7,0
5055 ECUREUIL\$=6R\$(13)+6R\$(14)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(10)+6R\$(15)+6R\$(16)	5093 DEF6R\$(42)=127,127,127,63,29,1,3,0	5130 DEF6R\$(67)=192,224,240,248,248,240,224,0
5056 '----- POISSON -----	5094 DEF6R\$(43)=254,254,254,252,184,128,192,0	5131 LAMPE\$=6R\$(64)+6R\$(65)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(10)+6R\$(66)+6R\$(67)
5057 DEF6R\$(17)=0,0,7,15,31,63,111,255	5095 TREFLE\$=6R\$(40)+6R\$(41)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(10)+6R\$(42)+6R\$(43)	5132 '----- FLEUR -----
5058 DEF6R\$(18)=0,0,0,128,193,225,243,254	5096 '----- CARREAU -----	5133 DEF6R\$(68)=0,0,17,27,31,15,7,3
5059 DEF6R\$(19)=127,255,127,63,31,12,0,0,DEF6R\$(20)=254,254,243,193,1,0,0,0	5097 DEF6R\$(44)=1,3,7,15,31,63,127,255	5134 DEF6R\$(69)=0,0,16,176,240,224,192,128
5060 POISSON\$=6R\$(17)+6R\$(18)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(10)+6R\$(19)+6R\$(20)	5098 DEF6R\$(45)=128,192,224,240,248,252,254,255	5135 DEF6R\$(70)=1,1,1,121,57,29,7,1
5061 '----- AVION -----	5099 DEF6R\$(46)=255,127,63,31,15,7,3,1	5136 DEF6R\$(71)=0,24,63,126,252,112,0,0
5062 DEF6R\$(21)=0,0,0,0,64,224,127,63	5100 DEF6R\$(47)=255,254,252,248,240,224,192,128	5137 FLEUR\$=6R\$(68)+6R\$(69)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(10)+6R\$(70)+6R\$(71)
5063 DEF6R\$(22)=0,6,12,28,56,112,252,254	5101 CARREAU\$=6R\$(44)+6R\$(45)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(10)+6R\$(46)+6R\$(47)	5138 '----- POIRE -----
5064 DEF6R\$(23)=7,15,28,48,96,0,0,0	5102 '----- TETE -----	5139 DEF6R\$(72)=0,0,0,0,3,7,7,7
5065 AVION\$=6R\$(21)+6R\$(22)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(10)+6R\$(23)	5103 DEF6R\$(48)=0,0,0,7,15,31,27,31	5140 DEF6R\$(73)=0,0,128,128,192,224,224,224
5066 '----- BOBINE -----	5104 DEF6R\$(49)=0,0,0,224,240,248,216,248	5141 DEF6R\$(74)=15,31,63,63,63,31,15,7
5067 DEF6R\$(24)=0,127,63,31,15,15,15,15	5105 DEF6R\$(50)=14,15,6,3,1,7,15,31	5142 DEF6R\$(75)=240,248,252,252,252,248,240,224
5068 DEF6R\$(25)=0,254,252,248,240,240,240,240	5106 DEF6R\$(51)=112,240,96,192,128,224,240,248	5143 POIRE\$=6R\$(72)+6R\$(73)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(10)+6R\$(74)+6R\$(75)
5069 DEF6R\$(26)=15,15,15,15,31,63,127,0		5144 '----- POMME -----
5070 DEF6R\$(27)=240,240,240,240,248,252,		

```

5145 DEF6R$(76)=0,0,1,1,61,127,127,255
5146 DEF6R$(77)=0,0,0,0,240,252,254,255
5147 DEF6R$(78)=255,255,255,127,127,63,3,1,15
5148 DEF6R$(79)=255,255,255,254,254,252,252,120
5149 POMME$=6R$(76)+6R$(77)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+6R$(78)+6R$(79)
5150 '----- ARBRE -----
5151 DEF6R$(80)=3,31,63,127,255,127,63,15
5152 DEF6R$(81)=192,248,254,255,254,252,248,224
5153 DEF6R$(82)=3,3,3,3,3,7,0,0
5154 DEF6R$(83)=192,192,192,192,192,224,0,0
5155 ARBRE$=6R$(80)+6R$(81)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+6R$(82)+6R$(83)
5156 '----- CLEF -----
5157 DEF6R$(84)=0,0,0,255,255,168,136,0
5158 DEF6R$(85)=0,15,9,249,249,9,15,0
5159 CLEF$=6R$(84)+6R$(85)
5160 '----- WAGON -----
5161 DEF6R$(86)=255,146,146,255,255,255,96,96
5162 DEF6R$(87)=255,73,73,255,255,255,6,6
5163 WAGON$=6R$(86)+6R$(87)
5164 '----- LOCOMOTIVE -----
5165 DEF6R$(88)=0,32,32,127,255,127,48,48
5166 DEF6R$(89)=127,120,120,255,255,255,14,14
5167 LOCO$=6R$(88)+6R$(89)
5200 '----- ROBOT -----
5201 DEF6R$(90)=1,3,7,13,15,6,3,1
5202 DEF6R$(91)=128,192,224,176,240,96,192,128
5203 DEF6R$(92)=63,63,55,55,55,55,7
5204 DEF6R$(93)=252,252,236,236,236,236,236,224
5205 DEF6R$(94)=7,7,6,6,6,6,6,30
5206 DEF6R$(95)=224,224,96,96,96,96,96,120
5207 DEF6R$(96)=255,255,7,7,7,7,7,7
5208 DEF6R$(97)=255,255,224,224,224,224,224,224
5220 ROBOT$(1)=CHR$(27)+CHR$(67)+6R$(90)+6R$(91)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(27)+CHR$(65)+6R$(92)+6R$(93)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(27)+CHR$(66)+6R$(94)+6R$(95)
5225 ROBOT$(2)=CHR$(27)+CHR$(67)+6R$(90)+6R$(91)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(27)+CHR$(65)+6R$(96)+6R$(93)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(27)+CHR$(66)+6R$(94)+6R$(95)
5230 ROBOT$(3)=CHR$(27)+CHR$(67)+6R$(90)+6R$(91)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(27)+CHR$(65)+6R$(92)+6R$(97)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)

```

```

(10)+CHR$(27)+CHR$(66)+6R$(94)+6R$(95)
5235 ROBOT$(4)=CHR$(27)+CHR$(67)+6R$(90)+6R$(91)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(27)+CHR$(65)+6R$(96)+6R$(97)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(27)+CHR$(66)+6R$(94)+6R$(95)
5300 IF 66=0 THEN RETURN
6000 '-----
6060 F$(1)=LAPIN$:F$(2)=CANARD$
6061 F$(3)=HIBOU$:F$(4)=ECUREUIL$
6063 F$(5)=CHIEN$:F$(6)=CHAT$
6064 F$(7)=POISSON$:F$(8)=AVION$
6065 F$(9)=BOBINE$:F$(10)=POIDS$
6066 F$(11)=COEUR$:F$(12)=PIQUE$
6067 F$(13)=TREFLE$:F$(14)=CARREAU$
6068 F$(15)=TETE$:F$(16)=CAVALIER$
6069 F$(17)=COUPLE$:F$(18)=VERRE$
6070 F$(19)=LAMPE$:F$(20)=FLEUR$
6071 F$(21)=POIRE$:F$(22)=POMME$
6072 F$(23)=ARBRE$:F$(24)=CLEF$
6073 F$(25)=WAGON$:F$(26)=LOCO$
6100 RETURN
7000 '----- LE ROBOT DESCEND -----
7005 LOCATE18,10,0:PRINTROBOT$(1):PLAY"L24PPPP"
7010 FOR I=1 TO 8
7015 LOCATE18,10+I-2,0:PRINT " "
7025 LOCATE18,10+I,0:PRINTROBOT$(1):PLAY"P"
7030 NEXT I
7035 PLAY"PPP":LOCATE18,YY:PRINTROBOT$(R):PLAY"PP"
7040 IF H=5 THEN LINE(144,152)-(113,152),1:BOX(47,137)-(113,185),1:BOX(46,136)-(114,186),1
7045 IF H=6 THEN LINE(176,152)-(207,152),1:BOX(207,135)-(273,185),1:BOX(206,134)-(272,186),1
7080 PLAY"A005L3DOMISOMIDOSODOMI":FORI=1 TO5:PLAY"ASDODO#RE#MIFAF#SOF#FAMIRE#DO#DO":NEXTI:PLAY"AOL96PPP"
7085 CLS:SCREEN7,0,0
7200 RETURN
8000 '----- LE ROBOT MUNIE -----
8005 LOCATE18,10,0:PRINTROBOT$(1):PLAY"L24PPPP"
8010 FOR I=1 TO 8
8015 LOCATE18,10-I+5,0:PRINT " "
8025 LOCATE18,10-I,0:PRINTROBOT$(1):PLAY"P"
8030 NEXT I
8035 PLAY"PPP":LOCATE18,YY:PRINTROBOT$(R):PLAY"PP"
8040 IF H=1 THEN LINE(144,24)-(113,24),1:BOX(47,7)-(113,57),1:BOX(46,6)-(114,58),1
8045 IF H=2 THEN LINE(176,24)-(207,24),1:BOX(207,7)-(273,57),1:BOX(206,6)-(274,58),1
8080 PLAY"A005L3DOMISOMIDOSODOMI":FORI=1 TO5:PLAY"ASDODO#RE#MIFAF#SOF#FAMIRE#DO#DO":NEXTI:PLAY"AOL96PPP"

```

```

8085 CLS:SCREEN7,0,0
8200 RETURN
9000 '----- LE RESTE AU CENTRE -----
9005 LOCATE18,10,0:PRINTROBOT$(1):PLAY"L24PPPP"
9035 PLAY"PPP":LOCATE18,YY:PRINTROBOT$(R):PLAY"PP"
9040 IF H=3 THEN LINE(144,88)-(113,88),1:BOX(47,71)-(113,121),1:BOX(46,70)-(114,122),1
9045 IF H=4 THEN LINE(176,88)-(207,88),1:BOX(207,71)-(273,121),1:BOX(206,70)-(272,122),1
9080 PLAY"A005L3DOMISOMIDOSODOMI":FORI=1 TO5:PLAY"ASDODO#RE#MIFAF#SOF#FAMIRE#DO#DO":NEXTI:PLAY"AOL96PPP"
9085 CLS:SCREEN7,0,0
9200 RETURN
11000 '----- GENERIQUE -----
11005 LOCATE0,0,0:ATTRB1,1
11010 66=0:GOSUB 5200
11015 COLOR6,0:LOCATE12,5,0:PRINT"MEMOIRE"
11016 LOCATE4,19,0:PRINT"VISUELLE (image s)"
11020 ATTRB1,1
11030 I=I+1:IF I>4 THEN I=1
11035 LOCATE17,10:PRINTROBOT$(I)
11040 PLAY"L24P"
11045 ATTRB0,0:LOCATE25,23,0:COLOR0,3:PRINT"ENTREE":COLOR,0
11050 EE$=INKEY$:IF EE$<>CHR$(13) THEN Z=RND:GOTO 11020
11060 66=1:CLS:RETURN
20000 '----- LETTRES -----
20000

```



COLORA 1: coloriage d'un bonhomme au crayon optique. Un tableau à deux entrées associe la forme à la couleur désirée. Lorsque le bonhomme est bien reconstitué, il se met à bouger.

```

5  CONSOLE0,24:CLS:SCREEN7,0,0:CLEAR1000,
,50
8  GOSUB 10000
10 GOSUB 1000
15 GOSUB 5000
20 GOSUB 2000

40 '----- TEST 1 CRAYON OPTIQUE -----
45 INPUTPENA,B
50 IF A<0 OR B<0 THEN 45
55 IF COL=1 AND DES=1 THEN 400
60 IF A>0 AND A<32 AND B>168 AND B<200 T
HEN CO=2: GOTO 200
62 IF A>32 AND A<64 AND B>168 AND B<200
THEN CO=3:GOTO 200
64 IF A>64 AND A<96 AND B>168 AND B<200
THEN CO=4:GOTO 200

66 IF A>96 AND A<128 AND B>168 AND B<200
THEN CO=5:GOTO 200
68 IF A>128 AND A<160 AND B>168 AND B<20
0 THEN CO=6:GOTO 200
70 IF A>160 AND A<192 AND B>168 AND B<200
THEN DE=1:GOTO 300
72 IF A>192 AND A<224 AND B>168 AND B<200
THEN DE=2:GOTO 300
74 IF A>224 AND A<256 AND B>168 AND B<200
THEN DE=3:GOTO 300
76 IF A>256 AND A<288 AND B>168 AND B<200
THEN DE=4:GOTO 300
78 IF A>288 AND A<320 AND B>168 AND B<200
THEN DE=5:GOTO 300
80 IF A>320 AND A<352 AND B>168 AND B<200
THEN DE=6:GOTO 300
82 IF A>352 AND A<384 AND B>168 AND B<200
THEN DE=7:GOTO 300
120 GOTO 45
200 '----- CLIGNOTEMENT COULEUR -----
205 COL=1
210 IF CO=2 THEN BOXF(0,168)-(31,200),-2
:PLAY"L6P":BOXF(0,168)-(31,200),2:PLAY"L
48P"
212 IF CO=3 THEN BOXF(33,168)-(63,200),-
2:PLAY"L6P":BOXF(33,168)-(63,200),3:PLAY
"L48P"
214 IF CO=4 THEN BOXF(65,168)-(95,200),-
2:PLAY"L6P":BOXF(65,168)-(95,200),4:PLAY
"L48P"
216 IF CO=5 THEN BOXF(97,168)-(127,200),
-2:PLAY"L6P":BOXF(97,168)-(127,200),5:PL
AY"L48P"
218 IF CO=6 THEN BOXF(129,168)-(159,200)
,-2:PLAY"L6P":BOXF(129,168)-(159,200),6:
PLAY"L48P"
250 IF PTRIG=0 THEN 50 ELSE 40
300 '----- CLIGNOTEMENT DESSIN -----
305 DES=1
310 IF DE=1 THEN LOCATE6,1:COLOR1:PRINT

```

```

CHAPEAU2$:PLAY"L6P":LOCATE6,1:COLOR7:PRI
NT CHAPEAU2$:PLAY"L48P"
312 IF DE=2 THEN LOCATE6,5:COLOR1:PRINT
TETE2$:LOCATE0,9:PRINT MAING2$:LOCATE16,
9:PRINT MAIND2$:PLAY"L6P":LOCATE6,5:COLO
R7:PRINT TETE2$:LOCATE0,9:PRINT MAING2$:
LOCATE16,9:PRINT MAIND2$:PLAY"L48P"
314 IF DE=3 THEN LOCATE4,9:COLOR1:PRINT
CORPS2$:PLAY"L6P":LOCATE4,9:COLOR7:PRINT
CORPS2$:PLAY"L48P"
316 IF DE=4 THEN LOCATE8,15:COLOR1:PRINT
JAMBES2$:PLAY"L6P":LOCATE8,15:COLOR7:PR
INT JAMBES2$:PLAY"L48P"
318 IF DE=5 THEN LOCATE4,19:COLOR1:PRINT
CHAUS2$:PLAY"L6P":LOCATE4,19:COLOR7:PRI
NT CHAUS2$:PLAY"L48P"
350 IF PTRIG=0 THEN 50 ELSE 40
400 '----- COLORIAGE -----
410 IF DE=1 THEN COLOR CO:LOCATE6,1:PRI
NT CHAPEAU2$:IF CO<>CCO(1) THEN 700 ELSE
LOCATE18,10:COLORCCO(1):PRINT CHAPEAU1$
:GOTO600
412 IF DE=2 THEN COLOR CO:LOCATE6,5:PRI
NT TETE2$:LOCATE0,9:PRINT MAING2$:LOCATE
16,9:PRINT MAIND2$:IF CO<>CCO(2) THEN 70
0 ELSE LOCATE18,12:COLORCCO(2):PRINT TET
E1$:LOCATE16,14:PRINT MAING1$:LOCATE24,1
4:PRINTMAIND1$:GOTO600
414 IF DE=3 THEN COLOR CO:LOCATE4,9:PRI
NT CORPS2$:IF CO<>CCO(3) THEN 700 ELSE C
OLORCCO(3):LOCATE18,14:PRINT CORPPS1$:G
OTO600
416 IF DE=4 THEN COLOR CO:LOCATE8,15:PR
INT JAMBES2$:IF CO<>CCO(4) THEN 700 ELSE
COLORCCO(4):LOCATE20,16:PRINT JAMBES1$
:GOTO 600
418 IF DE=5 THEN COLOR CO:LOCATE4,19:PR
INT CHAUS2$:IF CO<>CCO(5) THEN 700 ELSE
COLORCCO(5):LOCATE18,20:PRINT CHAUS1$:G
OTO600
430 'COL=0:DES=0:GOTO 40
600 '----- REPONSE JUSTE -----
610 PLAY"05L6DOMIS0SIS0MI"
620 BR=BR+1:IF BR=5 THEN 7000
630 COL=0:DES=0:GOTO40
700 '----- REPONSE FAUSSE-----
701 MR=MR+1
710 PLAY"D1L96DD":COL=0:DES=0:GOTO 40
1000 '----- DESSIN DE LA GRILLE -----
1010 CLS:SCREEN7,0,0:LOCATE0,0,0
1020 FORI=1TO6
1030 LINE(T,0)-(T,160)
1031 LINE(0,T)-(160,T)
1035 T=T+32
1040 NEXTI
1045 BOX(0,0)-(160,160)
1050 T=16
1055 FORI=1TO5
1060 LINE(240+TT,16)-(240+TT,176)
1061 LINE(208,T)-(320,T)
1065 T=T+32
1066 TT=TT+16
1070 NEXTI

```

```

1075 BOX(208,16)-(320,176)
1078 T=0:ATTRB1,1
1079 C=1
1080 FORI=1TO5
1085 C=C+1:T=T+2
1090 LOCATE28+T,1:COLORC:PRINTCHR$(127)
1100 NEXTI
1110 T=0:C=1
1120 FORI=1TO5
1125 C=C+1
1130 BOXF(T,168)-(32+T,200),C
1140 T=T+32
1145 NEXTI
1150 T=0:TT=0
1155 RETURN
2000 '----- R N E DES X -----
2005 ATTRB1,1:COLOR1
2010 FORF=1TO5
2020 CR(F)=INT(RND*5)+1
2025 GOSUB2200
2030 IF AL=1 THEN 2020
2035 GOSUB 3000
2040 LOCATEX,Y,0:PRINT"X"
2055 NEXTF
2100 RETURN
2200 '----- ANTI REPETITION -----
2210 AL=0
2220 FORD=1TO F-1
2225 IF CR(F)=CR(D) THEN AL=1
2230 NEXTD

```




```

2235 RETURN
3000 '----- POSITIONNEMENT DES X -----
3005 ON F GOSUB 4010,4020,4030,4040,4050
3006 TT=TT+1
3007 CCO(TT)=CCO:DDE(TT)=DDE
3011 IF F=1 THEN Y=4
3012 IF F=2 THEN Y=8
3013 IF F=3 THEN Y=12
3014 IF F=4 THEN Y=16
3015 IF F=5 THEN Y=20
3020 IF CR(F)=1 THEN X=30
3021 IF CR(F)=2 THEN X=32
3022 IF CR(F)=3 THEN X=34
3023 IF CR(F)=4 THEN X=36
3024 IF CR(F)=5 THEN X=38
3030 RETURN
4000 '----- CODAGE -----
4010 IF CR(F)=1 THEN DDE=1:CCO=2
4011 IF CR(F)=2 THEN DDE=1:CCO=3
4012 IF CR(F)=3 THEN DDE=1:CCO=4
4013 IF CR(F)=4 THEN DDE=1:CCO=5
4014 IF CR(F)=5 THEN DDE=1:CCO=6
4015 RETURN
4020 IF CR(F)=1 THEN DDE=2:CCO=2
4021 IF CR(F)=2 THEN DDE=2:CCO=3
4022 IF CR(F)=3 THEN DDE=2:CCO=4
4023 IF CR(F)=4 THEN DDE=2:CCO=5
4024 IF CR(F)=5 THEN DDE=2:CCO=6
4025 RETURN
4030 IF CR(F)=1 THEN DDE=3:CCO=2

```

```

4031 IF CR(F)=2 THEN DDE=3:CCO=3
4032 IF CR(F)=3 THEN DDE=3:CCO=4
4033 IF CR(F)=4 THEN DDE=3:CCO=5
4034 IF CR(F)=5 THEN DDE=3:CCO=6
4035 RETURN
4040 IF CR(F)=1 THEN DDE=4:CCO=2
4041 IF CR(F)=2 THEN DDE=4:CCO=3
4042 IF CR(F)=3 THEN DDE=4:CCO=4
4043 IF CR(F)=4 THEN DDE=4:CCO=5
4044 IF CR(F)=5 THEN DDE=4:CCO=6
4045 RETURN
4050 IF CR(F)=1 THEN DDE=5:CCO=2
4051 IF CR(F)=2 THEN DDE=5:CCO=3
4052 IF CR(F)=3 THEN DDE=5:CCO=4
4053 IF CR(F)=4 THEN DDE=5:CCO=5
4054 IF CR(F)=5 THEN DDE=5:CCO=6
4055 RETURN
5000 '-----
----- DESSINS -----
-----
5005 '----- CHAPEAU1 -----
5010 DEFGR$(0)=0,0,1,1,1,1,15,15
5011 DEFGR$(1)=24,126,255,255,255,255,25
5,255
5012 DEFGR$(3)=0,0,128,128,128,128,240,2
40
5015 CHAPEAU1$=6R$(0)+6R$(1)+6R$(3)
5020 '----- CHAPEAU2 -----
5021 DEFGR$(4)=0,0,0,0,3,3,3,3
5022 DEFGR$(5)=3,3,63,63,255,255,255,255
5023 DEFGR$(6)=192,192,252,252,255,255,2
55,255
5024 DEFGR$(7)=0,0,0,0,192,192,192,192
5025 DEFGR$(8)=3,3,3,3,255,255,255,255
5026 DEFGR$(9)=192,192,192,192,255,255,2
55,255
5028 CHAPEAU2$=6R$(4)+6R$(5)+6R$(6)+6R$(
7)+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(
8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+6R$(
8)+CHR$(127)+CHR$(127)+6R$(9)
5030 '----- TETE1 -----
5031 DEFGR$(10)=1,3,3,3,1,1,0,0
5032 DEFGR$(11)=255,153,255,255,219,231,
255,126
5033 DEFGR$(12)=128,192,192,192,128,128,
0,0
5035 TETE1$=6R$(10)+6R$(11)+6R$(12)
5040 '----- TETE2 -----
5041 DEFGR$(13)=3,3,15,15,15,15,15,15
5042 DEFGR$(14)=255,255,195,195,255,255,
255,255
5043 DEFGR$(15)=192,192,240,240,240,240,
240,240
5044 DEFGR$(16)=3,3,3,3,0,0,0,0
5045 DEFGR$(17)=243,243,252,252,255,255,
63,63
5046 DEFGR$(18)=207,207,63,63,255,255,25
2,252
5047 DEFGR$(19)=192,192,192,192,0,0,0,0
5049 TETE2$=6R$(13)+6R$(14)+6R$(14)+6R$(
15)+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR
$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+6R$(
16)+6R$(17)+6R$(18)+6R$(19)

```

```

5050 '----- CORPS1 -----
5051 DEFGR$(20)=255,255,255,255,0,0,0,0
5053 CORPS1$=6R$(20)+CHR$(127)+6R$(20)+C
HR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+6R$(20)
5054 CORPPS1$=6R$(20)+CHR$(127)+6R$(20)+
CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)
+6R$(20)
5055 '----- CORPS2 -----
5058 CORPS2$=CHR$(127)+CHR$(127)+CHR$(12
7)+CHR$(127)+CHR$(127)+CHR$(127)+CHR$(10
)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8
)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(127)+CHR$(
127)+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+C
HR$(8)+CHR$(127)+CHR$(127)
5060 '----- MAINS1 -----
5061 DEFGR$(21)=127,15,15,0,0,0,0,0
5062 DEFGR$(22)=254,240,240,0,0,0,0,0
5065 MAING1$=6R$(21)
5066 MAIND1$=6R$(22)
5070 '----- MAINS2 -----
5071 DEFGR$(23)=63,63,0,0,0,0,0,0
5072 DEFGR$(24)=255,255,255,255,255,255,
0,0
5073 DEFGR$(25)=252,252,0,0,0,0,0,0
5075 MAING2$=6R$(23)+6R$(24)
5076 MAIND2$=6R$(24)+6R$(25)
5080 '----- JAMBES1 -----
5081 DEFGR$(26)=0,0,0,0,231,231,231,231
5082 DEFGR$(27)=231,231,231,231,231,231,
231,231
5083 JAMBES1$=6R$(26)+CHR$(10)+CHR$(8)+6
R$(27)
5084 JAMBES1$=6R$(26)+CHR$(10)+CHR$(8)+
CHR$(8)+6R$(27)
5085 '----- JAMBES2 -----
5086 DEFGR$(28)=252,252,252,252,252,252,
252,252
5087 DEFGR$(29)=63,63,63,63,63,63,63,63
5089 JAMBES2$=6R$(28)+6R$(29)+CHR$(10)+C
HR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+6R$(28)+6
R$(29)
5090 '----- CHAUSSURES1 -----
5091 DEFGR$(30)=0,3,63,63,0,0,0,0
5092 DEFGR$(31)=231,231,231,231,0,0,0,0
5093 DEFGR$(32)=0,192,252,252,0,0,0,0
5094 CHAUS1$=6R$(30)+6R$(31)+6R$(32)
5095 '----- CHAUSSURES2 -----
5096 DEFGR$(33)=0,0,0,0,0,15,15,15
5097 DEFGR$(34)=0,0,0,15,15,255,255,255
5098 DEFGR$(35)=0,0,0,240,240,255,255,25
5
5099 DEFGR$(36)=0,0,0,0,0,240,240,240
5110 CHAUS2$=6R$(33)+6R$(34)+6R$(28)+6R$(
29)+6R$(35)+6R$(36)
5115 '----- BRASG1 -----
5116 DEFGR$(37)=31,31,31,31,30,30,30,30
5118 BRASG1$=6R$(37)
5120 '----- BRASE2 -----
5121 DEFGR$(38)=3,3,3,3,3,3,3,3
5124 BRASE2$=6R$(38)+CHR$(127)+CHR$(10)+
CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+6R$(38)+
6R$(28)
5125 '----- BRASD1 -----

```



FICHE PROGRAMME

```

5126 DEFGR$(39)=248,248,248,248,120,120,
120,120
5128 BRASD1$=GR$(39)
5130 '----- BRASD2 -----
5131 DEFGR$(40)=192,192,192,192,192,192,
192,192
5134 BRASD2$=CHR$(127)+GR$(40)+CHR$(10)+
CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+GR$(29)+
GR$(40)
5135 '----- MAINGB1 -----
-
5136 DEFGR$(41)=28,28,28,28,16,16,16,0
5138 MAINGB1$=GR$(41)
5140 '----- MAINGB2 -----
5141 DEFGR$(42)=240,240,240,240,240,240,
240,240
5142 DEFGR$(43)=3,3,3,3,3,3,0,0
5144 MAINGB2$=GR$(38)+GR$(42)+CHR$(10)+C
HR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+GR$(43)
5145 '----- MAINDB1 -----
5146 DEFGR$(44)=56,56,56,56,8,8,8,0
5148 MAINDB1$=GR$(44)
5150 '----- MAINDB2 -----
5151 DEFGR$(45)=15,15,15,15,15,15,15,15
5152 DEFGR$(46)=192,192,192,192,192,192,
0,0
5154 MAINDB2$=GR$(45)+GR$(40)+CHR$(10)+C
HR$(8)+CHR$(8)+GR$(46)
6000 '----- AFFICHAGE PETIT DESSIN -----
6005 ATTRB0,0:COLOR7
6010 LOCATE27,3,0:PRINT CHAPEAU$

```

```

6015 LOCATE27,7:PRINT TETE1$
6020 LOCATE27,12:PRINT CORPS1$
6025 LOCATE27,9:PRINT MAIN61$
6030 LOCATE29,9:PRINT MAIND1$
6035 LOCATE28,15:PRINT JAMBES1$
6040 LOCATE27,20:PRINT CHAUS1$
6050 FORTE=1TO200:NEXTTE
6100 '----- AFFICHAGE GRAND DESSIN -----
6102 BOXF(0,0)-(160,160),-1
6103 ATTRB1,1:COLOR7
6105 LOCATE6,1,0:PRINT CHAPEAU2$
6110 LOCATE6,5:PRINT TETE2$
6115 LOCATE4,9:PRINT CORPS2$
6120 LOCATE0,9:PRINT MAIN62$
6125 LOCATE16,9:PRINT MAIND2$
6130 LOCATEB,15:PRINT JAMBES2$
6135 LOCATE4,19:PRINT CHAUS2$
6140 ATTRB0,0
6150 RETURN
7000 '----- LE BONHOMME BOUGE -----
7004 BOXF(160,120)-(175,127),CCD(3)
7005 BOXF(160,128)-(165,150),CCD(4):BOXF
(170,128)-(175,150),CCD(4):PLAY"05L20PPP
PPP"
7010 FORI=1TO8
7160 COLORCCD(3):LOCATE4,9:PRINT BRAS62$
7161 COLORCCD(2):LOCATE4,13:PRINT MAING6
2$
7162 COLORCCD(3):LOCATE18,14:PRINT BRAS6
1$
7163 COLORCCD(2):LOCATE18,16:PRINT MAING
B1$

```

```

7164 COLOR0:LOCATE0,9:PRINTMAIN62$
7165 LOCATE16,14:PRINTMAIN61$:PLAY"00"
7260 COLORCCD(3):LOCATE4,9:PRINT CHR$(12
7)
7261 COLORCCD(2):LOCATE0,9:PRINT MAIN62$
7264 COLORCCD(3):LOCATE 18,13:ATTRB0,0:P
RINTCHR$(127)
7265 ATTRB1,1:COLORCCD(2):LOCATE16,14:PR
INT MAIN61$
7284 COLOR0:LOCATE4,13:PRINT MAINGB2$
7285 ATTRB0,1:LOCATE5,11:PRINT" ":ATTR
B1,1
7286 LOCATE18,15:COLOR0:PRINTCHR$(127):L
OCATE18,17:PRINTCHR$(127):PLAY"MI"
7300 COLORCCD(3):LOCATE12,9:PRINT BRASD2
$
7301 COLORCCD(2):LOCATE12,13:PRINT MAIND
B2$
7302 COLORCCD(3):LOCATE22,14:PRINT BRASD
1$
7303 COLORCCD(2):LOCATE22,16:PRINT MAIND
B1$
7312 COLOR0:LOCATE16,9:PRINTMAIND2$
7313 COLOR0:LOCATE24,14:PRINT" ":PLAY"SD
"
7400 COLORCCD(3):LOCATE14,9:PRINTCHR$(12
7)+CHR$(127)
7401 COLORCCD(2):LOCATE16,9:PRINT MAIND2
$
7402 COLORCCD(3):ATTRB0,0:LOCATE22,13:PR
INTCHR$(127)+CHR$(127)
7403 COLORCCD(2):ATTRB1,1:LOCATE24,14:PR
INT MAIND1$
7410 COLOR0:LOCATE12,13:PRINT MAINDB2$
7411 LOCATE12,11:PRINT" "
7412 LOCATE22,15:COLOR0:PRINT" ":LOCATE2
2,16:PRINT" ":PLAY"SI"
8000 NEXTI
8100 '----- ON REJOU ? -----
8200 ATTRB0,0:LOCATE25,23,0:COLOR7:PRIN
T"Note : 5 /":MR+5
8250 COLOR4:LOCATE25,24:PRINT"On rejoue
?";
8360 XX$=INPUT$(1)
8365 IF XX$="0" OR XX$="o" THEN RUN
8370 IF XX$="N" OR XX$="n" THEN 8380
8375 GOTO 8250
8380 LOCATE25,24:COLOR5:ATTRB0,1:PRINT"A
U REVOIR...";
8385 COLOR2:ATTRB0,0:LOCATE0,0,0:END
8400 END
10000 '----- GENERIQUE -----
10010 CLS:SCREEN5,0,0:ATTRB1,1:LOCATE3,1
2,0:PRINT"C O L O R I A 6 E"
10015 BOX(0,75)-(320,120),7
10020 COLOR0,3:ATTRB0,0:LOCATE25,18:PRIN
T"ENTREE"
10025 COLOR7,0:ATTRB1,1
10030 FF$=INKEY$:IF FF$="" THEN Z=RND:GO
TO 10030
10040 IF FF$>CHR$(13) THEN 10030
10050 CLS:RETURN

```





TRAGI



Macintosh, Basic Microsoft 2.0.

Le logiciel est destiné à concevoir de petites animations. L'écran présente un grand et un petit carré. Dans le grand carré vous dessinez de la même manière qu'avec la loupe de MacPaint et le petit carré reproduit votre chef-d'œuvre taille réelle. Lorsque vous avez fini le premier dessin utilisez l'option « Enregistrer » dans le menu Animation, pour qu'elle

soit prise en compte par le programme, et passez à l'image suivante. L'option « Animation » permet de faire défiler les images pour créer l'animation. Pour stopper cette dernière, un simple clic suffit.

Vous pouvez modifier une image grâce à l'option « Image Numéro ». Soit vous déplacez dans la séquence d'image à l'aide des options Images Suivantes et Image Précé-

dente (n'oubliez pas d'enregistrer une image modifiée).

L'option « Vitesse » permet de modifier la vitesse d'animation. « Sauver » et « Charger » du menu Fichier servent à enregistrer et à retrouver une animation.

François CHABAT

```
'K Tragi
'F.Chabat

GOSUB CARRE
GOSUB GRILLE
CLEAR:DEFINT A-Z:GX=0:BX=0:VX=500:HX=0:C=33
:NI%=1:DIM AX(404,15)
GOSUB INITMENU:
ON MENU GOSUB GEREMENU:
MENU ON
PRINCIPAL:
CALL MOUETO (90,280):PRINT"Image numéro ";T
I%
PROG:
B=MOUSE(0):X=MOUSE(1):Y=MOUSE(2)
IF B=0 THEN E=0:GOTO PROG
IF X<70 OR X>320 OR Y>255 OR Y<5 THEN PROG
X=(INT(X/5)*5)+1
Y=(INT(Y/5)*5)+1
IF E=0 THEN E=1:IF POINT(X,Y)=33 THEN C=30
ELSE C=33
IF C=33 THEN PSET(((X-1)/5)-4,((Y-1)/5)+10)
ELSE PRESET(((X-1)/5)-4,((Y-1)/5)+10)
LINE (X,Y)-(X+3,Y+3),C,BF
GOTO PROG:

-----

END
CARRE:
CLS
LINE (9,10)-(60,61),,B:RETURN

GRILLE:
LINE (70,5)-(320,255),,B
RETURN
```

```
INITMENU:
MENU 1,0,1,"Fichier"
MENU 1,1,1,"Sauver"
MENU 1,2,0,"-"
MENU 1,3,1,"Charger"
MENU 1,4,0,"-"
MENU 1,5,1,"Nouveau"
MENU 2,0,1,"Animation"
MENU 2,1,1,"Animation"
MENU 2,2,0,"-"
MENU 2,3,1,"Enregistrement"
MENU 2,4,1,"Image suivante"
MENU 2,5,1,"Image precedente"
MENU 2,6,1,"Image numéro"
MENU 2,7,1,"Vitesse"
RETURN

GEREMENU:
MENU:MENUE ON
MO=MENUE(0):M1=MENUE(1)
IF MO=1 AND M1=1 THEN GOSUB SAUVER
IF MO=1 AND M1=3 THEN GOSUB CHARGER
IF MO=1 AND M1=5 THEN RUN
IF MO=2 AND M1=1 THEN GOSUB ANIMATION
IF MO=2 AND M1=3 THEN GOSUB SUIVANTE
IF MO=2 AND M1=4 THEN NI%=NI%+1:GOTO RAPPORT

T
IF MO=2 AND M1=5 THEN NI%=NI%-1:GOTO RAPPORT

T
IF MO=2 AND M1=6 THEN NUMERO
IF MO=2 AND M1=7 THEN GOSUB VITESSE
RETURN

RYTHME:
FOR H%=1 TO VX:NEXT H%:IF MOUSE(0)<>0 THEN
NI%=4:GOTO RAPPORT
RETURN
```

```
VITESSE:
WINDOW 4,,(334,100)-(500,160),2
CALL TEXTFACE(1):PRINT" Vitesse d'animatio
n":CALL TEXTFACE(0)
PRINT:PRINT"Quelle vitesse desirez-":INPUT
"vous (1-1000)";V%
WINDOW CLOSE 4
RETURN
```

```
ANIMATION:
LINE (10,11)-(59,60),30,BF
ANI:
FOR W=1 TO N-1
PUT (10,11),A%(1,W)
GOSUB RYTHME
PUT (10,11),A%(1,W)
NEXT W
GOTO ANI
```

```
RAPPORT:
LINE (10,11)-(59,60),30,BF:LINE (71,6)-(31
9,254),30,BF
PUT (10,11),A%(1,N%)
PUT (70,5)-(320,255),A%(1,N%)
FOR K%=75 TO 315 STEP 5
LINE (K%,6)-(K%,254),30
NEXT K%
FOR K%= 10 TO 250 STEP 5
LINE (71,K%)-(319,K%),30
NEXT K%:GOSUB GRILLE
GOTO PRINCIPAL
```

```
NUMERO:
WINDOW 4,,(334,100)-(500,160),2
10 CALL TEXTFACE(1):PRINT"Image Numero":CAL
L TEXTFACE(0)
```

```
PRINT:PRINT"Quelle image desirez":PRINT
"vous (1-";N;")";:INPUT K
IF K>N THEN 10
N%=K
WINDOW CLOSE 4
GOSUB RAPPORT
RETURN
```

```
SUIVANTE:
GET (10,11)-(59,60),A%(1,N%) :N%=N%+1:IF
N%>N THEN N=N%
IF N%<N THEN GOSUB RAPPORT
GOTO PRINCIPAL
```

```
FINP:
MENU ON
GOSUB CARRE
GOSUB GRILLE
GOTO PROG:
```

```
-----
SAUVER:
NOM%=FILES$(0)
IF NOM%="" THEN FINP
MENU OFF
OPEN NOM% FOR OUTPUT AS*1
FOR G%=1 TO N-1
FOR B%=1 TO 404
PRINT*1,A%(B%,G%)
NEXT B%
NEXT G%
CLOSE*1
NAME NOM% AS NOM%,"ANIM"
GOTO FINP:
```

```
CHARGER:
NOM%=FILES$(1,"ANIM")
IF NOM%="" THEN FINP:
N=1
OPEN NOM% FOR INPUT AS*1
WHILE NOT EOF(1)
FOR G%=1 TO 404
INPUT *1,A%(G%,N)
NEXT G%
N=N+1
WEND
CLOSE*1
GOTO FINP:
```

* Les lignes débutant hors marge sont les suites des lignes précédentes.

INITIATION INSERT, A QUOI ?

Presque toutes machines

Dans la série des tris autocomentés, voici le tri par insertion. Quelques petites remarques: le programme est écrit en Basic minimum ou presque pour tourner sur un maximum de machines avec un minimum de modifications. Il est possible toutefois que certaines petites choses ne marchent pas sur votre machine. N'hésitez pas à me poser des questions si vous avez un problème. Toutefois, je considère que tout les Basics possèdent des DATAS, bien que je sache que

ça n'est pas vrai, mais il serait dommage de se priver de cette instruction pour une minorité (qu'ils m'excusent). De plus, vous aurez probablement à refaire la présentation, les écrans n'ayant pas les mêmes caractéristiques. D'ailleurs, cette rubrique est faite pour vous faire travailler. Alors, au boulot. PS: J'attends toujours vos commentaires et vos suggestions.

François DUPIN

```
1 REM SAVE "TRIINS.BAS
10 REM ---INITIALISATION-----
20 PRINT "- JE LIS D'ABORD LE NOMBRE DE
NCMS."
30 READ N
40 PRINT "- IL Y A ";N;" NCMS."
50 PRINT "- JE RESERVE DE LA PLACE MEMOI
RE, PUIS"
60 DIM TS(N)
70 PRINT " JE CHARGE LES DONNEES DANS L
E TABLEAU."
```

```

90 FOR I=1 TO N
90 READ TS(I)
100 NEXT I
110 PRINT "CASE <CONTENU DU TABLEAU>"
120 GOSUB 1020
130 PRINT "- JE VAIS TRIER CE TABLEAU."
140 PRINT "NB: UN NOM EST PLUS PETIT QU'
UN AUTRE"
150 PRINT " S'IL EST AVANT LUI DANS L'
ORDRE ALPHABETHIQUE."
200 REM PROGRAMME DE TRI-----
210 PRINT "- JE CONSIDERE QUE LE TABLEAU
EST TRIE DE LA CASE 1 A LA CASE 1."
220 FOR P1=2 TO N
230 WS=TS(P1)
240 PRINT "- JE CHERCHE OU INSERER '":WS
:""
250 PRINT " DANS LA PARTIE TRIEE DU TA
BLEAU."
260 FOR P2=1 TO P1-1
270 E=E+1
280 PRINT "? JE COMPARE LE CONTENU DE LA
CASE ":P2:"ET ":P1
290 PRINT " JE CONSTATE QUE '":TS(P1):"
'"
300 IF TS(P1)>TS(P2) THEN 420
310 PRINT " EST PLUS PETIT QUE '":TS(P2
):""
320 PRINT "- JE SAUVE '":TS(P1)
330 FOR P3=P1 TO P2+1 STEP-1
340 PRINT "- JE DECALE LE CONTENU DE "P3
-1"EN "P3
350 D=D+1
360 TS(P3)=TS(P3-1)
370 GOSUB 1020
380 NEXT P3
390 PRINT "ET JE METS '":WS:" "":A LA P
LACE LIBRE."
400 TS(P2)=WS
410 GOTO 490
420 PRINT "N'EST PAS PLUS PETIT QUE '":T
S(P2):""
430 PRINT " ALORS, JE CONTINUE."
440 GOSUB 1020
450 NEXT P2
460 PRINT "- J'AI FINI LA PARTIE TRIEE,"
470 PRINT " '":TS(P2):" EST DONC A SA
PLACE."
480 PRINT "- LE TABLEAU EST TRIE DE LA C
ASE 1 A LA CASE":P1:"."
490 GOSUB 1020
500 NEXT P1
510 PRINT "- TABLEAU TRIE EN '":E:" TESTS
"
520 PRINT " ET '":D:"DEPLACEMENTS."
530 END
1000 REM ----SOUS PROGRAMME-----
1010 REM --D'AFFICHAGE DU TABLEAU ---
1020 PRINT"-----"
1030 FOR I=1 TO N
1040 PRINT I;
1050 IF I>=P1 THEN 1080
1060 PRINT " T ";
1070 GOTO 1085
1080 PRINT " ";
1085 IF I=P1 OR I=P2 THEN 1110
1090 PRINT " ";
1100 GOTO 1120
1110 PRINT "-> ";
1120 PRINT TS(I)
1130 NEXT I
1140 INPUT"-----SUITE":RS
1150 RETURN
9000 REM DONNEES A TRIER
9010 DATA 8
9020 DATA GEORGES,JEAN-PAUL,VICTOR,JEAN-
JACQUES
9030 DATA ALBERT,EDOUARD,CHARLES,HECTOR,
JEAN-LOUP

```

CAHIER DES AS



MULTICOLOR



Atari 800 XL, 130 XE, Basic + Lan-
gauge Machine.

Pascal vient d'avoir seize ans, il est en première scientifique. Ses moments de libre, il les consacre à son micro. Des journées entières pendant les vacances scolaires... mais il aime également l'électronique, la musique et le cinéma (montages de films).

Multicolor-drawer est un programme en Langage Machine qui vous permet de dessiner en 128 couleurs. Il exploite au maximum les possibilités graphiques des micro-ordinateurs Atari XL et XE. En fait, le programme que vous tapez là sert

à créer le véritable programme en Langage Machine, sur cassette ou disquette. Le programme sur cassette devra être chargé comme les logiciels commercialisés en appuyant sur la touche START à la mise sous-tension du micro. Sur disquette, pour que le fichier créé boote

automatiquement, il suffira de le renommer «D:AUTORUN.SYS». Le programme Basic le sauve sous le nom «D:DRAWER.OBJ».

Le programme ne sauvera le fichier que s'il ne trouve pas d'erreur dans les DATAS. Sinon, il vous indiquera la ligne où il a trouvé une erreur.

En graphisme 15, seules 4 couleurs peuvent être affichées simultanément. Par un procédé de gestion des interruptions, il est possible d'afficher 128 couleurs à l'écran. Ce système gère les 192 lignes du dessin avec la possibilité d'afficher 4 couleurs différentes par ligne.

L'écran est divisé en trois bandes. La bande du haut, appelée mire, indique les 4 couleurs que cache le curseur, la zone représentant la feuille de dessin, et la bande sur laquelle sont indiquées toutes les manipulations de contrôle.

Pour changer de commande dans la fenêtre, il suffit d'appuyer sur la lettre correspondant à la première lettre de chaque mot clé.

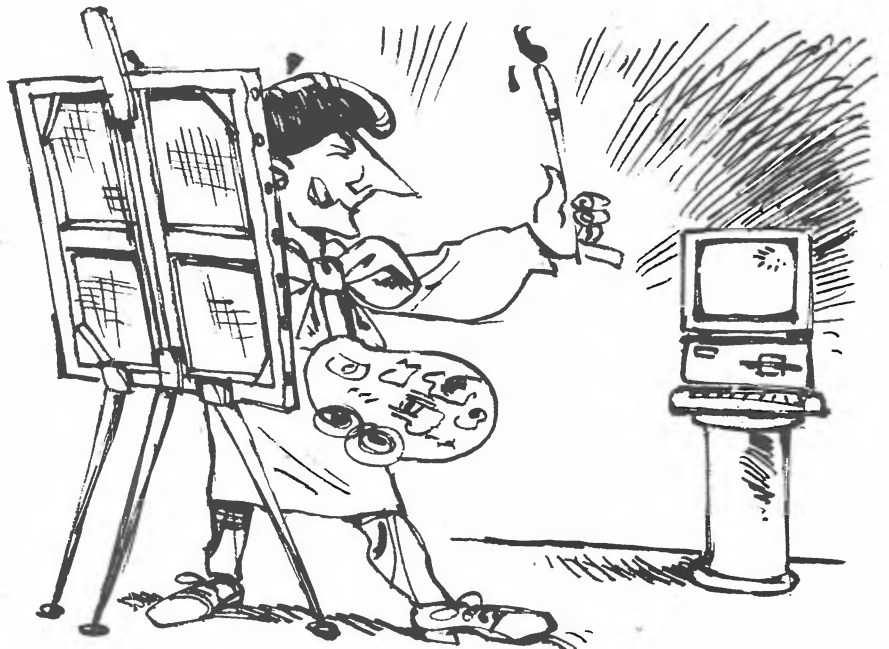
Couleur : choix d'un des quatre registres de couleur dont vous pouvez changer le contenu avec la fonction Colorie.

Fonction : permet de sélectionner l'instrument avec lequel vous allez travailler.

Pinceau : vous pouvez dessiner avec le joystick en pressant le bouton. Vous avez à votre disposition quatre pinceaux que vous choisissez avec la touche **Outil :** un point, un petit cercle, un petit rectangle et une barre oblique.

Loupe : grossit une partie du dessin, et permet la modification point par point.

Règle : permet de tracer des droites. Il y a trois types de règle : **Rompu :** fait un segment. **Suivi :** les segments s'enchaînent bout à bout. **Fuite :** les segments convergent vers un point.



Lettre : permet d'écrire. RETURN permet de sortir du mode écriture.

Fill : identique à la règle sauf selon la valeur de **Scolor**, cette fonction remplit les zones vides de la couleur correspondante.

Scolor : sélectionne un des quatre registres pour Fill.

Colorie : deux flèches indiquent la ligne sur laquelle on veut travailler. Le changement de couleur se contrôle avec le joystick. Choisissez le registre que vous voulez changer (R). La valeur numérique (en hexadécimal) s'affiche sur la dernière ligne de la bande de contrôle. Pour changer une couleur, appuyez sur le bouton. Le joystick orienté vers le haut ou vers le bas change la

couleur, vers la gauche ou la droite, la luminosité. Si vous avez plusieurs lignes à colorier de la même façon utilisez la touche B.

Efface : lorsque vous pressez le bouton du joystick le programme est réinitialisé.

Disquette : permet de charger (C) ou de sauvegarder (S) vos dessins. Pour un lecteur de cassette tapez C; puis RETURN. Un lecteur de disquette **DI:DESSIN.PIC** puis RETURN.

Pascal GUERIN

```

10 REM Listin du programme a publier
15 REM
20 REM MULTICOLOR-DRAWER
25 REM par GUERIN Pascal
30 REM JUILLET-AOUT 1986
40 DIM A$(2),B$(94),C$(4000),D$(23),E$(20):D$="ABCDEFGHIJKLMNO"
50 TRAP 60
60 PRINT "Sauvegarde sur cassette ou disquette (C/D)";INPUT A$:IF A$<"C" AND A$<"D" THEN 60
70 TRAP 500:PRINT "UN MOMENT.":FOR I=1 TO 200:NEXT I:POKE 559,0
80 IF A$="C" THEN A=5:E$="C":GOTO 100
90 E$="D:DRAWER.OBJ"
100 RESTORE 1990+A:Q=1
110 READ B$:FOR H=1 TO LEN(B$) STEP 2:A$=B$(H,H+1)
120 D=0:FOR I=1 TO 2:D=D*16+A$(A$(A$(I))-47))-64:NEXT I:C$(Q,Q)=CHR$(D):Q=Q+1:NEXT H
130 RESTORE 2000:FOR L=2000 TO 2790 STEP 10
140 READ B$,H:FOR H=1 TO LEN(B$) STEP 2:A$=B$(H,H+1)
150 D=0:FOR I=1 TO 2:D=D*16+A$(A$(A$(I))-47))-64:NEXT I

```

```

160 S=5+A$(A$(1,1))+A$(A$(2,2)):C$(Q,Q)=CHR$(D):Q=Q+1:NEXT H
170 IF L<PEEK(183)+PEEK(184)*256 THEN POKE 559,34:PRINT "Il manque la ligne";L:END
180 IF M<5 THEN 500
190 NEXT L
200 POKE 559,34:PRINT "Presse RETURN pour sauver le fichier":INPUT A$
210 CLOSE #1:OPEN #1,8,128,E$:POKE 850,11
220 AD=ADR(C$):ADH=INT(AD/256):ADL=AD-ADH*256
230 BY=LEN(C$):BYH=INT(BY/256):BYL=BY-BYH*256
240 POKE 852,ADL:POKE 853,ADH:POKE 856,BYL:POKE 857,BYH
250 X=USR(ADR("hhhhLUV"),16)
260 CLOSE #1:PRINT "TERMINE.":END
500 TRAP 4000:POKE 559,34:PRINT "Il y a une erreur a la ligne ";L:END
1990 DATA FFFF0350835E
1995 DATA 001EF84F0000A93C80D2D3
2000 DATA 203E51A200BD50509D0006E8E008
2005 DATA 00F5A000BD5050995080E8C8006D0F4A000BD
2010 DATA 50509950679B380E8C8003D0F1,5242
2015 DATA A000BD505099C906E8C8019D0F4

```

```

A200BD355E9D007DE8E04FD0F54C5651C048D0
B6804E50817070804E50814E0090,10519
2020 DATA 00427A50020242609F4100060000
0000005555AAAAFFFF00236F756C657572
1A100033636F6C6F721A10002C69,15625
2030 DATA 676E651A101000236F6C6F6E6E65
1A1010000266F6E6374696F6E1A30292E2325
213500002F7574696C1A380E3D00,20780
2040 DATA 257461741A322F2D303500002D65
6E751A00A4E5F3FE9EE500236F6C6F726965
00256666661636500246973717565,25934
2050 DATA 747465007D507265737365206C61
2031657265206C65747472653A206368616E67
6520666F6E6374696F6E9B7D4D55,31063
2060 DATA 4C5449434F4C4F522D4452415745
522064652047554552494E2050617363616C9B
A91AA251A02420E05AA9FF208759,36209
2070 DATA A9FF208759A9FF4C8759A2108EEF
06A900CA9D006D0FAA25DA90E9D07069D5580
CAD0F7A2619D67069D0B580CAD0F7,41704
2080 DATA A220A90C9D4003A9039D4203A9E8
9D4403A9069D4503A9049D4A03A9019D48039D
41032056E4A210A9099D4003A901,46900
2090 DATA 85529D41039D4803A9F9D4403A9
069D4503A9508558A9818559A90F8557A9089D
4A03A9039D42032056E4A9698D07,52151
2100 DATA D4A9008DFD02A93E0D2F02A9038D

```

