

LE MICRO **JEUX**

1600

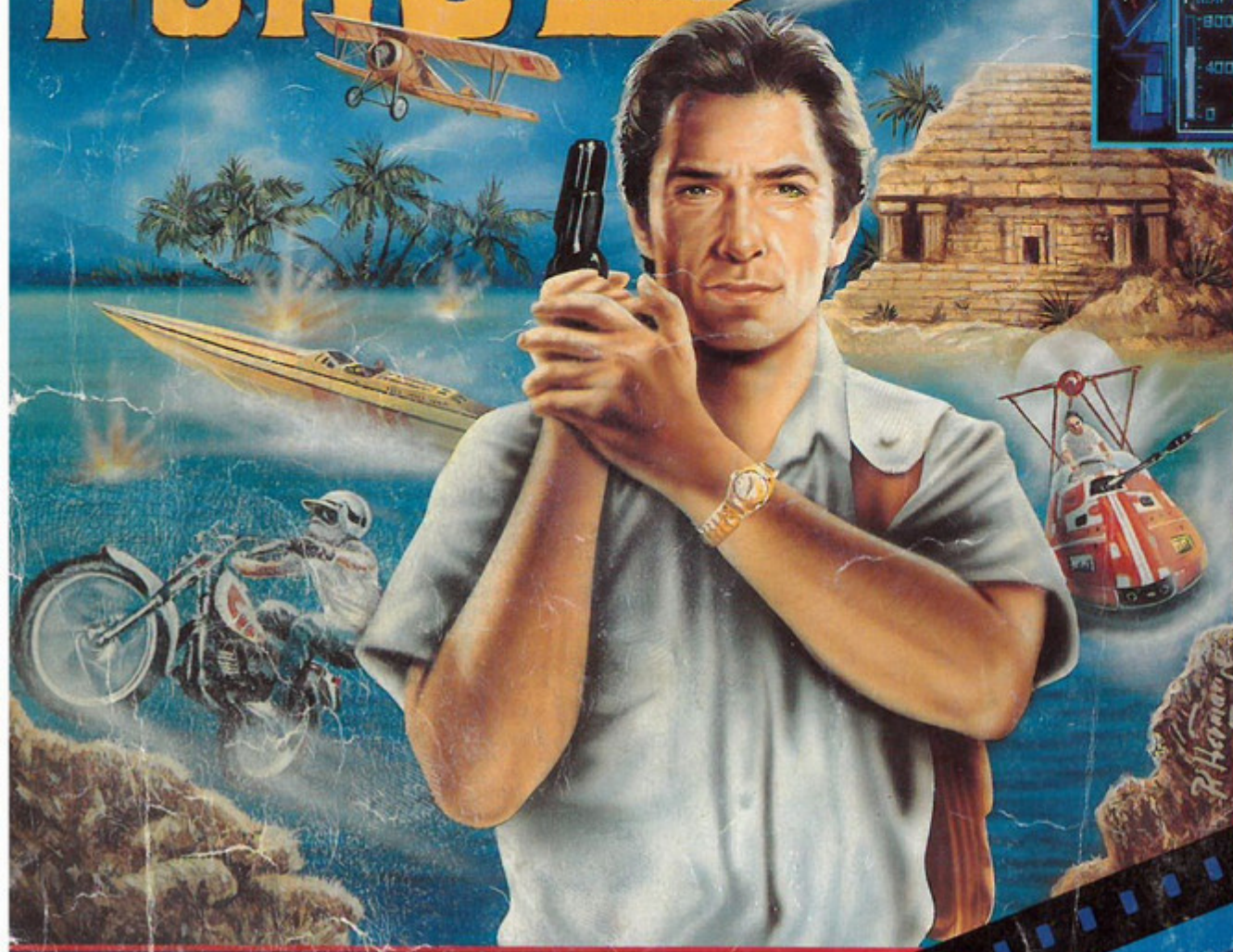
PAGES DE

LISTINGS

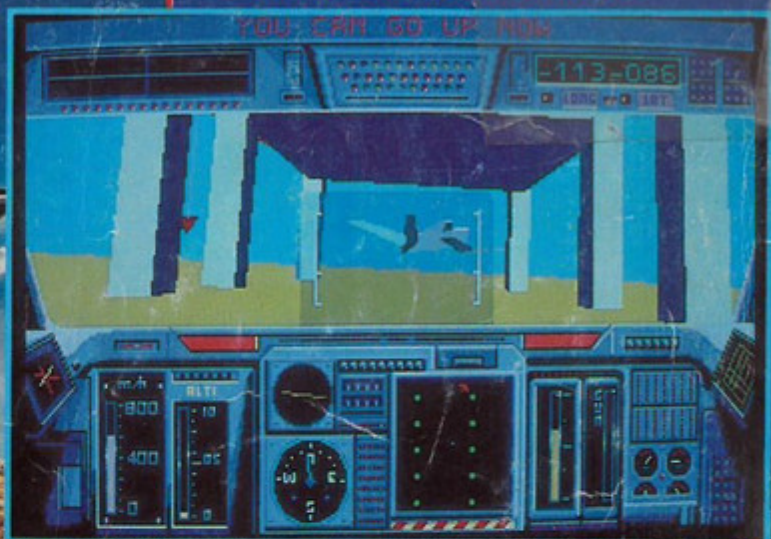
ATARI ST/AMIGA
COMPATIBLES PC/COMMODORE 64 et 128
THOMSON TO et MO
AMSTRAD CPC



COUGAR FORCE



• Simulation de vol en 3D...



• Combat à mains nues...



• Combat armé...



• Simulation de conduite off-shore...



• Tir...

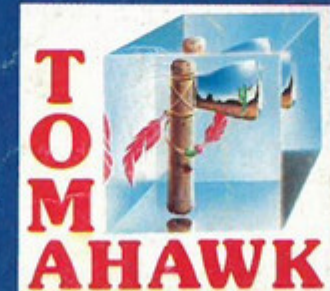


• Simulation de conduite moto...



NOUVEAU : précision, rapidité, multipli-
cité des animations grâce à une
méthode inédite.

IL A
LE SOURIRE
CARNASSIER
ET DÉFEND SA VIE
AVEC PASSION.
SON NOM DE CODE
EST "LE COUGAR" ...



Vous pouvez obtenir nos catalogues sur simple demande en écrivant à :

CVS
Commerce tertiaire de Meudon - Immeuble Le Galilée - 5 rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON LA FORÊT CEDEX

AMIGA - ATARI ST/STE - COMPATIBLE PC disponible
le 15 octobre - Console AMSTRAD disponible le 10 novembre

TIT MICRO JEUX

1600

PAGES DE

LISTINGS

ATARI ST/AMIGA
COMPATIBLES PC/COMMODORE 64 et 128
THOMSON TO et MO
AMSTRAD CPC

HORS SERIE N°1 SEPTEMBRE 1990. BELGIQUE: 277 FB. SUISSE: 11.50 FS. ISSN 073-6968

L 4432 - 1 H - 38.00 F - RD



SILENT SERVICE II™

Le numéro 1 a déjà fait un tabac
Le numéro 2 est encore plus explosif



ACTUAL SCREEN SHOWN.

Le premier Silent Service a été, en 1986, la Simulation de l'année dans le monde entier. Voici la suite qui offre des combats sous-marins de la Seconde Guerre mondiale plus excitants que jamais.



- * Des graphiques exceptionnels - VGA, EGA, Tandy 16- couleurs
- * Effets sonores réalistes et musique originale
- * Caractéristique nouvelle: le Replay
- * Davantage d'options jeu
- * Missions et scénarios nouveaux



**A NE MANQUER SOUS AUCUN
PRETEXTE!**

MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris

U.S.N. BUSHIPS
SUBMARINE PERISCOPE
DESIGN DESIG.
REGISTRY NO.
STOCK NO.

TILT MICROLOISIRS

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46.62.20.00. Téléx : 631 345. Fax : 46.62.25.31.
Abonnements : tél. : (16-1) 64.38.01.25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Directeur artistique

Jean-Pierre Aldebert

Coordination

François Julienne

Maquette

Christine Gourdal

MINITEL 3615 TILT

Chef de rubrique
Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46.62.20.00

Directeur de la publicité

Claire Vésine

Chef de publicité

Sylvie Houeix

Assistante commerciale

Claudine Lefebvre

Ventes

Synergie Presse. Philippe Brunie, Chef des ventes,
73/77, rue de Sèvres, 92100 Boulogne.
Tél. : (1) 46.04.88.10.

Service abonnements

Tél. : (1) 64.38.01.25.

France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)
(Tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent
être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement
postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) = 2000 FB.
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque
Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion

Isabelle Neyraud avec Catherine Binétruy

Directeur administratif et financier

Jean Weiss

Fabrication

Jean-Jack Vallet

ÉDITEUR

« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris
Cedex 9

Président-Directeur général :

Francis Morel

Directeur délégué :

Jean-Pierre Roger



La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles à Tilt/Service Abonnements, BP 53, 77932 Pexthes Cedex. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, BP53, 77932 Pexthes Cedex.

Tirage de ce numéro = 40 000 exemplaires.

Couverture : Jean-Pierre Aldebert

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger

Dépôt légal : 3^e trimestre 1990

Imprimé en France par RFI et Dulac et Jardin.

Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire :

64 671.

TABLEAUX D'EQUIVALENCES

AMIGA

COMMENTAIRES

MORPION

PAINT

PUISSANCE 4

SINUS

VILLES DE FRANCE

AMSTRAD

A LA RECHERCHE DU ROI RICHARD

CHESS II

DEFCARA

GALACTICA

OTHELLO

PICA PRO

ATARI ST

COMMENTAIRES

EQUALIZER SCREEN

F1 CHAMP

MATHS

QUADRI

SENTIPEDE

COMMODORE 64 & 128

BASIC +

CREATION DE SPRITES

EQUATIONS

LOGITHEQUE

MAD CAR

MARAIS

RETOURNEMENT

LA ROUE DE LA FORTUNE

SPRITE 2

UTILE 64

COMPATIBLES PC

ALERTE

BOMBARDIER

DOMINO

PUISSANCE 4

SNAKY

SUPER PARCOURS

HOMSON

AXANTHES

COMBAT SPACE

DORKENS

QUIZZI

SPHISOM

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 2 et 3.

Page 4

Page 7

Page 8

Page 9

Page 14

Page 16

Page 17

Page 19

Page 27

Page 34

Page 36

Page 42

Page 48

Page 52

Page 53

Page 55

Page 59

Page 71

Page 74

Page 77

Page 81

Page 83

Page 84

Page 88

Page 92

Page 95

Page 98

Page 103

Page 105

Page 109

Page 111

Page 114

Page 116

Page 120

Page 129

Page 137

Page 143

Page 147

Page 151

Page 155

3

ÉQUIVALENCES DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES BASIC	Amstrad	GFA	Amiga	Commodore	Compatible PC	Thomson
Valeur absolue	ABS	ABS	ABS	ABS	ABS	ABS
Code d'un caractère	ASC	ASC	ASC	ASC	ASC	ASC
Arctangente	ATN	ATN	ATN	ATN	ATN	ATN
Gestion des banques mémoire	BANK	—	—	—	DEF USR	BANK
Produit un son bref	—	—	BEEP	—	BEEP	BEEP
Trace un rectangle	—	BOX	LINE BF	—	LINE BF	BOX
Trace un rectangle plein	—	—	LINE B	—	LINE B	BOXF
Fusionne un prg en mémoire avec un autre en cours de chargement	CHAIN	CHAIN	CHAIN	—	CHAIL	CHAIN
Caractère par son code ASCII	CHR\$	CHR\$	CHR\$	CHR\$	CHR\$	CHR\$
Convertit un réel en entier	CINT	—	CINT	—	CINT	CINT
Trace un cercle ou une ellipse	—	CIRCLE ELLIPSE	CIRCLE	—	CIRCLE	CIRCLE
Effacement de variables	CLEAR	CLEAR	CLEAR	CLR	CLEAR	CLEAR
Ferme un fichier	CLOSE	CLOSE	CLOSE	CLOSE	CLOSE	CLOSE
Ferme une fenêtre	—	CLOSEW	WINDOW	—	WINDOW	—
Effacement écran	CLS	CLS	CLS	—	CLS	CLS
Couleur texte et fond	INK	COLOR	COLOR	—	COLOR	COLOR
Reprise d'exécution après STOP	CONT	CONT	CONT	CONT	CONT	CONT
Cosinus	COS	COS	COS	COS	COS	COS
Donne numéro de ligne du curseur	YPOS	CSRLIN	CSRLIN	—	CSRLIN	CSRLIN
Convertit la chaîne en nb double précision	—	CVD	CVD	—	CVD	CVD
Convertit la chaîne en nb entier	—	CVI	CVI	—	CVI	CVI
Convertit la chaîne en nb simple précision	—	CVS	CVS	—	CVS	CVS
Lignes de données	DATA	DATA	DATA	DATA	DATA	DATA
Définition d'une fonction mathématique	DEF FN	DEF FN	DEF FN	DEF FN	DEF FN	DEF FN
Déclaration du type d'un groupe de variables	— DEFINT DEF SNG DEF STR	— — — —	DEF DBL DEF INT DEF SGN DEF STR	— — — —	DEF DBL DEF INT DEF SGN DEF STR	DEF DBL DEFINT DEF SNG DEF STR
Redéfinit un caractère	SYMBOL	—	DEF STR	—	DEF STR	DEFGR\$
Supprime une partie du programme	DELETE	—	DELETE	—	DELETE	DELETE
Détermine le périphérique par défaut	—	—	COM	CMD	COM	DEVICE
Dimensions de tableaux	DIM	DIM	DIM	DIM	DIM	DIM
Affiche le contenu d'une disquette	CAT	DIR	FILES	—	FILES	DIR
Boucle conditionnelle	WHILE WEND — — — —	DO LOOP EXIT REPEAT UNTIL WHILE WEND	WHILE WEND REPEAT UNTIL — — —	— — — — — —	WHILE WEND REPEAT UNTIL — — —	DO LOOP EXIT — — —
Fin de programme	END	END	END	END	END	END
Indique si l'on est à la fin d'un fichier	EOF	EOF	EOF	—	EOF	EOF
Efface un tableau	ERASE	ERASE	ERASE	—	ERASE	—
Donne le numéro de ligne où se trouve une erreur	ERL	ERL	ERL	—	ERL	ERL
Donne le code d'une erreur	ERR	—	ERR	—	ERR	ERR
Simule une erreur	ERROR	ERROR	ERROR	—	ERROR	ERROR
Exécution d'une routine en LM	CALL —	CALL EXEC	CALL —	USR SYS	CALL —	EXEC USR
Exponentielle	EXP	EXP	EXP	EXP	EXP	EXP
Formate un fichier en sortie	—	FIELD	FIELD	—	FIELD	FIELD
Paramètre les E/S utilisables simultanément	—	FILES	FILES	—	FILES	FILES

ÉQUIVALENCES DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES BASIC	Amstrad	GFA	Amiga	Commodore	Compatible PC	Thomson
Boucle	FOR TO STEP NEXT	FOR TO STEP NEXT	FOR TO STEP NEXT	FOR TO STEP NEXT	FOR TO STEP NEXT	FOR TO STEP NEXT
Donne l'espace mémoire libre	FRE	FRE	FRE	FRE	FRE	FRE
Transfère un fichier dans le tampon	INPUT# LINE INPUT#	GET# INPUT# LINE INPUT#	INPUT# LINE INPUT#	GET# INPUT# —	INPUT# LINE INPUT#	GET# INPUT# LINE INPUT#
Renvoie sous le programme	GOSUB	GOSUB	GOSUB	GOSUB	GOSUB	GOSUB
Renvoie à une autre ligne	GOTO	GOTO	GOTO	GOTO	GOTO	GOTO
Conversion décimal/hexa	HEX	HEX \$	HEX \$	—	HEX \$	HEX \$
Test logique	IF THEN ELSE	IF THEN ELSE	IF THEN ELSE	IF THEN —	IF THEN ELSE	IF THEN ELSE
Saisie d'une touche au clavier	INKEY \$	INKEY \$	INKEY \$	GET	INKEY \$	INKEY \$
Lecture d'un port E/S	INP	INP	INP	—	INP	—
Attente d'une saisie	INPUT	INPUT	INPUT	INPUT	INPUT	INPUT
Attente d'une saisie avec formatage	—	INPUT \$	INPUT \$	—	INPUT \$	INPUT \$
Cherche si une chaîne est contenue dans une autre	INSTR	INSTR	INSTR	—	INSTR	INSTR
Donne le plus grand entier égal ou inférieur au nb	INT	INT	INT	INT	INT	INT
Extrait les caract. d'une chaîne alphanumérique en partant de la gauche	LEFT \$	LEFT \$	LEFT \$	LEFT \$	LEFT \$	LEFT \$
Nb de caract. d'une chaîne alphanumérique	LEN	LEN	LEN	LEN	LEN	LEN
Affectation de variables	LET	LET	LET	LET	LET	LET
Trace une ligne	DRAW	LINE	LINE	—	LINE	LINE
Attente de saisie d'une chaîne 255 caractères maximum	LINE INPUT	LINE INPUT	LINE INPUT	—	LINE INPUT	LINE INPUT
Liste le programme en mémoire	LIST	LIST	LIST	LIST	LIST	LIST
Charge un programme en mémoire	LOAD	LOAD	LOAD	LOAD	LOAD	LOAD
Charge un fichier binaire en mémoire	—	BLOAD	BLOAD	—	BLOAD	LOADM
Positionne le curseur texte	LOCATE	PRINT (AT)	LOCATE	—	LOCATE	LOCATE
Logarithme népérien	LOG	LOG	LOG	LOG	LOG	LOG
Formatage par la gauche d'une chaîne alphanumérique	—	LSET	LSET	—	LSET	LSET
Donne le chiffre le plus élevé contenu dans une liste	MAX	MAX	MAX	—	MAX	MAX
Fusionne deux programmes par amalgame	MERGE	MERGE	MERGE	—	MERGE	MERGE
Extraction d'une chaîne contenue dans une autre	MID \$	MID \$	MID \$	MID \$	MID \$	MID \$
Donne le plus petit chiffre contenu dans une liste	MIN	MIN	MIN	—	MIN	MIN
Convertit un nb en double précision en chaîne	—	MKD \$	MKD \$	—	MKD \$	MKD \$
Convertit un entier en chaîne	—	MKI \$	MKI \$	—	MKI \$	MKI \$
Convertit un nb en simple précision en chaîne	—	MKS \$	MKS \$	—	MKS \$	MKS \$
Change le nom d'un fichier	RENAME	NAME	RENAME	—	RENAME	NAME
Efface le programme en mémoire	NEW	NEW	NEW	NEW	NEW	NEW
Convertit en octal	OCT	OCT \$	OCT \$	—	OCT \$	OCT \$
Branchement en cas d'erreur	ON ERROR	ON ERROR	ON ERROR	—	ON ERROR	ON ERROR
Branchement en fonction d'une variable	ON GOSUB ON GOTO	ON GOSUB ON GOTO	ON GOSUB ON GOTO	ON GOSUB ON GOTO	ON GOSUB ON GOTO	ON GOSUB ON GOTO
Ouvre un fichier en écriture	OPEN	OPEN	OPEN	OPEN	OPEN	OPEN
Écrit sur un port E/S	OUT	OUT	OUT	—	OUT	—
Remplit une zone écran	FILL	FILL	PAINT	—	PAINT	PAINT

ÉQUIVALENCES DES INSTRUCTIONS BASIC

ORDRES BASIC	Amstrad	GFA	Amiga	Commodore	Compatibles PC	Thomson
Affecte une couleur à un crayon	PEN	COLOR	COLOR	—	COLOR	PALETTE
Fixe un motif de remplissage pour PAINT, BOXE, etc	—	COLOR	COLOR	—	COLOR	PATTERN
Lecture d'une adresse mémoire	PEEK	PEEK	PEEK	PEEK	PEEK	PEEK
Emission de sons complexes	SOUND	SOUND	SOUND	—	SOUND	PLAY
Teste un point graphique	TEST	POINT	POINT	—	POINT	POINT
Écriture à une adresse mémoire	POKE	POKE	POKE	POKE	POKE	POKE
Indication de la position du curseur sur une ligne	XPOS	CURSCOL	POS	POS	POS	POS
Affiche une chaîne alphanumérique à l'écran	PRINT	PRINT	PRINT	PRINT	PRINT	PRINT
Écrit dans le fichier spécifié	PRINT# — WRITE#	PRINT# PUT# WRITE#	PRINT# PUT# WRITE#	PRINT# — —	PRINT# PUT# WRITE#	PRINT# PUT# WRITE#
Formatage de l'affichage	PRINT USING	PRINT USING	PRINT USING	—	PRINT USING	PRINT USING
Allume un point graphique	PLOT	PLOT	PSET	—	PSET	PSET
Restitue à l'écran une portion de tableau	—	PUT	PUT	—	PUT	PUT
Lecture des DATA	READ	READ	READ	READ	READ	READ
Permet de mettre des commentaires	REM	REM	REM	REM	REM	REM
Renumérote des lignes du programme en mémoire	RENUM	—	RENUM	—	RENUM	RENUM
Initialisation de la machine	CALL 0	QUIT	SYSTEM	—	SYSTEM	RESET
Initialisation des DATA	RESTORE	RESTORE	RESTORE	RESTORE	RESTORE	RESTORE
Fin de branchement en cas d'erreur	RESUME	RESUME	RESUME	—	RESUME	RESUME
Fin de sous programme	RETURN	RETURN	RETURN	RETURN	RETURN	RETURN
Extraction des caractères d'une chaîne alphanum. en partant de la droite	RIGHT \$	RIGHT \$	RIGHT \$	RIGHT \$	RIGHT \$	RIGHT \$
Donne un nb pseudo-aléatoire	RND	RND	RND	RND	RND	RND
Formatage d'une chaîne à droite	—	RSET	RSET	—	RSET	RSET
Lance l'exécution	RUN	RUN	RUN	RUN	RUN	RUN
Sauvegarder un programme	SAVE	SAVE	SAVE	SAVE	SAVE	SAVE
Sauvegarde d'un fichier binaire	—	BSAVE	BSAVE	—	BSAVE	SAVEM
Imprime l'écran	—	HARDCOPY	—	—	—	SCREENPRINT
Donne le signe d'un nombre	SGN	SGN	SGN	SGN	SGN	SGN
Sinus	SIN	SIN	SIN	SIN	SIN	SIN
Crée une chaîne constituée d'espaces	SPACE \$	SPACE \$	SPACE \$	—	SPACE \$	SPACE \$
Tabulation	SPC	SPC	SPC	SPC	SPC	SPC
Racine carrée	SQR	SQR	SQR	SQR	SQR	SQR
Arrêt d'exécution	STOP	STOP	STOP	STOP	STOP	STOP
Transforme un nb en chaîne alpha.	SRT \$	STR \$	STR \$	STR \$	STR \$	STR \$
Crée une chaîne constituée de X fois un caractère	STRING \$	STRING \$	STRING \$	—	STRING \$	STRING \$
Echange le contenu de deux variables	—	SWAP	SWAP	—	SWAP	SWAP
Tabulation	TAB	TAB	TAB	TAB	TAB	TAB
Tangente	TAN	TAN	TAN	TAN	TAN	TAN
Gestion du mode test	TROFF TRON	TROFF TRON	TROFF TRON	— —	TROFF TRON	TROFF TRON
Valeur numérique d'une chaîne alphanumérique	VAL	VAL	VAL	VAL	VAL	VAL
Donne l'adresse d'une variable	—	VARPTR	VARPTR	—	VARPTR	VARPTR
Vérification des enregistrements sur disquette	—	—	—	VERIFY	—	VERIFYON VERIFYON
Attente	—	—	PAUSE	WAIT	PAUSE	WAIT
Crée une enveloppe de son	ENV/ENT	WAVE	—	—	—	—
Création d'une fenêtre	WINDOW	OPENW	WINDOW	—	WINDOW	WINDOW

AMIGA

Amiga Basic

Du monde à la fenêtre

L'Amiga Basic est un Basic de chez Microsoft adapté pour tenir compte des qualités propres à l'Amiga.

En fait des programmes écrits pour PC en Basica et Gwbasic ou même pour Msx, TO 7 (si, si!) peuvent être traduits assez facilement en Amiga Basic (à condition qu'ils n'utilisent pas trop les particularités de ces machines). L'Amiga n'étant pas, en général, votre première machine, vous avez donc une chance non négligeable de ne pas être complètement perdu en lisant ces listings.

De plus, ceux qui ont pu voir le Basic du Macintosh seront encore moins dépayés. En effet, comme dans ce dernier, on trouve des instructions pour gérer les menus, les écrans et les fenêtres, la souris, et la gestion d'événements.

Ce Basic a les avantages de la compatibilité mais a les défauts des Basics de ce que j'appellerai l'ancienne génération (BASICA...): Il est complètement interprété, donc très lent par rapport au GFA par exemple.

Lancement

Lancez le Basic à partir de la disquette Extra en double cliquant sur l'icône (après avoir chargé le Workbench bien évidemment).

Pour stocker vos programmes utilisez une disquette à part (L'Amiga ayant une fâcheuse tendance à esquinter les disquettes je vous conseille même de recopier votre disquette Basic avant de travailler).

Le workbench étant toujours accessible même le Basic lancé, vous pouvez formater une nouvelle disquette quand vous le désirerez. Donnez un nom clair à cette disquette. Pour utiliser un fichier sur une autre disquette, mettez le nom de la disquette suivi de deux points (:) devant le nom de fichier. Le système demandera alors les changements de disquette (in any drive) en les nommant par leur nom, ce qui évite la confusion - et une raison supplémentaire de se planter.

Saisie de programme

La saisie s'effectue dans la fenêtre d'édition nommée LIST. Lorsque vous tapez une ligne Basic, les mots clefs passent en majuscule

lorsque vous avez fini la ligne (return ou flèche haut et bas). Vous pouvez donc tout taper en minuscule. Ainsi lorsque vous faites une faute de frappe (ça arrive même aux meilleurs), le mot clef ne passera pas en majuscule et vous verrez tout de suite que vous avez commis une erreur. Ne pensez pas qu'une ligne ainsi tapée sera dépourvue de fautes car, hélas, l'interpréteur ne vérifie les erreurs de syntaxe qu'au moment de l'exécution. Les surprises sont donc pour plus tard.

Petites particularités

Les numéros de lignes sont facultatifs. Il faut mettre les lignes dans l'ordre dans lequel elles doivent être exécutées, même si vous leur attribuez des numéros. Si les numéros de lignes ne sont pas en ordre croissant, l'Amiga les exécutera dans l'ordre où elles sont écrites.

Lorsqu'il n'y a pas de numéro de ligne, les débranchements s'effectuent à ce que l'on appelle des labels alphanumériques (étiquettes en français). Une étiquette est une suite de caractères, commence par une lettre et est en début de ligne. Elle est suivie par un deux points (:) sans espace.

Un autre moyen beaucoup plus puissant de se "débrancher" consiste à utiliser les sous-programmes. Un sous-programme se comporte un peu comme un programme à lui tout seul. Sauf indication contraire, les variables utilisées dans un sous-programme n'ont de signification qu'à l'intérieur de celui-ci. C'est ce que l'on appelle des variables locales. C'est très pratique pour ne pas se mélanger les pédales dans les variables temporaires (boucles FOR imbriquées par exemple).

Vous avez sans doute déjà remarqué que l'Amiga peut gérer des plans d'écran différents que l'on peut faire coulisser avec la souris. L'Amiga Basic permet la gestion de ces plans grâce à l'instruction SCREEN on définit alors le nombre de couleurs et la palette de ce Screen. Dans chaque Screen on peut ouvrir des fenêtres grâce à l'instruction WINDOW. Tout cela est amusant mais attention à la place mémoire:

les Screen et les fenêtres sont assez gourmands.

La définition de Menu est assez simple grâce à l'instruction MENU. Les fonctions MENU(0) et MENU(1) permettent de connaître le menu et la ligne sélectionnée. Remarque: on peut définir un jeu de menus par screen. Une gestion assez complète de la souris est possible grâce aux fonctions MOUSE(n).

Tester un programme

Un programme, même tapé consciencieusement, ne tourne pas toujours du premier coup. Un certain nombre de trucs sont souvent nécessaires pour trouver où se situe l'erreur.

Les erreurs de syntaxe sont faciles à trouver, puisque le programme s'arrête à la ligne en question, qu'il suffit de relire. Par contre, certaines erreurs n'entraînent pas d'erreur de syntaxe. Deux cas. Le programme se plante (il s'arrête). On a un message d'erreur et la ligne où le programme s'arrête.

L'erreur n'est pas forcément à cette ligne. Il faut alors bien lire le message d'erreur et essayer de le comprendre (ce n'est pas toujours évident).

Si une ligne contient plusieurs instructions, vous pouvez les mettre sur des lignes séparées pour voir quelle instruction se plante. Vous pouvez aussi taper des instructions dans la fenêtre OUTPUT. Par exemple faire un Print d'une ou plusieurs variables pour voir leur contenu actuel.

Si le programme ne se plante pas mais tourne mal, c'est plus compliqué. Essayez de cerner le problème en ajoutant des instructions qui affichent les variables cruciales. Vous pouvez aussi insérer des STOP à certains endroits afin de localiser l'endroit où l'erreur se produit. Lorsque le programme est arrêté, vous pouvez utiliser les techniques précédentes. Si cela ne suffit pas, vous pouvez faire exécuter votre programme en mode TRACE qui vous permet de voir quelles sont les instructions exécutées et, au pire, passez en mode pas à pas en utilisant la combinaison des touches "Amiga + T". Les instructions s'affichent dans la fenêtre List pendant l'exécution du programme. N'oubliez pas la règle numéro un de la micro: consultez le manuel!

Al Kawarismi

MORPION 500

Inutile de rappeler les règles de ce célèbre jeu de stratégie.
Simple à manier, Morpion 500 peut se jouer
à deux ou contre l'ordinateur.

Un listing relativement court pour des parties de haute réflexion.

```

CLEAR
CLS
SCREEN 1,320,200,5,1
WINDOW 2,,,0,1
PALETTE 0,0,0,0
PALETTE 1,0,0,0
PALETTE 3,0,0,0
PALETTE 4,0,0,0
PALETTE 8,0,0,.9
PALETTE 9,0,0,.7
PALETTE 10,.9,0,0
PALETTE 11,.7,0,0
PALETTE 12,.5,0,0

c=.16
FOR i = 14 TO 19
  PALETTE i,0,0,c:c+.16
NEXT i

FOR i = 14 TO 19
  LINE (0,(100-(i-14)))-(320,(100-(i-14)))
  ,i
  LINE (0,(100+(i-14)))-(320,(100+(i-14)))
  ,i
NEXT i

DIM a(850)
GET (0,94)-(320,106),a
CLS
FOR i = 0 TO 200 STEP 12
  PUT (0,i),a
NEXT i

LINE (80,80)-(230,120),0,bf
a$="MORPION 500"
COLOR 23,0
LOCATE 13,15:PRINT a$:c=23
LINE (80,154)-(230,174),0,bf
LOCATE 21,14:PRINT"PRESS ANY KEY"

10 FOR i = 1 TO 11
  LOCATE 13,i+14
  b$=MID$(a$,i,1):COLOR c,0:PRINT b$

rt$=INKEY$:IF rt$="" THEN GOTO suite.b
IF rt$>CHR$(128) AND rt$<CHR$(132) THEN
  touche=ASC(rt$):GOSUB palc
  END IF
  IF rt$<CHR$(128) OR rt$>CHR$(132) THEN G
  OTO suite1

suite.b:
NEXT i
IF c=23 THEN c=28 ELSE c=23
GOTO 10

palc:
o1=0:o2=0:o3=0
ad1=0:ad2=0:ad3=0

IF touche=129 THEN
  ad1=.16:o1=.16
  END IF

IF touche=130 THEN
  ad3=.16:o3=.16
  END IF

IF touche=131 THEN
  ad1=.16:ad3=.16:o1=.16:o3=.16
  END IF

FOR i = 14 TO 19
  PALETTE i,o1,o2,o3
  o1=o1+ad1:o2=o2+ad2:o3=o3+ad3
NEXT i
RETURN

suite1:
CLS:x=20
FOR i = 22 TO 28
  LINE (x,20)-(x,170),i
  x=x+1:NEXT i
DIM b(1000):GET (20,20)-(26,170),b

CLS:x=20
FOR i = 22 TO 28
  LINE (20,x)-(266,x),i
  x=x+1:NEXT i
DIM c(1000):GET (20,20)-(266,26),c
CLS
PUT (24,20),b
PUT (104,20),b
PUT (184,20),b
PUT (264,20),b
PUT (24,14),c,PSET
PUT (24,164),c,PSET
PUT (24,64),c,PSET
PUT (24,114),c,PSET

CLEAR
RANDOMIZE TIMER

jeux:
GOSUB verification.gagner
GOSUB verification.egalite

15 x=INT(RND(1)*9)+1:IF case(x)<>0 THEN
  GOTO 15

FOR j = 1 TO 2
  RESTORE data.pos
  FOR i = 1 TO 8
    READ a,b,c
    IF case(a)=j AND case(b)=j AND case(c)=0
      THEN x=c
    IF case(b)=j AND case(c)=j AND case(a)=0
      THEN x=a
    IF case(a)=j AND case(c)=j AND case(b)=0
      THEN x=b
  NEXT i
  NEXT j

case(x)=2
RESTORE data.dessin
FOR i = 1 TO x
  READ a,b:NEXT i
  CIRCLE (a,b),20,10
  CIRCLE (a,b),19,10
  CIRCLE (a,b),18,10

GOSUB verification.gagner
GOSUB verification.egalite

b$="A VOUS DE JOUER"
LOCATE 1,12:PRINT b$:c=28

20 FOR i = 12 TO 12+LEN(b$)
  verification.egalite:
  co=0:FOR i = 1 TO 9
    IF case(i)<>0 THEN co=co+1
  NEXT i
  IF co<9 THEN RETURN
  b$="VOUS ETES A EGALITE":COLOR 23,0
  LOCATE 1,9:PRINT b$:c=28
  40 FOR i = 9 TO (9+LEN(b$))
    IF INKEY$<>""THEN RUN
    c$=MID$(b$,i-8,1)
    LOCATE 1,i:COLOR c,0:PRINT c$
  NEXT i
  IF c=23 THEN c=28 ELSE c=23
  GOTO 40

data.pos:
DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,1,4,7,2,5,8,3,6,9
,1,5,9,7,5,3

data.dessin:
DATA 68,41,145,41,225,41
DATA 68,92,145,92,225,92
DATA 68,142,145,142,225,141

data.mouse:
DATA 33,22,104,64,113,22,184,64,193,22,2
64,64
DATA 33,72,104,114,113,72,184,114,193,72
,264,114
DATA 33,122,104,164,113,122,184,164,193,
122,264,164

```

```

COLOR c,0
IF MOUSE(0)<0 THEN
  mcx=MOUSE(1):mcy=MOUSE(2):MOUSE OFF
  GOSUB verifie:IF av=1 THEN GOTO suite2
  END IF
  c$=MID$(b$,i-11,1)
  LOCATE 1,i:PRINT c$
  NEXT i
  IF c=23 THEN c=28 ELSE c=23
  GOTO 20

suite2:
av=0
RESTORE data.dessin
FOR i = 1 TO cch:READ a,b:NEXT i
LINE (a-20,b-15)-(a+20,b+15),8
LINE (a+20,b-15)-(a-20,b+15),8
LINE (a-21,b-15)-(a+19,b+15),9
LINE (a+21,b-15)-(a-19,b+15),9
case(cch)=1
LOCATE 1,10:PRINT"
"
GOTO jeux

verifie:
RESTORE data.mouse
FOR yt = 1 TO 9
  READ mx,my,mx2,my2
  IF mcx>mx AND mcx<mx2 AND mcy>my AND mcy
  <my2 THEN
    av=1:cch=yt:yt=9
  IF case(cch)<>0 THEN
    av=0:cch=0
  END IF
  END IF
  NEXT yt
  MOUSE ON
  RETURN

verification.gagner:
FOR j = 1 TO 2
  RESTORE data.pos
  FOR i = 1 TO 8
    READ a,b,c
    IF case(a)=j AND case(b)=j AND case(c)=j
      THEN gag=j
  NEXT i
  IF gag<0 THEN j=2
  NEXT j
  IF gag=0 THEN RETURN
  IF gag=1 THEN b$="BRAVO , VOUS AVEZ GAGN
  EZ"
  IF gag=2 THEN b$="DESOLE , VOUS AVEZ PER
  DU"
  COLOR 23,0
  LOCATE 1,8:PRINT b$:c=28
  30 FOR i = 8 TO (8+LEN(b$))
    IF INKEY$<>""THEN RUN
    c$=MID$(b$,i-7,1)
    LOCATE 1,i:COLOR c,0:PRINT c$
  NEXT i
  IF c=23 THEN c=28 ELSE c=23
  GOTO 30

```

PAINT

Un logiciel de dessin qui vous fera découvrir les joies du pixel de couleur. graphique Editor utilise le mode 320/200 points, en seize couleurs. On y retrouve toutes les fonctions traditionnelles, trait, boîte, cercle, etc...

```

InitScreens:
DEFINT a-z
DEF FNArraySize& = 3+INT((BobRight+16)/1
6)*(BobBottom+1)*Depth
DIM DrawRect(3),ToolName$(7)
DIM bPlane&(5),ctabsave%(32)
DIM red(32),green(32),blue(32):DIM gete(
32)
DECLARE FUNCTION xOpen& LIBRARY
DECLARE FUNCTION xRead& LIBRARY
DECLARE FUNCTION xWrite& LIBRARY

```

```

DECLARE FUNCTION AllocMem&() LIBRARY
LIBRARY "dos.library"
LIBRARY "exec.library"
LIBRARY "graphics.library"
Depth=5
SCREEN 1,320,200,5,1
WINDOW 3,"",0,5)-(311,90),16,1
LOCATE 1,27:PRINT"Pen (1)
LOCATE 2,27:PRINT"Point (2)
LOCATE 3,27:PRINT"Line (3)
LOCATE 4,27:PRINT"Oval (4)

```

```

LOCATE 5,27:PRINT"Rect. (5)
LOCATE 6,27:PRINT"Eraser(6)
LOCATE 7,27:PRINT"Paint (7)
LOCATE 11,10:PRINT "Mode: 1";
LOCATE 9,1:PRINT"A";
COLOR 0,1:PRINT"B";:COLOR 0,2:PRINT"C";
COLOR 0,3:PRINT"D";:COLOR 0,4:PRINT"E";
COLOR 0,5:PRINT"F";:COLOR 0,6:PRINT"G";
COLOR 0,7:PRINT"H";:COLOR 0,8:PRINT"I";
COLOR 0,9:PRINT"J";:COLOR 0,10:PRINT"K";
COLOR 0,11:PRINT"L";:COLOR 0,12:PRINT"M"

```

```

;
COLOR 0,13:PRINT"n";:COLOR 0,14:PRINT"o"
;
COLOR 0,15:PRINT"p";:COLOR 0,16:PRINT"q"
;
COLOR 0,17:PRINT"r";:COLOR 0,18:PRINT"s"
;
COLOR 0,19:PRINT"t";:COLOR 0,20:PRINT"u"
;
COLOR 0,21:PRINT"v";:COLOR 0,22:PRINT"w"
;
COLOR 0,23:PRINT"x";:COLOR 0,24:PRINT"y"
;
COLOR 0,25:PRINT"z";:COLOR 0,26:PRINT"0"
;
COLOR 0,27:PRINT"1";:COLOR 0,28:PRINT"2"
;
COLOR 0,29:PRINT"3";:COLOR 0,30:PRINT"4"
;
COLOR 0,31:PRINT"5";:COLOR 1,0
LOCATE 10,2:PRINT"";
SCREEN 2,320,190,5,1
WINDOW 2,"", (0,4)-(311,170),16,2
FOR n=0 TO 1:READ re:red(n)=re:READ gr
green(n)=gr:READ bl:blue(n)=bl
PALETTE n,red(n)/15,green(n)/15,blue(n)/
15
WINDOW OUTPUT 3
PALETTE n,red(n)/15,green(n)/15,blue(n)/
15
WINDOW OUTPUT 2: NEXT n
DATA 0,0,0, 15,15,15
FOR n =2 TO 31
re=INT(RND(1)*15):gr=INT(RND(1)*15):bl=I
NT(RND(1)*15)
red(n)=re:green(n)=gr:blue(n)=bl
PALETTE n,red(n)/15,green(n)/15,blue(n)/
15
WINDOW OUTPUT 3
PALETTE n,red(n)/15,green(n)/15,blue(n)/
15
WINDOW OUTPUT 2
NEXT n
PRINT "Amiga-BASIC Graphic Editor"
GOSUB InitConstant
GOSUB InitFile
GOSUB InitMenu
GOTO startover

InitConstant:
ToolMode=1
CurrentColor=1
RETURN
InitFile:
maxColor=2^Depth - 1
PlanePick=maxColor
RETURN
InitMenu:
MENU 1,0,1,"File":MENU 1,1,1,"New"
MENU 1,2,1,"Open ...":MENU 1,4,1,"Quit"
MENU 1,3,1,"Save as ...":MENU 2,0,1,"Too

```

```

ls"
MENU 3,0,1,"Palt":MENU 3,1,1,"make"
MENU 4,0,1,"palt1":MENU 4,1,1," A"
MENU 4,2,1," B":MENU 4,3,1," C"
MENU 4,4,1," D":MENU 4,5,1," E"
MENU 4,6,1," F":MENU 4,7,1," G"
MENU 4,8,1," H":MENU 4,9,1," I"
MENU 4,10,1," J":MENU 4,11,1," K"
MENU 4,12,1," L":MENU 4,13,1," M"
MENU 4,14,1," N":MENU 4,15,1," O"
MENU 4,16,1," P":MENU 5,0,1,"PALT3"
MENU 5,1,1," Q":MENU 5,2,1," R"
MENU 5,3,1," S":MENU 5,4,1," T"
MENU 5,5,1," U":MENU 5,6,1," V"
MENU 5,7,1," W":MENU 5,8,1," X"
MENU 5,9,1," Y":MENU 5,10,1," Z"
MENU 5,11,1," 0":MENU 5,12,1," 1"
MENU 5,13,1," 2":MENU 5,14,1," 3"
MENU 5,15,1," 4":MENU 5,16,1," 5"
ToolName$(1)="Pen":ToolName$(2)="point"
ToolName$(3)="Line":ToolName$(4)="Oval"
ToolName$(5)="Rectangle":ToolName$(6)="E
raser"
ToolName$(7)="Paint"
FOR i=1 TO 7:MENU 2,i,1,ToolName$(i):NEX
T i
CLS:RETURN

startover:
ON MENU GOSUB CheckMenu : MENU ON
ON MOUSE GOSUB CheckMouse : MOUSE ON
ON BREAK GOSUB IgnoreBreak: BREAK ON
Unfinished = -1
WHILE Unfinished
SLEEP
WEND

MENU OFF: MOUSE OFF
SCREEN CLOSE 2: SCREEN CLOSE 1
LIST:MENU RESET:CLS:END

CheckMenu:
MenuId=MENU(0)
MenuItem=MENU(1)
ON MenuId GOTO FileMenu,ToolsMenu,mpalet
te,check1,check2
CheckMouse:
GetCurrentXY :StartY=CurrentY:StartX=Cur
rentX
ON ToolMode GOSUB Pen,Dpoint,DrawLine,Dr
awCircle,DrawRectangle,ErasePicture,Pain
tPicture
RETURN
ToolsMenu:
ToolMode=menuItem
WINDOW OUTPUT 3:LOCATE 11,15:PRINT menui
tem;
WINDOW OUTPUT 2:RETURN
FileMenu:
ON menuItem GOSUB NewFile,OpenFile,SaveF

```

```

ileas,Quit
RETURN
IgnoreBreak:
RETURN

NewFile:
CLS
GOTO startover
Quit:
Unfinished=0
RETURN
OpenFile:
WINDOW 4,"OPEN", (10,80)-(301,90),16,1
INPUT ILBMname$:WINDOW CLOSE 4:WINDOW 2
IF ILBMname$="" THEN GOTO mcleanup
ccrtDir% = 0:ccrtStart% = 0:ccrtEnd%
= 0
ccrtSecs& = 0:ccrtMics& = 0
loadError$ = "":GOSUB LoadILBM
FOR kk=0 TO 31:nom=gete(kk)
red(kk)=INT(nom/256):nom=nom-(red(kk)*25
6)
green(kk)=INT(nom/16):nom=nom-(green(kk)
*16)
blue(kk)=nom
IF red(kk)>7 AND red(kk)<15 THEN red(kk)
=red(kk)-1
IF green(kk)>7 AND green(kk)<15 THEN gre
en(kk)=green(kk)-1
IF blue(kk)>7 AND blue(kk)<15 THEN blue(
kk)=blue(kk)-1
NEXT kk
GOTO mcleanup
IF loadError$ <> "" THEN GOTO mcleanup
IF foundCCRT AND ccrtDir% THEN
FOR kk = 0 TO nColors% -1
ctabsave%(kk) = PEEKW(colorTab&+(kk*2))

cTabWork%(kk) = ctabsave%(kk):NEXT
FOR kk = 0 TO 80
IF ccrtDir% = 1 THEN
GOSUB Fcycle
ELSE
GOSUB Bcycle
END IF
CALL LoadRGB4&(sViewPort&,VARPTR(cTabWor
k%(0)),nColors%)
FOR de1 = 0 TO ccrtSecs& * 3000
FOR de2 = 0 TO ccrtMics& / 500
NEXT: NEXT: NEXT
CALL LoadRGB4&(sViewPort&,VARPTR(ctabsav
e%(0)),nColors%)
END IF
LoadILBM:
f$ = ILBMname$:fHandle& = 0:mybuf& = 0
foundBMHD = 0:foundCMAP = 0:foundCAMG =
0
foundCCRT = 0:foundBODY = 0
filename$ = f$ + CHR$(0)

```

```

fHandle& = xOpen&(SADD(filename$),1005)
IF fHandle& = 0 THEN
loadError$ = "Can't open/find pic file"
GOTO Lcleanup
END IF
ClearPublic& = 65537&
mybufsize& = 360
mybuf& = AllocMem&(mybufsize&,ClearPubli
c&)
IF mybuf& = 0 THEN
loadError$ = "Can't alloc buffer"
GOTO Lcleanup
END IF
inbuf& = mybuf&:cbuf& = mybuf& + 120
ctab& = mybuf& + 240
rLen& = xRead&(fHandle&,inbuf&,12)
tt$ = ""
FOR kk = 8 TO 11
tt% = PEEK(inbuf& + kk):tt$ = tt$ + CHR$(
tt%)
NEXT
IF tt$ <> "ILBM" THEN
loadError$ = "Not standard ILBM pic file"
GOTO Lcleanup
END IF
ChunkLoop:
rLen& = xRead&(fHandle&,inbuf&,8)
icLen& = PEEKL(inbuf& + 4)
tt$ = ""
FOR kk = 0 TO 3:tt% = PEEK(inbuf& + kk)
tt$ = tt$ + CHR$(tt%):NEXT
IF tt$ = "BMHD" THEN 'BitMap header
foundBMHD = 1
rLen& = xRead&(fHandle&,inbuf&,icLen&)
iWidth% = PEEKW(inbuf&)
iHeight% = PEEKW(inbuf& + 2)
iDepth% = PEEK(inbuf& + 8)
iCompr% = PEEK(inbuf& + 10)
scrWidth% = PEEKW(inbuf& + 16)
scrHeight% = PEEKW(inbuf& + 18)
iRowBytes% = iWidth% / 8
scrRowBytes% = scrWidth% / 8
nColors% = 2^(iDepth%)
AvailRam& = FRE(-1)
NeededRam& = ((scrWidth%/8)*scrHeight%*(
iDepth%+1))+5000
IF AvailRam& < NeededRam& THEN
loadError$ = "Not enough free ram"
GOTO Lcleanup
END IF
kk = 1
IF scrWidth% > 320 THEN kk = kk + 1
IF scrHeight% > 200 THEN kk = kk + 2
GOSUB GetScrAddr
ELSEIF tt$ = "CMAP" THEN 'ColorMap
foundCMAP = 1
rLen& = xRead&(fHandle&,cbuf&,icLen&)
FOR kk = 0 TO nColors% - 1

```

```

red% = PEEK(cbuf&+(kk*3))
gre% = PEEK(cbuf&+(kk*3)+1)
blu% = PEEK(cbuf&+(kk*3)+2)
regtemp% = (red%*16)+(gre%)+(blu%/16)
POKEW(ctab&+(2*kk)),regtemp%
gete(kk)=regtemp%:NEXT
ELSEIF tt$ = "CAMG" THEN 'Amiga ViewPor
t Modes
foundCAMG = 1
rLen& = xRead&(fHandle&,inbuf&,icLen&)
camgModes& = PEEKL(inbuf&)
ELSEIF tt$ = "CCRT" THEN 'Graphicraft co
lor cycle info
foundCCRT = 1:rLen& = xRead&(fHandle&,in
buf&,icLen&)
ccrtDir% = PEEKW(inbuf&)
ccrtStart% = PEEK(inbuf& + 2)
ccrtEnd% = PEEK(inbuf& + 3)
ccrtSecs& = PEEKL(inbuf& + 4)
ccrtMics& = PEEKL(inbuf& + 8)
ELSEIF tt$ = "BODY" THEN 'BitMap
foundBODY = 1
IF iCompr% = 0 THEN 'no compression
FOR rr = 0 TO iHeight% -1
FOR pp = 0 TO iDepth% -1
scrRow& = bPlane&(pp)+(rr*scrRowBytes%)
rLen& = xRead&(fHandle&,scrRow&,iRowByte
s%)
NEXT: NEXT
ELSEIF iCompr% = 1 THEN 'cmpByteRun1
FOR rr = 0 TO iHeight% -1
FOR pp = 0 TO iDepth% -1
scrRow& = bPlane&(pp)+(rr*scrRowBytes%)
bCnt% = 0
WHILE (bCnt% < iRowBytes%)
rLen& = xRead&(fHandle&,inbuf&,1)
inCode% = PEEK(inbuf&)
IF inCode% < 128 THEN
rLen& = xRead&(fHandle&,scrRow& + bCnt%,
inCode%+1)
bCnt% = bCnt% + inCode% + 1
ELSEIF inCode% > 128 THEN
rLen& = xRead&(fHandle&,inbuf&,1)
inByte% = PEEK(inbuf&)
FOR kk = bCnt% TO bCnt% + 257 - inCode%
POKE(scrRow&+kk),inByte%:NEXT
bCnt% = bCnt% + 257 - inCode%
END IF
WEND
NEXT: NEXT
ELSE
loadError$ = "Unknown compression algori
thm"
GOTO Lcleanup
END IF
ELSE
FOR kk = 1 TO icLen&
rLen& = xRead&(fHandle&,inbuf&,1):NEXT
IF (icLen& OR 1) = icLen& THEN

```

```

rLen& = xRead&(fHandle&,inbuf&,1)
END IF
END IF
IF foundBMHD AND foundCMAP AND foundBODY
THEN
GOTO GoodLoad
END IF
IF rLen& > 0 THEN GOTO ChunkLoop
IF rLen& < 0 THEN 'Read error
loadError$ = "Read error"
GOTO Lcleanup
END IF
IF (foundBMHD=0) OR (foundBODY=0) OR (fo
undCMAP=0) THEN
loadError$ = "Needed ILBM chunks not fou
nd"
GOTO Lcleanup
END IF
GoodLoad:
loadError$ = ""
IF foundCMAP THEN
CALL LoadRGB4&(sViewPort&,ctab&,nColors%
)
END IF
Lcleanup:
IF fHandle& <> 0 THEN CALL xClose&(fHand
le&)
IF mybuf& <> 0 THEN CALL FreeMem&(mybuf&
,mybufsize&)
RETURN

SaveFiles:
WINDOW 4,"save", (10,80)-(301,90),16,1
INPUT ILBMname$
WINDOW CLOSE 4:WINDOW 2
IF ILBMname$="" THEN GOTO mcleanup
w = 320: h = 200: d = 5
AvailRam& = FRE(-1)
NeededRam& = ((w/8)*h*(d+1))+5000
IF AvailRam& < NeededRam& THEN
GOTO Mcleanup2
END IF
t$=" SaveILBM"
GOSUB GetScrAddr
ccrtDir% = 1
ccrtStart% = 1
ccrtEnd% = nColors% - 1
ccrtSecs& = 0
ccrtMics& = 2000
FOR kk = 0 TO nColors% -1
ctabsave%(kk) = PEEKW(colorTab&+(kk*2))

NEXT
deSecs& = ccrtSecs& * 3000
deMics& = ccrtMics& / 500
cStart& = colorTab& + (2*ccrtStart%)
cEnd& = colorTab& + (2*ccrtEnd%)
repeat = 80
CALL LoadRGB4&(sViewPort&,VARPTR(ctabsav

```

```

e%(0)),nColors%)
IF (ILBMname$<>"") THEN
saveError$ = ""
GOSUB SaveILBM
END IF
mcleanup:
Mcleanup2:
WINDOW 3
FOR n=0 TO 31
PALETTE n,red(n)/15,green(n)/15,blue(n)/
15
NEXT n
WINDOW 2
RETURN
SaveILBM:
f$ = ILBMname$
fHandle& = 0
mybuf& = 0
filename$ = f$ + CHR$(0)
fHandle& = xOpen&(SADD(filename$),1006)
IF fHandle& = 0 THEN
saveError$ = "Can't open output file"
GOTO Scleanup
END IF
ClearPublic& = 65537&
mybufsize& = 120
mybuf& = AllocMem&(mybufsize&,ClearPubli
c&)
IF mybuf& = 0 THEN
saveError$ = "Can't alloc buffer"
GOTO Scleanup
END IF
cbuf& = mybuf&
GOSUB GetScrAddr$
zero& = 0
pad% = 0
aspect% = &HA0B
BMHDSIZE& = 20
CMAPsize& = (2^scrDepth%) * 3
CAMGsize& = 4
CCRTsize& = 14
BODYsize& = (scrWidth%/8) * scrHeight% *
scrDepth%
FORMsize& = BMHDSIZE&+CMAPsize&+CAMGsize
&+CCRTsize&+BODYsize&+44
tt$ = "FORM"
wLen& = xWrite&(fHandle&,SADD(tt$),4)
wLen& = xWrite&(fHandle&,VARPTR(FORMsize
&),4)
tt$ = "ILBM"
wLen& = xWrite&(fHandle&,SADD(tt$),4)
IF wLen& <= 0 THEN
saveError$ = "Error writing FORM header"
GOTO Scleanup
END IF
tt$ = "BMHD"
wLen& = xWrite&(fHandle&,SADD(tt$),4)
wLen& = xWrite&(fHandle&,VARPTR(BMHDSIZE
&),4)

```

```

wLen& = xWrite&(fHandle&,VARPTR(scrWidth
%),2)
wLen& = xWrite&(fHandle&,VARPTR(scrHeigh
t%),2)
wLen& = xWrite&(fHandle&,VARPTR(zero&),4
)
temp% = (256 * scrDepth%)
wLen& = xWrite&(fHandle&,VARPTR(temp%),2
)
wLen& = xWrite&(fHandle&,VARPTR(zero&),4
)
wLen& = xWrite&(fHandle&,VARPTR(ASPECT%)
,2)
wLen& = xWrite&(fHandle&,VARPTR(scrWidth
%),2)
wLen& = xWrite&(fHandle&,VARPTR(scrHeigh
t%),2)
IF wLen& <= 0 THEN
saveError$ = "Error writing BMHD"
GOTO Scleanup
END IF
tt$ = "CMAP"
wLen& = xWrite&(fHandle&,SADD(tt$),4)
wLen& = xWrite&(fHandle&,VARPTR(CMAPsize
&),4)
FOR kk = 0 TO nColors% - 1
regtemp% = PEEKW(colorTab& + (2*kk))
POKE(cbuf&+(kk*3)),(regtemp% AND &HF00)
/ 16
POKE(cbuf&+(kk*3)+1),(regtemp% AND &HF0)
/ 16
POKE(cbuf&+(kk*3)+2),(regtemp% AND &HF)
* 16
NEXT
wLen& = xWrite&(fHandle&,cbuf&,CMAPsize&
)
IF wLen& <= 0 THEN
saveError$ = "Error writing CMAP"
GOTO Scleanup
END IF
tt$ = "CAMG"
wLen& = xWrite&(fHandle&,SADD(tt$),4)
wLen& = xWrite&(fHandle&,VARPTR(CAMGsize
&),4)
vpModes& = PEEKW(sViewPort& + 32)
wLen& = xWrite&(fHandle&,VARPTR(vpModes&
),4)
IF wLen& <= 0 THEN
saveError$ = "Error writing CAMG"
GOTO Scleanup
END IF
tt$ = "CCRT"
wLen& = xWrite&(fHandle&,SADD(tt$),4)
wLen& = xWrite&(fHandle&,VARPTR(CCRTsize
&),4)
wLen& = xWrite&(fHandle&,VARPTR(ccrtDir%
),2)
temp% = (256*ccrtStart%) + ccrtEnd%
wLen& = xWrite&(fHandle&,VARPTR(temp%),2
)

```

```

)
wLen& = xWrite&(fHandle&,VARPTR(ccrtSecs
&),4)
wLen& = xWrite&(fHandle&,VARPTR(ccrtMics
&),4)
wLen& = xWrite&(fHandle&,VARPTR(pad%),2)
IF wLen& <= 0 THEN
saveError$ = "Error writing CCRT"
GOTO Scleanup
END IF
tt$ = "BODY"
wLen& = xWrite&(fHandle&,SADD(tt$),4)
wLen& = xWrite&(fHandle&,VARPTR(BODYsize
&),4)
scrRowBytes% = scrWidth% / 8
FOR rr = 0 TO scrHeight% - 1
FOR pp = 0 TO scrDepth% - 1
scrRow& = bPlane&(pp)+(rr*scrRowBytes%)
wLen& = xWrite&(fHandle&,scrRow&,scrRowB
ytes%)
IF wLen& <= 0 THEN
saveError$ = "Error writing BODY"
GOTO Scleanup
END IF
NEXT:NEXT
saveError$ = ""
Scleanup:
IF fHandle& <> 0 THEN CALL xClose&(fHand
le&)
IF mybuf& <> 0 THEN CALL FreeMem&(mybuf&
,mybufsize&)
RETURN
GetScrAddr$:
sWindow& = WINDOW(7)
sScreen& = PEEKL(sWindow& + 46)
sViewPort& = sScreen& + 44
sRastPort& = sScreen& + 84
sColorMap& = PEEKL(sViewPort& + 4)
colorTab& = PEEKL(sColorMap& + 4)
sBitMap& = PEEKL(sRastPort& + 4)
scrWidth% = PEEKW(sScreen& + 12)
scrHeight% = PEEKW(sScreen& + 14)
scrDepth% = PEEK(sBitMap& + 5)
nColors% = 2^scrDepth%
FOR kk = 0 TO scrDepth% - 1
bPlane&(kk) = PEEKL(sBitMap&+8+(kk*4))
NEXT
RETURN
Pen:
GetCurrentXY
PSET (CurrentX,CurrentY),CurrentColor
WHILE MOUSE(0)<>0
GetCurrentXY
DrawRect(1)=StartX
DrawRect(2)=CurrentY
DrawRect(3)=CurrentX
WEND
RETURN
Dpoint:
GetCurrentXY

```

```

PSET (CurrentX,CurrentY),CurrentColor
WHILE MOUSE(0)<>0
GetCurrentXY
PSET (CurrentX,CurrentY),CurrentColor
WEND
RETURN
DrawCircle:
GOSUB TrackRect
CenterX=(DrawRect(1)+DrawRect(3))/2
CenterY=(DrawRect(2)+DrawRect(0))/2
RadiusX=(DrawRect(3)-DrawRect(1))/2
RadiusY=(DrawRect(2)-DrawRect(0))/2
IF RadiusX=0 OR RadiusY=0 THEN RETURN
aspect=ABS(RadiusY/RadiusX)
IF RadiusX < RadiusY THEN RadiusX=Radius
Y
CIRCLE (CenterX,CenterY),RadiusX,Current
Color,,,aspect!
RETURN
DrawRectangle:
GOSUB TrackRect
LINE (DrawRect(1),DrawRect(0))-(DrawRect
(3),DrawRect(2)),CurrentColor,b
RETURN
ErasePicture:
WHILE MOUSE(0)<>0
GetCurrentXY
LINE (CurrentX-5,CurrentY-3)-(CurrentX,C
urrentY),1,bf
LINE (CurrentX-5,CurrentY-3)-(CurrentX,C
urrentY),0,bf
WEND
RETURN
PaintPicture:
PAINT (CurrentX, CurrentY),CurrentColor
RETURN
DrawLine:
WHILE MOUSE(0)<>0
GetCurrentXY
InvertVideo
LINE (StartX,StartY)-(CurrentX,CurrentY)
'draw line
LINE (StartX,StartY)-(CurrentX,CurrentY)
'erase line
normalvideo
WEND
LINE (StartX,StartY)-(CurrentX,CurrentY)
,CurrentColor
RETURN
TrackRect:
WHILE MOUSE(0)<>0
GetCurrentXY
DrawRect(0)=StartY
DrawRect(1)=StartX
DrawRect(2)=CurrentY
DrawRect(3)=CurrentX
InvertVideo
FrameRect DrawRect() 'Draw it
FrameRect DrawRect() 'Erase it

```

```

normalvideo
WEND
IF CurrentY<StartY THEN DrawRect(0)=Curr
entY: DrawRect(2)=StartY
IF CurrentX<StartX THEN DrawRect(1)=Curr
entX: DrawRect(3)=StartX
RETURN
mpalette:
WINDOW 3: MOUSE OFF:MENU OFF:n=CurrentCo
lor
x1=red(n)+3:x2=green(n)+3:x3=blue(n)+3
GOSUB placer
10 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 10
IF a$=" " THEN
n=n+1
END IF
IF a$="w" THEN
n=n-1
END IF
IF n=32 THEN n=0
IF n=-1 THEN n=31
IF a$="7" THEN
red(n)=red(n)-1
IF red(n)<0 THEN red(n)=0
END IF
IF a$="8" THEN
red(n)=red(n)+1
IF red(n)>15 THEN red(n)=15
END IF
IF a$="4" THEN
green(n)=green(n)-1
IF green(n)<0 THEN green(n)=0
END IF
IF a$="5" THEN
green(n)=green(n)+1
IF green(n)>15 THEN green(n)=15
END IF
IF a$="1" THEN
blue(n)=blue(n)-1
IF blue(n)<0 THEN blue(n)=0
END IF
IF a$="2" THEN
blue(n)=blue(n)+1
IF blue(n)>15 THEN blue(n)=15
END IF
PALETTE n,red(n)/15,green(n)/15,blue(n)/
15
WINDOW OUTPUT 2
PALETTE n,red(n)/15,green(n)/15,blue(n)/
15
WINDOW OUTPUT 3
x1=red(n)+3:x2=green(n)+3:x3=blue(n)+3
GOSUB placer
IF a$="q" THEN
WINDOW 2: COLOR 1,0: MOUSE ON:MENU ON
COLOR 1,0:RETURN
END IF
GOTO 10

```

```

placer:
LOCATE 1,1:COLOR n,n:PRINT " "
LOCATE 3,1:COLOR 1,0:PRINT"R:";:COLOR 1,
1:PRINT" "
COLOR 1,0:PRINT"G:";:COLOR 1,1:PRINT" "
COLOR 1,0:PRINT"B:";:COLOR 1,1:PRINT" "
COLOR 2,2
LOCATE 3,x1:PRINT" ";:LOCATE 4,x2:PRINT"
";
LOCATE 5,x3:PRINT" ";:COLOR 1,0: RETURN
check1:
WINDOW OUTPUT 3:LOCATE 10,CurrentColor+1
PRINT " ";:CurrentColor=menuItem-1
LOCATE 10,CurrentColor+1: PRINT"***";
WINDOW OUTPUT 2:RETURN
check2:
WINDOW OUTPUT 3:LOCATE 10,CurrentColor+1
PRINT " ";:CurrentColor=menuItem+15
LOCATE 10,CurrentColor+1:PRINT"***";
WINDOW OUTPUT 2:RETURN
SUB GetCurrentXY STATIC
SHARED CurrentX,CurrentY,InsideBob,BoBrigh
t,BoBBottom
dummy=MOUSE(0)
CurrentX=MOUSE(1)
CurrentY=MOUSE(2)
InsideBob=-1
IF CurrentX>BoBRight OR CurrentY>BoBBottom
THEN InsideBob=0
IF CurrentX<0 OR CurrentY<0 THEN InsideB
ob=0
END SUB
SUB InvertVideo STATIC
CALL SetDrMd& (WINDOW(8),3)
END SUB
SUB normalvideo STATIC
CALL SetDrMd& (WINDOW(8),1)
END SUB
SUB FrameRect(rect()) STATIC
LINE (rect(1),rect(0))-(rect(3),rect(0))
LINE (rect(3),rect(0))-(rect(3),rect(2))
LINE (rect(3),rect(2))-(rect(1),rect(2))
LINE (rect(1),rect(2))-(rect(1),rect(0))
END SUB

```


PUISSANCE 4

Inspiré du célèbre jeu de société du même nom, Puissance 4 ressemble au morpion. Le but de la manœuvre, aligner quatre pions sur les lignes diagonales, horizontales ou verticales du damier. Peut se jouer à 2 ou contre le micro.

```
SCREEN 2,320,200,5,1
WINDOW 2,"          Puissance 4",,0,
2
```

```
'Couleurs'
PALETTE 0,0!,0!,0!
PALETTE 1,1!,1!,1!
PALETTE 4,.4,.6,1!
PALETTE 5,1!,1!,.13
PALETTE 6,.93,.2,0!
PALETTE 7,.47,.87,1!
PALETTE 8,.33,.87,0!
PALETTE 9,1!,.5,0!
PALETTE 10,0!,0!,0!
```

```
'Plateau de jeu'
COLOR 4,0
LINE (5,10)-(220,195),,bf
FOR ac=20 TO 200 STEP 30
FOR oc=25 TO 175 STEP 30
CIRCLE (ac,oc),10,0,,.88
PAINT (ac,oc),0,0
NEXT oc
NEXT ac
```

```
'Flèches'
FOR i=10 TO 190 STEP 30
LINE (i,0)-(i+20,0),4
LINE (i+20,0)-(i+10,10),4
LINE (i+10,10)-(i,0)
NEXT i
FOR i=20 TO 200 STEP 30
PAINT (i,5),7,4
NEXT i
```

```
'initialisations'
DIM p(140)
DIM c(110)
DIM cv(36,90)
FOR i=1 TO 36
READ c(i)
FOR j=1 TO 4
READ cv(i,j)
NEXT j
NEXT i
DATA 0001,0,0,20,0
DATA 0011,0,40,0,0
```

```
DATA 0111,10000,0,0,0
DATA 0002,0,0,30,0
DATA 0022,0,60,0,0
DATA 0222,15000,0,0,0
DATA 1111,0,0,0,0
DATA 2222,0,0,0,0
DATA 1000,0,20,20,20
DATA 0100,20,0,20,20
DATA 0010,20,20,0,20
DATA 0001,20,20,20,0
DATA 2000,0,30,30,30
DATA 0200,30,0,30,30
DATA 0020,30,30,0,30
DATA 0002,30,30,30,0
DATA 1100,0,0,40,40
DATA 0110,40,0,0,40
DATA 0011,40,40,0,0
DATA 1001,0,40,40,0
DATA 1010,0,40,0,40
DATA 0101,40,0,40,0
DATA 2200,0,0,60,60
DATA 0220,60,0,0,60
DATA 0022,60,60,0,0
DATA 2002,0,60,60,0
DATA 2020,0,60,0,60
DATA 0202,60,0,60,0
DATA 0111,1000,0,0,0
DATA 1011,0,1000,0,0
DATA 1101,0,0,1000,0
DATA 1110,0,0,0,1000
DATA 0222,1500,0,0,0
DATA 2022,0,1500,0,0
DATA 2202,0,0,1500,0
DATA 2220,0,0,0,1500
```

```
'demarrage'
LOCATE 6,31
COLOR 0,6
PRINT "      "
LOCATE 7,31
PRINT " VOUS "
LOCATE 8,31
PRINT "      "
LOCATE 12,31
COLOR 0,5
PRINT "      "
LOCATE 13,31
```

```
PRINT " ORDI "
LOCATE 14,31
PRINT "      "

'Valeur des cases'
FOR i=1 TO 110
p(i)=20000
NEXT i
FOR i=39 TO 47
p(i)=-1
NEXT i
FOR i=102 TO 110
p(i)=-1
NEXT i
FOR i=39 TO 102 STEP 9
p(i)=-1
NEXT i
FOR i=47 TO 110 STEP 9
p(i)=-1
NEXT i

'Qui commence ?'
coup:
WHILE MOUSE(0)=0:WEND
mx=MOUSE(1):my=MOUSE(2)
WHILE MOUSE(0)<>0:WEND
IF mx>240 AND mx<296 AND my>40 AND my<72
THEN GOTO coupvous
IF mx>240 AND mx<296 AND my>88 AND my<120
THEN GOTO coupordi
GOTO coup
```

```
coupvous:
PALETTE 7,.93,.2,0!
GOSUB colp
sourisf:
WHILE MOUSE(0)=0:WEND
mx=MOUSE(1):my=MOUSE(2)
WHILE MOUSE(0)<>0:WEND
v=93
FOR i=10 TO 190 STEP 30
v=v+1
IF mx>i AND mx<i+20 AND my<10 THEN GOTO caspj
NEXT i
GOTO sourisf
```

```
caspj:
FOR i=1 TO 6
IF p(v)>2 AND p(v+9)<3 THEN GOTO suite1
v=v-9
NEXT i
GOTO sourisf
suite1:
GOSUB calculao
PAINT (ab,ord),6,4
p(v)=1
GOSUB analcav
GOSUB analcho
GOSUB analcd1
GOSUB analcd2
```

```
coupordi:
PALETTE 7,1!,1!,.13
GOSUB colp
```

```
'cases libres'
z=0
FOR c=94 TO 100
z=z+1
FOR i=0 TO 45 STEP 9
IF p(c-i)>2 AND p(c-i+9)<3 THEN v(z)=c-i
NEXT i
NEXT c
```

```
n=0:i=1:j=1
pfc:
IF p(v(i))<p(v(j+1)) THEN GOSUB comp1
IF p(v(i))>p(v(j+1)) THEN GOSUB comp2
IF p(v(i))=p(v(j+1)) THEN RANDOMIZE TIME
R:b=INT(RND*3)+1
IF b=1 THEN GOSUB comp1
IF b=2 THEN GOSUB comp2
b=0
```

```
GOTO pfc
meillcase:
v=v(z)
GOSUB calculao
PAINT (ab,ord),5,4
p(v)=2
GOSUB analcav
GOSUB analcho
GOSUB analcd1
GOSUB analcd2
GOTO coupvous
```

```
colp:
w=0
FOR i=49 TO 55
IF p(i)<3 THEN PAINT (i-36+w,1),0,4
w=w+30
NEXT i
RETURN
```

```
analcav:
```

```
FOR g=0 TO -27 STEP -9
i=0
FOR k=0 TO 27 STEP 9
i=i+1
GOSUB valeur
NEXT k
FOR j=1 TO 8
IF c(j)=(a(1)*1000)+(a(2)*100)+(a(3)*10)+a(4) THEN GOSUB nouval
NEXT j
RETURN
```

```
analcho:
FOR g=0 TO -3 STEP -1
i=0
FOR k=0 TO 3 STEP 1
i=i+1
GOSUB valeur
NEXT k
GOSUB variableho
NEXT g
RETURN
```

```
analcd1:
FOR g=0 TO 24 STEP 8
i=0
FOR k=0 TO -24 STEP -8
i=i+1
GOSUB valeur
NEXT k
GOSUB variabled1
NEXT g
RETURN
```

```
analcd2:
FOR g=0 TO 30 STEP 10
i=0
FOR k=0 TO -30 STEP -10
i=i+1
GOSUB valeur
NEXT k
GOSUB variabled2
NEXT g
RETURN
```

```
valeur:
IF p(v+g+k)=1 THEN a(i)=1
IF p(v+g+k)=2 THEN a(i)=2
IF p(v+g+k)=-1 THEN a(i)=-1
IF p(v+g+k)>2 THEN a(i)=0
RETURN
```

```
nouval:
IF j=7 THEN GOSUB jgain
IF j=8 THEN GOSUB ogain
d=0
FOR h=0 TO 27 STEP 9
d=d+1
```

```
p(v+h+g)=p(v+h+g)+cv(j,d)
NEXT h
RETURN
```

```
jgain:
FOR q=1 TO 10
FOR s=6 TO 0 STEP -6
COLOR s,6
LOCATE 7,31
PRINT " GAIN "
FOR r=1 TO 1000:NEXT r
NEXT s
NEXT q
LOCATE 7,31
PRINT " VOUS "
```

```
ogain:
FOR q=1 TO 10
FOR s=5 TO 0 STEP -5
COLOR s,5
LOCATE 13,31
PRINT " GAIN "
FOR r=1 TO 1000:NEXT r
NEXT s
NEXT q
LOCATE 13,31
PRINT " ORDI "
```

```
firstc:
RANDOMIZE TIMER
f=INT(RND*3)+1
v=57+f
RETURN
```

```
calculao:
x=((v-20)-INT((v-20)/9)*9)-1
y=(9-INT((v-20)/9))
FOR i=1 TO 7
IF x=i THEN ab=(x*30)-10
NEXT i
FOR i=1 TO 6
IF y=i THEN ord=(205-(y*30))
NEXT i
RETURN
```

```
variableho:
FOR j=7 TO 38
IF c(j)=(a(1)*1000)+(a(2)*100)+(a(3)*10)+a(4) THEN GOSUB nouvalho
NEXT j
RETURN
```

```
nouvalho:
GOSUB testgain
FOR h=0 TO 3
GOSUB newval
NEXT h
```

```

RETURN
variab1:
FOR j=7 TO 38
IF c(j)=(a(1)*1000)+(a(2)*100)+(a(3)*10)
+a(4) THEN GOSUB nouvald1
NEXT j
RETURN
nouvald1:
GOSUB testgain
FOR h=0 TO -24 STEP -8
GOSUB newval
NEXT h
RETURN
variab2:
FOR j=7 TO 38
IF c(j)=(a(1)*1000)+(a(2)*100)+(a(3)*10)
+a(4) THEN GOSUB nouvald2
NEXT j

```

```

RETURN
nouvald2:
GOSUB testgain
FOR h=0 TO -40 STEP -10
GOSUB newval
NEXT h
RETURN
comp1:
n=n+1
IF n=6 THEN v(z)=v(j+1):GOTO meillcase
i=j+1
j=j+1
RETURN
comp2:
n=n+1
IF n=6 THEN v(z)=v(i):GOTO meillcase
j=j+1
RETURN

```

```

testgain:
IF j=7 THEN GOSUB jgain
IF j=8 THEN GOSUB ogain
FOR e=1 TO 4
IF j=28+e AND p(v+9)<2 THEN cv(j,e)=1000
0
IF j=32+e AND p(v+9)<2 THEN cv(j,e)=3000
0
NEXT e
u=0
RETURN
newval:
u=u+1
p(v+g+h)=p(v+g+h)+cv(j,u)
IF p(v+g+h+9)>2 AND j=33 OR j=34 OR j=35
OR j=36 THEN p(v+g+h+9)=p(v+g+h+9)+cv(j
,u)
IF p(v+g+h+9)>2 THEN p(v+g+h+9)=p(v+g+h+
9)-cv(j,u)
RETURN

```

```

WAVE 2,ordon
WAVE 3,ordon
SOUND 130.81,10,100,0:SOUND 0,2,0,0
SOUND 130.81,10,100,0:SOUND 0,2,0,0
SOUND 130.81,10,100,0

```

```

SOUND 146.83,10,100,0
SOUND 164.81,20,100,0
SOUND 146.83,20,100,0
RETURN

```

```

fon:*** MODIFIEZ LA FONCTION **
ordon(compteur)=SQR(x*x)-32*(SIN(x)*COS(
s/5))
RETURN

```

AMIGA

SINUS

L'Amiga comme professeur de mathématique, une bonne raison de comprendre les fonctions trigonométriques. Sinus vous offre les représentations graphiques des courbes de vos équations. Pratique et utile.

```

DEFINT a-w:DIM ordon(999)
fenetre:'definition des 2 fenetres
SCREEN 1,640,200,2,2
WINDOW 2,"courbes", (1,1)-(612,125),31,1
WINDOW 3,"fonction", (1,140)-(612,185),31
,1
GOSUB defin
GOSUB axes
GOSUB trace
GOSUB son
WHILE INKEY$<>" ":WEND
WINDOW OUTPUT 3:CLS:LOCATE 4,27
PRINT"[ c ] pour creer une fonction"
quest$=INPUT$(1):IF quest$="c" THEN LIST
fon:END
CLS:LOCATE 3,16
PRINT"Changer les parametres [p] ou reec
outer [r]"
chg$=INPUT$(1)

```

```

IF chg$="p" THEN RUN ELSE IF chg$="r" TH
EN GOSUB son :ELSE END
GOTO fenetre
defin:'largeur?,hauteur?
INPUT"largeur";BIG:INPUT"hauteur";PIG
I1!=-15:PAS!=.1:' debut & pas de la cour
be
I2!=15:' fin
RETURN
trace:
FOR trace!= I1! TO I2! STEP PAS!
x= trace!:compteur=compteur+1
GOSUB fon
WINDOW OUTPUT 2
PSET (x*BIG+306,ordon(compteur)*PIG+57)'
trace de la courbe
POKE 12574721&,254
NEXT trace!

```

```

RETURN
axes:'trace des axes & emplacement des p
arametres
WINDOW OUTPUT 2:LINE(306,15)-(306,120)
LINE(10,57)-(605,57)
WINDOW OUTPUT 3
CLS:LOCATE 2,35:PRINT"PARAMETRES"
LOCATE 4,8:PRINT"LARGEUR ";BIG;" HAUTEUR
";PIG
LOCATE 4,49:PRINT"DEBUT ";I1!;" FIN ";I2
!;" PAS ";PAS!;" . ";
RETURN
son:'musique (do do do re mi re)modifiab
le
POKE 12574721&,252
WAVE 0,ordon
WAVE 1,ordon

```

AMIGA

VILLES DE FRANCE

Ce programme est avant tout une base de données. On y retrouve les principales villes de notre pays, toutes situées géographiquement sur la carte. Un logiciel éducatif précis et bien réalisé.

```

SCREEN 2,320,200,5,1
WINDOW 2," Villes de FRANCE",,
0,2
PALETTE 0,0!,0!,0!
PALETTE 1,1!,1!,1!
PALETTE 2,0!,0!,0!
PALETTE 3,1!,1!,.13
PALETTE 4,.93,.2,0!
quest:
COLOR 3,0:LOCATE 10,4:INPUT"Nombre de jo
ueurs (1 à 4) ";nbj
IF nbj>4 THEN CLS:GOTO quest
FOR i=1 TO nbj
LOCATE i+10,4:PRINT "joueur ";i ";:INPUT
nj$(i)
NEXT i
CLS
LOCATE 10,4:INPUT"Nombre de tours de jeu
";tj
FOR i= 1 TO 1000:NEXT i
CLS

```

```

DIM c(234)
DIM cr(38)
DIM v$(87)
DIM x(100)
DIM y(100)
DIM dist(4)
FOR i=1 TO 234
READ c(i)
NEXT i
FOR i=1 TO 232 STEP 2
LINE (c(i),c(i+1))-(c(i+2),c(i+3)),2
NEXT i
FOR i=1 TO 38
READ cr(i)

```

```

NEXT i
FOR i=1 TO 36 STEP 2
LINE (cr(i)+5,cr(i+1))-(cr(i+2)+5,cr(i+3
)),2
NEXT i
PALETTE 2,.47,.87,11
FOR t=1 TO 87
READ v$(t):READ x(t):READ y(t)
NEXT t
LOCATE 12,24:PRINT "Points"
LOCATE 10,24:PRINT "Erreur : Kms !"
FOR i=1 TO nbj
LOCATE i+13,24:PRINT nj$(i);" : "
NEXT i
LOCATE 2,26:PRINT nj$(1);" ,"
LOCATE 3,24:PRINT "Où se trouve ?"
FOR r=1 TO tj
COLOR 3,0:LOCATE 7,24:PRINT "Coup: ";r
RANDOMIZE TIMER
FOR i=1 TO nbj
COLOR 3,0:LOCATE 2,26:PRINT nj$(i);" : "
vi=INT(RND*87)+1
COLOR 4,0:LOCATE 5,25:PRINT v$(vi)
WHILE MOUSE(0)=0:WEND
mx=MOUSE(1):my=MOUSE(2)
WHILE MOUSE(0)<>0:WEND
PSET(mx,my),3
PSET(x(vi),y(vi)),4
a=ABS(mx-x(vi)):b=ABS(my-y(vi))
dist=INT(SQR(a^2+b^2)*(5.4))
LOCATE 10,32:PRINT dist
FOR g=1 TO 10000:NEXT g
dist(i)=dist(i)+dist
PRESET(mx,my):PRESET(x(vi),y(vi))
LOCATE i+13,33:PRINT dist(i)
LOCATE 5,25:PRINT "

```

```

LOCATE 10,32:PRINT " "
LOCATE 2,26:PRINT " "
NEXT i
NEXT r
FOR i=1 TO 10000:NEXT i
CLS
i=0
comp1:
i=j+1
comp2:
j=j+1: IF j>nbj THEN GOTO gain
IF dist(i)<dist(j+1) THEN GOTO comp2 ELS
E GOTO comp1
gain:
LOCATE 10,2:PRINT "Le gagnant est :"; nj
$(i)
LOCATE 12,2:PRINT "avec une moyenne d'er
reur de: ";INT(dist(i)/tj);"Kms"
LOCATE 15,2:PRINT "Pour rejouer cliquez
sur 'Start'
LOCATE 16,2:PRINT "à la barre du Menu."
DATA 3,52,5,48,8,46,20,46,21,43,28,43,32
,50,44,47,43,50,48,51
DATA 49,50,48,48,48,38,43,31,45,30,42,27
,48,29,52,28,53,33,52,36
DATA 54,37,55,35,67,37,76,33,76,32,70,32
,72,29,90,19,92,19,90,17
DATA 91,5,103,0,107,7,111,6,114,11,117,1
1,119,15,123,15,125,20,131,20
DATA 133,18,133,22,142,31,156,31,166,39,
169,38,181,41,177,46,173,58,174,71
DATA 172,73,165,71,165,75,167,75,155,91,
155,100,158,96,163,96,166,106,161,106
DATA 161,108,168,112,170,120,166,120,164
,123,168,126,170,135,184,141,184,144,166

```

,157
 DATA 166,162,153,164,140,158,125,155,111
 ,164,113,178,108,178,105,180,91,178,91,1
 74
 DATA 75,170,75,173,57,171,43,165,44,161,
 38,158,41,157,45,145,50,115,54,118
 DATA 56,125,60,128,58,124,56,116,50,110,
 50,100,52,98,46,98,38,87,40,82
 DATA 37,80,38,78,46,79,37,76,36,78,32,76
 ,35,73,12,62,10,64,6,58
 DATA 10,58,10,56,6,56,6,54,10,54,10,51,3
 ,52
 DATA 180,157,180,151,182,153,182,158,184
 ,165,180,184,179,182,174,181,173,179,174
 ,177
 DATA 171,174,173,172,172,172,173,170,170
 ,168,171,165,170,163,176,158,180,157
 DATA Lille,110,9,Arras,106,16,Amiens,100
 ,23,Charleville.M,131,25,Laon,117,31
 DATA Beauvais,97,33,Rouen,83,34, Metz,152

,38,Caen,65,39,St Lo,54,40
 DATA Evreux,84,41,Chalons s/ M,126,43,Ba
 r Le Duc,139,46,Nancy,150,47,Strasbourg,
 174,48
 DATA Melun,116,51,St Brieux,30,50,Chartr
 es,88,52,Alençon,70,53,Troyes,123,57
 DATA Rennes,45,57,Quimper,11,59,Laval,59
 ,59,Chaumont,139,60,Colmar,169,61
 DATA Le Mans,71,61,Orléans,96,63,Auxerre
 ,117,65,Vannes,28,67,Vesoul,154,67
 DATA Blois,87,70,Angers,41,73,Dijon,136,
 74,Tours,78,76,Nantes,45,77
 DATA Besançon,152,77,Bourges,100,82,Neve
 rs,112,83,Châteauroux,90,88,Lons Le Saun
 ier,146,89
 DATA La Roche s/ Yon,46,90,Poitiers,72,9
 1,Moulins,114,95,Niort,63,96,Macon,135,9
 7
 DATA Bourg en Bresse,141,99,La Rochelle,
 51,100,Guéret,95,102,Annecy,155,105,Limo

ges,85,106
 DATA Lyon,136,108,Clermont Fd,110,110,Ba
 stia,186,157,Ajaccio,179,171,Chambéry,15
 3,111
 DATA St Etienne,130,115,Tulle,91,120,Gre
 noble,151,120,Prigueux,76,122,Le Puy,12
 1,122
 DATA Aurillac,100,126,Valence,138,126,Bo
 rdeaux,60,128,Privas,133,130,Gap,155,132
 DATA Cahors,88,134,Mende,116,135,Angoul
 me,69,110,Agen,75,138,Rodez,105,138
 DATA Digne,157,142,Mont de Marsan,57,147
 ,Avignon,139,145,Nice,177,147,Albi,99,14
 9
 DATA Nimes,130,149,Auch,74,153,Montpelli
 er,122,152,Toulouse,86,154,Marseille,146
 ,158
 DATA Pau,59,158,Toulon,156,162,Tarbes,66
 ,162,Carcassonne,100,163,Foix,88,167
 DATA Perpignan,108,172,Paris,98,47

AMSTRAD

A LA RECHERCHE DU ROI RICHARD

Ce jeu d'aventure est très fourni en vocabulaire et, ce qui n'est pas à négliger le graphisme est soigné. Il plaira aux passionnés de ce genre de jeux. A la recherche du roi Richard démontre que le basic Amstrad n'a rien à envier aux autres.

Le listing comporte deux programmes qu'il faut taper et sauver à la suite.

LISTING N° 1

```

10 '
20 ' A LA RECHERCHE DU ROI RICHARD ( L
  OADER )
30 '
40 ' (C) 1987 Olivier Darras
50 '
60 MODE 2:CALL &BC02:CALL &BB03:CALL &BB
  4E
70 SYMBOL AFTER 65
80 RESTORE 100:FOR x=97 TO 122:READ a,b,
  c,d,e,f,g,h:SYMBOL x,a,b,c,d,e,f,g,h:NEX
  T
90 RESTORE 100:FOR x=65 TO 90:READ a,b,c
  ,d,e,f,g,h:SYMBOL x,a,b,c,d,e,f,g,h:NEXT
100 DATA &0,&0,&38,&4C,&4C,&4C,&3A,&0
110 DATA &C0,&40,&78,&44,&42,&44,&78,&0
120 DATA &0,&0,&1C,&20,&40,&20,&1C,&0
130 DATA &6,&4,&3C,&44,&84,&44,&3E,&0
140 DATA &0,&0,&1C,&22,&3C,&20,&5E,&0
150 DATA &18,&24,&20,&78,&20,&20,&30,&0
160 DATA &0,&0,&38,&44,&3C,&4,&44,&3C
170 DATA &60,&20,&28,&34,&24,&24,&24,&0
180 DATA &10,&0,&30,&10,&10,&10,&18,&0
190 DATA &08,&0,&C,&8,&8,&48,&48,&38
200 DATA &20,&24,&28,&38,&28,&24,&26,&0
210 DATA &30,&10,&10,&10,&10,&10,&18,&0
220 DATA &0,&0,&A8,&54,&54,&54,&54,&0
230 DATA &0,&0,&50,&28,&28,&28,&2C,&0
240 DATA &0,&0,&1E,&24,&24,&24,&78,&0
250 DATA &0,&0,&7C,&24,&24,&78,&20,&20
260 DATA &0,&0,&3A,&44,&44,&3C,&4,&4
270 DATA &0,&0,&58,&24,&20,&20,&20,&0
280 DATA &0,&0,&1C,&20,&3C,&4,&38,&0
290 DATA &10,&10,&3C,&10,&10,&10,&30,&0
300 DATA &0,&0,&6C,&24,&24,&24,&3C,&0
310 DATA &0,&0,&CC,&44,&44,&28,&10,&0
320 DATA &0,&0,&6A,&2A,&2A,&2A,&14,&0
330 DATA &0,&0,&44,&28,&10,&28,&44,&0
340 DATA &0,&0,&6C,&24,&24,&3C,&4,&7C
350 DATA &0,&0,&7C,&48,&10,&24,&7C,&0
360 LOCATE 26,1:PRINT"A LA RECHERCHE DU
  ROI RICHARD":LOCATE 26,2:PRINT STRING$(2
  9,"-")

```

```

370 LOCATE 3,5:PRINT"VOTRE MISSION EST A
  LA FOIS SIMPLE ET CAPITALE : RETROUVER
  LE ROI RICHARD"
380 LOCATE 3,6:PRINT"QUE LE PERFIDE PRIN
  CE JEAN TIEN PRISONNIER DANS UNE GEOLE
  PERDUE DANS LA"
390 LOCATE 3,7:PRINT"FORET."
400 LOCATE 3,9:PRINT"VOTRE QUETE SERA SE
  MEE D'EMBUCHES MAIS SURTOUT PERSEVEREZ :
  LA VICTOIRE EST"
410 LOCATE 3,10:PRINT"AU BOUT."
420 LOCATE 3,12:PRINT"VOUS ENTAMEZ L'AVE
  NTURE VOUS-MEME DETENU DANS UN CACHOT DU
  CHATEAU DU PRINCE"
430 LOCATE 3,13:PRINT"JEAN."
440 LOCATE 3,15:PRINT"EVADEZ-VOUS ET VOL
  EZ AU SECOURS DU ROI,JE VOUS SOUHAITE BO
  NNE CHANCE."
450 LOCATE 12,23:PRINT"veuillez patiente
  r pendant que le programme se charge."
460 RUN"!ROI

```

LISTING N° 2

```

70 CALL &BB18
80 ON BREAK GOSUB 4740
90 DIM S$(10),T$(3),F$(11),Z$(11):S$(0)=
  "PREND":S$(1)="EXAMINE":S$(2)="TUE":S$(3
  )="DONNE":S$(4)="SOULEVE":S$(5)="OUVR":S
  $(6)="FOUILLE":T$(0)="NORD":T$(1)="SUD":
  T$(2)="EST":T$(3)="OUEST":N$="AUCUNE."
100 RANDOMIZE TIME:DEFINT A-Z:GOSUB 4650
  :MODE 2:WINDOW#1,5,54,5,16:WINDOW#2,5,75
  ,18,24:WINDOW#3,58,80,5,16
110 MOVE 20,340:DRAW 440,340:DRAW 440,14
  0:DRAW 20,140:DRAW 20,340:MOVE 450,340:D
  RAW 610,340:DRAW 610,140:DRAW 450,140:DR
  AW 450,340
120 MOVE 20,130:DRAW 610,130:DRAW 610,10
  :DRAW 20,10:DRAW 20,130
130 RESTORE 160:FOR Q=0 TO 3:READ Z$(Q):
  KEY Q,Z$(Q)+CHR$(13):NEXT:FOR Q=4 TO 10:
  READ Z$(Q):KEY Q,Z$(Q):NEXT:READ Z$(11):

```

```

KEY 11,Z$(11)+CHR$(13)
140 RESTORE 150:FOR T=0 TO 11:READ F$(T)
:PRINT#3,F$(T);" -> ";Z$(T):NEXT
150 DATA "F 0","F 1","F 2","F 3","F 4","
F 5","F 6","F 7","F 8","F 9"," ","ENTE
R"
160 DATA "N","S","E","O","PRENDS ","EXAM
INE ","TUE ","DONNE ","SOULEVE ","OUVRE
","FOUILLE ","INVENTAIRE"
170 '
180 '
190 CLS#1:CLS#2:RESTORE 3850:FOR Q=0 TO
9:READ A$(Q):NEXT
200 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0)
210 GOSUB 4230:PRINT#1,A$(1):IF POR=0 TH
EN PRINT#1,A$(2) ELSE PRINT#1,A$(8)
220 PRINT#1,A$(4)
230 IF PIC=0 THEN PRINT#1,A$(3)
240 IF PAI=1 AND CLE=0 THEN PRINT#1,A$(5
);",":A$(6):PRINT#1,A$(9)
250 IF CLE=1 THEN 260
260 GOSUB 4240:IF POR=1 THEN PRINT#1,A$(
7);"." ELSE PRINT#1,N$
270 GOSUB 4170
280 IF RIGHTS$(C$,3)="SUD" OR C$="S" THEN
380
290 IF RIGHTS$(C$,4)=T$(0) OR C$=Z$(0) OR
RIGHTS$(C$,3)=T$(2) OR C$=Z$(2) OR RIGHT
$(C$,5)=T$(3) OR C$=Z$(3) THEN GOSUB 445
0:GOTO 270
300 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND RIGHTS$(C$,7
)="FENETRE" THEN GOSUB 4490:GOTO 270
310 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND RIGHTS$(C$,5
)="PORTE" THEN GOSUB 4490:GOTO 270
320 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND RIGHTS$(C$,6
)="PAILLE" OR LEFT$(C$,7)=S$(6) AND RIGH
T$(C$,6)="PAILLE" THEN 390
330 IF (LEFT$(C$,7)=S$(1) OR LEFT$(C$,7)
=S$(6)) AND RIGHTS$(C$,6)="CACHOT" THEN G
OSUB 4540:GOTO 270
340 IF LEFT$(C$,5)=S$(0) AND RIGHTS$(C$,3
)="CLE" THEN 400
350 IF LEFT$(C$,5)=S$(0) AND RIGHTS$(C$,6
)="PICHET" OR LEFT$(C$,5)=S$(0) AND RIGH
T$(C$,3)="EAU" THEN 420
360 IF LEFT$(C$,4)=S$(5) AND RIGHTS$(C$,5
)="PORTE" THEN 430
370 GOSUB 4250:GOTO 270
380 IF POR=0 THEN GOSUB 4450:GOTO 270 EL
SE 470
390 IF PAI=1 THEN GOSUB 4510:GOTO 270 EL
SE PAI=1:GOSUB 4400:GOTO 200
400 IF CLE=1 THEN GOSUB 4510:GOTO 270
410 IF PAI=0 THEN GOSUB 4250:GOTO 270 EL
SE CLE=1:GOSUB 4400:GOTO 200
420 IF PIC=1 THEN GOSUB 4510:GOTO 270 EL
SE PIC=1:GOSUB 4400:GOTO 200
430 IF POR=1 THEN GOSUB 4510:GOTO 270
440 IF CLE=0 THEN GOSUB 4460:GOTO 270 EL
SE POR=1:GOSUB 4400:GOTO 200
450 '
460 '
470 GOSUB 4480:RESTORE 3860:FOR Q=0 TO 4
:READ A$(Q):NEXT
480 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0);",":A$(1):P

```

```

RINT#1,A$(2):GOSUB 4230:GOSUB 4520:GOSUB
4240:PRINT#1,A$(3);",":A$(4)
490 GOSUB 4170
500 IF RIGHTS$(C$,5)=T$(3) OR C$="O" THEN
GOSUB 4450:GOTO 490
510 IF RIGHTS$(C$,4)=T$(0) OR C$="N" THEN
ERASE A$:GOTO 190
520 IF RIGHTS$(C$,3)=T$(1) OR C$="S" THEN
580
530 IF RIGHTS$(C$,3)=T$(2) OR C$="E" THEN
1240
540 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND RIGHTS$(C$,7
)="COULOIR" THEN GOSUB 4490:GOTO 490
550 GOSUB 4250:GOTO 490
560 '
570 '
580 GOSUB 4480:RESTORE 3860:FOR Q=0 TO 2
:READ A$(Q):NEXT:RESTORE 3870:FOR Q=3 TO
5:READ A$(Q):NEXT
590 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0);",":A$(1):P
RINT#1,A$(2):GOSUB 4230:PRINT#1,A$(3):GO
SUB 4240:PRINT#1,A$(4);",":A$(5)
600 GOSUB 4170
610 IF RIGHTS$(C$,4)=T$(0) OR C$="N" THEN
470
620 IF RIGHTS$(C$,3)=T$(1) OR C$="S" THEN
690
630 IF RIGHTS$(C$,5)=T$(3) OR C$="O" THEN
810
640 IF RIGHTS$(C$,3)=T$(2) OR C$="E" THEN
GOSUB 4450:GOTO 600
650 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND RIGHTS$(C$,7
)="COULOIR" THEN GOSUB 4490:GOTO 600
660 GOSUB 4250:GOTO 600
670 '
680 '
690 GOSUB 4480:RESTORE 3860:FOR Q=0 TO 2
:READ A$(Q):NEXT:RESTORE 3880:FOR Q=3 TO
8:READ A$(Q):NEXT
700 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0);",":A$(1):P
RINT#1,A$(2):PRINT#1,A$(3):PRINT#1,A$(4)
:GOSUB 4230:PRINT#1,A$(5):PRINT#1,A$(6)
710 GOSUB 4240:PRINT#1,A$(7);",":A$(8)
720 GOSUB 4170
730 IF RIGHTS$(C$,5)=T$(3) OR C$="O" THEN
GOSUB 4450:GOTO 720
740 IF RIGHTS$(C$,4)=T$(0) OR C$="N" THEN
580
750 IF RIGHTS$(C$,3)=T$(1) OR C$="S" THEN
1200
760 IF RIGHTS$(C$,3)=T$(2) OR C$="E" THEN
1010
770 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND RIGHTS$(C$,7
)="COULOIR" THEN GOSUB 4490:GOTO 720
780 GOSUB 4250:GOTO 720
790 '
800 '
810 GOSUB 4480:RESTORE 3890:FOR Q=0 TO 9
:READ A$(Q):NEXT
820 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0):GOSUB 4230:
IF PRI=1 THEN PRINT#1,A$(9) ELSE PRINT#1
,A$(1)
830 GOSUB 4240:PRINT#1,A$(2)
840 GOSUB 4170
850 IF RIGHTS$(C$,4)=T$(0) OR C$="N" THEN

```

```

GOSUB 4450:GOTO 840
860 IF RIGHTS$(C$,3)=T$(1) OR C$="S" THEN
GOSUB 4450:GOTO 840
870 IF RIGHTS$(C$,5)=T$(3) OR C$="O" THEN
GOSUB 4450:GOTO 840
880 IF RIGHTS$(C$,3)=T$(2) OR C$="E" THEN
580
890 IF LEFT$(C$,5)=S$(3) AND RIGHTS$(C$,6
)="PICHET" OR LEFT$(C$,5)=S$(3) AND RIGH
T$(C$,3)="EAU" THEN 940
900 IF LEFT$(C$,3)=S$(2) AND RIGHTS$(C$,1
0)="PRISONNIER" THEN 960
910 IF LEFT$(C$,7)=S$(6) AND RIGHTS$(C$,1
0)="PRISONNIER" THEN 970
920 IF LEFT$(C$,4)=S$(5) AND RIGHTS$(C$,6
)="CACHOT" THEN GOSUB 4460:GOTO 840
930 GOSUB 4250:GOTO 840
940 IF PRI=1 THEN GOSUB 4460:GOTO 840
950 IF PIC=0 OR EAU=1 THEN PRINT#2,"VOUS
N'AVEZ PAS D'EAU":GOTO 840 ELSE GOSUB
4400:GOTO 980
960 IF PRI=1 THEN PRINT#2,"IL EST DEJA M
ORT !":GOTO 840 ELSE PRI=1:GOSUB 4400:GO
TO 820
970 IF PRI=0 THEN GOSUB 4460:GOTO 840 EL
SE PRINT#2,"LE PAUVRE BOUGRE N'AVAIT RIE
N A PART SES MIEUSES NIPPES !":GOTO 840
980 PRI=1:EAU=1:GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0)
:PRINT#1:PRINT#1,A$(3);",":A$(4):PRINT#1
,A$(5):PRINT#1,A$(6):PRINT#1,A$(7):GOSUB
4230:PRINT#1,A$(9):GOSUB 4240:PRINT#1,A
$(2):GOTO 840
990 '
1000 '
1010 GOSUB 4480:RESTORE 3910:FOR Q=0 TO
3:READ A$(Q):NEXT
1020 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0);",":A$(1):
GOSUB 4230:IF SOL=1 THEN PRINT#1,A$(3) E
LSE GOSUB 4520
1030 GOSUB 4240:PRINT#1,A$(2)
1040 GOSUB 4170
1050 IF RIGHTS$(C$,5)=T$(3) OR C$="O" THE
N 690
1060 IF RIGHTS$(C$,4)=T$(0) OR C$="N" OR
RIGHTS$(C$,3)=T$(1) OR C$="S" OR RIGHTS$(C
$,3)=T$(2) OR C$="E" THEN GOSUB 4450:GOT
O 1040
1070 IF (LEFT$(C$,7)=S$(1) OR LEFT$(C$,7
)=S$(6)) AND RIGHTS$(C$,6)="CACHOT" THEN
GOSUB 4540:GOTO 1040
1080 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND (RIGHTS$(C$
,3)="MUR" OR RIGHTS$(C$,4)="MURS") THEN G
OSUB 4490:GOTO 1040
1090 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND RIGHTS$(C$,
3)="SOL" THEN 1130
1100 IF LEFT$(C$,5)=S$(0) AND RIGHTS$(C$,
6)="GRAVAT" THEN 1140
1110 IF LEFT$(C$,5)=S$(0) AND RIGHTS$(C$,
7)="GRAVATS" THEN 1170
1120 GOSUB 4250:GOTO 1040
1130 IF SOL=1 THEN GOSUB 4510:GOTO 1040
ELSE SOL=1:GOSUB 4400:GOTO 1020
1140 IF GRA=1 THEN PRINT#2,"VOUS EN AVEZ
DEJA UN !":GOTO 1040
1150 IF SOL=0 THEN GOSUB 4250:GOTO 1040

```

```

1160 GRA=1:GOSUB 4400:GOTO 1020
1170 IF SOL=0 THEN GOSUB 4250:GOTO 1040
ELSE PRINT#2,"VOUS NE POUVEZ EN EMPORTER
QU'UN SEUL !":GOTO 1040
1180 '
1190 '
1200 GOSUB 4480:RESTORE 3920:FOR Q=0 TO
6:READ A$(Q):NEXT
1210 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0):PRINT#1:PR
INT#1,A$(1);",":A$(2):PRINT#1,A$(3):PRIN
T#1,A$(4);",":A$(5):PRINT#1,A$(6):GOTO 3
770
1220 '
1230 '
1240 GOSUB 4480:RESTORE 3930:FOR Q=0 TO
6:READ A$(Q):NEXT
1250 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0):GOSUB 4230
:IF GAR=1 THEN PRINT#1,A$(6) ELSE PRINT#
1,A$(1)
1260 GOSUB 4240:IF GAR=1 THEN PRINT#1,A$(
2);",":A$(3) ELSE PRINT#1,A$(2);"."
1270 GOSUB 4170
1280 IF RIGHTS$(C$,4)=T$(0) OR C$="N" OR
RIGHTS$(C$,3)=T$(1) OR C$="S" THEN GOSUB
4450:GOTO 1270
1290 IF RIGHTS$(C$,5)=T$(3) OR C$="O" THE
N 470
1300 IF RIGHTS$(C$,3)=T$(2) OR C$="E" THE
N 1340
1310 IF LEFT$(C$,3)=S$(2) AND RIGHTS$(C$,
5)="GARDE" THEN 1350
1320 IF LEFT$(C$,7)=S$(6) AND RIGHTS$(C$,
5)="GARDE" THEN 1380
1330 GOSUB 4250:GOTO 1270
1340 IF GAR=0 THEN GOSUB 4450:GOTO 1270
ELSE 1420
1350 IF GAR=1 THEN GOSUB 4510:GOTO 1270
1360 GOSUB 4530:IF D$="GRAVAT" THEN 1370
ELSE GOSUB 4250:GOTO 1270
1370 IF GRA=0 THEN PRINT#2,"VOUS N'AVEZ
PAS CELA !":FOR M=1 TO 2000:NEXT:GOTO 13
90 ELSE GAR=1:GRA=0:GOSUB 4400:GOTO 1250
1380 IF GAR=0 THEN GOSUB 4460:GOTO 1270
ELSE GOSUB 4500:GOTO 1270
1390 CLS#1:CLS#2:GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0
):PRINT#1:PRINT#1,A$(4):PRINT#1,A$(5):GO
TO 3770
1400 '
1410 '
1420 GOSUB 4480:RESTORE 3940:FOR Q=0 TO
2:READ A$(Q):NEXT
1430 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0):GOSUB 4230
:GOSUB 4520:GOSUB 4240:PRINT#1,A$(1);",":
A$(2)
1440 GOSUB 4170
1450 IF RIGHTS$(C$,3)=T$(1) OR C$="S" THE
N GOSUB 4450:GOTO 1440
1460 IF RIGHTS$(C$,4)=T$(0) OR C$="N" THE
N 1650
1470 IF RIGHTS$(C$,5)=T$(3) OR C$="O" THE
N 1240
1480 IF RIGHTS$(C$,3)=T$(2) OR C$="E" THE
N 1530
1490 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND (RIGHTS$(C$
,4)="COUR" OR RIGHTS$(C$,7)="CHATEAU") TH

```

```

EN GOSUB 4490:GOTO 1440
1500 GOSUB 4250:GOTO 1440
1510 '
1520 '
1530 GOSUB 4480:RESTORE 3950:DIM A$(2):F
OR Q=0 TO 2:READ A$(Q):NEXT
1540 G=INT(RND(1)*10)+1:IF G>=5 THEN 162
0
1550 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0):GOSUB 4230
:GOSUB 4520:GOSUB 4240:PRINT#1,A$(1)
1560 GOSUB 4170
1570 IF RIGHTS$(C$,5)=T$(3) OR C$="O" THE
N 1420
1580 IF RIGHTS$(C$,4)=T$(0) OR C$="N" OR
RIGHTS$(C$,3)=T$(1) OR C$="S" OR RIGHTS$(C
$,3)=T$(2) OR C$="E" THEN GOSUB 4450:GOT
O 1560
1590 IF LEFT$(C$,4)=S$(5) AND (RIGHTS$(C$
,4)="PONT" OR RIGHTS$(C$,5)="LEVIS") THEN
GOSUB 4460:GOTO 1560
1600 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND (RIGHTS$(C$
,4)="PONT" OR RIGHTS$(C$,5)="LEVIS") THE
N GOSUB 4490:GOTO 1560
1610 GOSUB 4250:GOTO 1560
1620 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0):PRINT#1:PR
INT#1,A$(2):GOTO 3770
1630 '
1640 '
1650 GOSUB 4480:RESTORE 3960:DIM A$(6):F
OR Q=0 TO 6:READ A$(Q):NEXT
1660 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0):GOSUB 4230
:PRINT#1,A$(1):PRINT#1,A$(2):IF ABR=1 AN
D TRA=0 THEN PRINT#1,A$(4) ELSE IF ABR=1
AND TRA=1 THEN PRINT#1,A$(5)
1670 GOSUB 4240:IF TRA=1 THEN PRINT#1,A$(
3);",":A$(6) ELSE PRINT#1,A$(3);"."
1680 GOSUB 4170
1690 IF RIGHTS$(C$,3)=T$(1) OR C$="S" THE
N 1420
1700 IF RIGHTS$(C$,3)="BAS" OR C$="B" THE
N 1770
1710 IF RIGHTS$(C$,4)=T$(0) OR C$="N" OR
RIGHTS$(C$,3)=T$(2) OR C$="E" OR RIGHTS$(C
$,5)=T$(3) OR C$="O" THEN GOSUB 4450:GOT
O 1680
1720 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND (RIGHTS$(C$
,6)="PAILLE" OR RIGHTS$(C$,9)="ABREUVOIR"
) THEN GOSUB 4490:GOTO 1680
1730 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND RIGHTS$(C$,
6)="ECURIE" THEN GOSUB 4540:GOTO 1680
1740 IF LEFT$(C$,7)=S$(4) AND RIGHTS$(C$,
9)="ABREUVOIR" THEN 1780
1750 IF (LEFT$(C$,7)=S$(4) OR LEFT$(C$,4
)=S$(5)) AND RIGHTS$(C$,6)="TRAPPE" THEN
1790
1760 GOSUB 4250:GOTO 1680
1770 IF TRA=0 THEN GOSUB 4450:GOTO 1680
ELSE GOTO 1830
1780 IF ABR=1 THEN GOSUB 4510:GOTO 1680
ELSE ABR=1:GOSUB 4400:GOTO 1660
1790 IF TRA=1 THEN GOSUB 4510:GOTO 1680
1800 IF ABR=0 THEN GOSUB 4250:GOTO 1680
ELSE TRA=1:GOSUB 4400:GOTO 1660
1810 '
1820 '

```

```

1830 GOSUB 4480:RESTORE 3970:DIM A$(3):F
OR Q=0 TO 3:READ A$(Q):NEXT
1840 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0):PRINT#1,A$(
1):GOSUB 4230:GOSUB 4520:GOSUB 4240:PRI
NT#1,A$(2);",":A$(3)
1850 GOSUB 4170
1860 IF RIGHTS$(C$,4)=T$(0) OR C$="N" THE
N 1930
1870 IF RIGHTS$(C$,4)="HAUT" OR C$="H" TH
EN 1650
1880 IF RIGHTS$(C$,3)=T$(1) OR C$="S" OR
RIGHTS$(C$,3)=T$(2) OR C$="E" OR RIGHTS$(C
$,5)=T$(3) OR C$="O" THEN GOSUB 4450:GOT
O 1850
1890 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND RIGHTS$(C$,
6)="TUNNEL" THEN GOSUB 4490:GOTO 1850
1900 GOSUB 4250:GOTO 1850
1910 '
1920 '
1930 GOSUB 4480:RESTORE 3980:DIM A$(4):F
OR Q=0 TO 4:READ A$(Q):NEXT
1940 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0):GOSUB 4230
:PRINT#1,A$(1):PRINT#1,A$(2):GOSUB 4240:
PRINT#1,A$(3);",":A$(4)
1950 GOSUB 4170
1960 IF RIGHTS$(C$,3)=T$(1) OR C$="S" THE
N 1830
1970 IF RIGHTS$(C$,4)="HAUT" OR C$="H" TH
EN 2030
1980 IF RIGHTS$(C$,4)=T$(0) OR C$="N" OR
RIGHTS$(C$,3)=T$(2) OR C$="E" OR RIGHTS$(C
$,5)=T$(3) OR C$="O" THEN GOSUB 4450:GOT
O 1950
1990 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND RIGHTS$(C$,
6)="TUNNEL" THEN GOSUB 4490:GOTO 1950
2000 GOSUB 4250:GOTO 1950
2010 '
2020 '
2030 GOSUB 4480:RESTORE 3990:DIM A$(5):F
OR Q=0 TO 5:READ A$(Q):NEXT
2040 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0):GOSUB 4230
:PRINT#1,A$(1):PRINT#1,A$(2):GOSUB 4240:
PRINT#1,A$(3);",":A$(4);",":A$(5)
2050 GOSUB 4170
2060 IF RIGHTS$(C$,3)="BAS" OR C$="B" THE
N 1930
2070 IF RIGHTS$(C$,4)=T$(0) OR C$="N" THE
N 2150
2080 IF RIGHTS$(C$,5)=T$(3) OR C$="O" THE
N 3130
2090 IF RIGHTS$(C$,3)=T$(2) OR C$="E" THE
N 2660
2100 IF RIGHTS$(C$,3)=T$(1) OR C$="S" THE
N GOSUB 4450:GOTO 2050
2110 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND (RIGHTS$(C$
,4)="OREE" OR RIGHTS$(C$,6)="CHEMIN") THE
N GOSUB 4490:GOTO 2050
2120 GOSUB 4250:GOTO 2050
2130 '
2140 '
2150 GOSUB 4480:RESTORE 4000:DIM A$(5):F
OR Q=0 TO 5:READ A$(Q):NEXT
2160 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0):PRINT#1,A$(
1):GOSUB 4230:PRINT#1,A$(2):GOSUB 4240:
PRINT#1,A$(3);",":A$(4);",":A$(5)

```

```

2170 GOSUB 4170
2180 IF RIGHTS$(C$,4)=T$(0) OR C$="N" THE
N 2260
2190 IF RIGHTS$(C$,3)=T$(1) OR C$="S" THE
N 2030
2200 IF RIGHTS$(C$,5)=T$(3) OR C$="O" THE
N 3230
2210 IF RIGHTS$(C$,3)=T$(2) OR C$="E" THE
N 2820
2220 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND (RIGHTS$(C$
,5)="CHENE" OR RIGHTS$(C$,6)="CHENES") TH
EN GOSUB 4490:GOTO 2170
2230 GOSUB 4250:GOTO 2170
2240 '
2250 '
2260 GOSUB 4480:RESTORE 4010:DIM A$(2):F
OR Q=0 TO 2:READ A$(Q):NEXT
2270 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0):GOSUB 4230
:PRINT#1,A$(2):GOSUB 4240:PRINT#1,A$(1)
2280 GOSUB 4170
2290 IF RIGHTS$(C$,4)=T$(0) OR C$="N" OR
RIGHTS$(C$,5)=T$(3) OR C$="O" THEN GOSUB
4450:GOTO 2280
2300 IF RIGHTS$(C$,3)=T$(1) OR C$="S" THE
N 2150
2310 IF RIGHTS$(C$,3)=T$(2) OR C$="E" THE
N 2360
2320 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND RIGHTS$(C$,
7)="HETRAIE" THEN GOSUB 4490:GOTO 2280
2330 GOSUB 4250:GOTO 2280
2340 '
2350 '
2360 GOSUB 4480:RESTORE 4020:DIM A$(5):F
OR Q=0 TO 5:READ A$(Q):NEXT
2370 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0):GOSUB 4230
:PRINT#1,A$(1):PRINT#1,A$(2):GOSUB 4240:
IF POI=0 THEN PRINT#1,A$(3);",":A$(4) EL
SE PRINT#1,A$(4)
2380 GOSUB 4170
2390 IF RIGHTS$(C$,5)=T$(3) OR C$="O" THE
N 2260
2400 IF RIGHTS$(C$,3)=T$(2) OR C$="E" THE
N GOSUB 4450:GOTO 2380
2410 IF RIGHTS$(C$,4)=T$(0) OR C$="N" THE
N 2460
2420 IF RIGHTS$(C$,3)=T$(1) OR C$="S" THE
N 2820
2430 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND RIGHTS$(C$,
9)="CLAIRIERE" THEN GOSUB 4490:GOTO 2380
2440 IF POI=1 AND LEFT$(C$,4)=S$(5) AND
RIGHTS$(C$,5)="PORTE" THEN GOSUB 4460:GOT
O 2380
2450 GOSUB 4250:GOTO 2380
2460 IF POI=1 THEN GOSUB 4460:PRINT#2,A$(
5):GOTO 2380 ELSE 2490
2470 '
2480 '
2490 GOSUB 4480:RESTORE 4030:DIM A$(13):
FOR Q=0 TO 13:READ A$(Q):NEXT
2500 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0)
2510 PRINT#1:IF POI=0 THEN PRINT#1,A$(1)
:",":A$(2):PRINT#1,A$(3):PRINT#1:PRINT#1
,A$(4) ELSE PRINT#1,A$(10):PRINT#1,A$(11
):PRINT#1,A$(12):PRINT#1:PRINT#1,A$(13)
2520 GOSUB 4240:PRINT#1,A$(5)

```

```

2530 GOSUB 4170
2540 IF RIGHTS$(C$,4)=T$(0) OR C$="N" OR
RIGHTS$(C$,3)=T$(2) OR C$="E" OR RIGHTS$(C
$,5)=T$(3) OR C$="O" THEN GOSUB 4450:GOT
O 2530
2550 IF RIGHTS$(C$,3)=T$(1) OR C$="S" THE
N 2360
2560 IF LEFT$(C$,3)=S$(2) AND RIGHTS$(C$,
8)="SORCIERE" THEN 2630
2570 IF LEFT$(C$,5)=S$(3) AND (RIGHTS$(C$
,5)="PIECE" OR RIGHTS$(C$,2)="OR") THEN 2
610
2580 IF LEFT$(C$,7)=S$(6) AND (RIGHTS$(C$
,8)="SORCIERE" OR RIGHTS$(C$,9)="CHAUMIER
E") THEN GOSUB 4460:GOTO 2530
2590 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND RIGHTS$(C$,
9)="CHAUMIERE" THEN GOSUB 4460:GOTO 2530
2600 GOSUB 4250:GOTO 2530
2610 IF POI=1 THEN GOSUB 4510:GOTO 2530
2620 IF PIE=0 THEN PRINT#2,"VOUS N'AVEZ
PAS D'OR !":GOTO 2530 ELSE PIE=0:POI=1:G
OSUB 4400:GOTO 2500
2630 CLS#1:CLS#2:GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0
):PRINT#1:PRINT#1,A$(6);",":A$(7):PRINT#
1,A$(8):PRINT#1,A$(9):GOTO 3770
2640 '
2650 '
2660 GOSUB 4480:RESTORE 4050:DIM A$(3):F
OR Q=0 TO 3:READ A$(Q):NEXT
2670 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0):GOSUB 4230
:IF FOU=1 AND EPE=0 THEN PRINT#1,A$(1):P
RINT#1,A$(3) ELSE PRINT#1,A$(1);"."
2680 GOSUB 4240:PRINT#1,A$(2)
2690 GOSUB 4170
2700 IF RIGHTS$(C$,4)=T$(0) OR C$="N" THE
N 2820
2710 IF RIGHTS$(C$,5)=T$(3) OR C$="O" THE
N 2030
2720 IF RIGHTS$(C$,3)=T$(1) OR C$="S" OR
RIGHTS$(C$,3)=T$(2) OR C$="E" THEN GOSUB
4450:GOTO 2690
2730 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND RIGHTS$(C$,
9)="SOUS-BOIS" THEN GOSUB 4490:GOTO 2690
2740 IF (LEFT$(C$,7)=S$(1) OR LEFT$(C$,7
)=S$(6)) AND (RIGHTS$(C$,7)="FOUGERE" OR
RIGHTS$(C$,8)="FOUGERES") THEN 2770
2750 IF LEFT$(C$,5)=S$(0) AND RIGHTS$(C$,
4)="EPEE" THEN 2780
2760 GOSUB 4250:GOTO 2690
2770 IF FOU=1 THEN GOSUB 4510:GOTO 2690
ELSE FOU=1:GOSUB 4400:GOTO 2670
2780 IF FOU=0 THEN GOSUB 4250:GOTO 2690
2790 IF EPE=1 THEN GOSUB 4510:GOTO 2690
ELSE EPE=1:GOSUB 4400:GOTO 2670
2800 '
2810 '
2820 GOSUB 4480:RESTORE 4060:DIM A$(5):F
OR Q=0 TO 5:READ A$(Q):NEXT
2830 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0):IF VOY=0 T
HEN PRINT#1,A$(4)
2840 GOSUB 4230:PRINT#1,A$(5):GOSUB 4240
:PRINT#1,A$(1);",":A$(2);",":A$(3)
2850 GOSUB 4170
2860 IF RIGHTS$(C$,5)=T$(3) OR C$="O" THE
N 2150

```

```

2870 IF RIGHTS(C$,4)=T$(0) OR C$="N" THE
N 2360
2880 IF RIGHTS(C$,3)=T$(1) OR C$="S" THE
N 2660
2890 IF RIGHTS(C$,3)=T$(2) OR C$="E" THE
N 2940
2900 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND RIGHTS(C$,
7)="BOSQUET" THEN GOSUB 4490:GOTO 2850
2910 GOSUB 4250:GOTO 2850
2920
2930
2940 GOSUB 4480:RESTORE 4070:DIM A$(15):
FOR Q=0 TO 15:READ A$(Q):NEXT
2950 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0):GOSUB 4230
:IF BRI=1 THEN PRINT#1,A$(1) ELSE PRINT#
1,A$(15)
2960 GOSUB 4240:PRINT#1,A$(2)
2970 GOSUB 4170
2980 IF RIGHTS(C$,5)=T$(3) OR C$="O" THE
N 2820
2990 IF RIGHTS(C$,3)=T$(0) OR C$="N" OR
RIGHTS(C$,3)=T$(1) OR C$="S" OR RIGHTS(C
$,3)=T$(2) OR C$="E" THEN GOSUB 4450:GOT
O 2970
3000 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND RIGHTS(C$,
7)="TAILLIS" THEN GOSUB 4490:GOTO 2970
3010 IF LEFT$(C$,3)=S$(2) AND RIGHTS(C$,
7)="BRIGAND" THEN 3050
3020 IF LEFT$(C$,3)=S$(2) AND RIGHTS(C$,
8)="VOYAGEUR" THEN 3100
3030 IF LEFT$(C$,5)=S$(0) AND (RIGHTS(C$
,2)="OR" OR RIGHTS(C$,5)="PIECE") THEN 3
090
3040 GOSUB 4250:GOTO 2970
3050 IF BRI=1 THEN GOSUB 4510:GOTO 2970
3060 GOSUB 4530:IF D$="EPEE" THEN 3070 E
LSE GOSUB 4250:GOTO 2970
3070 IF EPE=0 THEN PRINT#2,"VOUS N'AVEZ
PAS D'EPEE !":GOTO 2970
3080 BRI=1:PIE=1:VOY=1:GOSUB 4400:GOSUB
4200:PRINT#1,A$(0):PRINT#1:PRINT#1,A$(9)
:",";A$(10):PRINT#1,A$(11):PRINT#1,A$(12
):PRINT#1,A$(13):PRINT#1,A$(14):GOSUB 42
40:PRINT#1,A$(2):GOTO 2970
3090 IF PIE=1 THEN PRINT#2,"VOUS L'AVEZ
DEJA !":GOTO 2970 ELSE GOSUB 4250:GOTO 2
970
3100 IF BRI=1 THEN PRINT#2,"IL EST PARTI
!":GOTO 2970 ELSE CLS#1:CLS#2:GOSUB 420
0:PRINT#1,A$(0):PRINT#1:PRINT#1,A$(3):","
";A$(4):",";A$(5):PRINT#1,A$(6):PRINT#1,
A$(7):PRINT#1,A$(8):GOTO 3770
3110
3120
3130 GOSUB 4480:RESTORE 4090:DIM A$(2):F
OR Q=0 TO 2:READ A$(Q):NEXT
3140 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0):PRINT#1,A$
(1):GOSUB 4230:GOSUB 4520:GOSUB 4240:PRI
NT#1,A$(2)
3150 GOSUB 4170
3160 IF RIGHTS(C$,3)=T$(1) OR C$="S" OR
RIGHTS(C$,5)=T$(3) OR C$="O" THEN GOSUB
4450:GOTO 3150
3170 IF RIGHTS(C$,3)=T$(2) OR C$="E" THE
N 2030

```

```

3180 IF RIGHTS(C$,4)=T$(0) OR C$="N" THE
N 3230
3190 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND RIGHTS(C$,
6)="FUTAIE" THEN GOSUB 4490:GOTO 3150
3200 GOSUB 4250:GOTO 3150
3210
3220
3230 GOSUB 4480:DIM A$(12):RESTORE 4100:
FOR Q=0 TO 12:READ A$(Q):NEXT
3240 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0):GOSUB 4230
:IF SBI=1 THEN PRINT#1,A$(7):GOTO 3250 E
LSE PRINT#1,A$(1)
3250 IF BIC=0 THEN PRINT#1,A$(2) ELSE PR
INT#1,A$(12)
3260 IF COT=1 AND PCL=0 THEN PRINT#1,A$(
6)
3270 GOSUB 4240:IF BIC=0 THEN PRINT#1,A$
(3);",";A$(4):"." ELSE PRINT#1,A$(3);","
";A$(4);" ET ";A$(5):"."
3280 GOSUB 4170
3290 IF RIGHTS(C$,4)=T$(0) OR C$="N" THE
N GOSUB 4450:GOTO 3280
3300 IF RIGHTS(C$,3)=T$(1) OR C$="S" THE
N 3130
3310 IF RIGHTS(C$,5)=T$(3) OR C$="O" THE
N 3410
3320 IF RIGHTS(C$,3)=T$(2) OR C$="E" THE
N 2150
3330 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND RIGHTS(C$,
9)="CLAIRIERE" THEN GOSUB 4490:GOTO 3280
3340 IF LEFT$(C$,5)=S$(3) AND (RIGHTS(C$
,3)="EAU" OR RIGHTS(C$,6)="PICHET") THEN
3510
3350 IF LEFT$(C$,7)=S$(6) AND (RIGHTS(C$
,6)="SBIRES" OR RIGHTS(C$,5)="SBIRE") TH
EN 3420
3360 IF LEFT$(C$,5)=S$(0) AND RIGHTS(C$,
3)="CLE" THEN 3440
3370 IF LEFT$(C$,5)=S$(3) AND (RIGHTS(C$
,3)="VIN" OR RIGHTS(C$,5)="OUTRE") THEN
3450
3380 IF LEFT$(C$,4)=S$(5) AND RIGHTS(C$,
5)="PORTE" THEN 3460
3390 IF LEFT$(C$,3)=S$(2) AND (RIGHTS(C$
,6)="SBIRES" OR RIGHTS(C$,5)="SBIRE") TH
EN 3490
3400 GOSUB 4250:GOTO 3280
3410 IF BIC=0 THEN GOSUB 4450:GOTO 3280
ELSE 3550
3420 IF SBI=0 THEN GOSUB 4460:GOTO 3280
3430 IF COT=1 THEN GOSUB 4510:GOTO 3280
ELSE COT=1:GOSUB 4400:GOTO 3240
3440 IF PCL=1 THEN GOSUB 4510:GOTO 3280
ELSE IF SBI=0 THEN GOSUB 4460:GOTO 3280
ELSE PCL=1:GOSUB 4400:GOTO 3240
3450 IF SBI=1 THEN GOSUB 4460:GOTO 3280
ELSE IF POI=0 THEN PRINT#2,"VOUS N'AVEZ
PAS CELA !":GOTO 3280 ELSE SBI=1:PRINT#2
,"C'EST PAS DE REFUS !":FOR M=1 TO 2000:
NEXT:CLS#1:CLS#2:GOTO 3240
3460 IF BIC=1 THEN GOSUB 4510:GOTO 3280
3470 IF SBI=0 THEN GOSUB 4460:GOTO 3280
3480 IF PCL=0 THEN PRINT#2,"LA PORTE EST
VEROUILLEE ET VOUS N'AVEZ PAS LA BONNE
CLE !":GOTO 3280 ELSE BIC=1:GOSUB 4400:G

```

```

OTO 3240
3490 IF SBI=1 THEN PRINT#2,"ILS SONT DEJ
A MORTS !":GOTO 3280 ELSE CLS#1:CLS#2:GO
SUB 4200:PRINT#1,A$(0):PRINT#1:PRINT#1,A
$(8);",";A$(9):PRINT#1,A$(10);A$(11)
3500 GOTO 3770
3510 IF SBI=1 THEN GOSUB 4460:GOTO 3280
3520 IF EAU=0 AND PIC=1 THEN PRINT#2,"TU
PEUX BOIRE TA LAVASSE TOUT SEUL,PAYSAN
!":GOTO 3280 ELSE PRINT#2,"VOUS N'AVEZ P
AS D'EAU !":GOTO 3280
3530
3540
3550 GOSUB 4480:RESTORE 4120:DIM A$(18):
FOR Q=0 TO 18:READ A$(Q):NEXT
3560 GOSUB 4200:PRINT#1,A$(0):GOSUB 4230
:IF RIC=0 THEN PRINT#1,A$(1) ELSE PRINT#
1,A$(18)
3570 GOSUB 4240:PRINT#1,A$(2)
3580 GOSUB 4170
3590 IF RIGHTS(C$,4)=T$(0) OR C$="N" OR
RIGHTS(C$,3)=T$(1) OR C$="S" OR RIGHTS(C
$,5)=T$(3) OR C$="O" THEN GOSUB 4450:GOT
O 3580
3600 IF RIGHTS(C$,3)=T$(2) OR C$="E" THE
N 3230
3610 IF LEFT$(C$,7)=S$(1) AND RIGHTS(C$,
7)="BICOQUE" THEN GOSUB 4490:GOTO 3580
3620 IF LEFT$(C$,3)=S$(2) AND (RIGHTS(C$
,3)="ROI" OR RIGHTS(C$,7)="RICHARD") THE
N 3660
3630 IF (LEFT$(C$,7)="DETACHE" OR LEFT$(
C$,7)="DELIVRE") AND (RIGHTS(C$,3)="ROI"
OR RIGHTS(C$,7)="RICHARD") THEN 3680
3640 IF (LEFT$(C$,5)="COUPE" OR LEFT$(C$
,6)="ENLEVE") AND (RIGHTS(C$,4)="LIEN" O
R RIGHTS(C$,5)="LIENS" OR RIGHTS(C$,5)="
CORDE" OR RIGHTS(C$,6)="CORDES") THEN 36
80
3650 GOSUB 4250:GOTO 3580
3660 IF RIC=1 THEN PRINT#2,"LE ROI EST D
EJA MORT !":GOTO 3580
3670 RIC=1:CLS#1:CLS#2:GOSUB 4200:PRINT#
1,A$(0):PRINT#1:PRINT#1,A$(3):PRINT#1,A$
(4);",";A$(5):PRINT#1,A$(6):PRINT#1,A$(7
):PRINT#1,A$(8):GOSUB 4240:PRINT#1,A$(2)
:GOTO 3580
3680 IF RIC=1 THEN PRINT#2,"LE ROI RICHAR
D EST MORT !":GOTO 3580
3690 GOSUB 4530:IF D$<>"EPEE" THEN GOSUB
4250:GOTO 3580
3700 CLS#1:CLS#2
3710 PRINT#1,A$(9);",";A$(10):PRINT#1,A$
(11):PRINT#1:PRINT#1,A$(12);" ";USING "&
";A$(13):PRINT#1,A$(14);",";USING "&";A$
(15):PRINT#1,A$(16);",";USING "&";A$(17)
3720 PRINT#2:PRINT#2,SPC(25);"UNE AUTRE
PARTIE ?":PRINT#2:PRINT#2,SPC(31);"(O/N)
"
3730 K$=UPPER$(INKEY$)
3740 IF K$="O" THEN RUN 80
3750 IF K$="N" THEN MODE 2:CALL &BB03:CA
LL &BB4E:END
3760 GOTO 3730
3770 CLS#2

```

```

3780 PRINT#2:PRINT#2,SPC(18);"VOULEZ-VOU
S RETENTER L'AVENTURE ?":PRINT#2:PRINT#2
,SPC(31);"(O/N)"
3790 K$=UPPER$(INKEY$)
3800 IF K$="O" THEN RUN 80
3810 IF K$="N" THEN MODE 2:CALL &BB03:CA
LL &BB4E:PRINT#2:"A LA PROCHAINE !":END
3820 GOTO 3790
3830
3840
3850 DATA DANS UN CACHOT SOMBRE ET HUMID
E.,UNE ETROITE FENETRE GARNIE DE BARREAU
X,LA LOURDE PORTE FERMEE DE VOTRE CACHOT
,UN PICHET D'EAU,DE LA PAILLE,UNE CLE,VR
AISEMBLABLEMENT PERDUE PAR L'UN DE VOS,S
UD,LA LOURDE PORTE OUVERTE DE VOTRE CACH
OT,GEOLIER
3860 DATA DANS UN LONG COULOIR SORDIDE,A
PEINE,ECLAIRE D'UNE LUMIERE BLAFARDE.,N
ORD,SUD ET EST.
3870 DATA A L'OUEST L'ENTREE D'UN CACHOT
.,NORD,SUD ET OUEST.
3880 DATA VOUS ENTENDEZ D'AFFREUX GEMISS
EMENTS EMANANT,DU SUD.,A L'EST L'ENTREE
D'UN CACHOT,AU SUD UNE PETITE PORTE BASS
E ENTR'OUVERTE.,NORD,SUD ET EST.
3890 DATA DEVANT L'ENTREE D'UN CACHOT.,U
N VIEUX PRISONNIER EN HAILLONS VOUS SUPP
LIANT DE LUI DONNER A BOIRE...,EST.
3900 DATA < MERCI,QUI QUE TU SOIS. EVADE
-TOI VITE ! IL Y A,UN PASSAGE SECRET DAN
S L'EC....,A PEINE A-T-IL PRONONCE CES
MOTS QU'IL REMET SON,AME A DIEU...,IL ES
T DEJA MORT !,UN PRISONNIER MORT.
3910 DATA DANS UN CACHOT VIDE ET POUSSIE
REUX,AUX MURS LEZARDES.,OUEST.,A TERRE Q
UELQUES GRAVATS.
3920 DATA DANS LA SALLE DE TORTURE !,SAN
S QUE VOUS PUISSEZ FAIRE UN GESTE,LES G
ARDES,SE SAISISSENT DE VOUS ET VOUS RECO
NDUISENT PRESTE--MENT DANS VOTRE CACHOT.
,DEMAIN A L'AUBE,VOUS SEREZ PENDU HAUT E
T COURT,POUR TENTATIVE D'EVASION...
3930 DATA A LA SORTIE DE LA PRISON.,UN G
ARDE GRAND ET FORT QUI VOUS TOURNE LE DO
S ET VOUS BARRE LA ROUTE VERS L'EST.,OU
EST,EST.,LE GARDE DETESTE LES AGRSSIONS
!,IL VOUS POURFEND D'UN COUP DE HALLEBA
RDE...,UN GARDE MORT.
3940 DATA DANS LA COUR DU CHATEAU.,NORD,
EST ET OUEST.
3950 DATA DEVANT LE PONT-LEVIS FERME.,OU
EST.,VOUS ETES CAPTURE PAR DES SOLDATS Q
UI PASSAIENT PAR LA !
3960 DATA DANS L'ECURIE DU CHATEAU.,UN A
BREUVOIR VIDE,DE LA PAILLE,SUD,UNE TRAPP
E FERMEE.,UNE TRAPPE OUVERTE.,BAS.
3970 DATA DANS UN LONG TUNNEL OU IL FAIT
UN NOIR,D'ENCRE.,NORD,HAUT.
3980 DATA AU BOUT DU LONG TUNNEL.,LES RA
YONS DU SOLEIL PENETRER PAR UNE PETITE,O
UVERTURE AU-DESSUS DE VOUS.,SUD,HAUT.
3990 DATA A L'OREE DE LA FORET.,AU NORD
UN PETIT CHEMIN QUI DISPARAIT DANS LES,A
RBRES.,NORD,EST,OUEST ET BAS.

```

```

4000 DATA DANS UN LIEU PLANTE DE VENERAB
LES,CHENES CENTENAIRES.,UN SENTIER BIFUR
QUANT A L'EST.,NORD,SUD,EST ET OUEST.
4010 DATA DANS UNE HETRAIE.,SUD ET EST.,
UN PETIT SENTIER MENANT A L'EST.
4020 DATA DANS UNE PETITE CLAIRIERE.,AU
NORD LA CHAUMIERE DE MEDUSE LA SORCIERE,
UN SENTIER CONDUISANT AU SUD.,NORD,SUD E
T OUEST.,LA SORCIERE A VEROUILLE SA PORT
E !
4030 DATA DANS LA CHAUMIERE DE MEDUSE.,<
QUE VEUX-TU,NOBLE ETRANGER ? >,< AS-TU
QUELQUE CHOSE A M'OFFRIR EN ECHANGE DE M
ES SERVICES ? >,DIT-ELLE D'UNE VOIX SAR
DONIQUE.,SUD.,ELLE ESQUIVE VOTRE COUP
4040 DATA FAIT QUELQUES,PASSES MAGIQUES
ET VOUS TRANSFORME EN,UN RIDICULE VERMIS
SEAU !,< JE TE REMERCIE ETRANGER ! >,< A
CCEPTE CETTE OUTRE DE VIN EMPOISONNE QUI
TE," DEBARASSERA DE TES ENNEMIS... >,"
DIT-ELLE PLEINE DE GRATITUDE.
4050 DATA DANS UN SOUS-BOIS.,DE GRANDES
FOUGERES,NORD ET OUEST.,UNE EPEE.
4060 DATA DANS UN BOSQUET.,NORD,SUD,EST
ET OUEST.,VOUS ENTENDEZ DES APPELS A L'A
IDE A L'EST.,UN LAYON MENANT AU NORD.
4070 DATA DANS LES TAILLIS.,LE CADAVRE D
'UN BRIGAND.,OUEST.,APRES QUE VOUS AYEZ
TUE LE VOYAGEUR,L'UN,DES,BRIGANDS VOUS P
OIGNARDE DANS LE DOS !,SACHEZ QUE LES AL
LIANCES AVEC CES GENS-LA SONT,PLUS QU'HA
SARDEUSES...
4080 DATA < MERCI,CHEVALIER >,< ACCEPTE
CETTE PIECE D'OR EN GUISE DE,RECOMPENSE.
.. >,< ADIEU ! >,DIT LE VOYAGEUR EN VOUS
QUITTANT.,UN VOYAGEUR AUX PRISES AVEC U
N BRIGAND.
4090 DATA DANS UNE FUTAIE.,VOUS ENTENDEZ
LE BRUISSEMENT DES FEUILLES SOUS UNELEG
ERE BRISE.,EST ET NORD.
4100 DATA DANS UNE CLAIRIERE.,DEUX DES S
BIRES DU SATANIQUE PRINCE JEAN,A L'OUEST
UNE BICOQUE FERMEE,SUD,EST,OUEST,UNE PE
TITE CLE,LES CORPS INANIMES DE DEUX HOMM
ES EMPOISONNES,ALORS QUE VOUS AFFRONTÉZ
L'UN D'EUX,SON COMPAGNON
4110 DATA "VOUS FRACASSE LA TETE D'UN ",
COUP DE HACHE...A L'OUEST UNE BICOQUE O
UVERTE
4120 DATA DANS LA BICOQUE.,LE ROI RICHAR
D PIEDS ET POINGS LIES.,EST.,< AARGGH !
>,< TU M'AS TUE,TRAITRE ! >,VOUS AVEZ TU
E LE ROI ET DESHONORE LA CHEVALERIE !,DE
SORMAIS VOUS ETES CONDAMNE A ERREUR DANS
LA,FORET...
4130 DATA < MERCI,CHEVALIER ! >,< JE TE
DOIS UNE RECONNAISSANCE ETERNELLE ! >,BR
AVO !,VOTRE COURAGE ET VOTRE INTELLIGENC
E ONT EURAISON DES PIEGES LES PLUS RETOR
S.,LE BON ROI RICHARD EST MAINTENANT LIB
RE,PRET A DEMASQUER LE FELON ET REGNE
R DERECHER.
4140 DATA POUR VOUS PROUVER SA GRATITUDE
,IL VOUS FAIT D'ORESET DEJA DUC D'AMSTRO
Y ET COMTE DU CEPECE ( PROVIN--CES ANGLA

```

```

ISES )...LE ROI RICHARD MORT.
4150 '
4160 '
4170 PRINT#2:X=INT(RND(1)*2)+1:ON X GOSU
B 4180,4190:C$=UPPER$(C$):RETURN
4180 LINE INPUT#2,"QUE FAITES-VOUS ";C$:
RETURN
4190 LINE INPUT#2,"QUELLES SONT VOS INST
RUCTIONS ";C$:RETURN
4200 X=INT(RND(1)*2)+1:ON X GOSUB 4210,4
220:RETURN
4210 PRINT#1,"VOUS ETES ";:RETURN
4220 PRINT#1,"VOUS VOICI ";:RETURN
4230 PRINT#1:PRINT#1,"VOUS VOYEZ ":PRIN
T#1:RETURN
4240 PRINT#1:PRINT#1,"DIRECTIONS POSSIBL
ES "::RETURN
4250 IF C$="" THEN PRINT#2,"C'EST UN PEU
COURT,JEUNE HOMME !":RETURN
4260 IF LEFT$(C$,4)="MERD" OR LEFT$(C$,3
)="CON" OR LEFT$(C$,3)="ENF" THEN X=INT(
RND(1)*4)+1:ON X GOSUB 4270,4280,4290,43
00:RETURN ELSE 4310
4270 PRINT#2,"GROSSIER PERSONNAGE !":RET
URN
4280 PRINT#2,"SURVEILLEZ VOTRE LANGAGE,M
ON AMI !":RETURN
4290 PRINT#2,"ET GROSSIER AVEC CA !":RET
URN
4300 PRINT#2,"LA GROSSIERETE NE VOUS MEN
ERA A RIEN !":RETURN
4310 IF LEFT$(C$,3)="BOI" AND RIGHT$(C$,
6)="PICHET" OR LEFT$(C$,3)="BOI" AND RIG
HT$(C$,3)="EAU" THEN 4320 ELSE 4350
4320 IF PIC=0 THEN PRINT#2,"VOUS N'AVEZ
PAS D'EAU.":RETURN
4330 IF PIC=1 AND EAU=0 THEN PRINT#2,"CA
RAFRACHIT !":EAU=1:RETURN
4340 IF PIC=1 AND EAU=1 THEN PRINT#2,"LE
PICHET EST VIDE !":RETURN
4350 IF RIGHT$(C$,10)=Z$(11) OR C$="I" T
HEN GOSUB 4550:RETURN
4360 X=INT(RND(1)*3)+1:ON X GOSUB 4370,4
380,4390:RETURN
4370 PRINT#2,"JE NE COMPRENDS PAS.":RETU
RN
4380 PRINT#2,"JE NE SAISIS PAS.":RETURN
4390 PRINT#2,"ESSAYEZ AUTRE CHOSE !":RET
URN
4400 X=INT(RND(1)*3)+1:ON X GOSUB 4410,4
420,4430:RETURN
4410 PRINT#2,"SI VOUS VOULEZ.":GOTO 4440
4420 PRINT#2,"D'ACCORD.":GOTO 4440
4430 PRINT#2,"PAS DE PROBLEME."
4440 FOR M=1 TO 2000:NEXT:CLS#1:CLS#2:RE
TURN
4450 X=INT(RND(1)*2)+1:ON X GOSUB 4460,4
470:RETURN
4460 PRINT#2,"C'EST IMPOSSIBLE !":RETURN
4470 PRINT#2,"VOUS NE POUVEZ PAS ALLER D
ANS CETTE DIRECTION.":RETURN
4480 ERASE A$:CLS#1:CLS#2:RETURN
4490 PRINT#2,"IL N'Y A RIEN DE SPECIAL":
RETURN
4500 PRINT#2,"IL N'AVAIT RIEN DE PARTICU

```

```

LIER":RETURN
4510 PRINT#2,"C'EST DEJA FAIT !":RETURN
4520 PRINT#1,"RIEN DE SPECIAL ICI.":RETU
RN
4530 PRINT#2:LINE INPUT#2,"AVEC QUOI ";D
$:D$=UPPER$(D$):RETURN
4540 PRINT#2,"SOYEZ PLUS PRECIS !":RETUR
N
4550 PRINT#2,"VOUS TRANSPORTEZ :":
4560 IF CLE=0 AND PIC=0 AND GRA=0 AND PI
E=0 AND POI=0 AND EPE=0 AND PCL=0 THEN P
RINT#2,"RIEN DU TOUT !":RETURN
4570 IF CLE=1 THEN PRINT#2,"LA CLE DE VO
TRE CACHOT"
4580 IF PIC=1 AND EAU=0 THEN PRINT#2,"UN
PICHET D'EAU" ELSE IF EAU=1 THEN PRINT#
2,"UN PICHET VIDE"
4590 IF GRA=1 THEN PRINT#2,"UN GRAVAT"
4600 IF PIE=1 THEN PRINT#2,"UNE PIECE D'
OR"
4610 IF POI=1 THEN PRINT#2,"UNE OUTRE DE

```

```

VIN EMPOISONNE"
4620 IF EPE=1 THEN PRINT#2,"UNE EPEE"
4630 IF PCL=1 THEN PRINT#2,"UNE PETITE C
LE"
4640 RETURN
4650 MODE 2
4660 LOCATE 26,1:PRINT"A LA RECHERCHE DU
ROI RICHARD":LOCATE 26,2:PRINT STRING$(
29,"-")
4670 LOCATE 30,10:PRINT"< 1 > : JOUER"
4680 LOCATE 30,14:PRINT"< 2 > : REVENIR
AU BASIC"
4690 LOCATE 26,24:PRINT"VEUILLEZ CHOISIR
,PREUX CHEVALIER"
4700 K$=UPPER$(INKEY$)
4710 IF K$="1" THEN RETURN
4720 IF K$="2" THEN CLS:CALL &BB03:CALL
&BB4E:END
4730 GOTO 4700
4740 MODE 1:CALL &BB03:CALL &BB4E:END

```

AMSTRAD

CHESS II

Un programme d'échecs classique et de bon niveau.
Les amateurs de logique et de stratégie profiteront des explications
que donne le listing quant à la réflexion du micro.
Etudiez l'organigramme qui suit, c'est instructif!

Le listing comporte deux programmes qu'il faut taper et sauver à la suite.

LISTING N° 1

```

360 * #####
370 * ##### INSTRUCTIONS #####
380 * #####
390 *
400 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,24:INK
3,6:INK 2,11,16:DEFINT A-Z
410 PEN 2:LOCATE 16,1:PRINT "CHESS II";:
LOCATE 16,2:PRINT "-----";:LOCATE 1,4
:PEN 1
420 PRINT "CHESS II est un logiciel d'ec
hecs de 32 kilos octets qui respecte tou
tes les regles de ce jeu. Ainsi, vous po
urrez tout au long de la partie pratique
r le petit roque, le grand roque, la pr
ise en";
430 PRINT "passant, la promotion du pion
etc... Lorsque CHESS II reconnaît et
re dans sa bibliotheque d'ouvertures, il
repond instantanement sinon sa reflexio
n dure de la 5 minutes (ce temps variant
bien sur selon la complexite de la pos
ition...)"
440 PRINT "Pour jouer un coup, il faudra
entrer la case de depart puis la case d
'arrivee : (ex:E2E4). Pour roquer, entre

```

```

r la case de depart du roi et celle d'a
rrivee : (ex:E1G1).Pour recommencer un
e partie a ";
450 PRINT "zero, presser [ COPY ] lorsqu
e c'est a vous de jouer.";
460 PRINT " CHESS II annonce.":PRINT "
les ECHECS !, le MAT !, le PAT !";
470 PEN 3:LOCATE 10,25:PRINT "*** PRESSE
Z [ S ] ***";
480 '
490 * #####
500 * ## GRAPHISME DES PIECES ##
510 * #####
520 *
530 SYMBOL AFTER 200
540 DATA 201,0,0,0,0,0,0,0,0,202,0,0,0,0
,0,24,60,60,203,0,0,0,0,0,0,0,0,204,0,0,
0,0,0,0,0,205,24,60,126,255,255,126,60
,126,206,0,0,0,0,0,0,0,207,1,3,3,0,0,0
,0,0,208,255,255,255,0,0,0,0,0,209,128,1
92,192,0,0,0,0
550 DATA 210,0,0,57,57,63,15,15,3,211,0,
0,153,153,255,255,255,0,212,0,0,156,156,
252,240,240,192,213,3,2,3,3,2,3,3,214,
255,219,255,109,255,219,255,109,215,192,
64,192,192,192,64,192,192
560 DATA 216,3,2,7,31,60,63,0,0,217,255,

```

```

219,255,255,0,255,0,0,218,192,64,224,248
,60,252,0,0
570 DATA 219,0,0,0,0,0,0,3,15,220,0,24,2
4,126,126,24,153,195,221,0,0,0,0,0,192
,240,222,30,56,112,96,96,112,48,56,223,2
31,102,126,24,24,24,24,24,224,120,28,14,
6,6,14,12,28,225,24,24,56,63,32,63,63,0
580 DATA 226,24,24,24,255,0,255,255,0,22
7,24,24,28,252,4,252,252,0,228,0,0,0,0,0
,0,0,1,229,0,0,7,20,126,254,223,255,230,
0,0,0,128,128,64,64,64,231,1,3,7,15,7,0,
0,0
590 DATA 232,255,255,231,135,7,15,31,63,
233,32,160,160,160,144,208,208,208,234,0
,0,1,3,7,7,0,0,235,127,255,255,255,255,2
55,0,0,236,208,208,208,208,208,208,0,0
600 DATA 237,0,0,0,0,0,1,1,0,238,0,14,14
,7,199,255,255,255,239,0,0,0,128,128,1
28,0,240,0,0,0,1,1,0,0,0,241,126,126,60,
255,255,60,126,126,242,0,0,0,128,128,0,0
,0,243,1,1,7,15,15,0,0
610 DATA 244,255,255,255,255,255,255,0,0
,245,128,128,224,240,240,240,0,0,253,255
,255,255,0,255,255,0,0,254,240,240,224,3
2,240,240,0,0
620 DATA 246,0,0,0,0,0,6,0,102,247,0,0,0
,0,24,0,24,24,248,0,0,0,0,96,0,102,249
,6,103,103,119,55,63,31,31,250,24,60,60,
189,189,255,255,255,251,96,230,230,238,2
36,252,248,248,252,15,15,7,4,15,0,0
630 FOR I=1 TO 54:READ A,B,C,D,E,F,G,H,J
:SYMBOL A,B,C,D,E,F,G,H,J:NEXT I
640 IF INKEY(60)=-1 THEN 640
650
660
670
680
690
700 CLS:PEN 2:LOCATE 16,1:PRINT "CHESS I
I";:LOCATE 16,2:PRINT "-----";:PEN 1
710 LOCATE 1,6:PRINT "Pour les personnes
qui desirant savoir comment fonctionnent
exactement un logi- ciel d'echecs, pre
ssez [ O ] et vous verrez l'organigra
mme complet de ce jeu.Cela vous sera uti
le si vous desirez ";
720 PRINT "apporter une modification au
programme ou bien si vous voulez y inco
rporer des routines en langage machine p
our faire jouer CHESS II beaucoup plus
rapidement.";
730 PEN 3:LOCATE 11,21:PRINT "ORGANIGRAM
ME---[ O ]";
740 IF INKEY(34)=-1 THEN 740
750 MODE 2:PEN 1:PRINT "1. Fabrication
des pieces et mise en place sur l'echiqu
ier":PRINT "2. Coup du joueur":PRINT "3
. Deplacement legal ? ---non--- goto 2"
:PRINT "4. Roi joueur en echec ? ---oui
--- goto 2"
760 PRINT "5. Roi CPC en echec ? ---oui
---> echec=1 <- ( controle du MAT )"
770 PRINT "6. Deplacement de la piece j
ouee. ( CPC MAT ? ---oui--- FIN )":PRI
NT "7. REM COUP DE L'ORDINATEUR":PRINT
"8. Roque possible ? ---oui--- gosub 12
"
780 PRINT "9. REM L'ORDINATEUR VA BOUGE
R TOUTES SES PIECES":PRINT "10. Controle
du deplacement de la piece"
790 PRINT "11. Deplacement valable ? ---
non--- goto 9":PRINT "12. Evaluation de
la situation = note du coup":PRINT "13.
Ordinateur a bouge toutes ses pieces ? -
---non--- goto 9"
800 PRINT "14. Classement des notes. Si

```

```

aucun coup jouable --- goto 23"
810 PRINT "15. CPC a epuise tous ses bon
s coups ? ---oui--- goto 24"
820 PRINT "16. Coup=coup+1":PRINT "17. A
vec ce coup, roi CPC en echec ? ---oui---
goto 15"
830 PRINT "18. Piece bougee menacee ? --
non--- goto 20":PRINT "19. Piece proteg
ee ? ---non--- goto 15"
840 PRINT "20. REM ORDINATEUR A TROUVE S
ON COUP":PRINT "21. Roi joueur en echec
? ---oui---> echec=2 <- ( controle du MA
T )"
850 PRINT "22. Deplacement de la piece j
ouee. ( joueur MAT ? ---OUI--- FIN ) :
goto 2"
860 PRINT "23. Roi CPC en echec ? ---oui
---> ECHEC ET MAT . ---NON---> PAT:FIN
870 PRINT "24. CPC peut bouger sans se m
ettre echec ? ---oui---> goto 20 .---non-
--- goto 23"
880 LOCATE 1,25:PRINT "*****"
** Pour chargement CHESS II, pressez [ C
] *****
890 IF INKEY(62)=-1 THEN 890
900 MODE 1:INK 2,16,5
910 PEN 1:LOCATE 10,1:PRINT ">>> ";:PEN
2:PRINT "DIDIER DRUGMANNE ";:PEN 1:PRINT
"<<<<";
920 PEN 3:LOCATE 16,5:PRINT "a le plai
s";
930 PEN 1:LOCATE 13,9:PRINT "de vous pre
senter";
940 PEN 3:LOCATE 20,13:PRINT "son";
950 PEN 1:LOCATE 12,17:PRINT "*** h";:PEN
2:PRINT "JEU D'ECHECS ";:PEN 1:PRINT "*"
**";
960 PEN 3:LOCATE 11,21:PRINT "-----
";
970 LOCATE 6,25:PEN 3:PRINT CHR$(164);"
1987. ";:PEN 1:PRINT "CHESS II ";:PEN 3
:PRINT "en chargement...";
980 RUN"CHESS II 2"
990
1000
1010
1020
LISTING N° 2
10
20
30
40
50
60
70
80
90
100
110
120
130
140
150
160
170
180
190
200
210
220
230
240
250
260
270
280
290
300
310
320
330
340
350
360
370
380
390
400
410
420
430
440
450
460
470
480
490
500
510
520
530
540
550
560
570
580
590
600

```

```

44:PLOT 218,152:DRAW 218,344:PLOT 112,15
2:DRAW 112,344
220 PEN 2:LOCATE 2,2:PRINT "BLANC NOIR
":PLOT 8,360:DRAW 218,360,3:PLOT 8,360:D
RAW 8,392:PLOT 8,392:DRAW 218,392:PLOT 2
18,360:DRAW 218,392:PLOT 112,360:DRAW 11
2,392:PRINT V$;
230 WINDOW #1,17,40,1,24:WINDOW #3,1,15,
19,25:WINDOW #2,2,15,5,15:S=-1:LOCATE #1
,1,1:R=-2:X=-2:FOR I=1 TO 8:X=X+3:FOR J=
1 TO 8:R=R+3
240 S=-S:IF S=1 THEN PEN #1,1 ELSE PEN #
1,3
250 LOCATE #1,R,X:PRINT #1,C1$:V$=:LOCAT
E #1,R,X+1:PRINT #1,C1$:LOCATE #1,R,X+2
:PRINT #1,C1$;
260 NEXT J:S=-S:R=-2:NEXT I
270 CH=0:PEN 3:FOR I=23 TO 2 STEP -3:CH=
CH+1:LOCATE 15,I:PRINT CH;:NEXT I
280 LE=64:FOR I=18 TO 39 STEP 3:LE=
LE+1:LOCATE I,25:PRINT CHR$(LE);:NEXT I
:PEN 2
290 R=-2:X=-2:LOCATE #1,1,1:FOR H=1 TO 8
:Y=9-H:X=X+3:FOR L=1 TO 8:R=R+3
300 Y=Y+10:IF C(Y)>0 THEN PEN #1,4 ELSE
PEN #1,2
310 IF C(Y)=0 THEN 390
320 IF ABS(C(Y))=1 OR ABS(C(Y))=2 THEN Q
1=201
330 IF ABS(C(Y))=3 THEN Q1=228
340 IF ABS(C(Y))=4 THEN Q1=237
350 IF ABS(C(Y))=5 OR ABS(C(Y))=6 THEN Q
1=210
360 IF ABS(C(Y))=7 THEN Q1=246
370 IF ABS(C(Y))=8 OR ABS(C(Y))=9 THEN Q
1=219
380 LOCATE #1,R,X:PRINT #1,CHR$(Q1);CHR$
(Q1+1);CHR$(Q1+2);:LOCATE #1,R,X+1:PRINT
#1,CHR$(Q1+3);CHR$(Q1+4);CHR$(Q1+5);:LO
CATE #1,R,X+2:PRINT #1,CHR$(Q1+6);CHR$(Q
1+7);CHR$(Q1+8);
390 NEXT L:R=-2:NEXT H:GOTO 900
400
410
420
430
440
450 IF CA(1)=-1 OR CA(1)=1 THEN PIECE=9:
GOTO 470
460 PIECE=C(CA)
470 FOR F=1 TO 4:F$(F)=MID$(A$,F,1):NEXT
F
480 A=ASC(F$(1))-64:B=9-VAL(F$(2)):C=ASC
(F$(3))-64:D=9-VAL(F$(4))
490 PRINT W$;:IF DAME=1 THEN PIECE=-7 EL
SE IF DAME=2 THEN PIECE=7
500 IF PD=0 THEN QW$="-" ELSE QW$="x"
510 IF PASSE=1 THEN QW$="x"
520 IF A$="E1G1" OR A$="E8G8" THEN PRINT
#2,"0-0 ";V$;:PLOT 112,152:DRAW 112,
344,3:PLOT 218,152:DRAW 218,344,3
530 IF A$="E1C1" OR A$="E8C8" THEN PRINT
#2,"0-0-0 ";V$;:PLOT 112,152:DRAW 112,
344,3:PLOT 218,152:DRAW 218,344,3
540 T1=A*3-2:T2=B*3-2:T1=T1+15:T2=(400-(
T2*16)+14):T=TEST(T1*16,T2):PEN #1,T
550 LOCATE #1,A*3-2,B*3-2:PRINT #1,C1$;:
LOCATE #1,A*3-2,B*3-1:PRINT #1,C1$;:LOCA
TE #1,A*3-2,B*3:PRINT #1,C1$;
560 T1=C*3-2:T2=D*3-2:T1=T1+15:T2=(400-(
T2*16)+14):T=TEST(T1*16,T2):PEN #1,T
570 LOCATE #1,C*3-2,D*3-2:PRINT #1,C1$;:
LOCATE #1,C*3-2,D*3-1:PRINT #1,C1$;:LOCA
TE #1,C*3-2,D*3:PRINT #1,C1$;
580 IF PIECE>0 THEN PEN #1,4 ELSE PEN #1
,2
590 IF PIECE=0 THEN 790
600 IF ABS(PIECE)=1 OR ABS(PIECE)=2 THEN

```

```

Q1=201
610 IF ABS(PIECE)=3 THEN Q1=228
620 IF ABS(PIECE)=4 THEN Q1=237
630 IF ABS(PIECE)=5 OR ABS(PIECE)=6 THEN
Q1=210
640 IF ABS(PIECE)=7 THEN Q1=246
650 IF ABS(PIECE)=8 OR ABS(PIECE)=9 THEN
Q1=219
660 LOCATE #1,C*3-2,D*3-2:PRINT #1,CHR$(
Q1);CHR$(Q1+1);CHR$(Q1+2);:LOCATE #1,C*3
-2,D*3-1:PRINT #1,CHR$(Q1+3);CHR$(Q1+4);
CHR$(Q1+5);:LOCATE #1,C*3-2,D*3:PRINT #1
,CHR$(Q1+6);CHR$(Q1+7);CHR$(Q1+8);
670 IF A$="E8C8" AND CA(1)=-1 THEN A$="A
8D8":ROQ=1:NON=1:PIECE=6:GOTO 470
680 IF A$="E8G8" AND CA(1)=1 THEN A$="H
8F8":ROQ=1:NON=1:PIECE=6:GOTO 470
690 IF CA(1)=-1 THEN CA=1:GOTO 720
700 IF A$="E1C1" AND C(CA)=-9 THEN A$="A
1D1":ROQ=1:NON=1:PIECE=-6:GOTO 470
710 IF A$="E1G1" AND C(CA)=-9 THEN A$="H
1F1":ROQ=1:NON=1:PIECE=-6:GOTO 470
720 IF NON=1 THEN NON=0:GOTO 740
730 PEN #2,2:PRINT #2,F$(1);F$(2);QW$;F$
(3);F$(4);:PLOT 112,152:DRAW 112,34
4,3:PLOT 218,152:DRAW 218,344,3
740 IF ECHEC=1 THEN PRINT #2:PRINT #2,"e
chec! ";
750 IF ECHEC=2 THEN PRINT #2," ech
ec! ";
760 IF PASSE=1 THEN PASSE=0:PIECE=0:D=D+
1:GOTO 560
770 IF DAME=1 THEN DAME=0
780 IF DAME=2 THEN DAME=0
790 RETURN
800
810
820
830
840
850 DIM VP(10),VC(132),CD(132),CA(132),D
IR(16),OUV$(18),OUV1$(18),OUV2$(18),OUV3
$(18),OUV4$(18),C(99)
860 RESTORE 880:FOR A=1 TO 9:C(A)=10:NEX
T:FOR A=9 TO 98:C(A)=10:NEXT:FOR A=0 TO
80 STEP 10:C(A)=10:NEXT:FOR A=19 TO 99
STEP 10:C(A)=10:NEXT:FOR A=18 TO 88 STEP
10
870 READ C(A):NEXT A:FOR A=17 TO 87 STEP
10:C(A)=1:NEXT:FOR A=12 TO 82 STEP 10:C
(A)=-1:NEXT:FOR A=11 TO 81 STEP 10:READ
C(A):NEXT A
880 DATA 5,3,4,7,8,4,3,5,-5,-3,-4,-7,-8,
-4,-3,-5
890 IF DEBUT=1 THEN DEBUT=0:RETURN
900 RESTORE 920
910 FOR A=0 TO 9:READ VP(A):NEXT
920 DATA 2,30,30,70,70,100,100,160,200,2
00
930 FOR I=1 TO 16:READ DIR(I):NEXT
940 DATA 1,-1,10,-10,11,-11,9,-9,21,-21,
19,-19,12,-12,8,-8
950 DATA E2E4,E7E5,G1F3,B8C6,F1B5,A7A6,B
5A4,G8F6,H1F1,F8E7,F1E1,B7B5,A4B3,D7D6,C
2C3,E8G8,H2H3,C8B7
960 DATA E2E4,E7E5,G1F3,B8C6,F1B5,A7A6,B
5C6,D7C6,H1F1,C8G4,H2H3,H7H5,H3G4,H5G4,F
3H2,D8H4,F1E1,H4H2
970 DATA D2D4,D7D5,C2C4,E7E6,B1C3,G8F6,C
1G5,F8E7,E2E3,B8D7,G1F3,E8G8,F1D3,D5C4,D
3C4,H7H6,G5F6,D7F6
980 DATA E2E4,E7E5,G1F3,B8C6,F1B5,A7A6,B
5C6,D7C6,F3E5,D8D4,E5F3,D4E4,D1E2,E4E2,E
1E2,F8D6,H1E1,G8E7
990 FOR I=1 TO 18:READ OUV1$(I):NEXT
1000 FOR I=1 TO 18:READ OUV2$(I):NEXT
1010 FOR I=1 TO 18:READ OUV3$(I):NEXT
1020 FOR I=1 TO 18:READ OUV4$(I):NEXT

```



```
1030 *****
1040 *****
1050 # APPEL DES SOUS-PROGRAMMES #
1060 *****
1070 *****
1080 GOSUB 1520:IF CPN=1 THEN CPN=0:GOTO
1080
1090 IF ECHEC=2 THEN ECHEC=0
1100 GOSUB 2820
1110 JOU=0:VERIF=1:GOSUB 2510:VERIF=0
1120 GOSUB 420
1130 IF ECHEC=1 THEN CLS #3:PEN 2:LOCATE
4,19:PRINT "JE SUIS":LOCATE 5,21:PRINT
"ECHEC !":LOCATE 4,23:PRINT "Controle":L
OCATE 4,25:PRINT "du MAT...":GOSUB 5150
1140 GOSUB 2920
1150 IF MA=1 OR PA=1 THEN 1290
1160 IF ECHEC=1 THEN ECHEC=0
1170 GOSUB 2820
1180 VERIF=2:ORD=0:JOU=0:GOSUB 2510:VERI
F=0
1190 IF TR=18 THEN 1210
1200 TR=TR+1:OUV$(TR)=A$
1210 GOSUB 420
1220 IF ECHEC=2 THEN CLS #3:PEN 2:LOCATE
3,19:PRINT "VOUS ETES":LOCATE 5,21:PRIN
T "ECHEC !":LOCATE 4,23:PRINT "Controle":
LOCATE 4,25:PRINT "du MAT...":GOSUB 51
50
1230 GOTO 1080
1240 *****
1250 *****
1260 *** PAT !!! PARTIE NULLE ***
1270 *****
1280 *****
1290 IF PA<>1 THEN 1380
1300 CLS #3:PEN #3,2:PRINT #3,"
":PRINT #3:PRINT #3," PARTIE NULLE"
1310 IF INKEY$<>"" THEN 1310
1320 IF INKEY$="" THEN 1320 ELSE MODE 1:
RUN
1330 *****
1340 *****
1350 *** ECHEC ET MAT !!! ***
1360 *****
1370 *****
1380 CLS #3:PEN 2:LOCATE 6,18:PRINT "ECH
EC":LOCATE 7,20:PRINT "ET":LOCATE 6,22:P
RINT "MAT !":LOCATE 3,25:PRINT A$
1390 IF INKEY$<>"" THEN 1390
1400 IF INKEY$="" THEN 1400 ELSE MODE 1:
RUN
1410 *****
1420 *****
1430 *** ENTREE DU COUP JOUEUR ***
1440 *****
1450 *****
1460 *****
1470 *****
1480 *****
1490 ** PRISE EN PASSANT POSSIBLE ? +
1500 *****
1510 *****
1520 IF CA-CD=-2 AND C(CA)=2 THEN PASS=1
:CA3=CA
1530 *****
1540 ** JOUEUR AFFICHE SON COUP **
1550 *****
1560 *****
1570 CA(1)=0:CLS #3:PEN #3,2:PRINT #3,"
Votre coup ?":PRINT #3," -----":JOU
=1:ORD=0:PRINT #3:PRINT #3,"
";
1580 IF INKEY$<>"" THEN 1580
1590 A$="":FOR I=1 TO 4
1600 COUP$=UPPER$(INKEY$):IF COUP$="" TH
EN 1600
1610 IF INKEY(9)=0 THEN MODE 1:RUN
1620 IF (I=1 OR I=3) AND (COUP$<"A" OR C
```

```

OUP$>"H") THEN 1600
1630 IF (I=2 OR I=4) AND (COUP$<"1" OR C
OUP$>"8") THEN 1600
1640 PRINT #3,COUP$;:IF I=2 THEN PRINT #
3,"-";
1650 A$=A$+COUP$
1660 NEXT I
1670 PEN 2:LOCATE 1,25:PRINT "Vous etes
sur ?":PLOT -2,-2:PRINT CHR$(23)+CHR$(
1);:TAG:MOVE 81,20:PRINT CHR$(160);:TAGO
FF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0);
1680 IF INKEY$<>"" THEN 1680
1690 O$=UPPER$(INKEY$):IF O$="" THEN 169
0
1700 IF O$="N" THEN CPN=1:RETURN
1710 IF O$="O" THEN 1730
1720 GOTO 1690
1730 CLS #3:LOCATE #3,2,2:PRINT #3,"VERI
FICATION":LOCATE #3,7,4:PRINT #3,"DU":LO
CATE #3,5,6:PRINT #3,"COUP..."
1740 *****
1750 *****
1760 ***** ROQUE POSSIBLE ? *****
1770 *****
1780 *****
1790 IF (A$="E1G1" OR A$="E1C1") AND ECH
EC=2 THEN CPN=1:RETURN
1800 IF A$="E1G1" AND C(51)=-8 THEN 2020
1810 IF A$="E1C1" AND C(51)=-8 THEN 2120
1820 *****
1830 *****
1840 *** JOUEUR NE ROQUE PAS ***
1850 *****
1860 *****
1870 A1$=LEFT$(A$,1):A2$=MID$(A$,2,1)
1880 A1=ASC(A1$)-64:CD$=STR$(A1)+A2$:CD=
VAL(CD$)
1890 A3$=MID$(A$,3,1):A4$=RIGHT$(A$,1)
1900 A3=ASC(A3$)-64:CA$=STR$(A3)+A4$:CA=
VAL(CA$)
1910 IF (A1$<"A" OR A1$>"H") OR (A3$<"A"
OR A3$>"H") THEN 1520
1920 IF (A2$<"1" OR A2$>"8") OR (A4$<"1"
OR A4$>"8") THEN 1520
1930 IF C(CD)>0 THEN CPN=1:RETURN
1940 IF C(CA)<0 THEN CPN=1:RETURN
1950 IF CD=CA THEN CPN=1:RETURN
1960 GOTO 2220
1970 *****
1980 *****
1990 *** PETIT ROQUE JOUEUR ***
2000 *****
2010 *****
2020 IF C(81)=-5 AND C(61)=0 AND C(71)=0
THEN 2030 ELSE CPN=1:RETURN
2030 CD=51:CA=61:GOSUB 2500
2040 C(51)=-8:C(61)=0:C(71)=0:CD=51:CA=7
1:GOSUB 2500
2050 C(51)=0:C(61)=-6:C(71)=-9:C(81)=0
2060 RETURN
2070 *****
2080 *****
2090 *** GRAND ROQUE JOUEUR ***
2100 *****
2110 *****
2120 IF C(11)=-5 AND C(21)=0 AND C(31)=0
AND C(41)=0 THEN 2130 ELSE CPN=1:RETURN
2130 CD=51:CA=41:GOSUB 2500
2140 C(51)=-8:C(41)=0:C(31)=0:C(21)=0:CD
=51:CA=51:GOSUB 2500
2150 C(11)=0:C(21)=0:C(31)=-9:C(41)=-6:C
(51)=0
2160 RETURN
2170 *****
2180 *****
2190 *** DEPLACEMENT CORRECT ? **
2200 *****
2210 *****
```

```

2220 I1=CD
2230 ON ABS(C(I1)) GOTO 2380,2390,2270,2
260,2250,2250,2240,2240,2240
2240 RESTORE 3010:GOTO 2280
2250 RESTORE 3020:GOTO 2280
2260 RESTORE 3030:GOTO 2280
2270 RESTORE 3040
2280 READ A
2290 FOR I=1 TO A:READ B:X=0
2300 X=X+B
2310 IF I1+X<11 OR I1+X>88 THEN 2360
2320 IF (C(I1)=-8 OR C(I1)=-9 OR C(I1)=-
3) AND I1+X<>CA THEN 2360
2330 IF (C(I1)=-8 OR C(I1)=-9 OR C(I1)=-
3) AND I1+X=CA THEN 2500
2340 IF I1+X=CA THEN 2500
2350 IF C(I1+X)=0 THEN 2300
2360 NEXT I
2370 CPN=1:RETURN
2380 IF CA-CD=2 AND C(I1+1)=0 AND C(I1+2
)=0 THEN 2500
2390 IF CA=CD+11 AND CA=CA3+1 AND PASS=1
THEN C(CA3)=0:PASSE=1:GOTO 2500
2400 IF CA=CD-9 AND CA=CA3+1 AND PASS=1
THEN C(CA3)=0:PASSE=1:GOTO 2500
2410 IF CA-CD=1 AND C(I1+1)=0 THEN 2500
2420 IF CA-CD=-9 AND C(I1-9)>0 THEN 2500
0
2430 IF CA-CD=11 AND C(I1+11)>0 THEN 250
0
2440 CPN=1:RETURN
2450 *****
2460 *****
2470 *** LES ROIS SONT ECHECS ? **
2480 *****
2490 *****
2500 PD=C(CA):C(CA)=C(CD):C(CD)=0
2510 ROI=-8:ROI1=-9
2520 IF ORD=1 OR VERIF=1 THEN ROI=-ROI:R
OI1=-ROI1
2530 FOR I=11 TO 88:IF C(I)=ROI OR C(I)=
ROI1 THEN 2540 ELSE NEXT
2540 DATA 1,5,6,7,-1,5,6,7,10,5,6,7,-10,
5,6,7,9,4,7,7,-9,4,7,7,11,4,7,7,-11,4,7,
7
2550 RESTORE 2540
2560 FOR J=1 TO 8:READ A,B,C,D:X=0
2570 IF ORD=1 OR VERIF=1 THEN B=-B:C=-C:
D=-D
2580 X=X+A
2590 IF C(I+X)=0 THEN 2580
2600 IF C(I+X)=B OR C(I+X)=C OR C(I+X)=D
THEN 4810
2610 NEXT J
2620 DATA 8,9,-1,1,10,-10,9,-9,11,-11,3,
3,21,-21,19,-19,12,-12,8,-8
2630 RESTORE 2620
2640 FOR F7=1 TO 2:READ A,B
2650 IF ORD=1 OR VERIF=1 THEN A=-A:B=-B
2660 FOR J=1 TO 8:READ C
2670 IF I+C<11 OR I+C>88 THEN 2690
2680 IF C(I+C)=A OR C(I+C)=B THEN 4810
2690 NEXT J:NEXT F7
2700 IF CA=-1 THEN 2760
2710 IF JOU=1 AND (C(I-9)=1 OR C(I-9)=2)
OR (C(I+11)=2 OR C(I+11)=1) THEN 4810
2720 IF (ORD=1 OR VERIF=1) AND (C(I-11)=
-1 OR C(I-11)=-2) THEN 4810
2730 IF (ORD=1 OR VERIF=1) AND (C(I+9)=-
1 OR C(I+9)=-2) THEN 4810
2740 IF JOU=1 AND C(CA)=-2 AND CA-INT(CA
/10)*10=8 THEN C(CA)=-7:DAME=1
2750 IF JOU=1 AND (C(CA)=-1 OR C(CA)=-5
OR C(CA)=-8) THEN C(CA)=C(CA)-1
2760 IF (JOU=1 OR VERIF=1 OR VERIF=2) TH
EN RETURN ELSE GOTO 3500
2770 *****
2780 *****
```

```

2790 *** NOM DU COUP JOUE ***
2800 *****
2810 *****
2820 CD$=STR$(CD):A1$=MID$(CD$,2,1):A1$=
CHR$(64+VAL(A1$))
2830 A2$=RIGHT$(STR$(CD),1)
2840 CA$=STR$(CA):A3$=MID$(CA$,2,1):A3$=
CHR$(64+VAL(A3$))
2850 A4$=RIGHT$(STR$(CA),1)
2860 A$=A1$+A2$+A3$+A4$
2870 IF CA(1)=1 THEN A$="E8G8":C(58)=0:C
(88)=0:C(68)=6:C(78)=9
2880 IF CA(1)=-1 THEN A$="E8C8":C(58)=0:
C(18)=0:C(48)=6:C(38)=9:C(28)=0
2890 RETURN
2900 *****
2910 *****
2920 *** COUP DE L'ORDINATEUR ***
2930 *****
2940 *****
2950 CLS #3:PEN 2:LOCATE 2,22:PRINT "JE
REFLECHIS":LOCATE 2,23:PRINT ".....
.."
2960 CA(1)=0:JOU=0:ORD=1:NC=0:MC=1:PASS=
0:PASSE=0
2970 IF TR=18 THEN 2990
2980 TR=TR+1:OUV$(TR)=A$:GOTO 4930
2990 IF ECHEC=1 THEN ECHEC=0:GOTO 3010
3000 IF C(58)=8 THEN GOSUB 3970:ERREUR=0
3010 DATA 8,1,-1,10,-10,9,-9,11,-11
3020 DATA 4,1,-1,10,-10
3030 DATA 4,9,-9,11,-11
3040 DATA 8,21,19,12,8,-21,-19,-12,-8
3050 ECHEC=0:PTROQ=0:GRROQ=0
3060 FOR I=11 TO 88
3070 IF C(I)<0 OR C(I)=10 THEN 3280
3080 ON C(I) GOTO 3210,3220,3120,3110,31
00,3100,3090,3090,3090
3090 RESTORE 3010:GOTO 3130
3100 RESTORE 3020:GOTO 3130
3110 RESTORE 3030:GOTO 3130
3120 RESTORE 3040
3130 READ AA:FOR J=1 TO AA:READ BB:X=0
3140 X=X+BB:IF I+X<11 OR I+X>88 THEN 319
0
3150 IF C(I+X)=0 THEN CA=I+X:CD=I:GOSUB
4270:GOTO 3180
3160 IF C(I+X)<0 THEN CA=I+X:CD=I:GOSUB
4270
3170 GOTO 3190
3180 IF C(I)>3 AND C(I)<8 THEN 3140
3190 NEXT J
3200 GOTO 3280
3210 IF C(I-2)=0 AND C(I-1)=0 THEN CA=I-
2:CD=I:GOSUB 4270
3220 IF C(I-1)=0 THEN CA=I-1:CD=I:GOSUB
4270
3230 IF C(I-11)<0 THEN CA=I-11:CD=I:GOSU
B 4270
3240 IF C(I+9)<0 THEN CA=I+9:CD=I:GOSUB
4270
3250 IF RIGHT$(STR$(I-1),1)="1" THEN CA=
I-1:CD=I:PIE=C(I-1):C(I-1)=7:GOSUB 4270:
C(I-1)=PIE:C(I)=2
3260 IF RIGHT$(STR$(I-11),1)="1" AND C(I
-11)<0 THEN CA=I-11:CD=I:PIE=C(I-11):C(I
-11)=7:GOSUB 4270:C(I-11)=PIE:C(I)=2
3270 IF RIGHT$(STR$(I+9),1)="1" AND C(I+
9)<0 THEN CA=I+9:CD=I:PIE=C(I+9):C(I+9)=
7:GOSUB 4270:C(I+9)=PIE:C(I)=2
3280 NEXT I
3290 *****
3300 *****
3310 *** CLASSEMENT DES COUPS ***
3320 *****
3330 *****
3340 FOR A=1 TO NC-1:FOR B=A+1 TO NC
3350 IF VC(A)>VC(B) THEN 3390
```

```
3360 VC(0)=VC(A):VC(A)=VC(B):VC(B)=VC(0)
3370 CD(0)=CD(A):CD(A)=CD(B):CD(B)=CD(0)
3380 CA(0)=CA(A):CA(A)=CA(B):CA(B)=CA(0)
3390 NEXT B
3400 NEXT A
3410 IF MC<NC+1 THEN 3440
3420 IF MA=1 THEN PA=1:GOTO 3490
3430 MA=1:MC=1
3440 CD=CD(MC):CA=CA(MC)
3450 IF CA>1 THEN 3470
3460 GOTO 3900
3470 PD=C(CA):C(CA)=C(CD):C(CD)=0
3480
3490 GOTO 2510
3500 IF PA=1 THEN 3890
3510 IF MA=1 THEN MA=0:GOTO 3860
3520 IF C(CA)=7 THEN 3550
3530 IF VP(-PD)>=VP(C(CA)) THEN 3860
3540 *****
3550 *****
3560 *# PIECE MENACEE ? PROTEGEE ?#
3570 *****
3580 *****
3590 DATA -5,-7,-6,-1,1,-10,10,-4,-7,-7,
-11,11,-9,9
3600 RESTORE 3590
3610 FOR I=1 TO 2:READ A,B,C
3620 IF PROT=1 THEN A=-A:B=-B:C=-C
3630 FOR J=1 TO 4:X=0:READ D
3640 X=X+D
3650 IF C(CA+X)=0 THEN 3640
3660 IF C(CA+X)=A OR C(CA+X)=B OR C(CA+X)
)=C THEN 3820
3670 NEXT J:NEXT I
3680 DATA -3,-3,-12,12,8,-8,19,-19,21,-2
1,-8,-9,-1,1,-10,10,-11,11,-9,9
3690 RESTORE 3680
3700 FOR J=1 TO 2:READ A,B
3710 IF PROT=1 THEN A=-A:B=-B
3720 FOR I=1 TO 8:READ C
3730 IF CA+C<11 OR CA+C>88 THEN 3750
3740 IF C(CA+C)=A OR C(CA+C)=B THEN 3820
3750 NEXT I:NEXT J
3760 DATA -11,9,-1,-2
3770 RESTORE 3760:READ A,B,C,D
3780 IF PROT=1 THEN A=-A:B=-B:C=-C:D=-D
3790 IF (C(CA+A)=C OR C(CA+A)=D) OR (C(C
A+B)=C OR C(CA+B)=D) THEN 3820
3800 IF PROT=0 THEN 3860
3810 IF PROT=1 THEN PROT=0:GOTO 3910
3820 IF PROT=0 AND C(CA)=7 AND PD=-7 THE
N 3860
3830 IF PROT=0 AND C(CA)=7 AND A<>-8 AND
B<>-9 THEN 3910
3840 IF PROT=1 THEN PROT=0:GOTO 3860
3850 PROT=1:GOTO 3590
3860
3870 IF C(CA)=1 OR C(CA)=5 OR C(CA)=8 TH
EN C(CA)=C(CA)+1
3880 IF C(CA)=2 AND CA-INT(CA/10)*10=1 T
HEN C(CA)=7:DAME=2
3890
3900 RETURN
3910 IF PA=1 THEN PA=0:GOTO 3890
3920 C(CD)=C(CA):C(CA)=PD:MC=MC+1
3930
3940 GOTO 3410
3950 *****
3960 *****
3970 *### PETIT ROQUE CPC ###
3980 *****
3990 *****
4000 PTROQ=1:GRROQ=0
4010 IF C(58)=8 AND C(68)=0 AND C(78)=0
AND C(88)=5 THEN 4020 ELSE 4080
4020 CD=58:CA=68:GOSUB 2500
4030 C(58)=8:C(68)=0:C(78)=0:IF ERREUR=1
```

```
THEN 4080 ELSE CD=58:CA=78:GOSUB 2500:C
(58)=8:C(68)=0:C(78)=0:IF ERREUR=1 THEN
4080
4040 C(58)=0:C(78)=9:C(68)=0:C(88)=5:CD=
88:CA=68:GOSUB 4270:C(58)=8:C(68)=0:C(78
)=0:C(88)=5
4050 CA(NC)=1:VC(NC)=VC(NC)+2000
4060 *****
4070 *****
4080 *### GRAND ROQUE CPC ###
4090 *****
4100 *****
4110 ERREUR=0:PTROQ=0:GRROQ=1
4120 IF C(58)=8 AND C(48)=0 AND C(38)=0
AND C(28)=0 AND C(18)=5 THEN 4130 ELSE R
ETURN
4130 CD=58:CA=48:GOSUB 2500
4140 C(58)=8:C(48)=0:C(38)=0:C(28)=0:C(1
8)=5:IF ERREUR=1 THEN RETURN ELSE CD=58:
CA=38:GOSUB 2500
4150 C(58)=8:C(48)=0:C(38)=0:C(18)=5:IF
ERREUR=1 THEN RETURN ELSE C(58)=0:C(38)=
9:C(48)=0:C(18)=5:CD=18:CA=48:GOSUB 4270
:C(58)=8:C(48)=0:C(38)=0:C(28)=0:C(18)=5
:GRROQ=0
4160 CA(NC)=-1:VC(NC)=VC(NC)+2000
4170 RETURN
4180
4190 *****
4200 *****
4210 ** PARTIE LA + IMP. DU LOG **
4220 *****
4230 *****
4240
4250 *****
4260 *****
4270 *### EVALUATION COUP CPC ###
4280 *****
4290 *****
4300 PD=C(CA):C(CA)=C(CD):C(CD)=0
4310 NC=NC+1:VS=0
4320 IF PD<0 THEN VS=2000
4330 FOR F=-1 TO 1 STEP 2
4340 FOR Z=1 TO 88
4350 IF SGN(C(Z))<>SGN(F) THEN 4710
4360 IF C(Z)=10 THEN 4710
4370 IF C(Z)=0 THEN 4710
4380 IF F=-1 THEN W=-5:Q3=-9:Q4=11:Q5=1:
Q6=2
4390 IF F=1 THEN W=3:Q3=9:Q4=-11:Q5=-1:Q
6=-2
4400 IF F=-1 THEN VS=VS-6*VP(-C(Z))
4410 IF F=1 THEN VS=VS+W*VP(C(Z))
4420 ON ABS(C(Z)) GOTO 4610,4630,4460,44
50,4440,4440,4430,4430,4430
4430 Q1=1:Q2=8:GOTO 4470
4440 Q1=1:Q2=4:GOTO 4470
4450 Q1=4:Q2=8:GOTO 4470
4460 Q1=9:Q2=16
4470 FOR T=Q1 TO Q2:B=DIR(T):XX=0
4480 XX=XX+B
4490 IF Z+XX<11 OR Z+XX>88 THEN 4590
4500 IF C(Z+XX)=10 THEN 4590
4510 IF F=-1 AND C(Z+XX)=0 THEN VS=VS-1:
GOTO 4550
4520 IF F=1 AND C(Z+XX)=0 THEN VS=VS+1:G
OTO 4550
4530 IF F=-1 AND C(Z+XX)>0 AND C(Z+XX)<1
0 THEN VS=VS-3*VP(C(Z+XX))-1000:GOTO 459
0
4540 IF F=1 AND C(Z+XX)<0 THEN VS=VS+W*V
P(-C(Z+XX)):GOTO 4590
4550 IF ABS(C(Z))=3 OR ABS(C(Z))=8 OR AB
S(C(Z))=9 THEN 4590
4560 IF F=-1 AND C(Z+XX)<0 THEN 4590
4570 IF F=1 AND C(Z+XX)>0 THEN 4590
4580 GOTO 4480
```

```
4590 NEXT T
4600 GOTO 4710
4610 IF F=-1 AND C(Z+Q6)=0 AND C(Z+Q5)=0
THEN VS=VS-2:GOTO 4650
4620 IF F=1 AND C(Z+Q6)=0 AND C(Z+Q5)=0
THEN VS=VS+2:GOTO 4650
4630 IF F=-1 AND C(Z+Q5)=0 THEN VS=VS-1
4640 IF F=1 AND C(Z+Q5)=0 THEN VS=VS+1
4650 IF F=-1 AND (C(Z-9)=2 OR C(Z-9)=1)
THEN VS=VS-1500:GOTO 4690
4660 IF F=-1 AND (C(Z+11)=2 OR C(Z+11)=1
) THEN VS=VS-1500:GOTO 4690
4670 IF F=-1 AND C(Z-9)>0 AND C(Z-9)<10
THEN VS=VS-3*VP(C(Z-9))-5000
4680 IF F=-1 AND C(Z+11)>0 AND C(Z+11)<1
0 THEN VS=VS-3*VP(C(Z+11))-5000
4690 IF F=1 AND C(Z-11)<0 THEN VS=VS+W*V
P(-C(Z-11))
4700 IF F=1 AND C(Z+9)<0 THEN VS=VS+W*V
P(-C(Z+9))
4710 NEXT Z
4720 NEXT F
4730 C(CD)=C(CA):C(CA)=PD
4740 VC(NC)=VS:CD(NC)=CD:CA(NC)=CA
4750 RETURN
4760 *****
4770 *****
4780 *### ROIS ECHECS : ERREUR ###
4790 *****
4800 *****
4810 IF JOU=1 AND PASSE=1 THEN C(CD)=C(C
A):C(CA)=PD:C(CA3)=2:CPN=1:RETURN
4820 IF JOU=1 THEN C(CD)=C(CA):C(CA)=PD:
CPN=1:RETURN
4830 IF ORD=1 AND PTROQ=1 THEN PTROQ=0:E
RREUR=1:RETURN
4840 IF ORD=1 AND GRROQ=1 THEN GRROQ=0:E
RREUR=1:RETURN
4850 IF VERIF=1 THEN ECHEC=1:RETURN
4860 IF VERIF=2 THEN ECHEC=2:RETURN
4870 GOTO 3910
4880 *****
4890 *****
4900 *### COUP DANS OUVERTURE ? ###
4910 *****
4920 *****
4930 FOR I=1 TO TR
4940 IF OUV$(I)=OUV1$(I) THEN NEXT ELSE
4960
4950 A$=OUV1$(TR+1):GOTO 5020
4960 FOR I=1 TO TR:IF OUV$(I)=OUV2$(I) T
HEN NEXT ELSE 4980
4970 A$=OUV2$(TR+1):GOTO 5020
4980 FOR I=1 TO TR:IF OUV$(I)=OUV3$(I) T
HEN NEXT ELSE 5000
4990 A$=OUV3$(TR+1):GOTO 5020
5000 FOR I=1 TO TR:IF OUV$(I)=OUV4$(I) T
HEN NEXT ELSE 2990
5010 A$=OUV4$(TR+1)
5020 A1$=LEFT$(A$,1):A2$=MID$(A$,2,1):A1
=ASC(A1$)-64:CD$=STR$(A1)+A2$:CD=VAL(CD$
)
5030 A3$=MID$(A$,3,1):A4$=RIGHT$(A$,1):A
3=ASC(A3$)-64:CA$=STR$(A3)+A4$:CA=VAL(CA
$)
5040 PD=C(CA):PD1=C(CD):C(CA)=C(CD):C(CD
)=0
5050 IF A$="E8G8" THEN CA(1)=1:C(58)=0:C
(68)=6:C(78)=9:C(88)=0:PIECE=9
5060 IF TR=17 AND A$="H4H2" THEN ECHEC=2
5070 IF TR=11 AND A$="D4E4" THEN ECHEC=2
5080 IF TR=13 AND A$="E4E2" THEN ECHEC=2
5090 IF PD1=1 THEN C(CA)=2
5100 GOTO 1200
5110 *****
5120 *****
```

```
5130 *### ECHEC ET MAT ??? ###
5140 *****
5150 *****
5160 QW=0:FOR I=1 TO 88
5170 IF ECHEC=1 AND (C(I)=8 OR C(I)=9) T
HEN ECH=1:GOTO 5200
5180 IF ECHEC=2 AND (C(I)=-8 OR C(I)=-9)
THEN ECH=-1:GOTO 5200
5190 NEXT I
5200 FOR F=11 TO 88:TIT=0
5210 IF C(F)=0 OR C(F)=10 OR SGN(C(F))<>
SGN(ECH) THEN 5370
5220 IF ABS(C(F))=1 AND ECHEC=1 THEN A1=
-2:A2=-1:A3=2:A4=1:A5=-11:A6=9:K=I:GOTO
5390
5230 IF ABS(C(F))=2 AND ECHEC=1 THEN A1=
-2:A2=-1:A3=2:A4=1:A5=-11:A6=9:K=I:GOTO
5400
5240 IF ABS(C(F))=1 AND ECHEC=2 THEN A1=
2:A2=1:A3=-2:A4=-1:A5=-9:A6=11:K=I:GOTO
5390
5250 IF ABS(C(F))=2 AND ECHEC=2 THEN A1=
2:A2=1:A3=-2:A4=-1:A5=-9:A6=11:K=I:GOTO
5400
5260 IF ABS(C(F))=7 THEN T=1:T1=8:K=I
5270 IF ABS(C(F))=5 OR ABS(C(F))=6 THEN
T=1:T1=4:K=I
5280 IF ABS(C(F))=4 THEN T=5:T1=8:K=I
5290 IF ABS(C(F))=3 THEN T=9:T1=16:K=I
5300 IF ABS(C(F))=8 OR ABS(C(F))=9 THEN
T=1:T1=8:TIT=1
5310 FOR Q=T TO T1:T2=DIR(Q):ZZ=0
5320 ZZ=ZZ+T2
5330 IF F+ZZ<11 OR F+ZZ>88 THEN 5360
5340 IF C(F+ZZ)=0 THEN PI7=C(F+ZZ):PI8=C
(F):C(F+ZZ)=C(F):C(F)=0:GOSUB 5470:IF QW
=1 THEN RETURN ELSE C(F)=C(F+ZZ):C(F+ZZ)
=0:IF ABS(C(F))=3 OR ABS(C(F))=8 OR ABS(
C(F))=9 THEN 5360 ELSE 5320
5350 IF C(F+ZZ)<10 AND SGN(C(F+ZZ))<>SGN
(ECH) THEN PI7=C(F+ZZ):PI8=C(F):PI3=C(F+
ZZ):C(F+ZZ)=C(F):C(F)=0:GOSUB 5470:IF QW
=1 THEN RETURN ELSE C(F)=C(F+ZZ):C(F+ZZ)
=PI3
5360 NEXT Q
5370 NEXT F
5380 IF F=89 THEN 5440
5390 IF C(F+A1)=0 AND C(F+A2)=0 THEN PI7
=C(F+A1):PI8=C(F):C(F+A1)=A3:C(F)=0:ZZ=A
1:GOSUB 5470:IF QW=1 THEN RETURN ELSE C(
F+A1)=0:C(F)=A4
5400 IF C(F+A2)=0 THEN PI7=C(F+A2):PI8=C
(F):C(F+A2)=A3:PI3=C(F):C(F)=0:ZZ=A2:GOS
UB 5470:IF QW=1 THEN RETURN ELSE C(F+A2)
=0:C(F)=PI3
5410 IF C(F+A5)<>0 AND C(F+A5)<10 AND SG
N(C(F+A5))<>SGN(ECH) THEN PI7=C(F+A5):PI
8=C(F):PI3=C(F+A5):PI4=C(F):C(F)=0:C(F+A
5)=PI4:ZZ=A5:GOSUB 5470:IF QW=1 THEN RET
URN ELSE C(F)=PI4:C(F+A5)=PI3
5420 IF C(F+A6)<>0 AND C(F+A6)<10 AND SG
N(C(F+A6))<>SGN(ECH) THEN PI7=C(F+A6):PI
8=C(F):PI3=C(F+A6):PI4=C(F):C(F)=0:C(F+A
6)=PI4:ZZ=A6:GOSUB 5470:IF QW=1 THEN RET
URN ELSE C(F)=PI4:C(F+A6)=PI3
5430 GOTO 5370
5440 IF ECHEC=1 THEN A$="J'AI PERDU."
5450 IF ECHEC=2 THEN A$="J'AI GAGNE."
5460 GOTO 1350
5470 DATA 1,-5,-6,-7,-1,-5,-6,-7,10,-5,-
6,-7,-10,-5,-6,-7,9,-4,-7,-7,-9,-4,-7,-7
,11,-4,-7,-7,-11,-4,-7,-7
5480 RESTORE 5470
5490 IF TIT=1 THEN K=F+ZZ
5500 FOR J=1 TO 8:READ A,B,C,D:X=0
5510 IF ECHEC=2 THEN B=-B:C=-C:D=-D
5520 X=X+A
```

```

5530 IF C(K+X)=0 THEN 5520
5540 IF C(K+X)=B OR C(K+X)=C OR C(K+X)=D
THEN RETURN
5550 NEXT J
5560 DATA -8,-9,-1,1,10,-10,9,-9,11,-11,
-3,-3,21,-21,19,-19,12,-12,8,-8
5570 RESTORE 5560
5580 FOR F7=1 TO 2:READ A,B
5590 IF ECHEC=2 THEN A=-A:B=-B
5600 FOR J=1 TO 8:READ C
5610 IF K+C<11 OR K+C>88 THEN 5630
5620 IF C(K+C)=A OR C(K+C)=B THEN RETURN
5630 NEXT J:NEXT F7
5640 IF ECHEC=1 AND (C(K-11)=-1 OR C(K-1
1)=-2) OR (C(K+9)=-1 OR C(K+9)=-2) THEN

```

```

RETURN
5650 IF ECHEC=2 AND (C(K-9)=1 OR C(K-9)=
2) OR (C(K+11)=1 OR C(K+11)=2) THEN RETU
RN
5660 C(F+ZZ)=PI7:C(F)=PI8
5670 QW=1:RETURN
5680 '
5690 '
5700 '
5710 '#####
5720 '#####
5730 '# FIN DU LISTING CHESS II 2 #
5740 '#####
5750 '#####

```

AMSTRAD

DEF CARAC

Ce petit utilitaire vous permettra de redéfinir les caractères
comme autant de sprites. Simple à utiliser
et vraiment pratique, Defcarac explicite dans la page de menu
toutes les manipulations disponibles.

```

10 DIM C(8),A$(8):SYMBOL AFTER 0:PERI$="
K7":TAPE
20 KEY DEF 70,0,0,0:POKE &B4E7,0:POKE &B
4E8,255:'CAPS ON.
30 INK 0,0:BORDER 0:INK 1,20:INK 2,2:INK
3,6:MODE 1
40 LOCATE 1,1:INPUT"CARACTERE DE DEBUT:
",CARA
50 IF CARA<33 OR CARA>255 THEN PRINT"IMP
OSSIBLE":GOTO 40
60 DEPART=CARA
70 GOSUB 650
80 MODE 1:WINDOW 1,40,13,25:PAPER 0:PEN
1:CLS
90 WINDOW#2,3,11,3,10:PAPER#2,0:PEN#2,1:
CLS#2
100 WINDOW#4,13,40,1,13:PAPER#4,0:PEN#4,
1:CLS#4
105 PAPER#1,0:PEN#1,1:CLS#1
110 GOSUB 710
120 PEN 1
130 MOVE 25,210:DRAW 25,370,3:MOVE 0,232
:DRAW 185,232,3:DRAW 185,370,3:DRAW 0,37
0,3
140 FOR Y%=1 TO 8
150 LOCATE#3,1,Y%+2:PRINT#3,USING"#";9-Y
%
160 NEXT
170 FOR X%=3 TO 10
180 LOCATE#3,X%,12:PRINT#3,USING"#";X%-2
190 NEXT
200 XX%=1:YY%=1
210 AFTER 15 GOSUB 540
220 A$=INKEY$
230 IF A$=""THEN 220
240 A=ASC(A$)
250 IF A=124 THEN GOSUB 1910:GOTO 80
260 IF A=68 THEN GOSUB 1830:GOTO 80
270 IF A=65 THEN GOSUB 1720:GOTO 220
280 IF A=67 THEN GOSUB 1520:GOTO 80
290 IF A=83 THEN GOSUB 1000:GOTO 80

```

```

300 IF A=82 THEN GOSUB 930:GOTO 70
310 IF A=69 THEN GOSUB 890:GOTO 70
320 IF A=33 THEN GOSUB 850:GOTO 80
330 IF A=59 THEN CARA=CARA+1:GOSUB 690:G
OSUB 650:GOTO 80
340 IF A=45 THEN CARA=CARA-1:GOSUB 690:G
OSUB 650:GOTO 80
350 IF A=224 THEN 480
360 IF A<240 OR A>243 THEN 220
370 XXP%=XX%:YYP%=YY%
380 IF A=240 AND YY%<8 THEN YY%=YY%+1
390 IF A=241 AND YY%>1 THEN YY%=YY%-1
400 IF A=242 AND XX%>1 THEN XX%=XX%-1
410 IF A=243 AND XX%<8 THEN XX%=XX%+1
420 R=REMAIN(0)
430 LOCATE#2,XX%,9-YY%
440 COLO=2^(8-XX%)
450 IF (C(YY%)AND COLO)=0 THEN PRINT#2,"
"ELSE PRINT#2,CHR$(&E9)
460 AFTER 1 GOSUB 540
470 GOTO 220
480 COLO=2^(8-XX%)
490 IF (C(YY%)AND COLO)=0 THEN C(YY%)=C(Y
Y%)OR COLO ELSE C(YY%)=C(YY%)AND NOT COL
O
500 SYMBOL CARA,C(8),C(7),C(6),C(5),C(4)
,C(3),C(2),C(1)
510 LOCATE#3,16,6
520 PRINT#3,CHR$(CARA):PEN#4,3:LOCATE#4,
5,1:PRINT#4,"CARACTERE No ";CARA:PEN#4,2
:LOCATE#4,1,3:FOR A=8 TO 1 STEP-1:A$(A)=
HEX$(C(A),2):PRINT#4,A$(A);"-":NEXT
525 LOCATE#4,1,10:PEN#4,1:PRINT#4,"PROGR
AMMER PAR SCHMIDT F."
530 GOTO 220
540 REM
550 LOCATE#2,XX%,9-YY%
560 PRINT#2,CHR$(&7F)
570 AFTER 5 GOSUB 590
580 RETURN

```

```

590 REM
600 LOCATE#2,XX%,9-YY%
610 COLO=2^(8-XX%)
620 IF (C(YY%)AND COLO)=0 THEN PRINT#2,"
"ELSE PRINT#2,CHR$(&E9)
630 AFTER 15 GOSUB 540
640 RETURN
650 ' SOUS - PROGRAMME DE DECOMPOSITION
D'1 CARACTERE '
660 MODE 2:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(CARA)
670 AD=&C000:FOR A=8 TO 1 STEP-1:C(A)=PE
EK(AD):AD=AD+2048:NEXT
680 MODE 1:RETURN
690 ' SOUS - PROGRAMME DE TESTE DE DEBOR
DEMENT DES CARACTERES '
700 IF CARA<33 OR CARA>255 THEN PRINT CH
R$(7);:PRINT"IMPOSSIBLE.":GOTO 220 ELSE
RETURN
710 ' SOUS - PROGRAMME D'AFFICHAGE DES T
OUCHES EMPLOYEES '
720 CLS:PEN 2
730 PRINT"+ --> AVANCER D'1 CARACTERE."
740 PRINT"! --> PERIPHERIQUE DE SORTIE "
;:PEN 3:PRINT PERI$:PEN 2
750 PRINT"- --> RECULER D'1 CARACTERE."
760 PRINT"! --> QUITTER LE PROGRAMME."
770 PRINT"S --> SAUVEGARDER."
780 PRINT"C --> CHARGER."
790 PRINT"D --> RETOURNER VERTICALEMENT
CARACTERE ";:PEN 3:PRINT" ";CHR$(CA
RA);:PEN 2:PRINT" DANS GRILLE."
800 PRINT"R --> RECHOISIR CARACTERE DEBU
T."
810 PRINT"E --> INITIALISER CARACTERE DE
BUT."
820 PRINT"A --> AFFICHER CARACTERE ";:PE
N 3:PRINT CHR$(CARA);:PEN 2:PRINT" DANS
GRILLE."
830 PEN 3:PRINT"CARACTERE No ";CARA;:PEN
1:PRINT" GRAPHIQUE ";CHR$(CARA)
840 RETURN
850 ' SOUS - PROGRAMME QUITTER '
860 CLS:PEN 3:INPUT"ETES VOUS SUR DE CEL
A (/N).",REP$
870 REP$=UPPER$(REP$)
880 IF REP$="N"THEN RETURN ELSE: BASIC
890 ' SOUS - PROGRAMME INITIALISER CARAC
TERE DE DEBUT '
900 CLS:PEN 3:INPUT"ETES VOUS SUR DE CEL
A (/N).",REP$
910 REP$=UPPER$(REP$)
920 IF REP$="N"THEN RETURN ELSE RUN
930 ' SOUS - PROGRAMME RECHOISIR CARACTE
RE DE DEBUT '
940 CLS:PEN 3:INPUT"ETES VOUS SUR DE CEL
A (/N).",REP$
950 REP$=UPPER$(REP$)
960 IF REP$="N"THEN RETURN ELSE 970
970 INPUT"NUMERO DU CARACTERE:",CARA
980 IF CARA<33 OR CARA>255 THEN BORDER 2
,6:FOR T=1 TO 500:NEXT: BORDER 0:GOTO 970
ELSE DEPART=CARA:RETURN
990 ' SOUS - PROGRAMME DE SAUVEGARDE / C
HARGEMENT '
1000 CLS:PEN 3:INPUT"ETES VOUS SUR DE CE
LA (/N).",REP$
1010 REP$=UPPER$(REP$)
1020 IF REP$="N"THEN RETURN
1030 CLS:PEN 2:PRINT"SAUVEGARDE FICHER
POUVANT ETRE RAPPELER PAR AMSCARATERE."
1040 PEN 3:PRINT"SAUVEGARDE BINAIRE
SERVANT POUR VOS PRO-GRAMME PERSONNEL (A
UTO EXECUTION)."
1050 PRINT: PEN 1:INPUT"VOTRE CHOIX (F/B)
:",REP$

```

```

1060 IF REP$="F" OR REP$="f" THEN 1090
1070 IF REP$="B" OR REP$="b" THEN 1240
1080 GOTO 1050
1090 ' sauver fichier '
1100 CLS: PEN 3:PRINT"Sauvegarde fichier.
"
1110 INPUT"Nom du fichier:",NOM$
1120 IF NOM$="" THEN RETURN
1130 IF LEN(NOM$)>8 THEN BORDER 0,6:FOR
T=1 TO 500:NEXT: BORDER 0:GOTO 1110
1140 IF DEPART>CARA THEN POKE &2000,CARA
:POKE &2002,DEPART:DEPART=PEEK(&2000):CA
RA=PEEK(&2002) ELSE 1150
1150 MODE 2:OPENOUT NOM$+".DEF"
1160 FOR CPT=DEPART TO CARA
1170 WRITE#9,CPT
1180 AD=&C000:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(CPT)
1190 FOR CP=8 TO 1 STEP -1
1200 C(CP)=PEEK(AD):AD=AD+2048
1210 WRITE#9,C(CP):NEXT CP:NEXT CPT
1220 CLOSEOUT
1230 GOTO 80
1240 ' SAUVER BINAIRE '
1250 CLS: PEN 3:PRINT"Sauvegarde binaire.
"
1260 INPUT"Nom du binaire:",NOM$
1270 IF NOM$="" THEN RETURN
1280 IF LEN(NOM$)>8 THEN BORDER 0,6:FOR
T=1 TO 500:NEXT: BORDER 0:GOTO 1260
1290 IF DEPART>CARA THEN POKE &2000,CARA
:POKE &2002,DEPART:DEPART=PEEK(&2000):CA
RA=PEEK(&2002) ELSE 1300
1300 ADD=&7000:LIGN=1250
1310 TOTAL=0:READ C$:IF C$="fin" THEN 14
00
1320 FOR I=1 TO LEN(C$) STEP 2
1330 C=VAL("&"+MID$(C$,I,2)):POKE ADD,C:
ADD=ADD+1:TOTAL=TOTAL+C
1340 NEXT:READ TESTE:IF TESTE<>TOTAL THE
N BORDER 2,6:PRINT"ERREUR LIGNE "LIGN:EN
D
1350 LIGN=LIGN+10:GOTO 1310
1360 DATA CD4EBBCD6CBB11FA00210080, 1398
1370 DATA CDABBB0100802100767E0203, 974
1380 DATA 233E01BE20F7C9, 768
1390 DATA "fin"
1400 POKE &7007,DEPART:ADD=&7600
1410 FOR CPT=DEPART TO CARA
1420 MODE 2:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(CPT)
1430 AD=&C000:FOR A=8 TO 1 STEP-1:C(A)=P
EEK(AD):POKE ADD,C(A):ADD=ADD+1:AD=AD+20
48:NEXT
1440 NEXT
1450 POKE ADD,&1
1460 SAVE NOM$,B,&7000,(ADD-&7000)+&1,&7
000
1470 CLS:MODE 1:PEN 3:PRINT"SAUVEGARDE E
FFECTUEE. VOUS DEVREZ RAPPE-"
1480 PRINT"LER CE PROGRAMME DE CETTE FAC
ON":PRINT:PRINT
1490 PEN 1:PRINT"10 MEMORY &6FFF:LOAD";C
HR$(34);NOM$;CHR$(34);":CALL &7000":PRIN
T"20 CLEAR":PRINT:PRINT
1500 PEN 2:PRINT"ATTENTION POUR AVOIR LE
S ANCIENS CARACTERES FAIRE 'CALL &BBAA'"
:PRINT:PRINT
1510 PEN 1:PRINT"VOUS POUVEZ AUSSI REDEF
INIR VOS CARACTERES QUAND MEME.":PRINT:P
RINT"UNE TOUCHE ..":CALL &BB06:CLS:GOTO
70
1520 ' CHARGEMENT DE FICHER CARACTERE(S)
'
1530 CLS:PEN 2:INPUT"EST VOUS SUR DE CEL
A (/N).",REP$
1540 REP$=LOWER$(REP$)
1550 IF REP$="" THEN 1580

```

```

1560 IF REP$="N" THEN RETURN
1570 GOTO 1540
1580 CLS:CLS#4:PEN#4,1:PRINT#4,"CATALOGU
E."
1590 * FOUR LECTEUR DE DISQUETTE
1600 X$="*.DEF":WINDOW SWAP 0,4:PEN#4,2:
:DIR,@X$:WINDOW SWAP 4,0
1610 INPUT "NOM : ",NOM$
1620 IF NOM$="" THEN RETURN
1630 IF LEN(NOM$)>8 THEN PRINT CHR$(7):C
LS:GOTO 1610 ELSE 1640
1640 OPENIN NOM$+".DEF"
1650 WHILE NOT EOF
1660 INPUT#9,CARA
1670 FOR I=8 TO 1 STEP -1
1680 INPUT#9,C(I):NEXT
1690 SYMBOL CARA,C(8),C(7),C(6),C(5),C(4
),C(3),C(2),C(1):WEND:CLOSEIN
1700 PEN 3:PRINT"CHARGEMENT FINI. UNE TO
UCHE.":CALL &BB06
1710 CLS:CLS#4:RETURN
1720 * AFFICHER CARACTERE DEMANDE DANS G
RILLE
1730 A=REMAIN(0)
1740 YYP%=8:XXP%=8
1750 FOR YYP%=8 TO 1 STEP -1:FOR XXP%=8
TO 1 STEP -1
1760 LOCATE#2,XXP%,9-YYP%
1770 COLO=2^(8-XXP%)
1780 IF (C(YYP%)AND COLO)=0 THEN PRINT#2,
" ELSE PRINT#2,CHR$(&E9)
1790 COLO=2^(8-XX%)
1800 IF (C(YY%)AND COLO)=0 THEN C(YY%)=C(
YY%)OR COLO ELSE C(YY%)=C(YY%)AND NOT CO
LO

```

```

1810 NEXT:NEXT
1820 RETURN
1830 * RETOURNER VERTICALEMENT UN CARACT
ERE
1840 CP=0:PEN 3:CLS:INPUT"ETES-VOUS SUR
DE CELA ( /N).",REP$
1850 REP$=LOWER$(REP$):IF REP$="N" THEN
RETURN
1860 IF REP$="" THEN 1870 ELSE 1850
1870 FOR CPT=1 TO 8:POKE &2000+CP,C(CPT)
:CP=CP+1:NEXT
1880 CP=0:FOR CPT=8 TO 1 STEP -1:C(CPT)=
PEEK(&2000+CP):CP=CP+1:NEXT
1890 SYMBOL CARA,C(8),C(7),C(6),C(5),C(4
),C(3),C(2),C(1)
1900 RETURN
1910 * CHANGEMENT DE PERIPHERIQUE
1920 IF PERI$="DISK" THEN PERI$="K7":!TA
PE:RETURN
1930 IF PERI$="K7" THEN PERI$="DISK":!DI
SC:RETURN
1940 RETURN

```

```

10 à 30 Initialisation
40 à 640 Programme principale
650 à 680 Décomposition d'un
caractère
690 à 700 Test de débordement
720 à 840 Menu
920 à 1940 Routine divers

```

AMSTRAD

GALACTICA

Reprise du célèbre thème de Boulder Dash. Votre héros, un martien, creuse et collecte des piles d'énergie. Mais attention, si le jeu possède plusieurs tableaux, vous ne devez compter que sur une seule vie pour sortir de cet enfer!

```

100 * *
110 *MATERIEL=>AMSTRAD CPC 464+DRIVE *
120 * *
130 * *****
140 *
150 *
160 SYMBOL AFTER 20
170 SYMBOL 20,0,0,0,0,0,0,0,0
180 SYMBOL 33,16,16,16,16,16,0,16,0
190 SYMBOL 34,36,36,36,0,0,0,0,0
200 SYMBOL 35,36,36,126,36,126,36
,36,0
210 SYMBOL 36,8,30,40,28,10,60,8
,0
220 SYMBOL 37,0,66,4,8,16,32,66,
0
230 SYMBOL 38,24,36,40,16,42,68,
58,0
240 SYMBOL 39,8,8,16,0,0,0,0,0
250 SYMBOL 40,8,16,32,32,32,16,8
,0

```

```

260 SYMBOL 41,16,8,4,4,4,8,16,0
270 SYMBOL 42,0,84,56,124,56,84,
0,0
280 SYMBOL 43,0,16,16,124,16,16,
0,0
290 SYMBOL 44,0,0,0,0,0,8,16
300 SYMBOL 45,0,0,0,124,0,0,0,0
310 SYMBOL 46,0,0,0,0,0,16,0
320 SYMBOL 47,0,2,4,8,16,32,64,
0
330 SYMBOL 48,24,36,66,66,66,36,
24,0
340 SYMBOL 49,8,24,8,8,8,8,28,0
350 SYMBOL 242,&X11000,&X10100,&X1111001
0,&X10001,&X10001,&X11110010,&X10100,&X1
1000
360 SYMBOL 50,60,66,2,12,48,64,1
26,0
370 SYMBOL 51,60,66,2,12,2,66,60
,0
380 SYMBOL 52,12,20,36,68,126,4,
4,0

```

```

390 SYMBOL 53,126,64,64,124,2,66,
60,0
400 SYMBOL 54,60,66,64,124,66,66,
60,0
410 SYMBOL 55,126,2,4,8,16,16,16
,0
420 SYMBOL 56,60,66,66,60,66,66,
60,0
430 SYMBOL 57,60,66,66,62,2,66,6
0,0
440 SYMBOL 58,0,0,0,16,0,0,16,0
450 SYMBOL 59,0,0,0,8,0,8,8,16
460 SYMBOL 60,4,8,16,32,16,8,4,
0
470 SYMBOL 61,0,0,&X111111,&X100000,&X10
0000,&X111111,0,0
480 SYMBOL 62,32,16,8,4,8,16,32,
0
490 SYMBOL 63,60,66,2,4,8,0,8,0
500 SYMBOL 64,60,66,154,170,156,6
4,56,0
510 SYMBOL 65,24,36,66,66,126,66,
66,0
520 SYMBOL 66,124,66,66,124,66,66
,124,0
530 SYMBOL 67,28,34,64,64,64,34,
28,0
540 SYMBOL 68,120,68,66,66,66,68,
120,0
550 SYMBOL 69,126,64,64,120,64,64
,126,0
560 SYMBOL 70,126,64,64,120,64,64
,64,0
570 SYMBOL 71,28,34,64,78,66,34,
28,0
580 SYMBOL 72,66,66,66,126,66,66,
66,0
590 SYMBOL 73,56,16,16,16,16,16,
56,0
600 SYMBOL 74,14,4,4,4,68,68,56,
0
610 SYMBOL 75,66,68,72,112,72,68,
66,0
620 SYMBOL 76,64,64,64,64,64,64,
126,0
630 SYMBOL 77,66,102,90,66,66,66,
66,0
640 SYMBOL 78,66,98,82,74,70,66,
66,0
650 SYMBOL 79,60,66,66,66,66,66,
60,0
660 SYMBOL 80,124,66,66,124,64,64
,64,0
670 SYMBOL 81,60,66,66,66,74,68,
58,0
680 SYMBOL 82,124,66,66,124,68,66
,66,0
690 SYMBOL 83,60,66,64,60,2,66,6
0,0
700 SYMBOL 84,124,84,16,16,16,16,
56,0
710 SYMBOL 85,66,66,66,66,66,66,
60,0
720 SYMBOL 86,66,66,66,66,66,36,
24,0
730 SYMBOL 87,130,130,130,130,146,
170,68,0
740 SYMBOL 88,66,66,36,24,36,66,
66,0
750 SYMBOL 89,130,130,68,56,16,16
,16,0
760 SYMBOL 90,126,2,4,24,32,64,1
26,0
770 SYMBOL 91,56,68,186,162,186,68,56,0
780 SYMBOL 92,192,96,48,24,12,6,
2,0
790 SYMBOL 93,60,4,4,4,4,4,60,0
800 SYMBOL 94,8,28,62,8,8,8,8,0

```

```

810 SYMBOL 95,0,0,0,0,0,0,0,255
820 SYMBOL 96,16,8,4,0,0,0,0,0
830 SYMBOL 97,0,0,56,4,60,68,58,
0
840 SYMBOL 98,64,64,92,98,66,66,
124,0
850 SYMBOL 99,0,0,60,64,64,64,60
,0
860 SYMBOL 100,2,2,58,70,66,66,6
2,0
870 SYMBOL 101,0,0,60,66,124,64,
60,0
880 SYMBOL 102,24,36,32,112,32,32
,112,0
890 SYMBOL 103,0,2,60,66,66,60,2
,60
900 SYMBOL 104,64,64,76,82,98,66,
66,0
910 SYMBOL 105,8,0,24,8,8,8,28,
0
920 SYMBOL 106,2,0,6,2,2,66,66,
60
930 SYMBOL 107,64,64,66,68,120,68
,66,0
940 SYMBOL 108,24,8,8,8,8,8,30,
0
950 SYMBOL 109,0,0,68,170,146,146
,146,0
960 SYMBOL 110,0,0,92,98,66,66,6
6,0
970 SYMBOL 111,0,0,60,66,66,66,6
0,0
980 SYMBOL 112,0,0,124,34,34,60,
32,112
990 SYMBOL 113,0,0,58,68,68,60,4
,14
1000 SYMBOL 114,0,0,108,50,32,32,
112,0
1010 SYMBOL 115,0,0,60,64,60,2,1
24,0
1020 SYMBOL 116,32,32,120,32,32,3
4,28,0
1030 SYMBOL 117,0,0,66,66,66,70,
58,0
1040 SYMBOL 118,0,0,66,66,66,36,
24,0
1050 SYMBOL 119,0,0,130,146,146,1
70,68,0
1060 SYMBOL 120,0,0,66,36,24,36,
66,0
1070 SYMBOL 121,0,0,66,66,66,62,
2,124
1080 SYMBOL 122,0,0,126,68,24,34,
126,0
1090 SYMBOL 123,12,16,16,32,16,16
,12,0
1100 SYMBOL 124,24,24,24,24,24,24
,24,0
1110 SYMBOL 125,48,8,8,4,8,8,48,
0
1120 SYMBOL 126,118,220,0,0,0,0,
0,0
1130 SYMBOL 127,204,51,204,51,204,
51,204,51
1140 SYMBOL 128,0,0,0,0,0,0,0,0
1150 sc=0:BORDER 0
1160 DEF FN Z$=LEFT$(A$(Y),X-1)+CHR$(32)
+RIGHT$(A$(Y),20-X)
1170 DEF FN Y$=MID$(A$(Y-1),X,1):ENV 1,1
27,-100,20
1180 ENT 2,100,2,2:ecr=0:DIM a$(13)
1190 SYMBOL 243,&X11111110,&X11110010,&X
11100000,&X100000,&X10000,&X1000,&X100,
&X11111
1200 SYMBOL 244,&X1111111,&X1001111,&X11
1,&X100,&X1000,&X10000,&X100000,&X111110
00
1210 SYMBOL 246,&X11000100,&X100111,&X10

```

```
001,&X1011,&X1111,&X10101,&X111111,&X100
1001
1220 SYMBOL 245,&X100011,&X11100100,&X10
001000,&X11010000,&X11110000,&X1010000,&
X1111100,&X100100
1230 SYMBOL 251,&X100100,&X10010,&X1001,&
&X11001001,&X110001,&X10000010,&X1010100
,&X101000
1240 SYMBOL 252,&X10010,&X100010,&X10010
0,&X10110,&X10001,&X100001,&X11110
1250 SYMBOL 253,&X1000,&X10100,&X1010001
0,&X1011001,&X11101010,&X1001,&X11010,&X
100110
1260 SYMBOL 254,10,&X1101,&X110000,&X100
0100,&X10001011,&X10010000,&X1001110,&X1
00010
1270 SYMBOL 207,&X111001,&X10010011,&X10
0001,&X1110000,&X100100,&X10001110,&X110
00101,&X10010000
1280 SYMBOL 255,&X10010110,&X1000001,&X1
1000,&X10000000,&X110001,&X100,&X1000000
0,&X10001
1290 SYMBOL 247,&X1111000,&X111000,&X111
1000,&X11111000,&X11111000,&X110000,&X11
100000,&X11000000
1300 SYMBOL 248,&X11111,&X11110,&X11111,&
&X11111,&X11111,&X1111,&X1111,&X111,&X11
1310 SYMBOL 249,&X11000000,&X100000,&X10
010000,&X10001000,&X10001000,&X11000,&X1
11000,&X11111000
1320 SYMBOL 250,&X11,&X100,&X1001,&X1000
1,&X10001,&X11000,&X11100,&X11111
1330 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,2,1
1:INK 3,6:GOSUB 2050:MODE 1
1340 PAPER 0:PEN 1:BORDER 0
1350 GOTO 1910
1360 REM
1370 REM*****AFFICHAGE ECRAN*****
1380 REM
1390 FOR B=1 TO 12:READ A$(B)
1400 FOR K=1 TO 20:B$=MID$(A$(B),K,1)
1410 IF B$="m" THEN PEN 2:C$=STRING$(4,C
HR$(255))
1420 IF B$="h" THEN PEN 1:C$=STRING$(4,C
HR$(207))
1430 IF B$=" " THEN C$=STRING$(4," ")
1440 IF B$="r" THEN PEN 3:C$=CHR$(254)+C
HR$(253)+CHR$(252)+CHR$(251)
1450 IF B$="p" THEN PEN 2:C$=CHR$(250)+C
HR$(249)+CHR$(248)+CHR$(247)
1460 LOCATE K*2-1,B*2-1:PRINT MID$(C$,1,
2):LOCATE K*2-1,B*2:PRINT MID$(C$,3,2);
1470 NEXT K:NEXT B:READ POM,TPS,X,Y
1480 PEN 1:PRINT "SCORE:";USING "#####";
SC;:LOCATE 15,25:PRINT "ENERGIE:";USING
"###";TPS;:PRINT " URANIUM:";USING "
###";POM;
1490 RETURN
1500 REM
1510 REM*****
1520 REM
1525 LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINT CHR$(246)+
CHR$(245):LOCATE X*2-1,Y*2:PRINT CHR$(24
4)+CHR$(243)
1530 B$=INKEY$:IF B$="" THEN 1530
1540 IF B$<CHR$(240) OR B$>CHR$(243) THE
N 1530 ELSE LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINT "
":LOCATE X*2-1,Y*2:PRINT " "
1550 GOSUB 1890:ON (ASC(B$)-239) GOSUB 1
560,1610,1670,1730:GOTO 1660
1560 C$=MID$(A$(Y-1),X,1):TB=0
1570 IF C$="" THEN Y=Y-1:RETURN
1580 IF C$="h" THEN Y=Y-1:A$(Y)=FN Z$:RE
TURN
1590 IF C$="p" THEN Y=Y-1:GOSUB 1790:A$(
Y)=FN Z$:RETURN
1600 RETURN
```

```
1610 C$=MID$(A$(Y+1),X,1):IF FN Y$="r" T
HEN TB=1:X1=X:Y1=Y ELSE TB=0
1620 IF C$="" THEN Y=Y+1:RETURN
1630 IF C$="h" THEN Y=Y+1:A$(Y)=FN Z$:RE
TURN
1640 IF C$="p" THEN Y=Y+1:GOSUB 1790:A$(
Y)=FN Z$:RETURN
1650 TB=0:RETURN
1660 PEN 1:LOCATE X*2-1,Y*2-1:PRINT CHR$(
246);CHR$(245):LOCATE X*2-1,Y*2:PRINT C
HR$(244);CHR$(243):IF TB=0 THEN 1530 EL
S E GOSUB 1800:GOTO 1530
1670 C$=MID$(A$(Y),X-1,1):IF FN Y$="r" T
HEN TB=1:X1=X:Y1=Y:ELSE TB=0
1680 IF C$="" THEN X=X-1:RETURN
1690 IF C$="h" THEN X=X-1:A$(Y)=FN Z$:RE
TURN
1700 IF C$="p" THEN X=X-1:GOSUB 1790:A$(
Y)=FN Z$:RETURN
1710 IF C$="r" THEN GOTO 1880
1720 TB=0:RETURN
1730 C$=MID$(A$(Y),X+1,1):IF FN Y$="r" T
HEN TB=1:X1=X:Y1=Y:ELSE TB=0
1740 IF C$="" THEN X=X+1:RETURN
1750 IF C$="h" THEN X=X+1:A$(Y)=FN Z$:RE
TURN
1760 IF C$="p" THEN X=X+1:GOSUB 1790:A$(
Y)=FN Z$:RETURN
1770 IF C$="r" THEN GOTO 1870
1780 TB=0:RETURN
1790 SC=SC+50:FOR I=90 TO 95:SOUND 1,I,2
,15:NEXT I:POM=POM-1:PEN 3:LOCATE 7,25:P
RINT USING "#####";SC;:LOCATE 39,25:PRIN
T USING "###";POM;:IF POM=0 THEN 1960 EL
S E RETURN
1800 TB=0
1810 IF MID$(A$(Y1),X1,1)<>" " THEN SOUN
D 130,200,100,7,1,2,5:RETURN
1820 PEN 3:LOCATE X1*2-1,Y1*2-3:PRINT "
":LOCATE X1*2-1,Y1*2-2:PRINT " "
1830 A$(Y1-1)=LEFT$(A$(Y1-1),X1-1)+CHR$(
32)+RIGHT$(A$(Y1-1),20-X1):A$(Y1)=LEFT$(
A$(Y1),X1-1)+"r"+RIGHT$(A$(Y1),20-X1):LO
CATE X1*2-1,Y1*2-1:PRINT CHR$(254);CHR$(
253):LOCATE X1*2-1,Y1*2:PRINT CHR$(252);
CHR$(251)
1840 IF X1=X AND Y1=Y THEN FOR I=15 TO 8
STEP-1:SOUND 1,500,20,I,,1:NEXT I:GOSU
B 2310
1850 'FOR I=15 TO 8 STEP -1:SOUND 1,500,
20,I,,1:NEXT I:GOSUB 2040
1860 Y1=Y1+1:GOTO 1810
1870 IF MID$(A$(Y),X+2,1)=" " THEN PEN 3
:LOCATE X*2+1,Y*2-1:PRINT " ";CHR$(254)
;CHR$(253):LOCATE X*2+1,Y*2:PRINT " ";C
HR$(252);CHR$(251):A$(Y)=LEFT$(A$(Y),X)
+CHR$(32)+"r"+RIGHT$(A$(Y),18-X):X1=X+2:Y
1=Y+1:GOSUB 1730:GOTO 1800:ELSE RETURN
1880 IF MID$(A$(Y),X-2,1)=" " THEN PEN 3
:LOCATE X*2-5,Y*2-1:PRINT CHR$(254);CHR$(
253);:LOCATE X*2-5,Y*2:PRINT CHR$(2
52);CHR$(251);:A$(Y)=LEFT$(A$(Y),X-3
)+"r"+CHR$(32)+RIGHT$(A$(Y),21-X):X1=X-2
:Y1=Y+1:GOSUB 1670:GOTO 1800:ELSE RETURN
1890 TPS=TPS-1:PEN 3:LOCATE 23,25:PRINT
USING "###";TPS;:IF TPS>0 THEN RETURN
1900 GOTO 2310
1910 REM
1920 REM*****PROGRAMME*****
1930 REM
1940 ECR=ECR+1:IF ECR=26 THEN GOTO 1970
1950 GOSUB 1360:GOTO 1500
1960 CLS:GOTO 1940
1970 REM*****GAGNE*****
1980 MODE 1:PEN 2
1990 LOCATE 11,1:PEN 3:PRINT " VOUS AVE
Z GAGNE ":PEN 1:LOCATE 12,2:PRINT STRIN
```

```
6$(17,CHR$(154))
2000 ZONE 80:PEN 3:PRINT " JAMAIS PER
SONNE AVANT VOUS N'AVAIT ACHEVE CET
TE PERILLEUSE MISSION.":PRINT:PRINT " V
OTRE PAYS EST FIER DE VOUS CAR V
OUS AVEZ MONTRER VOTRE COURAGE A
UX YEUX DE TOUS !":PRINT:PRINT:PRINT"VO
TRE SCORE:";SC
2010 PEN 3:PRINT STRING$(12,CHR$(154)):L
OCATE 12,20:PRINT"PATIENTEZ...":LOCATE 1
2,21:PRINT STRING$(12,CHR$(154)):FOR I=1
TO 5000 :CALL &BD24:CALL &BD25:CALL &BD
23:NEXT I:MODE 1:RUN
2020 REM
2030 '*****DEBUT*****
*
2040 '
2050 MODE 1:PAPER 0:PEN 1:FOR I=4 TO 36:
LOCATE I,1:PRINT CHR$(207):LOCATE I,8:PR
INT CHR$(207):LOCATE I,7:PRINT CHR$(207)
:LOCATE I,2:PRINT CHR$(207):LOCATE I,24:
PRINT CHR$(207):LOCATE I,25:PRINT CHR$(2
07):NEXT I
2060 FOR I=3 TO 23:LOCATE 4,I:PRINT STRI
NG$(2,CHR$(207)):LOCATE 35,I:PRINT STRIN
G$(2,CHR$(207)):NEXT I
2070 PEN 2:LOCATE 16,9:PRINT "OPTIONS":P
EN 1:LOCATE 14,10:PRINT STRING$(11,CHR$(
207)):LOCATE 14,9:PRINT CHR$(207):LOCATE
24,9:PRINT CHR$(207)
2080 PEN 2:LOCATE 14,3:PRINT STRING$(11,
CHR$(208)):LOCATE 14,5:PRINT STRING$(11,
CHR$(210)):FOR I=3 TO 5:LOCATE 13,i:PRI
NT CHR$(209):LOCATE 25,i:PRINT CHR$(211)
:NEXT I:PEN 1:LOCATE 15,4:PRINT"GALACTIC
A"
2090 PEN 3:LOCATE 10,13:PRINT"1":PEN 1:L
OCATE 11,13:PRINT".....JOUER A GALACTICA
":LOCATE 10,16:PEN 3:PRINT"2":LOCATE 11,
16:PEN 1:PRINT".....INSTRUCTIONS"
2100 PEN 3:LOCATE 10,19:PRINT"3":LOCATE
11,19:PEN 1:PRINT".....VOIR LES TABLEUX
"
2110 PEN 3:LOCATE 11,23:PRINT CHR$(164);
" Belatrache Kader"
2120 IF INKEY(57)=0 THEN 2320
2130 IF INKEY(65)=0 THEN 2150
2140 IF INKEY(64)=0 THEN RETURN ELSE 212
0
2150 '
2160 '*****INSTRUCTIONS*****
2170 MODE 1:PEN 2:LOCATE 15,1:PRINT"INST
RUTIONS":LOCATE 15,2:PRINT STRING$(12,C
HR$(154))
2180 WINDOW #1,36,4,24,7:PAPER#1,0:CLS#1
2190 PEN 3:LOCATE 16,5:PRINT"SCENARIO";C
HR$(61);CHR$(242):LOCATE 16,6:PRINT STRI
NG$(10,CHR$(154)):PEN#1,1:PRINT#1:PRINT#
1,"En raison d'erreurs de calculs,vouset
votre navette avez atteridans une ga
laxie inconnue.":PRINT#1
2200 PRINT#1,"Pour survivre,vous devez
prendreles piles d'uranium eparpillees
sur votre parcours.":PRINT#1
2210 PRINT#1,"Mais votre quete ne sera p
as sansdanger car les meteorites vous
guettent...":PRINT#1
2220 PRINT#1,"Pour vous deplacer,utili
sez lesfleches curseurs.":PEN#1,1:LOCATE
#1,19,17:PRINT#1,"Bonne chance!":PEN 2:
LOCATE 13,25:PRINT"<BARRE D'ESPACE>"
2230 IF INKEY(47)<>0 THEN 2230
2240 PAPER#1,0:CLS#1:PEN#1,1:PRINT#1:LOC
ATE#1,2,2:PRINT#1," ";CHR$(246);CHR$(2
45):LOCATE#1,2,3:PRINT#1," ";CHR$(244)
;CHR$(243):LOCATE#1,11,3:PRINT#1,CHR$(61
)+CHR$(242)+" VOTRE NAVETTE"
```

```
2250 PEN#1,3:LOCATE#1,2,5:PRINT#1," ";
CHR$(254)+CHR$(253):LOCATE#1,2,6:PRINT#1
," ";CHR$(252)+CHR$(251):PEN#1,1:LOCAT
E#1,11,6:PRINT#1,CHR$(61)+CHR$(242)+" UN
E METEORITE"
2260 PEN#1,2:LOCATE#1,2,8:PRINT#1," ";
CHR$(250)+CHR$(249):LOCATE #1,2,9:PRINT#
1," ";CHR$(248)+CHR$(247):PEN#1,1:LOCA
TE #1,11,9:PRINT#1,CHR$(61)+CHR$(242)+"
PILE D'URANIUM"
2270 PEN#1,1:LOCATE#1,2,11:PRINT#1," "
;STRING$(2,CHR$(207)):LOCATE#1,2,12:PRIN
T#1," ";STRING$(2,CHR$(207)):LOCATE#1,
11,12:PRINT#1,CHR$(61)+CHR$(242)+" ETOIL
ES GALACTIQUES"
2280 PEN#1,2:LOCATE#1,2,14:PRINT#1," "
;STRING$(2,CHR$(255)):LOCATE#1,2,15:PRIN
T#1," ";STRING$(2,CHR$(255)):PEN#1,1:L
OCATE#1,11,15:PRINT#1,CHR$(61)+CHR$(242)
+" LIMITES GALACTIQUES"
2290 IF INKEY(47)<>0 THEN 2290 ELSE 2040
2300 '*****PERDU*****
2310 MODE 0:FOR I=1 TO 1000:NEXT I:CLS:P
EN 3:LOCATE 3,12:PRINT"G A M E O V E R"
:GOSUB 5860:FOR I=1 TO 1000:NEXT:RUN
2320 MODE 1:FOR I=1 TO 25:GOSUB 1360:NEX
T I:RUN
2324 '*****
2325 '*****LES ECRANS*****
2326 '*****
2330 REM ECRAN No 1
2340 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmmm
2350 DATA mhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhm
2360 DATA mhrrrrrrrrrrrrrrrrrrrm
2370 DATA mhrphhhhrpprhhhrphhm
2380 DATA mrphhhhrpprhhhrphhm
2390 DATA mrphhhhrpprhhhrphhm
2400 DATA mrphhhhrpprhhhrphhm
2410 DATA mhrphhhhrhhhhhhrrphhm
2420 DATA mhhrrrrrrhhhhhhhhrrrm
2430 DATA mhhhhhhhhhhhhhhhhhhhm
2440 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmmm
2450 DATA 18,100,2,2
2460 DATA ECRAN No 2
2470 REM
2480 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmmm
2490 DATA mhr rhrpprppr rhm
2500 DATA mhr rhrpprppr rhm
2510 DATA mr hrpprppr rhm
2520 DATA mr hr r rhr rhm
2530 DATA mr rhr r rhr rhm
2540 DATA mr rhr r rhr rhm
2550 DATA mr rhr r rhr rhm
2560 DATA mhr rhr r rhr rhm
2570 DATA mhhrrrrrrrrrrrrrrhhhm
2580 DATA mhhhhhhhhhhhhhhhhhhhm
2590 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmmm
2600 DATA 11,150,2,11
2610 REM ECRAN No 3
2620 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmmm
2630 DATA mm r hr r mrmr rhm
2640 DATA mmpmhhmh mprhhhhhm
2650 DATA m hhhhrhr hhhmm m
2660 DATA mmpmhrhr mmmrrm m
2670 DATA mm r hrhr hhhhhhhpm
2680 DATA m hhhhrhr mmmmmmmmm
2690 DATA mm r hrhr rrrrrrrrm
2700 DATA mmpmhrhr hhhhhhhpm
2710 DATA mprhhhrhr mmmmmmmmm
2720 DATA mrrrrrhrhr hhhhhhhpm
2730 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmmm
2740 DATA 8,200,2,4
2750 REM ECRAN No 4
2760 DATA mmmmmmmmmmmmmmmmmmmmm
2770 DATA m hhhhhrrrrhhhhhhhhhm
2780 DATA mhhhhhhhhhrmmmmmmhm
```



```

5860 SOUND 1,500,100,15
5870 SOUND 1,0,2
5880 SOUND 1,500,75,15
5890 SOUND 1,0,2
5900 SOUND 1,425,50,15
5910 SOUND 1,424,40,15
5920 SOUND 1,0,2
5930 SOUND 1,450,25,15
5940 SOUND 1,0,2
5950 SOUND 1,450,75,15
5960 SOUND 1,0,2
5970 SOUND 1,500,25,15
5980 SOUND 1,0,2
5990 SOUND 1,500,75,15
6000 SOUND 1,0,2
6010 SOUND 1,525,25,15

```

```

6020 SOUND 1,0,2
6030 SOUND 1,500,100,15
6040 RETURN

```

```

160 à 1320 Redéfinition des caractères
1390 à 1900 Affichage écran
1940 à 1960 Routine passage écran
1980 à 2020 Gagné !!!
2050 à 2140 Debut présentation
2170 à 2290 Instructions
2310 à 2320 Perdu !!!
2340 à 5020 Donner tableaux
5860 à 6040 Musique

```

AMSTRAD

OTHELLO

Un Othello classique sur un échiquier de 8 x 8 cases.
 Vous pourrez opter pour un tableau 2D ou 3D, sélectionner l'un des cinq
 niveaux de difficulté présents.

Le listing comporte deux programmes qu'il faut taper et sauver à la suite.

LISTING N° 1

```

140 MODE 1:BORDER 7:INK 0,7:INK 1,7:INK
2,7:INK 3,7
150 SYMBOL AFTER 220
160 SYMBOL 240,0,0,7,31,127,255,255,255
170 SYMBOL 241,0,0,224,248,254,255,255,2
55
180 SYMBOL 243,255,127,191,207,112,63,31
,0
190 SYMBOL 244,255,254,253,243,14,252,24
8,0
200 SYMBOL 242,0,0,0,0,0,0,0,0
210 SYMBOL 245,0,0,0,0,0,0,0,0
220 SYMBOL 221,1,1,3,3,7,7,15,15
230 SYMBOL 222,31,31,63,63,127,127,255,2
55:SYMBOL 223,128,128,192,192,224,224,24
0,240:SYMBOL 224,248,248,252,252,254,254
,255,255
240 WINDOW #1,9,32,4,19:PEN 2:AAA$=""
250 HO=9:HA=2:BO=33:FOR I=1 TO 16 STEP 2
:HA=HA+2:HO=HO-1:LOCATE HO,HA:PRINT CHR$
(221);AAA$;:LOCATE HO,HA+1:PRINT CHR$(22
2);AAA$;:LOCATE BO,HA:PRINT AAA$;CHR$(22
3);:LOCATE BO,HA+1:PRINT AAA$;CHR$(224);
:AAA$=AAA$+CHR$(143):NEXT I
260 PAPER #1,2:CLS #1
270 POH=143:POV=383:PO2H=496
280 FOR I=1 TO 9
290 POH=POH-16:POV=POV-32:PO2H=PO2H+16
300 PLOT POH,POV,3:DRAW PO2H,POV:NEXT I
310 POH=-79:PO2H=80
320 FOR I=1 TO 9
330 POH=POH+80:PO2H=PO2H+48

```

```

340 IF I=1 THEN 360
350 PLOT POH,93:DRAW PO2H,351
360 NEXT I
370 PLOT 1,96:DRAW 127,351
380 FOR I=92 TO 80 STEP -1:PLOT 1,I:DRAW
640,I:NEXT
390 PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
400 A$=CHR$(240)+CHR$(241)+CHR$(242):B$=
CHR$(243)+CHR$(244)+CHR$(245)
410 PEN 1:LOCATE 18,10:PRINT A$:LOCATE 1
8,11:PRINT B$;
420 PEN 3:LOCATE 22,10:PRINT A$:LOCATE 2
2,11:PRINT B$;
430 PEN 3:LOCATE 18,12:PRINT A$:LOCATE 1
8,13:PRINT B$;
440 PEN 1:LOCATE 22,12:PRINT A$:LOCATE 2
2,13:PRINT B$;
450 PRINT CHR$(22)+CHR$(0);
460 PEN 1:LOCATE 12,1:PRINT "*** 3D.OTHE
LLD ***":LOCATE 12,2:PRINT "-----
";
470 PEN 3:LOCATE 10,22:PRINT "Chargement
en cours...":LOCATE 10,23:PRINT "-----
";
480 LOCATE 5,25:PRINT CHR$(164);"1987. A
uteur : Didier DRUGMANNE";
490 INK 1,20:INK 2,9:INK 3,0
500 RUN"

```

LISTING N° 2

```

10 MODE 1:BORDER 1:INK 0,1:INK 1,24:INK
3,6:DIM MUS(98):DIM SUM(98):DIM MUN(98)
11 PEN 3
12 MODE 0

```

```

13 DATA 119,127,119,106,119,134,142,213,
142,150,142,134,142,159,179,239,179,190,
179,159,179,190,213,239,106,119,134,142,
159,134,239,142
14 DATA 119,127,119,106,119,134,142,213,
142,150,142,134,142,159,179,239,179,190,
179,159,179,190,213,239,106,119,134,142,
159,179
15 DATA 159,142,134,119,106,95,89,95,106
,119,134,142,159,179,142,150,142,134,159
,190,159,179,142,179,106,119,134,142,159
,179,0,0,142,0,0,179
16 RESTORE 13:FOR I=1 TO 98:READ MUS(I):
NEXT I
17 DATA 358,358,358,358,358,358,358,426,
426,426,426,426,426,426,478,478,478,
478,478,478,478,478,478,478,478,478,
379,358,358,358
18 DATA 358,358,358,358,358,358,358,426,
426,426,426,426,426,426,478,478,478,
478,478,478,478,478,478,478,478,478,
379,358
19 DATA 478,478,478,478,478,478,358,358,
358,358,358,358,358,478,478,478,319,
379,319,379,358,478,358,478,478,478,478,
478,358,0,0,478,0,0,358
20 RESTORE 17:FOR I=1 TO 98:READ SUM(I):
NEXT I
21 DATA 179,119,142,179,119,142,213,213,
142,179,213,142,179,213,239,239,159,179,
239,159,179,239,239,190,179,239,190,159,
179,119,179
22 DATA 179,179,119,142,179,119,142,213,
213,142,179,213,142,179,213,239,239,159,
179,239,159,179,239,239,190,179,239,190,
159,119,179
23 DATA 239,213,190,159,179,159,142,159,
179,190,213,239,268,142,119,142,119,127,
119,106,119,134,119,142,89,95,106,119,13
4,142,0,0,119,0,0,142
24 RESTORE 21:FOR I=1 TO 98:READ MUN(I):
NEXT I
25 EI:EVERY 10 GOSUB 49
26 PEN 1
27 FOR I=4 TO 16
28 LOCATE I,9:PRINT "*":LOCATE I,15:PRIN
T "*":NEXT I
29 FOR I=9 TO 15
30 LOCATE 16,I:PRINT "*":NEXT I
31 LETT$="OTHELLO":R=13:V=8
32 FOR I=1 TO 7:R=R-1:V=V-1
33 IF I=1 THEN PEN 3
34 IF I=2 THEN PEN 1
35 IF I=7 THEN PEN 3
36 FOR J=1 TO R:B$=MID$(LETT$,V,1)
37 LOCATE J,12:PRINT B$:FOR K=1 TO 100:N
EXT K:LOCATE J,12:PRINT " "
38 NEXT J:LOCATE J,12:PRINT B$
39 NEXT I
40 PEN 1:FOR I=9 TO 15:LOCATE 4,I:PRINT
"*":NEXT I:FOR J=1 TO 300:NEXT J
41 FOR I=1 TO 3:LOCATE 7,12:PRINT " ":LO
CATE 13,12:PRINT " ":FOR J=1 TO 300:NEXT
J:PEN 3:LOCATE 7,12:PRINT "O":LOCATE 13
,12:PRINT "O":FOR J=1 TO 300:NEXT J:NEXT
I
42 R=7:PEN 3:FOR I=2 TO 7:R=R+1
43 FOR J=1 TO 400:NEXT J:LOCATE R,12:PRI
NT MID$(LETT$,I,1)
44 NEXT I
45 FOR I=1 TO 200:NEXT I
46 FOR I=1 TO 750:INK 1,24,6:INK 3,6,24:
NEXT I
47 INK 1,24:INK 3,6
48 DI:GOTO 55
49 SDF=SDF+1:SOUND 1,MUS(SDF),20,6
50 SOUND 2,SUM(SDF),20,6

```

```

51 SOUND 4,MUN(SDF),20,6
52 IF SDF=98 THEN 54
53 RETURN
54 DI:INK 1,24:INK 3,6
55 CLEAR
56 INK 1,24:INK 3,6:MODE 1:PEN 3:LOCATE
12,1:PRINT "*** OTHELLO ***":LOCATE 12,2
:PRINT " "
57 PEN 1:LOCATE 1,5:PRINT "OTHELLO SE JO
UE SUR UN DAMIER DE 8 CASES. 8 CASES.
APRES AVOIR CHOISI LA COU- LEUR DE SES P
IONS, CHACUN POSE, A TOUR DE ROLE, UN S
EUL PION SUR LE PLATEAU DE FACON A ENTOU
RER UN OU PLUSIEURS PIONS"
58 LOCATE 1,10:PRINT "ADVERSE. CES PION
S PRENNENT ALORS LA COULEUR DU PION PO
SE.":LOCATE 1,13:PRINT "LE GAGNANT EST
CELUI QUI POSSEDE LE PLUS DE PIONS DE SA
COULEUR A LA FIN DE LA PARTIE."
59 DATA 21,21,9,24,31,18,1,21,34,24,7,18
,40,24,26,24,14,18,40,19,14,24,26,18,4,2
4,37,20,17,21,31,24,11,18,37,24,4,18,20,
24,31,21,17,18,1,24,26,21,9,21,40,21,29,
24,1,18,23,24,37,22,4,21,20,18,3,24,23,1
8,37,18,14,21,22,24,40,18,17,23,2,18,31,
23,9,19,28,24
60 DATA 9,23,39,18,14,19,1,23,31,20,20,2
0,39,24,1,19,22,18,20,23,9,18,40,23,4,22
,26,23,14,22,33,24,17,19,4,20,37,19,14,2
0,1,22,31,19,9,22,37,23,3,18,26,19,15,21
,32,24,2,24,38,18,8,18,26,22,40,22,1,20,
40,20,16,21,38,24,4,19,20,22,17,24,20,19
,4,23,31,22
61 DATA 9,20,17,20,37,21,14,23,27,24,20,
21,10,18,26,20,21,24,17,22,21,18
62 INK 2,19:PEN 2
63 RESTORE 59
64 FOR I=1 TO 97
65 READ A,B:LOCATE A,B:PRINT CHR$(231);
66 FOR J=1 TO 200:NEXT J
67 NEXT I
68 FOR J=1 TO 500:NEXT J
69 INK 2,19,4:FOR J=1 TO 4000:NEXT J
70 MODE 1:BORDER 1:INK 0,1:INK 1,24:INK
3,6
71 PEN 3:LOCATE 12,1:PRINT "*** OTHELLO
***":LOCATE 12,2:PRINT "-----
";
72 PEN 1:LOCATE 3,7:PRINT "(1) -----
DEBUTANT":LOCATE 3,9:PRINT "(2) -----
APPRENTI":LOCATE 3,11:PRINT "(3) ---
--- MOYEN";
73 LOCATE 3,13:PRINT "(4) ----- FORT"
;:LOCATE 3,15:PRINT "(5) ----- EXPERI
MENTE":LOCATE 3,17:PRINT "(6) -----
TOURNOI";
74 PEN 3:LOCATE 8,22:PRINT "CHOISISSEZ V
OTRE NIVEAU":LOCATE 8,23:PRINT "-----
";
75 D$=INKEY$:IF D$="" THEN 75
76 IF D$<"1" OR D$>"6" THEN 75
77 PRINT CHR$(7):BORDER 7:INK 0,7:NIV=VA
L(D$)
78 PEN 1:LOCATE 33,22:PRINT NIV;
79 DIM a$(100):DIM e(89):DIM kk(100)
80 pion=4
81 COL$=CHR$(22)+CHR$(1)
82 PRINT COL$;
83 COL1$=CHR$(22)+CHR$(0)
84 kk(45)=2:kk(46)=2:kk(55)=2:kk(56)=2
85 DIM b(8):DIM c(30):DIM td(78):DIM ch(
78)
86 w=1:sk=0:pl=0:lp=0
87 b$="x":c$="*"
88 INK 1,20:INK 2,9:INK 3,0:INK 4,7
89 SYMBOL AFTER 220
90 SYMBOL 250,0,3,15,63,63,127,127,255

```

```

91 SYMBOL 251,0,192,240,252,252,254,254,255
92 SYMBOL 252,255,127,127,63,63,15,3,0
93 SYMBOL 253,255,254,254,252,252,240,192,0
94 SYMBOL 234,0,0,0,1,7,15,15,15
95 SYMBOL 235,0,0,126,255,255,255,255,255
96 SYMBOL 236,0,0,0,128,224,240,240,240
97 SYMBOL 237,15,7,11,12,7,3,1,0
98 SYMBOL 238,255,255,255,255,0,255,255,0
99 SYMBOL 239,240,224,208,48,224,192,128,0
100 SYMBOL 240,0,0,7,31,127,255,255,255
101 SYMBOL 241,0,0,224,248,254,255,255,255
102 SYMBOL 243,255,127,191,207,112,63,31,0
103 SYMBOL 244,255,254,253,243,14,252,248,0
104 SYMBOL 242,0,0,0,0,0,0,0,0
105 SYMBOL 245,0,0,0,0,0,0,0,0
106 SYMBOL 221,1,1,3,3,7,7,15,15
107 SYMBOL 222,31,31,63,63,127,127,255,255
108 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4
109 DATA 4,20,10,10,10,10,10,10,20,4
110 DATA 4,10,10,10,10,10,10,10,10,4
111 DATA 4,10,10,10,10,10,10,10,10,4
112 DATA 4,10,10,10,x,x,10,10,10,4
113 DATA 4,10,10,10,x,x,10,10,10,4
114 DATA 4,10,10,10,10,10,10,10,10,4
115 DATA 4,10,10,10,10,10,10,10,10,4
116 DATA 4,20,10,10,10,10,10,10,20,4
117 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4
118 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4
119 DATA 4,60,20,30,30,30,30,20,60,4
120 DATA 4,20,20,22,22,22,22,20,20,4
121 DATA 4,30,22,22,22,22,22,30,4
122 DATA 4,30,22,22,x,x,22,22,30,4
123 DATA 4,30,22,22,x,x,22,22,30,4
124 DATA 4,30,22,22,22,22,22,22,30,4
125 DATA 4,20,20,22,22,22,22,20,20,4
126 DATA 4,60,20,30,30,30,30,20,60,4
127 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4
128 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4
129 DATA 4,60,15,30,30,30,30,15,60,4
130 DATA 4,15,10,22,22,22,22,10,15,4
131 DATA 4,30,22,25,24,24,25,22,30,4
132 DATA 4,30,22,24,x,x,24,22,30,4
133 DATA 4,30,22,24,x,x,24,22,30,4
134 DATA 4,30,22,25,24,24,25,22,30,4
135 DATA 4,15,10,22,22,22,22,10,15,4
136 DATA 4,60,15,30,30,30,30,15,60,4
137 DATA 4,4,4,4,4,4,4,4,4
138 DATA 1,-1,10,-10,11,-11,9,-9
139 DATA 119,127,119,106,119,134,142,213,142,150,142,134,142,159,179,239,179,190,179,159,179,190,213,239,106,119,134,142,159,179
140 DATA 9,12,15,18,21,25,28,31,0
141 DATA 0,8,11,15,18,22,25,28,31,0
142 DATA 0,7,11,14,18,22,25,29,32,0
143 DATA 0,6,10,14,18,22,26,29,33,0
144 DATA 0,6,10,14,18,22,26,30,34,0
145 DATA 0,5,9,13,18,22,26,30,35,0
146 DATA 0,4,9,13,18,22,27,31,36,0
147 DATA 0,3,8,13,18,22,27,31,36,0
148 DATA 240,240,234,234,234,240,240,240,0
149 DATA 0,234,234,240,240,240,240,234,234,0
150 DATA 0,234,240,234,240,240,234,240,234,0
34,0
151 DATA 0,234,234,234,240,240,240,234,234,0
152 DATA 0,240,240,240,240,240,240,240,234,0
153 DATA 0,240,234,234,240,240,234,234,240,0
154 DATA 0,240,240,234,240,240,240,240,240,0
155 DATA 0,234,234,240,240,240,240,234,234,0
156 IF NIV=1 OR NIV=2 THEN RESTORE 108
157 IF NIV=3 OR NIV=4 THEN RESTORE 118
158 IF NIV=5 OR NIV=6 THEN RESTORE 128
159 FOR I=1 TO 100
160 READ a$(i)
161 NEXT i
162 RESTORE 138:FOR i=1 TO 8
163 READ b(i)
164 NEXT i
165 FOR i=1 TO 30
166 READ c(i)
167 NEXT i
168 FOR i=1 TO 78
169 READ td(i)
170 NEXT i
171 FOR i=1 TO 78
172 READ ch(i)
173 NEXT i
174 MODE 1
175 cmpt=0
176 CLS
177 PEN 2:LOCATE 12,2:PRINT "*** OTHELLO ***";:LOCATE 12,3:PRINT "-----"
178 PEN 3:LOCATE 3,11:PRINT "1) Plateau 3 dimensions"
179 LOCATE 3,15:PRINT "2) Plateau 2 dimensions"
180 v$=INKEY$:IF v$="" THEN 180
181 PRINT CHR$(7)
182 IF v$="1" THEN zz=1:cc=1:CLS:GOTO 436
183 IF v$="2" THEN zz=0:CLS:GOTO 485
184 GOTO 180
185 INK 2,7:INK 3,7:WINDOW #1,1,25,1,25:PAPER #1,2:CLS #1
186 FOR I=400 TO 394 STEP -1:PLOT 1,I:DRAW AW 400,I,4:PLOT I,1:DRAW I,400:NEXT I
187 FOR I=1 TO 6:PLOT 1,I:DRAW 400,I,4:PLOT I,1:DRAW I,400:NEXT I
188 FOR i=8 TO 392 STEP 48
189 PLOT i,8:DRAW i,390,3
190 NEXT i
191 FOR i=8 TO 392 STEP 48
192 PLOT 8,i:DRAW 392,i
193 NEXT i
194 INK 2,9:INK 3,0
195 PEN 2:LOCATE 29,2:PRINT "* OTHELLO *"
196 LOCATE 29,3:PRINT "-----"
197 IF co=1 THEN k$="*":n$="x"
198 IF co=2 THEN k$="x":n$="*"
199 IF co=1 THEN PEN 3
200 IF co=2 THEN PEN 1
201 PRINT col1$;:LOCATE 30,5:PRINT "VOUS AVEZ"
202 IF co=1 THEN LOCATE 30,7:PRINT "LES NOIRS ";
203 IF co=2 THEN LOCATE 30,7:PRINT "LES BLANCS";
204 IF ii=1 THEN GOSUB 321:GOTO 283
205 IF co=1 THEN 284
206 b$=k$:c$=n$:q=0:vb=0:tt=0
207 IF zz=1 THEN 211
208 FOR i=20 TO 24
209 LOCATE 29,i:PRINT SPC(12)

```

```

210 NEXT i
211 IF co=1 THEN PEN 1
212 IF co=2 THEN PEN 3
213 IF zz=1 THEN LOCATE 4,24:PRINT "JE R EFLECHIS"
214 IF zz=0 THEN LOCATE 29,12:PRINT "JE REFLECHIS"
215 IF zz=0 THEN LOCATE 32,14:PRINT "* * *"
216 sk=sk+1:bn=0
217 cmpt=cmpt+1
218 IF cmpt=1 AND co=2 THEN 589
219 IF cmpt<3 THEN ccc=34:ppp=67:GOTO 221
220 ccc=12:ppp=89
221 FOR i=ccc TO ppp
222 IF cmpt>=3 THEN 225
223 cmpt$=STR$(i)
224 IF VAL(RIGHT$(cmpt$,1))<4 OR VAL(RIGHT$(cmpt$,1))>7 THEN 241
225 IF a$(i)=b$ OR a$(i)=c$ OR a$(i)="4" THEN 241
226 FOR f=1 TO 8
227 r=0:s=0:m=0
228 FOR g=1 TO 8
229 s=s+b(f)
230 IF a$(i+s)=c$ THEN m=1:GOTO 234
231 IF a$(i+s)<>b$ THEN 234
232 r=r+1
233 NEXT g
234 IF m=1 AND r>0 THEN bn=1:lp=0
235 IF niv=1 OR niv=3 OR niv=5 THEN 237
236 IF m=1 AND r>0 AND sk<19 THEN e(i)=e(i)-r:GOTO 238
237 IF m=1 AND r>0 THEN e(i)=e(i)+r
238 NEXT f
239 IF e(i)<>0 THEN e(i)=e(i)+VAL(a$(i))
240 IF e(i)>e(w) THEN w=i
241 NEXT i
242 IF co=1 THEN PEN 1
243 IF co=2 THEN PEN 3
244 IF bn=0 THEN pl=1:IF zz=0 THEN LOCATE 4,24:PRINT " JE PASSE ":LOCATE 32,14:PRINT " :SOUND 1,956,100,7:FOR y=1 TO 2000:NEXT y:LOCATE 29,12:PRINT " :SOUND 1,956,100,7:FOR y=1 TO 2000:NEXT y:IF lp=1 THEN 348 ELSE 278
245 IF bn=0 THEN pl=1:IF zz=1 THEN LOCATE 4,24:PRINT " JE PASSE ":SOUND 1,956,100,7:FOR y=1 TO 2000:NEXT y:IF lp=1 THEN 348 ELSE 278
246 GOSUB 336
247 IF zz=0 THEN LOCATE 29,12:PRINT " "
248 IF zz=0 THEN LOCATE 32,14:PRINT " "
249 IF co=1 THEN PEN 1
250 IF co=2 THEN PEN 3
251 IF zz=0 THEN LOCATE 31,12:PRINT "JE JOUE":LOCATE 34,14:PRINT y$;x$:SOUND 1,60,100,4
252 IF zz=1 THEN LOCATE 4,24:PRINT " JE JOUE ":LOCATE 14,24:PRINT y$;x$:SOUND 1,60,100,4
253 a$(w)=c$:kk(w)=2
254 IF zz=0 THEN GOSUB 321
255 IF zz=1 THEN GOSUB 437
256 FOR i=12 TO 89
257 e(i)=0
258 NEXT i
259 FOR f=1 TO 8
260 s=0:m=0:t=0:r=0:pl=0
261 FOR g=1 TO 8
262 s=s+b(f)
263 IF a$(w+s)=c$ THEN m=1:GOTO 272
264 IF a$(w+s)<>b$ THEN 272
265 r=r+1
266 IF t=1 AND q=1 AND fg=1 AND zz=0 THE

```

```

N a$(w)=c$:kk(w)=2:GOSUB 321
267 IF tt=1 THEN 269
268 IF t=1 AND q=1 AND fg=1 AND zz=1 THEN N a$(w)=c$:kk(w)=2:tt=1:GOSUB 437
269 IF t=1 AND zz=0 THEN vb=1:a$(w+s)=c$:kk(w+s)=2:GOSUB 321
270 IF t=1 AND zz=1 THEN vb=1:a$(w+s)=c$:kk(w+s)=2:GOSUB 437
271 NEXT g
272 IF m=1 AND r>0 THEN t=1:m=0:r=0:s=0:GOTO 261
273 NEXT f
274 IF vb=0 AND q=1 THEN GOTO 283
275 IF vb=1 AND q=1 AND zz=0 THEN a$(w)=c$:kk(w)=2:GOSUB 321
276 IF tt=1 THEN 278
277 IF vb=1 AND q=1 AND zz=1 THEN a$(w)=c$:kk(w)=2:tt=1:GOSUB 437
278 IF a$(w)=c$ THEN pion=pion+1
279 IF pion=64 THEN 348
280 IF q=1 THEN 206
281 IF cmpt=1 OR cmpt=2 THEN 283
282 GOTO 414
283 IF zz=0 THEN LOCATE 31,12:PRINT " ":LOCATE 34,14:PRINT " "
284 GOSUB 410
285 IF co=1 THEN PEN 3
286 IF co=2 THEN PEN 1
287 IF zz=0 THEN LOCATE 31,12:PRINT " A VOUS ":LOCATE 34,14:PRINT " "
288 IF zz=1 THEN LOCATE 4,24:PRINT SPC(15):LOCATE 4,24:PRINT " A VOUS "
289 v$=INKEY$:IF v$="" THEN 289
290 IF UPPER$(v$)="V" THEN CLS:RUN
291 IF UPPER$(v$)="Z" OR UPPER$(v$)="S" OR UPPER$(v$)="X" THEN g$=UPPER$(v$):GOTO 302
292 IF UPPER$(v$)<"A" OR UPPER$(v$)>"H" THEN 289
293 PRINT CHR$(7)
294 c1$=v$:IF zz=0 THEN LOCATE 34,14:PRINT UPPER$(c1$)
295 IF zz=1 THEN LOCATE 12,24:PRINT UPPER$(c1$)
296 v$=INKEY$:IF v$="" THEN 296
297 IF v$<"1" OR v$>"8" THEN 287
298 PRINT CHR$(7)
299 c2$=v$:IF zz=0 THEN LOCATE 35,14:PRINT UPPER$(c2$)
300 IF zz=1 THEN LOCATE 13,24:PRINT UPPER$(c2$)
301 g$=c1$+c2$
302 ii=0:pc=0
303 IF g$="S" AND zz=0 THEN GOTO 392
304 IF g$="S" AND zz=1 AND hh=1 THEN 287
305 IF zz=1 AND g$="S" THEN 529
306 IF zz=1 AND g$="Z" THEN ii=1:hh=0:zz=0:CLS:GOTO 185
307 IF zz=0 AND g$="Z" THEN zz=1:rg=0:CLS:GOTO 548
308 IF g$="X" AND zz=0 AND rg=1 THEN GOSUB 399:GOTO 572
309 IF g$="X" AND zz=0 AND rg=0 THEN 572
310 IF g$="X" AND zz=1 AND hh=1 THEN GOSUB 539:GOTO 572
311 IF g$="X" AND zz=1 AND hh=0 THEN 572
312 GOSUB 343
313 fg=1
314 IF w<12 OR w>89 THEN 283
315 IF a$(w)=b$ OR a$(w)=c$ THEN 283
316 vb=0
317 b$=n$:c$=k$:q=1
318 IF rg=1 THEN GOSUB 399
319 IF hh=1 THEN GOSUB 539
320 GOTO 259
321 l=9

```



```

322 FOR y=2 TO 23 STEP 3
323 l=1+2
324 FOR x=2 TO 23 STEP 3
325 l=1+1
326 IF ii=1 THEN 328
327 IF kk(1)<>2 THEN 331
328 LOCATE x,y:PRINT COL$;:IF a$(1)="x"
THEN PEN 1:PRINT CHR$(250);CHR$(251):LOC
ATE x,y+1:PRINT CHR$(252);CHR$(253)
329 LOCATE x,y:IF a$(1)="*" THEN PEN 3:P
RINT CHR$(250);CHR$(251):LOCATE x,y+1:PR
INT CHR$(252);CHR$(253)
330 kk(1)=4
331 NEXT x
332 NEXT y
333 PRINT COL1$;
334 fg=0
335 RETURN
336 w$=STR$(w)
337 x$=MID$(w$,2,1)
338 FOR i=2 TO 9
339 IF RIGHT$(w$,1)=CHR$(48+i) THEN 341
340 NEXT i
341 y$=CHR$(63+i)
342 RETURN
343 c1$=UPPER$(c1$)
344 xxx=ASC(c1$)-63
345 z$=c2$+STR$(xxx)
346 w=VAL(z$)
347 RETURN
348 m=0:f=0
349 IF zz=1 THEN 354
350 FOR i=8 TO 24
351 LOCATE 28,i:PRINT SPC(13)
352 NEXT i
353 GOTO 357
354 FOR i=21 TO 25
355 LOCATE 22,i:PRINT SPC(18)
356 NEXT i
357 FOR i=12 TO 89
358 IF a$(i)="*" THEN m=m+1
359 IF a$(i)="x" THEN f=f+1
360 NEXT i
361 IF zz=0 THEN PEN 3:LOCATE 30,12:PRIN
T "NOIRS=";m:LOCATE 30,14:PEN 1:PRINT "
BLANCS=";f
362 IF zz=1 THEN PEN 3:LOCATE 4,22:PRINT
"NOIRS=";m:PEN 1:LOCATE 4,24:PRINT "BL
ANCS=";f;"
363 PEN 3
364 IF zz=0 AND co=1 AND m>f THEN LOCATE
30,17:PRINT "J'AI PERDU"
365 IF zz=1 AND co=1 AND m>f THEN LOCATE
29,22:PRINT "J'AI PERDU"
366 IF zz=0 AND co=2 AND f>m THEN LOCATE
30,17:PRINT "J'AI PERDU"
367 IF zz=1 AND co=2 AND f>m THEN LOCATE
29,22:PRINT "J'AI PERDU"
368 IF zz=0 AND co=1 AND f>m THEN LOCATE
30,17:PRINT "J'AI GAGNE"
369 IF zz=1 AND co=1 AND f>m THEN LOCATE
29,22:PRINT "J'AI GAGNE"
370 IF zz=0 AND co=2 AND m>f THEN LOCATE
30,17:PRINT "J'AI GAGNE"
371 IF zz=1 AND co=2 AND m>f THEN LOCATE
29,22:PRINT "J'AI GAGNE"
372 IF zz=0 AND m=f THEN LOCATE 31,17:PR
INT "EGALITE"
373 IF zz=1 AND m=f THEN LOCATE 29,22:PR
INT "EGALITE"
374 PEN 1
375 IF zz=0 THEN LOCATE 30,20:PRINT "UNE
AUTRE ?"
376 IF zz=1 THEN LOCATE 29,24:PRINT "UNE
AUTRE ?"
377 IF zz=0 THEN LOCATE 33,22:PRINT "(O/
N)"

```

```

378 IF zz=1 THEN LOCATE 32,25:PRINT "(O/
N)"
379 SOUND 2,358,145,7
380 SOUND 2,426,155,7
381 SOUND 2,478,260,7
382 SOUND 2,379,23,7
383 SOUND 2,358,23,7
384 FOR i=1 TO 30
385 SOUND 1,c(i),20,7
386 NEXT i
387 SOUND 1,179,8,7
388 v$=INKEY$:IF v$="" THEN 388
389 IF v$="o" OR v$="O" THEN CLS:RUN 70
390 IF v$="n" OR v$="N" THEN CLS:RUN
391 GOTO 388
392 RG=1
393 PEN 3
394 RR=0:TAG:FOR I=372 TO 36 STEP -48
395 RR=RR+1:MOVE 400,I:PRINT RR;:NEXT I:
TAGOFF
396 RR=64:PEN 1
397 TAG:FOR I=26 TO 402 STEP 48:RR=RR+1:
MOVE I,398:PRINT CHR$(RR);:NEXT I:TAGOFF
398 GOTO 283
399 LOCATE 2,1:PRINT COL1$;:PRINT SPC(24
)
400 FOR I=384 TO 391:PLOT 10,I:DRAW 392,
I,2:NEXT I
401 PLOT 8,392:DRAW 392,392,3
402 FOR i=8 TO 392 STEP 48
403 PLOT i,8:DRAW i,390,3
404 NEXT i
405 FOR i=2 TO 24
406 LOCATE 27,i:PRINT " "
407 NEXT i
408 rg=0
409 RETURN
410 IF co=1 THEN PEN 3
411 IF co=2 THEN PEN 1
412 IF zz=0 THEN LOCATE 29,21:PRINT "FIN
.PAR : V";:LOCATE 29,22:PRINT "LET&CHI :
S";:LOCATE 29,23:PRINT "PLAT.3D : Z";:L
OCATE 29,24:PRINT "CH.COUL : X";
413 RETURN
414 b$=n$:c$=k$
415 FOR i=12 TO 89
416 IF a$(i)="*" OR a$(i)="x" OR a$(i)="
4" THEN 427
417 FOR f=1 TO 8
418 r=0:s=0:pt=0
419 FOR g=1 TO 8
420 s=s+b(f)
421 IF a$(i+s)=c$ THEN pt=1:GOTO 425
422 IF a$(i+s)<>b$ THEN 425
423 r=r+1
424 NEXT g
425 IF pt=1 AND r>0 THEN pl=0:GOTO 283
426 NEXT f
427 NEXT i
428 lp=1
429 IF co=1 THEN PEN 3
430 IF co=2 THEN PEN 1
431 IF zz=0 THEN LOCATE 29,12:PRINT "
":LOCATE 34,14:PRINT " "
432 IF zz=0 THEN LOCATE 29,13:PRINT "VOU
S PASSEZ":SOUND 1,956,200,7:FOR j=1 TO 2
000:NEXT j:LOCATE 29,13:PRINT "
"
433 IF zz=1 THEN LOCATE 4,24:PRINT "VOUS
PASSEZ":SOUND 1,956,200,7:FOR j=1 TO 2
000:NEXT j:LOCATE 4,24:PRINT "
"
434 IF pl=1 THEN 348
435 GOTO 206
436 IF cc=1 THEN GOSUB 457
437 yy=2:rr=0:df=11:PRINT col$;

```

```

438 FOR aa=1 TO 8
439 yy=yy+2
440 FOR bb=1 TO 10
441 rr=rr+1:df=df+1
442 IF cc=0 AND kk(df)<>2 THEN 451
443 IF cc=1 AND a$(df)<>"*" AND a$(df)<>
"x" THEN 451
444 qw=ch(rr):x=td(rr)
445 IF a$(df)="x" THEN PEN 1
446 IF a$(df)="*" THEN PEN 3
447 LOCATE x,yy:PRINT CHR$(qw);CHR$(qw+1
);CHR$(qw+2);
448 LOCATE x,yy+1:PRINT CHR$(qw+3);CHR$(
qw+4);CHR$(qw+5);
449 kk(df)=4
450 IF cc=0 THEN 453
451 NEXT bb
452 NEXT aa
453 fg=0
454 PRINT col1$;
455 IF cc=1 THEN 517
456 RETURN
457 '
458 REM dessin 3 d
459 WINDOW #1,9,32,4,19:PEN 2:AAA$=""
460 INK 3,7:INK 2,7
461 HO=9:HA=2:BO=33:FOR I=1 TO 16 STEP 2
:HA=HA+2:HO=HO-1:LOCATE HO,HA:PRINT CHR$(
221);AAA$;:LOCATE HO,HA+1:PRINT CHR$(22
2);AAA$;:LOCATE BO,HA:PRINT AAA$;CHR$(22
3);:LOCATE BO,HA+1:PRINT AAA$;CHR$(224);
:AAA$=AAA$+CHR$(143):NEXT I
462 PAPER #1,2:CLS #1
463 POH=143:POV=383:PO2H=496
464 FOR I=1 TO 9
465 POH=POH-16:POV=POV-32:PO2H=PO2H+16
466 PLOT POH,POV,3:DRAW PO2H,POV:NEXT I
467 POH=-79:PO2H=80
468 FOR I=1 TO 9
469 POH=POH+80:PO2H=PO2H+48
470 IF I=1 THEN 472
471 PLOT POH,93:DRAW PO2H,351
472 NEXT I
473 PLOT 1,96:DRAW 127,351
474 FOR I=92 TO 80 STEP -1:PLOT 1,I:DRAW
640,I:NEXT
475 INK 3,0:INK 2,9
476 RETURN
477 IF co=1 THEN PEN 3
478 IF co=2 THEN PEN 1
479 IF co=1 THEN LOCATE 22,22:PRINT "Vou
s avez les N"
480 IF co=2 THEN LOCATE 22,22:PRINT "Vou
s avez les B"
481 LOCATE 22,23:PRINT "Coordonnees :
S"
482 LOCATE 22,24:PRINT "Chang.couleur :
X"
483 LOCATE 22,25:PRINT "Autre plateau :
Z":cc=0
484 IF co=1 THEN 288 ELSE 206
485 PEN 2
486 INK 2,7:INK 3,7:WINDOW #1,1,25,1,25:
PAPER #1,2:CLS #1
487 FOR I=400 TO 394 STEP -1:PLOT 1,I:DR
AW 400,I,4:PLOT I,1:DRAW I,400:NEXT I
488 FOR I=1 TO 6:PLOT 1,I:DRAW 400,I,4:P
LOT I,1:DRAW I,400:NEXT I
489 FOR i=8 TO 392 STEP 48
490 PLOT i,8:DRAW i,390,3
491 NEXT i
492 FOR i=8 TO 392 STEP 48
493 PLOT 8,i:DRAW 392,i
494 NEXT i
495 INK 2,9:INK 3,0
496 GOSUB 321
497 PEN 2:LOCATE 29,2:PRINT "* OTHELLO *
"

```

```

498 LOCATE 29,3:PRINT "
"
499 PEN 2:LOCATE 29,8:PRINT "PRENEZ VOUS
"
500 PEN 3:LOCATE 29,10:PRINT " LES NOIRS
"
501 PEN 2:LOCATE 34,12:PRINT "OU"
502 PEN 1:LOCATE 29,14:PRINT "LES BLANCS
?"
503 PEN 2:LOCATE 34,16:PRINT "***"
504 PEN 3:LOCATE 30,20:PRINT "(les noirs
"
505 LOCATE 30,22:PRINT "commencent)"
506 b$="x":c$="*"
507 v$=INKEY$:IF v$="" THEN 507
508 IF v$="n" OR v$="N" THEN co=1:GOTO 5
11
509 IF v$="b" OR v$="B" THEN co=2:GOTO 5
11
510 GOTO 507
511 FOR i=4 TO 24
512 LOCATE 28,i:PRINT SPC(13)
513 NEXT i
514 IF co=1 THEN k$="*":n$="x"
515 IF co=2 THEN k$="x":n$="*"
516 GOTO 195
517 PEN 2:LOCATE 2,23:PRINT "VOULEZ-VOUS
"
518 LOCATE 14,23:PEN 3:PRINT "LES NOIRS
"
519 LOCATE 24,23:PEN 2:PRINT "OU "
520 LOCATE 27,23:PEN 1:PRINT "LES BLANCS
?"
521 PEN 3:LOCATE 8,25:PRINT "(Les noirs
commencent...)"
522 v$=INKEY$:IF v$="" THEN 522
523 IF v$="n" OR v$="N" THEN co=1:k$="*"
:n$="x":GOTO 526
524 IF v$="b" OR v$="B" THEN co=2:k$="x"
:n$="*":GOTO 526
525 GOTO 522
526 LOCATE 2,23:PRINT SPC(38):LOCATE 8,2
5:PRINT SPC(26)
527 GOTO 477
528 GOTO 288
529 PEN 3:LOCATE 10,2:PRINT "A B C D
E F G H"
530 RR=0:X=101:PRINT CHR$(23)+CHR$(1);
531 PLOT -2,-2,3:TAG:FOR I=344 TO 120 ST
EP -32
532 RR=RR+1:X=X-15:MOVE X,I:PRINT RR;
533 NEXT I:TAGOFF
534 PRINT CHR$(23)+CHR$(0);
535 PLOT 11,113,3:PLOT 11,110:PLOT 9,110
:PLOT 9,108
536 hh=1
537 PLOT 1,96:DRAW 127,351,3
538 GOTO 285
539 LOCATE 10,2:PRINT SPC(22)
540 X=101:RR=0:PRINT CHR$(23)+CHR$(1);
541 TAG:FOR I=344 TO 120 STEP -32
542 RR=RR+1:X=X-15:MOVE X,I:PRINT RR;
543 TAGOFF:PRINT CHR$(23)+CHR$(0);:PLOT
1,96:DRAW 127,351,3:PRINT CHR$(23)+CHR$(
1);:TAG
544 NEXT I:TAGOFF
545 PRINT CHR$(23)+CHR$(0);:PLOT 11,113,
2:PLOT 11,110:PLOT 9,110:PLOT 9,108
546 hh=0
547 RETURN
548 GOSUB 458
549 yy=2:rr=0:df=11
550 PRINT COL$;
551 FOR aa=1 TO 8
552 yy=yy+2
553 FOR bb=1 TO 10
554 rr=rr+1:df=df+1
555 IF a$(df)<>"x" AND a$(df)<>"*" THEN

```

```

561
556 qw=ch(rr):x=td(rr)
557 IF a$(df)="x" THEN PEN 1
558 IF a$(df)="*" THEN PEN 3
559 LOCATE x,yy:PRINT CHR$(qw);CHR$(qw+1);CHR$(qw+2)
560 LOCATE x,yy+1:PRINT CHR$(qw+3);CHR$(qw+4);CHR$(qw+5)
561 NEXT bb
562 NEXT aa
563 PRINT COL1$;
564 IF co=1 THEN PEN 3
565 IF co=2 THEN PEN 1
566 IF co=1 THEN LOCATE 22,22:PRINT "Vous avez les N"
567 IF co=2 THEN LOCATE 22,22:PRINT "Vous avez les B"
568 LOCATE 22,23:PRINT "Coordonnees : S"
569 LOCATE 22,24:PRINT "Chang.couleur : X"
570 LOCATE 22,25:PRINT "Autre plateau : Z":cc=0
571 GOTO 283
572 IF co=1 THEN co=2:GOTO 574
573 IF co=2 THEN co=1
574 IF co=1 THEN k$="*":n$="x"
575 IF co=2 THEN k$="x":n$="*"

```

```

576 IF zz=1 THEN 582
577 IF co=1 THEN PEN 3:LOCATE 30,5:PRINT "VOUS AVEZ"
578 IF co=2 THEN PEN 1:LOCATE 30,5:PRINT "VOUS AVEZ"
579 IF co=1 THEN PEN 3:LOCATE 30,7:PRINT "LES NOIRS"
580 IF co=2 THEN PEN 1:LOCATE 30,7:PRINT "LES BLANCS"
581 GOTO 206
582 IF co=1 THEN PEN 3:LOCATE 22,22:PRINT "Vous avez les N"
583 IF co=2 THEN PEN 1:LOCATE 22,22:PRINT "Vous avez les B"
584 LOCATE 22,23:PRINT "Coordonnees : S"
585 LOCATE 22,24:PRINT "Chang.couleur : X"
586 LOCATE 22,25:PRINT "Autre plateau : Z":cc=0
587 GOTO 206
588 END
589 tirage=INT(RND*4+1)
590 IF tirage=1 THEN w=57
591 IF tirage=2 THEN w=35
592 IF tirage=3 THEN w=44
593 IF tirage=4 THEN w=66
594 GOTO 246

```

```

+R:Y=Y-2
410 IF JOY(0)=22 THEN PT=C:GOSUB 830:X=X-R:Y=Y-2
420 GOTO 570
430 IF JOY(0)=16 AND DE=0 THEN PT=C:PLOT X,Y,C:XS=X:YS=Y:DE=1
440 IF JOY(0)=16 AND DE=1 THEN GOTO 440:ELSE IF JOY(0)=0 AND DE=1 THEN DE=3
450 IF JOY(0)=16 AND DE=3 THEN PT=C:DRAW XS,YS,C:SOUND 1,100,20:DE=4
460 IF JOY(0)=16 AND DE=4 THEN GOTO 460:ELSE IF JOY(0)=0 AND DE=4 THEN DE=0
470 GOTO 570
480 IF JOY(0)=16 AND DE=0 THEN PT=C:PLOT X,Y,C:DE=1:CX=X:CY=Y
490 IF JOY(0)=16 AND DE=1 THEN GOTO 480:ELSE IF JOY(0)=0 AND DE=1 THEN DE=3
500 IF DE=3 THEN GOSUB 1370:DE=0
510 GOTO 570
520 IF JOY(0)=16 AND DE=0 THEN PT=C:PLOT X,Y,C:DE=1:CX=X:CY=Y
530 IF JOY(0)=16 AND DE=1 THEN GOTO 530:ELSE IF JOY(0)=0 AND DE=1 THEN DE=3
540 IF DE=3 THEN GOSUB 1410:DE=0
550 GOTO 570
560 IF JOY(0)>=16 THEN GOSUB 1450
570 IF INKEY(15)=0 THEN C=0:PLOT X,Y,C
580 IF INKEY(7)=0 THEN C=1:PLOT X,Y,C
590 IF INKEY(6)=0 THEN C=2:PLOT X,Y,C
600 IF INKEY(5)=0 THEN C=3:PLOT X,Y,C
610 IF INKEY(14)=0 THEN C=4:PLOT X,Y,C
620 IF INKEY(13)=0 THEN C=5:PLOT X,Y,C
630 IF INKEY(20)=0 THEN C=6:PLOT X,Y,C
640 IF INKEY(3)=0 THEN C=9:PLOT X,Y,C
650 IF INKEY(4)=0 THEN C=8:PLOT X,Y,C
660 IF INKEY(11)=0 THEN C=10:PLOT X,Y,C
670 IF INKEY(10)=0 THEN C=11:PLOT X,Y,C
680 IF INKEY(18)=0 THEN C=12:PLOT X,Y,C
690 IF INKEY(79)=0 THEN C=13:PLOT X,Y,C
700 IF INKEY(16)=0 THEN C=14:PLOT X,Y,C
710 IF INKEY(12)=0 THEN C=7:PLOT X,Y,C
720 IF INKEY(58)=0 OR INKEY(47)=0 THEN DE=0:GOSUB 870
730 IF Y>401 THEN Y=-2
740 IF Y<-2 THEN Y=402
750 IF X>640 THEN X=-R
760 IF X<-R THEN X=640
770 PLOT X,Y,C:GOTO 200
780 MODE 1:PEN 1:STOP
790 PLOT X,Y,PT:PT=TEST(X-R,Y):RETURN
800 PLOT X,Y,PT:PT=TEST(X+R,Y):RETURN
810 PLOT X,Y,PT:PT=TEST(X,Y-2):RETURN
820 PLOT X,Y,PT:PT=TEST(X,Y+2):RETURN
830 PLOT X,Y,PT:PT=TEST(X-R,Y-2):RETURN
840 PLOT X,Y,PT:PT=TEST(X+R,Y-2):RETURN
850 PLOT X,Y,PT:PT=TEST(X+R,Y+2):RETURN
860 PLOT X,Y,PT:PT=TEST(X-R,Y+2):RETURN
870 REM ** EDITEUR **
880 CALL &A000:MODE 1
890 CLS:LOCATE 13,1:PRINT"** EDITEUR **"
900 LOCATE 1,3:PRINT"_ 1: DESSINE UN CONTOUR"
910 LOCATE 1,5:PRINT"_ 2: TRACE UN SEGMENT"
920 LOCATE 1,7:PRINT"_ 3: TRACE UN CERCLE"
930 LOCATE 1,9:PRINT"_ 4: TRACE UN DISQUE"
940 LOCATE 1,11:PRINT"_ 5: EFFACE LE DESSIN"
950 LOCATE 1,13:PRINT"_ 6: SAUVEGARDE UN DESSIN"
960 LOCATE 1,15:PRINT"_ 7: CHARGE UN DESSIN"
970 LOCATE 1,17:PRINT"_ 8: REMPLIE UNE SURFACE"
980 LOCATE 1,19:PRINT"_ 9: COULEUR FOND"

```

```

990 LOCATE 1,21:PRINT"_ 0: COULEUR CADRE"
1000 LOCATE 30,5:PRINT"_ C:COULEUR"
1001 LOCATE 30,3:PRINT"_ N:NOTICE"
1002 LOCATE 30,7:PRINT"_ M:MODE"
1010 LOCATE 16,23:PRINT"PICADRO"
1020 LOCATE 18,24:PRINT"PAR"
1030 LOCATE 13,25:PRINT"FRANCK DANAUS"
1040 A$=INKEY$
1050 IF A$<>" " THEN GOTO 1040
1060 A$=INKEY$
1070 IF A$="1" THEN ST=1:MODE M:CALL &A00C:GOTO 180
1080 IF A$="N" OR A$="n" THEN GOTO 1600
1081 IF A$="M" OR A$="m" THEN GOTO 4000
1088 IF A$="C" OR A$="c" THEN GOTO 3000
1090 IF A$="2" THEN ST=2:MODE M:CALL &A00C:GOTO 180
1100 IF A$="3" THEN ST=3:MODE M:CALL &A00C:GOTO 180
1110 IF A$="4" THEN ST=4:MODE M:CALL &A00C:GOTO 180
1120 IF A$="5" THEN RUN
1130 IF A$="6" THEN GOTO 1190
1140 IF A$="7" THEN GOTO 1280
1150 IF A$="8" THEN ST=8:MODE M:CALL &A00C:GOTO 180
1160 IF A$="9" THEN CLS:INPUT"NUMERO DE LA COULEUR CHOISIE":N:INK 0,N:GOTO 890
1170 IF A$="0" THEN CLS:INPUT"NUMERO DE LA COULEUR CHOISIE":N:BORDER N:GOTO 890
1180 CALL &A018:GOTO 1060
1190 CLS:PRINT"VOULEZ-VOUS SAUVER VOTRE DESSIN EN PAGE ECRAN ?(O/N)"
1191 A$=INKEY$
1200 IF A$<>" " THEN GOTO 1191
1210 A$=INKEY$:IF A$="O" OR A$="o" THEN GOTO 1240
1220 A$=INKEY$:IF A$="N" OR A$="n" THEN GOTO 1260
1230 GOTO 1210
1240 CLS:INPUT"NOM DE LA PAGE DE PRESENTATION":N$
1250 MODE M:CALL &A00C:OPENOUT N$:SAVE"! ",B,&C000,&3FFF:CLOSEOUT:MODE 1:GOTO 890
1260 CLS:INPUT"NOM DU DESSIN A SAUVER:",N$
1270 SAVE N$,B,&4000,&3FFF:GOTO 890
1280 CLS:PRINT"VOULEZ-VOUS CHARGER UNE PAGE DE PRESENTATION ?(O/N)"
1281 A$=INKEY$
1290 IF A$<>" " THEN GOTO 1281
1300 A$=INKEY$:IF A$="O" OR A$="o" THEN GOTO 1330
1310 A$=INKEY$:IF A$="N" OR A$="n" THEN GOTO 1350
1320 GOTO 1300
1330 CLS:INPUT"MODE 0,1 OU 2":M:MODE M
1331 FOR I=0 TO 50:NEXT I
1340 LOAD"! "
1341 GOTO 870
1350 CLS
1360 LOAD"",&4000:GOTO 890
1370 IF JOY(0)=4 THEN GOSUB 790:X=X-R:PL OT X,Y,C
1380 IF JOY(0)=8 THEN GOSUB 800:X=X+R:PL OT X,Y,C
1390 IF JOY(0)=16 THEN DEG:FOR I=0 TO 180 STEP DIA:PLOT CX+ABS(X-CX)*COS(I),CY+ABS(X-CX)*SIN(I):PLOT CX+ABS(X-CX)*COS(I),CY+ABS(X-CX)*-SIN(I):NEXT I:DE=0:GOTO 1510
1400 GOTO 1370
1410 IF JOY(0)=4 THEN GOSUB 790:X=X-R:PL

```

AMSTRAD

PICADRO

Picadro est un utilitaire de dessin facile à manier et performant. Le programme offre deux écrans de travail, la page de votre création (accessible par les touches de fonction) et le tableau de toutes les fonctions de tracé (barre d'espace).

```

60 FOR I=&A000 TO &A039:READ A$:POKE I,V AL("&"+A$):NEXT I
70 DATA 21,00,C0,11,00,40,01,FF,3F,ED,B0,C9
80 DATA 21,00,40,11,00,C0,01,FF,3F,ED,B0,C9
90 DATA 21,19,D,CD,75,BB,21,2C,A0,7E,FE,FF,C8,CD,5A,BB,23,C3,21,A0,46,52,41,4E,43,4B,20,44,41,4E,41,55,53,FF
100 FOR I=1 TO 14:READ R:INK I,R:NEXT 1
110 DATA 24,26,0,3,6,13,18,9,11,2,15,16,8,4
120 INK 15,0,7
130 ON ERROR GOTO 780
140 ON BREAK GOSUB 780
150 MODE 0:BORDER 0:INK 0,1
160 MEMORY &3FFF
170 C=1:X=320:Y=200:R=4:DIA=0.5:GOTO 870
180 X=X:Y=Y
190 PLOT X,Y,1
200 IF JOY(0)=1 THEN GOSUB 820:Y=Y+2:PLOT X,Y,C
210 IF JOY(0)=2 THEN GOSUB 810:Y=Y-2:PLOT X,Y,C
220 IF JOY(0)=4 THEN GOSUB 790:X=X-R:PLOT X,Y,C
230 IF JOY(0)=8 THEN GOSUB 800:X=X+R:PLOT X,Y,C

```

```

240 IF JOY(0)=5 THEN GOSUB 860:X=X-R:Y=Y+2:PLOT X,Y,C
250 IF JOY(0)=9 THEN GOSUB 850:X=X+R:Y=Y+2:PLOT X,Y,C
260 IF JOY(0)=10 THEN GOSUB 840:X=X+4:Y=Y-2:PLOT X,Y,C
270 IF JOY(0)=6 THEN GOSUB 830:X=X-R:Y=Y-2:PLOT X,Y,C
280 IF ST=1 THEN GOTO 330
290 IF ST=2 THEN GOTO 430
300 IF ST=3 THEN GOTO 480
310 IF ST=4 THEN GOTO 520
320 IF JOY(0)>=16 AND ST=8 THEN GOSUB 1450
330 IF JOY(0)=20 THEN PT=C:GOSUB 790:X=X-R:Y=Y-2
340 IF JOY(0)=24 THEN PT=C:GOSUB 800:X=X+R:Y=Y+2
350 IF JOY(0)=16 THEN PT=C:PLOT X,Y,C
360 IF JOY(0)=17 THEN PT=C:GOSUB 820:Y=Y+2
370 IF JOY(0)=18 THEN PT=C:GOSUB 810:Y=Y-2
380 IF JOY(0)=21 THEN PT=C:GOSUB 860:X=X-R:Y=Y+2
390 IF JOY(0)=25 THEN PT=C:GOSUB 850:X=X+R:Y=Y+2
400 IF JOY(0)=26 THEN PT=C:GOSUB 840:X=X-R:Y=Y+2

```

```

OT X,Y,C
1420 IF JOY(0)=8 THEN GOSUB 800:X=X+R:PL
OT X,Y,C
1430 IF JOY(0)=16 THEN DEG:FOR I=0 TO 18
0 STEP DIA:PLOT CX+ABS(X-CX)*COS(I),CY+A
BS(X-CX)*SIN(I):DRAW CX+ABS(X-CX)*COS(I)
,CY+ABS(X-CX)*SIN(I):NEXT I:DE=0:GOTO 1
510
1440 GOTO 1410
1450 XA=X:YA=Y:XA1=X
1460 IF TEST(XA1-R,YA)=0 AND XA1>0 THEN
XA1=XA1-R:PLOT XA1,YA
1470 IF TEST(XA+R,YA)=0 AND XA<638 THEN
XA=XA+R:PLOT XA,YA
1480 IF TEST(XA+R,YA)<>0 AND TEST(XA1-R,
YA)<>0 OR XA>=638 AND XA1<=0 OR TEST(XA+
R,YA)<>0 AND XA1<=0 OR TEST(XA1-R,YA) AN
D XA>=638 THEN GOTO 1500
1490 GOTO 1460
1500 IF TEST(X,YA+2)=0 AND YA<400 THEN Y
A=YA+2:XA=X:XA1=X:PLOT X,YA:GOTO 1460
1510 IF JOY(0)=1 THEN GOSUB 820:Y=Y+2:PL
OT X,Y,C:PLOT X,Y-2:RETURN
1520 IF JOY(0)=2 THEN GOSUB 810:Y=Y-2:PL
OT X,Y,C:PLOT X,Y+2:RETURN
1530 IF JOY(0)=4 THEN GOSUB 790:X=X-R:PL
OT X,Y,C:PLOT X+R,Y:RETURN
1540 IF JOY(0)=8 THEN GOSUB 800:X=X+R:PL
OT X,Y,C:PLOT X-R,Y:RETURN
1550 IF JOY(0)=5 THEN GOSUB 860:X=X-R:Y=
Y+2:PLOT X,Y,C:PLOT X+R,Y-2:RETURN
1560 IF JOY(0)=9 THEN GOSUB 850:X=X+R:Y=
Y+2:PLOT X,Y,C:PLOT X-R,Y-2:RETURN
1570 IF JOY(0)=10 THEN GOSUB 840:X=X+R:Y
=Y-2:PLOT X,Y,C:PLOT X-R,Y+2:RETURN
1580 IF JOY(0)=6 THEN GOSUB 830:X=X-R:Y
=Y-2:PLOT X,Y,C:PLOT X+R,Y+2:RETURN
1590 GOTO 1510
1600 REM ** NOTICE **
1610 CLS:GOTO 1660
1620 LOCATE 14,1:PRINT "** NOTICE **"
1630 LOCATE 12,25:PRINT "PRESSEZ 'ESPACE'
"
1640 IF INKEY(47)<>0 THEN GOTO 1640
1650 RETURN
1660 CLS:LOCATE 3,1:PRINT "PICAPRO EST UN
UTILITAIRE DE DESSIN SIMPLE MAIS EFFICA
CE QUI VOUS PERMET DE DESSINER CE QUE VO
ULEZ."
1670 PEN 1:PRINT "CE PROGRAMME PERMET AUS
SI DE SAUVER DES"
1680 PRINT "PAGES DE PRESENTATION POUR VO
S PROGRAMMES"
1690 PRINT "VOICI LES COMMANDES QUI VOUS
PREMETTRONS D'UTILISER PLAINEMENT CET 'O
UTIL' DE CREATION GRAPHIQUE QUI FONCTION
NE AVEC LE CLAVIER ET LE JOYSTICK."
1700 GOSUB 1620
1710 CLS:LOCATE 1,3:PRINT "LORSQUE VOUS S
ELECTIONNEZ (1) SI VOUS PRESSEZ LE BOUTO
N DE TIR VOUS TRACER DES POINTS ,SI VOUS
DEPLACEZ LE MANCHE EN MEME TEMPS VOUS T
RACEZ DES COURBES"
1720 GOSUB 1620
1730 CLS:LOCATE 1,3:PRINT "SI VOUS SELECT
IONNEZ (2):"
1740 PRINT "ON TRACE DES TRAITS,POUR CELA
IL FAUT"
1750 PRINT "PRESSER LE BOUTON DE TIR,LE R
ELACHER"
1760 PRINT "DEPLACER LE 'MINI' CURSEUR A
UNE POSI"
1770 PRINT "TION VOULUE ET REPRESSEZ SUR
LE BOUTON "
1780 PRINT "ALORS UN SIGNAL SONORE RETENT
IRA ET LE"
1790 PRINT "TRAIT SERA TRACE"

```

```

1800 GOSUB 1620
1810 CLS:LOCATE 1,3:PRINT "SI VOUS PRESSE
Z (3):"
1820 PRINT "ON TRACE UN CERCLE,POUR CELA
ON DEPLACE"
1830 PRINT "LE CENTRE DE CELUI CI,ON PRES
SE LE BOUT-"
1840 PRINT "ON DE TIR,UNE FOIS LE CENTRE
POSITIONNE"
1850 PRINT "APRES LE CURSEUR NE SE DEPLAC
E PLUS QUE"
1860 PRINT "DANS 2 DIRECTIONS,C'EST POUR
CHOISIR LE"
1870 PRINT "DIAMETRE DU CERCLE,UNE FOIS C
ELUI CI "
1880 PRINT "CHOISIE,ON REPRESSE LE BOUTON
DE TIR"
1890 PRINT "ET LE CERCLE SERA TRACE"
1900 GOSUB 1620
1910 CLS:LOCATE 1,3:PRINT "SI ON PRESSE (
4):"
1920 PRINT "ON TRACE DES DISQUES,CETTE CO
MMANDE FONC-"
1930 PRINT "TIONNE COMME LE CERCLE"
1940 GOSUB 1620
1950 CLS:LOCATE 1,3:PRINT "SI ON PRESSE (
5):"
1960 PRINT "ON EFFACE PUREMENT ET SIMPLEM
ENT LE DES-"
1970 PRINT "SIN "
1980 GOSUB 1620
1990 CLS:LOCATE 1,3:PEN 6:PRINT "SI ON PR
ESSE (8):":PEN 1
2000 PRINT "ON REMPLIE UNE SURFACE ,POUR
CELA IL
2010 PRINT "FAUT METTRE LE 'MINI' CURSEUR
DANS UNE"
2020 PRINT "FIGURE VIDE(ON NE VOIT DONC Q
UE LE CON"
2030 PRINT "TOUR) ET ON PRESSE LE BOUTON
DE TIR"
2040 PRINT "SI IL RESTE DES 'TROUPS' NON D
ESIRES"
2050 PRINT "IL SUFFIT DE PLACER LE PETIT
CURSEUR "
2060 PRINT "SUR CES 'TROUPS' ET DE REPRESSE
R LE BOUT-"
2070 PRINT "ON DE TIR"
2080 GOSUB 1620
2090 CLS:LOCATE 1,3:PRINT "LE PAVE NUMERI
QUE + LES TOUCHES <ENTER>"
2100 PRINT "<DEL>,<CLR> FONT VARIER LA C
OULEUR DU"
2110 PRINT "'MINI' CURSEUR"
2120 LOCATE 14,25:PRINT "PRESSEZ 'ESPACE'
"
2130 IF INKEY(47)=0 THEN GOTO 2140:ELSE
GOTO 2130
2140 GOTO 890
3000 CLS
3001 PRINT "0:NOIR":PRINT "1:BLEU":PRINT "2
:BLEU BRILLANT":PRINT "3:MARRON":PRINT "4:
MAGENTA":PRINT "5:MAUVE":PRINT "6:ROUGE BR
ILLANT":PRINT "7:VIOLET":PRINT "8:MAGENTA
BRILLANT":PRINT "9:VERT":PRINT "10:CYAN":P
RINT "11:BLEU CIEL":PRINT "12:JAUNE":PRINT
"13:GRIS":PRINT
3002 PRINT "16:ROSE"
3005 LOCATE 21,1:PRINT "17:MAGENTA PASTEL
"
3006 LOCATE 21,2:PRINT "18:VERT BRILLANT
"
3007 LOCATE 21,3:PRINT "19:VERT MARIN"
3008 LOCATE 21,4:PRINT "20:CYAN BRILLANT"
3009 LOCATE 21,5:PRINT "21:JAUNE CITRON "
3010 LOCATE 21,6:PRINT "22:VERT PASTEL"
3011 LOCATE 21,7:PRINT "23:CYAN PASTEL"

```

```

3013 LOCATE 21,8:PRINT "24:JAUNE BRILLANT
"
3014 LOCATE 21,9:PRINT "25:JAUNE PASTEL"
3015 LOCATE 21,10:PRINT "26:BLANC BRILLAN
T"
3020 FOR I=2 TO 14:LOCATE 13,24:PRINT "CO
ULEUR No";i:LOCATE 25,24:INPUT co:INK i,
co:NEXT i:GOTO 870
4000 CLS:INPUT "MODE 0,1 OU 2";M
4001 IF M=0 THEN R=4:DIA=0.5
4002 IF M=1 THEN R=2:DIA=0.25

```

```

4003 IF M=2 THEN R=1:DIA=0.13
4005 GOTO 890
60 a 160 Initialisation (routine
code machine sauvegarde
écran en memoire)
170 a 1590 Routine divers
+ programme principale
1600 a 4005 Instruction

```

3615 TILT: CA TORPILLE DANS LE PACIFIQUE!



Enfin un jeu interactif sur le 3615 Tilt! Torpilles dans le Pacifique? Le rêve des amateurs de jeux multi-joueurs! Ce jeu de réseau vous envoie en plein Pacifique. Votre mission: détruire le maximum de sous-marins. Pour cela, vous disposez de commandes très simples résumées sur votre tableau de bord. Pour tirer: F + envoi. Divers moyens de détection (radar, sonar...) dressent une carte détaillée de la position de vos adversaires. Une île à l'horizon? Hop, une petite halte pour se réapprovisionner en torpilles, mines, gazoil, points de résistance... "J'y ai

personnellement passé quelques heures. Le pied! On y retrouve tout ce que j'aime: de la stratégie mêlée à une action prenante. Pour tout dire, c'est grisant de traquer un sous-marin ennemi en temps réel, d'autant que l'adversaire est un humain, c'est plus stimulant qu'une "intelligence artificielle". On peut faire cavalier seul ou lier alliance avec des copains. Le but du jeu est de devenir la terreur du Pacifique... Alors, si vous êtes un vrai tueur, vous ferez fuir tous les marins d'eau douce rien qu'à l'apparition de votre pseudo!"

Dany Boolack

PETIT MEMO

GFA BASIC

L'atari ST dispose de nombreux langages, tel que:

- ST BASIC
- GFA BASIC
- L'OMMICRON
- LDW
- ASSEMBLEUR 68000
- PASCAL
- C
- PROLOG

Nous allons nous intéresser au GFA BASIC. Ce langage comme son nom l'indique est un basic. Il est structuré, c'est-à-dire qu'il ne comporte pas de numéros de lignes. Ce basic est bien diffusé auprès des utilisateurs du ST. Sa vitesse d'interprétation du code Basic est très rapide, ce qui fait sa force. Vous pouvez, à l'aide de son compilateur, rendre vos programmes plus rapides. De plus ils seront directement exécutables du GEM. Le GFA est ouvert à toutes les possibilités du ST, il peut s'accoupler très facilement avec le GEM à l'aide des fonctions XBIOS, GEMDOS. Son éditeur plein écran est assez pratique. Vous pouvez insérer des lignes, copier, déplacer des blocs de lignes, rechercher un mot dans le listing et le remplacer. Je vais vous donner plusieurs petits exemples du GFA basic, et des commentaires sur chaque fonction:

EXEMPLE 1:

```
DO ! DEBUT DE LA BOUCLE
VSYNC ! SYNCHRONISATION AVEC L'ECRAN
FOR i&=1 TO 70 ! BOUCLE I& (VALEUR DES COULEURS)
SETCOLOR 0,i& ! CHANGE LA COULEUR DU FOND
NEXT I& ! FIN DE LA BOUCLE I&
LOOP ! RECOMMENCE LA BOUCLE (DO)
```

EXEMPLE 2:

```
RESERVE -1 ! REDONNE DE LA PLACE MEMOIRE AU GFA
ON BREAK GOSUB BR ! DETOURNE LE BREAK (CTRL+SHIFT+ALTERNATE) VERS BR
SETCOLOR 0,0 ! FOND NOIR
SETCOLOR 15,&H777 ! ECRITURE BLANCHE
RESERVE FRE(0)-32767 ! RESERVE DE LA PLACE MEMOIRE POUR L'ECRAN
A=HIMEM ! DONNE L'ADRESSE MEMOIRE DE LA FIN DES VARIABLES
LOG=XBIOS(3) ! ADRESSE MEMOIRE DE L'ECRAN LOGIQUE
DELOG ! DECALE L'ECRAN LOGIQUE
DO ! DEBUT BOUCLE
FOR I=1 TO 100 ! BOUCLE POUR LES CERCLES
CLS ! EFFACE L'ECRAN
CIRCLE 160,100,I ! AFFICHE LES CERCLES
VSYNC ! SYNCHRONISATION AVEC L'ECRAN
AFF ! AFFICHE L'ECRAN
NEXT I ! FIN BOUCLE DES CERCLES
LOOP ! RECOMMENCE A PARTIR DE DO
PROCEDURE AFF ! AFFICHE L'ECRAN
PHYSIC
BMOVE XBIOS(3),XBIOS(2),32000
RETURN
PROCEDURE LOG ! REMET A SA PLACE L'ECRAN LOGIQUE
VOID XBIOS(5,L:LOG,-1,-1)
RETURN
PROCEDURE DELOG ! DECALE LES ECRAN
PHYSIC ET LOGIQUE
VOID XBIOS(5,L:A,-1,-1)
RETURN
PROCEDURE BR
RESERVE -1
LOG
EDIT ! RETOUR SUR L'EDITEUR
RETURN
```

EXEMPLE 3:

```
CIRCLE 100,100,10 ! AFFICHE UN CERCLE
GET 90,90,110,110,A$ ! PREND LE CERCLE DANS UN BLOCK MEMOIRE
CLS ! AFFACE L'ECRAN
FOR I=0 TO 15 ! BOUCLE I
CLS
PUT 100,100,A$,I ! REAFFICHE LE CERCLE DANS UN MODE DIFFERENT
PRINT "MODE: ";I
VOID INP(2) ! ATTEND L'APPUI SUR UNE TOUCHE
```

NEXT I ! FIN DE LA BOUCLE I

Il existe plusieurs versions du GFA BASIC, de la version 2.0 jusqu'à 3.5, cette dernière étant beaucoup plus sophistiquée que les précédentes. Un éditeur plus rapide, des fonctions GEM sans obligation de passer par les VOID (c'est-à-dire de les appeler directement en mémoire, ce qui évite des erreurs et des plantages de la machine).

quelques petits conseils: Evitez de travailler directement sur des adresses mémoire. Cela pourrait, si vous ne faites pas très attention provoquer des plantages de la machine. De plus les adresses mémoire changent assez souvent suivant le type de ST que vous possédez.

Il existe plusieurs types de variables. N'utilisez que des variables en circonstance! Les variables entières sont beaucoup plus rapide en calcul. Par exemple, si vous affectez une valeur entière à une variable telle que A=50 vous pouvez écrire A%=50. ce qui revient au même sauf pour la vitesse d'affectation de la valeur à la variable.

Donnez des noms clairs à vos variables. N'hésitez pas à mettre par exemple COORDX=100 pour la coordonnée X d'un objet. Evitez aussi d'enfourcher trop de boucles l'une dans l'autre comme ceci:

```
FOR I=1 TO 10
PRINT I
FOR O=1 TO 20
FOR U=1 TO 10
PRINT O*U+I
NEXT U
NEXT O
NEXT I
```

Je ne vois pas d'autres recommandations pour les listings, il ne vous reste qu'à taper. si en fait, j'en ai encore un: celui de taper ces listings intelligemment, c'est-à-dire de bien comprendre chaque fonction et chaque ligne que vous tapez.

EQUALIZER SCREEN

Idéal pour les amateurs d'effets spéciaux, Equalizer Screen donne à l'écran de votre ST une nouvelle jeunesse! A chaque pulsation sonore, le moniteur réagit. Un son et lumière original et impressionnant.

```
@present
PROCEDURE present
DEFMOUSE STRING$(74,MKIS(0))
SPOKE &H484,0
OUT 4,18
ON BREAK GOSUB br
FOR i=0 TO 15
READ cc$
f$=f$+cc$
c=VAL("&h"+cc$)
SETCOLOR i,c
NEXT i
DATA
0,333,444,432,555,543,320,777,007,700,60
3,777,507,777,777,000
DEFTEXT 15,0,0,16
TEXT 10,15,"(c) PANOUILLOT"
TEXT 10,35,"1989 michel"
DEFTEXT 11,3,0,50
TEXT 0,200,"-EQUALIZERSCREEN-"
DO
c=20
c2=20
il=c
i=10
u=c2
REPEAT
IF INKEY$<>" "
@init
ENDIF
VSYNC
i=i+1
IF i<u
il=c
i=u
ADD u,20
ENDIF
IF i>255
il=c
ENDIF
FOR o=1 TO i
NEXT o
FOR i%=0 TO 7
SETCOLOR 0,i%,i%,i%
NEXT i%
FOR i%=7 DOWNT0 0
SETCOLOR 0,i%,i%,i%
NEXT i%
```

```
UNTIL i>255+ABS(ii)
LOOP
RETURN
PROCEDURE init
CLS
DIM v(10),f$(20),g$(3)
RESERVE FRE(0)-32768
a=HIMEM
log=XBIOS(3)
delog
FOR ii=0 TO 15
DEFFILL 6,1
PBOX 160-ii,100-ii,160+ii,100+ii
DEFFILL 12,4
PCIRCLE 160,100,ii
COLOR 1
CIRCLE 160,100,ii
GET
160-ii,100-ii,160+ii,100+ii,f$(ii)
NEXT ii
FOR e=1 TO 3
DEFFILL 8+e,1
PBOX 29,29,36,35
GET 29,29,36,35,g$(e)
NEXT e
DEFFILL 5,1
PBOX 100,100,109,104
COLOR 1
LINE 101,104,109,104
LINE 109,101,109,104
GET 100,100,109,104,k$
CLS
DEFFILL 7,1
PBOX 0,0,319,50
DEFFILL 6,1
PBOX 3,3,316,47
FOR aa=0 TO 2
COLOR 5
LINE 2-aa,48+aa,319,48+aa
LINE 319-aa,0+aa,319-aa,48
COLOR 13
LINE 0,0,2,2
COLOR 2
LINE 319,50,317,48
NEXT aa
DEFFILL 0,1
PBOX 165,18,309,42
FOR aa=0 TO 145 STEP 9
```

```

COLOR 2 ¶
LINE 165,18,309,18 ¶
LINE 165+aa,18,165+aa,41 ¶
LINE 165,26,309,26 ¶
LINE 165,34,309,34 ¶
LINE 165,42,309,42 ¶
NEXT aa ¶
GRAPHMODE 2 ¶
DEFTTEXT 15,0,0,4 ¶
TEXT 157,24,"1" ¶
TEXT 157,32,"2" ¶
TEXT 157,40,"3" ¶
TEXT 165,15,"Maxi" ¶
TEXT 287,15,"Mini" ¶
DEFTTEXT 3,0,0,8 ¶
TEXT 76,93,"EQUALIZER SCREEN" ¶
DEFTTEXT 2,0,0,8 ¶
TEXT 77,93,"EQUALIZER SCREEN" ¶
GET 25,11,308,41,ef$ ¶
DEFFILL 15,1 ¶
PBOX 18,87,60,157 ¶
COLOR 3 ¶
LINE 17,86,59,86 ¶
LINE 17,86,17,156 ¶
COLOR 2 ¶
LINE 16,85,58,85 ¶
LINE 16,85,16,155 ¶
COLOR 10 ¶
FOR c=1 TO 65 STEP 4 ¶
  LINE 20,154-c,58,154-c ¶
NEXT c ¶
GET 16,85,59,156,cub$ ¶
FOR c=2 TO 4 ¶
  DEFFILL c,1 ¶
  PBOX 75+c,125+c,247-c,159-c ¶
NEXT c ¶
DEFFILL 1,1 ¶
PBOX 80,130,242,154 ¶
GET 80,130,242,154,bl$ ¶
DEFFILL 6,1 ¶
PBOX 279,60,319,157 ¶
DEFTTEXT 1,0,0,4 ¶
FOR ee=0 TO 9 ¶
  TEXT 282,156-(ee*6),ee ¶
  TEXT 297,156-(ee*6),ee ¶
  TEXT 312,156-(ee*6),ee ¶
NEXT ee ¶
FOR ee=10 TO 15 ¶
  TEXT 278,156-(ee*6),ee ¶
  TEXT 293,156-(ee*6),ee ¶
  TEXT 308,156-(ee*6),ee ¶
NEXT ee ¶
COLOR 5 ¶
FOR ee=1 TO 4 ¶
  LINE 279-ee,60,279-ee,158-ee ¶
  LINE 320-ee,60-ee,275,60-ee ¶
NEXT ee ¶
GET 279,62,319,156,chr$ ¶
delog ¶
@gene ¶
RETURN ¶

```

```

PROCEDURE gene ¶
DEFFILL 6,1 ¶
DO ¶
  IF INKEY$="" ¶
  PUT 25,11,ef$ ¶
  @toto ¶
ENDIF ¶
PUT 25,11,ef$ ¶
FOR i%=1 TO 3 ¶
  v=XBIOS(28,64,7+i%) ¶
  PUT -v+i%*40,25-v,f$(v) ¶
  PUT 301-(v*9),11+(i%*8),g$(i%) ¶
NEXT i% ¶
aff ¶
LOOP ¶
RETURN ¶
PROCEDURE toto ¶
DO ¶
  IF INKEY$="" ¶
  PUT 16,85,cub$ ¶
  @totol ¶
ENDIF ¶
PUT 16,85,cub$ ¶
FOR i%=1 TO 3 ¶
  v=XBIOS(28,64,7+i%) ¶
  DEFFILL 9,1 ¶
  PBOX
10+(i%*12),150-(v*4),20+(i%*12),155 ¶
  COLOR 1 ¶
  BOX
10+(i%*12),150-(v*4),20+(i%*12),155 ¶
  COLOR 10 ¶
NEXT i% ¶
aff ¶
LOOP ¶
RETURN ¶
PROCEDURE totol ¶
DO ¶
  IF INKEY$="" ¶
  PUT 80,130,bl$ ¶
  @toto2 ¶
ENDIF ¶
FOR i%=1 TO 3 ¶
  v=XBIOS(28,64,7+i%) ¶
  c=(v*10) ¶
  FOR o=232-c TO 232 STEP 10 ¶
    PUT o,126+(i%*7),k$ ¶
  NEXT o ¶
NEXT i% ¶
aff ¶
PUT 80,130,bl$ ¶
LOOP ¶
RETURN ¶
PROCEDURE toto2 ¶
DO ¶
  IF INKEY$="" ¶
  PUT 279,62,chr$ ¶
  @gene ¶
ENDIF ¶
PUT 279,62,chr$ ¶
t=-4 ¶

```

```

v(1)=XBIOS(28,64,8) ¶
v(2)=XBIOS(28,64,9) ¶
v(3)=XBIOS(28,64,10) ¶
IF v(1)>9 ¶
  t=0 ¶
ENDIF ¶
TEXT 278-t,156-(v(1)*6),v(1) ¶
t=-4 ¶
IF v(2)>9 ¶
  t=0 ¶
ENDIF ¶
DEFTTEXT 15,0,0,4 ¶
TEXT 293-t,156-(v(2)*6),v(2) ¶
t=-4 ¶
IF v(3)>9 ¶
  t=0 ¶
ENDIF ¶
TEXT 308-t,156-(v(3)*6),v(3) ¶

```

```

aff ¶
LOOP ¶
RETURN ¶
PROCEDURE aff ¶
  BMOVE XBIOS(3),XBIOS(2),32000 ¶
RETURN ¶
PROCEDURE log ¶
  VOID XBIOS(5,L:log,-1,-1) ¶
RETURN ¶
PROCEDURE delog ¶
  VOID XBIOS(5,L:a,-1,-1) ¶
RETURN ¶
PROCEDURE br ¶
  log ¶
  RESERVE FRE(0)+32512 ¶
  EDIT ¶
RETURN ¶

```

ATARI ST

F1 CHAMP

Votre formule 1 est déjà sur la ligne de départ.
 Compte à rebours et en route pour le frisson de la course!
 Ce programme développe un scrolling de très bonne qualité qui ne décevra
 en rien les amateurs du genre.

```

Reserve 100000 ¶
@Sauve couleur ¶
On Break Gosub Sortie ¶
On Error Gosub Sortie ¶
' recherche l'adresse du joystick
(problemes de ROM) ¶
Mc$=Mki$(&H23C8)+Mki$(*A%)+Mki$(&H4E75)
¶
V%=Xbios(34)+24 ¶
O%=Lpeek(V%) ¶
Lpoke V%,Varptr(Mc$) ¶
A%=0 ¶
Out 4,&H16 ¶
Repeat ¶
Until A% ¶
Lpoke V%,O% ¶
J1%=A%+2 ¶
@Couleur !initialise les couleurs ¶
@Voiture !dessine les voitures ¶
@Fond !dessine le fond ¶
@Musique !initialise le son ¶
@Variables !initialise les variables ¶
@Depart !branche sur une procédure
d'attente ¶

```

```

Do ¶
  @Scrol ¶
  @Joystick ¶
Y1%=(50*(Y1%>320))-((Y1%+(Vit%*1.5))*(Y1
%<320))+24*(Y1%>-150)) deplacement
vertical des ¶
Y2%=(50*(Y2%>320))-((Y2%+(Vit%*1.5))*(Y2
%<320))+20*(Y2%>-150)) !voitures
dverses ¶
If Y1%<-40 ¶
  X1%=Random(120)+80
!positionnement latéral des voitures
adverses ¶
Endif ¶
If Y2%<-40 ¶
  If X1%+40<170 ¶
    X2%=X1%+40 ¶
  Else ¶
    X2%=X1%-35 ¶
  Endif ¶
Endif ¶
If Vit%<20 And Vit%>=0 ¶

```

```

Void
Xbios(32,L:Varptr(Son$(Vit%/2))) !son
sous interruption en fonction e la
vitesse ¶
Endif ¶
Put X1%,Y1%,Ma$,4 !affiche le
masque ¶
Put X1%,Y1%,B$,7 !affiche la
voiture ¶
Put X2%,Y2%,Ma$,4 !idem ¶
Put X2%,Y2%,C$,7 ¶
Put X%,Y%,Ma$,4 ¶
Put X%,Y%,A$,7 ¶
Score%=Score%+Vit% !calcul du
score ¶
'on peut valider la ligne suivante on
suit le score et le temps a l'ecran ¶
PRINT
AT(1,3);score%,INT(60-((TIMER-t)/200))
!mais cela ralentit le jeu ¶
@Affichage ¶
If (Timer-T)/200>60 !si une minute
est écoulée ¶
@Score !va tester le
score ¶
@Variables !réinitialie
les variables ¶
@Fond ¶
@Depart !branche a une
procédure d'attente ¶
Endif ¶
@Test acci !teste s'il
n'y a pas d'accident ¶
Loop ¶
@Sortie ¶
Procédure Sauve_couleur ¶
Local N ¶
For N=&HFF8240 To &HFF825F ¶
Old_pal$=Old_pal$+Chr$(Peek(N))
!va lire les couleurs initiales ¶
Next N ¶
Return ¶
Procédure Instal_couleur(Couleur$) ¶
Void Xbios(6,L:Varptr(Couleur$))
!remet les couleurs initiales ¶
Return ¶
Procédure Joystick ¶
J=Peek(J1%) ¶
' algorithme de déplacement vertical
si on appuie sur le bouton du joystick
Y%=Y%+(6*(J=1)*(Mousek<>0)*(Y%>20))-10*
((J=0)+(J=2))*(Mousek<>0)*(Y%<150))
algorithme de déplacement latéral ¶
X%=X%+((Vit%/2)*((J=4)-(J=8)+(J=5)-(J=10)
)+(J=6)-(J=9))) ¶
' algorithme de variation de la
vitesse a laquelle on déplace le fond ¶
it%=( (((J=1)+(J=5)+(J=9))*(Vit%<24))-(4*(
(J=2)+(J=6)+(J=10))*(Vit%>0))-((Vit%>0)V

```

```

it%) ¶
Return ¶
Procédure Sortie ¶
Showm ¶
Void Gemdos(73,L:Tamp%)
!libere la memoire ¶
Void Gemdos(73,L:Ecran%) ¶
Void
Xbios(5,L:Xbios(3),L:Xbios(3),W:-1)
!remet l'ecran logique avec l'ecran
physique ¶
@Instal_couleur(Old_pal$)
!remet les couleurs initiales ¶
Setcolor 0,7,7,7 ¶
PRINT "err n";ERR
!utile pour debugger!!!! ¶
VOID INP(2)
!pour avoir le temps de lire!!!
Edit ¶
Return ¶
Procédure Scrol ¶
Errcve
Adrtampon%+32000,Xbios(3)+2560,29440
!copie le fond sur l'ecran ¶
Sub Adrtampon%,160*Vit%
!decale le fond ¶
If Adrtampon%<=Ecran%-32000
!si on arrive au bout du tampon ¶
Adrtampon%=Ecran%
!remet au debut ¶
Endif ¶
Return ¶
Procédure Affichage ¶
Bmove Xbios(3)+2560,Tamp%+2560,29440
!copie l'ecran dans le tampon ¶
Void Xbios(5,L:Xbios(3),L:Tamp%,W:-1)
!affiche le tampon ¶
Return ¶
Fi: ¶
Data
7,66,24,79,26,12,67,25,78,25,7,66,5,79,7
,12,67,6,78,6 ¶
Data
12,68,28,77,28,12,59,4,64,9,12,81,4,86,9
,12,59,21,65,27,12,80,21,86,27 ¶
Data
,70,8,75,17,5,69,11,76,18,5,68,12,77,19,
5,69,22,76,23,5,70,24,75,25,5,67,27,78,3
¶
Data
,72,1,73,9,2,71,3,74,8,2,70,6,75,7,2,66,
14,67,19,2,64,15,65,19,2,63,16,63,19,2,8
,14,79,19,2,80,15,81,19,2,82,16,82,19 ¶
Data
,70,18,75,23,2,68,20,77,20,2,59,22,66,22
,2,80,22,85,22,2,81,5,85,5,2,59,5,63,5 ¶
Data
12,71,14,74,18,12,72,13,73,13,12,68,28,7
7,28 ¶
Data 0,0,0,0,0,0 ¶
Couleur: ¶

```

```

Data
0,0,0,7,7,7,7,7,0,0,3,0,0,0,7,5,0,7,7,0,
0,7,0,0,0,4,4,5,0,5 ¶
Data 4,2,7,5,5,0,1,0,0,7,7,7,7,7,7,7,7,7
¶
Procédure Voiture ¶
Ecran%=Gemdos(72,L:64000) !crée
un tampon de 64000 octets ¶
Tamp%=Gemdos(72,L:32000) !idem
mais 32000 octets ¶
Adrtampon%=Ecran% ¶
Restore Intro ¶
For I%=10 To 300 Step 20 ¶
J%=140 ¶
Read A% ¶
Do ¶
Defext 0,4,0,32 ¶
Text I%,J%,Chr$(11) ¶
Defext 3, ¶
Sub J%,7 ¶
Text I%,J%,Chr$(11) ¶
Exit If J%<70 ¶
Exit If A%=32 ¶
Loop ¶
Print Chr$(7) ¶
Defext 4,4,0,26 ¶
Text I%,J%,Chr$(A%) ¶
Graphmode 2 ¶
Defext 3, ¶
Text I%+5,J%-2,Chr$(A%) ¶
Graphmode 1 ¶
Next I% ¶
For I%=90 To 220 Step 10 ¶
J%=190 ¶
Read A% ¶
Do ¶
Defext 0,4,0,249 ¶
Text I%,J%,Chr$(11) ¶
Defext 3, ¶
Sub J%,5 ¶
Text I%,J%,Chr$(249) ¶
Exit If J%<130 ¶
Exit If A%=32 ¶
Loop ¶
Print At(1,1);Chr$(7) ¶
Defext 5,4,0,6 ¶
Text I%,J%,Chr$(A%) ¶
Next I% ¶
Graphmode 1 ¶
Bmove Xbios(3),Tamp%,32000
!copie la page de présentation dans un
tampon ¶
Void Xbios(5,L:Xbios(3),L:Tamp%,W:-1)
!affiche ce tampon et désactive l'ecran
¶
Restore Fi !datas
de la voiture ¶
Do ¶
Read A%,A1%,A2%,A3%,A4% ¶
Exit If A1%=0 ¶
Defill A% ¶

```

```

Pbox A1%,A2%,A3%,A4% ¶
Loop ¶
Get 59,1,86,33,A$ ¶
Defill 8 ¶
Fill 73,11
!change de couleur et crée une deuxième
oiture ¶
Fill 73,31 ¶
Fill 72,7 ¶
Get 59,1,86,33,B$ ¶
Defill 5 ¶
Fill 73,11 !idem
3ème voiture ¶
Fill 73,31 ¶
Fill 72,7 ¶
Defill 3 ¶
Fill 65,16 ¶
Fill 81,16 ¶
Fill 73,21 ¶
Get 59,1,86,33,C$ ¶
For I%=59 To 86 ¶
Defill 15 !crée
le masque (tout en blanc) ¶
For J%=1 To 33 ¶
If Point(I%,J%)<>0 ¶
Plot I%,J% ¶
Endif ¶
Next J% ¶
Next I% ¶
Get 59,1,86,33,Ma$ ¶
Return ¶
Procédure Fond ¶
Defill 6,2,8 ¶
Pbox 0,0,319,199 ¶
For I%=0 To 20
!quelques motifs pour le fond ¶
Defill
Random(14)+1,Random(3),Random(12) ¶
Pcircle
Random(320),Random(180)+10,Random(20) ¶
Next I% ¶
Defill 10,2,8 ¶
Pbox 80,0,220,199 !la
route ¶
Defill 2 ¶
Pbox 75,0,80,199 !les
bandes sur les cotés ¶
Pbox 220,0,225,199 ¶
Defill 5 ¶
For I%=0 To 160 Step 40 ¶
Pbox 75,I%,80,I%+20 ¶
Pbox 220,I%,225,I%+20 ¶
Next I% ¶
Bmove Xbios(3),Ecran%,32000
!copie ce qui est a l'ecran dans le
ampon ecran%0 ¶
Bmove Xbios(3),Ecran%+32000,32000
!idem mais a la suite ¶
Return ¶
Procédure Couleur ¶

```

```

Restore Couleur ¶
For I%=0 To 15 ¶
  Read R%,V%,B%
!lit les datas des couleurs ¶
  Setcolor I%,R%,V%,B%
!initialise les couleurs ¶
  Next I% ¶
Return ¶
Procedure Acci ¶
  Bmove Tamp%,Xbios(3),32000 ¶
  Void
Xbios(5,L:Xbios(3),L:Xbios(3),W:-1) ¶
  Defline 6 ¶
  Graphmode 3 ¶
  Deftext 3,4,0,32 ¶
  For I%=0 To 15 ¶
    Deffill Random(15) ¶
    Pcircle X%+15,Y%+15,30 ¶
    Sound 1,15,1,4,2 ¶
    Text 100,50,"DAMNED" ¶
    Sound 1,15,1,2,2 ¶
  Next I% ¶
  Graphmode 1 ¶
  Sound 0,0 ¶
  @Variables ¶
Return ¶
Procedure Test acci ¶
  If X1%>=X%-26 And X1%<X%+26 And
Y1%>Y%-25 And Y1%<Y%+25 ¶
    @Acci ¶
  Endif ¶
  If X2%>=X%-26 And X2%<X%+26 And
Y2%>Y%-25 And Y2%<Y%+25 ¶
    @Acci ¶
  Endif ¶
  If X%<75 Or X%>=200 ¶
    @Acci ¶
  Endif ¶
Return ¶
Procedure Variables ¶
  X%=150
!notre voiture (OUAAAH!!!) ¶
  Y%=149 ¶
  X1%=150
!les autres ¶
  Y1%=-20 ¶
  X1%=150 ¶
  Y2%=-80 ¶
  Vit%=0 ¶
Return ¶
Procedure Depart ¶
  @Scrol ¶
  Put X%,Y%,Ma$,4 ¶
  Put X%,Y%,A$,7 ¶
  Deftext 5,4,0,32 ¶
  Text 50,100,"PRESS FIRE" ¶
  Deftext 5,4,0,6 ¶
  If P%=0 ¶
    Graphmode 1 ¶
    Print At(1,1),Space$(64) ¶
    Deftext 5,4,0,6 ¶

```

```

Text 10,10,"BEST DRIVER : UNKNOWN"
¶
Bmove Xbios(3),Tamp%,2560 ¶
Inc P% ¶
Endif ¶
@Affichage ¶
Repeat ¶
  Until Mousek ¶
  For I%=1 To 3 ¶
    Print Chr$(7) !sonnerie
  ¶
  Pause 50 !pause une
seconde ¶
  Next I% ¶
  Print At(1,1) ¶
  T = Timer
!initialise le compteur temps ¶
  Clr Score% !met le
score à 0 ¶
Return ¶
Procedure Score ¶
  Bmove Tamp%,Xbios(3),32000 ¶
  Void
Xbios(5,L:Xbios(3),L:Xbios(3),W:-1) ¶
  Print Chr$(7)
!pour arreter le son ¶
  Deftext 3,4,0,32 ¶
  Text 40,100,"TEMPS ECOULE" ¶
  Deftext 3,4,0,13 ¶
  Sc1$="votre score est de
"+Str$(Score%) ¶
  Text 55,120,Sc1$ ¶
  If Score%>Score1% ¶
    Input "nouveau record, votre nom
",N$ ¶
    Score1%=Score% ¶
  Endif ¶
  Sc$="BEST DRIVER : "+N$+"
"+Str$(Score1%) ¶
  Deftext 5,4,0,6 ¶
  Print At(1,1),Space$(64) ¶
  Text 10,10,Sc$ ¶
  Bmove Xbios(3),Tamp%,32000 ¶
  Void Xbios(5,L:Xbios(3),L:Tamp%,W:-1)
¶
@Fond ¶
Repeat ¶
  If Inkey$="e" Or Inkey$="E" ¶
    @Sortie ¶
  Endif ¶
  Until Mousek ¶
  ' si vous compilez le programme
validez les lignes suivantes cela permet
de ortir sans reset ¶
  Alert 3," |UNE
AUTRE PARTIE",1,"OUI|NON",Rep% ¶
  If Rep%=2 ¶
    Gosub Sortie ¶
  Endif ¶
  Hidem ¶
Return ¶

```

```

Procedure Musi !crée les
chaines de caractères pour le son ¶
  Restore Music !mais c'est
un peu long a expliquer ici... ¶
  Si%=10 !pour tous
renseignements sur ce programme ¶
  Dim Son$(11) !vous
pouvez m'ecrire P. MAURES ¶
  For J%=1 To 11 !10, rue A.
BRIAND - 33150 CENON ¶
  For G%=1 To 22 !S'il vous
plait envoyez une enveloppe timbrée ¶
  Read D% !à votre
adresse, merci et amusez-vous bien ¶
  Son$(Si%)=Son$(Si%)+Chr$(D%) ¶
  Next G% ¶
  Dec Si% ¶
  Next J% ¶
Return ¶
Music: ¶
Data
0,170,1,4,5,252,8,14,9,16,2,160,3,5,11,1
,12,1,13,8,130,2 ¶
Data
0,170,1,5,5,252,8,14,9,16,2,160,3,5,11,1
,12,1,13,8,130,2 ¶
Data
0,170,1,6,5,252,8,14,9,16,2,160,3,5,11,1
,12,1,13,8,130,2 ¶
Data

```

```

0,170,1,7,5,252,8,14,9,16,2,160,3,5,11,1
,12,1,13,8,130,2 ¶
Data
0,170,1,8,5,252,8,14,9,16,2,160,3,5,11,1
,12,1,13,8,130,2 ¶
Data
0,170,1,9,5,252,8,14,9,16,2,160,3,5,11,1
,12,1,13,8,130,2 ¶
Data
0,170,1,10,5,252,8,14,9,16,2,160,3,5,11,1
,12,1,13,8,130,2 ¶
Data
0,170,1,11,5,252,8,14,9,16,2,160,3,5,11,1
,12,1,13,8,130,2 ¶
Data
0,170,1,12,5,252,8,14,9,16,2,160,3,5,11,1
,12,1,13,8,130,2 ¶
Data
0,170,1,13,5,252,8,14,9,16,2,160,3,5,11,1
,2,12,2,13,8,130,2 ¶
Data
0,170,1,14,5,252,8,14,9,16,2,160,3,5,11,1
,2,12,2,13,8,130,2 ¶
Intro: ¶
Data
70,49,32,67,72,65,77,80,73,79,78,83,72,7
3,80 ¶
Data
80,65,84,82,73,67,69,32,77,65,85,82,69,8
3,73,73,73,73,73 ¶

```

ATARI ST

MATHS

Révisions, cours du soir ou tout simplement plaisir de la "bosse des maths", ce listing traduit toutes les équations qu'on lui propose en une très claire représentation graphique.
Le pied pour les passionnés!

```

Rem ¶
Rem * par thomas FERRAGU * ¶
Rem ¶
Rem * Décembre 1988 * ¶
Rem ¶
On Err Gosub Erreur ¶
Setcolor 2,95 ¶
Setcolor 6,1810 ¶
Setcolor 3,233 ¶
Setcolor 7,0 ¶
Setcolor 0,1911 ¶
On Break Cont ¶

```

```

Dim Nv$(2),X8(2),Y8(2),X9(2),Y9(2) ¶
IfE xist(".lst")=-1 ¶
  Kill ".lst" ¶
Endif ¶
Dim Nf$(5),Fonction1$(5),Fonction$(5) ¶
Bmove 352000,Varptr(M1),6 ¶
Bmove 352007,Varptr(N1),6 ¶
Bmove 352014,Varptr(A),6 ¶
Bmove 352021,Varptr(B),6 ¶
Bmove 352028,Varptr(C),6 ¶
Bmove 352035,Varptr(D),6 ¶
Bmove 352042,Varptr(Indicateur%),6 ¶

```

```

Bmove 352049,Varptr(Nf%),6
Dim Fleche1$(9)
Dim Lgn$(66)
Rem
Restore Texte
For T%=1 To 66
  Read Lgn$(T%)
Next T%
Restore Musique
Dim Not%(15)
For T%=1 To 15
  Read Not%(T%)
Next T%
If Indicateur%=0
  Cls
  Print At(6,2);"ATTENTION :"  

  Print At(6,5);"Vous devrez initialiser  

  la machine"  

  Print At(6,6);"(reset) à chaque fois  

  que vous"  

  Print At(6,7);"voudrez utiliser ce  

  programme."  

  Print At(6,9);"Il doit etre enregistré  

  sous"  

  Print At(6,11);"MATH.bas"  

  Print At(6,13);"Uniquement en basse  

  resolution."  

  For T%=32000 To 353200
    Poke T%,0
  Next T%
  Alert 0,Space$(100),1,"OK",Ret%
  Dim Car%(13)
  Restore Cara
  For T%=1 To 13
    Read Car%(T%)
  Next T%
  Cls
  Hidem
  Color 14
  Box 1,85,319,45
  For T%=1 To 13
    Deftext T%+1,0,0,16
    For Tp%=320 To T%*23 Step -10
      Text Tp%,70,Chr$(Car%(T%))
      Text Tp%,70,Chr$(32)
    Next Tp%
    Sound 1,15,T%+1,3,5
    Text T%*23,70,Chr$(Car%(T%))
    Wave 0,0
    Color 15-T%
    Box 1,85,319,45
  Next T%
  Alert 0,Space$(100),1," à vous ",Ret%
  Hidem
  Gosub Musique
  M1=0
  N1=0
  A=110
  B=130
  C=1
  D=1

```

```

Nf%=0
Ondicateur%=0
Endif
If Indicateur%=1 Or Indicateur%=3
  For T%=1 To Nf%
    Fo$=Space$(100)
    Ervc
    352050+(T%*100),Varptr(Fo$),99
  Next T%
  Fonction$(T%)=Mid$(Fo$,1,(Instr(1,Fo$,"c  

  ool")-1))
  Next T%
Endif
If Indicateur%=1
  Clr Indicateur%
  Bmove 320000,Xbios(2),32000
  Fullw 1
  Gosub Tracage
Endif
If Indicateur%=3
  Clr Indicateur%
  Gosub Trace
Endif
Restore Lutin1
For T%=0 To 31
  Read F1
  F1$=F1$+Mki$(F1)
Next T%
Restore Lutin2
For T%=0 To 31
  Read F2
  F2$=F2$+Mki$(F2)
Next T%
Fleche1$=Mki$(1)+Mki$(1)+Mki$(0)+Mki$(0)  

+Mki$(1)+F1$
Fleche2$=Mki$(1)+Mki$(1)+Mki$(0)+Mki$(0)  

+Mki$(1)+F2$
Void Xbios(5,L:-1,L:-1,0)
Graphmode 2
If Indicateur%=2
  Bmove 320000,Xbios(2),32000
Endif
Couleur%=1
Restore Menus
Dim Men$(24)
For T%=0 To 24
  Read Men$(T%)
Next T%
Menu Men$()
Deftext 1,0,0,4
Color 1
Line 0,10,319,10
Color 3
Deffill 3
Pbox 0,9,16,0
Pbox 313,9,319,0
Box 0,9,319,0
Line 80,0,80,9
Line 168,0,168,9
Line 240,0,240,9
Fullw 1

```

```

If Indicateur%=0
  Gosub Dessin
Endif
Titlew 1," GRAPHIQUE "
Ty:
Defmouse 3
On Menu
On Menu Gosub Sortir
Goto Ty
Procedure Sortir
  Deftext 1,0,0,4
  If Menu(0)=1
    Gosub Aide
  Endif
  If Menu(0)=11
    Gosub Curseur
  Endif
  If Menu(0)=10
    Gosub Chgtrep
  Endif
  If Menu(0)=16 Or Menu(0)=12
    Gosub Quitoucasse
  Endif
  If Menu(0)=13
    Gosub Enregistrer
  Endif
  If Menu(0)=14
    Gosub Charger
  Endif
  If Menu(0)=5
    Gosub Fonction1
  Endif
  If Menu(0)=6
    Gosub Fonction2
  Endif
  If Menu(0)=15
    Gosub Imprimer
  Endif
  If Menu(0)=20
    Gosub Point
  Endif
  If Menu(0)=21
    Gosub Droite
  Endif
  If Menu(0)=22
    Gosub Cercle
  Endif
  If Menu(0)=23
    Gosub Vecteur
  Endif
  Menu Off
Return
Procedure Aide
  Sget Ecran$
  Titlew 2," Indications concernant les  

  fonctions "
  Fullw 2
  Cls
  For T%=1 To 66
    Print Chr$(32)+Lgn$(T%)
    If T%=27 Or T%=38

```

```

      Deftext 3,0,0,4
      Print " SUITE : cliquez"
      Repeat
        Mouse A,B,C
      Until C<>0
      Deftext 1,0,0,4
    Endif
    If T%=63
      Deftext 2,0,0,4
    Endif
    Next T%
    Deftext 3,0,0,4
    Print " FIN : cliquez"
    Repeat
      Mouse A,B,C
    Until C<>0
    Deftext 1,0,0,4
    Cls
    Fullw 1
    Sput Ecran$
  Return
  Procedure Chgtrep
    Sget Ecran$
    Fullw 2
    Cls
    Titlew 2," Changement de repère "  

    Text 3,20," Voulez vous changer :"  

    Text 10,40," 1: l'origine du repère"  

    Text 10,50," 2: la norme des vecteurs  

    unitaires"
    Vide$=String$(45," ")
    Te1$="Choix 1|Choix 2"
    Alert 0,Vide$,0,Te1$,Retour%
    If Retour%=1
      Gosub Origine
    Else
      Gosub Vectunit
    Endif
  Return
  Procedure Origine
    Cls
    Print
    Print " Donnez,dans l'ancien repère  

    :"  

    Print At(0,6)
    Input " l'abscisse de l'origine : Xo  

    =" ,A1
    Deftext 1,0,0,4
    Print
    Input " l'ordonnée de l'origine : Yo  

    =" ,B1
    Cls
    Deftext 1,0,0,4
    Text 3,20,"Voulez vous supprimer  

    l'ancien repère ?"  

    Alert 0,Vide$,0,"OUI|NON",Retour1%
    Sput Ecran$
    If Retour1%=1
      Graphmode 1
      Couleur%=0
      Gosub Dessin

```



```

Couleur%=1
Graphmode 2
Endif
A=(A1*D*11)+A
B=(-B1*10*C)+B
Gosub Dessin
Return
Procedure Vectunit
Cls
Text 3,15,"On pose : "
Text 130,15,"I' = k .I"
Text 130,35,"J' = k' .J"
Text 3,55,"I' et J' étant les
vecteurs unitaires"
Text 3,65,"du nouveau repère."
Restore Position
For T%=0 To 5
  Read L1%,L2%
  Fleche1$(T%)=Fleche1$
  Sprite Fleche1$(T%),L1%,L2%
Next T%
Alert 0,Vide$,1,"O.K",R
Cls
Text 3,30,"Définissez les réels k et
k'"
Text 3,43,"( entiers ou décimaux ) : "
Print At(0,15)
Input " k = ",K1
Deftext 1,0,0,4
Print
Print
Input " k' = ",K2
Deftext 1,0,0,4
Fullw 1
Cls
Sput Ecran$
Graphmode 1
Couleur%=0
Gosub Dessin
Couleur%=1
Graphmode 2
C=C*K2
D=D*K1
Gosub Dessin
Return
Procedure Quitoucasse
Me%=Menu(0)
Clr Rep%
If Me%=16
  Rep$="OUAIS|NON"
  Alert 1," |Voulez vous vraiment|tout
laisser tomber ?|",2,Rep$,Rep%
  If Rep%=1
    Quit
  Else
    Goto Ouf
  Endif
Else
  Alert 1," |Voulez vous tout effacer
?|",2,"OUI|NON",Rep%
  If Rep%=1

```

```

Cls
A=110
B=130
C=1
D=1
Gosub Dessin
Endif
Ouf:
Return
Procedure Curseur
Sget Ecran$
Closew 2
Fullw 2
Cls
Sput Ecran$
Titlew 2," Curseur "
Clr On%
Text$="| Cliquez sur le
bouton"+Strings$(5," ")
Text$=Text$+"| gauche pour dessiner
| droit pour sortir"
Alert 0,Text$,1,"O.K",Retour%
Gosub Pointm
Color 2
Graphmode 3
Hidem
Mouse X%,Y%,T%
Repeat
  Xd%=X%
  Yd%=Y%
  Mouse X%,Y%,K%
  Gosub Deplacements
  If K%=1
    If On%=0
      On%=1
    Else
      Clr On%
    Endif
  Endif
  If On%=1
    Line Xd%,Yd%,X%,Y%
  Endif
  X1=(X%-A)/(D*11)
  Y1=-(Y%-B)/(C*10)
  Y$=Left$(Str$(Y1),4)
  X$=Left$(Str$(X1),4)
  Text 50,160,X$
  Text 50,170,Y$
  Gosub Deplacements
  Text 50,160,X$
  Text 50,170,Y$
Until K%=2
Gosub Pointm
Graphmode 2
Fullw 1
Sput Ecran$
Hidem
Return
Procedure Enregistrer
Sget Ecran$

```

```

Bmove Xbios(2),Xbios(2)-32000,32000
Titlew 2," Enregistrer "
Fullw 2
Cls
Print At(0,10)
Enco:
Deftext 1,0,0,4
Input " NOMDUGRAPHIQUE :",Nom$
If Nom$=""
  Goto Enco
Endif
Cls
Alert 1,"|Placez une disquette |dans
le lecteur A.|",1,"O.K",Ret%
Bsave Nom$,Xbios(2)-32000,32000
Fullw 1
Cls
Sput Ecran$
Return
Procedure Charger
Sget Ecran$
Titlew 2," Charger "
Fullw 2
Cls
Deftext 1,0,0,4
Tre$="|Placez la disquette
|correspondante dans|le lecteur A.|"
Alert 0,Tre$,2,"O.K|SORTIR",Ret%
If Ret%=2
  Fullw 1
  Sput Ecran$
  Goto Sortie
Endif
Print At(0,10)
Input " Nom du graphique à charger :
",Nom$
Cls
If Exist(Nom$)=0
  Alert$="| Le graphique recherché
n'est | pas sur cette disquette. |"
  Alert 2,Alert$,1,"désolé",Ret%
  Sput Ecran$
  Goto Sortie
Endif
Fullw 1
Bload Nom$,Xbios(2)
Sortie:
Return
Procedure Imprimer
Hidem
Hardcopy
Showm
Return
Procedure Fonction1
Bidule$=" Fonctions simples "
Quelle%=1
A$=Chr$(32)+Chr$(58)
Gosub Fonction
Return
Procedure Fonction2
Bidule$=" Fonctions paramétriques "

```

```

Quelle%=3
A$=" en fonction de m : "
Gosub Fonction
Return
Procedure Fonction
Bmove Xbios(2),32000,32000
Indicateur%=Quelle%
Titlew 2,Bidule$
Menu Off
Fullw 2
Non:
Cls
Hidem
Print At(2,2)
Deftext 2,8,0,6
Print " Combien de fonctions voulez
vous"
Print
Input " définir à la fois ( 1 à 5 )
";Nf%
If Nf%<0 Or Nf%>5
  Goto Non
Endif
Nf$(1)="f"
Nf$(2)="g"
Nf$(3)="h"
Nf$(4)="k"
Nf$(5)="p"
Deftext 1,0,0,4
For T%=0 To 13
  Print
Next T%
If Nf%=1
  Print " Il s'agit de la fonction
f."
  Goto Racou
Endif
Print " Il s'agit des fonctions : "
Print
For T%=1 To Nf%
  Print ,Str$(T%)+"" " ;Nf$(T%)
Next T%
Racou:
Alert 0,Space$(40),1,"RETURN",Ret%
For T%=1 To Nf%
  Recom:
  Cls
  Hidem
  Deftext 2,0,0,6
  Text 3,20,Str$(T%)+""
  Définissez"+Chr$(32)+Nf$(T%)+A$
  Sprite Fleche2$,103,66
  Deftext 1,0,0,6
  Print At(0,5)
  Print Space$(7)+Nf$(T%)
  Print At(10,6);
  Input " : x ",Fonction$
  If Len(Fonction$)=0
    Goto Recom
  Endif
  If Len(Fonction$)>80

```

```

F$="| ET PUIS QUOI ENCORE !| |(80
carctères maximum)"
Alert 1,F$,1,"OK",Ret%
Goto Recom
Endif
Deftext 1,0,0,6
R$=" |Certain que l'expression
est|correcte ? (parenthèses,etc..)| "
Alert 2,R$,1,"OUI|NON",Ret%
If Ret%=2
Goto Recom
Endif
Hidem
Fonction$(T%)=Chr$(67)+Nf$(T%)+": y
="+Fonction$
Fonction1$(T%)="Deffn"+Chr$(32)+Nf$(T%)+
"(x)="+Fonction$
Next T%
Clr A$,A$,B$,C$,Cl$
Deftext 2,0,0,6
Cls
Print At(1,3);Chr$(32)+Str$(T%)+""
Sur quel intervalle [a;b] voulez"
A1$=" vous étudier ces fonctions
?"
B1$=" Cliquez gauche s'il s'agit des
domaines"
For T%=1 To Nf%-1
Cl$=Cl$+Chr$(68)+Nf$(T%)+Chr$(32)
Next T%
Cl$=Cl$+"et"+Chr$(32)+Chr$(68)+Nf$(Nf%)
If Nf%=1
A1$=" vous étudier la fonction f
?"
B1$=" Cliquez gauche s'il s'agit du
domaine"
Cl$="Df"
Endif
Cl$=Cl$+Chr$(46)
Print A1$
Deftext 1,0,0,4
Print At(1,12)
Print B1$
Print " de définition"Cl$
Print " Sinon cliquez sur le bouton
droit."
X1=(0-A)/(D*11)
X2=(320-A)/(D*11)
Mouse:
Mouse X,Y,Z
If Z=2
Goto Tantmieux
Endif
If Z=1
Goto Tantpis
Endif
Goto Mouse
Tantmieux:
Print
Input " a = ",M1

```

```

Print
Deftext 1,0,0,4
Input " b = ",N1
Goto Tantbof
Tantpis:
M1=X1
N1=X2
Tantbof:
If M1<X1
M1=X1
Endif
If N1>X2
N1=X2
Endif
If M1>X2
M1=X2
Endif
If N1<X1
N1=X1
Endif
Cls
Deftext 2,8,0,6
Text 85,20,"INDICATIONS A SUIVRE"
Deftext 1,0,0,4
Print At(0,5)
Print " Laissez la disquette
originale dans le lecteur."
Print " L'écran va s'effacer."
Print
Print " 1°) Pressez alors F2."
Print " 2°) Attendez . Pressez
RETURN."
Print " 3°) Attendez . Pressez SHIFT
et F10 simultanément."
Deftext 2,0,0,4
Print At(0,26)
Print " Suivez PARFAITEMENT ces
indications."
Print " Utilisez UNIQUEMENT les
touches indiquées."
Bmove Varptr(M1),352000,6
Bmove Varptr(N1),352007,6
Bmove Varptr(A),352014,6
Bmove Varptr(B),352021,6
Bmove Varptr(C),352028,6
Bmove Varptr(D),352035,6
Bmove Varptr(Indicateur%),352042,6
Bmove Varptr(Nf%),352049,6
For T%=1 To Nf%
Fo$=Fonction$(T%)+""cool""
Errcv
Varptr(Fo$),352050+(T%*100),99
Next T%
Open "r",#1,".lst"
For T%=1 To Nf%
Print #1;Fonction1$(T%)
Next T%
Close
Alert 0,Space$(42),0,"OK",Ret%
Gosub Musique
Cls

```

```

Setcolor 0,0
Setcolor 2,0
Edit
Return
Procedure Tracage
Defmouse String$(74,Mki$(0))
Gosub Pourles2
Gosub Legende
Gosub Retourner
Return
Procedure Trace
Titlew 1," INDICATIONS "
Fullw 1
Hidem
Print At(4,6)
Deftext 1,0,0,6
Input " 1°) Quelle valeur initiale de
m ";Mi
Deftext 1,0,0,6
Print
Input " 2°) Quel pas d'incrémentation
";Pas
Deftext 2,0,0,4
Cls
Print At(2,10)
Print " Pressez SHIFT (droite) pour
augmenter la valeur de m"
Print " Pressez SHIFT (gauche) pour la
diminuer."
Print " Pressez CONTROL pour changer
de pas."
Print " Pressez ALTERNATE pour
tracer."
Print " Cliquez pour sortir."
Print " Cliquez pour commencer."
Repeat
Mouse X,Y,Z
Until Z<>0
Cls
Bmove 320000,Xbios(2),32000
Sget Ecran$
Defmouse String$(74,Mki$(0))
Clr R%
M=Mi
Gosub Pourles2
Gosub Legende
Defmouse String$(74,Mki$(0))
Sget Image$
Deftext 1,8,0,4
Print At(1,1)"m ="M
Repeat
Gemsys 79
Q%=Dpeek(Gintout+8)
Mouse X,Y,Z
If Q%=4
Gosub Nvpas
Endif
If Q%=1
M=M+Pas
Sput Ecran$
Gosub Pourles2

```

```

Sget Image$
Print At(1,1)"m ="M
Endif
If Q%=2
M=M-Pas
Sput Ecran$
Gosub Pourles2
Sget Image$
Print At(1,1)" m ="M
Endif
If Q%=8
Sget Foutoire$
Sput Image$
Sget Ecran$
Sput Foutoire$
Endif
Until Z<>0
Sput Image$
Gosub Retourner
Return
Procedure Nvpas
Inc R%
If R%<>1
Goto Cond
Endif
Sget Ecr$
Deffill 0
Pbox 0,20,230,0
Deftext 2,0,0,6
Print At(1,1)
Input " Nouvelle valeur du pas ";Pas
Deftext 1,8,0,4
Sput Ecr$
Cond:
If R%=3
Clr R%
Endif
Return
Procedure Pourles2
For Fois%=1 To Nf%
Color 3+Fois%
Clr Ind%
For T=M1 To N1 Step 0.1
Clr In%
P1=X
P2=Y
X=(T*(D*11))+A
On Err Gosub Erreur
On Fois% Gosub F,G,H,K,P
Y=-((U*(C*10))+B)
If Y>=-300 And Y<=500
If In%=0
If Ind%=0
P1=X
P2=Y
Ind%=1
Endif
Line X,Y,P1,P2
Endif
Endif
Endif
Next T

```

```

Fullw 1¶
Clr Ind%¶
Next Fois%¶
Return¶
Procédure F¶
U=Fn F(T)¶
Return¶
Procédure G¶
U=Fn G(T)¶
Return¶
Procédure H¶
U=Fn H(T)¶
Return¶
Procédure K¶
U=Fn K(T)¶
Return¶
Procédure P¶
U=Fn P(T)¶
Return¶
Procédure Erreur¶
T=T+0.1¶
In%=1¶
Resume Next¶
Return¶
Procédure Retourner¶
Bmove Xbios(2),320000,32000¶
Indicateur%=2¶
Bmove Varptr(M1),352000,6¶
Bmove Varptr(N1),352007,6¶
Bmove Varptr(A),352014,6¶
Bmove Varptr(B),352021,6¶
Bmove Varptr(C),352028,6¶
Bmove Varptr(D),352035,6¶
Bmove Varptr(Indicateur%),352042,6¶
Bmove Varptr(Nf%),352049,6¶
Menu Off¶
Pug:¶
If Exist("math.bas")=0¶
Ao$="| PLACEZ LA DISQUETTE
|ORIGINALE DANS LE LECTEUR |"¶
Alert 0,Ao$,1,"OK",Ret%¶
Goto Pug¶
Endif¶
Chain "MATH"¶
Return¶
Procédure Dessin¶
If C>0¶
Sn1%=B+2¶
Else¶
Sn1%=B-2¶
Endif¶
If D>0¶
Sn2%=A-2¶
Else¶
Sn2%=A+2¶
Endif¶
Color Couleur%¶
Line -6000,B,6000,B¶
Line A,-6000,A,6000¶
Line 315,B-2,317,B¶
Line 315,B+2,317,B¶

```

```

Line A-2,2,A,0¶
Line A+2,2,A,0¶
Color Couleur%*2¶
Line A,B,A,B+(C*-10)¶
Line A,B,A+(D*11),B¶
If C<>0¶
Line A,B+(C*-10),A-2,Sn1%+(C*-10)¶
Line A,B+(C*-10),A+2,Sn1%+(C*-10)¶
Endif¶
If D<>0¶
Line A+(D*11),B,Sn2%+(D*11),B-2¶
Line A+(D*11),B,Sn2%+(D*11),B+2¶
Endif¶
Return¶
Procédure Legende¶
Sget R$¶
Deffill 0¶
For T%=1 To Nf%¶
Clr Savoir%¶
For Tp%=1 To Nf%¶
If
Len(Fonction$(T%))>=Len(Fonction$(Tp%))¶
Inc Savoir%¶
Endif¶
If Savoir%=Nf%¶
K%=Len(Fonction$(T%))¶
Endif¶
Next Tp%¶
Next T%¶
Pbox -1,(Nf%*7)+15,19+(K%*6),7¶
Color 1¶
Box -1,(Nf%*7)+15,19+(K%*6),7¶
Deftext 1,0,0,4¶
For T%=1 To Nf%¶
Deffill 3+T%¶
Pbox 4,(T%*7)+10,7,(T%*7)-4+10¶
Text 16,(T%*7)+9,Fonction$(T%)¶
Next T%¶
Alert 0,Space$(4),0,"OK",Ret%¶
Sput R$¶
Return¶
Procédure Point¶
Sget Ecran$¶
Titlew 2," Point de coordonnées (x;y)
"¶
Fullw 2¶
Hidem¶
Rep1:¶
Cls¶
Print At(0,5)¶
Input " Nom du point (lettre de A Z)
",Np$¶
Deftext 1,0,0,4¶
If Len(Np$)<>1¶
Goto Rep1¶
Endif¶
N%=Asc(Np$)¶
If N%>=65 And N%<=90 Or N%>=97 And
N%<=122¶
Goto Poursuite¶
Else¶

```

```

Goto Rep1¶
Endif¶
Poursuite:¶
Print¶
Print " Définissez les coordonnées
(x;y) de" Np$+Chr$(32)+Chr$(58)¶
Print¶
Input " x = ",Xp¶
Print¶
Deftext 1,0,0,4¶
Input " y = ",Yp¶
Deftext 1,0,0,4¶
X%=(Xp*(D*11))+A¶
Y%=(Yp*(C*10))+B¶
Fullw 1¶
Sput Ecran$¶
Gosub Couleurs¶
Text X%+2,Y%-4,Np$¶
For T%=0 To 200¶
Color Cool%¶
Gosub Deplacements¶
Color 0¶
Gosub Deplacements¶
Next T%¶
Sput Ecran$¶
Color Cool%¶
Line X%-2,Y%,X%+2,Y%¶
Line X%,Y%-2,X%,Y%+2¶
Text X%+2,Y%-4,Np$¶
G$=" | Voici le point
"+Np$+" (" +Str$(Xp)+Chr$(59)+Str$(Yp)+")
."¶
Alert 0,G$,1,"OK",Ret%¶
Return¶
Procédure Droite¶
Sget Ecran$¶
Titlew 2," Droite : définissez son
équation "¶
Fullw 2¶
Rep3:¶
Cls¶
Hidem¶
Print At(0,5)¶
Print " Toute droite a une équation
qui peut s'écrire sous"¶
Print " la forme : "¶
Deftext 2,0,0,4¶
Print¶
Print " 1) y = ax + b s'il s'agit
d'une droite quelconque."¶
Print¶
Print " 2) y = m s'il s'agit
d'une droite horizontale"¶
Print¶
Print " 3) x = n s'il s'agit
d'une droite verticale."¶
Deftext 1,0,0,4¶
Print At(0,23)¶
Input " Votre choix (1-2-3) :
",Choix%¶

```

```

If Choix%<1 Or Choix%>3¶
Alert 1,"| Répondez correctement ! |
|",1,"CRETIN",Ret%¶
Goto Rep3¶
Endif¶
X5=(0-A)/(D*11)¶
X6=(320-A)/(D*11)¶
On Choix% Gosub
Quelconque,Horizontal,Vertical¶
Eq$="| Voici la droite d'équation
|"+Eq$¶
Alert 0,Eq$,1,"OK",Ret%¶
Return¶
Procédure Quelconque¶
Cls¶
Print At(0,5)¶
Deftext 2,8,0,4¶
Print " Doite d'équation y = ax + b
:"¶
Deftext 1,0,0,4¶
Print At(0,10)¶
Print " Définissez a et b : "¶
Print¶
Input " a = ",A1¶
Print¶
Deftext 1,0,0,4¶
Input " b = ",B1¶
Fullw 1¶
Cls¶
Sput Ecran$¶
Deffn D(X)=(A1*X)+B1¶
Clr Ind%¶
Gosub Couleurs¶
Color Cool%¶
For T=X5 To X6 Step 0.1¶
P1=X¶
P2=Y¶
X=(T*(D*11))+A¶
U=Fn D(T)¶
Y=(U*(C*10))+B¶
If Ind%=0¶
P1=X¶
P2=Y¶
Ind%=1¶
Endif¶
Line X,Y,P1,P2¶
Next T¶
Eq1$=Str$(A1)+"x"¶
Eq2$="+ "+Str$(B1)¶
If Sgn(B1)=-1¶
Eq2$=Str$(B1)¶
Endif¶
If B1=0¶
Eq2$=""¶
Endif¶
If A1=0¶
Eq1$=""¶
Endif¶
If A1=1¶
Eq1$="x"¶
Endif¶

```

```

If A1=-1
Eq1$="-X"
Endif
Eq$=" y = "+Eq1$+Eq2$
Return
Procedure Horizontal
Cls
Deftext 2,8,0,4
Print At(0,5)
Print " Droite horizontale d'équation
y = m"
Deftext 1,0,0,4
Print At(0,10)
Input " Entrez m : m = ",M
Cls
Fullw 1
Sput Ecran$
Gosub Couleurs
Color Cool%
Line
0,-(M*(C*10))+B,320,-(M*(C*10))+B
Eq$=" y = "+Str$(M)
Return
Procedure Vertical
Cls
Deftext 2,8,0,4
Print At(0,5)
Print " Droite verticale d'équation x
= n:"
Deftext 1,0,0,4
Print At(0,10)
Input " Entrez n : n = ",N
Cls
Fullw 1
Sput Ecran$
Gosub Couleurs
Color Cool%
Line (N*(D*11))+A,200,(N*(D*11))+A,0
Eq$=" x = "+Str$(N)
Return
Procedure Cercle
Sget Ecran$
Titlew 2," Cercle de centre C et
rayon r"
Fullw 2
Hidem
Rep2:
Cls
Print At(0,5)
Input " Nom du centre du cercle (
lettre de A à Z ) : ",Nc$
Deftext 1,0,0,4
If Len(Nc$)<>1
Goto Rep2
Endif
N%=Asc(Nc$)
If N%>=65 And N%<=90 Or N%>=97 And
N%<=122
Goto Poursu
Else
Goto Rep2

```

```

Endif
Pours:
Print
Print " Coordonnées (x';y') du point
"+Nc$+Chr$(32)+Chr$(58)
Print
Input " x' = ",Xc
Deftext 1,0,0,4
Print
Input " y' = ",Yc
Deftext 1,0,0,4
X%=(Xc*(D*11))+A
Y%=-Yc*(C*10)+B
Print
Print
Input " Valeur du rayon r du cercle :
r = ",R
Deftext 1,0,0,4
Fullw 1
Cls
Sput Ecran$
Gosub Couleurs
Color Cool%
Line X%-2,Y%,X%+2,Y%
Line X%,Y%-2,X%,Y%+2
Text X%+2,Y%-4,Nc$
For T%=15 To Cool% Step -1
Sound 1,15,T%,3,5
Color T%
Ellipse X%,Y%,R*D*11,R*C*10
Wave 0,0
Next T%
G$=" | Voici le cercle de centre
|"
G$=G$+Chr$(32)+Nc$+"(")+Str$(Xc)+Chr$(59)
+Str$(Yc)+")"
G$=G$+" et de rayon r="+Str$(R)+".
|"
Alert 0,G$,1,"OK",Ret%
Return
Procedure Vecteur
Sget Ecran$
Titlew 2," Vecteur"
Fullw 2
Cls
Deftext 1,0,0,4
Print At(0,5)
Print " Le vecteur est representé par
un bipoint."
Print
For T%=1 To 2
Hidem
Deftext 1,0,0,4
Print
Rep4:
If T%=1
Input " Nom du premier point (
lettre de A à Z ) : ",Nv$(1)
Else
Abruti:

```

```

Input " Nom du second point (
lettre de A à Z ) : ",Nv$(2)
If Nv$(2)=Nv$(1)
Alert 1,"| Pas le meme point ! |
|",1,"ABRUTI",Ret%
Hidem
Goto Abruti
Endif
Deftext 1,0,0,4
If Len(Nv$(T%))<>1
Goto Rep4
Endif
N%=Asc(Nv$(T%))
If N%>=65 And N%<=90 Or N%>=97 And
N%<=122
Goto Poursu
Else
Goto Rep4
Endif
Poursu:
Print
Print " Les coordonées du point
"+Nv$(T%)+". "
Print
Print Chr$(32)+X"+Nv$(T%)+". "
Input " ",X9(T%)
Print
Deftext 1,0,0,4
Print Chr$(32)+Y"+Nv$(T%)+". "
Input " ",Y9(T%)
Deftext 2,0,0,4
X8(T%)=(X9(T%)*(D*11))+A
Y8(T%)=-Y9(T%)*(C*10)+B
Next T%
Cls
F1=X9(2)-X9(1)
F2=Y9(2)-Y9(1)
Norme=Sqr((F1^2)+(F2^2))
Norme$=Left$(Str$(Norme),5)
Print At(0,3)
R$=" 1° Coordonnées du vecteur
"+Nv$(1)+Nv$(2)+". "
P$="("+Str$(F1)+","+Str$(F2)+")"
Print R$+Space$(5)+P$
Print At(0,9)
R$=" 2° Norme du vecteur
"+Nv$(1)+Nv$(2)+Space$(7)+Chr$(58)
P$=Chr$(124)+Chr$(124)+Nv$(1)+Nv$(2)+Chr
$(124)+Chr$(124)+". "
Print R$+Space$(5)+P$
Flec$=Fleche1$
Fles$=Fleche1$
Flech$=Fleche1$
Sprite Flec$,134,73
Sprite Fles$,170,37
Sprite Flech$,236,73
Alert 0,Space$(200),1,"OK",Ret%
Fullw 1
Sput Ecran$

```

```

Gosub Couleurs
For T%=1 To 2
X%=X8(T%)
Y%=Y8(T%)
Deftext Cool%+2,0,0,4
Text X%+2,Y%-4,Nv$(T%)
For Tt%=0 To 200
Color Cool%
Gosub Deplacements
Color 0
Gosub Deplacements
Next Tt%
Sput Ecran$
Color Cool%+2
Text X%+2,Y%-4,Nv$(T%)
Line X%-2,Y%,X%+2,Y%
Line X%,Y%-2,X%,Y%+2
Sget Ecran$
Next T%
Color Cool%
Line X8(1),Y8(1),X8(2),Y8(2)
Sget Ecran$
Gosub Musique
A$="Voici le vecteur
représenté"+Space$(100)+Chr$(124)
A$=A$+"par le bipoint
("+Nv$(1)+Chr$(59)+Nv$(2)+").|"
A$=A$+"(servez vous de la souris|pour
positionner le nom).|"
Alert 0,A$,1,"OK",Ret%
Clr Pair%
Repeat
Mouse Pos1%,Pos2%,Bout%
Inc Pair%
If Pair%=7
Clr Pair%
Sput Ecran$
Endif
If Pos2%<=10 Or Pos2%>200
Pos2%=10
Endif
If Pos2%>174 And Pos2%<200
Pos2%=174
Endif
Deffill 0
Pbox
Pos1%-4,Pos2%+3,Pos1%+15,Pos2%-10
Color Cool%+2
Box
Pos1%-4,Pos2%+3,Pos1%+15,Pos2%-10
Deftext Cool%,0,0,4
Text Pos1%,Pos2%,Nv$(1)+Nv$(2)
Fl$=Fleche1$
Sprite Fl$,Pos1%+1,Pos2%+15
Until Bout%<>0
Sget Ecran$
For T%=0 To 50
Sound 1,15,Abs(T%/5),3,2
Ap%=Random(200)
Bp%=Random(100)
Api%=Random(2)

```

```

Bpi%=Random(2)
If Api%=1
  Ap%=-Ap%
Endif
If Bpi%=1
  Bp%=-Bp%
Endif
Color Cool%
Wave 0,0
Line
X8(1)+Ap%,Y8(1)+Bp%,X8(2)+Ap%,Y8(2)+Bp%
Pause 5
Sput Ecran$
Defext 1,0,0,4
Next T%
Return
Procedure Pointm
Text 1,145,"Coordonnées du point M : "
Text 10,160,"Xm ="
Text 10,170,"Ym ="
Return
Procedure Deplacements
Line A,Y%,X%,Y%
Line X%,B,X%,Y%
Return
Procedure Musique
For Tr%=1 To 15
  For Rt%=16 To 0 Step -2
    Sound 1,Rt%,Not%(Tr%),5,1
  Next Rt%
  Wave 0,0
Next Tr%
Return
Procedure Couleurs
D$="| Quelle couleur de traçage ? |"
Alert 0,D$,0,"NOIR|ROUGE|BLEU",Cool%
Hidem
Return
Menus:
Data AIDE, à propos des fonctions ,
Data FONCTIONS, Fonctions simples ,
Fonctions avec paramètres ,
Data OPTIONS, Nouveau repère , Curseur ,
Tout effacer
Data Enregistrer, Charger, Imprimer,
Quitter ,
Data FIGURES, Point, Droite, Cercle,
Vecteur ,
Lutin1:
Data 0,16,0,32760,0,16,0,0,0,0,0,0,0,0
Data
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
Lutin2:
Data
0,32772,0,32770,0,65535,0,32770,0,32772,
0,0,0,0
Data
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
Position:
Data
129,30,130,49,194,30,196,49,3,69,52,69

```

```

Musique:
Data
8,12,12,12,10,8,3,3,1,12,12,12,10,8,3
Cara:
Data
77,65,84,72,69,77,65,84,73,81,85,69,83
Texte:
Data , ,1°) UTILITÉ, ,
Data L'option FONCTIONS vous permet
d'obtenir les
Data representations graphiques : ,
Data de fonctions quelconques.,
Data de fonctions dépendant d'un
parametre m dont vous
Data ferez varier la valeur.Vous
pourrez donc observer
Data la forme des courbes en fonction
de ce parametre., ,
Data 2°) PRÉCAUTIONS OBLIGATOIRES, ,
Data Vous devrez absolument : ,
utiliser uniquement les touches
indiquées.,
Data vérifier la syntaxe de
l'expression que vous , entrerez.C'est
à dire :
Data 1) fermer toutes les
parenthèses.,
Data 2) entrer uniquement chiffres et
parenthèses
Data le caractère x ( et m ) et les
symboles :
Data + et -
addition soustraction
Data * et /
produit quotient
Data ^n à la
puissance n
Data sqr( ) racine
carrée
Data cos( ) sin( ) tan( )
cosinus sinus tangente
Data abs( ) valeur
absolue
Data options : , atn( )
arctangente(radians)
Data exp( )
exposant
Data int( ) frac( ) partie
entièr/décimale
Data log( )
logarithme naturel
Data log10( )
logarithme décimal
Data pi
constante précise de pi
Data rnd réel
aléatoire (0 à 1),
Data Pour les fonctions
trigonometriques la machine
Data travaille en degrés.,

```

Data RESPECTEZ CES DEUX REGLES !,
Data UNE SEULE ERREUR ET VOUS RISQUEZ DE

PLANTEZ LE
Data PROGRAMME.VOUS DEVREZ RECHARGER.

ATARI ST

QUADRIS

Quadris n'est rien d'autre qu'une adaptation du très célèbre Tetris.
Des briques de formes diverses tombent
du ciel. A vous de les diriger dans leur chute pour qu'elles
s'assemblent en une pile compacte. Génial!

```

ON BREAK GOSUB br
RESERVE FRE(0)-32767
a=HIMEM
log=XBIOS(3)
VSETCOLOR 0,0,0,0
VSETCOLOR 1,7,0,7
VSETCOLOR 3,7,0,7
VOID XBIOS(5,L:-1,L:-1,0)
HIDEM
debut_prg:
REPEAT
UNTIL INKEY$=""
delog
CLS
DIM x%(7,4,4),y%(7,4,4)
DIM y!(7,4,4)
DIM a%(17,23)
DIM b%(17,23)
DIM c%(17,23)
DIM d%(17,23)
DIM lig_d%(4)
score%=0
présentation
DEFTEXT 1,1,0,26
TEXT 107,80,"Quadris"
PRINT AT(3,15);"Entrez le
niveau de difficulté
(1 à 8)"
aff
REPEAT
VSYNC
ADD k,0.01
FOR i%=1 TO
ABS(COS(k)*ABS(SIN(k)*700))
NEXT i%
FOR i%=0 TO 7
SETCOLOR 0,i%,0,0
SETCOLOR 15,i%,i%,i%
NEXT i%
FOR i%=6 DOWNT0 1
SETCOLOR 0,i%,i%,0

```

```

NEXT i%
i=ASC(INKEY$)
UNTIL i>48 AND i<57
SETCOLOR 15,7,7,0
diff=i-48
CLR i
CLS
@init
nlle_forme:
frme%=INT(RND*7)+1
cou!%=INT(RND*4)+1
xo%=8
yo=1
orient%=1
bcle:
i$=INKEY$
FOR n%=1 TO 4
PRINT AT(11+xo%+x%(frme%,orient%
,n%),yo+y%(frme%,orient%,n%));" "
NEXT n%
IF i$="5"
orient%=orient%+1
IF orient%>4
orient%=1
ENDIF
@collision
IF colli%=1
orient%=orient%-1
IF orient%=0
orient%=4
ENDIF
ENDIF
ENDIF
IF i$="4"
xs%=xo%
xo%=xo%-1
@collision
IF colli%=1
xo%=xs%
ENDIF
ENDIF

```

```

IF i$="6"
  xs%=xo%
  xo%=xo%+1
  @collision
  IF colli%=1
    xo%=xs%
  ENDIF
ENDIF
IF i$="2"
  chute:
  ys=yo
  yo=yo+1
  @collision
  IF colli%=1
    GOTO tombe
  ENDIF
  GOTO chute
ENDIF
'detecte fin de la chute
ys=yo
yo=yo+yv
yo=yo+(diff%/8)
yv=yo-INT(yo)
yo=INT(yo)
PRINT yo,(diff%/8)
@collision
tombe:
IF colli%=1
  IF INT(yo)=2
    GOTO game_over
  ENDIF
  yo=ys
  FOR n%=1 TO 4
    xa%=8*(10+xo%+x%(frme%,orient%,n%))+1
    ya%=8*(yo+y%(frme%,orient%,n%)-1)+1
    DEFFILL coul%
    PBOX xa%,ya%,xa%+6,ya%+6
    a%(xo%+x%(frme%,orient%,n%),yo+y%(frme%,orient%,n%))=1
    c%(xo%+x%(frme%,orient%,n%),yo+y%(frme%,orient%,n%))=coul%
  NEXT n%
  aff
  n_lig%=0
  FOR n%=1 TO 4
    IF yl%(frme%,orient%,n%)<>5
      yl%=yo+yl%(frme%,orient%,n%)
      lig%=0
      FOR m%=4 TO 13
        lig%=lig%+a%(m%,yl%)
      NEXT m%
      IF lig%=10
        n_lig%=n_lig%+1
        lig_d%(n_lig%)=yl%
      ENDIF
    ENDIF
  NEXT n%
  'ligne formée: on supprime
  IF n_lig%<>0

```

```

yb%=23
FOR n%=23 TO 1 STEP -1
  saut%=0
  FOR m%=1 TO n_lig%
    IF n%=lig_d%(m%)
      saut%=1
    ENDIF
  NEXT m%
  IF saut%=0
    FOR l%=1 TO 17
      b%(l%,yb%)=a%(l%,n%)
      d%(l%,yb%)=c%(l%,n%)
    NEXT l%
    yb%=yb%-1
  ENDIF
NEXT n%
SWAP a%(),b%()
SWAP c%(),d%()
FOR n%=1 TO 20
  FOR m%=4 TO 13
    IF a%(m%,n%)=1
      xa%=8*(10+m%)+1
      ya%=8*(n%-1)+1
      DEFFILL c%(m%,n%)
      PBOX xa%,ya%,xa%+6,ya%+6
    ELSE
      PRINT AT(11+m%,n%);""
    ENDIF
  NEXT m%
NEXT n%
aff
score%=score%+n_lig%
PRINT AT(15,22);"Lignes:"score%:"
ENDIF
GOTO nlle_forme
ENDIF
'VOID XBIOS(36)
FOR n%=1 TO 4
  xa%=8*(10+xo%+x%(frme%,orient%,n%))+1
  ya%=8*(yo+y%(frme%,orient%,n%)-1)+1
  DEFFILL coul%
  PBOX xa%,ya%,xa%+6,ya%+6
NEXT n%
aff
'PAUSE diff%
GOTO bcle
'
game_over:
PRINT CHR$(27);"p"
PRINT AT(14,10);"GAME OVER "
PRINT CHR$(27);"q"
aff
VOID INP(2)
ERASE x%()
ERASE y%()
ERASE yl%()
ERASE a%()
ERASE b%()

```

```

ERASE c%()
ERASE d%()
ERASE lig_d%()
GOTO debut_prg
'
PROCEDURE collision
  colli%=0
  FOR n%=1 TO 4
    IF a%(xo%+x%(frme%,orient%,n%),yo+y%(frme%,orient%,n%))=1
      colli%=1
    ENDIF
  NEXT n%
RETURN
'
PROCEDURE init
  FOR n%=1 TO 20
    a%(0,n%)=1
    a%(1,n%)=1
    a%(2,n%)=1
    a%(3,n%)=1
    a%(14,n%)=1
    a%(15,n%)=1
    a%(16,n%)=1
    a%(17,n%)=1
  NEXT n%
  FOR n%=0 TO 17
    a%(n%,21)=1
    a%(n%,22)=1
    a%(n%,23)=1
  NEXT n%
  yi=1
  bu:
  FOR n%=1 TO 47
    DRAW 0,INT(yi) TO 319,INT(yi)
    yi=yi*1.12
  NEXT n%
  FOR n%=1 TO 20
    PRINT AT(15,n%);SPACE$(10)
  NEXT n%
  DRAW 111,0 TO 111,161 TO 192,161 TO 192,0
  PRINT AT(15,22);"Lignes:0"
  aff
  RESTORE morphologies
  FOR n%=1 TO 7
    FOR m%=1 TO 4
      FOR l%=1 TO 4
        REALx%(n%,m%,l%),y%(n%,m%,l%)
      NEXT l%
    NEXT m%
    FOR l%=1 TO 4
      READ yl%(n%,m%,l%)
    NEXT l%
  NEXT m%
NEXT n%
RETURN
morphologies:
'programmation des formes
'carré-----
'datas x1,y1,x2,y2,x3,y3,x4,y4,
yl1,yl2,yl3,yl4

```

```

DATA 0,0,1,0,0,1,1,1,0,1,5,5
DATA 0,0,1,0,0,1,1,1,0,1,5,5
DATA 0,0,1,0,0,1,1,1,0,1,5,5
DATA 0,0,1,0,0,1,1,1,0,1,5,5
'manivelle #1-----
DATA 0,0,1,0,0,1,-1,1,0,1,5,5
DATA 0,0,-1,1,0,1,1,0,1,-1,5
DATA 0,0,-1,0,0,-1,1,-1,0,-1,5,5
DATA 0,0,-1,0,-1,-1,0,1,0,1,-1,5
'manivelle #2-----
DATA 0,0,-1,0,0,1,1,1,0,1,5,5
DATA 0,0,0,1,1,0,1,-1,0,1,-1,5
DATA 0,0,-1,-1,0,-1,1,0,0,-1,5,5
DATA 0,0,0,-1,-1,0,-1,1,0,-1,1,5
'équerre #1-----
DATA 0,0,-1,0,1,0,1,1,0,1,5,5
DATA 0,0,0,1,0,-1,1,-1,0,1,-1,5
DATA 0,0,-1,0,1,0,-1,-1,0,-1,5,5
DATA 0,0,0,1,0,-1,-1,1,0,1,-1,5
'équerre #2-----
DATA 0,0,-1,0,1,0,-1,1,0,1,5,5
DATA 0,0,-1,0,1,1,1,0,-1,1,5
DATA 0,0,-1,0,1,0,1,-1,0,-1,5,5
DATA 0,0,0,-1,0,1,-1,-1,0,-1,1,5
'barre-----
DATA 0,0,-1,0,1,0,2,0,0,5,5,5
DATA 0,0,0,1,0,-1,0,-2,0,1,-1,2
DATA 0,0,-1,0,-2,0,1,0,0,5,5,5
DATA 0,0,0,-1,0,1,0,2,0,-1,1,2
'Té-----
DATA 0,0,1,0,0,1,-1,0,0,1,5,5
DATA 0,0,1,0,0,-1,0,1,-1,0,1,5
DATA 0,0,1,0,-1,0,0,-1,-1,0,5,5
DATA 0,0,-1,0,0,1,0,-1,-1,0,1,5
'
PROCEDURE aff
  BMOVE XBIOS(3),XBIOS(2),32000
RETURN
PROCEDURE log
  VOID XBIOS(5,L:log,-1,-1)
RETURN
PROCEDURE delog
  VOID XBIOS(5,L:a,-1,-1)
RETURN
PROCEDURE br
  log
  EDIT
RETURN

```


1850 DATA 143,136,016,206,173,214,1
43,105
1860 DATA 040,141,214,143,141,219,1
43,141
1870 DATA 226,143,141,231,143,144,0
12,238
1880 DATA 227,143,238,215,143,238,2
20,143
1890 DATA 238,232,143,024,165,251,1
05,003
1900 DATA 133,251,165,252,105,000,1
33,252
1910 DATA 206,054,148,016,153,169,0
20,141
1920 DATA 054,148,169,081,141,214,1
43,141
1930 DATA 219,143,141,226,143,141,2
31,143
1940 DATA 169,004,141,220,143,141,2
32,143
1950 DATA 169,216,141,215,143,141,2
27,143
1960 DATA 096,032,156,255,032,228,2
55,201
1970 DATA 000,240,246,201,145,208,0
16,173
1980 DATA 003,208,201,057,240,235,2
34,233
1990 DATA 008,141,003,208,076,081,1
44,201
2000 DATA 017,208,016,173,003,208,2
01,217
2010 DATA 240,215,234,105,008,141,0
03,208
2020 DATA 076,081,144,201,029,208,0
15,173
2030 DATA 002,208,201,214,240,027,1
05,008
2040 DATA 141,002,208,076,081,144,2
01,157
2050 DATA 208,031,173,002,208,201,0
30,240
2060 DATA 016,233,008,141,002,208,0
76,081
2070 DATA 144,169,030,141,002,208,0
76,115
2080 DATA 144,169,214,141,002,208,0
76,095
2090 DATA 144,201,032,208,097,032,1
69,143
2100 DATA 160,000,173,003,208,056,2
33,057
2110 DATA 074,074,074,170,224,000,2
40,006
2120 DATA 200,200,200,202,016,246,1
73,002
2130 DATA 208,056,233,022,074,074,0
74,233
2140 DATA 007,240,002,016,006,024,1

05,007
2150 DATA 076,252,144,233,008,240,0
02,016
2160 DATA 007,024,105,007,200,076,2
52,144
2170 DATA 233,001,200,200,170,177,2
51,093
2180 DATA 046,148,145,251,032,169,1
43,032
2190 DATA 198,143,076,135,144,133,2
08,014
2200 DATA 169,001,237,029,208,141,0
29,208
2210 DATA 032,125,143,076,144,144,2
01,133
2220 DATA 208,017,169,001,237,029,2
08,141
2230 DATA 029,208,032,125,143,032,1
98,143
2240 DATA 076,081,144,201,134,208,0
11,169
2250 DATA 001,237,023,208,141,023,2
08,076
2260 DATA 042,145,201,147,208,015,0
32,169
2270 DATA 143,169,000,160,063,145,2
51,136
2280 DATA 016,251,076,045,145,201,1
35,208
2290 DATA 020,032,169,143,160,063,1
69,255
2300 DATA 241,251,145,251,136,016,2
47,032
2310 DATA 169,143,076,045,145,201,1
39,208
2320 DATA 011,169,001,237,028,208,1
41,028
2330 DATA 208,076,081,144,201,043,2
08,077
2340 DATA 173,248,007,201,223,240,1
69,201
2350 DATA 063,240,044,238,168,007,1
73,168
2360 DATA 007,201,058,240,009,238,2
48,007
2370 DATA 032,169,143,076,045,145,2
38,167
2380 DATA 007,169,048,141,168,007,1
73,167
2390 DATA 007,201,058,208,232,238,1
66,007
2400 DATA 169,048,141,167,007,208,2
22,169
2410 DATA 128,141,248,007,169,049,1
41,166
2420 DATA 007,169,050,141,167,007,1
69,056
2430 DATA 141,168,007,208,203,201,0
45,208

2440 DATA 081,173,248,007,201,032,2
40,071
2450 DATA 201,128,240,044,206,168,0
07,173
2460 DATA 168,007,201,047,240,009,2
06,248
2470 DATA 007,032,169,143,076,045,1
45,169
2480 DATA 057,141,168,007,206,167,0
07,173
2490 DATA 167,007,201,047,208,232,1
69,057
2500 DATA 141,167,007,206,166,007,0
16,216
2510 DATA 169,064,141,248,007,169,0
48,141
2520 DATA 166,007,169,054,141,167,0
07,169
2530 DATA 051,141,168,007,076,230,1
45,076
2540 DATA 081,144,201,137,208,047,0
32,169
2550 DATA 143,173,032,208,201,241,2
40,016
2560 DATA 165,251,133,253,165,252,1
33,254
2570 DATA 169,001,141,032,208,076,0
81,144
2580 DATA 206,032,208,032,169,143,1
60,063
2590 DATA 177,253,145,251,136,016,2
49,032
2600 DATA 198,143,076,081,144,201,1
38,208
2610 DATA 093,032,169,143,160,000,1
77,251
2620 DATA 170,200,200,177,251,072,1
38,145
2630 DATA 251,136,136,104,145,251,2
00,200
2640 DATA 200,192,063,208,233,160,0
00,162
2650 DATA 000,134,253,177,251,041,0
01,201
2660 DATA 001,208,007,024,169,128,1
01,253
2670 DATA 133,253,014,126,146,014,1
28,146
2680 DATA 078,133,146,232,224,008,2
08,227
2690 DATA 238,126,146,238,128,146,1
69,128
2700 DATA 141,133,146,024,165,253,1
45,251
2710 DATA 200,192,063,208,202,032,1
69,143
2720 DATA 032,198,143,076,081,144,2
01,049
2730 DATA 208,006,238,039,208,076,1

73,146
2740 DATA 201,050,208,006,238,038,2
08,076
2750 DATA 173,146,201,051,208,006,2
38,037
2760 DATA 208,076,173,146,201,140,2
08,219
2770 DATA 096,024,169,030,141,002,2
08,169
2780 DATA 057,141,003,208,169,013,1
41,040
2790 DATA 208,169,011,141,249,007,1
69,032
2800 DATA 141,248,007,169,103,160,0
24,153
2810 DATA 040,004,136,136,208,249,1
69,003
2820 DATA 141,021,208,169,128,141,1
38,002
2830 DATA 160,007,185,112,147,153,1
61,007
2840 DATA 136,016,247,160,013,162,0
12,189
2850 DATA 120,147,157,130,005,169,0
13,157
2860 DATA 130,217,202,016,242,173,0
24,147
2870 DATA 105,013,141,024,147,173,0
25,147
2880 DATA 105,000,141,025,147,173,0
27,147
2890 DATA 105,040,141,027,147,141,0
32,147
2900 DATA 144,008,238,028,147,238,0
33,147
2910 DATA 024,234,136,016,200,169,0
05,141
2920 DATA 028,147,169,217,141,033,1
47,169
2930 DATA 130,141,027,147,141,032,1
47,169
2940 DATA 120,141,024,147,169,147,1
41,025
2950 DATA 147,096,000,255,000,255,0
00,255
2960 DATA 002,012,015,003,032,048,0
51,050
2970 DATA 006,049,058,001,007,018,0
01,014
2980 DATA 004,009,018,032,024,006,0
50,058
2990 DATA 020,018,001,014,019,006,0
05,018
3000 DATA 032,032,006,051,058,001,0
07,018
3010 DATA 001,014,004,009,018,032,0
25,006
3020 DATA 052,058,013,009,018,015,0
09,020

```

3030 DATA 005,018,032,032,006,053,0
58,014
3040 DATA 005,007,001,020,009,006,0
32,032
3050 DATA 032,006,054,058,013,021,0
12,020
3060 DATA 009,003,015,012,046,032,0
00,056
3070 DATA 058,006,009,014,032,032,0
32,032
3080 DATA 032,032,032,049,058,003,0
15,021
3090 DATA 012,005,021,018,032,049,0
32,032
3100 DATA 050,058,003,015,021,012,0
05,021
3110 DATA 018,032,050,032,032,051,0
58,003
3120 DATA 015,021,012,005,021,018,0
32,051
3130 DATA 032,032,043,058,012,021,0
20,009
3140 DATA 014,032,019,021,009,022,0
46,045
3150 DATA 058,012,021,020,009,014,0
32,016
3160 DATA 018,005,003,046,019,008,0
09,006
3170 DATA 020,047,008,015,013,005,0
32,032
3180 DATA 032,032,032,032,032,032,0
32,032
3190 DATA 032,032,032,032,032,032,1
28,064
3200 DATA 032,016,008,004,002,001,0
20,169
3210 DATA 000,141,014,220,169,115,1
33,001
3220 DATA 160,000,185,000,208,153,0
00,056

```

```

3230 DATA 200,208,247,238,068,148,2
38,071
3240 DATA 148,173,068,148,201,216,2
08,234
3250 DATA 169,208,141,068,148,169,0
56,141
3260 DATA 071,148,169,119,133,001,1
69,001
3270 DATA 141,014,220,169,031,141,0
24,208
3280 DATA 169,255,141,216,056,141,2
23,056
3290 DATA 169,129,141,217,056,141,2
18,056
3300 DATA 141,219,056,141,220,056,1
41,221
3310 DATA 056,141,222,056,096,162,0
88,169
3320 DATA 000,157,167,002,202,016,2
48,169
3330 DATA 255,141,213,002,141,246,0
02,169
3340 DATA 240,141,214,002,141,247,0
02,162
3350 DATA 000,169,128,157,216,002,1
69,016
3360 DATA 157,217,002,232,232,232,2
24,030
3370 DATA 208,239,032,055,148,032,0
00,143
3380 DATA 032,198,143,032,081,144,1
69,147
3390 DATA 032,210,255,169,013,141,1
34,002
3400 DATA 169,000,141,021,208,169,0
21,141
3410 DATA 024,208,096,169,000,141,0
08,003,169,141,141,009
3420 DATA 003,096,7789

```

Explications: vous disposez d'un éditeur de sprites. Pour se déplacer dans cet éditeur, servez vous des flèches de curseur et de la barre d'espacement. Pour le quitter, appuyez sur la touche F8. Vous pouvez récupérer les sprites en tapant les touches F2, + ou -, puis F2. Vous avez différentes fonctions à votre disposition: agrandissement en X et en Y Couleurs des sprites affichage en X,Y Le programme est composé pour une part, d'explications et s'occupe, pour une autre part, de chargement de données.

CREATION DE SPRITES

Voici un utilitaire de création de sprites. L'éditeur de ce programme est très bien réalisé. Beaucoup de fonctions sont au menu, par exemple la possibilité de décaler très simplement vos sprites de gauche à droite sur l'écran.

```

7 REM UNE FOIS 'C.S. SYS 10920' CREE
8 REM ON PEUT LE CHARGER ET LE FAIRE
9 REM FONCTIONNER EN FAISANT SYS 10920
10 REM
11 POKE53280,0:POKE53281,0
12 PRINTCHR$(152)
13 PRINT"  CREATION DE SPRITE
S
14 PRINT"  TOUCHES FONCTIONNELLES DE L
'EDITEUR:
15 PRINT"  0..7:AFFICHAGE DU SPRITE CON
SIDERE
16 PRINT"  *CRSR:POUR LE DEPLACEMENT"
17 PRINT"  *BARRE ESPACE:COLORIE OU EFFACE
UNE CASE
18 PRINT"  *F1:COULEUR DE L'ECRAN
19 PRINT"  *F3:COULEUR DU SPRITE
20 PRINT"  *F5-F7:REGISTRES DE COULEUR POU
R SPRITE MULTICOULEUR
21 PRINT"  *M:SPRITE MONO/MULTI COULEUR
22 PRINT"  *H:DILATATION HORIZONTALE ON/OFF
F
23 PRINT"  *V:DILATATION VERTICALE ON/OFF
24 PRINT"  *L/S:CHARGEMENT & SAUVEGARDE DE
SPRITES
25 PRINT"  *A:SEQUENCE D'ANIMATION
26 PRINT"  *EX:POUR ANIMER LES SPRITES 0,1
,2,3,2,1,0
27 PRINT"  IL FAUDRA FAIRE:A.0.1.2.3.2
.1.8
28 PRINT"  IL SUFFIRA D'APPUYER SUR UNE
TOUCHE POUR REVENIR A L'EDITEUR
29 DIM A(18)
30 FORI=0TO17:READ A(I):NEXT
31 DATA 9400,10789,10248,8191,8755
32 DATA 7352,6999,9801,7921,7305,9535
33 DATA 7916,8687,9396,9777,9670
34 DATA 9402,7601
35 FORI=0TO17
36 SOM=0
37 FORJ=1TO76:READ A:POKE10919+I*76+J,A:
SOM=SOM+A:NEXTJ
38 IF SOM<>A(I) THENPRINT"ERREUR BLOC ";
I:END
39 NEXTI
40 POKE780,1:POKE781,8:POKE782,1
41 SYS 65466
42 A$="C.S. SYS 10920"
43 FORI=1TO14:POKE 49151+I,ASC(MID$(A$,I
,1)):NEXT
44 POKE780,14:POKE781,0:POKE782,192
45 SYS 65469
46 POKE251,168:POKE252,42
47 POKE780,251:POKE781,0:POKE782,48
48 SYS 65496
49 SYS 10920
50 REM **BLOC 1**
51 DATA 169,000,141,000,065,169,000
52 DATA 141,014,220,169,051,133,001
53 DATA 160,002,162,000,189,008,208
54 DATA 157,008,048,189,000,212,157
55 DATA 000,052,232,208,241,238,188
56 DATA 042,238,191,042,238,194,042
57 DATA 238,197,042,136,208,226,169
58 DATA 055,133,001,169,001,141,014
59 DATA 220,189,007,045,157,000,048
60 DATA 232,224,008,208,245,162,000
61 DATA 169,240,157,000,208,232
62 REM **BLOC 2**
63 DATA 232,224,016,208,247,169,037
64 DATA 162,000,157,001,208,232,232
65 DATA 224,016,208,247,169,147,032
66 DATA 210,255,169,144,032,210,255
67 DATA 173,000,065,133,182,169,028
68 DATA 141,024,208,169,000,133,211
69 DATA 169,005,133,214,032,108,229
70 DATA 166,182,189,118,044,133,251
71 DATA 133,253,189,126,044,133,254
72 DATA 133,252,189,110,044,141,021
73 DATA 208,138,010,024,105,230
74 REM **BLOC 3**
75 DATA 157,248,007,032,193,044,160
76 DATA 063,177,253,201,002,208,011
77 DATA 166,182,173,028,208,029,110
78 DATA 044,141,028,208,200,177,253
79 DATA 141,237,043,200,177,253,141
80 DATA 037,208,200,177,253,166,182
81 DATA 157,039,208,200,177,253,141
82 DATA 038,208,169,000,133,211,141
83 DATA 255,063,169,013,133,214,169
84 DATA 001,141,052,003,032,134,044
85 DATA 120,169,179,141,020,003
86 REM **BLOC 4**
87 DATA 169,043,141,021,003,173,017
88 DATA 208,041,127,141,017,208,169
89 DATA 001,141,026,208,169,250,141
90 DATA 018,208,169,002,133,002,169
91 DATA 000,141,032,208,141,014,220
92 DATA 088,076,015,045,173,025,208
93 DATA 041,001,240,037,141,025,208

```

```

94 DATA 198,002,016,004,169,001,133
95 DATA 002,166,002,189,232,043,141
96 DATA 017,208,189,234,043,141,018
97 DATA 208,189,236,043,141,032
98 REM **BLOC 5**
99 DATA 208,141,033,208,138,240,006
100 DATA 104,168,104,170,104,064,076
101 DATA 049,234,027,019,249,080,012
102 DATA 001,165,253,201,128,240,012
103 DATA 169,244,133,003,166,254,202
104 DATA 134,004,076,008,044,169,116
105 DATA 133,003,165,254,133,004,166
106 DATA 214,024,165,003,105,003,133
107 DATA 003,165,004,105,000,133,004
108 DATA 202,208,241,165,211,141,062
109 DATA 003,173,062,003,201,008
110 REM **BLOC 6**
111 DATA 048,014,230,003,056,173,062
112 DATA 003,233,008,141,062,003,076
113 DATA 031,044,170,160,000,177,003
114 DATA 029,102,044,209,003,208,017
115 DATA 056,177,003,253,102,044,145
116 DATA 003,032,108,229,169,064,032
117 DATA 210,255,096,145,003,032,108
118 DATA 229,169,018,032,210,255,169
119 DATA 032,032,210,255,169,146,032
120 DATA 210,255,096,128,064,032,016
121 DATA 008,004,002,001,001,002
122 REM **BLOC 7**
123 DATA 004,008,016,032,064,128,128
124 DATA 000,128,000,128,000,128,000
125 DATA 057,058,058,059,059,060,060
126 DATA 061,169,216,133,006,169,000
127 DATA 133,005,166,214,169,040,141
128 DATA 060,003,032,178,044,202,208
129 DATA 250,166,211,240,011,169,001
130 DATA 141,060,003,032,178,044,202
131 DATA 208,250,173,052,003,160,000
132 DATA 145,005,096,024,165,005,109
133 DATA 060,003,133,005,165,006
134 REM **BLOC 8**
135 DATA 105,000,133,006,096,160,000
136 DATA 169,003,133,189,177,251,141
137 DATA 061,003,162,008,173,061,003
138 DATA 010,141,061,003,144,038,169
139 DATA 018,032,210,255,169,032,032
140 DATA 210,255,169,146,032,210,255
141 DATA 202,208,229,200,192,063,240
142 DATA 023,166,189,202,134,189,208
143 DATA 210,169,013,032,210,255,076
144 DATA 195,044,169,064,032,210,255
145 DATA 076,230,044,096,096,255
146 REM **BLOC 9**
147 DATA 129,129,129,129,129,129,255
148 DATA 032,228,255,240,251,201,029
149 DATA 208,024,169,000,141,052,003
150 DATA 032,134,044,230,211,032,156
151 DATA 047,169,001,141,052,003,032
152 DATA 134,044,076,015,045,201,157
153 DATA 208,024,169,000,141,052,003
154 DATA 032,134,044,198,211,032,156
155 DATA 047,169,001,141,052,003,032
156 DATA 134,044,076,015,045,201,145
157 DATA 208,024,169,000,141,052
158 REM **BLOC 10**

```

```

159 DATA 003,032,134,044,198,214,032
160 DATA 156,047,169,001,141,052,003
161 DATA 032,134,044,076,015,045,201
162 DATA 017,208,024,169,000,141,052
163 DATA 003,032,134,044,230,214,032
164 DATA 156,047,169,001,141,052,003
165 DATA 032,134,044,076,015,045,201
166 DATA 133,208,013,238,237,043,173
167 DATA 237,043,160,064,145,253,076
168 DATA 015,045,201,032,208,012,032
169 DATA 238,043,032,156,047,032
170 REM **BLOC 11**
171 DATA 134,044,076,015,045,201,134
172 DATA 208,015,166,182,254,039,208
173 DATA 189,039,208,160,066,145,253
174 DATA 076,015,045,201,135,208,013
175 DATA 238,037,208,173,037,208,160
176 DATA 065,145,253,076,015,045,201
177 DATA 136,208,013,238,038,208,173
178 DATA 038,208,160,067,145,253,076
179 DATA 015,045,201,072,208,038,173
180 DATA 029,208,166,182,024,061,110
181 DATA 044,240,013,173,029,208
182 REM **BLOC 12**
183 DATA 056,253,110,044,141,029,208
184 DATA 076,015,045,166,182,173,029
185 DATA 208,029,110,044,141,029,208
186 DATA 076,015,045,201,086,208,038
187 DATA 173,023,208,166,182,024,061
188 DATA 110,044,240,013,173,023,208
189 DATA 056,253,110,044,141,023,208
190 DATA 076,015,045,166,182,173,023
191 DATA 208,029,110,044,141,023,208
192 DATA 076,015,045,201,048,048,017
193 DATA 201,056,016,013,056,233
194 REM **BLOC 13**
195 DATA 048,133,182,169,147,032,210
196 DATA 255,076,026,043,201,077,208
197 DATA 037,166,182,173,028,208,061
198 DATA 110,044,201,000,208,012,173
199 DATA 028,208,029,110,044,141,028
200 DATA 208,076,015,045,056,173,028
201 DATA 208,253,110,044,141,028,208
202 DATA 076,015,045,201,076,208,048
203 DATA 032,055,047,169,000,162,255
204 DATA 160,255,032,213,255,076,154
205 DATA 046,046,201,057,208,004
206 REM **BLOC 14**
207 DATA 202,076,152,046,221,126,044
208 DATA 240,004,232,076,136,046,165
209 DATA 045,201,068,240,001,232,134
210 DATA 182,032,236,047,076,006,043
211 DATA 201,083,208,025,032,055,047
212 DATA 024,165,253,105,068,170,165
213 DATA 254,105,000,168,169,253,032
214 DATA 216,255,032,236,047,076,006
215 DATA 043,201,065,208,115,169,147
216 DATA 032,210,255,169,003,133,214
217 DATA 032,108,229,162,000,142
218 REM **BLOC 15**
219 DATA 053,003,134,198,162,000,189
220 DATA 218,047,032,210,255,232,224
221 DATA 018,208,245,032,228,255,240
222 DATA 251,201,048,048,247,201,057
223 DATA 016,243,032,210,255,056,233

```

```

224 DATA 048,174,053,003,157,000,067
225 DATA 201,008,240,006,238,053,003
226 DATA 076,212,046,224,000,240,032
227 DATA 160,000,190,000,067,189,110
228 DATA 044,224,008,240,244,141,021
229 DATA 208,162,032,169,000,206
230 REM **BLOC 16**
231 DATA 012,003,208,251,202,208,246
232 DATA 200,165,198,240,226,169,000
233 DATA 133,198,165,182,141,000,065
234 DATA 076,006,043,076,015,045,162
235 DATA 000,189,000,208,157,000,066
236 DATA 232,224,064,208,245,165,182
237 DATA 141,000,065,120,032,021,253
238 DATA 032,163,253,032,024,229,088
239 DATA 162,000,189,201,047,032,210
240 DATA 255,232,224,017,208,245,162
241 DATA 000,142,053,003,032,228
242 REM **BLOC 17**
243 DATA 255,240,251,201,013,240,026
244 DATA 032,210,255,201,020,208,006

```

```

245 DATA 206,053,003,076,102,047,174
246 DATA 053,003,157,000,064,232,142
247 DATA 053,003,076,102,047,173,053
248 DATA 003,162,000,160,064,032,189
249 DATA 255,169,001,168,162,008,032
250 DATA 186,255,096,165,211,201,024
251 DATA 208,009,169,000,133,211,230
252 DATA 214,076,181,047,201,255,208
253 DATA 006,169,023,133,211,198
254 REM **BLOC 18**
255 DATA 214,165,214,201,025,208,005
256 DATA 169,004,133,214,096,201,003
257 DATA 208,004,169,024,133,214,096
258 DATA 078,079,077,032,068,085,032
259 DATA 080,082,079,071,082,065,077
260 DATA 077,069,058,013,078,085,077
261 DATA 069,082,079,032,068,085,032
262 DATA 083,080,082,073,084,069,058
263 DATA 162,000,189,000,066,157,000
264 DATA 208,189,027,066,157,027,208
265 DATA 232,224,026,208,239,096

```

COMMODORE 64 & 128

EQUATIONS

Pour résoudre vos équations à une ou plusieurs inconnues, ce listing remplacera votre professeur ou votre machine à calculer. Attention pourtant, equation ne dépasse pas le niveau collège, fin de classe de troisième!

```

10 REM EQUATIONS
20 REM UTILITAIRE
30 REM POUR COMMODORE 128
40 REM NGUYEN/1987
50 DIM A(10,10),S(10,10)
60 DIM F(10,10),U(10,10)
70 DIM T(10,10),X(10)
80 SCNCLR:PRINT
90 PRINTTAB(15)
100 PRINT"SYSTEMES LINEAIRES"
110 PRINTTAB(16)
120 PRINT"DE N EQUATIONS A N"
130 PRINTTAB(21):PRINT"INCONNUES"
140 PRINT
150 PRINTTAB(8)
160 PRINT"A x +A x";
170 PRINT" +...+A x =A"
180 PRINTTAB(8)
190 PRINT" 00 0 01 1";
200 PRINT" ON-1 N-1 ON"
210 FOR I=0 TO 2
220 PRINTTAB(9):PRINT". .";
230 PRINT" . ."

```

```

240 NEXT
250 PRINTTAB(8)
260 PRINT"A x +A x";
270 PRINT" +...+A x =A"
280 PRINTTAB(8)
290 PRINT" NO 0 N1 1";
300 PRINT" NN-1 N-1 NN"
310 WINDOW 3,13,39,24,1
320 REM PROGRAMME PRINCIPAL
330 PRINT
340 PRINTTAB(8)
350 PRINT"LE NOMBRE D'INCONNUES ";
360 INPUT N:Z=N:Q=0
370 IF N=<0 THEN 320
380 PRINT
390 PRINT"ENTREZ LES COEFFICIENTS"
400 FOR I=0 TO N-1
410 FOR J=0 TO N
420 K=I*10+J
430 PRINT!PRINT" A ="
440 PRINTTAB(1):PRINTK
450 PRINT"!!":PRINTTAB(6)
460 PRINT;

```

```

470 INPUT A(I,J)
480 NEXT: NEXT
490 PRINT: PRINT
500 PRINT "CALCULS EN COURS"
510 FOR I=0 TO N-2 : FOR J=1 TO N
520 S(I,J)=-A(0,0)*A(I+1,J)
530 T(I,J)=A(I+1,0)*A(0,J)
540 U(I,J)=S(I,J)+T(I,J)
550 NEXT: NEXT
560 FOR J=0 TO N: P(Q,J)=A(0,J)
570 NEXT
580 FOR I=0 TO N-1: FOR J=0 TO N
590 A(I,J)=U(I,J+1)
600 NEXT: NEXT
610 Z=Z-1: Q=Q+1
620 IF Z>=2 THEN 510: ELSE IF Q<N THEN 560
630 FOR I=0 TO N-1: M=P(N-1-I,I+1)
640 FOR J=1 TO N

```

```

650 M=M-P(N-1-I,J)*X(J+N-I-1)
660 NEXT
670 IF P(N-1-I,0)=0 THEN 790
680 X(N-I-1)=M/P(N-1-I,0)
690 NEXT
700 PRINT: PRINT TAB(8)
710 PRINT "LES SOLUTIONS SONT"
720 FOR I=0 TO N-1
730 PRINT: PRINT " X =";
740 X(I)=INT(X(I)*1000)/1000
750 PRINT X(I): PRINT TAB(1); I
760 SLEEP 1
770 NEXT
780 END
790 PRINT
800 PRINT "CE SYSTEME N'A ";
810 PRINT "PAS DE SOLUTION"

```

COMMODORE 64 & 128

LOGITHEQUE

Encore une mini base de données qui vous permet cette fois de répertorier et de classer tous les programmes de votre logithèque. Un listing très utile et fiable, idéal pour les joueurs puissamment équipés en softs!

```

1 REM "C"=CLR * "H"=HOME
2 REM "K"=CTRL 9 * "O"=CTRL 0
3 REM "L"=CTRL 4 * "P"=CTRL 8
4 REM "M"=CTRL 1 * "R"=CTRL 2
5 REM "N"=COMMODORE 7 * "S"=COMMODORE 4
6 REM "Q"=CRSR BAS * "T"=CRSR HAUT
7 REM "U"=CRSR DROITE * "V"=CRSR GAUCHE
8 REM "W"=TOUCHE F1 * "X"=TOUCHE F7
9 REM NE PAS COPIER LES LIGNES DE REM
10 POKE53280,11: POKE53281,11
20 D=781: DIM LO$(781): DIM G$(26): N=0: X$="" : PRINT CHR$(142): PRINT CHR$(8)
30 FOR G=1 TO 26: READ G$(G): NEXT G
40 DATA ACTION, ARCADE, AUTO-MOTO, DIVERS-DEMOS, AVENTURE, AVEN. ACTION
50 DATA GUERRE ACT., AVEN. ESPACE, UT-IMPRIMER, UT-GESTION, ART MARTIAL
60 DATA UT-EXTENSION, UT-MUSIQUE, BOXE-JUDO..., JEU DE CAFE, UT-GRAPHIQUE

```

```

70 DATA UT-DISQUETTE, SIMULATION, SPORT EQUIPE, SPORT DIVERS, UT-DIVERS, VOL-COMBAT
80 DATA REFLEXION-ST, COMPILATION, ESP. INVASION, DIDACTICIEL
90 GOSUB 3210
100 PRINT "LOGITHEQUE"
110 PRINT TAB(9) "1 VISUALISER & MODIFIER"
120 PRINT TAB(9) "2 LISTE DES GENRES"
130 PRINT TAB(9) "3 ENTRER": PRINT TAB(9) "4 LIRE"
140 PRINT TAB(9) "5 SAUVEGARDER"
150 PRINT TAB(9) "6 IMPRIMER"
160 PRINT TAB(9) "7 AJOUTER FICHIER": PRINT TAB(9) "8 CATALOGUE DISQUETTE"
170 PRINT TAB(9) "9 RETOUR AU BASIC"
180 PRINT "PAR FABRICE KUIJER (1987)"
190 GOSUB 4090

```

```

200 ON VAL(A$) GOTO 250, 980, 1050, 1910, 2020, 2140, 1790, 1430, 210: GOTO 190
210 PRINT "ETES-VOUS SUR D'AVOIR TERMINÉ ?": GOSUB 4090
220 IFA$="N" THEN 90
230 IFA$="O" THEN PRINT "CHR$(9): END
240 GOTO 210
250 IFN=0 THEN 190
260 GOSUB 3210: PRINT "LOGITHEQUE VISUALISER & MODIFIER"
270 PRINT "1 LISTE COMPLETE"
280 PRINT "2 A PARTIR DU NUMERO D'UNE ENTREE"
290 PRINT "3 A PARTIR D'UN NOM"
300 PRINT "4 LISTE PAR DISQUETTE (ID.)"
310 PRINT "5 LISTE PAR GENRE": PRINT "6 MENU PRINCIPAL"
320 PRINT "ENREGISTREMENTS: "N
330 GOSUB 4090: C=1: A=VAL(A$): ON A GOTO 740, 340, 370, 420, 590, 90: GOTO 330
340 PRINT "LISTE A PARTIR DE L'ENTREE NUMERO: ";: L1=3: GOSUB 2810
350 B=VAL(B$): IF B<1 OR B>N THEN GOTO 3500
360 C=B: GOTO 760
370 PRINT "LISTE A PARTIR DE L'ENTREE DONT"
380 PRINT "LE NOM COMMENCE PAR: ";: L1=16: GOSUB 2810: B$=LEFT$(B$,V)
390 FOR J=1 TO N: C$=LEFT$(LO$(J),V)
400 IF C$=B$ THEN C=J: GOTO 760
410 NEXT J: GOTO 3500
420 PRINT "ID. DE LA DISQUETTE: ";: L1=2: GOSUB 2810
430 IF LEN(B$)=1 THEN B$=X$+B$
440 P=0: PRINT "P"
450 PRINT SPC(8) "DISQUETTE: "B$ SPC(6) "BLOCS"
460 PRINT SPC(8) "-----"
470 BC=664: FOR I=1 TO N
480 ID$=MID$(LO$(I),17,2)
490 IF B$=ID$ THEN PRINT SPC(8) LEFT$(LO$(I),16) SPC(4) MID$(LO$(I),20,3): GOSUB 3990
500 NEXT I
510 IF BC=664 THEN 3500
520 PRINT: PRINT SPC(8) "BLOCS LIBRES: "BC: BC=0
530 IF P=1 THEN GOSUB 2550: GOTO 560
540 GOSUB 2460
550 IF P=1 THEN 450
560 GOSUB 4090: IFA$="O" THEN 250
570 IFA$="N" THEN 90
580 GOTO 560
590 PRINT "S": GOSUB 2780: PRINT "LOGITHEQUE"

```

```

STE PAR GENRE: ";: L1=1: GOSUB 2810
600 B=ASC(B$)-64: IF B<10 OR B>26 THEN 590
610 P=0: PRINT "P"
620 J=0: PRINT SPC(7) "GENRE: "G$(B) SPC(13-LEN(G$(B))) "ID" SPC(1) "BLOCS"
630 PRINT SPC(7) "-----"
640 FOR I=1 TO N: G=ASC(MID$(LO$(I),19,1))-64: NL$=LEFT$(LO$(I),16)
650 ID$=MID$(LO$(I),17,2): BL$=RIGHT$(LO$(I),3)
660 IF B=G THEN PRINT SPC(7) NL$ SPC(3) ID$ SPC(3) BL$: J=J+1: GOSUB 4020
670 NEXT I
680 IF J=0 THEN 3500
690 PRINT: PRINT SPC(7) "ENREGISTREMENTS: "J
700 IF P=1 THEN GOSUB 2550: GOTO 560
710 GOSUB 2460
720 IF P=1 THEN 620
730 GOTO 560
740 IFN=0 THEN 90
750 IF C<1 THEN C=1
760 Y=C+19: J=C: GOSUB 3560
770 FOR I=C TO Y
780 NL$=LEFT$(LO$(I),16): ID$=MID$(LO$(I),17,3)
790 G=ASC(RIGHT$(ID$,1))-64: IF G<10 OR G>26 THEN G$="" : GOTO 810
800 G$=G$(G)
810 BL$=MID$(LO$(I),20,3)
820 PRINT "NL$: X$: ID$: X$: BL$: X$: G$"
830 IF I=N THEN GOSUB 3190: GOSUB 3970: GOTO 850
840 NEXT I: GOSUB 3970
850 J$=STR$(J): T=LEN(J$): FOR U=1 TO T-1: V=ASC(MID$(J$,1+U,1))
860 POKE 1990+U, V: POKE 1990+U+1, 32: NEXT U
870 GOSUB 4090: A=ASC(A$)
880 IFA=77 THEN 250
890 IFA=43 THEN IF Y<N THEN C=Y+1: GOTO 740
900 IFA=45 THEN IF Y>20 THEN C=Y-39: GOTO 740
910 IFA=17 THEN A$="LOGITHEQUE": IF J<>YAN DJ<N THEN J=J+1: PRINT A$: GOTO 850
920 IFA=145 THEN A$="LOGITHEQUE": IF J<>CTHEN J=J-1: PRINT A$: GOTO 850
930 IFA=65 THEN 3140
940 IFA=73 THEN L1=2: GOSUB 2820: GOTO 330
950 IFA=71 THEN L1=1: PRINT "LOGITHEQUE": GOSUB 2820: GOTO 3260
960 IFA=66 THEN L1=3: PRINT "LOGITHEQUE" SPC(3): GOSUB 2810: GOTO 3330
970 GOTO 870
980 GOSUB 3210: PRINT "LOGITHEQUE" SPC(14) "COMMODORE RETURN": PRINT "S": P=0

```



```

3780 IFC$<>"AND C$<>"! THEN 3760
3790 PRINT "NOM DU FICHER: "; IF
FI$<>" THEN PRINT FI$: GOSUB 4090: IFA$=
CHR$(13) THEN 3810
3800 F=1: L1=16: PRINT "TAB(16)"; GOS
UB 2820: FI$=B$
3810 PRINT "": F=0: RETURN
3820 GETA$: IFA$="" THEN 3820
3830 IFA$="+" THEN PL=1: BC=BC+BL: GOSU
B 3920: PRINT " " B$: PRINT: RETURN
3840 IFA$="F" THEN 3870
3850 IFA$="N" THEN PRINT "NON": RETU
RN
3860 GOTO 3820
3870 GOSUB 3920
3880 LO$(N)=LO$(N)+B$: PL=0: BC=0: GOS
UB 2730: IF ST<>O THEN RETURN
3890 PRINT " "; GOTO 1730
3900 IFF$="PRG" OR F$="SEQ" OR F$="REL"
OR F$="USR" THEN RETURN
3910 F$="DEL": RETURN

```

```

3920 B$=STR$(BC): B=VAL(B$): L=LEN(B$
)
3930 IFL=1 THEN B$=X$+X$+B$
3940 IFL=2 THEN B$=X$+B$
3950 IFL>2 THEN B$=RIGHT$(B$, 3)
3960 RETURN
3970 PRINT "TAB(17) ";
3980 RETURN
3990 L=VAL(RIGHT$(LO$(I), 3)): C$=RIG
HT$(LO$(I), 1): C=ASC(C$)
4000 IFC<48 OR C>57 THEN BC=0
4010 BC=BC-L: IF BC<0 THEN BC=0
4020 IFF=1 THEN 4050
4030 GETA$: IFA$="" THEN 4050
4040 GOSUB 4090
4050 RETURN
4060 B=LEN(B$): IF B=1 THEN B$=X$+X$+B$
4070 IF B=2 THEN B$=X$+B$
4080 RETURN
4090 GETA$: IFA$="" THEN 4090
4100 RETURN

```

COMMODORE 64 & 128

MAD CAR

Le circuit de votre première course occupe tout l'écran. Montrée en vue aérienne, la piste slalome de façon dangereuse et votre bolide n'a qu'un but, arriver le premier en fin de parcours! Un seul joueur mais plusieurs circuits.

```

50 GOTO 2540
60 COLOR 0, 1: COLOR 4, 1
70 X=1500: A=160: VI=6: O=1: SC=1
80 PRINT "ENTREZ VOTRE VITESSE (1-100)
"
90 PRINT "DANGER!! LA VITESSE 1 EST
LA PLUS RAPIDE."
100 INPUT VH
110 TI$="000000"
120 ON GOSUB 270, 570, 840, 1100, 1370, 1640, 1
960, 2260
130 DH=1
140 POKE X, 160
150 IF JOY(2)=1 THEN DUNTIL JOY(2)=3 OR JOY
(2)=5 OR JOY(2)=7: LET X=X-40: LET CO=CO-40: LE
TFR=2000: GOSUB 200: POKE X, A: POKE CO, 3: POKE X
+40, 32: FORH=1 TO VH: NEXT: LOOP
160 IF JOY(2)=3 THEN DUNTIL JOY(2)=1 OR JOY
(2)=5 OR JOY(2)=7: LET X=X+1: LET CO=CO+1: LET F
R=2500: GOSUB 200: POKE X, A: POKE CO, 4: POKE X-1
, 32: FORH=1 TO VH: NEXT: LOOP
170 IF JOY(2)=5 THEN DUNTIL JOY(2)=1 OR JOY(
2)=3 OR JOY(2)=7: LET X=X+40: LET CO=CO+40: LET

```

```

FR=3000: GOSUB 200: POKE X, A: POKE CO, 5: POKE X
-40, 32: FORH=1 TO VH: NEXT: LOOP
180 IF JOY(2)=7 THEN DUNTIL JOY(2)=1 OR JOY(
2)=3 OR JOY(2)=5: LET X=X-1: LET CO=CO-1: LET FR
=3500: GOSUB 200: POKE X, A: POKE CO, 6: POKE X+1,
32: FORH=1 TO VH: NEXT: LOOP
190 GOTO 140
200 REM
210 IF PEEK(X)=P THEN VI=VI-1: GOTO 80
220 IF PEEK(X)=G THEN O=O+1: GOSUB 2410
230 IF PEEK(X)=B1 THEN DH=DH+1
240 IF DH=NB THEN POKE CA, 32
250 SOUND 2, FR, 2, 2, FR-1000, , 2
260 SC=SC+1: RETURN
270 REMTRACE DU CIRCUIT 1
280 PRINT "CIRCUIT 1"
290 FOR T=1 TO 800: NEXT
300 PRINT " "
310 PRINT "*****"
"VI"****"
320 X=1518: CO=1518+54272: G=60: P=42: S=1
330 PRINT " *

```

```

340 PRINT " *
***** "
350 PRINT " ***** "
* "
360 PRINT " * * * "
* "
370 PRINT " * * ** "
* "
380 PRINT " * * * ***** "
* * "
390 PRINT " * * * ** "
* "
400 PRINT " * * * * "
* "
410 PRINT " * * * * "
** "
420 PRINT " * * * * ***** "
***** "
430 PRINT " * * * * "
** "
440 PRINT " * * * * "
* "
450 PRINT " * * ***** "
* "
460 PRINT " * * * ***** "
** * "
470 PRINT " * * * "
* "
480 PRINT " * * * "
* "
490 PRINT " * * * "
* "
500 PRINT " * * * * "
* "
510 PRINT " * * * * "
* "
520 PRINT " * * * ***** "
*** "
530 PRINT " * * < "
"
540 PRINT " * * < "
"
550 PRINT " ***** "
***** "
560 RETURN
570 PRINT "CIRCUIT 2"
IT 2": FORB=1 TO 800: NEXT
580 X=1860: CO=1860+54272: G=43: P=90: S=2
590 HJ=INT(RND(1)*15): IF HJ=0 OR HJ=1 THEN S
90
600 COLOR 5, HJ
610 PRINT "VI
620 PRINT " ZZZZZZZZZZ ZZZZZZZZZZZZZZZ
ZZZZZZZ "
630 PRINT " Z ZZ
Z"
640 PRINT "Z Z
Z"
650 PRINT "Z Z
Z"
660 PRINT "Z ZZZ Z ZZZZZZZZZZZZ
ZZZZ Z"
670 PRINT "Z Z Z Z Z Z
Z Z"

```

```

680 PRINT "Z Z Z Z
Z Z"
690 PRINT "Z Z ZZ Z Z
Z Z Z"
700 PRINT "Z Z Z ZZ Z
Z Z Z"
710 PRINT "Z Z Z ZZ Z
Z Z Z"
720 PRINT "Z Z Z Z Z Z
Z Z Z"
730 PRINT "Z Z Z Z Z Z
Z Z Z"
740 PRINT "Z Z Z Z Z
Z Z Z"
750 PRINT "Z Z Z Z Z
Z Z Z"
760 PRINT "Z Z ZZZZZZ Z
Z Z"
770 PRINT "Z Z Z Z Z
Z Z"
780 PRINT "Z Z Z ZZZZZ
Z Z"
790 PRINT "Z Z ZZZZZ
Z Z"
800 PRINT "Z Z Z
Z Z"
810 PRINT "Z Z ZZZ
Z Z"
820 PRINT "Z+++ZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZ
ZZ====Z"
830 RETURN
840 REM *****TROISIEME CIRCUIT*****
850 X=1924-40: G=60: S=3: P=42: CO=1924-40+5
4272: : COLOR 5, 4
860 PRINT "*****"VI"*****
***** "
870 PRINT " * * * *
** "
880 PRINT " * *
* "
890 PRINT " * * * *
* "
900 PRINT " * * * *
* "
910 PRINT " * * * *
* "
920 PRINT " * * * *
* "
930 PRINT " * * * *
* "
940 PRINT " * * * *
* "
950 PRINT " * * * *
* "
960 PRINT " * * * *
* "
970 PRINT " * * * *
* "
980 PRINT " * * * *
* "
990 PRINT " * * * *
* "
1000 PRINT " * * * *
* "
1010 PRINT " * * * *
* "

```

```
* * *
1020 PRINT" * * * * *
* * *
1030 PRINT" * * * * *
* * *
1040 PRINT" * * * * *
* * *
1050 PRINT" * * * * *
* * *
1060 PRINT" *****
*****
1070 PRINT" * <*>
*
1080 PRINT" *****
*****
1090 RETURN
1100 PRINT"*****-CIR
CUIT 4: TOUCHEZ LA CROIX"
1110 FORH=1TO800:NEXT
1120 X=1065:CO=1065+54272:G=86:F=102:S=4
1130 PRINT"*****"VI"*****
*****
1140 PRINT" V
*****
1150 PRINT"
*****
1160 PRINT"
*****
1170 PRINT"
*****
1180 PRINT"
*****
1190 PRINT"
*****
1200 PRINT"
*****
1210 PRINT"
*****
1220 PRINT"
*****
1230 PRINT"
*****
1240 PRINT"
*****
1250 PRINT"
*****
1260 PRINT"
*****
1270 PRINT"
*****
1280 PRINT"
*****
1290 PRINT"
*****
1300 PRINT"
*****
1310 PRINT"
*****
1320 PRINT"
*****
1330 PRINT"
*****
1340 PRINT"
*****
1350 PRINT"*****
```

```
1360 RETURN
1370 PRINT"*****-C
IRCUIT 5"
1380 X=1355:CO=X+54272:G=24:P=35:S=5
1390 FORL=1TO800:NEXT
1400 PRINT"*****"
VI"*****"
1410 PRINT"*****
*****
1420 PRINT"## # # # *****
*****
1430 PRINT"## # # # *****
*****
1440 PRINT"## # # # *****
*****
1450 PRINT"## # # # *****
*****
1460 PRINT"## # # # *****
*****
1470 PRINT"## # # # *****
*****
1480 PRINT"## # # # *****
*****
1490 PRINT"## # # # *****
*****
1500 PRINT"## # # # *****
*****
1510 PRINT"## # # # *****
*****
1520 PRINT"## # # # *****
*****
1530 PRINT"## # # # *****
*****
1540 PRINT"## # # # *****
*****
1550 PRINT"## # # # *****
*****
1560 PRINT"## # # # *****
*****
1570 PRINT"## # # # *****
*****
1580 PRINT"## # # # *****
*****
1590 PRINT"## # # # ***** X# #
*****
1600 PRINT"## # # # *****
*****
1610 PRINT"## # # # *****
*****
1620 PRINT"## # # # *****
*****
1630 RETURN
1640 REM*****CIRCUIT6*****
1650 PRINT"*****CIR
CUIT 6"
1660 PRINT"PRENEZ TOUTES LES BALLE
ET VOUS "
1670 PRINT"NE TROUVEREZ LA SORTIE"
1680 X=1982-40 :CO=X+54272:G=86:CA=1541-
80:NB=20:F=42:S=6
1690 FORJ=1TO1000:NEXT
1700 PRINT"*****
*****
1710 PRINT"*****"VI"*****
```

```
1720 PRINT"*****Q *****
*****
1730 PRINT" * ***** * * * * *
*****
1740 PRINT" * *Q*Q* * * * * * * * *
*****
1750 PRINT" * * * * * * * * *
*****
1760 PRINT" * * * * * * * * *
*****
1770 PRINT" * * * * * *Q * * *
*****
1780 PRINT" *Q** *Q* * * * * * * *
*****
1790 PRINT" * * * * * * * * *
*****
1800 PRINT" * * * * * * * * *
*****
1810 PRINT" * * * * * * * * *
*****
1820 PRINT" * * * * * * * * *
*****
1830 PRINT" * * * * * * * * *
*****
1840 PRINT" * * * * * * * * *
*****
1850 PRINT" *Q * * * * *
*****
1860 PRINT" * * * * * * * * *
*****
1870 PRINT" * * * Q* Q* * * * * *
*****
1880 PRINT" * * * * * * * * *
*****
1890 PRINT" * * * * * * * * *
*****
1900 PRINT" * * * * * * * * *
*****
1910 PRINT" * * * * * * * * *
*****
1920 PRINT" *Q* * * * * * * * *
*****
1930 PRINT" * * *Q * * * * *
*****
1940 PRINT"*****
*****
1950 RETURN
1960 REM***CIRCUIT6"
1970 PRINT"*****CIRCUIT
7"
1980 PRINT"PRENEZ TOUTES LES BALLE
ET VOUS "
1990 PRINT"NE TROUVEREZ LA SORTIE"
2000 FORK=1TO1000:NEXT
2010 X=1902:CO=X+54272:G=86:CA=1423:NB=2
6:S=7:P=102
2020 PRINT"*****"VI"*****
*****
2030 PRINT" Q Q Q Q
*****
2040 PRINT" Q
*****
2050 PRINT" Q
*****
2060 PRINT" Q Q Q Q Q Q Q Q Q Q
```

```
2070 PRINT"*****
*****
2080 PRINT"*****
*****
2090 PRINT"*****
*****
2100 PRINT"*****
*****
2110 PRINT"*****Q*****
*****
2120 PRINT"*****
*****
2130 PRINT" Q *****
*****
2140 PRINT"*****
*****
2150 PRINT"*****
*****
2160 PRINT"*****
*****
2170 PRINT"*****
*****
2180 PRINT"*****
*****
2190 PRINT" Q *****
*****
2200 PRINT"*****
*****
2210 PRINT"*****
*****
2220 PRINT" Q *****
*****
2230 PRINT" Q *****
*****
2240 PRINT"*****
*****
2250 RETURN
2260 REM***VOUS AVEZ FINI**
2270 PRINT"*****
*****
2280 FORG=1TO20:POKE53280,G:POKE53281,G-
1:FORY=1TO10:NEXTY,G
2290 FORY=0TO39:POKE1024+Y,42:NEXTY
2300 FORY=0TO24*40STEP40:POKE1024+Y,42:N
EXTY
2310 FORY=0TO24*40STEP40:POKE1063+Y,42:N
EXT
2320 FORY=0TO39:POKE1984+Y,42:NEXTY
2330 PRINT"***** BRAV
O *****
2340 PRINT:PRINT"*****MOTRE SCORE ES
T DE "SC
2350 PRINT:PRINT"*****VOULEZ VOUS ESSAYER
DE FAIRE MIEUX ?"
2360 GETA$: IF A$=""THEN2360
2370 IFA$="O"THEN60
2380 IF A$<>"O"THENEND
2390 GOTO2360
2400 END
2410 PRINT"*****VOTRE SCORE ACTUEL E
ST DE "SC
2420 V$=RIGHT$(TI$,2):H$=MID$(TI$,2,2)
2430 PRINT"*****TEMPS AU CIRCUIT "S": "
H$ " "V$ " "
2440 RF=VAL(V$):RT=VAL(H$)*60:FL=RT+RF
```

```

2450 PRINT"VOUS PERDEZ "PL" POIN
TS"
2460 PRINT"SCORE DE LA PARTIE:"SC-
PL
2470 INPUT"VOULEZ VOUS CHANGER DE VI
TESSE (O/N)";Y$
2480 IF Y$="O" THEN GOSUB 2520
2490 IF Y$="N" THEN PRINT"VOTRE VITESSE E
ST TOUJOURS DE "VH
2500 PRINT"EST PARTI.
..
2510 FORK=1TO1000::NEXT:Q=Q+1:GOTO 120
2520 PRINT":INPUT"-VITESSE DE 1 A
100:VOTRE CHOIX";VH
2530 RETURN
2540 REM*****
2550 REM***@PRESENTATION***
2560 POKE53280,0:POKE53281,0
2570 PRINT"
2580 PRINT"
2590 PRINT"
2600 FORI=0TO62:READVB:POKE3584+I,VB:NEX
T:J=1
2610 SPRITE1,1,2,1
2620 EE$(2)="ACHEVE LE 2 FEVRIER 1988
2630 EE$(3)="FOUR COMMENCER
2640 SPRITE1,1,2,1
2650 EE$(1)="PRODUIT PAR N.RODE

```

```

& P. MOYER"
2660 X=45:KJ=1:LI=175:RT=1
2670 MOVSPR1,X,LI
2680 PRINTMID$(EE$(RT),KJ,1);
2690 FORL=1TO50:NEXTL
2700 X=X+7:KJ=KJ+1
2710 IF X>330 THEN 2740
2720 IF KJ>37 THEN 2740
2730 GOTO2670
2740 X=0:KJ=1:LI=200:RT=2
2750 MOVSPR1,X,LI
2760 PRINTMID$(EE$(RT),KJ,1);
2770 IF X>330 THEN 2800
2780 IF KJ>51 THEN 2800
2790 X=X+6:KJ=KJ+1:GOTO2750
2800 X=0:KJ=1:LI=230:RT=3
2810 MOVSPR1,X,LI:PRINTMID$(EE$(RT),KJ,1
);
2820 IF X>330 OR KJ>51 THEN 2880
2830 X=X+5:KJ=KJ+1:GOTO2810
2840 DATA15,192,0,15,192,0,3,0,0,27,0,2,
27,112,2,31,248,58,159,254,58
2850 DATA135,254,18,243,231,255,251,224,
255,127,224,127,251,224,255
2860 DATA243,231,255,135,254,18,159,254,
58,31,248,58,27,112,2
2870 DATA27,0,2,3,0,0,15,192,0,15,192,0
2880 REM***ROUTINE
2890 GET A$:IF A$<>"C" THEN 2890
2900 IF A$="C" THEN SPRITE1,0:GOTO60

```

COMMODORE 64 & 128

MARAIS

En route pour l'aventure! Marais se comporte de trois scénarios distincts. Le joueur devra tenir compte d'une centaine d'objets et de personnages. Quant au dialogue avec l'ordinateur, il profite de quelques dix-huit verbes...

```

1 V=53248:POKEV+32,0:POKEV+33,0:PRINT"
2 DATA173,33,208,141,254,199,172,18
3 DATA208,140,33,208,32,32,192,32,228
4 DATA255,201,32,208,240,173,254,199
5 DATA141,33,208,173,255,199,96,162
6 DATA31,202,208,253,96
7 DATA0,0,3,0,0,7,0,0,15,0,0,15,0,0
8 DATA15,0,0,7,0,0,7,0,0,4,0,0,4,0
9 DATA0,4,0,0,4,0,12,4,0,30,15,0,51
10 DATA8,0,33,8,0,45,136,0,30,123,0
11 DATA18,96,0,51,63,0,33,64,0,97,128
12 DATA192,0,0,224,0,0,240,0,0,240,0
13 DATA0,248,0,0,232,0,0,228,0,0,32
14 DATA0,0,32,0,0,32,0,0,32,0,0,32

```

```

15 DATA48,0,240,120,0,16,204,0,16,132
16 DATA0,17,180,0,251,120,0,6,72,0
17 DATA252,204,0,2,132,0,1,134,0
18 DATA0,240,255,1,153,0,1,14,30,3,6
19 DATA33,6,2,64,4,14,72,0,49,204,0
20 DATA70,72,0,152,48,0,160,16,1,32
21 DATA15,1,64,0,1,64,0,1,64,0,1,64
22 DATA0,1,48,96,0,142,160,0,97,252
23 DATA0,28,0,0,3,144,0,0,96
24 DATA255,15,0,0,153,128,120,112
25 DATA128,4,96,192,2,64,96,18,112
26 DATA32,51,140,0,18,98,0,12,25,0,8
27 DATA5,0,240,4,128,0,2,128,0,2,128
28 DATA0,2,128,0,2,128,6,12,128,5

```

```

29 DATA113,0,63,134,0,16,56,0,9,192
30 DATA0,6,0,0
31 FORI=49152TO49189:READA:POKEI,A:NEXT:
FORS=0TO251STEP64:FORX=0TO62:READT
32 POKE16128+S+X,T:NEXTX,S:A$="
33 PRINT":PRINTA$
34 PRINT"CHRISTOPHE GRAZZINI & DAVID S
INELNIKOW":PRINTA$:PRINTA$
35 PRINT"PRESENTENT
36 PRINT"
37 FORA=1TO3:PRINTA$:NEXT:PRINT"
-LE MARAIS-":PRINTA$
38 PRINT"-AUX-
":PRINTA$
39 PRINT"-SCORPIONS-
":FORA=1TO4:PRINTA$:NEXT
40 PRINT"PRESSEZ ESPACE
":FORA=1TO4:PRINTA$:NEXT
41 FORI=0TO3:POKE2040+I,252+I:POKEV+39+I
,11:NEXT
42 FORI=0TO3:POKE2044+I,252+I:POKEV+43+I
,11:NEXT
43 POKEV+21,255:POKEV+23,255:POKEV+29,25
5
44 POKEV,45:POKEV+1,110:POKEV+2,92:POKEV
+3,110:POKEV+4,45:POKEV+5,152
45 POKEV+6,92:POKEV+7,152
46 POKEV+8,237:POKEV+9,110:POKEV+12,237:
POKEV+13,152
47 POKEV+16,160:POKEV+10,27:POKEV+11,110
:POKEV+14,27:POKEV+15,152
48 SYS49152:PRINT"POKEV+21,0
49 M$="LE MARAIS AUX SCORPIONS
50 PRINTCHR$(14)
51 PRINTM$:PRINT"LE MARAIS AUX SCO
RPIONS EST UN JEU"
52 PRINT"D'AVENTURE QUI VOUS DONNE LA PO
SSIBILITE"
53 PRINT"DE CHOISIR ENTRE TROIS SCENARI
OS."
54 PRINT"IL EST CONSTITUE D'UNE CINQ
UANTINE"
55 PRINT"DE DECORS ET D'UNE CENTAINE D'O
BJETS ET PERSONNAGES."
56 PRINT"POUR VOUS AIDER A COMMUNIQUE
R AVEC"
57 PRINT"L'ORDINATEUR AU COURS DE VOTRE
AVENTURE,"
58 PRINT"VOUS DISEZ DE DIX-HUIT VERB
ES ET DE DOUZE INSTRUCTIONS."
59 PRINTTAB(13)"PRESSEZ ESPACE"
60 GETS$:IFS$<>"GOTO60
61 PRINTM$
62 PRINT"VERBES ABREVIAT
IONS"
63 PRINT"
64 PRINT"ACHETER ACHE"
65 PRINT"ATTACHER ATTA OU T

```

```

66 PRINT"BOIRE BOIR"
67 PRINT"CREUSER CREU"
68 PRINT"DONNER DONN"
69 PRINT"ENTRER ENTR"
70 PRINT"EXAMINER EXAM OU R
71 PRINT"MANGER MANG"
72 PRINT"NAGER NAGE"
73 PRINT"PAYER PAYE"
74 PRINT"POSER POSE"
75 PRINT"PRENDRE PREN OU P
76 PRINT"REGARDER REGA OU R
77 PRINT"SALUER SALU"
78 PRINT"SAUTER SAUT"
79 PRINT"SORTIR SORT"
80 PRINT"TUER TUER OU T
81 PRINT"UTILISER UTIL OU U
82 POKEV,128:POKEV+1,105:POKEV+23,0:POKE
V+29,0:POKEV+21,15
83 POKEV+2,152:POKEV+3,105:POKEV+4,128:P
OKEV+5,126:POKEV+6,152:POKEV+7,126
84 PRINTTAB(13)"PRESSEZ ESPACE"
85 GETS$:IFS$<>"GOTO85
86 PRINTM$
87 PRINT"INSTRUCTIONS ABRE
VIATIONS"
88 PRINT"
89 PRINT"FIN FIN"
90 PRINT"BILAN BILA"
91 PRINT"MISSION M"
92 PRINT"INVENTAIRE I"
93 PRINT"NORD N"
94 PRINT"SUD S"
95 PRINT"EST E"
96 PRINT"OUEST O"
97 PRINT"HAUT H"
98 PRINT"BAS B"
99 PRINT"DEDANS DEDA"
100 PRINT"DEHORS DEHO"
101 PRINTTAB(13)"PRESSEZ ESPACE"
102 GETA$:IFA$<>"GOTO102
103 POKEV+21,0:PRINTM$:PRINTTAB(14)"IN
STRUCTIONS":PRINTTAB(14)"
104 PRINT"-FIN:PERMET D'ARRETER LE DER
OULEMENT DU JEU A TOUT MOMENT"
105 PRINT"-BILAN:VOUS DONNE VOS PTS ET L
E NOMBRE DE DEPLACEMENTS EFFECTUES
106 PRINT"-MISSION:VOUS RAPPELLE LE BUT
DE VOTRE MISSION
107 PRINT"-INVENTAIRE:VOUS INDIQUE CE QU
E VOUS TRANSPORTEZ
108 PRINT"LES INSTRUCTIONS NORD,SUD,EST
,OUEST,HAUT"
109 PRINT"LES BAS,DEDANS,DEHORS PERMETTENT
DE VOUS DEPLACER DANS LE MARAIS
110 PRINTTAB(13)"PRESSEZ ESPACE"
111 GETA$:IFA$<>"GOTO111
112 POKEV+21,0:PRINTM$
113 PRINTTAB(10)"LES PIERRES DE MAGIE"
114 PRINTTAB(10)"

```



```

115 PRINT"POUR VOUS AIDER DANS VOTRE AVENTURE"
116 PRINT"VOUS DISPOSEREZ DE PIERRES DE MAGIE"
117 PRINT"AYANT CHACUNE UN POUVOIR DIFFERENT."
118 PRINT"ELLES VOUS SERONT REMISES DES LE"
119 PRINT"DEBUT DU JEU PAR LA PERSONNE QUE VOUS"
120 PRINT"AUREZ DECIDE DE SERVIR DANS VOTRE"
121 PRINT"AVENTURE.IL VOUS SERA POSSIBLE TOUTEFOIS"
122 PRINT"DE VOUS EN PROCURER D'AUTRES DURANT"
123 PRINT"LE LONG VOYAGE QUI VOUS ATTEND,SOIT EN"
124 PRINT"LES ACHETANT,SOIT EN CHERCHANT DANS LE"
125 PRINT"MARAI AUX SCORPIONS."
126 PRINTTAB(13)"PRESSEZ ESPACE"
127 GETA$:IFA$<>"GOTO127"
128 PRINTM$
129 PRINTTAB(6)"LES PIERRES DE MAGIE (SUITE)"
130 PRINTTAB(6)"
131 PRINTTAB(6)"PIERRES UTILISATION"
132 PRINTTAB(6)"
133 PRINT"AMITIE :PERMET DE SE FAIRE DES AMIS"
134 PRINT"BENEDICTION :PERMET DE GUERRIR TOUTE BLESSURE"
135 PRINT"CHANCE :REMONTE LES POINTS DE CHANCE"
136 PRINT"CROISSANCE :ACCROIT TOUS LES VEGETAUX"
137 PRINT"ENDURANCE :REMONTE LES POINTS D'ENDURANCE"
138 PRINT"FEU :PERMET DE FAIRE DU FEU"
139 PRINT"FLETRISSURE :SERT DE DESHERBANT"
140 PRINT"GLACE :GELE TOUT LIQUIDE"
141 PRINTTAB(13)"PRESSEZ ESPACE"
142 GETA$:IFA$<>"GOTO142"
143 PRINTM$
144 PRINTTAB(6)"LES PIERRES DE MAGIE (SUITE)"
145 PRINTTAB(6)"
146 PRINTTAB(6)"PIERRES UTILISATION"
147 PRINTTAB(6)"
148 PRINT"HABILITE :REMONTE LES POINTS D'HABILITE"
149 PRINT"ILLUSION :REND INVISIBLE"
150 PRINT"MALEDICTION :BAISSE L'HABILITE DE VOTRE ADVERSSAIRE"
151 PRINT"TERREUR :PERMET DE TERRORISER VOTRE ADVERSSAIRE"

```

```

152 PRINTTAB(13)"PRESSEZ ESPACE"
153 GETA$:IFA$<>"GOTO153"
154 PRINTM$
155 PRINTTAB(12)"VOTRE PERSONNAGE"
156 PRINTTAB(12)"
157 PRINT"VOTRE ETAT PHYSIQUE EST INDIQUE PAR"
158 PRINT"TROIS NOMBRES QUI REPRESENTENT CHACUN"
159 PRINT"VOTRE HABILITE,CHANCE ET ENDURANCE."
160 PRINT"LES POINTS D'ENDURANCE (MAX=24):"
161 PRINT"C'EST GRACE A EUX QUE VOTRE PERSONNAGE"
162 PRINT"VIT.S'ILS SONT A ZERO:VOUS MOURREZ."
163 PRINT"LES POINTS D'HABILITE (MAX=12):"
164 PRINT"ILS DEFINISSENT VOTRE HABILITE AU"
165 PRINT"COMBAT:PLUS ILS SONT FAIBLES,PLUS VOUS"
166 PRINT"AVEZ DES CHANCES DE PERDRE."
167 PRINT"LES POINTS DE CHANCE (MAX=12):"
168 PRINT"ILS SERVENT POUR DES ACTIONS PHYSIQUES"
169 PRINT"QUI NECESSITENT DE LA CHANCE."
170 PRINTTAB(13)"PRESSEZ ESPACE"
171 GETA$:IFA$<>"GOTO171"
172 PRINTM$:PRINT"TAB(13)"VOTRE AVENTURE":PRINTTAB(13)"
173 PRINT"IL PLEUVAIT LORS DE VOTRE ARRIVEE EN"
174 PRINT"VILLE ET C'EST POURQUOI VOUS AVEZ DECIDE"
175 PRINT"D'ALLER A L'AUBERGE LA PLUS PROXIME."
176 PRINT"DES VOTRE ENTREE,LE SILENCE S'IMPOSE"
177 PRINT"ET TOUS LES IVROGNES, LES BRIGANDS, LES"
178 PRINT"AVENTURIERS, MERCENAIRES ET AUTRES, VOUS"
179 PRINT"DEVISAGERENT COMME VOUS NE LE FAISIEZ"
180 PRINT"JAMAIS ETE AUPARAVANT."
181 PRINT"SOUDAIN, UNE VOIX INCONNUE SE FIT ENTENDRE"
182 PRINT"QUE VIENS-TU CHERCHER DANS NOTRE VILLE,ETRANGER !?"
183 PRINT"JE SUIS ICI POUR ME PREPARER A TRAVERSER LE MARAI"
184 PRINT"(REPONDEZ-VOUS D'UNE VOIX RAUCUE.)"
185 PRINTTAB(13)"PRESSEZ ESPACE"
186 GETS$:IFS$<>"GOTO186"
187 PRINTM$:PRINT"DES GROGNEMENTS ET DES MURMURES SE FIRENT AUSSIOT ENTENDRE."
188 PRINT"TU N'Y REUSSIRAS PAS SANS MON AIDE, VALEUREUX AVENTURIER"
189 PRINT"(UN NAIN S'APPROCHE ALORS DE VOUS)"

```

```

190 PRINT"ET POURQUOI DONC ?" (REPLIQUEZ-VOUS)"
191 PRINT"PARCE QUE CE MARAI EST PLEIN DE"
192 PRINT"SORCILLERES ET QUE SANS POUVOIR S MAGIQUES"
193 PRINT"MEME TOI TU N'Y SURVIVRAIS PAS LONGTEMPS"
194 PRINT"MAIS EN ECHANGE DE QUELQUES PETITES"
195 PRINT"PIECES,JE VEUX BIEN TE RENSEIGNER SUR LACHOSE."
196 PRINT"(IL VOUS TEND ALORS LA MAIN)"
197 PRINT"VOUS HESITEZ UN MOMENT MAIS FINISSEZ"
198 PRINT"PAR CEDER ET LUI DONNEZ LES DEVIERS PIECES QU'IL VOUS RESTAIT."
199 PRINT"TOU HEUREUX,LE PETIT ETRE EMPLOCHE SON ARGENT ET COMMENCE A PARLER:"
200 PRINTTAB(13)"PRESSEZ ESPACE"
201 GETS$:IFS$<>"GOTO201"
202 PRINTM$:PRINT"IL Y A TROIS HOMMES DANS LA VILLE"
203 PRINT"QUI RECHERCHENT QUELQU'UN D'ASSEZ FOU"
204 PRINT"POUR S'AVENTURER DANS LE MARAI:"
205 PRINT"TRAVAILLES POUR L'UN D'EUX ET TU SERAS RICHE ET CELEBRE."
206 PRINT"LE PREMIER EST MARCHAND: IL TE PAYERA"
207 PRINT"GENEREUSEMENT POUR UNE MISSION FACILE"
208 PRINT"LE SECOND EST UN BON SORCIER:CE QU'IL"

```

```

209 PRINT"DEMANDE EST TRES FACILE MAIS IL EST"
210 PRINT"SI PAUVRE QUE CE QU'IL OFFRE POUR LE"
211 PRINT"FAIRE EST TRES INSUFFISANT."
212 PRINT"LE TROISIEME EST UN MAUVAIS SORCIER AU"
213 PRINT"SERVICE DU MAL:IL EST PRET A TE COUVRIR"
214 PRINT"D'OR SI TU MENES A BIEN UNE MISSION TRES"
215 PRINT"DIFFICILE."
216 PRINTTAB(13)"PRESSEZ ESPACE"
217 GETS$:IFS$<>"GOTO217"
218 PRINTM$:PRINT"AUSSIOT SON DISCOSURS ACHEVE,LE NAIN"
219 PRINT"SE SAUVE DE L'AUBERGE PUIS DISPARAIT"
220 PRINT"DANS UNE RUE SOMBRE."
221 PRINT"VOUS PARTEZ DONC VOUS COUCHEZ CAR DEMAIN,UNE DURE JOURNEE VOUS ATTEND"
222 DATA169,160,141,92,3,169,192,141,111,3,32,89,3,140,111,3
223 DATA169,224,141,92,3,32,89,3,169,53,133,1,96,160,0,162
224 DATA167,132,98,134,99,177,98,145,98,200,208,249,238,92,3,173,92,3,201,167
225 DATA208,231,169,76,162,174,160,167,141,58,164,142,59,164,140,60,164,96
226 FORI=0TO69:READZ:POKE828+I,Z:NEXT
227 PRINT"MET MAINTENANT PROCEDEZ PAR ORDRE:"
228 PRINT"1/ NEW:PRINT" 2/ LOAD 'PARTIE 2':PRINT" 3/ RUN READY."

```

COMMODE 64 & 128

RETOURNEMENT

Ce jeu de réflexion / stratégie vous permet de lutter contre l'ordinateur ou contre l'un de vos amis. Le but de la partie, prendre à l'adversaire un maximum de pièces. Les règles complètes sont expliquées dans le programme...

```

5 PRINT"J":DIMA(9,9)
30 FORI=1TO39:E$=E$+"":NEXT
40 FORI=1TO39:E$=E$+"":NEXT
50 N$="12345678":D$="9"
70 FORI=1TO20:D$=D$+"":NEXT
150 PRINT"CONNATIS TU LE JEU ?"
160 GOSUB6000:IFX$="0"THEN500
180 PRINT"J"
200 PRINT"CE JEU CE JOUE SUR UNE"

```

```

210 PRINT"MATRICE 8X8."
220 PRINT"UN PIONS POSE DOIT"
221 PRINT"EN ENTOURE UN AUTRE"
222 PRINT"ET CE DANS N'IMPORTE"
223 PRINT"QUEL SENS."
224 PRINT"LES PIONS ADVERSES"
225 PRINT"COMPRIS ENTRE TON"
226 PRINT"PION DEVIENNENT TIEN."
227 PRINT

```


LA ROUE DE LA FORTUNE

Qui ne connaît pas le jeu télévisé dont est inspiré ce programme?
Les participants vont acheter des lettres pour découvrir des mots secrets... Mais que gagne-t-on en retour, là est la question!

```

20 PRINT CHR$(11)
30 POKE2594,64:POKE2598,64
40 GOTO 4000
50 REM
60 SCNCLR
70 COLOR4,1
80 COLOR0,1
90 COLOR5,2
100 GOTO410
110 POKE 2598,64
120 SCNCLR
130 PRINT"###          AVANT DE COMMENCE
R"
140 PRINT"◆
150 PRINT
160 PRINT"###
170 PRINT"*****
*****"
180 PRINT"◆
190 PRINT"QUEL EST LE NOM DU JOUEUR 1"
200 INPUT H$
210 IF LEN(H$)>11 THEN PRINT"11 LETTRES
MAXIMUM":SLEEP2:GOTO120
220 IF LEN(H$)=0 THEN GOTO 120
230 PRINT
240 PRINT
250 PRINT"QUEL EST LE NOM DU JOUEUR 2"
260 INPUTY$
270 IF LEN(Y$)>11 THEN PRINT"11 LETTRES
MAXIMUM":SLEEP2:GOTO120
280 IF LEN(Y$)=0 THEN GOTO 120
290 IF Y$=H$ THEN GOTO 120
300 PRINT
310 PRINT "◆
320 PRINT "          CCCCCCCCCCCCCCCC
"
330 PRINT "          B
"
340 PRINT "          B UN INSTANT SVP
"
350 PRINT"          B
          THEN SOUND1,2000,20:GOTO2130
1570 IF R$="U"ANDWU=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO2130
1580 IF R$="V"ANDWV=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO2130
1590 IF R$="W"ANDWW=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO2130
1600 IF R$="X"ANDWX=1 THEN SOUND1,2000,2

```

```

0:GOTO2130
1610 IF R$="Y"ANDWY=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO2130
1620 IF R$="Z"ANDWZ=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO2130
1630 REM -----
1640 IF R$="B" THEN SYS49176,0,0,8:PRIN
T" ":WB=1
1650 IF R$="C" THEN SYS49176,0,0,9:PRIN
T" ":WC=1
1660 IF R$="D" THEN SYS49176,0,0,10:PRIN
T" ":WD=1
1670 IF R$="F" THEN SYS49176,0,0,12:PRIN
T" ":WF=1
1680 IF R$="G" THEN SYS49176,0,0,13:PRIN
T" ":WG=1
1690 IF R$="H" THEN SYS49176,0,0,14:PRIN
T" ":WH=1
1700 IF R$="J" THEN SYS49176,0,0,16:PRIN
T" ":WJ=1
1710 IF R$="K" THEN SYS49176,0,0,17:PRIN
T" ":WK=1
1720 IF R$="L" THEN SYS49176,0,0,18:PRIN
T" ":WL=1
1730 IF R$="M" THEN SYS49176,0,0,19:PRIN
T" ":WM=1
1740 IF R$="N" THEN SYS49176,0,0,20:PRIN
T" ":WN=1
1750 IF R$="P" THEN SYS49176,0,0,22:PRIN
T" ":WP=1
1760 IF R$="Q" THEN SYS49176,0,0,23:PRIN
T" ":WQ=1
1770 IF R$="R" THEN SYS49176,0,0,24:PRIN
T" ":WR=1
1780 IF R$="S" THEN SYS49176,0,0,25:PRIN
T" ":WS=1
1790 IF R$="T" THEN SYS49176,0,0,26:PRIN
T" ":WT=1
1800 IF R$="V" THEN SYS49176,0,0,28:PRIN
T" ":WV=1
1810 IF R$="W" THEN SYS49176,0,0,29:PRIN
T" ":WW=1
1820 IF R$="X" THEN SYS49176,0,0,30:PRIN
T" ":WX=1
1830 IF R$="Y" THEN SYS49176,0,0,31:PRIN
T" ":WY=1
1840 IF R$="Z" THEN SYS49176,0,0,32:PRIN
T" ":WZ=1
1850 REM"CCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"

```

```

1860 IF R$="A" OR R$="E" OR R$="I" OR R$
="O" OR R$="U" THEN GOTO 1950
1870 VV=0
1880 IFR$="<"THEN TT=CA:GOTO3120
1890 FORQ=1TO A
1900 Z$=MID$(A$,Q,1)
1910 IF R$=Z$ THEN SYS 52330,0,4,AS+Q:PR
INT R$:VV=1:SOUND1,10000,20:CA=CA+1500
1920 NEXTQ
1930 IF VV<>1THEN SOUND1,2000,20:GOTO 21
10
1940 GOTO1250
1950 REM ..... (A,E,I,O,U).....
1960 IF CA<2000 THEN GOTO 1250
1970 CA=CA-2000
1980 JM=0
1990 IF R$="E" THEN SYS49176,0,0,11:PRIN
T" ":WE=1
2000 IF R$="I" THEN SYS49176,0,0,15:PRIN
T" ":WI=1
2010 IF R$="O" THEN SYS49176,0,0,21:PRIN
T" ":WO=1
2020 IF R$="U" THEN SYS49176,0,0,27:PRIN
T" ":WU=1
2030 IF R$="A" THEN SYS49176,0,0,7:PRIN
T" ":WA=1
2040 FOR G=1 TO A
2050 Z$=MID$(A$,G,1)
2060 IF R$=Z$ THEN SYS 52330,0,4,AS+G:PR
INT R$:SOUND1,10000,20:JM=1
2070 NEXT G
2080 IF JM<>1THEN SOUND1,2000,20:GOTO213
0
2090 GOTO 1250
2100 REM *****
2110 REM * JOUEUR NUMERO DEUX*
2120 REM *****
2130 SYS49176,0,22,19:PRINT"###->"
2140 SYS49176,0,13,2:PRINT"UNE LETTRE : "
;RD$
2150 IF SC<10000 THEN SYS49176,0,20,34:P
RINT" "
2160 IF SC<1000 THEN SYS49176,0,20,33:P
RINT" "
2170 SYS49176,0,20,29:PRINTSC
2180 IF CA<10000 THEN SYS49176,0,20,9:PR
INT" "
2190 IF CA<1000 THEN SYS49176,0,20,8:PR
INT" "
2200 SYS49176,0,20,4:PRINTCA
2210 GETKEY RD$:REM R$
2220 IF RD$=" " THEN GOTO 2210
2230 REM -----
2240 REM
2250 IFRD$="A"ANDWA=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2260 IFRD$="B"ANDWB=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2270 IFRD$="C"ANDWC=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2280 IFRD$="D"ANDWD=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2290 IFRD$="E"ANDWE=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240

```

```

2300 IFRD$="F"ANDWF=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2310 IFRD$="G"ANDWG=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2320 IFRD$="H"ANDWH=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2330 IFRD$="I"ANDWI=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2340 IFRD$="J"ANDWJ=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2350 IFRD$="K"ANDWK=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2360 IFRD$="L"ANDWL=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2370 IFRD$="M"ANDWM=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2380 IFRD$="N"ANDWN=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2390 IFRD$="O"ANDWO=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2400 IFRD$="P"ANDWP=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2410 IFRD$="Q"ANDWQ=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2420 IFRD$="R"ANDWR=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2430 IFRD$="S"ANDWS=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2440 IFRD$="T"ANDWT=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2450 IFRD$="U"ANDWU=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2460 IFRD$="V"ANDWV=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2470 IFRD$="W"ANDWW=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2480 IFRD$="X"ANDWX=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2490 IFRD$="Y"ANDWY=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2500 IFRD$="Z"ANDWZ=1 THEN SOUND1,2000,2
0:GOTO1240
2510 REM -----
2520 REM -----
2530 IFRD$="B" THEN SYS49176,0,0,8:PRIN
T" ":WB=1
2540 IFRD$="C" THEN SYS49176,0,0,9:PRIN
T" ":WC=1
2550 IFRD$="D" THEN SYS49176,0,0,10:PRIN
T" ":WD=1
2560 IFRD$="F" THEN SYS49176,0,0,12:PRIN
T" ":WF=1
2570 IFRD$="G" THEN SYS49176,0,0,13:PRIN
T" ":WG=1
2580 IFRD$="H" THEN SYS49176,0,0,14:PRIN
T" ":WH=1
2590 IFRD$="J" THEN SYS49176,0,0,16:PRIN
T" ":WJ=1
2600 IFRD$="K" THEN SYS49176,0,0,17:PRIN
T" ":WK=1
2610 IFRD$="L" THEN SYS49176,0,0,18:PRIN
T" ":WL=1
2620 IFRD$="M" THEN SYS49176,0,0,19:PRIN
T" ":WM=1

```



```

4680 DRAW,192,107TO 192,118TO198,118TO19
8,107
4690 REM-N-
4700 DRAW,207,118TO207,107TO213,118 TO 2
13,107
4710 REM-E-
4720 DRAW,228,107TO222,107TO222,118TO228
,118
4730 DRAW,222,113TO 225,113
4740 COLORS,3
4750 CHAR,6,18,"(C)1987 PAR JEROME MIRBE
Y"
4760 B$=" JEROME MIRBEY & TILT P
RESENTENT LE CELEBRE JEU TELEVISE ** LA
ROUE DE LA FORTUNE ** "
4770 B$=B$+" << SPACE >> POUR COMMENCER"
4780 SYS49176,0,20,0:PRINT"
"
4790 SYS49176,0,21,0:PRINT"
"
4800 SYS49176,0,22,0:PRINT"
"
4810 GET A$
4820 B$=RIGHT$(B$,120)+LEFT$(B$,1):C$=LE
FT$(B$,38)
4830 A=INT(RND(1)*14)+2:COLORS,A:SYS4917
6,0,21,1:PRINT:C$
4840 GET A$:IF A$=" " THEN GOTO 4870
4850 GOTO4820
4870 CLR :GRAPHICO
4880 RUN 50
4890 END
4900 REM *****
4910 REM *REGLES DU JEU*
4920 REM *****
4930 SCNCLR
4940 COLORS,8
4950 PRINT "REGLES DU JEU"
4960 PRINT
4970 PRINT
4980 PRINT"VOUS DEVEZ DECOUVRIR SOIT:"
4990 PRINT
5000 PRINT"-UN OBJET"
5010 PRINT"-UN PROVERBE"
5020 PRINT"-UN LIEU"
5030 PRINT"-UNE PERSONNE"
5040 PRINT"-UN METIER"
5050 PRINT"-UN EVENEMENT"
5060 PRINT"-UNE EXPRESSION"
5070 PRINT
5080 PRINT"CHAQUE BONNE CONSONNE VOUS RA
PPORTE"
5090 PRINT"1500 FRANCS"
5100 PRINT"SI CETTE CONSONNE N'EST PAS B
ONNE LE"
5110 PRINT"JOUEUR SUIVANT JOUE"
5120 PRINT
5130 PRINT"UNE VOYELLE VOUS COUTE 2000F"
5140 PRINT
5150 PRINT"PS: LE 'Y' N'EST PAS CONSIDER
E COMME UNE"
5160 PRINT"VOYELLE"
5170 PRINT
5180 GOTO 5200

```

```

5190 PRINT"
P
R E S S E Z S U R E S P A C E":RETURN
5200 POKE198,0
5210 M=16:GOSUB5230:M=13:GOSUB5230:M=12:
GOSUB5230:M=1:GOSUB5230:M=1:GOSUB5230
5220 M=12:GOSUB5230:M=13:GOSUB5230:M=16:
GOSUB5230:M=2:GOSUB5230:GOTO5210
5230 COLORS,M:GETBA$:IFBA$=" "THEN GOTO
5250
5240 FOR BV=0 TO25 :NEXTBV:GOSUB5190:RET
URN
5250 REM
5260 IF BA$=" "THEN GOTO 5280
5270 IF BA$<>" " THEN GOTO 5250
5280 SCNCLR
5290 PRINT"
5300 PRINT"UN TABLEAU VOUS MONTRE LES LE
TTRES"
5310 PRINT"DEJA PROPOSEES"
5320 PRINT
5330 PRINT"--SI VOUS AVEZ TROUVE LA BONNE
SOLUTION"
5340 PRINT
5350 PRINT"PRESSEZ SUR '←'
5360 PRINT
5370 PRINT"ATTENTION! DE NE PAS OUBLIER
LE - OU QUAND VOUS ECRIVEZ VOTRE SO
LUTION CAR"
5380 PRINT
5390 PRINT"L'ORDINATEUR NE VOUS NE LE FA
RDONNERA"
5400 PRINT"PAS"
5410 PRINT
5420 PRINT"IL PASSERA AU JOUEUR SUIVANT
!!!"
5430 PRINT
5440 PRINT"SI VOUS AVEZ 0 FRANC DANS VOT
RE CAISSE"
5450 PRINT"L'ORDINATEUR CREDITE VOTRE CO
MPTE DE "
5460 PRINT"1000 FRANCS"
5470 PRINT
5490 PRINT" <<<<<BONNE CHANCE>>>>"
5500 PRINT
5510 PRINT
5520 PRINT
5530 GOTO 5550
5540 PRINT"
P
R E S S E Z S U R E S P A C E":RETURN
5550 POKE198,0
5560 M=16:GOSUB5580:M=13:GOSUB5580:M=12:
GOSUB5580:M=1:GOSUB5580:M=1:GOSUB5580
5570 M=12:GOSUB5580:M=13:GOSUB5580:M=16:
GOSUB5580:M=2:GOSUB5580:GOTO5560
5580 COLORS,M:GETBA$:IFBA$=" "THEN GOTO
5600
5590 FOR BV=0 TO25 :NEXTBV:GOSUB5540:RET
URN
5600 REM
5610 IF BA$=" "THEN GOTO 400
5620 IF BA$<>" " THEN GOTO 5610
5630 REM --GAGNE--
5640 FOR G=1 TO B

```

```

5650 COLORS,6
5660 SYS49176,0,4,(AS+1):PRINT A$
5670 SLEEP 0.5

```

```

5680 NEXT G
5690 SLEEP 2
5700 GOTO 3740

```

COMMODORE 64 & 128

SPRITE 2

Le Commodore s'atèle une fois encore à la création de sprites. Sprites 2 reprend les fonctions de Creation Sprites, avec pourtant des performances moindres. Par contre, le listing est bien plus court à taper!

Le listing comporte deux programmes qu'il faut taper et sauver à la suite.

LISTING N° 1

```

5 A=0:B=357:C=0
10 READA:POKE32768+0,A:B=B-1:0=0+1:PRINT
"spc(17);b:c=c+a
20 IFB=0THEN80
30 GOTO10
40 PRINT"NEW"
50 PRINT"LI"+CHR$(34)+"SPRITE 2"+CHR$(
34)+"8"
60 PRINT"RUNS";
70 POKE631,13:POKE632,13:POKE633,13:POKE
198,3:END
80 IFC<>38975THENPRINT"ERREUR DANS LES D
ATAS":END
90 GOTO40
100 DATA162,0,160,0,189,64,3,41,128,240,
5,169,0,76,18,128,169
110 DATA11,153,0,216,78,8,128,144,13,169
,128,141,8,128,232,224,63
120 DATA208,3,76,66,128,200,192,24,208,2
16,173,19,128,141,54,128,24
130 DATA105,40,201,248,176,3,238,20,128,
141,19,128,76,2,128,169,216
140 DATA162,0,141,20,128,142,19,128,96,1
62,0,94,64,3,126,65,3
150 DATA126,66,3,144,9,169,128,24,125,64
,3,157,64,3,232,232,232
160 DATA224,63,208,229,96,162,0,30,64,3,
62,66,3,62,65,3,144
170 DATA3,254,64,3,232,232,232,224,63,20
8,235,96,162,0,189,64,3
180 DATA157,61,3,232,224,63,208,245,173,
61,3,174,62,3,172,63,3
190 DATA141,124,3,142,125,3,140,126,3,96
,162,62,189,64,3,157,67
200 DATA3,202,224,255,208,245,173,127,3,
174,128,3,172,129,3,141,64
210 DATA3,142,65,3,140,66,3,96,162,0,160
,0,30,64,3,110,63

```

```

220 DATA3,200,192,8,208,245,160,0,30,65,
3,126,64,3,200,192,8
230 DATA208,245,189,64,3,157,65,3,160,0,
30,66,3,126,64,3,200
240 DATA192,8,208,245,173,63,3,157,66,3,
232,232,232,224,63,208,198
250 DATA96,162,0,189,14,129,157,221,7,23
2,224,9,208,245,96,2,1
260 DATA14,3,5,12,32,56,56,162,0,160,60,
189,64,3,153,127,3
270 DATA232,200,189,64,3,153,127,3,232,2
00,189,64,3,153,127,3,232
280 DATA136,136,136,136,136,224,63,208,2
24,162,0,189,127,3,157,64,3
290 DATA232,224,63,208,245,96,169,8,162,
8,160,1,32,186,255,169,16
300 DATA162,0,160,144,32,189,255,169,0,3
2,213,255,32,231,255,96,165

```

LISTING N° 2

```

80 PRINTCHR$(14):GOSUB2100
90 GOSUB2000:TE=32768:Q=58732
100 C1=0:C2=11:PRINTCHR$(8):POKE53280,15
:POKE53281,15:PRINT"
";
110 FORI=1TO21:PRINT"
";
120 PRINT"
";
NEXTI:PRINT"
";
130 FORI=0TO5:POKE646,C2:PRINTSPC(30)"
";PRINTSPC(31)"
":NEXT
140 PRINTSPC(29)CHR$(144)"
";
150 PRINTSPC(26)"-OULEURS "
160 PRINTSPC(26)"-ILAT X & Y"
170 PRINTSPC(26)"-ECALE "
180 PRINTSPC(26)"-IRROIR "
190 PRINTSPC(26)"-HARGE "
200 PRINTSPC(26)"-AUVE ":PRINTSPC(2
6)"FFACE "
220 POKE32780,C1:POKE32785,C2

```

```

230 X=0:Y=0:SYSTEM:POKE53277,0:POKE53287
,C1:SYS33024
240 POKE53269,1:POKE53264,1:POKE53248,19
:POKE53249,64:POKE2040,13:POKE53271,0
260 POKE1024+X+(40*Y),219
270 GETA$: IFA$="" THEN270
280 IFA$=" " THEN360
290 IFA$=" " THEN380
300 IFA$=" " THEN400
310 IFA$=" " THEN420
320 IFA$=" " THEN440
330 IFA$="Z" THEN480
340 IFA$=CHR$(13) THEN510
350 GOTO270
360 IFY=20 THEN270
370 Y=Y+1:POKE1024+X+(40*(Y-1)),PEEK(102
4+X+(40*(Y-1)))-59:GOTO260
380 IFY=0 THEN270
390 Y=Y-1:POKE1024+X+(40*(Y+1)),PEEK(102
4+X+(40*(Y+1)))-59:GOTO260
400 IFX=23 THEN270
410 X=X+1:POKE1024+(X-1)+(40*Y),PEEK(102
4+(X-1)+(40*Y))-59:GOTO260
420 IFX=0 THEN270
430 X=X-1:POKE1024+(X+1)+(40*Y),PEEK(102
4+(X+1)+(40*Y))-59:GOTO260
440 A=832+INT((X+(Y*24))/8):B=(X+(Y*24))
-(8*INT((X+(Y*24))/8))
450 POKEA,PEEK(A)OR128/(2*18)
460 A=55296+X+(Y*40)
470 POKEA,C1:GOTO260
480 A=832+INT((X+(Y*24))/8):B=(X+(Y*24))
-(8*INT((X+(Y*24))/8))
490 POKEA,PEEK(A)AND255-(128/(2*18)):A=55
296+X+(Y*40)
500 POKEA,C2:GOTO260
510 P=0:D=2:J=0
520 A=1410+(P*40):FORI=0TO10:POKEA+I,PEE
K(A+I)+128:NEXT
530 GETA$: IFA$="" THEN530
540 IFA$=" " THEN590
550 IFA$=" " THEN610
560 IFA$=CHR$(13) THEN640
570 IFA$=" " THEN630
580 GOTO530
590 FORI=0TO10:POKEA+I,PEEK(A+I)-128:NEX
T:IFP=6 THENP=0:GOTO520
600 P=P+1:GOTO520
610 FORI=0TO10:POKEA+I,PEEK(A+I)-128:NEX
T:IFP=0 THENP=6:GOTO520
620 P=P-1:GOTO520
630 FORI=0TO10:POKEA+I,PEEK(A+I)-128:NEX
T:GOTO270
640 FORI=0TO10:POKEA+I,PEEK(A+I)-128:NEX
T
650 IFP=0 THEN720
660 IFP=1 THEN910
670 IFP=2 THEN1010
680 IFP=3 THEN1090
690 IFP=4 THEN1150
700 IFP=5 THEN1200
710 IFP=6 THEN1290
720 POKE211,4:POKE214,23:SYSQ:PRINT"SPRI
TE : "CO$(C1):PRINT " FOND : ";
725 PRINTCO$(C2);

```

```

730 GETA$: IFA$="" THEN730
740 IFA$=" " THEN800
750 IFA$=" " THEN820
760 IFA$=" " THEN850
770 IFA$=" " THEN870
780 IFA$=CHR$(13) THENGOSUB2040:GOTO270
790 GOTO730
800 C1=C1+1:IFC1=16 THENC1=0
810 GOTO830
820 C1=C1-1:IFC1=-1 THENC1=15
830 POKE32780,C1:SYSTEM:POKE53287,C1:POK
E211,13:POKE214,23:SYSQ
840 PRINT" "CO$(C1);:GOTO730
850 C2=C2+1:IFC2=16 THENC2=0
860 GOTO880
870 C2=C2-1:IFC2=-1 THENC2=15
880 POKE32785,C2:SYSTEM:GOSUB900
890 POKE211,13:POKE214,24:SYSQ:PRINT" "C
O$(C2);:GOTO730
900 PRINT" ";:FORI=1TO6:POKE646,C2:PRINT
SPC(30)" ";:NEXT:RETURN
910 POKE211,5:POKE214,23:SYSQ:PRINT"-ILA
T X & Y":0=53271:R=53277
920 GETA$: IFA$="" THEN910
930 IFA$=" " ORA$=" " THEN970
940 IFA$=" " ORA$=" " THEN990
950 IFA$=CHR$(13) THENGOSUB2040:GOTO270
960 GOTO920
970 POKE0,ABS(PEEK(0)-1):IFPEEK(0)=1 THEN
POKE53249,55:GOTO920
980 POKE53249,64:GOTO920
990 POKE0,ABS(PEEK(0)-1):IFPEEK(0)=1 THEN
POKE53248,8:GOTO920
1000 POKE53248,19:GOTO920
1010 POKE211,5:POKE214,23:SYSQ:PRINT"-AD
RAGE DU SPRITE. ";:
1020 GETA$: IFA$="" THEN1020
1030 IFA$=" " THENSYS32931:SYSTEM:GOTO102
0
1040 IFA$=" " THENSYS32899:SYSTEM:GOTO102
0
1050 IFA$=" " THENSYS32845:SYSTEM:GOTO102
0
1060 IFA$=" " THENSYS32875:SYSTEM:GOTO102
0
1070 IFA$=CHR$(13) THENGOSUB2040:GOTO270
1080 GOTO1020
1090 POKE211,5:POKE214,23:SYSQ:PRINT"-ET
OURNE LE SPRITE";
1100 GETA$: IFA$="" THEN1100
1110 IFA$=" " ORA$=" " THENSYS33047:SYSTEM
:GOTO1100
1120 IFA$=" " ORA$=" " THENSYS32963:SYSTEM
:GOTO1100
1130 IFA$=CHR$(13) THENGOSUB2040:GOTO270
1140 GOTO1100
1150 PRINT" "HARGEMENT
D'UN SPRITE"
1160 PRINT" "OM DU FICHER":PRINT" (
- DE 10 CARACTERES) : ";
1170 INPUTA$: IFLen(A$)>10 THENB$=LEFT$(A$
,10):A$=B$:GOTO1180
1175 DA=LEN(A$):FORI=1TO10-DA:A$=A$+" ";
NEXTI
1180 A$=A$+".SPRED":FORI=1TO16:POKE36863

```

```

+I,ASC(MID$(A$,I,1)):NEXT:SYS33097
1190 GOTO100
1200 PRINT" "AUEVEGARDE D
U SPRITE"
1210 PRINT" "OM DU FICHER":PRINT"
(- DE 10 CARACTERES) : ";
1220 INPUTA$: IFLen(A$)>10 THENA$=LEFT$(A
$,10)
1230 DA=LEN(A$):FORI=1TO10-DA:A$=A$+" ";
NEXT
1240 A$=A$+".SPRED"
1242 PRINT" "SAVE"+CHR$(34)+A$+CHR$(34)
+",8,1"
1245 PRINT" "POKE43,P^(251):POKE44,P^(2
52):P^(45),P^(253):P^(46),P^(254):GOTO100
1247 FORI=0TO3:POKE251+I,PEEK(43+I):NEXT
I:PRINT" ";
1250 POKE44,3:POKE43,64:POKE45,127:POKE4
6,3:POKE631,13:POKE632,13:POKE198,2:END
1260 PRINT" "POKE43,P^(251):POKE44,P^(2
52):P^(45),P^(253):P^(46),P^(254):GOTO100
1270 FORI=0TO3:POKE251+I,PEEK(43+I):NEXT
I:PRINT" ";
1280 POKE44,3:POKE43,64:POKE45,127:POKE4
6,3:POKE631,13:POKE632,13:POKE198,2:END
1290 POKE211,7:POKE214,23:SYSQ:PRINT"FF
ACE SPRITE"
1300 PRINT" "ETES-VOUS SUR (O/N)";:PO
KE204,0
1310 GETA$: IFA$="" THEN1310
1320 IFA$=" " ORA$=CHR$(13) THENGOSUB2040:
POKE204,1:GOTO270
1330 IFA$=" " THEN1350
1340 GOTO1280

```

```

1350 FORI=832TO832+63:POKEI,0:NEXT:SYSTE
M:GOSUB2040:POKE204,1:GOTO270
2000 DIMCO$(15):FORI=0TO15:READCO$(I):NE
XT:RETURN
2010 DATA"NOIR ","BLANC ","ROUGE ","
TURQ. ","POURPRE","VERT ","BLEU "
2020 DATA"JAUNE ","ORANGE ","BRUN ","
ROSE ","GRIS 1 ","GRIS 2 ","VERT CL"
2030 DATA"BLEU CL","GRIS 3 "
2040 FORI=1940TO2010:POKEI,32:NEXT:RETUR
N
2100 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT" "
2110 PRINT" "ONCU PAR 7.1 / 7.1 EN 08-8
8."
2120 PRINT" "LE SPRITE QUE VOUS ALLEZ DES
SINER SERA SAUVE EN 832 ET SUIVANTES.";
2130 PRINT" "L SERA DONC REUTILISABLE SO
US BASIC ."
2140 PRINT" " TOUCHES UTILISEES: TOUCHE
S "
2150 PRINT" "RESSEZ UNE TOUCHE"
;
2160 WAIT198,1:RETURN

```

Ce programme vous permettra de créer des sprites. Il se compose de deux listings. Le premier est un chargeur de données et le loader du second listing. Le second est l'éditeur en lui même. Vous disposez des fonctions habituelle qu'on peut retrouver dans ce genre de programme: agrandissement, miroir, chargement d'un sprite ou sauvegarde, décalage d'un sprite dans une direction.

COMMODORE 64 & 128

UTILE 64

Cette utilitaire a pour but de favoriser toutes vos manipulations sur disquette. Il permet par exemple de formater un disque, de renommer disquette et fichiers, de repérer les adresses d'exécution des programmes, etc...

```

3 REM *** UTILE 64 ***
4 C=1
5 GOSUB55550
10 REM # DEBUT DU PRG #
13 :
14 L=8
15 X=53280
16 POKEX,0:POKEX+1,0:POKEX-52634,1:
POKEX-8,21:POKE808,225
18 PRINTCHR$(8):PRINTCHR$(147)
20 PRINT"

```

```

25 Q$="
30 PRINT"
35 PRINTQ$
40 PRINT"
45 PRINT"MENU:"
47 PRINT"
50 PRINT"FORMATER","RENOMMER"

```

```

55 PRINT"EFFACER","CHANGER L'AD
DU L.D"
60 PRINT"LISTE DISK","CONVERTIS
SEUR"
65 PRINT"ADR-PRG DISK","N. NOM"
70 PRINT"ID";:PRINTTAB(20)"Q
UITTER"
75 CO=55776
77 C=1
80 FORJ=COTOCO+19:POKEJ,2:NEXTJ
85 GETR$:IFR$=""THEN85
90 IFR$=CHR$(13)THEN120
91 IFR$=CHR$(17)THEN94
92 IFR$=CHR$(145)THEN105
93 GOTO85
94 FORJ=COTOCO+19:POKEJ,1:NEXTJ
95 IFCO=55776THENCO=55856:C=2:GOTO8
0
96 IFCO=55856THENCO=55936:C=3:GOTO8
0
97 IFCO=55936THENCO=56016:C=4:GOTO8
0
98 IFCO=56016THENCO=56096:C=5:GOTO8
0
99 IFCO=56096THENCO=55796:C=6:GOTO8
0
100 IFCO=55796THENCO=55876:C=7:GOTO
80
101 IFCO=55876THENCO=55956:C=8:GOTO
80
102 IFCO=55956THENCO=56036:C=9:GOTO
80
103 IFCO=56036THENCO=56116:C=10:GOT
080
104 IFCO=56116THENCO=55776:C=1:GOTO
80
105 FORJ=COTOCO+19:POKEJ,1:NEXTJ
106 IFCO=55776THENCO=56116:C=10:GOT
080
107 IFCO=56116THENCO=56036:C=9:GOTO
80
108 IFCO=56036THENCO=55956:C=8:GOTO
80
109 IFCO=55956THENCO=55876:C=7:GOTO
80
110 IFCO=55876THENCO=55796:C=6:GOTO
80
111 IFCO=55796THENCO=56096:C=5:GOTO
80
112 IFCO=56096THENCO=56016:C=4:GOTO
80
113 IFCO=56016THENCO=55936:C=3:GOTO
80
114 IFCO=55936THENCO=55856:C=2:GOTO
80
115 IFCO=55856THENCO=55776:C=1:GOTO
80
120 IFC=1THEN500
130 IFC=2THEN700

```

```

140 IFC=3THEN900
145 IFC=4THEN1100
150 IFC=5THEN1300
160 IFC=6THEN600
170 IFC=7THEN800
180 IFC=8THEN1000
190 IFC=9THEN1200
195 IFC=10THEN1400
200 END
500 PRINTCHR$(147):CLOSE15:CLOSE1:C
LOSE2:REM # FERMETURE SECTEURS #
501 PRINT"1-FORMATER LA DISQUETTE"
502 PRINT"2-RETOURNER AU MENU":W$="
"
503 GETW$:IFW$=""THEN503
504 IFW$="1"THEN507
505 IFW$="2"THEN10
506 GOTO503
507 PRINT"INSEREZ LA DISQUETTE
A FORMATER"
508 PRINT"DEBUT APPUYEZ SUR RE
TURN"
509 GETE$:IFE$=""THEN509
510 IFE$=CHR$(13)THEN513
511 IFE$=CHR$(136)THEN500
512 GOTO509
513 V=13:A$="":X$=" "
514 PRINTX$;"NOM DU DI
SK "
515 GETT$:IFT$=""THEN515
516 IFT$=CHR$(13)THEN520
517 V=V+1:PRINTTAB(V)" ";T$:A$=A$+T
$
518 GOTO515
520 IFLEN(A$)>16THENPRINT"MAX. 16
LETTRES":GOTO513
521 PRINT"NUM CORRECT ? (O/N)"
522 GETY$:IFY$=""THEN522
523 IFY$="O"THEN526
524 IFY$="N"THENX$=" ":V=13:A$="":G
OTO514
525 GOTO522
526 OPEN15,L,15,"NO: "+A$+",64"
527 PRINT"FORMATAGE EN COURS"
528 INPUT#15,A,B$,C,D
529 IFB$<>"OK"THEN535
530 PRINT"FORMATER ABANDONNER
":CLOSE15:CLOSE1
531 GETU$:IFU$=""THEN531
532 IFU$="F"THEN507
533 IFU$="A"THEN10
534 GOTO531
535 PRINT"INSEREZ LE DISK DANS L
E DRIVE S.V.P"
536 PRINT"DEBUT APPUYEZ SUR RET
URN"
537 GETH$:IFH$=""THEN537
538 IFH$=CHR$(13)THENCLOSE1:CLOSE15
:GOTO526

```

```

539 GOTO537
599 END
600 PRINTCHR$(147):CLOSE15:CLOSE1:C
LOSE2:REM # FERMETURE SECTEURS #
601 PRINT"1-RENOMMER UN PRG"
602 PRINT"2-RETOUR AU MENU"
603 GETL$:IFL$=""THEN603
604 IFL$="1"THEN607
605 IFL$="2"THEN10
606 GOTO603
607 PRINT"ANCIEN NOM DU PRG ";:
INPUT" ";P$
608 PRINT"NOUVEAU NOM DU PRG ";:I
NPUT" ";E$
609 PRINT"CORRECTION ? (O/N)"
610 GETRE$:IFRE$=""THEN610
611 IFRE$="O"THENP$="":E$="":PRINT"
IFF$=CHR$(13)THEN55500
1046 GOTO1041
1050 N=0:PRINT"NUMBRE ";:A$="":IN
PUTA$
1051 L=LEN(A$)
1052 D$=LEFT$(A$,1)
1053 V=VAL(A$):A(1)=INT(V/4096):A(2
)=INT((V-A(1)*4096)/256)
1054 A(3)=INT((V-A(1)*4096-A(2)*256
)/16):A(4)=V-A(1)*4096-A(2)*256-A(3
)*16
1055 AF$=""
1056 FORI=1TO4:IFA(I)>9THENAF$=AF$+
" "+CHR$(A(I)+55):GOTO1058
1057 AF$=AF$+STR$(A(I))
1058 NEXT:PRINT" HEXADECIMAL
="AF$
1059 GOTO1024
1090 PRINT"1-CONVERTIR"
1091 PRINT"2-RETOUR AU MENU"
1092 D$=""
1093 GETD$:IFD$=""THEN1093
1094 IFD$="1"THEN1010
1095 IFD$="2"THEN10
1096 GOTO1092
1099 END
1100 PRINT"1-ADR-PRG DISK":CLOSE15
:CLOSE2:CLOSE1
1101 PRINT"2-RETOUR AU MENU"
1102 GETN$:IFN$=""THEN1102
1103 IFN$="1"THEN1106
1104 IFN$="2"THEN10
1105 GOTO1102
1106 V=13:D$="":M$="":PRINT"
NOM DU PRG :
"
1107 GETM$:IFM$=""THEN1107
1108 IFM$=CHR$(13)THEN1111
1109 V=V+1:PRINTTAB(V)" ";M$:D$=D$+
M$
1110 GOTO1107
1111 C$=CHR$(0):X$="":E=1

```

```

1112 OPEN15,L,15:IFE=2THEN1113:GOSU
B1197
1113 OPEN1,8,2,D$:GET#1,A$,B$:CLOSE
1
1115 VA=ASC(A$+C$)+256*ASC(B$+C$)
1116 IFVA=3527THENPRINT"DEBUT
REUR DISK OU NOM PRG":GOTO1197
1120 PRINT:PRINT"ADRESSE DE DEBUT :
";
1121 PRINTVA
1197 CLOSE15:CLOSE1:CLOSE2
1198 FORI=1TO4000:NEXT:GOTO1100
1200 PRINT"1-CHANGER LE NOM D'UN D
ISK":CLOSE15:CLOSE1:CLOSE2
1201 PRINT"2-RETOUR AU MENU"
1202 R$=""
1203 GETR$:IFR$=""THEN1203
1204 IFR$="1"THEN1207
1205 IFR$="2"THEN10
1206 GOTO1202
1207 PRINT"INSEREZ LE DISK PO
UR LE CHANGEMENT"
1208 PRINT"DEBUT APPUYEZ SU
R RETURN":PRINT"NUM ACTUEL : "
1209 PRINT" ";H$=""
1210 GETH$:IFH$<>CHR$(13)THEN1210
1211 R$=""
1212 OPEN1,L,15
1213 OPEN2,L,2,"#"
1214 PRINT#1,"U1 2 0 18 0"
1215 PRINT#1,"B-P 2 144"
1216 FORI=1TO16
1217 GET#2,A$
1218 PRINT" ";A$;:NEXT
1219 PRINT"NOUVEUX-TU
LE CHANGER ? (O/N)"
1220 T$=""
1221 GETT$:IFT$=""THEN1221
1222 IFT$="O"THEN1225
1223 IFT$="N"THENCLOSE1:CLOSE2:CLOS
E15:GOTO1200
1224 GOTO1221
1225 CLOSE1:CLOSE2:PRINT"NOUVEAU
NOM ";:A$="":INPUTA$
1226 A=LEN(A$):IFA>16THENPRINT"16
LETTRES MAX !!":GOTO1225
1236 IFA<16THENGOSUB1285
1237 OPEN1,8,15
1238 OPEN2,8,2,"#"
1239 PRINT#1,"U1 2 0 18 0"
1240 PRINT#1,"B-P 2 144"
1242 PRINT#2,A$
1243 PRINT#1,"U2 2 0 18 0"
1245 CLOSE2
1250 PRINT#1,"IO":CLOSE1
1255 GOTO1200
1285 A$=A$+CHR$(160):A=LEN(A$)
1286 IFA<16THEN1285
1287 RETURN

```

```

1299 END
1300 PRINT"1-CHANGER L'ID D'UN DIS
K":CLOSE15:CLOSE2:CLOSE1
1301 PRINT"2-RETOUR AU MENU"
1302 R$=""
1303 GETR$:IFR$=""THEN1303
1304 IFR$="1"THEN1308
1305 IFR$="2"THEN10
1306 GOTO1303
1308 PRINT"ID ACTUEL : "
1309 OPEN1,L,15
1310 OPEN2,L,2,"#"
1311 PRINT#1,"U1 2 0 18 0"
1312 PRINT#1,"B-P 2 162":PRINT"
";
1313 FORI=0TO4
1314 GET#2,A$
1315 PRINTA$;:NEXT
1316 PRINT"VEUX-TU LE C
HANGER ? (O/N) "
1317 GETC$:IFC$=""THEN1317
1318 IFC$="N"THEN1300
1319 IFC$="O"THENCLOSE2:CLOSE1:GOTO
1321
1320 GOTO1317
1321 PRINT"NOUVEAU ID ";:A$=""IN
PUT" ";A$:OPEN1,L,15:OPEN2,L,2,"#"
1322 PRINT#1,"U1 2 0 18 0":PRINT#1,
"B-P 2 162":PRINT#2,A$
1323 PRINT#1,"U2 2 0 18 0"
1324 CLOSE2
1325 PRINT#1,"IO":CLOSE1
1326 GOTO1300
1399 END
1400 PRINT"CONFIRMATION (O/N)":CLO
SE15:CLOSE2:CLOSE1
1401 GETH$:IFH$=""THEN1401
1402 IFH$="O"THENPRINT" ":SYS64738
1404 IFH$="N"THEN10
1405 GOTO1401
55499 END

```

Avec cet utilitaire, vous disposez d'un grand choix de fonctions pour votre lecteur de disquettes: formater, renommer, effacer, changer l'AD du LD, directory, convertisseur, adresse de chaque fichier. Le programme se décompose de cette façon:

3 à 195 sélection des différentes fonctions

500 à 600 formatage d'une disquette

600 à 611 nouveau nom d'un fichier

1050 à 1110 convertisseur de base

1111 à 1300 nouveau nom de DISK

1310 à 1405 changer l'ID

555000 à 55582 présentation du logiciel et sauvegardes des données

```

55500 OPEN1,8,15:LOAD"ASSEMBLEUR UT
64",8,1
55501 INPUT#1,A,B$,C,D
55502 IFB$<>"OK"THENPRINT"VOUS N'A
VEZ PAS L'ASSEMBLEUR !!"
55503 IFB$="OK"THENRUN
55504 G$=""
55505 GETG$:IFG$=""THEN55504
55506 IFG$<>"CHR$(136)"THEN1090
55550 PRINTCHR$(147):PRINTCHR$(8)
55551 POKE53280,0:POKE53281,0:POKE6
46,1:POKE53272,23:REM POKE808,225
55552 PRINT"
";
55553 PRINT" UTILE
64 "
55554 PRINT"
";
55555 PRINT" CRACK
ED"
55556 PRINT" B Y
55557 PRINT" S A T
C O M
";
55558 FORI=55896TO55936
55559 GOSUB55565:FORP=1624TO1637:PO
KET,160:NEXTP:FORT=1639TO1647STEP2:
POKET,160
55560 GOTO55570
55561 NEXTT:FORJ=1649TO1663:POKEJ,1
60:NEXTJ:POKEI,D:NEXTI
55565 D=INT(RND(1)*255)+1
55566 POKE1638,211:POKE1640,193:POK
E1642,212:POKE1644,195
55567 POKE1646,207:POKE1648,205
55569 RETURN
55570 GETJ$
55571 IFJ$<>" "THENRETURN
55580 C=C+1
55581 IFC=255THENC=1:RETURN
55582 GOTO55561
READY.

```

IBM PC

ALERTE

C'est le cri que pousse le commandant de votre unité lorsque l'escadron hélicoptéré de l'adversaire apparaît dans le ciel de votre territoire. Aucune initiative, il faut tirer sur tout ce qui vole. Dur!

```

50 SCREEN 1:WIDTH 80:WIDTH 40:COLOR 0,1
60 CLEAR:X=160:Y=80
70 DIM Basetc(12),HELICO(8),BATRI(8),EXP
LOS(8)
80 HELICO$="C3R6NR6D2C1NL4R2DR7LU2AG2L5B
L3LBL3GC2BR3NR7C1DNL3RNR4DC3DNL3R3NUR3"
90 Basetc$="C1BR12R8DR2NL3DR2L3C2BL4LC1B
L4ERL2NLGNL2GBR13DUBL13L8ANU2UNH2NE2GDBR
8C3BR2R2BR4R2C1BR3DC3BL4DUBL7DUC2BL4LC3B
L2LC1BL2DC3BR2AC3BR7R2BR5C1BR4DBL13NU4C3
BL5LC1BL2U"
100 BATRI$="C3RBR3R2BR8ADL2BL3L2BL6NL2DR
3NUR7NADC1D4LSU3L3D3LU4R2BR3D3R3UCUOC2L2
UR2D2L2"
110 EXPLOS$="FGLAFG3ERE3NHNLNE2R5NEGC2NL
4C3GC2NL4C3DF2HLGH2G2LE2R4"
120 PSET(X+16,Y+6),3:PSET(X+21,Y+6),3
130 PSET(X,Y),0:DRAW Basetc$
140 GET(X+1,Y)-(X+24,Y+7),Basetc
150 PUT(X+1,Y),Basetc
160 PSET(X,Y),0:DRAW HELICO$
170 GET(X,Y)-(X+15,Y+7),HELICO
180 PUT(X,Y),HELICO
190 PSET(X,Y),0:DRAW BATRI$
200 GET(X,Y)-(X+15,Y+7),BATRI
210 PUT(X,Y),BATRI
220 PSET(X,Y),3:DRAW EXPLOS$
230 PSET(X-2,Y),2:PSET(X-4,Y+1):PSET(X-3
,Y+3)
240 PSET(X+11,Y):PSET(X+9,Y+5):PSET(X+10
,Y+4),2
250 X=X-4:GET(X,Y)-(X+15,Y+7),EXPLOS
260 ' +-----+
270 ' n presentation n
280 ' +-----+
290 GOSUB 2030
300 V$=INKEY$
310 IF V$="1" OR V$="2" THEN VIT=VAL(V$
) ELSE 300
320 VIT=3-VIT
330 GOSUB 1500
340 ' +-----+
350 ' n def. variables n
360 ' +-----+
370 DIM ADD(3),CH$(3):BEST=0
380 ADD(1)=0:ADD(2)=1:ADD(3)--1:CH$(1)=C
HR$(124):CH$(2)=CHR$(47):CH$(3)=CHR$(92)
390 ON KEY(11) GOSUB 550:ON KEY(13) GOSU
B 560:ON KEY(12) GOSUB 570
400 AH=0:XI=36:YE=6:EX=0:C=0:SC=0:EM=0:V
IE=5:AN=5:EXH=0
410 ' +-----+

```

```

420 ' n gestion du jeu n
430 ' +-----+
440 GOSUB 580
450 WHILE AN=VIE
460 IF (C<>0 AND C<>4) THEN GOSUB 600
470 IF LM=1 THEN GOSUB 590:GOSUB 750:GOS
UB 580
480 GOSUB 2190
490 IF (EX=1 OR EM=1 OR EXH=1) THEN GOSU
B 840
500 IF EXH=0 THEN GOSUB 910
510 IF SC>9E+07 THEN SC=0
520 LOCATE 23,20:PRINT USING "AAAAAAA";
SC
530 WEND:GOSUB 590:GOTO 1080
540 '
550 IF (EXH=0 AND C=0) THEN C=1:YT=15:XT
=22:RETURN ELSE RETURN
560 IF (EXH=0 AND C=0) THEN C=2:YT=15:XT
=23:RETURN ELSE RETURN
570 IF (EXH=0 AND C=0) THEN C=3:YT=15:XT
=22:RETURN ELSE RETURN
580 KEY(11) ON:KEY(12) ON:KEY(13) ON:RET
URN
590 KEY(11) STOP:KEY(12) STOP:KEY(13) ST
OP:RETURN
600 ' +-----+
610 ' n gestion des tirs n
620 ' +-----+
630 XA=XT:YA=YT:XT=XT+(VIT*ADD(C)):YT=YT
-VIT
640 IF YT<(15-VIT) THEN LOCATE YA,XA:PRI
NT " ";
650 IF YT>7 THEN LOCATE YT,XT:PRINT CH$(
C):GOSUB 710:RETURN
660 IF (XE<>XT AND XE+1<>XT) OR YE<>YT T
HEN 690
670 LOCATE YE,XE:PRINT " ";:SOUND 850,1
:SC=SC+90
680 PUT((XE-1)*8,(YE-1)*8),EXPLOS:XH=XE:
YH=YE:EXH=1:AH=0:C=4:RETURN
690 IF YT=3 THEN C=0:RETURN
700 LOCATE YT,XT:PRINT CH$(C):RETURN
710 IF (XM<>XT OR YM<>YT) THEN RETURN
720 LOCATE YT,XT:PRINT " ";
730 PUT((XT-1)*8,(YT-1)*8),EXPLOS:SC=SC+
40
740 EX=1:XEX=XT:YEX=YT:YM=15:YT=15:LM=2:
C=4:RETURN
750 ' +-----+
760 ' n tirs helico n
770 ' +-----+

```



```

780 XA=XM:YA=YM:XM=XM-1:YM=YM+1
790 IF YM>8 THEN LOCATE YA,XA:PRINT " ";
800 IF YM<15 THEN LOCATE YM, XM:PRINT CH$(2);:GOSUB 710:RETURN
810 XM=XA:YM=YA
820 IF (XM<22 OR XM>24) THEN EM=1:PUT((XM-1)*8,(YM-1)*8),EXPLOS:EX2=XM:YX2=YM:LM=2:YM=15:RETURN
830 VIE=VIE-1:LM=2:XM=8:RETURN
840 ' +-----+
850 ' ñ explosions ñ
860 ' +-----+
870 IF EX=1 THEN X=XEX:Y=YEX:EX=0:SC=SC+S:C=0:LM=0
880 IF EM=1 THEN X=EX2:Y=YX2:EM=0:LM=0:XM=1
890 IF EXH=1 THEN X=XH:Y=YH:EXH=0:C=0:XE=1:XT=2
900 LOCATE Y,X:PRINT " ";:SOUND 130,1:RETURN
910 ' +-----+
920 ' ñ affichage helico ñ
930 ' +-----+
940 L=INT(RND*18):I=INT(RND*8)
950 IF (I>4 AND AH=0) THEN XE=XI:AH=1:PUT((XE-1)*8,(YE-1)*8),HELICO:RETURN
960 IF AH=0 THEN RETURN
970 PUT((XE-1)*8,(YE-1)*8),HELICO
980 XE=XE-VIT:IF XE<9 THEN AH=0:RETURN
990 IF I<5 THEN YE=5 ELSE YE=I
1000 IF ((XT=XE OR XT=XE+1) AND YT=YE) THEN GOSUB 1040:RETURN
1010 PUT((XE-1)*8,(YE-1)*8),HELICO
1020 IF (LM=0 AND I=7 AND XE>15 AND XE<37 AND L>6) THEN LM=1:XM=XE+1:YM=7
1030 RETURN
1040 LOCATE YE,XE:PRINT " ";:PUT((XT-1)*8,(YT-1)*8),EXPLOS
1050 EXH=1:XH=XT:YH=YE:YT=15:SOUND 850,1
1060 AH=0:SC=SC+90:C=4
1070 RETURN
1080 ' +-----+
1090 ' ñ gestion des vies ñ
1100 ' +-----+
1110 LM=0:IF AH<>0 THEN LOCATE YE,XE:PRINT " ";:AH=0
1120 SOUND 100,2:SOUND 500,1:SOUND 150,2:SOUND 300,1:SOUND 200,2
1130 LOCATE 17,16:PRINT " Batterie detruite";
1140 IF (C<>0 AND C<>4 AND YT>3 AND YT<15) THEN LOCATE YT,XT:PRINT " ";
1150 IF (EX=1 OR EM=1 OR EXH=1) THEN GOSUB 840
1160 C=0:YT=15:LOCATE 15,22:PRINT " ";:PUT(168,112),EXPLOS
1170 DATA 136,168,200,232,264
1180 RESTORE 1170:FOR F=1 TO AN:READ T:EXT F:PUT(T,160),BASETC:AN=VIE
1190 FOR F=36 TO 33 STEP -VIT
1200 PUT((F-1)*8,80),HELICO:PUT((F-1)*8,40),HELICO:GOSUB 1320:GOSUB 2180
1210 PUT((F-1)*8,80),HELICO:PUT((F-1)*8,40),HELICO:NEXT F

```

```

1220 PUT(168,112),EXPLOS
1230 FOR F=33 TO 9 STEP -VIT
1240 PUT((F-1)*8,80),HELICO:PUT((F-1)*8,40),HELICO
1250 PUT((F+1)*8,72),HELICO:PUT((F+1)*8,32),HELICO
1260 GOSUB 1320:GOSUB 2180
1270 PUT((F-1)*8,80),HELICO:PUT((F-1)*8,40),HELICO
1280 PUT((F+1)*8,72),HELICO:PUT((F+1)*8,32),HELICO
1290 NEXT F:IF VIE=0 THEN 1340
1300 LOCATE 17,16:PRINT " (c) Tcs. et TILT ";
1310 PUT(168,112),BATRI:GOTO 420
1320 FOR T=1 TO (100*(3-VIT)):NEXT T:RETURN
1330 ' +-----+
1340 ' ñ gestion des scores ñ
1350 ' +-----+
1360 SOUND 900,2:GOSUB 1900
1370 IF BEST<SC THEN BEST=SC
1380 LOCATE 16,48:PRINT USING "AAAAAAA";SC
1390 LOCATE 18,50:PRINT USING "AAAAAAA";BEST
1400 IN$=INKEY$
1410 IF IN$="N" THEN SCREEN 1:WIDTH 40:WIDTH 80:END
1420 IF IN$="O" THEN SOUND 700,1:GOTO 1440
1430 GOTO 1400
1440 GOSUB 2030
1450 V$=INKEY$
1460 IF V$="1" OR V$="2" THEN VIT=VAL(V$) ELSE 1450
1470 VIT=3-VIT:CLS
1480 GOSUB 1500:GOTO 400
1490 ' +-----+
1500 ' : ecran nx2 ñ
1510 ' +-----+
1520 SCREEN 1:WIDTH 80:WIDTH 40:COLOR 0,1
1530 VIEW (1,198)-(318,1),0,3
1540 VIEW (3,196)-(316,3),0,3
1550 PAINT (160,100),CHR$(1)+CHR$(68)+CHR$(16)+CHR$(68),1
1560 VIEW (112,136)-(276,126),0,3
1570 LOCATE 17,16:PRINT " (c) Tcs. et TILT ";
1580 RESTORE 1700
1590 FOR I=1 TO 2:READ C,N
1600 FOR T=1 TO N:READ A,B
1610 LOCATE A,B:PRINT CHR$(C);
1620 NEXT T,I
1630 VIEW (68,177)-(305,143),1,3
1640 VIEW (60,185)-(297,151),0,3
1650 VIEW (68,111)-(305,15),1,3
1660 VIEW (60,119)-(297,23),0,3
1670 VIEW (0,0)-(319,199)
1680 LOCATE 21,10:PRINT "Vie(s) ";
1690 LOCATE 23,13:PRINT "Score: pts.";
1700 DATA 32,19,2,2,2,6,3,2,3,3,3,4,3,5,3,6,6,2,7,2,10,2,11,2

```

```

1710 DATA 14,2,15,2,14,6,15,5,18,4,19,4,22,2,23,2,95,45,2,3,2
1720 DATA 4,2,5,4,2,4,6,8,2,8,3,8,4,8,5,8,6,10,3,10,4,10,5,10
1730 DATA 6,11,3,11,4,12,2,12,3,12,4,12,5,12,6,14,3,14,4,14,5
1740 DATA 15,3,15,4,15,6,16,2,16,5,18,2,18,3,18,5,18,6,20,4,22
1750 DATA 3,22,4,22,5,22,6,23,3,23,4,24,2,24,3,24,4,24,5,24,6
1760 DATA 136,168,200,232,264
1770 PUT(64,176),EXPLOS:PUT(280,176),HELICO
1780 RESTORE 1760
1790 FOR X=1 TO 5:READ Y
1800 PUT(Y,160),BASETC:NEXT X
1810 LINE(64,120)-(72,112),3:LINE-(160,112),3:LINE-(168,120),3
1820 PAINT(73,114),CHR$(17)+CHR$(68),3
1830 LINE(184,120)-(192,112),3:LINE-(288,112),3:LINE-(296,120),3
1840 PAINT(193,114),CHR$(17)+CHR$(68),3
1850 PUT(256,104),BASETC:PUT(168,112),BATRI
1860 LINE(130,168)-(294,168),2
1870 LINE(294,168)-(294,170),1:LINE-(130,170),1:LINE-(130,168),1
1880 RETURN
1890 ' +-----+
1900 ' ñ ecran nx3 ñ
1910 ' +-----+
1920 SCREEN 1,0:WIDTH 40:WIDTH 80
1930 VIEW(240,52)-(392,28),1,1:VIEW(232,56)-(384,32),0,1
1940 VIEW(128,148)-(520,92),1,1:VIEW(120,152)-(512,96),0,1
1950 LOCATE 6,34:PRINT "A L E R T E";
1960 LOCATE 14,19:PRINT "LES SCORES ";
1970 LOCATE 16,18:PRINT "* A l'issue de cette partie: pts.";
1980 LOCATE 18,18:PRINT "* Le meilleur depuis le debut: pts.";
1990 LOCATE 22,14:PRINT "Voulez vous continuer le jeu et ameliorer votre score.

```

```

?";
2000 LOCATE 23,31:PRINT "Entrez ( O ou N ).";:WINDOW (0,199)-(639,0)
2010 RETURN
2020 ' +-----+
2030 ' ñ ecran nx1 ñ
2040 ' +-----+
2050 SCREEN 1,0:WIDTH 40:WIDTH 80
2060 LOCATE 1,56:PRINT "(c) 1988 par T.C ORANTIN";
2070 LOCATE 7,3:PRINT "LES REGLES: ";:LOCATE 8,2:PRINT STRING$(13,CHR$(126));
2080 LOCATE 18,3:PRINT "LES VITESSES: ";:LOCATE 19,2:PRINT STRING$(15,CHR$(126));
2090 LOCATE 10,4:PRINT "Dans ce jeu vous devez , a l'aide des TOUCHES FLECHES , detruire des helicos"
2100 PRINT "ennemis qui ne desirent que s'emparer de votre base strategique CT a pres s'etre"
2110 PRINT "debarasse de vous et de votre batterie de tir."
2120 LOCATE 19,20:PRINT "1) Rapide";:LOCATE 20,20:PRINT "2) Moyenne";
2130 LOCATE 14,32:PRINT "Bonne chance .. ."
2140 LOCATE 24,31:PRINT "ENTREZ VOTRE CH OIX.";
2150 VIEW(248,32)-(400,8),1,1
2160 VIEW(232,40)-(384,16),0,1
2170 LOCATE 4,34:PRINT "A L E R T E";:RETURN
2180 ' +-----+
2190 ' ñ Pause ñ
2200 ' +-----+
2210 TEMPS=180
2220 ' temps=90 pour une utilisation avec le QUICK BASIC (4.77 Mhz)
2230 ' temps=180 pour une utilisation avec le QUICK BASIC (8 Mhz)
2240 ' temps=0 pour une utilisation avec le GW BASIC
2250 FOR M=0 TO TEMPS:NEXT M:RETURN

```

IBM PC

BOMBARDIER

Votre appareil est en perte de vitesse, le carburant ne va pas tarder à manquer... Pour survivre à cette mission, il vous faudra détruire tous les buildings qui s'élèvent devant vous et éviter le crash. Difficile!

```

40 VIT=50:KEY OFF
50 CH1$="C2BD2D4E1R10E1R2L13U1R10L3H2D5R1G1L1U6H1D8L1U8"
60 CH3$="C1D8R1U8R6D8L1U7L4D1R4BG2D1"
70 CH4$="C1R7D1L4D1R4D1L7U2D6U3R4D1L3R2D2R4U3D2L3"
80 CH5$="C1BR4R1D1L1BG2L1D1R1B1R1R1D1L

```

```

1"
90 CH6$="C2BD2D5R1U6E1D7R1U7R1D7R1U7F1D6R1U5"
100 CH7$="C2BR3R1D1L1G1R3D1L3G1R5D1L5G1R7D1L7"
110 CH8$="C2BD4BR3U4R1D4F1L3G1R5F1L7"
120 CH9$="C2BR2D1F1D4H1U1R3D1G1U4E1U1"

```

```

130 CH10$="C2BR2R3G1L1BG2D1G1U3BF2BR1R1H
1R1BR2E1D3H1BG2L1G1R3"
140 CH19$="C2BR2R3G1L1BG2R1D1G1U3BF2BR1R
1H1R1BR1E1D3H1BG2L1G1R3"
150 CH13$="COD8R1U8R1D8R1U8R1D8R1U8R1D8R
1U8"
160 SCREEN 1:SCREEN 0
170 COLOR 1,1:CLS
180 DIM BA(2,2):DIM TA(40):DIM DP(40):DI
M PO(40):DIM BU(21,40)
190 A=60
200 B=200
210 C=10
220 D=100
230 E=40
240 F=200
250 SC=0:FU=800
260 BL$=""
270 DATA 6,8,14,15,1,0,2,18,19,4,12,9,10
,11,17,3,5,16,13,7
280 DATA 26,28,34,35,21,20,22,38,39,24,3
2,29,30,31,37,23,25,36,33,27
290 RESTORE 270
300 RANDOMIZE 60:ID=INT(RND(8)*7)+1
310 FOR X=1 TO 40
320 READ PO(X):NEXT X
330 LOCATE 8,10:COLOR 14,1:PRINT "B O M
B A R D I E R"
340 COLOR 15,1:LOCATE 15,9:PRINT "1 - Re
gle du jeu"
350 LOCATE 17,9:PRINT "2 - Modification
vitesse"
360 LOCATE 19,9:PRINT "3 - Jouer a Bomba
rdier"
370 K$=INKEY$:RAN=RAN+1:IF K$=""THEN 370
380 IF K$="1"THEN 490
390 IF K$="2"THEN 420
400 IF K$="3"THEN 610
410 GOTO 370
420 CLS:COLOR 14,1:LOCATE 2,10
430 PRINT "B O M B A R D I E R"
440 COLOR 15,1:LOCATE 8,9
450 PRINT "Vitesse actuelle :";VIT
460 LOCATE 11,4:PRINT "(Plus la vitesse
est petite, plus l'avion irra vit
e.)"
470 LOCATE 17,13:INPUT "VITESSE ";VIT
480 IF VIT<1 THEN 470 ELSE 610
490 CLS
500 LOCATE 3,1:PRINT "Ce jeu se joue uni
quement avec la "
510 PRINT "barre ESPACE pour larguer"
520 PRINT "2 bombes qui equipent votre a
vion.":PRINT
530 PRINT "Vous ne pouvez avoir en l'air
que 2"
540 PRINT "bombes en meme temps.":PRINT
550 PRINT "Quand vous touchez la base d'
un"
560 PRINT "batiment, vous obtenez 50 uni
tes"
570 PRINT "de fuel supplementaires."
580 LOCATE 18,20:PRINT "Bonne chance..."
590 LOCATE 22,5:PRINT "Appuyer sur une t
ouche"

```

```

600 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 600 ELSE RUN
610 RANDOMIZE RAN:GOSUB 1100
620 GOSUB 1240
630 FOR X=1 TO 21
640 FOR Y=1 TO 40
650 BU(X,Y)=0
660 NEXT Y
670 NEXT X
680 GOSUB 1320
690 GOSUB 1480
700 L=2:C=1:TIR=0
710 GOSUB 1650
720 C=C+1
730 IF C>40 THEN C=1:L=L+1:IF L>19 THEN
GOTO 960
740 IF BU(L,C)<>1 THEN GOTO 880
750 ' **** SCRATCHS BUILDING ****
760 PSET (C*8,L*8),0:DRAW CH13$
770 PSET (C*8,L*8),0:DRAW CH10$
780 IF C<3 THEN PSET (39*8,(L-1)*8),0:DRA
W CH13$:GOTO 800
790 PSET ((C-1)*8,L*8),0:DRAW CH13$
800 LOCATE 3,3:PRINT "Vous avez percute
un batiment"
810 GOSUB 1230:GOTO 960
820 ' **** EFFACER LES BALLEES ****
830 X=1
840 IF TIR=0 THEN RETURN
850 PSET (BA(X,2)*8,BA(X,1)*8),0:DRAW CH
13$
860 X=X+1:TIR=TIR-1
870 GOTO 840
880 ' **** ANIM. AVION ****
890 PSET (C*8,L*8),0:DRAW CH1$
900 RAN=RAN+1
910 PSET ((C-1)*8,L*8),0:DRAW CH13$
920 FU=FU-1
930 GOSUB 1720
940 GOSUB 1230
950 GOTO 710
960 ' *** PLUS D'AVIONS ***
970 MESS$="***** DESIREZ VOUS FAIRE
UNE AUTRE PARTIE ? (O/N) "
980 LO=LEN(MESS):LO$=""
990 FOR I=1 TO LO
1000 K$=INKEY$
1010 IF K$="O"THEN 160
1020 IF K$="N"THEN CLS:END
1030 IF LEN(LO$)<=39 THEN 1060
1040 FOR II=1 TO 200:NEXT II
1050 LO$=MID$(LO$,2,39)
1060 LO$=LO$+MID$(MESS,I,1)
1070 LOCATE 1,1:PRINT LO$:NEXT I
1080 GOTO 990
1090 ' *** DESSIN ECRAN ***
1100 SCREEN 1,1
1110 COLOR 0,1
1120 LINE (0,161)-(319,176),3,BF
1130 LINE (0,10)-(319,10),2
1140 PSET (8,16),0
1150 DRAW CH1$
1160 LOCATE 1,2
1170 PRINT "SCORE:"
1180 LOCATE 1,14
1190 PRINT "FUEL:"

```

```

1200 LOCATE 1,28
1210 PRINT "CIBLES:"
1220 RETURN
1230 ' *** ECRIT. SCORE ***
1240 LOCATE 1,8:PRINT BL$
1250 LOCATE 1,8:PRINT SC
1260 LOCATE 1,19:PRINT BL$
1270 LOCATE 1,19:PRINT FU
1280 LOCATE 1,35:PRINT BL$
1290 LOCATE 1,35:PRINT CIBLE
1300 RETURN
1310 ' *** NBRE ETAGES ET DE BUILDINGS *
1320 CIBLE=0
1330 HMAX=5+NBCOU
1340 IF HMAX>15 THEN HMAX=15
1350 NA=6+NBCOU
1360 IF NA>40 THEN NA=40
1370 IF NBCOU>20 THEN NBCOU=20
1380 FOR I=1 TO NA
1390 TA(I)=INT((HMAX-NBCOU)*RND+(4+NBCOU
))
1400 N=ID+I
1410 IF N>40 THEN N=1
1420 DP(I)=PO(N)
1430 CIBLE=CIBLE+TA(I)
1440 NEXT I
1450 GOSUB 1230
1460 RETURN
1470 ' *** M.E.P DES BUILDINGS ***
1480 FOR B=1 TO NA
1490 PSET ((4+DP(B))*8,19*8),0
1500 DRAW CH3$
1510 BU(19,4+DP(B))=1
1520 L=18:C=DP(B)+4
1530 IF A=0 THEN A=1 ELSE A=0
1540 FOR X=2 TO TA(B)-1
1550 RAN=RAN+1:RANDOMIZE RAN:AIG=INT(RND
(2)+1)
1560 PSET (C*8,L*8),0
1570 IF AIG=1 THEN DRAW CH4$ ELSE DRAW C
H5$
1580 BU(L,C)=1:L=L-1:NEXT X
1590 BU(L,C)=1
1600 PSET (C*8,L*8),0:AIG=INT(RND(3)*2)+
1
1610 IF AIG=3 THEN DRAW CH6$:GOTO 1630
1620 IF AIG=2 THEN DRAW CH7$ ELSE DRAW C
H8$
1630 NEXT B:RETURN
1640 ' *** TIR PRINT ***

```

```

1650 IF TIR=2 THEN DEF SEG=0:POKE 1050,P
EEK(1052):FOR ZE=1 TO VIT:NEXT ZE:RETURN
1660 FOR ZE=1 TO VIT:K$=INKEY$:IF K$<>""
THEN 1680
1670 NEXT ZE:RETURN
1680 X=1:IF TIR=1 THEN X=2
1690 BA(X,1)=L:BA(X,2)=C:TIR=TIR+1
1700 RETURN
1710 ' *** ANIM BALL ***
1720 IF TIR=0 THEN GOTO 2020
1730 X=1
1740 PSET (BA(X,2)*8,BA(X,1)*8),0:DRAW C
H13$
1750 BA(X,1)=BA(X,1)+1
1760 IF BA(X,1)>19 AND BU(BA(X,1),BA(X,2
))<>1 THEN GOTO 1870
1770 IF BU(BA(X,1),BA(X,2))<>1 THEN GOTO
1910
1780 PSET (BA(X,2)*8,BA(X,1)*8),0:DRAW C
H10$
1790 BU(BA(X,1),BA(X,2))=0
1800 IF BA(X,1)<>19 THEN GOTO 1820
1810 FU=FU+50
1820 CIBLE=CIBLE-1:SC=SC+1
1830 IF CIBLE>0 THEN GOTO 1860
1840 PSET (BA(2,2)*8,BA(2,1)*8),0:DRAW C
H13$
1850 GOTO 1950
1860 PSET (BA(X,2)*8,BA(X,1)*8),0:DRAW C
H13$
1870 TIR=TIR-1
1880 IF TIR=0 OR X=2 THEN RETURN
1890 BA(1,1)=BA(2,1):BA(1,2)=BA(2,2)
1900 GOTO 1730
1910 PSET (BA(X,2)*8,BA(X,1)*8),0:DRAW C
H9$
1920 IF TIR=1 THEN RETURN
1930 IF X=2 THEN RETURN
1940 X=2:GOTO 1740
1950 NBCOU=NBCOU+1
1960 FU=650
1970 PSET (8,16),0:DRAW CH1$
1980 LINE (C*8,L*8)-((C*8)+16,(L*8)+8),0
,BF
1990 PSET ((C*8),(L-1)*8),0:DRAW CH13$
2000 PSET (BA(X,2)*8,BA(X,1)*8),0:DRAW C
H13$
2010 GOTO 620
2020 RETURN

```

DOMINO

Exploitant au mieux les capacités de la machine et la puissance du GWbasic, Domino est un jeu classique de ... dominos! Belle représentation écran, règles et maniement simples, un bon petit jeu de société.

```

30 KEY OFF
40 SCREEN 1:SCREEN 0:COLOR 1,1:CLS
50 COLOR 14,1:LOCATE 10,15
60 PRINT "D O M I N O"
70 COLOR 15,1:LOCATE 16,10
80 PRINT "Appuyez sur une touche"
90 GOSUB 2020
100 SCREEN 1,0:COLOR 0,1
110 LINE (0,10)-(320,150),2,BF
120 DIM A(28):DIM B(28):DIM C(19):DIM D(19):DIM E(19):DIM F(19)
130 RANDOMIZE RAN
140 DATA 0,0,1,0,1,1,2,0,2,1,2,2,3,0,3,1,3,2
150 DATA 3,3,4,0,4,1,4,2,4,3,4,4,5,0,5,1,5,2
160 DATA 5,3,5,4,5,5,6,0,6,1,6,2,6,3,6,4,6,5,6,6
170 RESTORE 140:FOR I=1 TO 28:READ A(I):READ B(I):NEXT I
180 R=6:S=6:G=6:H=6:K=8:L=8:M=8:N=8:XG=3
20:XH=303:YG=54:YH=96
190 FOR I=1 TO K
200 RAN=RAN+1:RANDOMIZE RAN:J=INT(RND(5)*28)+1:IF A(J)=8 THEN 200 ELSE C(I)=A(J):D(I)=B(J):A(J)=8
210 RAN=RAN+1:RANDOMIZE RAN:J=INT(RND(7)*28)+1:IF A(J)=8 THEN 210 ELSE E(I)=A(J):F(I)=B(J):A(J)=8
220 NEXT I:GOSUB 1720:GOSUB 1160
230 '
240 FOR I=1 TO L:IF E(I)=G AND F(I)=H THEN 250 ELSE NEXT I:P=1:Q=G:GOSUB 1790:GOTO 270
250 GOSUB 830:XX=293:YY=75:GG=G:HH=H:GOSUB 1480:GOTO 520
260 '
270 K$=INKEY$:IF K$=""THEN 270
280 IF K$="1"THEN 310
290 IF K$="0"THEN 300 ELSE 270
300 FOR I=1 TO K:IF C(I)=G AND D(I)=H THEN 320 ELSE NEXT I:P=2:Q=3:GOSUB 1790
310 G=G-1:H=H-1:FOR HJK=1 TO 550:NEXT HJK:IF G>=0 THEN 240 ELSE P=12:Q=3:GOSUB 1790:GOTO 1030
320 P=13:Q=1:GOSUB 1790:C(I)=8:D(I)=8:GOSUB 1150:N=N-1:XX=293:YY=75:GG=G:HH=H:GOSUB 1480:GOTO 340
330 '
340 IF N<>0 THEN 350 ELSE P=15:Q=3:GOSUB 1790:GOTO 1030
350 FOR I=1 TO L

```

```

360 IF E(I)=G AND F(I)=G THEN S=G:GOSUB 830:GOSUB 850:GOTO 520
370 IF E(I)=H AND F(I)=H THEN R=H:GOSUB 830:GOSUB 940:GOTO 520
380 IF E(I)=G THEN S=F(I):GOTO 400
390 IF F(I)=G THEN S=E(I) ELSE 410
400 GOSUB 830:GOSUB 900:GOTO 520
410 IF E(I)=H THEN R=F(I):GOTO 430
420 IF F(I)=H THEN R=E(I) ELSE 440
430 GOSUB 830:GOSUB 990:GOTO 520
440 NEXT I
450 '
460 FOR I=1 TO 28:IF A(I)<>8 THEN 490 ELSE NEXT I:P=3:Q=3:GOSUB 1790:FOR I=1 TO 19
470 IF C(I)=G OR D(I)=G OR E(I)=G OR F(I)=G OR C(I)=H OR D(I)=H THEN 520
480 IF E(I)=H OR F(I)=H THEN 520 ELSE NEXT I:P=12:Q=3:GOSUB 1790:GOTO 1030
490 P=4:Q=0:GOSUB 1790:L=L+1:M=M+1:GOSUB 1720
500 RAN=RAN+1:RANDOMIZE RAN:J=INT(RND(13)*28)+1:IF A(J)=8 THEN 500 ELSE E(L)=A(J):F(L)=B(J):A(J)=8:GOTO 340
510 '
520 IF M>0 THEN P=5:Q=0:GOSUB 1790 ELSE P=11:Q=3:GOSUB 1790:GOTO 1030
530 K$=INKEY$:IF K$=""THEN 530
540 IF K$="1"THEN 560 ELSE 600
550 '
560 FOR I=1 TO 28:IF A(I)<>8 THEN 570 ELSE NEXT I:P=6:Q=1:GOSUB 1790:GOTO 340
570 RAN=RAN+1:RANDOMIZE RAN:J=INT(RND(17)*28)+1:IF A(J)=8 THEN 570
580 P=7:Q=0:GOSUB 1790:N=N+1:K=K+1:C(K)=A(J):D(K)=B(J):A(J)=8:GOSUB 1160:GOTO 520
590 '
600 IF ASC(K$)<>48 THEN 520 ELSE P=8:Q=1:GOSUB 1790
610 K$=INKEY$:IF K$=""THEN 610 ELSE V=ASC(K$)
620 IF V<48 OR V>54 THEN 610 ELSE LOCATE 23,28:T=V-48:PRINT T
630 FOR HG=1 TO 555:NEXT HG
640 KL$=INKEY$:IF KL$=""THEN 640 ELSE V=ASC(KL$)
650 IF V<48 OR V>54 THEN 640 ELSE LOCATE 23,32:U=V-48:PRINT U
660 FOR HG=1 TO 555:NEXT HG
670 FOR I=1 TO K:IF C(I)=T AND D(I)=U OR C(I)=U AND D(I)=T THEN 690 ELSE NEXT I

```

```

680 P=2:Q=3:GOSUB 1790:GOTO 520
690 IF C(I)=G AND D(I)=G THEN S=G:GOSUB 810:GOSUB 850:GOTO 340
700 IF C(I)=H AND D(I)=H THEN R=H:GOSUB 810:GOSUB 940:GOTO 340
710 IF C(I)=G AND D(I)=H THEN IF T=G THEN 730 ELSE 770
720 IF C(I)=H AND D(I)=G THEN IF T=H THEN 760 ELSE 740
730 IF C(I)=G THEN S=D(I):GOTO 750
740 IF D(I)=G THEN S=C(I) ELSE 760
750 GOSUB 810:GOSUB 900:GOTO 340
760 IF C(I)=H THEN R=D(I):GOTO 780
770 IF D(I)=H THEN R=C(I) ELSE 790
780 GOSUB 810:GOSUB 990:GOTO 340
790 P=14:Q=3:GOSUB 1790:GOTO 520
800 '
810 P=13:Q=1:GOSUB 1790:N=N-1:D(I)=8:C(I)=8:GOSUB 1160:RETURN
820 '
830 P=9:Q=0:GOSUB 1790:M=M-1:GOSUB 1720:E(I)=8:F(I)=8:RETURN
840 '
850 IF XG<64 AND XG>47 AND YG=54 THEN 910
860 IF XG<40 AND YG=54 THEN 870 ELSE 880
870 XG=XG+8:YG=29:XX=XG:YY=YG:GG=G:HH=S:GOSUB 1480:YG=23:G=S:XG=XG+22:RETURN
880 IF YG=54 THEN XG=XG-19:XX=XG:YY=YG:G=G:HH=S:GOSUB 1480:G=S:RETURN
890 IF XG<60 THEN 920 ELSE XX=XG:YY=YG:G=G:HH=S:GOSUB 1480:G=S:XG=XG+19:RETURN
900 IF XG<30 AND YG=54 THEN 870
910 IF YG=54 THEN XG=XG-34:XX=XG:YY=YG:G=G:HH=G:GOSUB 1240:G=S:RETURN
920 XX=XG:YY=YG:GG=G:HH=S:GOSUB 1240:G=S:XG=XG+34:RETURN
930 '
940 IF XH<90 AND XH>68 AND YH=96 THEN 1000
950 IF XH<69 AND YH=96 THEN 960 ELSE 970
960 YH=115:XH=XH-8:XX=XH:YY=YH:GG=R:HH=H:GOSUB 1480:YH=124:H=R:XH=XH+15:RETURN
970 IF YH=96 THEN XH=XH-19:XX=XH:YY=YH:G=G:HH=R:GOSUB 1480:H=R:RETURN
980 IF XH<70 THEN 1010 ELSE XX=XH:YY=YH:GG=H:HH=R:GOSUB 1480:H=R:XH=XH+19:RETURN
990 IF XH<69 AND YH=96 THEN 960
1000 IF YH=96 THEN XH=XH-34:XX=XH:YY=YH:GG=R:HH=H:GOSUB 1240:H=R:RETURN
1010 XX=XH:YY=YH:GG=H:HH=R:GOSUB 1240:H=R:XH=XH+34:RETURN
1020 '
1030 MESS$=" ***** DESIREZ VOUS JOUER UNE AUTRE PARTIE ? (O/N)"
1040 LO=LEN(MESS$:LO$=""
1050 FOR I=1 TO LO
1060 K$=INKEY$:RAN=RAN+1
1070 IF K$="O"THEN CLS:GOTO 110
1080 IF K$="N"THEN CLS:END
1090 IF LEN(LO$)<=38 THEN 1120
1100 FOR II=1 TO 200:NEXT II
1110 LO$=MID$(LO$,2,39)
1120 LO$=LO$+MID$(MESS$,I,1)
1130 LOCATE 23,1:PRINT LO$:NEXT I

```

```

1140 GOTO 1050
1150 '
1160 X=4:Y=155:IF YH=96 THEN Z=140 ELSE Z=155
1170 LINE(0,Z)-(319,171),1,BF
1180 FOR I=1 TO K
1190 IF C(I)=8 OR D(I)=8 THEN 1220
1200 IF X>=310 THEN X=4:Y=140
1210 XX=X:YY=Y:GG=C(I):HH=D(I):GOSUB 1240:X=X+35
1220 NEXT I:RETURN
1230 '
1240 ' DOMINO HORIZONTAL
1250 FOR UN=1 TO 33:LINE(XX+UN,YY)-(XX+UN-4,YY+10),3:NEXT UN
1260 LINE(XX+17,YY)-(XX+13,YY+10),2
1270 FOR UN=11 TO 14:LINE(XX-3,YY+UN)-(X+29,YY+UN),0:NEXT UN
1280 FOR UN=1 TO 4:LINE(XX+33,YY+UN)-(XX+29,YY+10+UN),0:NEXT UN
1290 LINE(XX-3,YY+10)-(XX-3,YY+14),3
1300 LINE(XX+28,YY+10)-(XX+28,YY+14),3
1310 ON GG+1 GOSUB 1340,1350,1360,1370,1390,1400,1410
1320 XX=XX+16:ON HH+1 GOSUB 1340,1350,1360,1370,1390,1400,1410
1330 GOTO 1460
1340 RETURN
1350 XX=XX+6:YY=YY+5:GOSUB 1420:XX=XX-6:YY=YY-5:RETURN
1360 XX=XX+7:YY=YY+2:GOSUB 1420:YY=YY+5:XX=XX-2:GOSUB 1420:XX=XX-5:YY=YY-7:RETURN
1370 GOSUB 1350
1380 XX=XX+3:YY=YY+2:GOSUB 1420:XX=XX+6:YY=YY+5:GOSUB 1420:XX=XX-9:YY=YY-7:RETURN
1390 GOSUB 1380:XX=XX+1:YY=YY+7:GOSUB 1420:XX=XX+10:YY=YY-5:GOSUB 1420:XX=XX-11:YY=YY-2:RETURN
1400 GOSUB 1350:GOSUB 1390:RETURN
1410 GOSUB 1360:GOSUB 1390:RETURN
1420 PSET(XX,YY),0
1430 PSET(XX,YY+1),0
1440 PSET(XX+1,YY),0
1450 PSET(XX+1,YY+1),0:RETURN
1460 XX=XX-16:RETURN
1470 '
1480 ' DOMINO HORIZONTAL
1490 FOR DX=1 TO 16:LINE(XX+DX+4,YY-6)-(XX+DX-7,YY+19),3:NEXT DX
1500 LINE(XX,YY+7)-(XX+16,YY+7),2
1510 FOR DX=20 TO 24:LINE(XX-6,YY+DX)-(X+9,YY+DX),0:NEXT DX
1520 FOR DX=1 TO 5:LINE(XX+20,YY-6+DX)-(XX+9,YY+19+DX),0:NEXT DX
1530 LINE(XX+9,YY+19)-(XX+9,YY+24),3
1540 LINE(XX-7,YY+19)-(XX-7,YY+24),3
1550 XX=XX+9:ON HH+1 GOSUB 1580,1590,1600,1610,1630,1640,1650
1560 YY=YY+13:XX=XX-6:ON GG+1 GOSUB 1580,1590,1600,1610,1630,1640,1650
1570 YY=YY-13:XX=XX+6:GOTO 1700
1580 RETURN
1590 GOSUB 1660:RETURN

```

```

1600 XX=XX-4:GOSUB 1660:XX=XX+8:GOSUB 16
60:XX=XX-4:RETURN
1610 GOSUB 1660
1620 XX=XX+6:YY=YY-3:GOSUB 1660:XX=XX-12
:YY=YY+6:GOSUB 1660:XX=XX+6:YY=YY-3:RETU
RN
1630 GOSUB 1620:XX=XX-2:YY=YY-3:GOSUB 16
60:XX=XX+5:YY=YY+6:GOSUB 1660:XX=XX-3:YY
=YY-3:RETURN
1640 GOSUB 1660:GOSUB 1630:RETURN
1650 GOSUB 1600:GOSUB 1630:RETURN
1660 PSET(XX,YY),0
1670 PSET(XX,YY+1),0
1680 PSET(XX+1,YY),0
1690 PSET(XX+1,YY+1),0:RETURN
1700 XX=XX-9:RETURN
1710 '
1720 ' DOMINO(M)
1730 FOR TS=1 TO 14:LINE(0,TS)-(319,TS),
1:NEXT TS
1740 TX=1:TY=1:FOR TS=1 TO M:FOR JS=1 TO
5:LINE(TX,TY+JS)-(TX+33,TY+JS),0:NEXT J
S
1750 LINE(TX,TY)-(TX+33,TY),3:PSET(TX+17
,TY),2
1760 TX=TX+35:IF TX>310 THEN TX=1:TY=8
1770 NEXT TS:RETURN
1780 '
1790 'SUB DM(P,Q)
1800 LOCATE 23,1:PRINT STRING$(39," ")
1810 ON P GOTO 1820,1830,1840,1850,1860,
1870,1880,1890,1900,1910,1920,1930,1940,
1950,1960,1970
1820 Q$=STR$(Q):Q$="Pas de double "+Q$+"
, et vous? oui=0/non=1":GOTO 1980
1830 Q$="Vous n'avez pas ce domino!":GOT
O 1980
1840 Q$="Plus de pioche. Je passe...":GO

```

```

TO 1980
1850 Q$="Je pioche...":GOTO 1980
1860 Q$="0 pour jouer / 1 pour piocher":
GOTO 1980
1870 Q$="Plus de pioche. Vous passez..."
:GOTO 1980
1880 Q$="Vous piochez...":GOTO 1980
1890 Q$="Indiquez ses valeurs ../.. "
:GOTO 1980
1900 Q$="Je joue...":GOTO 1980
1910 Q$="":GOTO 1980
1920 Q$="J'ai gagné!":GOTO 1980
1930 Q$="Le jeu est bloqué.":GOTO 1980
1940 Q$="Vous jouez...":GOTO 1980
1950 Q$="Ce domino ne correspond pas!":G
OTO 1980
1960 Q$="Vous avez gagné!":GOTO 1980
1970 Q$="D O M I N O"
1980 IF P=11 OR P=15 THEN LOCA=10 ELSE L
OCA=23
1990 LOCATE LOCA,(40-LEN(Q$))/2:PRINT Q$
2000 IF Q<4 THEN FOR HG=0 TO Q*500:NEXT
HG
2010 RETURN
2020 REM ***** MUSIQUE *****
2030 DATA O2,T170
2040 DATA FL4,CL4,FL4,FL4,GL4,AL4
2050 DATA CL6,B-L4,AL4,GL4,FL4
2060 DATA GL4,AL2,FL4,GL4,GL2,AL2
2070 DATA GL6,FL4,0
2080 RESTORE 2030
2090 READ SON$
2100 IF SON$="0"THEN 2080
2110 PLAY SON$
2120 K$=INKEY$
2130 IF K$<>" "THEN RETURN
2140 GOTO 2090

```

IBM PC

PUISSANCE 4

Le but de la manoeuvre, aligner quatre pions sur un échiquier.
Simple? Non, car votre adversaire, l'ordinateur, fera tout pour vous contrer.
Puisseance 4 est un "morpion" des plus efficaces et bien sûr
très simple à jouer.

```

110 ON KEY(12)GOSUB 2700
120 ON KEY(13)GOSUB 2750
130 KEY OFF:SCREEN 1:SCREEN 0:COLOR 1,1,
1:CLS:COLOR 14,1
140 CHOIX$="2":R1=0:R2=0
150 COLOR 14,1:LOCATE 5,10:PRINT "P U I
S S A N C E 4"
160 COLOR 15,1:LOCATE 15,5

```

```

170 PRINT "Voulez vous les regles ? (O/N
)"
180 GOSUB 1990
190 IF R$="O" OR R$="o" THEN 200 ELSE 22
0
200 GOSUB 1190
210 S$=INKEY$:IF S$=""THEN 210
220 RANDOMIZE RAN

```

```

230 KEY(1)ON
240 DIM A(5,7):DIM K(7):DIM N(20):DIM G(
7)
250 FOR I=1 TO 20:N(I)=0:NEXT I
260 N(1)=.01:N(2)=.1:N(3)=10:N(4)=1000:N
(6)=1:N(11)=100:N(16)=10000
270 B=0
280 REM DEBUT DU JEU
290 ' *****
300 GOSUB 410
310 SCREEN 1,1:COLOR 0,1
320 O=7:M=5:GOSUB 2280:WK=19:GOSUB 2480
330 LOCATE 8,3:PRINT "JOUEUR:"
340 LOCATE 10,5:PRINT R1
350 LOCATE 8,33:PRINT "MICRO:"
360 LOCATE 10,35:PRINT R2
370 LINE (8,50)-(73,83),2,B
380 LINE (250,50)-(305,83),3,B
390 S=INT(RND(4)*3)+1:IF S=1 OR S=2 THEN
420
400 GOTO 610
410 FOR J=1 TO 7:G(J)=0:K(J)=0:C=0:FOR I
=1 TO 5:A(I,J)=0:NEXT I:NEXT J:RETURN
420 REM JOUEUR JOUE
430 ' *****
440 LINE (20,155)-(300,180),2,B
450 WW=19:ZZ=0:GOSUB 2440:C=C+1:IF C=36
THEN GOSUB 1360 ELSE 470
460 IF R$="O"THEN 280 ELSE 1640
470 WW=21:ZZ=1:GOSUB 2440
480 LI=21:AB$="A vous de jouer":GOSUB 19
20
490 WW=22:ZZ=0:GOSUB 2440:GOSUB 2580
500 IF K(X)=5 THEN 510 ELSE 540
510 WW=22:ZZ=0:GOSUB 2440:LI=22:AB$="Co1
onne déjà complète, rejouez":GOSUB 1920
520 IF SONNE=0 THEN FOR PAU=1 TO 2000:NE
XT PAU
530 GOTO 490
540 WW=22:ZZ=0:GOSUB 2440:LI=22:AB$="C'e
st OK":GOSUB 1920
550 IF SONNE=0 THEN FOR PAU=1 TO 2000:NE
XT PAU
560 Y=5-K(X):A(Y,X)=1:K(X)=K(X)+1
570 XX=X:YY=Y:P1=2:GOSUB 2530
580 IF G(X)=1 THEN WW=21:ZZ=1:GOSUB 2440
ELSE 610
590 GOSUB 1430
600 GOSUB 410:GOTO 220
610 REM MICRO JOUE
620 ' *****
630 LINE (20,155)-(300,180),3,B
640 WW=19:ZZ=0:GOSUB 2440:C=C+1:IF C=36
THEN GOSUB 1360 ELSE 660
650 GOTO 220
660 WW=21:ZZ=1:GOSUB 2440:LI=21:AB$="A m
oi de jouer":GOSUB 1920
670 WW=22:ZZ=0:GOSUB 2440:LI=22:AB$="Un
instant, je réfléchis...":GOSUB 1920:B=0
:M=0
680 FOR X=1 TO 7:GOSUB 760:IF T<M THEN 7
00
690 M=T:XM=X
700 NEXT X
710 X=XM:WW=22:ZZ=0:GOSUB 2440:LI=22:AB$

```

```

="Je joue":GOSUB 1920
720 IF SONNE=0 THEN FOR PAU=1 TO 2000:NE
XT PAU
730 Y=5-K(X):A(Y,X)=5:K(X)=K(X)+1
740 XX=X:YY=Y:P1=3:GOSUB 2530
750 B=1:GOSUB 760:GOTO 420
760 REM REFLEXION
770 ' *****
780 G(X)=0:T=0:Y=5-K(X):IF Y<>0 THEN 800
790 T=-1:GOTO 960
800 IF Y=5 THEN 820
810 S=0:FOR J=1 TO 4:S=S+A(J,X):NEXT J:G
OSUB 970
820 IF Y=1 THEN 840
830 S=0:FOR J=2 TO 5:S=S+A(J,X):NEXT J:G
OSUB 970
840 IF X>4 THEN 870
850 FOR D=1 TO X:S=0:FOR I=D TO D+3:S=S+
A(Y,I):NEXT I:GOSUB 970
860 NEXT D:GOTO 880
870 FOR D=X-3 TO 4:S=0:FOR I=D TO D+3:S=
S+A(Y,I):NEXT I:GOSUB 970:NEXT D
880 E=X+Y:IF Y=5 OR E>8 OR E<5 THEN 900
890 S=0:FOR J=1 TO 4:I=E-J:S=S+A(J,I):NE
XT J:GOSUB 970
900 IF Y=1 OR E<6 OR E>9 THEN 920
910 S=0:FOR J=2 TO 5:I=E-J:S=S+A(J,I):NE
XT J:GOSUB 970
920 E=X-Y:IF Y=5 OR E<0 OR E>3 THEN 940
930 S=0:FOR J=1 TO 4:I=E+J:S=S+A(J,I):NE
XT J:GOSUB 970
940 IF Y=1 OR E<-1 OR E>2 THEN 960
950 S=0:FOR J=2 TO 5:I=E+J:S=S+A(J,I):NE
XT J:GOSUB 970
960 RETURN
970 REM SP ANALYSE
980 ' *****
990 IF S=3 THEN G(X)=1
1000 IF S=15 AND B=0 THEN WW=21:ZZ=1:GOS
UB 2440 ELSE 1030
1010 GOSUB 1490
1020 GOSUB 410:GOTO 220
1030 T=T+N(S+1):RETURN
1040 '*****
1050 '*** S/P TITRE ***
1060 '*****
1070 COLOR 1,1
1080 CLS:COLOR 14,1
1090 L=(40-LEN(AS))/2:LOCATE LI,L
1100 PRINT AS
1110 RETURN
1120 COLOR 15,1
1130 LOCATE 13,2
1140 PRINT "Voulez-vous les règles du je
u [O/N]?"
1150 R$=INKEY$:RAN=RAN+1:IF R$=""THEN 11
50
1160 IF R$<>"O"AND R$<>"N"THEN 1150
1170 RETURN
1180 '*****
1190 '*** REGLES ***
1200 '*****
1210 COLOR 1,1
1220 CLS:COLOR 14,1:LOCATE 2,11
1230 PRINT "REGLES DU JEU"

```

```

1240 COLOR 15,1:LOCATE 6,1
1250 PRINT "Le jeu se déroule sur un échiquier de 7 * 5":PRINT
1260 PRINT "Les 2 adversaires jouent à tour de rôle.":PRINT
1270 PRINT "Le gagnant est celui qui aligne le "
1280 PRINT "premier 4 pions; que ce soit "
1290 PRINT "horizontalement, verticalement ou en"
1300 PRINT "diagonale.":PRINT:PRINT
1310 LOCATE 18,8:COLOR 5,1:PRINT "Appuyez sur une touche"
1320 COLOR 15,1
1330 LOCATE 20,10:PRINT "BONNE CHANCE..."
1340 RETURN
1350 '*****
1360 '***EGALITE***
1370 '*****
1380 LOCATE 21,4
1390 PRINT "Egalité, vous vous défendez bien"
1400 LOCATE 22,4:PRINT STRING$(33," ")
1410 GOSUB 1570:RETURN
1420 '*****
1430 '***JOUEUR GAGNE***
1440 '*****
1450 LOCATE 21,7
1460 PRINT "OK vous avez gagné":R1=R1+1
1470 GOSUB 1570:RETURN
1480 '*****
1490 '***MICRO GAGNE***
1500 '*****
1510 WW=21:ZZ=1:GOSUB 2440
1520 LI=21:AB$="Désolé, je joue et je gagne":GOSUB 1920
1530 Y=5-K(X):XX=X:YY=Y:P1=3:GOSUB 2530
1540 R2=R2+1
1550 GOSUB 1570:RETURN
1560 '*****
1570 '***AUTRE PARTIE***
1580 '*****
1590 MESS$="***** DESIREZ-VOUS JOUER UNE AUTRE PARTIE [Oui/Non] ? *****"
1600 LO=LEN(MESS):LO$=""
1610 FOR I=1 TO LO
1620 K$=INKEY$:RAN=RAN-1
1630 IF K$="O" OR K$="o" THEN CLS:RETURN
1640 IF K$="N" OR K$="n" THEN CLS:END
1650 IF LEN(LO$)<=39 THEN 1680
1660 FOR II=1 TO 200:NEXT II
1670 LO$=MID$(LO$,2,39)
1680 LO$=LO$+MID$(MESS,I,1)
1690 LOCATE 1,1:PRINT LO$:NEXT I
1700 GOTO 1610
1710 '*****
1720 ' *** DECODE CASE 1 ***
1730 '*****
1740 DATA A,B,C,D,F,G,H,I,J,K
1750 DATA 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9
1760 C2=C-(INT(C/10)*10):C1=INT(C/10)
1770 RESTORE 1740:FOR I=0 TO 9:READ C1$:IF CH=1 THEN C11=I ELSE C11=I+1

```

```

1780 IF C1=C11 THEN 1790 ELSE NEXT I
1790 RESTORE 1750:FOR I=0 TO 9:READ C2$:IF CH=1 THEN C21=I ELSE C21=I+1
1800 IF C2=C21 THEN 1810 ELSE NEXT I
1810 RETURN
1820 R2$=INKEY$:IF R2$="" THEN 1820
1830 LOCATE L4,C4+1:PRINT R2$
1840 IF ASC(R$)<48 OR ASC(R$)>57 THEN ERU=1:GOTO 1900
1850 RESTORE 1750:FOR I=0 TO 9:READ C2$:IF R2$=C2$ THEN 1860 ELSE 1880
1860 IF CH=1 THEN C2=I ELSE C2=I+1
1870 GOTO 1890
1880 NEXT I
1890 C=C1*10+C2
1900 RETURN
1910 '*****
1920 '*** ECRITURE LIGNES ***
1930 '*****
1940 FOR I=1 TO LEN(AB$)
1950 LOCATE LI,I+4:PRINT " "
1960 LOCATE LI,I+4:PRINT MID$(AB$,I,1)
1970 NEXT I:RETURN
1980 '*****
1990 '*** ROUTINE MUSIQUE ***
2000 '*****
2010 DATA T115,O3,EL6,EL6,GL6,AL4
2020 DATA BL4,BL6,AL6,BL4,>DL4,O3
2030 DATA EL6,EL6,GL6,AL4,BL4
2040 DATA BL6,AL6,BL4,>DL4,O3,EL6
2050 DATA EL6,GL6,AL4,EL4,EL6,DL6
2060 DATA O3,EL6,EL6,GL6,AL4,BL4
2070 DATA BL6,AL6,BL4,>DL4,O3,BL6
2080 DATA BL6,>DL6,<BL4,>D#L6,<BL6
2090 DATA AL6,BL2,>EL6,DL6,<BL6
2100 DATA GL6,AL6,GL6,GL4,GL6,EL6
2110 DATA GL4,AL4,EL6,EL6,GL6,AL4
2120 DATA EL6,EL4,EL6,DL6,EL6,EL6
2130 DATA EL4,A#L6,BL4,BL4,EL4,AL6
2140 DATA B-L4,EL6,GL6,A#L6,AL6
2150 DATA AL4,GL6,AL6,GL6,EL6,DL6
2160 DATA EL6,EL2,0
2170 RESTORE 2010
2180 READ SON$
2190 IF SON$="O" THEN 2170
2200 PLAY SON$
2210 R$=INKEY$:RAN=RAN+1
2220 IF R$="O" OR R$="o" OR R$="N" OR R$="n" THEN RETURN ELSE 2180
2230 '*****
2240 '*** SUB ROUTINES ***
2250 '*****
2260 '
2270 '*****
2280 ' DESSIN DU SUPPORT
2290 '*****
2300 LINE (84,16)-(88,140),1,BF
2310 LINE (90,20)-(230,120),1,BF
2320 LINE (232,16)-(236,140),1,BF
2330 LINE (90,122)-(230,123),1,BF
2340 LINE (138,125)-(182,125),1
2350 LINE (139,126)-(181,126),1
2360 LINE (140,127)-(180,127),1
2370 FOR I=1 TO 7
2380 FOR J=1 TO 5

```

```

2390 CIRCLE(I*20+80,J*20+10),7,0
2400 DRAW"PO,0"
2410 NEXT:NEXT
2420 RETURN
2430 ' **** S/P EFF ****
2440 FOR II=WW TO WW+ZZ:LOCATE II,4
2450 PRINT "
"
2460 NEXT II:LOCATE WW,4:RETURN
2470 ' ***** S/P SORT *****
2480 LOCATE WK,4
2490 AB$="Tirage au sort du premier joueur":FOR II=1 TO LEN(AB$):LOCATE WK,II+3
2500 PRINT MID$(AB$,II,1):NEXT II
2510 FOR PPP=1 TO 500:NEXT PPP:RETURN
2520 ' ***** S/P PION *****
2530 XX2=XX*20+80:YY2=YY*20+10
2540 CIRCLE(XX2,YY2),7,P1
2550 IF P1=2 THEN DRAW "P2,1"
2560 IF P1=3 THEN DRAW "P3,1"
2570 RETURN
2580 '***** CHOIX COLONE *****

```

```

2590 X=4:LUC=160
2600 DEF SEG=0:POKE 1050,PEEK(1052)
2610 CIRCLE(LUC,10),7,2
2620 DRAW "P2,2"
2630 KEY(12)ON:KEY(13)ON
2640 KEY(12)STOP:KEY(13)STOP
2650 CIRCLE(LUC,10),7,2
2660 DRAW"P2,2"
2670 K$=INKEY$
2680 IF K$="" THEN LINE(LUC-7,4)-(LUC+7,16),0,BF:RETURN
2690 GOTO 2630
2700 KEY(12)STOP:KEY(13)STOP
2710 IF LUC<101 THEN 2740
2720 LINE(LUC-7,4)-(LUC+7,16),0,BF
2730 X=X-1:LUC=LUC-20
2740 RETURN
2750 KEY(12)STOP:KEY(13)STOP
2760 IF LUC>219 THEN 2790
2770 LINE(LUC-7,4)-(LUC+7,16),0,BF
2780 X=X+1:LUC=LUC+20
2790 RETURN

```

LIGNES:	EXPLICATIONS:
100 à 290	Présentation du jeu
300 à 410	Début du jeu
420 à 600	C'est au joueur d'agir
610 à 960	Au tour de l'ordinateur
1000 à 1030	Analyse d'un coup
1040 à 1170	Titre et demande de la règle
1180 à 1340	Règle du jeu
1350 à 1700	Egalité entre les deux adversaires
1710 à 1900	Décodage des cases
1910 à 1970	Ecriture des commentaires
1980 à 2260	Musique
2270 à 2420	Graphismes
2430 à 2790	Vérification des coups


```

7"
830 LOCATE 23,2:PRINT "2550 U2=INT(RND(6
)*7)+1"
840 PSET(144,160),2:DRAW"R7"
850 PSET(160,184),2:DRAW"R7"
860 PSET(147,161):DRAW"C2D3R64F12G12L47U
3"
870 LOCATE 21,30:PRINT"Nombre de"
880 LOCATE 22,30:PRINT"questions"
890 LOCATE 23,30:PRINT"par lettre"
900 K$=INKEY$:IF K$=""THEN 900
910 GOSUB 940
920 LINE (160,184)-(215,188),0,BF
930 GOTO 480
940 FOR I=17 TO 23:LOCATE I,2
950 PRINT STRING$(38,0):NEXT
960 RETURN
970 REM *****
980 REM ** J E U **
990 REM *****
1000 RANDOMIZE KK
1010 DIM TT(90):DIM DR$(90)
1020 DIM T(20,20):DIM P$(15)
1030 GOSUB 4180
1040 KEY OFF
1050 SCREEN 1,1
1060 COLOR 0,1
1070 REM *****
1080 REM ** DECORS **
1090 REM *****
1100 REM ---- COTE ROUGE ----
1110 CLS
1120 LINE (10,20)-(170,120),3,BF
1130 LINE (40,120)-(140,130),3,BF
1140 LINE (20,10)-(160,19),2,BF
1150 K=39:K1=41:K2=101
1160 FOR I=20 TO 29
1170 LINE (K1,I)-(K1+K,I),2
1180 LINE (K2,I)-(K2+K,I),2
1190 K1=K1+1:K2=K2+1:K=K-2:NEXT I
1200 M1=20:M2=20:K1=81
1210 FOR I=121 TO 130
1220 LINE (20,I)-(21+M1,I),2
1230 LINE (K1,I)-(K1+M2,I),2
1240 LINE (160-M1,I)-(160,I),2
1250 M1=M1+1:M2=M2+2:K1=K1-1:NEXT
1260 LINE (20,131)-(160,140),2,BF
1270 REM ---- COTE BLEU ----
1280 LINE (0,20)-(10,120),1,BF
1290 M1=10:M2=1
1300 FOR I=20 TO 120
1310 LINE (10,I)-(10+M1,I),1
1320 LINE (171-M1,I)-(171,I),1
1330 IF M1=0 THEN M2=2:GOTO 1350
1340 IF M1=10 THEN M2=1
1350 IF M2=1 THEN M1=M1-1
1360 IF M2=2 THEN M1=M1+1
1370 NEXT I
1380 LINE (170,20)-(180,120),1,BF
1390 REM ---- TRACE NOIR ----
1400 FOR I=20 TO 120 STEP 20
1410 PSET(21,I),0:DRAW"COR19"
1420 PSET(81,I),0:DRAW"COR19"
1430 PSET(141,I),0:DRAW"COR19"

```

```

1440 NEXT
1450 FOR I=30 TO 130 STEP 20
1460 PSET(51,I),0:DRAW"COR19"
1470 PSET(111,I),0:DRAW"COR19"
1480 NEXT
1490 PSET(21,20),3:FOR I=1 TO 5
1500 DRAW"COG10F10":NEXT
1510 PSET(41,20),3:FOR I=1 TO 5
1520 DRAW"COF10G10":NEXT
1530 PSET(81,20),3:FOR I=1 TO 5
1540 DRAW"COG10F10":NEXT
1550 PSET(101,20),3:FOR I=1 TO 5
1560 DRAW"COF10G10":NEXT
1570 PSET(141,20),3:FOR I=1 TO 5
1580 DRAW"COG10F10":NEXT
1590 PSET(161,20),3:FOR I=1 TO 5
1600 DRAW"COF10G10":NEXT
1610 PSET(41,120),0:DRAW"F10"
1620 PSET(81,120),0:DRAW"G10"
1630 PSET(101,120),0:DRAW"F10"
1640 PSET(141,120),0:DRAW"G10"
1650 IF PART>0 THEN 1800
1660 REM ---- CADRES ----
1670 PSET(200,10),3
1680 DRAW"C3R99D10R10D90L10D10"
1690 DRAW"L100U10L10U90R10U10"
1700 PSET(20,147),3
1710 DRAW"C3R279D10R10D20L10D10"
1720 DRAW"L279U10L10U20R10U10"
1730 REM ---- DESSIN BOMBE ----
1740 CIRCLE (300,132),10,1
1750 DRAW"P1,1"
1760 LINE (287,130)-(289,134),1,BF
1770 LINE (190,132)-(286,132),3
1780 REM *****
1790 REM ** MISE EN PLACE **
1800 REM ** DES LETTRES ET **
1810 REM ** MEMORISATION **
1820 REM ** DE CELLES-CI **
1830 REM *****
1840 FOR I=2.7 TO 9.7
1850 FOR J=2.8 TO 14.8 STEP 3
1860 T(J,I)=0
1870 NEXT J:NEXT I
1880 FOR I=60 TO 90
1890 TT(I)=0:NEXT I
1900 LO=28:LL=1
1910 LL=LL+1:FOR I=27 TO 107 STEP 20
1920 LE=INT(RND(4)*26)+65
1930 IF TT(LE)=1 THEN 1920 ELSE TT(LE)=1
1940 T(LO/10,I/10)=LE
1950 GOSUB 2060
1960 PSET(LO,I):DRAW "C0"+DR$(LE)
1970 NEXT I:LO=LO+30
1980 IF LL=4 THEN 2150
1990 FOR I=37 TO 117 STEP 20
2000 LE=INT(RND(4)*26)+65
2010 IF TT(LE)=1 THEN 2000 ELSE TT(LE)=1
2020 T(LO/10,I/10)=LE
2030 GOSUB 2060
2040 PSET(LO,I):DRAW "C0"+DR$(LE)
2050 NEXT I:LO=LO+30:GOTO 1910
2060 H1=LO-7
2070 H2=I-6

```

```

2080 H3=20:FOR J=H2 TO H2+8
2090 LINE (H1,J)-(H1+H3,J),3
2100 H1=H1-1:H3=H3+2:NEXT J
2110 FOR J=H2+9 TO H2+18
2120 LINE (H1,J)-(H1+H3,J),3
2130 H1=H1+1:H3=H3-2:NEXT J:RETURN
2140 REM *****
2150 REM ** CHOIX LETTRE **
2160 REM *****
2170 FOR I=4 TO 13
2180 LOCATE I,26:PRINT STRING$(13,0)
2190 NEXT I
2200 FOR I=20 TO 23:LOCATE I,4
2210 PRINT STRING$(34,0):NEXT
2220 M$=INKEY$:KK=KK+1
2230 IF M$=""THEN 2250
2240 GOTO 2220
2250 RANDOMIZE KK
2260 LOCATE 5,27
2270 PRINT "DONNEZ MOI"
2280 LOCATE 7,27
2290 PRINT "UNE LETTRE"
2300 LOCATE 9,27
2310 PRINT "DE VOTRE"
2320 LOCATE 11,27
2330 PRINT "CHOIX ->":KK=-1000
2340 K$=INKEY$
2350 KK=KK+1:IF K$=""THEN 2340
2360 RANDOMIZE KK
2370 LOCATE 11,36:PRINT K$
2380 FOR I=2.7 TO 14.7 STEP 3
2390 FOR J=2.7 TO 11.7 STEP 1
2400 IF T(I,J)=ASC(K$) THEN PKL=ASC(K$):
XX=I*10:YY=J*10:LKL=1
2410 NEXT J:NEXT I
2420 IF LKL=1 THEN LKL=0:GOTO 2450
2430 LOCATE 11,36:PRINT " "
2440 GOTO 2340
2450 PSET(XX+1,YY):DRAW"C2"+DR$(ASC(K$))
2460 T(I,J)=0
2470 REM *****
2480 REM ** QUESTIONS **
2490 REM *****
2500 RESTORE 4480
2510 U1=(PKL-65)*7
2520 FOR I=1 TO U1
2530 READ C$,D$
2540 NEXT I
2550 U2=INT(RND(6)*7)+1
2560 FOR I=1 TO U2
2570 READ C$,D$
2580 NEXT I
2590 FOR I=4 TO 13
2600 LOCATE I,26:PRINT STRING$(13,0)
2610 NEXT I
2620 LOCATE 20,5
2630 PRINT MID$(C$,1,33)
2640 LOCATE 21,4
2650 PRINT MID$(C$,34,34)
2660 LOCATE 22,4
2670 PRINT MID$(C$,68,34)
2680 LOCATE 23,4
2690 PRINT MID$(C$,102,34)
2700 REM *****

```

```

2710 REM ** REPONSE **
2720 REM *****
2730 P$="" : PP=1 : K=189
2740 LOCATE 7,28:PRINT "REPONSE"
2750 LOCATE 9,26:PRINT ">";
2760 P$(PP)=INKEY$
2770 GOSUB 2890
2780 IF P$(PP)=""THEN 2760
2790 IF ASC(P$(PP))<65 OR ASC(P$(PP))>90
THEN 2830
2800 PRINT P$(PP);
2810 IF PP>=12 THEN 2830
2820 PP=PP+1:GOTO 2760
2830 FOR I=1 TO PP-1
2840 P$=P$+P$(I):NEXT I
2850 LINE (190,132)-(286,132),3
2860 IF P$=D$ THEN 2970
2870 GOTO 3430
2880 REM *****
2890 REM ** TEMPS **
2900 REM *****
2910 K=K+1
2920 IF K=284 THEN 3340
2930 PSET(K,132),0:DRAW"COR1C2R2"
2940 FOR I=1 TO 700:NEXT
2950 RETURN
2960 REM *****
2970 REM ** BONNE REPONSE **
2980 REM *****
2990 H1=XX-6
3000 H2=YY-6
3010 H3=20:T(XX/10,YY/10)=1
3020 FOR I=H2 TO H2+8
3030 LINE(H1,I)-(H1+H3,I),2
3040 H1=H1-1:H3=H3+2:NEXT I
3050 FOR I=H2+9 TO H2+18
3060 LINE(H1,I)-(H1+H3,I),2
3070 H1=H1+1:H3=H3-2:NEXT I
3080 REM *****
3090 REM * VERIF SI R. GAGNE *
3100 REM *****
3110 FOR VR=1 TO 4
3120 FF=1:F3=1
3130 FOR I=97 TO 27 STEP -10
3140 FOR J=2.8 TO 14.8 STEP 3
3150 IF T(J,I/10)=1 THEN 3170 ELSE 3270
3160 REM
3170 IF T(J+3,(I+10)/10)=FF+1 THEN T(J,I
/10)=FF+1
3180 IF T(J+3,(I+10)/10)=FF THEN IF J=5.
8 OR J=11.8 THEN T(J,I/10)=FF+1
3190 IF T(J-3,(I+10)/10)=FF+1 THEN T(J,I
/10)=FF+1
3200 IF T(J-3,(I+10)/10)=FF THEN IF J=5.
8 OR J=11.8 THEN T(J,I/10)=FF+1
3210 IF T(J-3,(I-10)/10)=FF+1 THEN T(J,I
/10)=FF+1
3220 IF T(J-3,(I-10)/10)=FF+2 THEN T(J,I
/10)=FF+1
3230 IF T(J+3,(I-10)/10)=FF+2 THEN T(J,I
/10)=FF+1
3240 IF T(J+3,(I-10)/10)=FF+1 THEN T(J,I
/10)=FF+1
3250 IF T(J,(I+20)/10)=FF THEN T(J,I/10)

```

```

=FF+1
3260 IF T(J,I/10)=5 THEN PART=1
3270 F3=F3+1
3280 IF F3=11 THEN FF=FF+1:F3=1
3290 NEXT J:NEXT I:NEXT VR
3300 IF PART=1 THEN 3840
3310 GOTO 2150
3320 REM *****
3330 REM ** MAUVAISE REP. **
3340 REM *****
3350 FOR I=4 TO 13
3360 LOCATE I,26:PRINT STRING$(13,0)
3370 NEXT I
3380 LOCATE 4,28:PRINT "HELAS..."
3390 LOCATE 7,27:PRINT "VOUS N'AVEZ"
3400 LOCATE 8,26:PRINT "PAS ETE ASSEZ"
3410 LOCATE 9,29:PRINT "RAPIDE"
3420 GOTO 3490
3430 FOR I=4 TO 13
3440 LOCATE I,26:PRINT STRING$(13,0)
3450 NEXT I
3460 LOCATE 4,28:PRINT "HELAS..."
3470 LOCATE 7,27:PRINT "VOUS AVEZ"
3480 LOCATE 8,26:PRINT "MAL REPONDU"
3490 LOCATE 11,27:PRINT "LA REPONDE"
3500 LOCATE 12,27:PRINT "ETAIT:"
3510 LOCATE 13,27:PRINT DS
3520 FOR I=1 TO 4000:NEXT I
3530 H4=XX-6
3540 H5=YY-6
3550 H6=20:T(XX/10,YY/10)=11
3560 FOR I=H5 TO H5+8
3570 LINE(H4,I)-(H4+H6,I),1
3580 H4=H4-1:H6=H6+2:NEXT I
3590 FOR I=H5+9 TO H5+18
3600 LINE(H4,I)-(H4+H6,I),1
3610 H4=H4+1:H6=H6-2:NEXT I
3620 LINE(190,132)-(286,132),3
3630 REM *****
3640 REM ** VERIF SI B. GAGNE **
3650 REM *****
3660 FOR VB=1 TO 4
3670 LOCATE 23,1:FF=10:F3=1
3680 FOR J=2.8 TO 14.8 STEP 3
3690 FOR I=2.7 TO 11.7
3700 IF T(J,I)=11 THEN 3710 ELSE 3780
3710 IF T(J+3,I-1)=FF+2 THEN T(J,I)=FF+1
3720 IF T(J+3,I+1)=FF+2 THEN T(J,I)=FF+1
3730 IF T(J-3,I-1)=FF THEN T(J,I)=FF+1
3740 IF T(J-3,I+1)=FF THEN T(J,I)=FF+1
3750 IF T(J,I-2)=FF+1 THEN T(J,I)=FF+1
3760 IF T(J,I+2)=FF+1 THEN T(J,I)=FF+1
3770 IF T(J,I)=15 THEN PART=2
3780 F3=F3+1
3790 IF F3=11 THEN FF=FF+1:F3=1
3800 NEXT I:NEXT J:NEXT VB
3810 IF PART=2 THEN 3840
3820 GOTO 2150
3830 REM *****
3840 REM ** FIN PARTIE **
3850 REM *****
3860 FOR I=4 TO 13
3870 LOCATE I,26:PRINT STRING$(13,0)
3880 NEXT I
3890 IF PART=1 THEN 3910
3900 IF PART=2 THEN 3970
3910 LOCATE 4,27
3920 PRINT "BRAVO !!!..."
3930 LOCATE 7,27
3940 PRINT "VOUS AVEZ"
3950 LOCATE 9,29
3960 PRINT "GAGNE":GOTO 4030
3970 LOCATE 4,27
3980 PRINT "DOMMAGE !!!"
3990 LOCATE 7,27
4000 PRINT "VOUS AVEZ"
4010 LOCATE 9,29
4020 PRINT "PERDU"
4030 LOCATE 12,27
4040 PRINT "UNE AUTRE"
4050 LOCATE 13,28
4060 PRINT "PARTIE ?":PART=0
4070 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 4070
4080 IF K$="O" THEN 1800
4090 IF K$="N" THEN 4110
4100 GOTO 4070
4110 SCREEN 0:CLS
4120 T1=1:T2=4:FOR I=1 TO 21 STEP 2
4130 COLOR T1:LOCATE I,T2
4140 PRINT "A BIENTOT..."
4150 T1=T1+1:T2=T2+2
4160 IF T1=8 THEN T1=9
4170 NEXT I:END
4180 REM *****
4190 REM * DESSIN DES LETTRES *
4200 REM *****
4210 DR$(65)="BR2F2D4U2L4D2U4E2"
4220 DR$(66)="R3F1D1G1F1D1G1L3U3R3L3U3"
4230 DR$(67)="BD1BR4H1L1G2D2F2R1E1"
4240 DR$(68)="R3F1D4G1L3U6"
4250 DR$(69)="R4L4D3R3L3D3R4"
4260 DR$(70)="R4L4D3R3L3D3"
4270 DR$(71)="BR4BD1H1L1G2D2F2R1E1U2L1"
4280 DR$(72)="D6U3R4U3D6"
4290 DR$(73)="BR1R2L1D6L1R2"
4300 DR$(74)="BR4D5G1L2H1U1"
4310 DR$(75)="D6U3R2E2U1D1G2F2D1"
4320 DR$(76)="D6R4"
4330 DR$(77)="D6U5R1D1R1D1U1R1U1R1U1D6"
4340 DR$(78)="D6U5R1D1F2D1R1D1U6"
4350 DR$(79)="BR1R2F1D4G1L2H1U4"
4360 DR$(80)="R3F1D1G1L3D3U6"
4370 DR$(81)="BR1R2F1D4G1F1H2D1L1H1U4"
4380 DR$(82)="R3F1D1G1D1F1D1U1H1U1L3D3U6"
4390 DR$(83)="BR4BD1H1L2G1F4G1L2H1"
4400 DR$(84)="R4L2D6"
4410 DR$(85)="D5F1R2E1U5"
4420 DR$(86)="D4F2E2U4"
4430 DR$(87)="D6E1U1R1U1D1R1D1R1U5D6"
4440 DR$(88)="D1F4D1BL4U1E4U1"
4450 DR$(89)="D1F2E2U1D1G2D3"
4460 DR$(90)="R4D1G4D1R4"
4470 RETURN
4480 DATA "<A> Tout ce qui sert à attaquer ou à se défendre.", "ARME"
4490 DATA "Ce A est une personne qui sait lire et écrire.", "ALPHABETE"

```

```

4500 DATA "A pour renoncer solennellement à une religion, à une opinion.", "ABJURER"
4510 DATA "Ce A a une saveur rude et désagréable.", "AMER"
4520 DATA "<A> Joindre deux choses ensemble, mettre deux à deux.", "ACCOUPLER"
4530 DATA "Ce A est un alliage de fer et de carbone.", "ACIER"
4540 DATA "Ce A est un recueil de cartes géographiques.", "ATLAS"
4550 DATA "Ce B est un véhicule à 2 roues d'égal diamètre.", "BICYCLETTE"
4560 DATA "Ce B est la femelle du cerf et des cervidés.", "BICHE"
4570 DATA "Ce B est une rade, un petit golfe", "BAIE"
4580 DATA "<B> Partie initiale du tube digestif de l'homme.", "BOUCHE"
4590 DATA "B pour les poils du menton et des joues.", "BARBE"
4600 DATA "Ce B est un gros serpent d'Amérique tropicale mesurant jusqu'à 4 mètres.", "BOA"
4610 DATA "Ce B est une petite colline.", "BUTTE"
4620 DATA "Ce C est un oiseau voisin de la perdrix, migrateur.", "CAILLE"
4630 DATA "Ce C est un siège à dossier, sans bras.", "CHAISE"
4640 DATA "Ce C est une vallée étroite et profonde en gorge.", "CANYON"
4650 DATA "Ce C est le tube d'une arme à feu.", "CANON"
4660 DATA "Ce C est une suite de sons modulés, émis par la voix.", "CHANT"
4670 DATA "Ce C est une spécialité culinaire d'Afrique du nord.", "COUSCOUS"
4680 DATA "Ce C est la pièce ou l'on prépare les mets.", "CUISINE"
4690 DATA "D pour la dernière partie d'un repas.", "DESSERT"
4700 DATA "D pour une somme que l'on doit.", "DETTE"
4710 DATA "Ce D est un acte par lequel on se démet d'une fonction, d'un emploi.", "DEMISSION"
4720 DATA "<D> Contredire quelqu'un en affirmant qu'il dit des choses fausses.", "DEMENTIR"
4730 DATA "D est une figure à dix angles et dix côtes.", "DECAGONE"
4740 DATA "Ce D est le créateur de l'univers", "DIEU"
4750 DATA "Ce D est un événement tragique et ou violent, catastrophe, tragédie.", "DRAME"
4760 DATA "E pour l'établissement où l'on enseigne.", "ECOLE"
4770 DATA "Ce E est la monnaie de compte de la C.E.E.", "ECU"
4780 DATA "Ce E est un insuccès, un manque de réussite.", "ECHEC"
4790 DATA "Ce E est la partie superficielle et protectrice des troncs, des branches.", "ECORCE"
4800 DATA "Ce E est un liquide coloré dont on se sert pour écrire.", "ENCRE"
4810 DATA "<E> Passer du dehors au dedans, pénétrer.", "ENTRER"
4820 DATA "<E> Faute commise en se trompant, méprise.", "ERREUR"
4830 DATA "Ce F est un cours d'eau qui aboutit à la mer.", "FLEUVE"
4840 DATA "<F> Percer, creuser à l'aide d'un instrument mécanique.", "FORER"
4850 DATA "Ce F est une note détaillée de marchandises vendues, de services exécutés", "FACTURE"
4860 DATA "<F> Qui manque de vigueur, de force physique ou morale.", "FAIBLE"
4870 DATA "F pour un faisceau de menu bois, de branchages.", "FAGOT"
4880 DATA "Ce F a perdu la raison.", "FOU"
4890 DATA "Ce F est une arme à feu portative de chasse ou de guerre.", "FUSIL"
4900 DATA "Ce G est une action, une parole maladroitement.", "GAFFE"
4910 DATA "Ce G est un enfant mâle.", "GARCON"
4920 DATA "Ce G est une garantie, une assurance.", "GAGE"
4930 DATA "Ce G est un caillou poli et arrondi par l'action de la mer.", "GALETT"
4940 DATA "Ce G est un homme bien élevé, de bonne compagnie, galant homme.", "GENTIL"
4950 DATA "Ce G est de l'eau congelée par le froid.", "GLACE"
4960 DATA "Ce G est une plante qui vit en parasite sur les branches de certains arbres (peuplier, pommier).", "GUI"
4970 DATA "Ce H est un instrument de musique triangulaire à cordes.", "HARPE"
4980 DATA "Ce H vaut 3600 secondes soit 60 minutes.", "HEURE"
4990 DATA "Ce H est la femelle du lièvre.", "HASE"
5000 DATA "Ce H est un oiseau de proie nocturne.", "HIBOU"
5010 DATA "Ce H est une machine indiquant les divisions du temps.", "HORLOGE"
5020 DATA "H pour l'action de tuer un être humain.", "HOMICIDE"
5030 DATA "Ce H est une personne qui est reçu chez quelqu'un, invité.", "HOTE"
5040 DATA "Ce I est une petite île.", "ILOTT"
5050 DATA "Ce I est sans mouvement, immobile", "INERTE"
5060 DATA "<I> Contribution exigée pour assurer le fonctionnement de l'Etat et des collectivités locales.", "IMPOT"
5070 DATA "<I> Cabine où l'électeur prépare son bulletin de vote.", "ISOLOIR"
5080 DATA "Ce I est une voie à une seule

```

entrée.", "IMPASSE"

5090 DATA "Ce I est sans limites.", "INFINI"

5100 DATA "Ce I a des connaissances étendues", "INSTRUIT"

5110 DATA "Ce J est un avion à réaction.", "JET"

5120 DATA "Ce J est une automobile tout-terrain.", "JEEP"

5130 DATA "Ce J est un vêtement féminin qui ensere la taille et descend jusqu'aux jambes.", "JUPE"

5140 DATA "Ce J est le mâle de l'oie.", "JARS"

5150 DATA "<J> Poser à côté d'une autre chose.", "JUXTAPOSER"

5160 DATA "Ce J est la couleur du citron.", "JAUNE"

5170 DATA "Ce J est un objet destiné à amuser un enfant.", "JOUET"

5180 DATA "<K> Art martial, d'origine japonaise, ne faisant appel qu'à des mouvements naturels.", "KARATE"

5190 DATA "Ce K est la jupe courte des écossais.", "KILT"

5200 DATA "Ce K est un tapis d'Orient tissé.", "KILIM"

5210 DATA "<K> Titre princier turco-mongol.", "KHAN"

5220 DATA "Ce K est une coiffure munie d'une visière, portée par les militaires de l'armée de terre.", "KEPI"

5230 DATA "Ce K est un condiment Anglais, à base de tomates.", "KETCHUP"

5240 DATA "Ce K est un enlèvement d'une personne.", "KIDNAPPING"

5250 DATA "Ce L est le meuble sur lequel on dort.", "LIT"

5260 DATA "Ce L est le satellite naturel de la terre.", "LUNE"

5270 DATA "<L> En musique, indique un mouvement ample et large.", "LARGO"

5280 DATA "<L> Qui est conforme à la loi.", "LEGAL"

5290 DATA "Ce L un animal à corps de cheval, avec une corne sur le front.", "LICORNE"

5300 DATA "Ce L est une femme de haut rang en Angleterre.", "LADY"

5310 DATA "Ce L est désagréable à la vue, à l'esprit.", "LAID"

5320 DATA "Ce M est un métal liquide d'un blanc argenté, on l'utilise pour le thermomètre.", "MERCURE"

5330 DATA "<M> Liste détaillée des plats servis à un repas au restaurant.", "MENU"

5340 DATA "Ce M est un vêtement de bain.", "MAILLOT"

5350 DATA "Ce M a une idée fixe, bizarre.", "MANIAQUE"

5360 DATA "Ce M est du sexe masculin.", "MALE"

5370 DATA "Ce M est un membre d'un ordre religieux masculin à vœux solennels.", "MOINE"

5380 DATA "<M> Cesser de vivre, décéder, périr.", "MOURIR"

5390 DATA "<N> Personne appartenant à la race noire.", "NEGRE"

5400 DATA "Ce N n'est ni acide, ni basique.", "NEUTRE"

5410 DATA "N pour une personne de très petite taille.", "NABOT"

5420 DATA "<N> Voyager sur l'eau ou dans les airs.", "NAVIGUER"

5430 DATA "Ce N est une petite cabane pour le logement d'un chien.", "NICHE"

5440 DATA "Ce N est le contraire de rusé fin, malin.", "NIAIS"

5450 DATA "<N> Serrer, lier avec un ou plusieurs noeuds.", "NOUER"

5460 DATA "Ce O est le frère du père ou de la mère.", "ONCLE"

5470 DATA "<O> Partie cornée qui couvre le dessus du bout des doigts.", "ONGLE"

5480 DATA "Ce O est synonyme de d'accord, c'est entendu.", "OK"

5490 DATA "<O> Donner un cadeau, présenter quelque chose à quelqu'un.", "OFFRIR"

5500 DATA "<O> Engourdissement douloureux about des doigts, causé par le froid.", "ONGLEE"

5510 DATA "O pour l'organe de l'ouïe.", "OREILLE"

5520 DATA "<O> Partie dure et solide qui forme la charpente du corps de l'homme et des animaux vertébrés.", "OS"

5530 DATA "<P> Faire un trou, perforer.", "PERCER"

5540 DATA "P pour un jeu de boules originaire de Provence.", "PETANQUE"

5550 DATA "P pour l'intérieur, le creux de la main.", "PAUME"

5560 DATA "Ce P subit sans réagir, manque d'énergie, apathique.", "PASSIF"

5570 DATA "Ce P est un instrument pour reproduire mécaniquement un dessin.", "PANTOGRAPHES"

5580 DATA "P pour un côté d'une pièce de monnaie.", "PILE"

5590 DATA "Ce P est un appareil pour aspirer, refouler ou comprimer les fluides.", "POMPE"

5600 DATA "Ce Q est un groupe de quatre personnes.", "QUATUOR"

5610 DATA "Ce Q est une demande faite à quelqu'un pour apprendre quelque chose.", "QUESTION"

5620 DATA "Ce Q est une série de cinq cartes suivant.", "QUINTE"

5630 DATA "Ce Q est le résultat d'une division.", "QUOTIENT"

5640 DATA "Ce Q est une méprise qui fait prendre une chose pour une autre.", "QUIPROQUO"

5650 DATA "<Q> Rive d'un port aménagée en terre-plein pour la circulation de

s véhicules.", "QUAI"

5660 DATA "Ce Q est la quatrième partie d'une unité.", "QUART"

5670 DATA "<R> Traiter un produit pétrolier pour le transformer, le fractionner ou le purifier.", "RAFFINER"

5680 DATA "Ce R est une relation écrite ou orale de faits réels ou imaginaires.", "RECIT"

5690 DATA "Ce R est ce qu'on donne pour la libération d'un captif.", "RANCON"

5700 DATA "<R> Qui refuse de se soumettre à l'autorité d'un gouvernement ou d'une personne.", "REBELLE"

5710 DATA "<R> Couper ras le poil.", "RASER"

5720 DATA "<R> Passage de l'état de sommeil à l'état de veille.", "REVEIL"

5730 DATA "Ce R est une personne qui est adroite, fine, maline.", "RUSE"

5740 DATA "Ce S est une information importante ou sensationnelle donnée en exclusivité par une agence de presse.", "SCOOP"

5750 DATA "<S> Jeu d'origine Américaine consistant à former des mots et à les placer sur une grille spéciale.", "SCRABBLE"

5760 DATA "<S> Corps qui gravite autour d'une planète.", "SATELLITE"

5770 DATA "Ce S est une préparation plus ou moins liquide servie avec certains aliments.", "SAUCE"

5780 DATA "<S> Prendre vivement et avec vigueur.", "SAISIR"

5790 DATA "Ce S est un long patin pour glisser sur la neige ou sur l'eau.", "SKI"

5800 DATA "S pour l'étoile autour de laquelle gravite la terre.", "SOLEIL"

5810 DATA "Ce T est l'extrémité supérieure du corps de l'homme.", "TETE"

5820 DATA "<T> Lieu où l'on représente des ouvrages dramatiques.", "THEATRE"

5830 DATA "Ce T est très attaché à ses idées et insensible aux arguments.", "TETU"

5840 DATA "Ce T est un trou crusé dans la terre par certains animaux comme le lapin.", "TERRIER"

5850 DATA "Ce T est un grand tonneau.", "TONNE"

5860 DATA "T pour un groupe de trois enfants nés d'un même accouchement.", "TRIPLETS"

5870 DATA "Ce T est la partie d'un arbre depuis la naissance des racines jusqu'à celle des branches.", "TRONC"

5880 DATA "Ce U est la première page d'un journal.", "UNE"

5890 DATA "Les <U> et coutumes.", "US"

5900 DATA "<U> qui rend service.", "UTILE"

5910 DATA "Ce U est un système ou un projet irréalisable.", "UTOPIE"

5920 DATA "<U> Détérioration, que produit l'usage ou le frottement.", "USURE"

5930 DATA "Ce U est une note de musique.", "UT"

5940 DATA "Ce U est le liquide extrait du sang par les reins.", "URINE"

5950 DATA "Ce V est une voiture fermée pour le transport des chevaux.", "VAN"

5960 DATA "Ce V est le petit de la vache.", "VEAU"

5970 DATA "Ce V est une personne qui n'a pas de domicile ni de profession.", "VAGABOND"

5980 DATA "Ce V est une personne qui détruit les choses de valeur.", "VANDALE"

5990 DATA "<V> Pousser, croître, en parlant des plantes.", "VEGETER"

6000 DATA "V pour une personne dont la femme est morte.", "VEUF"

6010 DATA "<V> Artiste connu à qui on donne des grands rôles au cinéma.", "VEDETTE"

6020 DATA "Ce W est l'unité de mesure de puissance.", "WATT"

6030 DATA "Ce W est un film qui raconte les aventures des cow-boys.", "WESTERN"

6040 DATA "<W> Grand cerf d'Amérique du nordet d'Asie.", "WAPITI"

6050 DATA "Ce W permet d'écouter la musique tout en marchant.", "WALKMAN"

6060 DATA "Ce W est le conducteur d'une locomotive ou d'un tramway électriques.", "WATTMAN"

6070 DATA "Ce W est un véhicule ferroviaire.", "WAGON"

6080 DATA "Ce W est l'unité monétaire de la Corée.", "WON"

6090 DATA "X pour un gaz inerte en quantité infime dans l'air.", "XENON"

6100 DATA "Ce X est le nom commercial du xylène brut.", "XYLOL"

6110 DATA "Ce X est un hydrocarbure benzénique.", "XYLENE"

6120 DATA "Ce X aime les étrangers.", "XENOPHILE"

6130 DATA "Ce X est un vin très estimé, récolté à Xérès.", "XERES"

6140 DATA "Ce X est un graveur sur bois.", "XYLOGRAPHE"

6150 DATA "X pour un dialecte chinois parlé au Hou-nan.", "XIANG"

6160 DATA "Ce Y est un navire de plaisance à voiles ou à moteur.", "YATCH"

6170 DATA "<Y> Nom donné par les sudistes aux nordistes en Amérique.", "YANKEE"

6180 DATA "<Y> Voilier à deux mâts ayant l'artimon en arrière de la barre.", "YAWL"

6190 DATA "Ce Y est un synonyme du chêne vert.", "YEUSE"

6200 DATA "<Y> Unité monétaire japonaise.", "YEN"

6210 DATA "Y pour une discipline spirituelle et corporelle qui vise à libérer l'

esprit des contraintes du corps.", "YOGA"
 6220 DATA "Ce Y est l'unité de mesure anglo-saxonne, valant 0,914m.", "YARD"
 6230 DATA "<Z> Mammifère d'Afrique voisin du dachau, à pelage blanchâtre rayé de noir ou de brun.", "ZEBRE"
 6240 DATA "Ce Z est une ligne brisée à angles alternativement saillants et rentrants.", "ZIGZAG"
 6250 DATA "Ce Z est l'unité monétaire du

Zaire.", "ZAIRE"
 6260 DATA "Ce Z est le nom ancien du gluten.", "ZYMONE"
 6270 DATA "Ce Z est un métal d'un blanc bleuâtre.", "ZINC"
 6280 DATA "Ce Z est un mort sorti du tombeau qu'un sorcier met à son service", "ZOMBIE"
 6290 DATA "Ce Z est l'os de la pommette.", "ZYGOMA"

3615 TILT

**GAGNEZ UNE CONSOLE
 NEC PC ENGINE ET SES 10
 MEILLEURS JEUX SELECTIONNES PAR
 LA REDACTION DE TILT...
 ET AUSSI DES MONTRES TILT, DES
 POCHETTES RANGE-DISQUETTES,
 DES PORTE-CLES...
 JUSQU'AU 22 NOVEMBRE**

THOMSON

AXANTHES

Pénétrez dans le labyrinthe infernal de ce château pour en exorciser les orcs diaboliques qui l'habitent.
Programmé sur Thomson en basic 1.0, AXANTHES utilise, pour ses décors, pas moins de seize couleurs.

Le listing comporte deux programmes qu'il faut taper et sauver à la suite.

LISTING N° 1

```

70 REM *****
80 REM * A SAUVER PAR *
90 REM * SAVE"AXAN" *
100 REM *****
105 ' POUR THOMSON 16 COULEURS
110 CLS: CLEAR500, 2: DEFGR$(0)=1,3,7,15,3
1,63,127,255: DEFGR$(1)=128,192,224,240,2
48,252,254,255: BRUN=0
120 W=7
130 X=8
140 Y=0
150 Z=9
160 SCREENX, Y, Y
170 FOR I=1 TO 28: READ A, B, C, D: LINE(A, B)-
(C, D)CHR$(127), X, Y: NEXT
180 DATA 8,7,9,7,7,8,7,11,7,10,10,10,10,
8,10,11,7,13,11,13,9,13,9,17,13,7,17,11,
13,11,17,7,14,13,14,17,14,15,17,15,17,13
,17,17,21,7,22,7,20,8,20,11,20,10,23,10,
23,8,23,11,21,13,24,13,20,14,20,14,20,16
,20,16,21,15,23,15,21,17,24,17
190 DATA 26,7,26,11,26,7,30,11,30,7,30,1
1,27,14,27,14,28,13,31,13,28,15,30,15,31
,16,31,16,30,17,27,17
200 FOR I=1 TO 12: READ A, B: PSET(A, B)GR$(
1), W, Z: NEXT: DATA 7,7,9,9,16,7,15,8,14,9,
13,10,25,14,24,16,25,18,32,14,32,17,31,1
8
210 FOR I=1 TO 11: READ A, B: PSET(A, B)GR$(
1), Z, W: NEXT: DATA 6,7,7,6,12,6,12,10,13,9
,15,7,16,6,21,14,21,16,28,14,31,17
220 FOR I=1 TO 7: READ A, B: PSET(A, B)GR$(1
), W, Y: NEXT: DATA 10,7,13,6,14,7,17,6,16,9
,17,10,9,6
230 FOR I=1 TO 7: READ A, B: PSET(A, B)GR$(1
), Y, Z: NEXT: DATA 6,11,9,11,12,11,16,11,15
,10,13,8,12,7
240 FOR I=1 TO 6: READ A, B: PSET(A, B)GR$(1
), Y, W: NEXT: DATA 20,15,20,17,21,18,27,15,
27,18,28,16
250 FOR I=1 TO 6: READ A, B: PSET(A, B)GR$(1
), Z, Y: NEXT: DATA 25,13,24,15,25,17,32,13,
31,15,32,16
260 FOR I=1 TO 13: READ A, B, C, D: LINE(A, B)
-(C, D)CHR$(127), W, Y: NEXT
270 DATA 8,6,8,6,8,9,8,9,10,14,10,14,15,
16,15,16,7,14,7,14,22,6,22,6,22,9,22,9,2
2,14,24,14,22,16,23,16,22,18,24,18,29,14
,31,14,29,16,30,16,30,18,28,18

```

```

280 FOR I=1 TO 10: READ A, B, C, D: LINE(A, B)
-(C, D)CHR$(127), Z, Y: NEXT
290 DATA 6,8,6,10,9,8,9,8,8,15,8,17,13,1
4,13,17,16,14,16,14,16,17,16,17,21,8,21,
8,24,8,24,10,27,9,27,10,31,7,31,10
300 FOR I=1 TO 8: READ A, B: PSET(A, B)GR$(0)
, Z, W: NEXT: DATA 8,14,16,16,23,6,24,7,27,6
,28,7,29,8,31,6
310 FOR I=1 TO 9: READ A, B: PSET(A, B)GR$(0)
, W, Z: NEXT: DATA 6,14,8,18,13,18,16,18,21,
9,23,7,27,7,28,8,29,9
320 FOR I=1 TO 3: READ A, B: PSET(A, B)GR$(0)
, Z, Y: NEXT: DATA 6,13,13,13,16,13
330 FOR I=1 TO 4: READ A, B: PSET(A, B)GR$(0)
, W, Y: NEXT: DATA 20,7,21,6,26,6,30,6
340 FOR I=1 TO 4: READ A, B: PSET(A, B)GR$(0)
, Y, W: NEXT: DATA 11,14,9,18,14,18,17,18
350 FOR I=1 TO 4: READ A, B: PSET(A, B)GR$(0)
, Y, Z: NEXT: DATA 21,11,24,11,27,11,31,11
360 IF BRUN>0 THEN RUN"THES
370 A$="A0L24T504DOMIL36SOL12MIL24SOLA4
8SOL24MISOL96LAL48SOL24MISOL72SOL12MIL24
SOMI": B$="L48REL24DOREL48A2MIREAODO": PLA
Y A$+B$+A$+B$
380 T$=" Vous etes Axanthes, un exorc
iste du Moyen Age Un village vous a enga
ge pour lever la malediction qui pese
sur le chateau dont il depend.": GOSUB 5
40
390 T$=" Un parchemin sur lequel un po
eme est ecrit vous est parvenu. Pour vai
ncre la malediction, vous devrez d'abord
reussir a faire les actions decrites
dans le poeme. Vous devrez donc déchif
frer le parchemin.": GOSUB 540
400 T$=" Vous n'aurez que quelques
minutes pour y arriver, ou pour le r
ecopier. Appuyez sur 'ENTREE' pour ecourt
er cetteduree.": GOSUB 540
410 CLS: LOCATE0, 0, 0: SCREEN3, 15, 15: ATTRBO
, 0
420 PRINT: PRINT" Trouvez le Franklin d
'argent, Mettez le sur son pi
ed d'or, La porte blanche en
ouvrant. Vous n'aurez plus auc
un tort!"
430 PRINT: PRINT" Les cinq precieuses
cles, Vous devrez retr
ouver, Pour ouvrir une
porte, Car loin elles po
rtent."

```

```

440 PRINT:PRINT" Vous le trouverez e
nfin, Le tombeau du die
u Ra, Ca vous fera du bi
en de Vous en debarasse
r la."
450 PRINT:PRINT" Vous aurez
reussi Cette mission, bien
sur, Quand vous aurez de
truit: Le chateau de M
ahrur."
460 BEEP:FOR I=1 TO 5:INPUTWAIT 380;60,"
",A$
470 GOTO 490
480 NEXT
490 T$=" Ce poeme est tres vieux,peut-
etre y a-t-il eu des changements avec l
e temps?":GOSUB 540
500 T$=" Axanthes,les espoirs de to
ut un village repose sur vos freles
epaules,seront-elles assez solides po
ur en supporter le poids...?":GOSUB 5
40
510 T$=" Bonne chance...

Et que dieu vous garde...":GO
SUB 540
520 BRUN=1:CLS:W=10:X=7:Y=0:Z=6:RESTORE:
GOTO 160
530 END
540 CLS:SCREEN1,5,3:FOR I=1 TO LEN(T$):A
=ASC(MID$(T$,I,1)):COLORINT(RND*14)+1,0:
PRINT CHR$(A);:NEXT:PLAY"L96PPP":RETURN

```

LISTING N° 2

```

60 REM *****
70 REM * JEU *
80 REM * A SAUVER PAR *
90 REM * SAVE"THES" *
100 REM *****
110 CLEAR2000,,87:DIM N(52,3),S(52,3),O(
52,3),E(52,3),TRE(52,3),OBMAIN$(10),MESS
(11),OBS(11)
120 REM * GRAPHISMES *
130 RESTORE 140:FOR I=0 TO 86:READ A,B,C
,D,E,F,G,H:DEFGR$(I)=A,B,C,D,E,F,G,H:NEX
T
140 DATA 0,0,0,1,1,2,4,4,0,64,192,160,16
0,144,144,136,9,17,33,33,71,121,249,6,13
6,132,132,194,62,31,224,0 : 'PYRAMIDE 0-3
150 DATA 0,0,1,1,3,7,7,15,64,192,224,224
,240,240,248,248,31,63,63,127,127,255,6,
0,252,252,254,254,255,224,0,0 : 'TROU 4-7
160 DATA 28,34,28,8,12,24,12,24 : 'CLE 8
170 DATA 60,126,126,60,24,24,60,126 : 'TR
OU 9
180 DATA 0,0,0,0,0,0,96,112,56,28,62,127
,255,255,127,62 : 'FIOLE 10-11
190 DATA 0,0,5,5,3,4,9,19,0,0,64,64,128,
64,32,176,53,115,113,123,57,28,7,0,56,15
6,92,156,56,112,192,0 : 'BOURSE 12-15
200 DATA 16,40,84,170,214,170,84,56 : 'DI
AMANT 16
210 DATA 2,4,15,27,63,0,0,63,8,125,207,2
55,31,31,127,255,0,0,128,128,224,224,224
,224,15,0,0,24,12,102,62,7,255,127,63,31

```

```

,127,127,127,255,240,248,252,250,252,252
,255,255,7,1,0,0,0,0,0,1,255,191,63,127,
127,127,127,255,255,255,255,255,255,255,
255
220 DATA 225,1,7,7,7,15,15,15,255,255,22
5,225,224,224,128,128,193,224,248,248,12
6,126,30,30,255 : 'STATUETTE 17-28
230 DATA 255,255,0,63,63,0,42,42,255,255
,0,255,255,0,170,170,255,255,0,252,252,0
,168,168,42,42,42,42,42,42,42,170,170
,170,170,170,170,170,168,168,168,168,168
,168,168,168,168,42,42,0,63,63,0,255,255
,170,170,0,255,255,0,255,255,168,168,0,2
52
240 DATA 252,0,255,255 : 'SOCLE 29-37
250 DATA 0,0,0,12,18,17,8,8,0,0,0,16,108
,129,0,0,0,0,4,27,96,128,0,0,0,48,72
,136,16,16,48,64,48,12,2,12,48,64,12,2,1
2,48,64,48,12,2,48,12,2,12,48,64,48,12,1
2,48,64,48,12,2,12,48 : 'PORTE DE CRISTAL
38-45
260 DATA 0,3,12,18,19,44,36,126,0,255,14
6,146,255,0,0,0,0,255,73,73,255,0,0,0,66
,255,66,66,255,0,0,0,0,0,0,24,36,36,
0,192,48,72,200,52,36,126,60,126,60,126,
60,126,60,126 : 'PORTE A TROU 46-52
270 DATA 0,0,0,0,63,64,64,63,0,0,0,126
,129,129,126,0,36,102,36,126,129,129,126
,0,0,0,0,252,2,2,252,61,130,130,61,130,1
30,61,130,240,8,8,240,8,8,240,8,15,16,16
,15,16,16,15,16,190,65,65,190,65,65,190,
65 : 'PORTE ^ 53-60
280 DATA 240,143,136,255,136,136,240,136
,0,0,240,15,240,15,0,0,0,0,0,240,15,24
0,15,0,0,0,0,0,240,31,136,248,136,136,
248,136,136,248,31,17,17,31,17,17,31,17,
240,15,0,0,0,0,0,0,0,240,15,0,0,0,0,0,
0,0,0,240,15,0,0,17,31,17,17,31,17,241,1
5 : 'P > 61-70
290 DATA 0,0,0,0,0,0,15,248,0,0,0,0,15,2
40,15,240,0,0,15,240,15,240,0,0,15,241,1
7,255,17,17,31,17,248,136,136,248,136,13
6,248,136,17,31,17,17,31,17,17,31,136,24
8,136,136,248,136,143,240,0,0,0,0,15,240
,0,0,0,0,15,240,0,0,0,0,15,240,0,0,0,0,0
,0 : 'P < 71-80
300 DATA 128,192,224,240,248,252,254,255
,1,3,7,15,31,63,127,255 : 'TITRE 81-82
310 DATA 28,98,154,161,161,89,70,56 : '@
83
320 DATA 15,48,67,132,132,67,48,15,255,0
,35,162,163,58,0,255,192,48,136,4,4,8,48
,192 : 'olf
330 REM * CHATEAU *
340 RESTORE 350:FOR I=1 TO 51:READ N(I,1
),O(I,1),S(I,1),E(I,1):FOR J=1 TO 3:N(I,
J)=N(I,1):O(I,J)=O(I,1):S(I,J)=S(I,1):E(
I,J)=E(I,1):NEXTJ,I
350 DATA 53,0,2,0,1,0,5,3,0,2,6,0,0,0,7,
5,2,4,8,0,3,0,9,0,4,0,13,8,5,7,0,9,6,8,0
,10,0,9,16,0,36,0,0,12,0,11,17,13,7,12,0
,14,0,13,0,15,0,14,0,16,10,15,0,0,12,0,1
8,0,17,0,0,19,0,18,0,20,0,19,0,21,0,20,0
,22,0,21,0,23,26,22,0,0,27,0,0,0,29,0,0,
0,0,0,23,27
360 DATA 31,26,24,28,32,27,0,29,33,28,25

```

```

,0,34,0,0,0,37,0,27,0,0,0,28,33,39,32,29
,0,40,0,30,0,41,0,0,36,42,35,11,0,0,0,31
,38,0,37,0,39,0,38,33,0,0,0,34,41,0,40,3
5,42,43,41,36,0,46,0,42,44,47,43,0,0,48,
0,0,46,0,45,43,47,50,46,44,0,0,0,45,49,0
370 DATA 48,0,50,0,49,47,51,0,50,0,0
380 REM * VARIABLES *
390 FOR I=0 TO 51:TRE(I,1)=0:TRE(I,2)=0:
TRE(I,3)=0:NEXT
400 RESTORE 400:FOR I=0 TO 9:READ OBMAIN
$(I):NEXT:DATA "RIEN ou BOUFFE",FIOLE,DI
AMANT,"CLE EN OR","CLE EN ARGENT","CLE E
N RHODONITE","CLE DE CRISTAL","CLE D'EME
RAUDE","FRANKLIN D'ARGENT",PYRAMIDE
410 RESTORE 410:FOR I=0 TO 11:READ OBS(I
):MES$(I)=" VOUS PRENEZ : "+OBS(I)+"
":NEXT:DATARIEN,"UNE FIOLE","UN DIAMAN
T","UNE CLE EN OR","UNE CLE EN ARGENT","
UNE CLE EN RHODONITE","UNE CLE DE CRISTA
L","UNE CLE D'EMERAUDE","LE FRANKLIN D'A
RGENT"
420 DATA "LA PYRAMIDE","UNE BOURSE REMPL
IE DE PIECES D'OR","UNE FIOLE"
430 VIE=100:ROINT=0:BOURSE=100:FIO=0:FIO
P=0:FIOE=0:PYRA=0
440 CLE=0:CLEO=0:CLEA=0:CLER=0:CLEC=0:CL
EE=0:DIAM=0:STATUE=0:BOUF=0:SAL=1:ET=1:O
B=0
450 REM * PRESENTATION *
460 CLS:SCREEN7,0,0
470 W=1:X=9:Y=0:Z=8
480 RESTORE 500
490 FOR I=1 TO28:READ A,B,C,D:LINE(A,B)-
(C,D)CHR$(127),X,Y:NEXT
500 DATA 8,7,9,7,7,8,7,11,7,10,10,10,10,
8,10,11,7,13,11,13,9,13,9,17,13,7,17,11,
13,11,17,7,14,13,14,17,14,15,17,15,17,13
,17,17,21,7,22,7,20,8,20,11,20,10,23,10,
23,8,23,11,21,13,24,13,20,14,20,14,20,16
,20,16,21,15,23,15,21,17,24,17
510 DATA 26,7,26,11,26,7,30,11,30,7,30,1
1,27,14,27,14,28,13,31,13,28,15,30,15,31
,16,31,16,30,17,27,17
520 FOR I=1 TO 12:READ A,B:PSET(A,B)GR$(
81),W,Z:NEXT:DATA 7,7,9,9,16,7,15,8,14,9
,13,10,25,14,24,16,25,18,32,14,32,17,31,
18
530 FOR I=1 TO 11:READ A,B:PSET(A,B)GR$(
81),Z,W:NEXT:DATA 6,7,7,6,12,6,12,10,13,
9,15,7,16,6,21,14,21,16,28,14,31,17
540 FOR I=1 TO 7:READ A,B:PSET(A,B)GR$(8
1),W,Y:NEXT:DATA 10,7,13,6,14,7,17,6,16,
9,17,10,9,6
550 FOR I=1 TO 7:READ A,B:PSET(A,B)GR$(8
1),Y,Z:NEXT:DATA 6,11,9,11,12,11,16,11,1
5,10,13,8,12,7
560 FOR I=1 TO 6:READ A,B:PSET(A,B)GR$(8
1),Y,W:NEXT:DATA 20,15,20,17,21,18,27,15
,27,18,28,16
570 FOR I=1 TO 6:READ A,B:PSET(A,B)GR$(8
1),Z,Y:NEXT:DATA 25,13,24,15,25,17,32,13
,31,15,32,16
580 FOR I=1 TO 13:READ A,B,C,D:LINE(A,B)
-(C,D)CHR$(127),W,Y:NEXT
590 DATA 8,6,8,6,8,9,8,9,10,14,10,14,15,
16,15,16,7,14,7,14,22,6,22,6,22,9,22,9,2

```

```

2,14,24,14,22,16,23,16,22,18,24,18,29,14
,31,14,29,16,30,16,30,18,28,18
600 FOR I=1 TO 10:READ A,B,C,D:LINE(A,B)
-(C,D)CHR$(127),Z,Y:NEXT
610 DATA 6,8,6,10,9,8,9,8,8,15,8,17,13,1
4,13,17,16,14,16,14,16,17,16,17,21,8,21,
8,24,8,24,10,27,9,27,10,31,7,31,10
620 FOR I=1 TO8:READ A,B:PSET(A,B)GR$(82
),Z,W:NEXT:DATA 8,14,16,16,23,6,24,7,27,
6,28,7,29,8,31,6
630 FOR I=1 TO 9:READ A,B:PSET(A,B)GR$(8
2),W,Z:NEXT:DATA6,14,8,18,13,18,16,18,21
,9,23,7,27,7,28,8,29,9
640 FOR I=1 TO 3:READ A,B:PSET(A,B)GR$(8
2),Z,Y:NEXT:DATA 6,13,13,13,16,13
650 FOR I=1 TO 4:READ A,B:PSET(A,B)GR$(8
2),W,Y:NEXT:DATA 20,7,21,6,26,6,30,6
660 FOR I=1 TO 4:READ A,B:PSET(A,B)GR$(8
2),Y,W:NEXT:DATA 11,14,9,18,14,18,17,18
670 FOR I=1 TO 4:READ A,B:PSET(A,B)GR$(8
2),Y,Z:NEXT:DATA 21,11,24,11,27,11,31,11
680 ATTRBO,0:LOCATE17,12,0:COLOR3,15:PRI
NT GR$(83)GR$(84)GR$(85)GR$(86)
690 REM * TRESORS *
700 A=INT(RND*50)+1:IF TRE(A,3)=0 THEN T
RE(A,3)=9 ELSE 700
710 A=INT(RND*50)+1:IF TRE(A,2)=0 THEN T
RE(A,2)=3 ELSE 710
720 A=INT(RND*50)+1:IF TRE(A,2)=0 THEN T
RE(A,2)=4 ELSE 720
730 A=INT(RND*50)+1:IF TRE(A,2)=0 THEN T
RE(A,2)=5 ELSE 730
740 A=INT(RND*50)+1:IF TRE(A,2)=0 THEN T
RE(A,2)=6 ELSE 740
750 A=INT(RND*50)+1:IF TRE(A,2)=0 THEN T
RE(A,2)=7 ELSE 750
760 A=INT(RND*50)+1:IF TRE(A,1)=0 THEN T
RE(A,1)=8 ELSE 760
770 A=INT(RND*50)+1:IF TRE(A,3)=0 THEN T
RE(A,3)=12:N(A,3)=52 ELSE 700
780 A=INT(RND*50)+1:IF TRE(A,2)=0 THEN T
RE(A,2)=14:N(A,2)=52 ELSE 710
790 A=INT(RND*50)+1:IF TRE(A,1)=0 THEN T
RE(A,1)=13:N(A,1)=52 ELSE 760
800 FOR I=0 TO 15
810 A=INT(RND*50)+1:B=INT(RND*2)+1:IF TR
E(A,B)=0 THEN TRE(A,B)=1 ELSE 810
820 NEXT:FOR I=0 TO 15
830 A=INT(RND*50)+1:B=INT(RND*2)+1:IF TR
E(A,B)=0 THEN TRE(A,B)=11 ELSE 830
840 NEXT:FOR I=0 TO 9
850 A=INT(RND*50)+1:B=INT(RND*2)+1:IF TR
E(A,B)=0 THEN TRE(A,B)=2 ELSE 850
860 NEXT:FOR I=0 TO 15
870 A=INT(RND*50)+1:B=INT(RND*2)+1:IF TR
E(A,B)=0 THEN TRE(A,B)=10 ELSE 870
880 NEXT
890 REM * ATTENTE D'UNE TOUCHE *
900 IF INKEY$("<>") THEN 900
910 RESTORE 950
920 A=RND:READ A$:IF A$="FIN" THEN 900 E
LSE PLAY A$
930 IF INKEY$("<>") THEN 2210
940 GOTO 920
950 DATA A0T504L24DO,MI,L36SO,L12MI,L24S
O,LA,L48SO,L24MI,SO,L96LA,L48SO,L24MI,SO

```

```

,L72SO,L12MI,L24FA,MI,L48RE,L24DO,RE,L48
A2MI,RE,A0DO,FIN
960 REM * SALLE VIDE *
970 IF SAL>=52 THEN 1530
980 CLS:SCREEN7,0,0:ATTRB0,0:BOXF(0,0)-(
40,4)"",,4:COLOR6,4:BOXF(0,22)-(40,24)"
"
990 LOCATE0,0,0:PRINT USING"VITALITE:##
%
POINTS:#####";VIE,ROINT:PRIN
T USING"OR:##### Pieces FIOLES:####
#####";BOURSE,FIOE+FIOP
1000 PRINT USING"OBJET EN MAIN:%
%";OBMAIN$(OB):PRINT USING"
CLES:### PYRAMIDE:#### DIAMANTS:###";C
LE,PYRA,DIAM:PRINT USING"STATUE:##
NOURRITURE:## REPAS";STATUE,BOUF
1010 COLOR5,0:LINE(96,40)-(96,152):LINE-
(224,152):LINE-(224,40):LINE(224,152)-(3
20,176):LINE(0,176)-(96,152)
1020 IF TRE(SAL,ET)>0 THEN GOSUB 1160
1030 IF E(SAL,ET)>0 THEN GOSUB 1100
1040 IF O(SAL,ET)>0 THEN GOSUB 1130
1050 IF N(SAL,ET)>0 THEN GOSUB 1070
1060 GOTO 1290
1070 REM * PORTE ^ *
1080 COLOR15,0:LOCATE18,12,0:PRINTGR$(53
)GR$(54)GR$(55)GR$(54)GR$(56)
1090 FOR I=1 TO 6:LOCATE 17,12+I,0:PRINT
GR$(57)GR$(58):LOCATE 22,12+I,0:PRINT G
R$(59)GR$(60):NEXT:RETURN
1100 REM * PORTE > *
1110 COLOR15,0:LOCATE 32,14,0:PRINT GR$(
61)GR$(62)GR$(63)GR$(64):FOR I=1 TO 5:LO
CATE 32,14+I,0:PRINTGR$(65)" "GR$(66):N
EXT
1120 LOCATE 32,20,0:PRINT GR$(67)GR$(68
)GR$(69)GR$(70):RETURN
1130 REM * PORTE < *
1140 COLOR 15,0:LOCATE 4,14,0:PRINT GR$(
71)GR$(72)GR$(73)GR$(74):FOR I=1 TO 5:LO
CATE 4,14+I,0:PRINT GR$(75)" "GR$(76):N
EXT
1150 LOCATE 4,20,0:PRINT GR$(77)GR$(78)G
R$(79)GR$(80):RETURN
1160 REM * DESSIN DES TRESORS *
1170 IF TRE(SAL,ET) <=0 THEN RETURN
1180 ON TRE(SAL,ET) GOSUB 1190,1200,1210
,1220,1230,1240,1250,1260,1270,1280,1190
,2620,2680,2720:RETURN
1190 LOCATE 12,20,0:COLOR1,0:PRINT GR$(1
0):LOCATE 12,21,0:COLOR2,0:PRINTGR$(11):
RETURN
1200 LOCATE 18,21,0:COLOR INT(RND*14)+1,
0:PRINT GR$(16):RETURN
1210 LOCATE 22,20,0:COLOR 3,0:PRINT GR$(
8):RETURN
1220 LOCATE 22,20,0:COLOR 8,0:PRINT GR$(
8):RETURN
1230 LOCATE 22,20,0:COLOR 13,0:PRINT GR$(
8):RETURN
1240 LOCATE 22,20,0:COLOR 7,0:PRINT GR$(
8):RETURN
1250 LOCATE 22,20,0:COLOR 1,0:PRINT GR$(
8):RETURN
1260 LOCATE 24,16,0:COLOR 8,0:PRINT GR$(
17)GR$(18)GR$(19):LOCATE 24,17,0:PRINT G

```

```

R$(20)GR$(21)GR$(22):LOCATE 24,18,0:PRIN
T GR$(23)GR$(24)GR$(25):LOCATE 24,19,0:P
RINT GR$(26)GR$(27)GR$(28):RETURN
1270 LOCATE 17,20,0:COLOR 14,0:PRINT GR$(
0)GR$(1):LOCATE 17,21,0:PRINT GR$(2)GR$(
3):RETURN
1280 LOCATE 23,19,0:COLOR 15,0:PRINT GR$(
12)GR$(13):LOCATE 23,20,0:PRINT GR$(14)
GR$(15):RETURN
1290 REM * CHOIX DU JOUEUR *
1300 AS=INPUT$(1)
1310 IF AS="M" THEN GOSUB 2770
1320 IF AS="V" THEN GOSUB 2800
1330 IF AS="P" THEN GOSUB 1550
1340 IF AS="B" THEN GOSUB 1840
1350 IF AS="Q" THEN GOSUB 1930
1370 IF AS=CHR$(144) THEN LIST
1380 IF AS=CHR$(145) THEN VIE=100
1390 IF ASC(AS)>47 AND ASC(AS)<58 THEN G
OSUB 1700
1400 IF ASC(AS)>7 AND ASC(AS)<12 THEN GO
SUB 1420
1410 GOSUB 2150:GOTO 1290
1420 REM * CHANGEMENT DE SALLE *
1430 GOSUB 2150
1440 IF SAL=1 AND AS=CHR$(11) THEN 2210
1450 IF AS=CHR$(11) AND TRE(SAL,ET)=14 A
ND CLEO>0 AND CLEA>0 AND CLEC>0 AND CLER
>0 AND CLEE>0 THEN 1530
1460 IF AS=CHR$(11) AND TRE(SAL,ET)=13 A
ND STATUE>0 THEN 1530
1470 IF AS=CHR$(11) AND PYRA>0 AND TRE(S
AL,ET)=12 THEN 1530
1480 IF AS=CHR$(8) AND O(SAL,ET)>0 THEN
SAL=O(SAL,ET):GOTO 960
1490 IF AS=CHR$(9) AND E(SAL,ET)>0 THEN
SAL=E(SAL,ET):GOTO 960
1500 IF AS=CHR$(10) AND S(SAL,ET)>0 THEN
SAL=S(SAL,ET):GOTO 960
1510 IF AS=CHR$(11) AND N(SAL,ET)>0 AND
N(SAL,ET)<52 THEN SAL=N(SAL,ET):GOTO 960
1520 RETURN
1530 REM * CHANGEMENT DE CHATEAU *
1540 SAL=1:ET=ET+1:ROINT=ROINT+2525:FOR
I=0 TO 100:FOR J=0 TO 15:SCREEN,,J:NEXTJ
,I:IF ET=4 THEN 1990 ELSE GOSUB 2210
1550 REM * PRENDRE *
1560 IF TRE(SAL,ET)<=0 THEN RETURN
1570 ON TRE(SAL,ET) GOSUB 1590,1600,1610
,1620,1630,1640,1650,1660,1670,1680,1690
1580 GOSUB 2030:GOSUB 2190:TRE(SAL,ET)=0
:GOTO 960
1590 FIO=FIO+1:FIOE=FIOE+1:RETURN
1600 DIAM=DIAM+1:RETURN
1610 CLEO=CLEO+1:CLE=CLE+1:RETURN
1620 CLEA=CLEA+1:CLE=CLE+1:RETURN
1630 CLER=CLER+1:CLE=CLE+1:RETURN
1640 CLEC=CLEC+1:CLE=CLE+1:RETURN
1650 CLEE=CLEE+1:CLE=CLE+1:RETURN
1660 STATUE=STATUE+1:RETURN
1670 PYRA=PYRA+1:RETURN
1680 GOSUB 2120:RETURN
1690 FIOP=FIOP+1:FIO=FIO+1:RETURN
1700 REM * OBJET DANS LA MAIN *
1710 LINE(0,2)-(40,2)"",,4
1720 IF AS="0" THEN OB=0

```

```

1730 IF AS="1" AND FIOE+FIOP>0 THEN OB=1
1740 IF AS="2" AND DIAM>0 THEN OB=2
1750 IF AS="3" AND CLEO>0 THEN OB=3
1760 IF AS="4" AND CLEA>0 THEN OB=4
1770 IF AS="5" AND CLER>0 THEN OB=5
1780 IF AS="6" AND CLEC>0 THEN OB=6
1790 IF AS="7" AND CLEE>0 THEN OB=7
1800 IF AS="8" AND STATUE>0 THEN OB=8
1810 IF AS="9" AND PYRA>0 THEN OB=9
1820 LOCATE 0,2,0:COLOR6,4:PRINT USING"O
BJET EN MAIN:%
%";OB
MAINS$(OB)
1830 RETURN
1840 REM * BOIRE *
1850 IF FIO<1 AND FIOE+FIOP<1 THEN FIOE=
0:FIOF=0:FIO=0:RETURN
1860 A=INT(RND*7)+1:IF A/2=INT(A/2) AND
FIOE>0 THEN GOSUB 1890 ELSE IF A/2<>INT(
A/2) AND FIOF>0 THEN GOSUB 1910
1870 LOCATE0,1,0:COLOR6,4:PRINT USING"OR
:##### Pieces FIOLES:#####";BOU
RSE,FIOE+FIOP
1880 GOTO 1290
1890 REM * JOUVENCE *
1900 FIOE=FIOE-1:VIE=100:GOSUB 2150:RETU
RN
1910 REM * POISON *
1920 FIOP=FIOP-1:VIE=VIE-29:GOSUB 2210:R
ETURN
1930 REM * SUICIDE *
1940 AS="
VOULEZ-VOUS VRAIMEN
T CREUER ? ":FOR I=1 TO LEN(AS):LOCATE
10,23,0:COLORINT(RND*6)+1,INT(RND*7)+8:P
RINT MID$(AS,I,20):PLAY"L24P":NEXT:BEEP
1950 LOCATE 10,23,0:PRINT "OUI ou NON ";
BS=INPUT$(3):PRINT BS
1960 IF BS="OUI" THEN 1970 ELSE IF BS="N
ON" THEN 960 ELSE GOTO 1950
1970 REM * MORT DU JOUEUR *
1980 PLAY"T404L96A0D0DOL48DOL96DOR#L48R
EL96REL48DOL96DOL48O2LA#O3L96DO":GOTO 3
30
1990 REM * GAGNE *
2000 CLS:LOCATE 0,9,0:PRINT "
**** *
* **** * * **** *
* * ** * *
* * ** * * *
** * * * *
* * * * *
"
2010 FOR I=1 TO 14:SCREEN I,I,I:SCREEN I
+1,I,I+1:SCREEN I-1,I,I-1:SCREEN I,I+1,I
:SCREEN I,I-1,I:NEXT:CLS
2020 GOTO 330
2030 REM * GESTION DES POINTS *
2040 ON TRE(SAL,ET) GOSUB 2060,2070,2080
,2080,2080,2080,2080,2090,2100,2110,2060
2050 LOCATE 20,0,0:COLOR6,4:PRINT USING"
POINTS:#####";ROINT:RETURN
2060 ROINT=ROINT+20:RETURN
2070 ROINT=ROINT+50:RETURN
2080 ROINT=ROINT+200:RETURN
2090 ROINT=ROINT+500:RETURN
2100 ROINT=ROINT+900:RETURN
2110 ROINT=ROINT+100:RETURN
2120 REM * GESTION DEL'OR *
2130 A=INT(RND*999)+1:BOURSE=BOURSE+A:LO

```

```

CATE0,1,0:COLOR6,4:PRINT USING"OR:#####
## Pieces FIOLES:#####";BOURSE,FIO
E+FIOP
2140 RETURN
2150 REM * GESTION DES VIES *
2160 VIE=VIE-1:IF VIE<=0 THEN VIE=0:GOTO
1970
2170 LOCATE 0,0,0:ATTRB0,0:COLOR 6,4:PRI
NTUSING"VITALITE:## %";VIE
2180 RETURN
2190 REM * APPARITION DES MESSAGES *
2200 FOR I=1 TO LEN(MES$(TRE(SAL,ET))):L
OCATE 10,23,0:COLOR INT(RND*14)+1,0:PRIN
T MID$(MES$(TRE(SAL,ET)),I,20):PLAY"L12P
":NEXT:BOXF(0,22)-(40,24)"",,4:RETURN
2210 REM * DEBUT *
2220 CLS:SCREEN6,4,4:LOCATE0,9,0:PRINT"V
OULEZ-VOUS : 1- ALLER CHEZ LE MARCHAND;
2- ENTRER DANS LE CHATEAU."
:A$=INPUT$(1)
2230 IF AS="1" THEN 2240 ELSE IF AS="2"
THEN 960 ELSE AS=INPUT$(1):GOTO 2230
2240 REM * CHEZ LE MARCHAND *
2250 CLS:SCREEN6,4,4:LOCATE0,9,0:PRINT"C
HEZ LE MARCHAND,VOULEZ-VOUS:
1 - VENDRE;
2 - ACHETER;
3 - ENTRER DANS LE CHATEAU.":A
$=INPUT$(1)
2260 IF AS="1" THEN GOSUB 2270 ELSE IF A
S="2" THEN GOSUB 2450 ELSE IF AS="3" THE
N 960 ELSE AS=INPUT$(1):GOTO 2260
2270 REM * VENDRE *
2280 CLS:SCREEN6,4,4:PRINT "VOUS VOULEZ
VENDRE ":PRINT
2290 PRINT"OBJET:
PRIX:"
2300 PRINT"0-RETOURNER A L'ENTREE
2310 PRINT"1-DIAMANT 60 Piec
es d'or. 2-SAC A DOS 32 Piec
es d'or. 3-FIOLE VIDE 5 Piec
es d'or. 4-FIOLE PLEINE 100 Piec
es d'or. 5-Franklin D'ARGENT 600 Piec
es d'or."
2320 PRINT"6-CLE EN OR 50 Piec
es d'or. 7-CLE EN ARGENT 25 Piec
es d'or. 8-CLE DE CRISTAL 40 Piec
es d'or. 9-TOMBEAU DE Ra 9000 Piec
es d'or."
2330 LOCATE0,15,0:PRINT:COLOR15,4:PRINT"
Vous avez : "BOURSE" pieces d'or.":PRINT
:COLOR6,4:PRINT "Votre choix ?":AS=INPUT
$(1)
2340 IF AS="1" AND DIAM>0 THEN DIAM=DIAM
-1:BOURSE=BOURSE+60:GOTO 2330
2350 IF AS="2" THEN PRINT " Vous ne pou
vez pas,vous n'avez pas desac a dos.":PL
AY"L72PPP":GOTO 2270
2360 IF AS="3" AND FIO>FIOE+FIOP THEN FI
O=FIO-1:BOURSE=BOURSE+5:GOTO 2330
2370 IF AS="4" AND FIOE+FIOP>0 AND FIO>0
THEN FIO=FIO-1:BOURSE=BOURSE+100:GOTO 2
330
2380 IF AS="5" AND STATUE>0 THEN STATUE=
STATUE-1:BOURSE=BOURSE+600:GOTO 2330
2390 IF AS="6" AND CLEO>0 THEN CLEO=CLEO
-1:CLE=CLE-1:BOURSE=BOURSE+50:GOTO 2330

```



```

2400 IF A$="7" AND CLEA>0 THEN CLEA=CLEA
-1:CLE=CLE-1:BOURSE=BOURSE+25:GOTO 2330
2410 IF A$="8" AND CLEC>0 THEN CLEC=CLEC
-1:CLE=CLE-1:BOURSE=BOURSE+40:GOTO 2330
2420 IF A$="9" AND PYRA>0 THEN PYRA=PYRA
-1:BOURSE=BOURSE+9000:GOTO2330
2430 IF A$="0" THEN 2240
2440 GOTO 2330
2450 REM * ACHETER *
2460 CLS:SCREEN6,4,4:PRINT "VOUS VOULEZ
ACHETER ":PRINT
2470 PRINT"OBJET:          PRIX:"
2480 PRINT"0-RETOURNER A L'ENTREE
2490 PRINT"1-DIAMANT          120 Piec
es d'or.  2-EAU DE JOUVENCE  1000 Piec
es d'or.  3-Franklin D'ARGENT 9000 Piec
es d'or."
2500 PRINT"4-CLE EN OR          100 Piec
es d'or.  5-CLE EN ARGENT     50 Piec
es d'or.  6-CLE DE CRISTAL    80 Piec
es d'or.  7-TOMBEAU DE Ra    18000 Piec
es d'or.  8-VIANDE            50 Piec
es d'or."
2510 LOCATE0,15,0:PRINT:COLOR15,4:PRINT"
Il vous reste : "BOURSE" pieces d'or.":P
RINT:COLOR6,4:PRINT "Votre choix ?":A$=I
NPUT$(1)
2520 IF A$="0" THEN 2240
2530 IF A$="1" AND BOURSE-119>0 THEN BOU
RSE=BOURSE-120:DIAM=DIAM+1:GOTO 2510
2540 IF A$="2" AND BOURSE-999>0 THEN BOU
RSE=BOURSE-1000:FIO=FIO+1:FIOE=FIOE+1:GO
TO 2510
2550 IF A$="3" AND BOURSE-8999>0 THEN BO
URSE=BOURSE-9000:STATUE=STATUE+1:GOTO 25
10
2560 IF A$="4" AND BOURSE-99>0 THEN BOU
RSE=BOURSE-100:CLEO=CLEO+1:CLE=CLE+1:GOTO
2510
2570 IF A$="5" AND BOURSE-49>0 THEN BOU
RSE=BOURSE-50:CLEA=CLEA+1:CLE=CLE+1:GOTO
2510
2580 IF A$="6" AND BOURSE-79>0 THEN BOU
RSE=BOURSE-80:CLE=CLE+1:CLEC=CLEC+1:GOTO
2510
2590 IF A$="7" AND BOURSE-17999>0 THEN B
OURSE=BOURSE-18000:PYRA=PYRA+1:GOTO 2510
2600 IF A$="8" AND BOURSE-49>0 THEN BOUF
=BOUF+1:BOURSE=BOURSE-50:GOTO 2510
2610 GOTO 2510
2620 REM * PORTE DE CRISTAL *
2630 LOCATE 17,12,0:COLOR 7,0:PRINT GR$(
38)GR$(39)GR$(40)GR$(39)GR$(40)GR$(41):I
=1
2640 LOCATE 17,12+I,0:PRINT GR$(42):LOCA
TE 22,12+I,0:PRINT GR$(48):I=I+1:LOCATE
17,12+I,0:PRINT GR$(44):LOCATE 22,12+I,0
:PRINT GR$(45):I=I+1:IF I<7 THEN 2640
2650 LOCATE 19,14,0:COLOR 14,0:PRINT GR$(
4)GR$(5):LOCATE 19,15,0:PRINT GR$(6)GR$(
7):IF O(SAL,ET)>0 THEN GOSUB 1130
2660 IF E(SAL,ET)>0 THEN GOSUB 1100
2670 GOTO 1290
2680 REM * SALLE DU SOCLE *
2690 LOCATE 13,17,0:COLOR 15,0:PRINT GR$(
29)GR$(30)GR$(31):LOCATE 13,18,0:PRINT

```

```

GR$(32)GR$(33)GR$(34):LOCATE 13,19,0:PRI
NT GR$(35)GR$(36)GR$(37):IF O(SAL,ET)>0
THEN GOSUB 1130
2700 IF E(SAL,ET)>0 THEN GOSUB 1100
2710 GOTO 1290
2720 REM * SALLE DES SERRURES *
2730 LOCATE 20,11,0:COLOR 9,0:PRINT GR$(
50):LOCATE 16,12,0:PRINT GR$(46)GR$(47)G
R$(48)GR$(47)GR$(49)GR$(48)GR$(47)GR$(48
)GR$(51)
2740 FOR I=1 TO 6:LOCATE 16,12+I,0:PRINT
GR$(52):LOCATE 24,12+I,0:PRINTGR$(52):N
EXT:LOCATE 17,14,0:COLOR 1,0:PRINT GR$(9
)" "GR$(9)" "GR$(9)" "GR$(9):LOCATE 20,1
3,0:PRINT GR$(9):IF O(SAL,ET)>0 THEN GOS
UB 1130
2750 IF E(SAL,ET)>0 THEN GOSUB 1100
2760 GOTO 1290
2770 REM * MANGER *
2780 IF BOUF>0 THEN VIE=100:GOSUB 2150:B
OUF=BOUF-1 ELSE RETURN
2790 COLOR6,4:LOCATE 0,4,0:PRINT USING"S
TATUE:##          NOURRITURE:## REPAS":
STATUE,BOUF:RETURN
2800 REM * VOCABULAIRE *
2810 CLS:SCREEN0,2,1
2820 LOCATE 9,0,0:ATTRB1,0:PRINT"VOCABUL
AIRE":COLOR15,3
2830 ATTRB0,0:PRINT:PRINT"DEPLACEMENTS :
UTILISEZ LES FLECHES DU
CURSEUR.":COLOR14,4
2840 PRINT:PRINT"OBJETS EN MAIN : 0-RIEN
1-FIOL
2-DIAM
3-CLE
4-CLE
E
ANT
EN OR
EN ARGENT          ";
2850 PRINT "          5-CLE EN RH
ODONITE            6-CLE DE CR
ISTAL              7-CLE D'EME
RAUDE              8-FRANKLIN
D'ARGENT           9-PYRAMIDE
":COLOR13,7
2860 PRINT:PRINT"ACTIONS DIVERSES : B=BO
IRE
NGER
VRIR
ENDRE
ICIDE"
2870 PRINT:COLOR12,6:PRINT"          APPU
YEZ SUR UNE TOUCHE":A$=INPUT$(1):GOTO 96
0

```

Programme n°1 (a sauver par SAVE"AXAN")
110 à 540 présentation, redéfinition
caractère, règle

Programme n°2 (a sauver par SAVE"THES")
110 à 360 Redéfinition des caract
390 à 440 Initialisation des variables
460 à 680 Présentation
690 à 880 Trésors
890 à 1980 Jeu
2000 à 2140 Gagne
2150 à 2200 Gestion des vies
2210 à 2790 Chez le vendeur
2800 à 2870 Vocabulaire

THOMSON

COMBAT SPACE

Vous êtes un petit vaisseau,
vous devez détruire tous les ennemis qui se présenteront en tirant dans
le sens de votre déplacement

```

60 REM *      POUR TO ET MO      *
70 REM *FONCTIONNE EN 7 COULEUR*
80 REM *****
90 REM MANETTE DE JEU 0 OBLIGATOIRE
100 ' CE PROGRAMME EST FAIT POUR LES
110 ' ORDINATEURS THOMSONS EN BASIC
120 ' LE LISTING A ETAIT FAIT SUR UN
130 ' TO9 EN BASIC 1.0+DOS+JOYSTICKS
140 REM GRAPHISMES
150 CLEAR1000,,75:CONSOLE0,24,0,0:CLS:SC
REEN2,0,0:ATTRB1,0:LOCATE6,10,0:PRINT"PA
TIENCE ..."
160 RESTORE310:FOR I=0 TO 21:FORJ=1TO8:R
EAD A(J):NEXT J:DEFGR$(I)=A(1),A(2),A(3)
,A(4),A(5),A(6),A(7),A(8)
170 FORJ=1TO8:B(J)=0:IF A(J)>127 THEN A(
J)=A(J)-128:B(J)=B(J)+1
180 IF A(J)>63 THEN A(J)=A(J)-64:B(J)=B(
J)+2
190 IF A(J)>31 THEN A(J)=A(J)-32:B(J)=B(
J)+4
200 IF A(J)>15 THEN A(J)=A(J)-16:B(J)=B(
J)+8
210 IF A(J)>7 THEN A(J)=A(J)-8:B(J)=B(J)
+16
220 IF A(J)>3 THEN A(J)=A(J)-4:B(J)=B(J)
+32
230 IF A(J)>1 THEN A(J)=A(J)-2:B(J)=B(J)
+64
240 IF A(J)>0 THEN B(J)=B(J)+128
250 DEFGR$(I+53)=B(1),B(2),B(3),B(4),B(5
),B(6),B(7),B(8):NEXT J,I
260 DEFGR$(22)=34,65,93,119,93,65,34,0
270 DEFGR$(23)=153,66,90,60,90,6,153,0
280 DEFGR$(24)=0,219,36,219,36,219,0,0
290 DEFGR$(25)=0,64,128,190,227,190,128,
64
300 DEFGR$(26)=0,2,1,125,199,125,1,2
310 DATA 0,0,0,0,0,0,1,127
320 DEFGR$(27)=0,16,16,16,84,124,16,0:RE
M VERS LE HAUT
330 DEFGR$(28)=0,48,32,126,32,48,0,0:REM
VERS LA DROITE
340 DEFGR$(29)=0,8,62,42,8,8,8,0:REM VER
S LE BAS
350 DEFGR$(30)=0,0,12,4,126,4,12,0:REM V
ERS LA GAUCHE
360 DEFGR$(31)=0,3,13,49,127,255,0,0
370 DATA 0,1,7,31,63,255,255,255
380 DEFGR$(32)=0,128,96,24,252,254,0,0
390 DEFGR$(33)=129,129,189,255,255,189,1
29,129
400 DEFGR$(34)=0,0,28,34,34,74,93,189
410 DEFGR$(35)=1,0,3,4,4,6,5,5
420 DEFGR$(36)=60,153,196,254,126,60,9,1
430 DATA 192,240,248,254,255,255,255,255
440 DEFGR$(37)=128,0,128,64,32,208,16,22
4
450 DEFGR$(38)=14,17,18,12,4,4,9,5
460 DEFGR$(39)=255,203,8,8,72,146,18,16
470 DEFGR$(40)=112,16,160,192,32,32,32,1
92
480 DEFGR$(41)=2,3,3,3,7,5,4,6
490 DATA 0,1,15,63,127,255,255,255
500 DEFGR$(42)=17,147,215,255,255,255,12
6,62
510 DEFGR$(43)=192,192,192,192,32,32,32,
32
520 DEFGR$(44)=6,6,6,10,10,10,8,10
530 DEFGR$(45)=62,30,12,0,0,0,0,0
540 DEFGR$(46)=160,160,32,160,160,144,80
,80
550 DATA 3,255,255,255,255,255,255,255
560 DEFGR$(47)=18,16,16,18,32,32,32,16
570 DEFGR$(48)=0,0,0,1,2,0,0,0
580 DEFGR$(49)=80,80,16,8,72,72,40,40
590 DEFGR$(50)=8,56,16,8,15,0,0,0
600 DEFGR$(51)=0,0,0,0,3,252,0,0
610 DATA 0,0,0,128,192,224,240,248
620 DEFGR$(52)=152,136,16,208,48,0,0,0
630 DATA 255,127,31,0,0,0,0,0
640 DATA 255,255,254,0,0,0,0,0
650 DATA 255,255,255,63,31,7,0,0
660 DATA 255,255,255,255,255,255,15,0
670 DATA 252,254,255,255,255,255,255,255
680 DATA 0,0,0,0,128,248,252,254
690 DATA 15,15,7,0,0,0,0,0
700 DATA 255,254,252,248,0,0,0,0
710 DATA 208,0,0,0,0,0,0,0
720 DATA 0,0,0,1,3,15,31,63
730 DATA 0,231,255,255,255,255,255,255
740 DATA 48,230,252,254,255,254,252,252
750 DATA 0,0,1,0,0,1,0,0
760 DATA 127,255,255,255,255,255,255,231
770 DATA 255,255,255,255,255,255,254,252
780 DATA 252,248,240,192,128,0,0,0
790 REM VARIABLES
800 SC=0
810 FUEL=136
820 DIM A1(8),A2(8),B1(16),B2(16)
830 TIR1=0
840 TIR2=0
850 W=0
860 Z=0
870 X=0
880 Y=0
890 RESTORE890:FOR I=1 TO 8:READ INX(I),
INY(I):NEXT DATA0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1

```



```

L24SILALASOSISIO5REO4LAL12LASIL48SO"
2040 GOTO2120
2050 REM GAGNE:-SCORE=9999999999
2060 CONSOLE2,15,0,0:LOCATE19,5,0:COLOR2
:SCREEN,0:ATTRB0,0:PRINTGR$(34):LOCATE18
,6,0:PRINTGR$(35)GR$(36)GR$(37):LOCATE18
,7,0:PRINTGR$(38)GR$(39)GR$(40):LOCATE18
,8,0:PRINTGR$(41)GR$(42)GR$(43):LOCATE18
,9,0:PRINTGR$(44)GR$(45)GR$(46)
2070 LOCATE18,10,0:PRINTGR$(47)GR$(48)GR
$(49):LOCATE18,11,0:PRINTGR$(50)GR$(51)G
R$(52):COLOR2:LOCATE14,11,0:PRINTGR$(25)
GR$(26):LOCATE23,11,0:PRINTGR$(25)GR$(26
)
2080 LOCATE17,13,0:COLOR6:PRINTGR$(31)GR
$(32):LOCATE20,13,0:PRINTGR$(31)GR$(32)
2090 CONSOLE0,2:COLOR0,3:CLS:LOCATE0,0,0
:CONSOLE0,24:PRINT"VOUS AVEZ GAGNE ..
VOUS AVEZ DETRUITCE QUI RESTAIT DE CET
ESCADRON MAIS IL YEN A D'AUTRES.";
2100 PLAY"A0T504L12DOL24LAL12LALASOLAA2L
24SIBL12SOA0L24MIL12DOL24FAL12FAFAMIFAA2
L36SOL24SOA0L12SOL24SOL12SOSOLASIB05L36D
OO4L24REL1SOL24FAL12FASOFASOL36A2LAL24LA
L12A0LALASOSOSOLASIB05L24A2DOL12FAAOREO4
SIBSOL24FAL12FAL24LAL12SOA2L36FAL24FA"
2110 GOTO2120
2120 REM UNE AUTRE PARTIE ?
2130 PLAY"L12PPPP":CONSOLE0,2:COLOR6,0:C
LS:PRINT"VOULEZ-VOUS FAIRE UNE AUTRE
PARTIE ? APPUYEZ SUR O POUR OUI ET SUR N
POUR NON";:SC=0:BOOM=0:FUEL=136
2140 AS=INKEY$:IF AS<>"O" THEN 2140

```

```

2150 RESTORE 1080
2160 AS=INKEY$:READ B$:IF B$="***" THEN
RESTORE1080:READ B$
2170 PLAY B$:IF AS="O" THEN 910 ELSE IF
AS="N" THEN CONSOLE0,24,0,0:ATTRB0,0:CLS
:SCREEN4,6,6:PRINT"A BIENTOT...":END
2180 GOTO 2160
2190 REM JEU
2200 GOSUB 1440:IF BOOM THEN GOSUB 1860
2210 GOSUB 1570:GOSUB 1930:GOTO 2200
2220 REM CHOIX DU T.I.E.
2230 FOR I=0 TO 20:GOSUB 1440:II=RND*50:
NEXT:IF II>40 THEN ENNEMI$=GR$(33):SRE=2
4 ELSE ENNEMI$=GR$(22):SRE=89
2240 W=INT(RND*30)+5:Z=INT(RND*10)+3:IF
W=X OR Z=Y OR (W=X AND Z=Y) THEN 2240
2250 RETURN
2260 REM DESTRUCTION D'UN T.I.E.
2270 PLAY"T2L504A50":PSET(W,Z)ENNEMI$,IN
T(RND*8),0:PLAY"DOREMIFASOLASI":FOR J=1
TO 5:FOR I=23 TO24:PSET(W,Z)GR$(I),INT(R
ND*8),0:PLAY"DOREMIFASOLASI":NEXT I,J
2280 PSET(W,Z)"",0:GOSUB 2220:RETURN
2290 REM DESTRUCTION DU JOUEUR
2300 PLAY"T1L12A004":FOR J=27 TO 30:PSET
(X,Y)GR$(J),INT(RND*8),0:PLAY"DOREMI":NE
XT:FOR I=1 TO 5:FOR J=23 TO 24:PSET(X,Y)
GR$(J),INT(RND*8),0:PLAY"DOREMI":NEXT J,
I
2310 PSET(X,Y)"",0,0:PLAY"L6SOS1SOL24P"
:PSET(X*8+INT(RND*8),Y*8+INT(RND*8)),INT
(RND*8)
2320 GOTO 1980

```

140 à 790 Initialisation du jeu et caractères
800 à 900 Initialisation des variables
910 à 1070 Présentation
1080 à 1110 Donner musiques
1120 à 1360 Rgle
1380 à 2130 Jeu

THOMSON

DORKENS

Dans cette partie, l'ennemi va tenter d'atterrir sur la droite de l'écran... A vous de rester vigilant et de détruire le plus possible d'appareils adverses. ce programme fonctionne sur toute la gamme des Thomson.

```

100 ' CE PROGRAMME A ETAIT FAIT SUR
110 ' UN TO9 EN BASIC 1.0
120 REM GRAPHISMES
130 CLEAR,,75
140 DEFGR$(0)=224,255,224,255,252,1,3,7
150 DEFGR$(1)=90,255,126,255,126,255,255
,255
160 DEFGR$(2)=7,255,7,255,63,128,192,224
170 DEFGR$(3)=15,30,62,126,254,238,78,22
4
180 DEFGR$(4)=255,129,255,129,255,129,25
5,129
190 DEFGR$(5)=240,120,124,126,127,119,11
4,7
200 DEFGR$(6)=0,0,129,127,127,129,0,0
210 DEFGR$(7)=224,28,3,0,0,3,28,224
220 DEFGR$(8)=7,56,192,0,0,192,56,7
230 DEFGR$(9)=0,0,31,224,224,31,0,0
240 DEFGR$(10)=0,0,248,7,7,248,0,0
250 DEFGR$(11)=0,252,3,0,0,3,252,0
260 DEFGR$(12)=0,63,192,0,0,192,63,0
270 DEFGR$(13)=0,65,67,71,64,224,64,64
280 DEFGR$(14)=128,192,224,240,128,128,1
28,132
290 DEFGR$(15)=0,0,0,0,8,28,62,255
300 DEFGR$(16)=0,0,0,0,0,0,140
310 DEFGR$(17)=67,79,127,255,255,31,31,1
6
320 DEFGR$(18)=197,244,252,255,255,248,2
49,8
330 DEFGR$(19)=255,8,8,255,8,8,255,8
340 DEFGR$(20)=204,12,30,255,0,12,204,12
350 DEFGR$(21)=16,31,31,255,255,63,15,3
360 DEFGR$(22)=8,249,248,255,255,252,240
,193
370 DEFGR$(23)=8,255,8,8,255,8,8,255
380 DEFGR$(24)=30,255,0,0,204,12,12,255
390 DEFGR$(25)=0,0,0,0,0,0,33,94
400 DEFGR$(26)=0,0,24,39,40,240,3,4
410 DEFGR$(27)=0,0,0,64,224,32,32,152
420 DEFGR$(28)=136,185,200,143,8,7,0,0
430 DEFGR$(29)=4,4,4,2,2,250,39,37
440 DEFGR$(30)=136,72,68,36,34,50,41,42
450 DEFGR$(31)=0,0,0,0,1,2,3,0
460 DEFGR$(32)=37,198,248,97,134,56,193,
131
470 DEFGR$(33)=58,42,124,136,196,36,196,
252
480 DEFGR$(34)=0,0,112,92,182,106,18,9
490 DEFGR$(35)=13,13,11,4,4,2,1,1
500 DEFGR$(36)=0,128,112,143,96,156,99,1
44

```

```

510 DEFGR$(37)=7,8,16,224,4,64,199,42
520 DEFGR$(38)=0,128,64,59,148,17,34,132
530 DEFGR$(39)=3,31,224,15,52,216,16,32
540 DEFGR$(40)=0,192,224,0,0,0,0,0
550 DEFGR$(41)=203,36,26,5,2,1,1,1
560 DEFGR$(42)=30,208,15,32,25,22,17,225
570 DEFGR$(43)=212,88,165,202,20,4,24,22
4
580 DEFGR$(44)=64,128,0,0,0,0,0,0
590 DEFGR$(45)=0,0,0,1,2,6,7,0
600 DEFGR$(46)=97,34,68,152,32,192,0,0
610 DEFGR$(47)=96,64,128,0,0,0,0,0
620 DEFGR$(48)=0,0,0,56,124,254,254,194
630 DEFGR$(49)=0,0,0,7,15,49,68,132
640 DEFGR$(50)=214,66,219,36,219,0,0,0
650 DEFGR$(51)=0,0,0,192,32,144,136,88
660 DEFGR$(52)=0,0,0,1,1,1,2,5
670 DEFGR$(53)=152,252,247,228,134,7,27,
9
680 DEFGR$(54)=8,9,29,128,40,231,200,28
690 DEFGR$(55)=252,198,193,204,55,203,68
,130
700 DEFGR$(56)=0,0,128,192,160,35,149,8
710 DEFGR$(57)=0,0,0,0,0,0,192,64
720 DEFGR$(58)=0,0,3,0,2,3,0,0
730 DEFGR$(59)=13,17,227,140,136,208,208
,224
740 DEFGR$(60)=162,67,131,5,8,15,8,8
750 DEFGR$(61)=158,57,255,254,49,134,97,
18
760 DEFGR$(62)=193,192,192,192,192,192,3
2,144
770 DEFGR$(63)=20,243,14,4,0,0,0,0
780 DEFGR$(64)=128,128,0,0,0,0,0,0
790 DEFGR$(65)=8,16,16,16,16,8,8,8
800 DEFGR$(66)=150,154,149,149,163,193,1
29,192
810 DEFGR$(67)=80,16,16,16,8,8,8,168
820 DEFGR$(68)=11,11,17,49,86,94,94,74
830 DEFGR$(69)=192,192,128,0,0,0,0,0
840 DEFGR$(70)=120,116,52,44,44,44,52,52
850 DEFGR$(71)=98,66,36,36,36,20,20,20
860 DEFGR$(72)=52,52,36,18,21,11,6,0
870 DEFGR$(73)=20,20,34,34,82,124,116,8
880 DEFGR$(74)=223,223,223,0,251,251,251
,0
890 REM VARIABLES
900 VAIS=GR$(0)+GR$(1)+GR$(2)+CHR$(8)+CH
R$(8)+CHR$(8)+CHR$(10)+GR$(3)+GR$(4)+GR$(
5)
910 VA1$(1)=GR$(7)+GR$(6)+GR$(8)
920 VA1$(2)=GR$(11)+GR$(6)+GR$(12)

```

```

930 VA1$(3)=GR$(9)+GR$(6)+GR$(10)
940 LASER=48
950 SC=0
960 NB1=0
970 NB2=0
980 REM PRESENTATION
990 CONSOLE0,24,0,0:CLS:SCREEN7,0,0:ATTR
E0,0
1000 COLOR INT(RND*7)+1,0:LINE(104,64)-(
216,64):LINE-(224,72):LINE-(224,88):LINE
-(216,96):LINE-(104,96):LINE-(96,88):LIN
E-(96,72):LINE-(104,64)
1010 LOCATE7,6,0:COLOR4,0:PRINT"PREMARTI
N";:COLOR7,0:PRINT"PATRICK";:COLOR1,0:
PRINT"PRESENTE"
1020 LOCATE13,10,0:ATTRB1,1:COLOR2,0:PRI
NT"DORKENS"
1030 ATTRE0,0:LOCATE14,13,0:COLOR3,0:PRI
NT"POUR THOMSON"
1040 COLOR5,0:LOCATE2,17,0:PRINT"APPUYEZ
SUR 1 POUR AVOIR LES REGLES"
1050 COLOR6,0:LOCATE10,18,0:PRINT"ET SUR
2 POUR JOUER."
1060 AS=INKEY$:IF AS<>" " THEN 1060
1070 RESTORE1100
1080 I=RND:AS=INKEY$:READ B$:IF B$="***"
THEN RESTORE1100:READ B$
1090 I=RND:PLAY B$:IF AS="1" THEN 1340 E
LSE IF AS="2" THEN 1460 ELSE 1080
1100 DATA A0,T5,O4,L24,DO,DO,FA,FA,LA,LA
,O5,DO,L48,DO,L36,O4,SI#,L12,LA,L24,SI,O
5,DO,L48,O4,LA,L24,P
1110 DATA A0,T5,O4,L24,DO,DO,FA,FA,LA,LA
,O5,DO,L48,DO,L36,O4,SI#,L12,LA,L24,SI,O
5,DO,L48,O4,LA,L24,P
1120 DATA L24,O4,FA,FA,O5,RE,RE,RE,L36,R
E,L12,DO,L24,DO,RE,L36,DO,O4,L12,SI#,L24
,SI#,O5,DO,O4,L36,SI#,L12,LA,L48,LA
1130 DATA L36,O4,SO,L12,LA,L24,SI#,SO,L3
6,LA,L12,SI#,L24,O5,DO,O4,LA,L36,O5,DO,O
4,L12,SI,L24,LA,SO
1140 DATA A2,L24,O4,FA,SO,LA,A0,L6,P,L24
,P
1150 DATA L36,O4,SO,L12,LA,L24,SI#,SO,L3
6,LA,L12,SI#,L24,O5,DO,O4,LA,L36,O5,DO,O
4,L12,SI,L24,LA,SO
1160 DATA L48,O4,A0,FA,L24,P
1170 DATA A0,T5,O4,L24,DO,DO,FA,FA,LA,LA
,O5,DO,L48,DO,L36,O4,SI#,L12,LA,L24,SI,O
5,DO,L48,O4,LA,L24,P
1180 DATA A0,T5,O4,L24,DO,DO,FA,FA,LA,LA
,O5,DO,L48,DO,L36,O4,SI#,L12,LA,L24,SI,O
5,DO,L48,O4,LA,L24,P
1190 DATA A0,T5,O4,L24,DO,DO,FA,FA,LA,LA
,O5,DO,L48,DO,L36,O4,SI#,L12,LA,L24,SI,O
5,DO,L48,O4,LA,L24,P
1200 DATA L24,O4,FA,FA,O5,RE,RE,RE,L36,R
E,L12,DO,L24,DO,RE,L36,DO,O4,L12,SI#,L24
,SI#,O5,DO,O4,L36,SI#,L12,LA,L48,LA
1210 DATA L36,O4,SO,L12,LA,L24,SI#,SO,L3
6,LA,L12,SI#,L24,O5,DO,O4,LA,L36,O5,DO,O
4,L12,SI,L24,LA,SO
1220 DATA A2,L24,O4,FA,SO,LA,A0,L6,P,L24
,P
1230 DATA L36,O4,SO,L12,LA,L24,SI#,SO,L3
6,LA,L12,SI#,L24,O5,DO,O4,LA,L36,O5,DO,O

```

```

4,L12,SI,L24,LA,SO
1240 DATA L48,O4,A0,FA,L24,P
1250 DATA A0,T5,O4,L24,DO,DO,FA,FA,LA,LA
,O5,DO,L48,DO,L36,O4,SI#,L12,LA,L24,SI,O
5,DO,L48,O4,LA,L24,P
1260 DATA A0,T5,O4,L24,DO,DO,FA,FA,LA,LA
,O5,DO,L48,DO,L36,O4,SI#,L12,LA,L24,SI,O
5,DO,L48,O4,LA,L24,P
1270 DATA A0,T5,O4,L24,DO,DO,FA,FA,LA,LA
,O5,DO,L48,DO,L36,O4,SI#,L12,LA,L24,SI,O
5,DO,L48,O4,LA,L24,P
1280 DATA L24,O4,FA,FA,O5,RE,RE,RE,L36,R
E,L12,DO,L24,DO,RE,L36,DO,O4,L12,SI#,L24
,SI#,O5,DO,O4,L36,SI#,L12,LA,L48,LA
1290 DATA L36,O4,SO,L12,LA,L24,SI#,SO,L3
6,LA,L12,SI#,L24,O5,DO,O4,LA,L36,O5,DO,O
4,L12,SI,L24,LA,SO
1300 DATA A2,L24,O4,FA,SO,LA,A0,L6,P,L24
,P
1310 DATA L36,O4,SO,L12,LA,L24,SI#,SO,L3
6,LA,L12,SI#,L24,O5,DO,O4,LA,L36,O5,DO,O
4,L12,SI,L24,LA,SO
1320 DATA L48,O4,A0,FA,L24,P
1330 DATA A0,T5,O4,L24,DO,DO,FA,FA,LA,LA
,O5,DO,L48,DO,L36,O4,SI#,L12,LA,L24,SI,O
5,DO,L48,O4,LA,L24,P,L6,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P
,P,P,P,P,R
E,L12,DO,L24,DO,RE,L36,DO,O4,L12,SI#,L24
,SI#,O5,DO,O4,L36,SI#,L12,LA,L48,LA
1340 REM REGLES
1350 CONSOLE0,24,0,0:CLS:SCREEN7,0,0:RES
TORE1100:GOTO 1390
1360 LOCATE 0,15,0:COLOR 0,3:PRINT "APPU
YEZ SUR UNE TOUCHE POUR LA SUITE ..."
1370 I=RND:AS=INKEY$:READ B$:IF B$="***"
THEN RESTORE1100:READ B$
1380 COLOR1,0:PLAY B$:IF AS<>" " THEN RET
URN ELSE 1370
1390 LOCATE 0,5,0:COLOR1,0:PRINT"VOU
S ETES SUR LA PLANETE DORKENS. CETTE
PLANETE EST SANS ARRET ATTAQUEEPAR DES
NAVETTES INCONNUES.":GOSUB 1360
1400 CLS:LOCATE 0,5,0:COLOR2,0:PRINT"
VOUS DISPOSEZ DE TROIS CANONS LASERET
D'UNE RESERVE LIMITEE D'ENERGIE POURDET
RUIRE TOUTES LES NAVETTES PASSANT APRO
XIMITE.":GOSUB 1360
1410 CLS:LOCATE0,5,0:COLOR3,0:PRINT"
ATTENTION, SI AU MOINS NEUF DE CESOVNI
S ARRIVENT A PASSER VOS DEFENSES,VOS
ENNEMIS AURONT REUSSI A RASSEMBLERLES
PIECES NECESSAIRES A LA CONSTRUCTIONDU D
ESTRUCTEUR."
1420 GOSUB 1360
1430 CLS:LOCATE0,5,0:COLOR4,0:PRINT"
BONNE CHANCE ....."
1440 GOSUB 1360
1450 GOTO 1460
1460 REM DESSIN DU DECOR
1470 CLS:CONSOLE0,24,0,0:SCREEN7,0,0:BOX
F(0,2)-(3,17)GR$(74),4:BOXF(0,17)-(39,24
)GR$(74)
1480 LINE(32,0)-(39,0)GR$(74):LINE-(39,1
0)GR$(74):BOXF(32,9)-(39,17)GR$(74):LINE
(32,3)-(32,8)GR$(74):LINE(35,3)-(35,8)GR
$(74)
1490 ATTRB1,1:RESTORE1490:FORI=7 TO 1 ST
EP-1:LOCATE1,18-1*2,0:READ A$:COLOR 1,4:

```

```

IF I=4 THEN COLOR 0,4
1500 PRINT A$:NEXT:DATA D,O,R,K,E,N,S
1510 ATTRB0,0:LOCATE1,18,0:COLOR6,4:PRIN
T"DE:PREMARTIN";:COLOR7,4:PRINT"PATRICK
";:COLOR1,4:PRINT"EN 1987."
1520 BOXF(264,88)-(311,136),3:LOCATE33,1
0,0:COLOR3,4:PRINT"LASER:"
1530 LOCATE33,18,0:COLOR7,4:PRINT"SCORE:
":LOCATE33,19,0:COLOR5,4:PRINT USING "##
####";SC
1540 J=0:FOR I=6 TO 26 STEP 10:J=J+1:COL
OR6,0:LOCATE I+3,16,0:PRINT J:LOCATEI,14
,0:PRINTGR$(13)GR$(14)GR$(15)GR$(16):LOC
ATEI,15,0:PRINTGR$(17)GR$(18)GR$(19)GR$(
20):LOCATEI,16,0:PRINTGR$(21)GR$(22)GR$(
23)GR$(24):NEXT
1550 GOSUB 1610
1560 GOTO 1570
1570 REM JEU
1580 GOSUB 2570
1590 IF LASER>0 THEN AS=INKEY$:IF AS="1"
THEN GOSUB 1640 ELSE IF AS="2" THEN GOS
UB 1730 ELSE IF AS="3" THEN GOSUB 1820
1600 GOTO 1570
1610 REM CHOIX DU VAISSEAU ENNEMI
1620 BOXF(X,Y)-(X+2,Y+1)"",0:X=4:Y=0:F
OR I=0 TO 50:J=RND:NEXT:IF RND*500>400 T
HEN IF NB1<3 THEN MONSTRE=1 ELSE MONSTRE
=2 ELSE IF NB2<7 THEN MONSTRE=2 ELSE MON
STRE=1
1630 RETURN
1640 REM TIR1
1650 IF X<10 AND X>3 THEN J=Y*8+4:BOOM=1
ELSE J=0:BOOM=0
1660 LINE(49,112)-(49,J),5:PLAY"L1A3304T
5DOREDORFA":LINE-(49,112),-1
1670 LINE(56,111)-(56,J),7:PLAY"O1L1A0T5
DOSOREFAMISILA":LINE-(56,111),-1
1680 LINE(61,118)-(61,J),6:PLAY"T1A0L24D
ORESISO":LINE-(61,118),-1
1690 LINE(68,115)-(68,J),2:PLAY"T2L504A5
ODOREMIFASOLASI":LINE-(68,115),-1
1700 LINE(76,118)-(76,J),3:LINE(77,118)-
(77,J),3:PLAY"T1L1204A0DOREMIDOREMI":LIN
E-(77,118),-1:LINE(76,118)-(76,J),-1
1710 GOSUB 1950:IF BOOM THEN 1910
1720 RETURN
1730 REM TIR2
1740 IF X<20 AND X>14 THEN J=Y*8+4:BOOM=
1 ELSE J=0:BOOM=0
1750 LINE(129,112)-(129,J),5:PLAY"L1A330
4T5DOREDORFA":LINE-(129,112),-1
1760 LINE(136,111)-(136,J),7:PLAY"O1L1A0
T5DOSOREFAMISILA":LINE-(136,111),-1
1770 LINE(141,118)-(141,J),6:PLAY"T1A0L2
4DORESISO":LINE-(141,118),-1
1780 LINE(148,115)-(148,J),2:PLAY"T2L504
A5ODOREMIFASOLASI":LINE-(148,115),-1
1790 LINE(156,118)-(156,J),3:LINE(157,11
8)-(157,J),3:PLAY"T1L1204A0DOREMIDOREMI
":LINE-(157,118),-1:LINE(156,118)-(156,J)
,-1
1800 GOSUB 1950:IF BOOM THEN 1910
1810 RETURN
1820 REM TIR3
1830 IF X<30 AND X>24 THEN J=Y*8+4:BOOM=

```

```

1 ELSE J=0:BOOM=0
1840 LINE(209,112)-(209,J),5:PLAY"L1A330
4T5DOREDORFA":LINE-(209,112),-1
1850 LINE(216,111)-(216,J),7:PLAY"O1L1A0
T5DOSOREFAMISILA":LINE-(216,111),-1
1860 LINE(221,118)-(221,J),6:PLAY"T1A0L2
4DORESISO":LINE-(221,118),-1
1870 LINE(228,115)-(228,J),2:PLAY"T2L504
A5ODOREMIFASOLASI":LINE-(228,115),-1
1880 LINE(236,118)-(236,J),3:LINE(237,11
8)-(237,J),3:PLAY"T1L1204A0DOREMIDOREMI
":LINE-(237,118),-1:LINE(236,118)-(236,J)
,-1
1890 GOSUB 1950:IF BOOM THEN 1910
1900 RETURN
1910 REM DESTRUCTION DU VAISSEAU
1920 IF MONSTRE=1 THEN M=24:N=16:SRE=100
ELSE M=24:N=8:SRE=70
1930 FOR I=0 TO 30:PSET(X*8+INT(RND*M),Y
*8+INT(RND*N)),INT(RND*8):PLAY"T5A3L304D
ODOREMIFA":NEXT
1940 GOSUB 2000:GOSUB 1610:GOTO 1570
1950 REM GESTION DE L'ENERGIE
1960 LASER=LASER-1
1970 IF LASER>48 THEN LASER=48
1980 LINE(264,136-LASER)-(311,136-LASER)
,-1:BOXF(311,137-LASER)-(264,136),3
1990 RETURN
2000 REM GESTION DU SCORE
2010 SC=SC+SRE+LASER*10
2020 LOCATE 33,19,0:COLOR5,0:PRINT USING
"#####";SC:IF SC>999999 THEN 2360
2030 IF SC/60=INT(SC/60) THEN LASER=LASE
R+10:GOSUB 1950
2040 RETURN
2050 'ATTERISSAGE DES VAISSEAUX ENNEMIS
2060 IF MONSTRE=1 THEN 2070 ELSE 2140
2070 IF Y>1 THEN Y=Y-1 ELSE IF Y<1 THEN
Y=Y+1 ELSE 2090
2080 LOCATE X,Y,0:COLOR 5,0:PRINT VAIS:L
OCATE X,Y+2,0:PRINT" ":PLAY"T2L2A304RE
SILAFADOMILASISOREDOSOSIMIFALA":GOTO 207
0
2090 NB1=NB1+1:LOCATE 29,0,0:PRINT" "
2100 IF X<33 THEN X=X+1 ELSE 2120
2110 LOCATE X,Y,0:COLOR 5,0:PRINT GR$(0)
GR$(1)GR$(2):LOCATE X,Y+1:PRINT GR$(3)GR
$(4)GR$(5):PSET(X-1,Y+1)" ":PSET(X-1,Y)"
":PLAY"T2L2A304RESILAFADOMILASISOREDOSO
SIMIFALA":GOTO 2100
2120 FOR I=2 TO 9-NB1*2
2130 LOCATE X,I,0:COLOR 5,0:PRINT GR$(0)
GR$(1)GR$(2):LOCATE X,I+1:PRINT GR$(3)GR
$(4)GR$(5):LOCATE X,I-1,0:PRINT" ":PLA
Y"T2L2A304RESILAFADOMILASISOREDOSOSIMIFA
LA":NEXT:GOTO 2240
2140 IF Y>1 THEN Y=Y-1 ELSE IF Y<1 THEN
Y=Y+1 ELSE 2170
2150 MONS=MONS+1:IF MONS>3 THEN MONS=1
2160 LOCATE X,Y,0:COLOR 3,0:PRINT VA1$(M
ONS):LOCATE X,Y+1,0:PRINT" ":PLAY"T2L2
A304RESILAFADOMILASISOREDOSOSIMIFALA":GO
TO 2140
2170 LOCATE 29,0,0:PRINT" ":NB2=NB2+1
2180 IF X<36 THEN X=X+1 ELSE 2210
2190 MONS=MONS+1:IF MONS>3 THEN MONS=1

```

```

2200 LOCATE X,Y,0:COLOR 3,0:PRINT VA1$(MONS):PSET(X-1,Y) " ":PLAY"T2L2A3O4RESILAFADOMILASISOREDOSOSIMIFALA":GOTO 2180
2210 FOR I=2 TO 9-NB2
2220 MONS=MONS+1:IF MONS>3 THEN MONS=1
2230 LOCATE X,I,0:COLOR 3,0:PRINT VA1$(MONS):LOCATE X,I-1,0:PRINT " ":PLAY"T2L2A3O4RESILAFADOMILASISOREDOSOSIMIFALA":NEXT
2240 IF NB1+NB2>=10 THEN 2260
2250 GOSUB 1610:GOTO 1570
2260 REM PERDU
2270 FOR I=8 TO 72:LINE(256,I)-(311,I),-1:PLAY"L1A33O4T5DOREDOREFA":NEXT
2280 FOR I=35 TO 29 STEP-1:LOCATE I,6,0:PLAY"A0T5O5L6SOSISOL24P":COLOR 1,0:PRINT GR$(25)GR$(26)GR$(27) " ":LOCATE I,7,0:PRINT GR$(28)GR$(29)GR$(30) " ":LOCATE I,8,0:PRINT GR$(31)GR$(32)GR$(33) " ":NEXT
2290 FOR I=5 TO 13:PLAY"A0O5T5L6SOSISOL24P":LOCATE 29,I,0:PRINT " ":LOCATE 29,I+1,0:PRINT GR$(25)GR$(26)GR$(27)
2300 LOCATE 29,I+2,0:PRINT GR$(28)GR$(29)GR$(30):LOCATE 29,I+3,0:PRINT GR$(31)GR$(32)GR$(33):NEXT
2310 FOR I=28 TO 4 STEP-1:LOCATE I,14,0:PLAY"L6SOSISOL24P":PRINT GR$(25)GR$(26)GR$(27) " ":LOCATE I,15,0:PRINT GR$(28)GR$(29)GR$(30) " ":LOCATE I,16,0:PRINT GR$(31)GR$(32)GR$(33) " ":NEXT
2320 PLAY"L6SOSISOL24P":LOCATE 4,14,0:PRINT GR$(26)GR$(27) " ":LOCATE 4,15,0:PRINT GR$(29)GR$(30) " ":LOCATE 4,16,0:PRINT GR$(32)GR$(33) " "
2330 PLAY"L6SOSISOL24P":LOCATE 4,14,0:PRINT GR$(27) " ":LOCATE 4,15,0:PRINT GR$(30) " ":LOCATE 4,16,0:PRINT GR$(33) " "
2340 PLAY"L6SOSISOL24P":LINE(4,14)-(4,16) " ",,0
2350 LOCATE 0,1:ATTRB0,1:COLOR 3,0:PRINT " VOUS AVEZ ETE DETRUIT ET LA BASE EST REDUITE EN CENDRES." :PLAY"A0T5O4L96REL72REL24REL96REL72FAL24MIL72MIL24REL72REL24DO#L96RE":GOTO 2440
2360 REM GAGNE
2370 FOR I=5 TO 25:COLOR 2,0:LOCATE I,13,0:PRINT " "GR$(34):LOCATE I,14,0:PRINT " "GR$(35)GR$(36)GR$(37)GR$(38)GR$(39)GR$(40):LOCATE I,15,0:PRINT " "GR$(41)GR$(42)GR$(43)GR$(44):LOCATE I,16,0:PRINT " "GR$(45)GR$(46)GR$(47):PLAY"O1L12MIO2L10DO":NEXT
2380 FOR I=12 TO 5 STEP-1:COLOR 2,0:LOCATE 6,I,0:PRINT GR$(34) " ":LOCATE 26,I+1,0:PRINT GR$(35)GR$(36)GR$(37)GR$(38)GR$(39)GR$(40):LOCATE 26,I+2,0:PRINT " "GR$(41)GR$(42)GR$(43)GR$(44) " ":LOCATE 26,I+3,0:PRINT " "GR$(45)GR$(46)GR$(47) " "
2390 LINE(26,I+4)-(31,I+4) " ":PLAY"O1L12MIO2L10DO":NEXT
2400 FOR I=26 TO 32
2410 COLOR 2,0:LOCATE I,5,0:PRINT " "GR$(34):LOCATE I,6,0:PRINT " "GR$(35)GR$(36)GR$(37)GR$(38)GR$(39)GR$(40):LOCATE I,7,0:PRINT " "GR$(41)GR$(42)GR$(43)GR$(44):LOCATE I,8,0:PRINT " "GR$(45)GR$(46)GR$(47):PLAY"O1L12MIO2L10DO":NEXT

```

```

2420 LOCATE 0,1,0:ATTRB0,1:COLOR 6,0:PRINT " BRAVO, VOUS ETES SI FORT QUE VOUS AVEZ DETRUIT LA FLOTE ENNEMIE A VOUSTOUT SEUL."
2430 PLAY"A0L12T6O5DODOO4SILAL28SIO5L12DOL40REL24DOL6PL12DODOO4SILAL28SIO5L12DOL40REL24DOL6PO4L12SOL24LA#L12SO#SOFARE#L32FAL6PL12DOO3SIO4DORESORE#REO3SOLASISISO L32O4DO":GOSUB 2440
2440 REM UNE AUTRE ?
2450 CONSOLE0,24,0,0:CLS:SCREEN 7,0,0:ATTRB 0,0:LOCATE 5,8,0:COLOR 1,0:PRINT "BRAVO," :COLOR 2,0:LOCATE 4,9,0:PRINT "VOUS AVEZ REUSSI":LOCATE 2,10,0:COLOR 3,0:PRINT "A AVOIR UN SCORE":LOCATE 2,11,0:COLOR 4,0:PRINT USING"DE ##### POINTS";SCORE
2460 LOCATE 25,8,0:COLOR 5,0:PRINT "VOULEZ-VOUS":LOCATE 25,9,0:COLOR 6,0:PRINT "REJOUER ???":LOCATE 26,10,0:COLOR 7,0:PRINT "(O ou N)."
2470 BOXF(0,20)-(39,24)GR$(74),4,7
2480 COLOR 1,0:LOCATE 19,12,0:PRINT GR$(48):LOCATE 18,13,0:PRINT GR$(49)GR$(50)GR$(51):LOCATE 17,14,0:PRINT GR$(52)GR$(53)GR$(54)GR$(55)GR$(56)GR$(57):LOCATE 16,15,0:PRINT GR$(58)GR$(59)GR$(60)GR$(61)GR$(62)GR$(63)GR$(64)
2490 LOCATE 18,16,0:PRINT GR$(65)GR$(66)GR$(67):LOCATE 18,17,0:PRINT GR$(68)GR$(69)GR$(70):LOCATE 18,18,0:PRINT GR$(71) "GR$(72):LOCATE 18,19,0:PRINT GR$(73)
2500 COLOR 7,0:LINE(176,104)-(208,96):LINE-(280,96):LINE-(296,80):LINE-(296,64):LINE-(288,56):LINE-(200,56):LINE-(192,64):LINE-(192,78):LINE-(168,78):LINE-(168,72):LINE-(160,64)
2510 LINE-(96,64):LINE-(88,56):LINE-(32,56):LINE-(8,80):LINE-(8,96):LINE-(16,104):LINE-(136,104):LINE-(152,88):LINE-(160,88):LINE-(168,80):LINE-(192,80):LINE-(208,96)
2520 AS=INKEY$:IF AS<>" " THEN 2520
2530 RESTORE 1100
2540 READ B$:IF B$="***" THEN 2530 ELSE PLAY B$:AS=INKEY$
2550 IF AS="O" THEN RUN ELSE IF AS="N" THEN CONSOLE 0,24,0,0:CLS:SCREEN 4,6,6:PRINT"AU REVOIR...":END
2560 GOTO 2540
2570 REM MOUVEMENTS DES VAISSEAUX ENNEMIS
2580 IF X>=29 THEN 2050 ELSE IF MONSTRE<>1 THEN 2630
2590 M=INT(RND*5)-1:N=INT(RND*3)-1:BOXF(X,Y)-(X+2,Y+2) " ",5,0:X=X+M:Y=Y+N:IF X<4 OR X>29 THEN X=X-M
2600 IF Y<0 OR Y>11 THEN Y=Y-N
2610 COLOR 5,0:LOCATE X,Y,0:PRINT VA1$
2620 RETURN
2630 M=INT(RND*5)-1:N=INT(RND*3)-1:BOXF(X,Y)-(X+2,Y) " ",3,0:X=X+M:Y=Y+N:IF X<4 OR X>29 THEN X=X-M
2640 IF Y<0 OR Y>13 THEN Y=Y-N
2650 MONS=MONS+1:IF MONS>3 THEN MONS=1
2660 LOCATE X,Y,0:PRINT VA1$(MONS):RETURN

```

- 100 à 880 Redéfinition des caractères
- 900 à 970 Initialisation des variables
- 990 à 1330 Présentation
- 1340 à 1450 Règle
- 1460 à 1560 Dessin du décor
- 1580 à 1630 Jeu
- 1640 à 1900 Tir 1 2 & 3
- 1910 à 1940 Destruction du vaisseau
- 1960 à 1990 Gestion énergie
- 2010 à 2040 Gestion score
- 2050 à 2250 Atterissage des vaisseaux
- 2260 à 2350 Perdu !!!
- 2360 à 2430 Gagne
- 2440 à 2560 Encore ?
- 2580 à 2660 Déplacement des vaisseaux

THOMSON

QUIZZI

Opération suicide pour les amateurs de sous-marins. Le but de votre mission est simple, il faut découvrir et collecter toutes les amphores qui jonchent le fond de l'océan. Mais attention, la mort rôde partout!

```

20 REM UN JEU PRESENTE ET REALISE PAR PR
EMARTIN PATRICK EN JUIN 1987 (26 ET 27)
30 REM CE JEU FONCTIONNE SUR TOUTE LA G
AMME THOMSON EN BASIC 128 OU EN BASIC 1.
40 CLEAR,,14:RESTORE:ATTRB0,0:LOCATE0,0,0:CONSOLE0,24,0,0:CLS:FORI=0 TO 13:READ A,B,C,D,E,F,G,H:DEFGR$(I)=A,B,C,D,E,F,G,H:NEXT
50 DATA 8,20,34,65,138,68,42,16,0,1,129,129,130,68,40,16,248,32,32,16,16,8,8,62,127,2,4,8,16,32,64,254
60 DATA 155,246,82,159,249,74,111,217,56,16,56,254,186,124,56,16,0,140,218,255,22,140,0,0,0,49,91,255,123,49,0,0
70 DATA 0,0,0,3,39,255,191,0,0,0,0,3,167,255,63,0,0,0,252,146,255,255,0,0,0,0,63,73,255,255,0,0,0,0,192,228,255,253,0,0,0,0,192,229,255,255,0
80 REM * PRESENTATION *
90 CLS:SCREEN7,0,0:FOR I=0 TO 199:LINE(0,I)-(319,I),INT(RND*16):NEXT:CONSOLE0,24,1,1,0:T=5:RESTORE140
100 CLS:ATTRB1,1:LOCATE7,24,0:PRINT GR$(0) "GR$(1) "GR$(2) "GR$(3) "GR$(3) "GR$(2):ATTRB0,0:FOR I=0 TO 5:PRINT:NEXT:ATTRB1,0:LOCATE0,24,0:PRINT"DE:PREMARTIN PATRICK"
110 ATTRB0,0:FORI=0 TO 9:PRINT:NEXT:CONSOLE15:LOCATE0,24,0:ATTRB0,0:PRINT" AGE NT 150, RAMENEZ LE PLUS DE VASES ANCIENS POSSIBLES A BORD DE VOTRE SOUS-MARIN.

```

```

":PRINT:PRINT
120 LOCATE0,24:PRINT" APPUYEZ SUR ACTION POUR JOUER."
130 IF STRIG(0) THEN CONSOLE0,24,0,0,0:CLS:RESTORE1310:GOTO320 ELSE I=RND:READ A$:IF A$="FIN" THEN RESTORE140:READA$:PLAYA$:GOTO130 ELSE PLAYA$:GOTO130
140 DATA O2A2T6L12FA,MI,L24RE,L12FA,SO,S O,FA,MI,RE,L72DO,L12FA,MI,RE,RE,FA,SO,L24SO,L12SO,RE,L36DO,L12FA,FA,L24FA,L12FA,MI,L24RE,L12FA,SO,FA,SO,LA,L96FA,L48S I,L12DO,RE,DO,L48DO,L12LA,LA,Sib,LA,L48L A,L12RE,RE,RE,RE,L48DO,L12Sib,Sib.DO.Sib ,L48Sib
150 DATA L12MI,MI,FA,SO,SO,FA,FA,MI,FA,F A,RE,DO,L18DO,L12SI,SI,DO,MI,DO,L48DO,L24LA,L12Sib,LA,LA,DO,DO,L36RE,RE,L12P,Sib,Sib,Sib,DO,SI,L48SI,L12MI,MI,FA,SO,S O,FA,MI,L96FA,L12P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P ,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P,P ,P,P,P,P,P
160 DATA FIN
170 '
180 '
190 '
200 '
210 '
220 CLS:PRINT:SCREEN7,0,0
230 READ C$:IF C$="FIN" THEN RESTORE1030 :GOTO230
240 FOR J=1 TO LEN(C$):AS=MID$(C$,J,1)
250 IF AS="--" THEN COLOR,0:PRINT " ":GOT
O300

```

```

260 IF A$="*" THEN COLOR10:PRINTGR$(4);: $(<)=H1$(0):H$(1)=H1$(1):PRINT " ":X=X-1
GOTO300 :GOTO460 ELSE770
270 IF A$="O" THEN COLOR15:PRINTGR$(5);: 640 IF SCREEN(X+2,Y)=32 THENLOCATEX,Y:H$(
GOTO300 (<)=H2$(0):H$(1)=H2$(1):PRINT " ":X=X+1:
280 IF A$="T" THEN COLOR8:PRINTGR$(INT(R GOTO460 ELSE 790
ND*2)+6);:GOTO300 650 GOTO 460
290 IF A$="^" THEN READ NB1,X1,Y1:NB2=NB1 660 '
+NB:RETURN 670 '
300 NEXT 680 '
310 GOTO 230 690 '
320 ' 700 '
330 ' 710 PT=POINT(X*8,(Y-1)*8+3):IF PT=15 THE
340 ' N LOCATEX,Y-1:PRINT " ":NB=NB+1:GOTO440
350 ' 720 IFPOINT((X+1)*8,(Y-1)*8+3)=15 THEN L
360 ' OCATEX+1,Y-1:PRINT " ":NB=NB+1:GOTO440
370 GOSUB 220 730 IF POINT(X*8,(Y-1)*8+3)=8 OR POINT((
380 FORD=1TO3 X+1)*8,(Y-1)*8+3)=1 THEN 870
390 X=X1:Y=Y1:TT=0:A1=0 740 IFPOINT(X*8,(Y+1)*8+3)=15THENLOCATEX
400 IF D=1 THENCOLOR7,0:LOCATE32,0:PRINT ,Y+1:PRINT " ":NB=NB+1:GOTO440
GR$(8)GR$(10)" "GR$(11)GR$(12) 750 IFPOINT((X+1)*8,(Y+1)*8+3)=15THENLOC
410 IF D=2 THENCOLOR7,0:LOCATE32,0:PRINT ATEX+1,Y+1:PRINT " ":NB=NB+1:GOTO440
" " 760 IF POINT(X*8,(Y+1)*8+3)=8 OR POINT((
420 IF D=3 THENCOLOR7,0:LOCATE35,0:PRINT X+1)*8,(Y+1)*8+3)=8THEN870
" " 770 IFPOINT((X-1)*8,Y*8+3)=15THENLOCATEX
430 H1$(1)=GR$(11)+GR$(12):H1$(0)=GR$(11 -1,Y:PRINT " ":NB=NB+1:GOTO440
)+GR$(13):H2$(1)=GR$(8)+GR$(10):H2$(0)=G 780 IFPOINT((X-1)*8,Y*8+3)=8THEN870
R$(9)+GR$(10):H$(1)=H2$(1):H$(0)=H2$(0) 790 IFPOINT((X+2)*8,Y*8+3)=15THENLOCATEX
440 LOCATE4,0:PRINTUSING"####";NB +2,Y:PRINT " ":NB=NB+1:GOTO440
450 IF NB/100=INT(NB/100) THEN T=T+NB/10 800 IFPOINT((X+2)*8,Y*8+3)=8THEN870
0:IF T>20 THEN T=20:PLAY"L1205SISI":LOCA 810 GOTO460
TE0,24,0:FORU=1 TO T:PRINT"~";:NEXT:PRIN 820 '
T" " :ELSE PLAY"L1205SISI":LOCATE0,24,0: 830 '
FORU=1 TO T:PRINT"~";:NEXT:PRINT" " 840 '
460 H=1-H 850 '
470 H=1-H:LOCATEX,Y,0:PRINTH$(H) 860 '
480 IF NB=NB2 THEN 940 870 FOR XX=1 TO 20
490 TT=TT+1:IF TT=1000 THEN870 880 LOCATEX,Y:COLOR3,0:PRINTGR$(22)GR$(2
500 B=STRIG(0):BB=STICK(0):IF BB THEN A1 3):PLAY"L2P":LOCATEX,Y:COLOR7,0:H=1-H:PR
=BB INTN$(H):NEXT
510 IF NOTE THEN ON A1 GOTO610,490,640,4 890 LOCATE4,0:PRINTUSING"####";NB
90,620,490,630,490 900 LOCATEX,Y:COLOR7,0:PRINTGR$(5)GR$(5)
520 IF B THEN IF T>0 AND H$(H)=H1$(H) TH 910 PLAY"L201DOMIDOMIDOL5DOL7DO"
EN LOCATEX-1,Y:PRINTGR$(4):PLAY"L202DOMI 920 LOCATEX,Y:A$="O":PRINT " ":X=X1:Y=Y1
DOMIDOL5DOL7DO":LOCATEX-1,Y:PRINT" ":T=T :NEXT
-1:LOCATE0,24,0:FORMU=1 TO T:PRINT"~";:N 930 GOTO960
EXT:PRINT" " :GOTO460 940 CLS:ATTRB0,1:LOCATE13,12:SCREEN14,0,
530 IF B THEN IF T>0 AND H$(H)=H2$(H) TH 0:PRINT"Tableau suivant":PLAY"L2004PSORE
EN LOCATEX+2,Y:PRINTGR$(4):PLAY"L202DOMI MIPP"
DOMIDOL5DOL7DO":LOCATEX+2,Y:PRINT" ":T=T 950 ATTRB0,0:CLS:LOCATE0,1,0:GOSUB220:LO
-1:LOCATE0,24,0:FORMU=1 TO T:PRINT"~";:N CATE0,24,0:FORMU=1 TO T:PRINT"~";:NEXT:P
EXT:PRINT" " :GOTO460 RINT" " :GOTO390
540 ON A1 GOTO610,490,640,490,620,490,63 960 LOCATE11,24:ATTRB1,0:PRINT"GAME OVER
0,490 "
550 GOTO 460 970 SCREEN,,4:SCREEN,,0:SCREEN,,7:SCREEN
560 ' ,,0:SCREEN,,1:SCREEN,,0:SCREEN,,0:IF STR
570 ' IG(0)=0 THEN 970
580 ' 980 RUN
590 ' 990 END
600 ' 1000 COLOR 7,1:FORI=1TO30:LOCATEX,Y:COLO
610 IFSCREEN(X,Y-1)=32 AND SCREEN(X+1,Y- R,,0:H=1-H:PRINTH$(H):PLAY"L6P"
1)=32 THENLOCATEX,Y:PRINT" ":Y=Y-1:GOTO 1010 NEXT
460 ELSE 710 1020 COLOR7,0:GOTO870
620 IF SCREEN(X,Y+1)=32 AND SCREEN(X+1,Y 1030 DATA
+1)=32 THEN LOCATEX,Y:PRINT" ":Y=Y+1:GO *****
TO460 ELSE 740 *OOOOO-----OOOOOOOOOOO-----OOOOO*
630 IF SCREEN(X-1,Y)=32 THEN LOCATEX,Y:H *-----*****-----*-----*

```

```

*--*OOOOT*--*--*O*--**TOOOOOOOTOOOO*--*
1040 DATA
*--*-----*-----*-----*-----*
*--*****-----*-----*-----*-----*
*-----OOOOOO-----TT-----OOOOOO-----*
*****-----*****
1050 DATA
*TOOOO-----OO-----OOOOT*
*-----*****-----*-----*
*-----TTTT-----TTTT-----*
1060 DATA
*****-----*****
*OOOOOOO-----TT-----OOOOOOO*
*-----T-----T-----T-----*
*-----*****-----*-----*-----*
1070 DATA
*-----OOO-----TT-----OOO-----*
*****-----*****-----*****
*-----T-----T-----*
*--OOOOOOO-----OOOOOOOOO-----*
1080 DATA
*-----T-----T-----*
***OOOOO***OOO***TOOT***OOO***OOOOO***
*****-----*****-----*****
1090 DATA ^,113,19,12
1100 DATA
*****-----*****
*T-----*-----T--OO--T-----T*
*--OO--*-----OOOOOOOOOOO-----*--OO--*
*--***--*-----*****-----*--***--*
1110 DATA
*T-----*-----T--OO--T-----*-----T*
**-----*****-----T--T-----*****-----**
***-----*-----TT-----*-----***
****--*-----*****--TT-----*-----****
1120 DATA
*TO--*--*OOTTOO*--*--*OOTTOO*--*--OT*
***--*-----OO-----*-----*
*O--*-----*****-----*-----*
*-----*TOOOTTOO*-----*-----*
1130 DATA
*-----*-----*-----*-----*
*--O*****-----*****O--*
***-----T*-----*T-----***
*****-----T*OO*T-----*****
1140 DATA
*O--T-----TTTT-----T--O*
*-----*-----*-----*-----*
*****-----OO-----*****
*-----T-----*-----*-----*
1150 DATA
*OOT-----T-----OOO*OOO-----T-----TOO*
*--OOO--T-----*****-----T--OOO--*
*****-----*****
1160 DATA ^,77,19,15
1170 DATA
*****-----*****
*OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO*
*****-----*****OO*
*TTOOOOOOO-----OO--OO--OO--OO--OO--*OO*
1180 DATA
*****-----*****OO*TT*
*-----*-----*-----*-----*
*--*****O*****-----*OOOOO*
*--*OOO*T*OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO*--***--*

```

```

1190 DATA
*--*--*T*--*****-----*-----*--*
*--*OOO*T*--*OOOOOOOOOOOOO*--*-----*--*
*--*--*T*--*OO*****O*OOOOO*--*-----*--*
*--*OOO*T*--*OO*****-----*-----*--*
1200 DATA
*--*--*T*--*-----OO*--*-----*--*
*--*OOO*T*--*****-----*-----*--*
*--*--*T*-----*-----*-----*--*
*--*OOO*T*****-----*-----*--*
1210 DATA
*--*--*-----*-----*-----*-----*
*--*--*-----*-----*OO*-----*-----*
*--*OOOOO--OOO***--*OO*****OO*
*--*****--***--*OO*-----*OO*
1220 DATA
*-----*-----*O***-----*TT*
*TTTTTTT-----*-----OTTTTTTTT*TT*
*****-----*****
1230 DATA ^,150,24,17
1240 DATA
*****-----*****
*OOOOOOOO*OOOOOOOOOOO-----*****OO*
*OOOOOOOO*OO*****-----*OO--*
*-----*****OOOOOOOOOOO*****OO--*
1250 DATA
*--*OOO*--*****OO*****OO--*-----*
*--*OOO*--*OOOOOOOOO*****--OO*****
*--*OOO*--*****OO-----*****
*--*OOO*--*-----OOO-----*
1260 DATA
*-----*--*--*-----*OOOOO-----*
*-----*--*-----*-----*OO***-----*
*--*--*--*-----*-----*--*--*--*
*OOOOO--*--*--*--OO--*-----*O--OO*
1270 DATA
*****O-----*--O**O--*-----*O*O--O*O*
**OOO--*-----*--O*OO*O--*-----*--O*O*O--*
****O--*-----*--O*OO*O--*-----*--*O*O--*
**OOO--*--*OO*--*O*OO*O--*-----*--*O*O*O--*
1280 DATA
**O--*--*OOO*--*O*O--*-----*--*O--O*O*
**O--*--*OOO*--*OO--*-----*--*O**--OO*
*O*--*--*OOO***--*--*--*-----*--*--*
*--*-----*OOOOOO***-----*
1290 DATA
*--*****OOOO*OOOOO-----*-----*
*-----*****-----*-----*-----*
*****-----*****
1300 DATA ^,175,23,2
1310 DATA
*****-----*****
**OOOOOOOOO*-----OOTTTTTTTTTOO*
*****-----TTTTTTTTTTTTT--TTTTTTTTTOO*
*OOOOOOOOOOO*TTTTTTTTTTTTT*-----*
*OOOOOOOOOOO*OOOOOOOOOOO*-----*
1320 DATA
*OOOOOOOOOOO*OOOOOOOOOOO*OOOOOOOOOOO*
*OOOOOOOOOOO*OOOOOOOOOOO*OOOOOOOOOOO*
*OOOOOOOOOOO*OO*****OOOOOOOOOOO*
*****-----OO*****-----*
-----*****OOOOO*****
1330 DATA
-----*****OOOOO*****
-----*****

```

```

-----*****-----
-----*****-----
-----*****-----
1340 DATA
-----*****-----
-----*****-----
1350 DATA ^,150,1,2
1360 DATA
*****
*****
*****
*****
*****
*****
*****
1370 DATA ^,65,21,2
1380 DATA
-----*****-----
-----*****TOOT*****-----
-----*****OO-----OO*****-----
-----*****OO*****OO*****OO*****OO*****-----
*****
*****
*****
1390 DATA
-----*****OO*****OO*****OO*****OO*****-----
-----*****OO*****OO*****OO*****OO*****-----
*****
*****
1400 DATA ^,62,2,5
1410 DATA
-----*****-----
-----*****-----
-----*****-----
*****
*****
*****
1420 DATA
-----*****OO**O**O--*OO**O**--***-----
-----*****O*TT*OO--***T**O--***-----
-----*****O*TT*OO--***T**O--***-----
*****
*****
*****
1430 DATA
-----*****O*TT*OO--***T**O--***-----
-----*****O*TT*OO--***T**O--***-----
*****
*****
*****
1440 DATA
-----*****-----
-----*****-----
*****
*****
1450 DATA ^,32,10,5
3000 DATA FIN
3005 REM * ADAPTATION 8 COULEURS *
LES NUMEROS APRES ' SONT CEUX
DES LIGNES A REMPLACER.

```

```

3010 ' 40 CLEAR, 14: RESTORE: ATTRB0, 0: LOC
ATE0, 0, 0: CONSOLE0, 24, 0, 0: CLS: FOR I=0 TO 1
3: READ A, B, C, D, E, F, G, H: DEFGR$(I)=A, B, C, D
, E, F, G, H: NEXT
3020 ' 90 CLS: SCREEN7, 0, 0: FOR I=0 TO 199
: LINE(0, I)-(319, I), INT(RND*8): NEXT: CONSO
LE0, 24, 1, 1: T=5: RESTORE140
3030 ' 130 IF STRIG(0) THEN CONSOLE0, 24,
0, 0: CLS: RESTORE1310: GOTO320 ELSE I=RND: R
EAD A$: IF A$="FIN" THEN RESTORE140: READA
$: PLAYA$: GOTO130 ELSE PLAYA$: GOTO130
3040 ' 260 IF A$="*" THEN COLOR2: PRINTGR
$(4);: GOTO300
3050 ' 270 IF A$="O" THEN COLOR3: PRINTGR
$(5);: GOTO300
3060 ' 280 IF A$="T" THEN COLOR5: PRINTGR
$(INT(RND*2)+6);: GOTO300
3070 ' 710 PT=POINT(X*8, (Y-1)*8+3): IF PT
=3 THEN LOCATEX, Y-1: PRINT" ": NB=NB+1: GOT
O440
3080 ' 720 IF POINT((X+1)*8, (Y-1)*8+3)=3
THEN LOCATEX+1, Y-1: PRINT" ": NB=NB+1: GOT
O440
3090 ' 730 IF POINT(X*8, (Y-1)*8+3)=5 OR
POINT((X+1)*8, (Y-1)*8+3)=1 THEN 870
3100 ' 740 IF POINT(X*8, (Y+1)*8+3)=3 THENL
OCATEX, Y+1: PRINT" ": NB=NB+1: GOTO440
3110 ' 750 IF POINT((X+1)*8, (Y+1)*8+3)=3T
HENLOCATEX+1, Y+1: PRINT" ": NB=NB+1: GOTO44
0
3120 ' 760 IF POINT(X*8, (Y+1)*8+3)=5 OR
POINT((X+1)*8, (Y+1)*8+3)=5 THEN870
3130 ' 770 IF POINT((X-1)*8, Y*8+3)=3 THENL
OCATEX-1, Y: PRINT" ": NB=NB+1: GOTO440
3140 ' 780 IF POINT((X-1)*8, Y*8+3)=5 THEN8
70
3150 ' 790 IF POINT((X+2)*8, Y*8+3)=3 THENL
OCATEX+2, Y: PRINT" ": NB=NB+1: GOTO440
3160 ' 800 IF POINT((X+2)*8, Y*8+3)=5 THEN8
70
3170 ' 940 CLS: ATTRB0, 1: LOCATE13, 12: SCRE
EN6, 0, 0: PRINT"Tableau suivant": PLAY"L200
4PSOREMIPP"

```

```

40 à 80 Initialisation
90 à 130 Présentation
140 à 160 Donner musiques
220 à 310 Affichages tableaux
370 à 550 Initialisation jeu
610 à 820 Test collision
870 à 1020 Jeu
1030 à 3000 Donner tableaux
3005 à 3170 Adaptation 8 couleurs

```

THOMSON

SHIPSOM

Développé pour le basic 128, Shipsom vous plonge dans un labyrinthe complexe. Le joueur, prisonnier en début de partie, part à la recherche d'une coupe agique qui seule lui permettra d'atteindre l'issue de l'aventure...

```

50 REM FAIT SUR UN THOMSON T09+JOYSTICK
60 REM CE LOGICIEL FONCTIONNE SUR MICRO-
70 REM ORDINATEUR THOMSON EN BASIC 128
80 '
90 CONSOLE0, 24, 0, 0, 0: CLS: SCREEN15, 0, 0: LO
CATE20, 17, 0: PRINT"PATIENCE..."
100 REM * GRAPHISMES *
110 CLEAR1000, 128: DIM NBO(22): DIM NBM(2
2): DIM OB(3, 22): DIM MO(3, 22): DIM MX(3, 22
): DIM MY(3, 22): DIM OX(3, 22): DIM OY(3, 22)
: DIM POR(5): DIM S1(27): DIM S2(27): DIM OU
V(27): DIM PX(27): DIM PY(27)
120 DIM MONSTRE%(800): DIM JOUEUR%(400): D
IM OBJET%(900)
130 DEFGR$(0)=128, 131, 199, 245, 255, 159, 15
, 2: DEFGR$(1)=1, 193, 227, 175, 255, 249, 240, 6
4: DEFGR$(2)=7, 31, 62, 61, 51, 255, 247, 7: DEFG
R$(3)=224, 248, 124, 188, 204, 255, 239, 224: DE
FGR$(4)=7, 15, 63, 126, 112, 96, 96, 224: DEFGR$
(5)=224, 240, 252, 126, 14, 6, 6, 7
140 DEFGR$(6)=64, 131, 199, 245, 255, 223, 142
, 3: DEFGR$(7)=2, 193, 227, 175, 255, 251, 113, 1
92: DEFGR$(8)=7, 31, 62, 125, 115, 127, 247, 199
: DEFGR$(9)=224, 248, 124, 190, 206, 254, 239, 2
27: DEFGR$(10)=7, 15, 63, 126, 112, 96, 96, 224:
DEFGR$(11)=224, 240, 252, 126, 14, 6, 6, 7
150 COLOR9, 0: LOCATE0, 0, 0: PRINTGR$(0)GR$(
1)GR$(6)GR$(7): LOCATE0, 1, 0: COLOR4, 0: PRIN
TGR$(2)GR$(3)GR$(8)GR$(9): LOCATE0, 2, 0: CO
LOR1, 0: PRINTGR$(4)GR$(5)GR$(10)GR$(11)
160 DEFGR$(0)=7, 63, 125, 127, 59, 28, 15, 3: DE
FGR$(1)=224, 252, 190, 254, 220, 56, 240, 192: D
EFGR$(2)=6, 5, 61, 78, 223, 31, 48, 59: DEFGR$(3
)=96, 160, 188, 114, 241, 248, 12, 220: DEFGR$(4
)=125, 126, 255, 238, 85, 127, 8, 60: DEFGR$(5)=
190, 126, 255, 119, 170, 254, 16, 60
170 DEFGR$(6)=7, 63, 121, 127, 58, 24, 15, 3: DE
FGR$(7)=224, 252, 158, 254, 92, 24, 240, 192: DE
FGR$(8)=7, 135, 252, 14, 31, 30, 61, 59: DEFGR$(
9)=96, 33, 255, 240, 248, 120, 188, 220: DEFGR$(
10)=119, 96, 255, 213, 110, 127, 8, 30: DEFGR$(1
1)=238, 6, 255, 171, 118, 254, 16, 120
180 LOCATE4, 0, 0: COLOR13, 0: PRINTGR$(0)GR$(
1)GR$(6)GR$(7): LOCATE4, 1, 0: COLOR11, 0: PR
INTGR$(2)GR$(3)GR$(8)GR$(9): LOCATE4, 2, 0:
PRINTGR$(4)GR$(5)GR$(10)GR$(11)
190 DEFGR$(0)=0, 1, 3, 4, 5, 28, 30, 63: DEFGR$(
1)=0, 128, 192, 32, 160, 56, 120, 252: DEFGR$(2)
=7, 6, 28, 126, 231, 127, 63, 31: DEFGR$(3)=224,
96, 56, 126, 231, 254, 252, 248: DEFGR$(4)=8, 8,
16, 16, 33, 33, 65, 225: DEFGR$(5)=144, 144, 136
, 136, 4, 4, 2, 7
200 DEFGR$(6)=0, 1, 2, 5, 6, 27, 20, 63: DEFGR$(
7)=0, 128, 64, 160, 96, 216, 40, 252: DEFGR$(8)=
7, 7, 31, 127, 255, 127, 50, 31: DEFGR$(9)=224, 2
24, 248, 254, 255, 254, 76, 254: DEFGR$(10)=9, 9
, 17, 33, 32, 64, 224, 0: DEFGR$(11)=16, 16, 8, 4,
132, 130, 135, 128
210 LOCATE8, 0, 0: COLOR8, 0: PRINTGR$(0)GR$(
1)GR$(6)GR$(7): LOCATE8, 1, 0: PRINTGR$(2)GR
$(3)GR$(8)GR$(9): LOCATE8, 2, 0: PRINTGR$(4)
GR$(5)GR$(10)GR$(11)
220 DEFGR$(0)=0, 14, 59, 127, 127, 248, 207, 13
1: DEFGR$(1)=0, 112, 220, 254, 254, 31, 243, 193
: DEFGR$(2)=3, 12, 20, 37, 37, 37, 68, 68: DEFGR$
(3)=192, 112, 168, 40, 40, 40, 168, 168: DEFGR$(
4)=66, 98, 82, 82, 85, 149, 145, 145: DEFGR$(5)=
168, 168, 36, 68, 76, 82, 82, 18
230 DEFGR$(6)=0, 14, 59, 126, 127, 248, 142, 99
: DEFGR$(7)=0, 112, 220, 126, 254, 31, 113, 198:
DEFGR$(8)=3, 6, 25, 49, 41, 36, 34, 66: DEFGR$(9
)=192, 112, 72, 72, 68, 68, 164, 138: DEFGR$(10)
=66, 97, 81, 83, 84, 132, 138, 146: DEFGR$(11)=8
2, 82, 22, 37, 165, 161, 177, 169
240 LOCATE12, 0, 0: COLOR1, 0: PRINTGR$(0)GR$(
1)GR$(6)GR$(7): LOCATE12, 1, 0: COLOR2, 0: PR
INTGR$(2)GR$(3)GR$(8)GR$(9): LOCATE12, 2, 0
: PRINTGR$(4)GR$(5)GR$(10)GR$(11)
250 DEFGR$(0)=1, 7, 31, 63, 103, 127, 15, 61: DE
FGR$(1)=252, 254, 254, 252, 248, 240, 192, 192:
DEFGR$(2)=1, 3, 3, 63, 39, 71, 15, 15: DEFGR$(3)
=224, 240, 240, 240, 248, 248, 248, 248: DEFGR$(
4)=31, 31, 61, 57, 96, 96, 112, 241: DEFGR$(5)=2
48, 252, 252, 252, 220, 206, 231, 221
260 DEFGR$(6)=1, 7, 31, 63, 103, 127, 63, 1: DEF
GR$(7)=192, 248, 252, 252, 248, 240, 224, 192: D
EFGR$(8)=1, 3, 3, 31, 39, 39, 15, 15: DEFGR$(9)=
224, 240, 240, 240, 248, 248, 248, 248: DEFGR$(1
0)=31, 31, 61, 121, 112, 57, 28, 61: DEFGR$(11)=
248, 252, 252, 252, 222, 143, 224, 224
270 DEFGR$(12)=63, 127, 127, 63, 31, 15, 3, 3: D
EFGR$(13)=128, 224, 248, 252, 230, 254, 240, 18
8: DEFGR$(14)=7, 15, 15, 15, 31, 31, 31: DEFGR
$(15)=128, 192, 192, 252, 228, 226, 240, 240: D
EFGR$(16)=31, 63, 63, 63, 59, 115, 231, 7: DEFGR
$(17)=248, 248, 188, 156, 6, 6, 14, 143
280 DEFGR$(18)=3, 31, 63, 63, 31, 15, 7, 3: DEFG
R$(19)=128, 224, 248, 252, 230, 254, 252, 128: D
EFGR$(20)=7, 15, 15, 15, 31, 31, 31: DEFGR$(
21)=128, 192, 192, 248, 228, 228, 240, 240: DEFG
R$(22)=31, 63, 63, 63, 123, 241, 7, 7: DEFGR$(23
)=248, 248, 188, 158, 14, 156, 56, 188
290 LOCATE16, 0, 0: COLOR15, 0: PRINTGR$(0)GR
$(1)GR$(6)GR$(7)GR$(12)GR$(13)GR$(18)GR$(

```

```
(19): LOCATE16, 1, 0: COLOR10, 0: PRINTGR$(2)GR
R$(3)GR$(8)GR$(9)GR$(14)GR$(15)GR$(20)GR
$(21): LOCATE16, 2, 0: PRINTGR$(4)GR$(5)GR$(
10)GR$(11)GR$(16)GR$(17)GR$(22)GR$(23)
300 DEFGR$(0)=0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 8: DEFGR$(1)=
0, 0, 0, 0, 0, 0, 32: DEFGR$(2)=28, 62, 127, 255
, 255, 255, 127, 63: DEFGR$(3)=112, 248, 252, 25
4, 254, 254, 252, 248: DEFGR$(4)=31, 15, 7, 3, 1
, 0, 0, 0: DEFGR$(5)=240, 224, 192, 128, 0, 0, 0, 0
310 COLOR1, 0: LOCATE24, 0, 0: PRINTGR$(0)GR$(
1): LOCATE24, 1, 0: PRINTGR$(2)GR$(3): LOCAT
E24, 2, 0: PRINTGR$(4)GR$(5)
320 DEFGR$(0)=0, 7, 4, 3, 13, 9, 6, 1: DEFGR$(1)
=192, 48, 168, 200, 112, 200, 72, 176: DEFGR$(2)
=0, 0, 0, 0, 0, 1, 1, 1: DEFGR$(3)=128, 128, 128, 1
28, 128, 0, 0, 0: DEFGR$(4)=0, 3, 2, 1, 0, 0, 0, 0: D
EFGR$(5)=128, 128, 64, 220, 100, 72, 112, 128
330 LOCATE26, 0, 0: COLOR7, 0: PRINTGR$(0)GR$(
1): LOCATE26, 1, 0: COLOR2, 0: PRINTGR$(2)GR$(
3): LOCATE26, 2, 0: PRINTGR$(4)GR$(5)
340 DEFGR$(0)=3, 3, 2, 2, 4, 4, 8, 8: DEFGR$(1)=
192, 192, 64, 64, 32, 32, 16, 16: DEFGR$(2)=16, 1
6, 32, 63, 46, 46, 53, 53: DEFGR$(3)=8, 8, 4, 252,
164, 236, 164, 172: DEFGR$(4)=59, 63, 32, 32, 32
, 32, 32, 31: DEFGR$(5)=164, 252, 4, 4, 4, 4, 24
8
350 LOCATE28, 0, 0: COLOR14, 0: PRINTGR$(0)GR
$(1): LOCATE28, 1, 0: PRINTGR$(2)GR$(3): LOCA
TE28, 2, 0: PRINTGR$(4)GR$(5)
360 DEFGR$(0)=0, 0, 3, 124, 128, 224, 255, 255:
DEFGR$(1)=0, 0, 192, 62, 1, 7, 255, 255: DEFGR$(2)
=255, 255, 127, 63, 15, 3, 1, 1: DEFGR$(3)=255
, 255, 254, 252, 240, 192, 128, 128: DEFGR$(4)=1
, 1, 1, 3, 7, 15, 31, 63: DEFGR$(5)=128, 128, 128
, 192, 224, 240, 248, 252
370 LOCATE30, 0, 0: COLOR13, 0: PRINTGR$(0)GR
$(1): LOCATE30, 1, 0: PRINTGR$(2)GR$(3): LOCA
TE30, 2, 0: PRINTGR$(4)GR$(5)
380 DEFGR$(0)=0, 0, 0, 0, 34, 9, 25, 5: DEFGR$(1)
=0, 0, 0, 0, 32, 32, 33, 196: DEFGR$(2)=7, 229, 1
7, 17, 127, 136, 28, 96: DEFGR$(3)=6, 56, 17, 254
, 136, 136, 167, 224: DEFGR$(4)=35, 132, 4, 4, 0
, 0, 0, 0: DEFGR$(5)=160, 152, 144, 68, 0, 0, 0, 0
390 COLOR6, 0: LOCATE32, 0, 0: PRINTGR$(0)GR$(
1): LOCATE32, 1, 0: PRINTGR$(2)GR$(3): LOCAT
E32, 2, 0: PRINTGR$(4)GR$(5)
400 DEFGR$(0)=8, 8, 62, 8, 8, 121, 71, 65: DEFGR
$(1)=16, 16, 124, 16, 16, 158, 226, 130: DEFGR$(2)
=33, 24, 6, 1, 1, 97, 191, 97: DEFGR$(3)=132, 2
4, 96, 128, 128, 134, 253, 134: DEFGR$(4)=1, 1, 1
, 1, 1, 15, 31, 63: DEFGR$(5)=128, 128, 128, 128
, 128, 240, 248, 252
410 COLOR3, 0: LOCATE34, 0, 0: PRINTGR$(0)GR$(
1): LOCATE34, 1, 0: PRINTGR$(2)GR$(3): LOCAT
E34, 2, 0: PRINTGR$(4)GR$(5)
420 DEFGR$(0)=0, 0, 0, 0, 3, 5, 1, 17: DEFGR$(1)
=0, 0, 0, 0, 128, 64, 0, 16: DEFGR$(2)=9, 71, 133
, 255, 133, 71, 9, 17: DEFGR$(3)=32, 196, 66, 254
, 66, 196, 32, 16: DEFGR$(4)=1, 5, 3, 0, 0, 0, 0, 0: D
EFGR$(5)=0, 64, 128, 0, 0, 0, 0, 0
430 LOCATE36, 0, 0: COLOR7, 0: PRINTGR$(0)GR$(
1): LOCATE36, 1, 0: PRINTGR$(2)GR$(3): LOCAT
E36, 2, 0: PRINTGR$(4)GR$(5)
440 DEFGR$(0)=0, 0, 1, 2, 2, 1, 1, 1: DEFGR$(1)=
0, 0, 0, 128, 128, 4, 138, 138: DEFGR$(2)=3, 35, 8
3, 83, 39, 39, 119, 115: DEFGR$(3)=196, 196, 142
```

```
, 142, 158, 158, 222, 206: DEFGR$(4)=123, 123, 2
51, 21, 255, 255, 255, 255: DEFGR$(5)=206, 238
, 239, 255, 255, 255, 255, 255
450 LOCATE38, 0, 0: COLOR2, 0: PRINTGR$(0)GR$(
1): LOCATE38, 1, 0: PRINTGR$(2)GR$(3): LOCAT
E38, 2, 0: PRINTGR$(4)GR$(5)
460 FORI=0TO3: GET(I*4, 0)-(I*4+1, 2), MONST
RE%(100*I+100): GET(I*4+2, 0)-(I*4+3, 2), MO
NSTRE%(500+100*I): NEXT
470 FOR I=1 TO4: GET(I*2+14, 0)-(I*2+15, 2)
, JOUEUR%(100*I): NEXT
480 FOR I=1 TO 8: GET(I*2+22, 0)-(I*2+23, 2)
, OBJET%(100*I): NEXT
490 DEFGR$(0)=0, 0, 0, 0, 0, 3, 12, 48, 192: DEFGR$(
1)=0, 0, 0, 0, 192, 48, 12, 3: DEFGR$(2)=128, 19
1, 255, 63, 63, 63, 63, 31: DEFGR$(3)=1, 253, 255
, 252, 252, 252, 252, 248: DEFGR$(4)=31, 31, 31
, 31, 31, 31, 31, 15: DEFGR$(5)=248, 248, 248, 248
, 248, 248, 248, 240
500 LOCATE38, 0, 0: COLOR6, 0: PRINTGR$(0)GR$(
1): LOCATE38, 1, 0: COLOR4, 0: PRINTGR$(2)GR$(
3): LOCATE38, 2, 0: PRINTGR$(4)GR$(5): GET(3
8, 0)-(39, 2), OBJET%(900)
510 DIM MUR$(7): DIM PIC$(7): DIM VER$(4):
AS=CHR$(8): BS=CHR$(10): DIM GRILLE$(2)
520 DEFGR$(0)=31, 16, 32, 96, 128, 240, 136, 13
2: DEFGR$(1)=3, 226, 29, 3, 0, 32, 80, 72: DEFGR$(
2)=255, 1, 129, 65, 194, 162, 162, 162: DEFGR$(3)
=15, 8, 6, 241, 136, 132, 132, 130: DEFGR$(4)=
224, 63, 0, 0, 128, 64, 64, 33
530 DEFGR$(5)=0, 225, 27, 10, 7, 4, 248, 31: DEF
GR$(6)=0, 252, 3, 1, 1, 193, 34, 33: DEFGR$(7)=1
28, 128, 248, 142, 129, 129, 192, 127: DEFGR$(8)
=72, 71, 222, 224, 64, 64, 128, 255: DEFGR$(9)=1
62, 50, 202, 42, 41, 81, 80, 159
540 DEFGR$(10)=129, 129, 128, 128, 96, 24, 135
, 0: DEFGR$(11)=18, 13, 158, 160, 192, 128, 96, 3
1: DEFGR$(12)=97, 128, 0, 0, 0, 0, 1, 254: DEFGR$(
13)=17, 145, 145, 145, 146, 140, 0, 0
550 FOR I=0 TO 6: MUR$(I)=GR$(I)+AS+BS+GR
$(I+7): NEXT
560 DEFGR$(20)=0, 0, 0, 0, 0, 65, 65, 97: DEFGR$(
21)=0, 128, 132, 206, 206, 199, 231, 231: DEFGR
$(22)=0, 4, 4, 12, 12, 12, 14: DEFGR$(23)=0
, 0, 16, 48, 56, 60, 62, 62: DEFGR$(24)=0, 0, 0, 12
, 30, 31, 31, 31
570 DEFGR$(25)=0, 0, 0, 24, 60, 60, 60, 60: DEFGR
$(26)=0, 0, 0, 4, 12, 28, 62, 62: DEFGR$(27)=99
, 99, 103, 103, 231, 247, 247, 255: DEFGR$(28)=2
31, 231, 231, 227, 227, 231, 255, 255: DEFGR$(29)
=30, 31, 31, 31, 63, 191, 255, 255
580 DEFGR$(30)=31, 31, 15, 131, 143, 255, 255
, 255: DEFGR$(31)=31, 63, 63, 127, 255, 255, 255
, 255: DEFGR$(32)=60, 60, 60, 158, 142, 142, 255
, 255: DEFGR$(33)=126, 254, 254, 255, 255, 255, 2
55, 255
590 FOR I=0 TO 6: PIC$(I)=GR$(I+20)+AS+BS
+GR$(I+27): NEXT
600 DEFGR$(40)=0, 3, 14, 54, 118, 182, 182, 182
: DEFGR$(41)=192, 240, 216, 220, 219, 219, 219
, 219: DEFGR$(42)=182, 182, 255, 159, 255, 182, 1
82, 182: DEFGR$(43)=219, 219, 255, 255, 255, 21
9, 219, 219: DEFGR$(44)=182, 182, 182, 182, 182
, 182, 182, 255
610 DEFGR$(45)=219, 219, 219, 219, 219, 219, 2
19, 255: DEFGR$(46)=0, 192, 112, 108, 110, 109,
```

```
109, 109: DEFGR$(47)=3, 15, 27, 59, 219, 219, 21
9, 219: DEFGR$(48)=109, 109, 255, 249, 255, 109
, 109, 109: DEFGR$(49)=219, 219, 255, 255, 255
, 219, 219, 219
620 DEFGR$(50)=109, 109, 109, 109, 109, 109, 1
09, 255: DEFGR$(51)=219, 219, 219, 219, 219, 21
9, 219, 255
630 GRILLE$(1)=GR$(40)+GR$(41)+AS+AS+BS+
GR$(42)+GR$(43)+AS+AS+BS+GR$(44)+GR$(45)
640 GRILLE$(2)=GR$(47)+GR$(46)+AS+AS+BS+
GR$(49)+GR$(48)+AS+AS+BS+GR$(51)+GR$(50)
650 DEFGR$(34)=96, 251, 255, 255, 255, 255, 25
5, 255: DEFGR$(35)=236, 255, 255, 255, 255, 255
, 255, 255: DEFGR$(36)=56, 255, 255, 255, 255, 2
55, 255, 255: DEFGR$(37)=6, 255, 255, 255, 255
, 255, 255, 255
660 VER$(0)=GR$(34): VER$(1)=GR$(35): VER$(
2)=GR$(36): VER$(3)=GR$(37)
670 DEFGR$(60)=0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 3: DEFGR$(61)
=0, 0, 0, 3, 7, 231, 242, 240: DEFGR$(62)=0, 0, 1
92, 240, 248, 254, 61, 62: DEFGR$(63)=1, 113, 11
3, 123, 63, 62, 28, 14: DEFGR$(64)=192, 224, 240
, 112, 112, 96, 192, 0
680 DEFGR$(65)=0, 15, 31, 31, 25, 19, 7, 14: DEF
GR$(66)=124, 62, 191, 241, 248, 254, 63, 63: DEF
GR$(67)=156, 60, 31, 31, 15, 15, 31, 30: DEFGR$(6
8)=14, 62, 252, 252, 248, 255, 195, 15: DEFGR$(6
9)=64, 160, 224, 64, 248, 220, 204, 140
690 DEFGR$(70)=14, 14, 7, 0, 0, 0, 0, 0: DEFGR$(
71)=31, 15, 15, 15, 7, 3, 3, 3: DEFGR$(72)=60, 60
, 120, 248, 240, 224, 224, 224: DEFGR$(73)=28, 2
8, 14, 7, 0, 0, 0, 0: DEFGR$(74)=0, 0, 1, 7, 15, 31
, 63, 127
700 DEFGR$(75)=7, 127, 255, 255, 255, 255, 255
, 255: DEFGR$(76)=224, 255, 255, 255, 255, 255
, 255, 255: DEFGR$(77)=224, 252, 255, 255, 255, 2
55, 255, 255: DEFGR$(78)=0, 0, 1, 131, 231, 255
, 255, 255: DEFGR$(79)=0, 0, 224, 240, 240, 252, 2
55, 255
710 DEFGR$(80)=16, 120, 120, 120, 126, 127, 25
5, 255
720 REM * VARIABLES *
730 CLS: SCREEN15, 0, 0: LOCATE20, 17, 0: PRINT
"PATIENCE..."
740 SAL=1: X=7: Y=1: OBM=0: TPS=0: NRJ=0: XY=0
: JOUE=300
750 RESTORE760: FOR I=1 TO 22: NBO(I)=3: RE
AD NBM(I): FOR J=1 TO 3: READ OB(J, I): READ
OX(J, I): READ OY(J, I): NEXT: FOR J=1 TO NB
M(I): READ MO(J, I): READ MX(J, I): READ MY(J
, I): NEXTJ, I
760 DATA 3, 1, 5, 0, 5, 25, 0, 6, 18, 9, 1, 23, 9, 2
, 37, 7, 3, 5, 6
770 DATA 2, 2, 19, 8, 3, 31, 0, 7, 31, 9, 2, 17, 7, 4
, 26, 3
780 DATA 3, 2, 25, 0, 8, 25, 7, 9, 18, 7, 3, 4, 5, 1
, 16, 0, 4, 12, 2
790 DATA 2, 1, 11, 8, 6, 38, 0, 7, 20, 8, 4, 0, 8, 2
, 28, 0
800 DATA 3, 3, 13, 9, 8, 0, 9, 9, 33, 9, 4, 11, 0, 3
, 7, 9, 1, 26, 2
810 DATA 1, 2, 6, 3, 6, 38, 0, 7, 17, 0, 1, 0, 9
820 DATA 1, 1, 26, 7, 5, 10, 9, 8, 18, 9, 2, 33, 0
830 DATA 2, 2, 33, 4, 6, 14, 3, 9, 3, 0, 3, 26, 5, 1
, 7, 7
840 DATA 2, 3, 38, 8, 7, 32, 0, 8, 14, 7, 3, 24, 9, 2
```

```
, 7, 7
850 DATA 2, 1, 31, 0, 5, 20, 5, 9, 36, 9, 4, 0, 7, 1
, 38, 7
860 DATA 3, 3, 34, 8, 5, 38, 8, 6, 30, 8, 1, 0, 7, 4
, 16, 0, 2, 28, 6
870 DATA 1, 2, 12, 0, 7, 38, 5, 8, 2, 9, 2, 28, 0
880 DATA 2, 1, 6, 3, 5, 0, 0, 9, 30, 0, 3, 27, 2, 1, 9
, 0
890 DATA 2, 2, 24, 9, 6, 32, 0, 7, 10, 9, 3, 16, 3, 2
, 16, 9
900 DATA 3, 2, 24, 5, 8, 23, 0, 9, 12, 7, 4, 14, 0, 3
, 6, 5, 1, 29, 7
910 DATA 3, 1, 15, 0, 5, 34, 0, 6, 19, 7, 1, 5, 0, 4
, 28, 1, 2, 2, 9
920 DATA 1, 3, 0, 0, 5, 22, 7, 7, 38, 0, 3, 28, 2
930 DATA 2, 2, 34, 5, 8, 22, 5, 9, 36, 5, 3, 2, 7, 1
, 4, 5
940 DATA 2, 1, 19, 3, 6, 0, 0, 7, 38, 4, 4, 15, 5, 2
, 32, 6
950 DATA 3, 2, 3, 5, 4, 5, 8, 5, 38, 8, 4, 14, 6, 3, 2
4, 6, 1, 33, 6
960 DATA 3, 3, 18, 0, 7, 9, 5, 8, 0, 5, 1, 8, 0, 4, 20
, 0, 2, 31, 0
970 DATA 1, 2, 23, 9, 6, 38, 5, 9, 33, 0, 3, 24, 0
980 FOR I=1 TO 27: READ S1(I): READ S2(I):
READ OUV(I): NEXT
990 DATA1, 2, 0, 1, 3, 1, 2, 4, 2, 2, 5, 2, 5, 6, 0, 3
, 6, 0, 4, 8, 1, 3, 8, 2, 7, 8, 0, 7, 9, 1, 7, 9, 2, 7, 10, 0
, 9, 10, 0, 10, 11, 1, 11, 12, 2, 11, 13, 0, 13, 16, 0
, 13, 15, 1, 13, 14, 2, 14, 16, 0, 15, 17, 0, 17, 18, 0
, 15, 19, 1, 19, 20, 2, 20, 21, 0, 20, 22, 0, 21, 22, 1
1000 DEFGR$(100)=0, 0, 0, 1, 2, 4, 4, 2: DEFGR$(
101)=0, 0, 0, 241, 17, 17, 31, 17: DEFGR$(102)=0
, 0, 0, 92, 18, 82, 82, 92: DEFGR$(103)=0, 0, 0, 62
, 69, 132, 136, 72: DEFGR$(104)=0, 1, 1, 35, 35, 2
43, 109, 161
1010 DEFGR$(105)=1, 1, 2, 124, 64, 64, 127, 0: D
EFGR$(106)=17, 17, 17, 17, 0, 0, 255, 0: DEFGR$(
107)=80, 80, 80, 95, 0, 0, 255, 0: DEFGR$(108)=4
0, 36, 68, 131, 0, 0, 255, 0: DEFGR$(109)=161, 16
1, 161, 33, 1, 1, 255, 0
1020 FOR I=1 TO 27: READ PX(I): READ PY(I)
: NEXT
1030 DATA 2, 6, 36, 0, 36, 9, 2, 0, 28, 5, 0, 0, 7, 0
, 36, 7, 16, 0, 28, 0, 2, 9, 2, 0, 18, 9, 38, 0, 32, 0, 2
5, 9, 36, 6, 36, 0, 2, 3, 2, 9, 36, 5, 2, 7, 2, 7, 36, 0
, 2, 0, 15, 0, 36, 0
1040 REM * PRESENTATION *
1050 CLS: SCREEN8, 0, 0: ATTRB1, 0: LOCATE3, 1
, 0: COLOR4, 0: PRINT"Premar";: COLOR7, 0: PRINT
"tin P";: COLOR1, 0: PRINT"atrick"
1060 LOCATE15, 7, 0: COLOR15, 0: PRINTGR$(100
)GR$(101)GR$(102)GR$(103)GR$(104): LOCATE
15, 8, 0: PRINTGR$(105)GR$(106)GR$(107)GR$(
108)GR$(109)
1070 ATTRB0, 0: LOCATE 16, 4, 0: COLOR8, 0: PRI
NT"presente"
1080 AS(1)="tel est le nom du nouveau
grand jeu ducinquante troisieme siecle.
Vous etes le premier participant et vous
ne savez pasce qui vous attend. La seul
e chose quevous sachiez est que vous de
vrez trouverune coupe et sortir avec ell
e d'un laby-"
1090 AS(2)="rinthe peuple de monstres.
Le seul prixest dix fois votre poids en
```


NTPIC\$(INT(RND*7)):NEXT
2160 COLOR10,0:FORI=19TO32:LOCATEI,3:PRINTVER\$(INT(RND*4)):NEXT
2170 COLOR0,3:FORI=4TO15:LOCATEI,0:PRINTMUR\$(INT(RND*7)):NEXT:FORI=4TO6:LOCATEI,2:PRINTGR\$(INT(RND*14)):NEXT:FORI=3TO6:LOCATE6,1:PRINTGR\$(INT(RND*14)):NEXT
2180 FORI=6TO15:LOCATEI,6:PRINTGR\$(INT(RND*14)):NEXT:LOCATE14,2:PRINTMUR\$(INT(RND*7)):LOCATE14,4:PRINTMUR\$(INT(RND*7)):MUR\$(INT(RND*7))
2190 COLOR5,0:LOCATE2,0:PRINTGRILLE\$(1):LOCATE38,0:PRINTGR\$(40)GR\$(41):LOCATE38,1:PRINTGR\$(42)GR\$(43):LOCATE38,2:PRINTGR\$(44)GR\$(45):LOCATE38,7:PRINTGR\$(40)GR\$(41):LOCATE38,8:PRINTGR\$(42)GR\$(43):LOCATE38,9:PRINTGR\$(44)GR\$(45)
2200 COLOR2,0:LOCATE7,2:PRINTGR\$(60)GR\$(61)GR\$(62);:COLOR15,0:PRINTGR\$(63);:COLOR2,0:PRINTGR\$(64):LOCATE7,3:PRINTGR\$(65);:COLOR15,0:PRINTGR\$(66)GR\$(67)GR\$(68);:COLOR2,0:PRINTGR\$(69):LOCATE7,4:PRINTGR\$(70);
2210 COLOR15,0:PRINTGR\$(71)GR\$(72);:COLOR2,0:PRINTGR\$(73):LOCATE7,5:COLOR11,0:PRINTGR\$(74)GR\$(75)GR\$(76)GR\$(77)GR\$(78)GR\$(79)GR\$(80)
2220 NBP=3:POR(1)=2:POR(2)=6:POR(3)=8
2230 RETURN
2240 '
2250 COLOR2,0:LOCATE0,0:PRINTGR\$(60)GR\$(61)GR\$(62);:COLOR15,0:PRINTGR\$(63);:COLOR2,0:PRINTGR\$(64):LOCATE0,1:PRINTGR\$(65);:COLOR15,0:PRINTGR\$(66)GR\$(67)GR\$(68);:COLOR2,0:PRINTGR\$(69):LOCATE0,2:PRINTGR\$(70);
2260 COLOR15,0:PRINTGR\$(71)GR\$(72);:COLOR2,0:PRINTGR\$(73):LOCATE0,3:COLOR11,0:PRINTGR\$(74)GR\$(75)GR\$(76)GR\$(77)GR\$(78)GR\$(79)GR\$(80)
2270 LOCATE5,0:COLOR5,0:PRINTGRILLE\$(2):LOCATE38,9:PRINTGR\$(40)GR\$(41):LOCATE38,10:PRINTGR\$(42)GR\$(43):LOCATE38,11:PRINTGR\$(44)GR\$(45)
2280 COLOR10,0:FORI=0TO33:LOCATEI,11:PRINTVER\$(INT(RND*4)):NEXT:COLOR0,3:FORI=0TO4:LOCATE26,1:PRINTGR\$(INT(RND*14))GR\$(INT(RND*14)):NEXT
2290 FORI=0TO6:LOCATE34,1:PRINTGR\$(INT(RND*14))GR\$(INT(RND*14)):NEXT:LOCATE22,0:PRINTMUR\$(INT(RND*7))CHR\$(11)MUR\$(INT(RND*7)):FORI=5 TO10:LOCATE22,1:PRINTGR\$(INT(RND*14))GR\$(INT(RND*14)):LOCATE30,1:PRINTGR\$(INT(RND*14))GR\$(INT(RND*14)):NEXT
2300 LOCATE30,3:PRINTMUR\$(INT(RND*7))CHR\$(11)MUR\$(INT(RND*7)):FORI=8TO10:LOCATE26,1:PRINTGR\$(INT(RND*14))GR\$(INT(RND*14)):NEXT:COLOR8,0:LOCATE24,9:PRINTPIC\$(INT(RND*7))CHR\$(11)PIC\$(INT(RND*7)):LOCATE28,9:PRINTPIC\$(INT(RND*7))CHR\$(11)PIC\$(INT(RND*7))
2310 LOCATE34,10:PRINTPIC\$(INT(RND*7))CHR\$(11)PIC\$(INT(RND*7))
2320 NBP=2:POR(1)=3:POR(2)=7
2330 RETURN
2340 '

2350 COLOR5,0:LOCATE0,0:PRINTGRILLE\$(2):LOCATE26,5:PRINTGRILLE\$(2):COLOR10,0:FORI=0TO13:LOCATEI,3:PRINTVER\$(INT(RND*4)):NEXT:COLOR8,0:FORI=23TO32:LOCATEI,8:PRINTPIC\$(INT(RND*7)):NEXT
2360 COLOR0,3:LOCATE39,8:PRINTGR\$(INT(RND*14)):LOCATE39,9:PRINTGR\$(INT(RND*14)):FORI=20TO25:FORJ=3TO7:LOCATEI,J:PRINTGR\$(INT(RND*14)):NEXTJ,1:FORI=20TO22:LOCATEI,8:PRINTMUR\$(INT(RND*7)):NEXT
2370 NBP=2:POR(1)=4:POR(2)=5
2380 RETURN
2390 '
2400 COLOR0,3:FORI=0TO7:FORJ=6TO8:LOCATEI,J:PRINTGR\$(INT(RND*14)):NEXTJ,1:FORI=8TO9:LOCATEI,7:PRINTMUR\$(INT(RND*7)):NEXT
2410 COLOR8,0:FORI=29TO39:SS=INT(RND*7)+20:LOCATEI,3:PRINTGR\$(SS):LOCATEI,4:PRINTGR\$(SS+7):NEXT:COLOR10,0:FORI=13TO39:LOCATEI,11:PRINTVER\$(INT(RND*4)):NEXT
2420 COLOR5,0:LOCATE2,0:PRINTGRILLE\$(1):LOCATE25,5:PRINTGRILLE\$(2):COLOR2,0:LOCATE10,0:PRINTGR\$(60)GR\$(61)GR\$(62);:COLOR15,0:PRINTGR\$(63);:COLOR2:PRINTGR\$(64)
2430 LOCATE10,1:PRINTGR\$(65);:COLOR15:PRINTGR\$(66)GR\$(67)GR\$(68);:COLOR2:PRINTGR\$(69):LOCATE10,2:PRINTGR\$(70);:COLOR15:PRINTGR\$(71)GR\$(72);:COLOR2:PRINTGR\$(73)
2440 LOCATE10,3:COLOR11,0:PRINTGR\$(74)GR\$(75)GR\$(76)GR\$(77)GR\$(78)GR\$(79)GR\$(80)
2450 NBP=2:POR(1)=5:POR(2)=6
2460 RETURN
2470 '
2480 COLOR0,3:FORI=14TO31:LOCATEI,3:PRINTMUR\$(INT(RND*7)):NEXT:FORI=20TO25:FORJ=8TO10STEP2:LOCATEI,J:PRINTMUR\$(INT(RND*7)):NEXTJ,1
2490 COLOR5,0:LOCATE0,0:PRINTGRILLE\$(2):LOCATE0,9:PRINTGRILLE\$(2):LOCATE14,0:PRINTGRILLE\$(2):LOCATE30,0:PRINTGR\$(40)GR\$(41):LOCATE30,1:PRINTGR\$(42)GR\$(43):LOCATE30,2:PRINTGR\$(44)GR\$(45)
2500 FORI=0TO7:COLOR10,0:LOCATEI,3:PRINTVER\$(INT(RND*4)):NEXT:COLOR8,0:LOCATEI,4:PRINTPIC\$(INT(RND*7)):NEXT:FORI=26TO39:SS=INT(RND*7)+20:LOCATEI,10:PRINTGR\$(SS):LOCATEI,11:PRINTGR\$(SS+7):NEXT
2510 NBP=4:POR(1)=9:POR(2)=10:POR(3)=11:POR(4)=12
2520 RETURN
2530 '
2540 COLOR0,3:FORI=9TO13:FORJ=0TO7:LOCATEI,J:PRINTGR\$(INT(RND*14)):NEXTJ,1:FORI=23TO32:LOCATEI,3:PRINTMUR\$(INT(RND*7)):NEXT:FORI=33TO37:LOCATEI,3:PRINTGR\$(INT(RND*14)):NEXT
2550 FORI=23TO25:FORJ=4TO10:LOCATEI,J:PRINTMUR\$(INT(RND*7)):NEXTJ,1:LOCATE0,10:PRINTMUR\$(INT(RND*7))CHR\$(11)MUR\$(INT(RND*7)):COLOR10,0:FORI=2TO8:LOCATEI,6:PRINTVER\$(INT(RND*4)):NEXT:FORI=9TO13:LOCATEI,11:PRINTVER\$(INT(RND*4)):NEXT
2560 COLOR8,0:FORI=2TO6:LOCATEI,10:PRINTPIC\$(INT(RND*7)):NEXT:FORI=14TO20:LOCATEI,6:PRINTPIC\$(INT(RND*7)):NEXT:FORI=26TO

35:LOCATEI,10:PRINTPIC\$(INT(RND*7)):NEXT
2570 COLOR5,0:LOCATE5,0:PRINTGRILLE\$(2):LOCATE14,0:PRINTGRILLE\$(2):LOCATE38,9:PRINTGR\$(40)GR\$(41):LOCATE38,10:PRINTGR\$(42)GR\$(43):LOCATE38,11:PRINTGR\$(44)GR\$(45)
2580 NBP=3:POR(1)=7:POR(2)=8:POR(3)=9
2590 RETURN
2600 '
2610 COLOR0,3:FORI=16TO30:LOCATEI,7:PRINTMUR\$(INT(RND*7)):NEXT:FORI=28TO30:FORJ=9TO11:LOCATEI,J:PRINTGR\$(INT(RND*14)):NEXTJ,1
2620 COLOR5,0:LOCATE0,9:PRINTGRILLE\$(2):LOCATE16,9:PRINTGRILLE\$(2):LOCATE30,0:PRINTGR\$(40)GR\$(41):LOCATE30,1:PRINTGR\$(42)GR\$(43):LOCATE30,2:PRINTGR\$(44)GR\$(45)
2630 COLOR10,0:FORI=31TO39:LOCATEI,11:PRINTVER\$(INT(RND*4)):NEXT
2640 COLOR8,0:FORI=4TO15:LOCATEI,10:PRINTPIC\$(INT(RND*7)):LOCATE12+1,5:PRINTPIC\$(INT(RND*7)):NEXT
2650 NBP=3:POR(1)=10:POR(2)=11:POR(3)=13
2660 RETURN
2670 '
2680 COLOR0,3:FORI=33TO35:FORJ=0TO4:LOCATEI,J:PRINTGR\$(INT(RND*14)):NEXTJ,1:LOCATE36,3:PRINTMUR\$(INT(RND*7)):LOCATE37,3:PRINTGR\$(INT(RND*14)):LOCATE37,4:PRINTGR\$(INT(RND*14))
2690 COLOR5,0:LOCATE0,0:PRINTGRILLE\$(2):LOCATE16,9:PRINTGRILLE\$(2):LOCATE36,0:PRINTGR\$(47)GR\$(46):LOCATE36,1:PRINTGR\$(49)GR\$(48):LOCATE36,2:PRINTGR\$(51)GR\$(50)
2700 COLOR8,0:FORI=0TO15:LOCATEI,10:PRINTPIC\$(INT(RND*7)):LOCATEI+20,10:SS=INT(RND*7)+20:PRINTGR\$(SS):LOCATEI+20,11:PRINTGR\$(SS+7):NEXT:FORI=0TO28:LOCATEI,3:PRINTPIC\$(INT(RND*7)):NEXT
2710 NBP=3:POR(1)=12:POR(2)=13:POR(3)=14
2720 RETURN
2730 '
2740 COLOR10,0:FORI=27TO39:LOCATEI,11:PRINTVER\$(INT(RND*4)):NEXT:COLOR5,0:LOCATE23,9:PRINTGRILLE\$(2):LOCATE34,0:PRINTGR\$(40)GR\$(41)GR\$(47)GR\$(46):LOCATE34,1:PRINTGR\$(42)GR\$(43)GR\$(49)GR\$(48):LOCATE34,2:PRINTGR\$(44)GR\$(45)GR\$(51)GR\$(50)
2750 COLOR8,0:FORI=0TO22:LOCATEI,10:PRINTPIC\$(INT(RND*7)):NEXT:FORI=2TO37:SS=INT(RND*7)+20:LOCATEI,3:PRINTGR\$(SS):LOCATEI,4:PRINTGR\$(SS+7):NEXT
2760 NBP=3:POR(1)=14:POR(2)=15:POR(3)=16
2770 RETURN
2780 '
2790 FORI=4TO35:SS=INT(RND*7)+20:COLOR0,3:LOCATEI,11:PRINTGR\$(INT(RND*14)):LOCATEI,10:PRINTGR\$(INT(RND*14)):LOCATEI,9:COLOR8,0:PRINTGR\$(SS+7):LOCATEI,8:PRINTGR\$(SS):NEXT
2800 COLOR0,3:FORI=36TO39:FORJ=0TO2:LOCATEI,J:PRINTGR\$(INT(RND*14)):NEXTJ,1:COLOR8,0:FORI=2TO39:SS=INT(RND*7)+20:LOCATEI,3:PRINTGR\$(SS):LOCATEI,4:PRINTGR\$(SS+7):NEXT
2810 COLOR5,0:LOCATE34,0:PRINTGR\$(40)GR\$(41):LOCATE34,1:PRINTGR\$(42)GR\$(43):LOCATE38,9:PRINTGR\$(40)GR\$(41)
2820 LOCATE38,10:PRINTGR\$(42)GR\$(43):LOCATE38,11:PRINTGR\$(44)GR\$(45)
2830 NBP=1:POR(1)=15
2840 RETURN
2850 '
2860 COLOR0,3:FORI=0TO7:FORJ=6TO11:LOCATEI,J:PRINTGR\$(INT(RND*14)):NEXTJ,1:FORI=12TO29:LOCATEI,0:PRINTMUR\$(INT(RND*7)):NEXT:FORI=15TO26:LOCATEI,2:PRINTMUR\$(INT(RND*7)):NEXT:FORI=18TO23:LOCATEI,4:PRINTMUR\$(INT(RND*7)):NEXT
2870 COLOR5,0:LOCATE0,3:PRINTGRILLE\$(2):LOCATE23,9:PRINTGRILLE\$(2):LOCATE38,0:PRINTGR\$(40)GR\$(41):LOCATE38,1:PRINTGR\$(42)GR\$(43):LOCATE38,2:PRINTGR\$(44)GR\$(45)
2880 LOCATE38,6:PRINTGR\$(40)GR\$(41):LOCATE38,7:PRINTGR\$(42)GR\$(43):LOCATE38,8:PRINTGR\$(44)GR\$(45):COLOR8,0
2890 FORI=8TO22:LOCATEI,10:PRINTPIC\$(INT(RND*7)):NEXT:FORI=27TO39:SS=INT(RND*7)+20:LOCATEI,10:PRINTGR\$(SS):LOCATEI,11:PRINTGR\$(SS+7):NEXT
2900 NBP=4:POR(1)=16:POR(2)=17:POR(3)=18:POR(4)=19
2910 RETURN
2920 '
2930 COLOR0,3:FORI=0TO24:FORJ=0TO2:LOCATEI,J:PRINTGR\$(INT(RND*14)):NEXTJ,1:FORI=0TO37:FORJ=6TO8:LOCATEI,J:PRINTGR\$(INT(RND*14)):NEXTJ,1:FORI=27TO37:FORJ=3TO6:LOCATEI,J:PRINTGR\$(INT(RND*14)):NEXTJ,1
2940 COLOR5,0:LOCATE0,3:PRINTGRILLE\$(2):LOCATE0,9:PRINTGRILLE\$(2)
2950 NBP=2:POR(1)=19:POR(2)=20
2960 RETURN
2970 '
2980 COLOR0,3:FORI=2TO39:LOCATEI,3:PRINTGR\$(INT(RND*14)):LOCATEI,4:PRINTGR\$(INT(RND*14)):NEXT
2990 COLOR5,0:LOCATE0,7:PRINTGRILLE\$(2):LOCATE38,0:PRINTGR\$(40)GR\$(41):LOCATE38,1:PRINTGR\$(42)GR\$(43):LOCATE38,2:PRINTGR\$(44)GR\$(45):LOCATE38,5:PRINTGR\$(40)GR\$(41):LOCATE38,6:PRINTGR\$(42)GR\$(43):LOCATE38,7:PRINTGR\$(44)GR\$(45)
3000 COLOR8,0:FORI=0TO39:SS=INT(RND*7)+20:LOCATEI,10:PRINTGR\$(SS):LOCATEI,11:PRINTGR\$(SS+7):NEXT
3010 NBP=3:POR(1)=18:POR(2)=21:POR(3)=23
3020 RETURN
3030 '
3040 COLOR0,3:FORI=17TO22:FORJ=0TO3:LOCATEI,J:PRINTGR\$(INT(RND*14)):NEXTJ,1
3050 COLOR5,0:LOCATE0,9:PRINTGRILLE\$(2):LOCATE38,6:PRINTGR\$(40)GR\$(41):LOCATE38,7:PRINTGR\$(42)GR\$(43):LOCATE38,8:PRINTGR\$(44)GR\$(45)
3060 COLOR8,0:FORI=4TO39:SS=INT(RND*7)+20:LOCATEI,10:PRINTGR\$(SS):LOCATEI,11:PRINTGR\$(SS+7):NEXT
3070 NBP=2:POR(1)=17:POR(2)=20
3080 RETURN
3090 '

(41):LOCATE34,1:PRINTGR\$(42)GR\$(43):LOCATE34,2:PRINTGR\$(44)GR\$(45):LOCATE38,9:PRINTGR\$(40)GR\$(41)
2820 LOCATE38,10:PRINTGR\$(42)GR\$(43):LOCATE38,11:PRINTGR\$(44)GR\$(45)
2830 NBP=1:POR(1)=15
2840 RETURN
2850 '
2860 COLOR0,3:FORI=0TO7:FORJ=6TO11:LOCATEI,J:PRINTGR\$(INT(RND*14)):NEXTJ,1:FORI=12TO29:LOCATEI,0:PRINTMUR\$(INT(RND*7)):NEXT:FORI=15TO26:LOCATEI,2:PRINTMUR\$(INT(RND*7)):NEXT:FORI=18TO23:LOCATEI,4:PRINTMUR\$(INT(RND*7)):NEXT
2870 COLOR5,0:LOCATE0,3:PRINTGRILLE\$(2):LOCATE23,9:PRINTGRILLE\$(2):LOCATE38,0:PRINTGR\$(40)GR\$(41):LOCATE38,1:PRINTGR\$(42)GR\$(43):LOCATE38,2:PRINTGR\$(44)GR\$(45)
2880 LOCATE38,6:PRINTGR\$(40)GR\$(41):LOCATE38,7:PRINTGR\$(42)GR\$(43):LOCATE38,8:PRINTGR\$(44)GR\$(45):COLOR8,0
2890 FORI=8TO22:LOCATEI,10:PRINTPIC\$(INT(RND*7)):NEXT:FORI=27TO39:SS=INT(RND*7)+20:LOCATEI,10:PRINTGR\$(SS):LOCATEI,11:PRINTGR\$(SS+7):NEXT
2900 NBP=4:POR(1)=16:POR(2)=17:POR(3)=18:POR(4)=19
2910 RETURN
2920 '
2930 COLOR0,3:FORI=0TO24:FORJ=0TO2:LOCATEI,J:PRINTGR\$(INT(RND*14)):NEXTJ,1:FORI=0TO37:FORJ=6TO8:LOCATEI,J:PRINTGR\$(INT(RND*14)):NEXTJ,1:FORI=27TO37:FORJ=3TO6:LOCATEI,J:PRINTGR\$(INT(RND*14)):NEXTJ,1
2940 COLOR5,0:LOCATE0,3:PRINTGRILLE\$(2):LOCATE0,9:PRINTGRILLE\$(2)
2950 NBP=2:POR(1)=19:POR(2)=20
2960 RETURN
2970 '
2980 COLOR0,3:FORI=2TO39:LOCATEI,3:PRINTGR\$(INT(RND*14)):LOCATEI,4:PRINTGR\$(INT(RND*14)):NEXT
2990 COLOR5,0:LOCATE0,7:PRINTGRILLE\$(2):LOCATE38,0:PRINTGR\$(40)GR\$(41):LOCATE38,1:PRINTGR\$(42)GR\$(43):LOCATE38,2:PRINTGR\$(44)GR\$(45):LOCATE38,5:PRINTGR\$(40)GR\$(41):LOCATE38,6:PRINTGR\$(42)GR\$(43):LOCATE38,7:PRINTGR\$(44)GR\$(45)
3000 COLOR8,0:FORI=0TO39:SS=INT(RND*7)+20:LOCATEI,10:PRINTGR\$(SS):LOCATEI,11:PRINTGR\$(SS+7):NEXT
3010 NBP=3:POR(1)=18:POR(2)=21:POR(3)=23
3020 RETURN
3030 '
3040 COLOR0,3:FORI=17TO22:FORJ=0TO3:LOCATEI,J:PRINTGR\$(INT(RND*14)):NEXTJ,1
3050 COLOR5,0:LOCATE0,9:PRINTGRILLE\$(2):LOCATE38,6:PRINTGR\$(40)GR\$(41):LOCATE38,7:PRINTGR\$(42)GR\$(43):LOCATE38,8:PRINTGR\$(44)GR\$(45)
3060 COLOR8,0:FORI=4TO39:SS=INT(RND*7)+20:LOCATEI,10:PRINTGR\$(SS):LOCATEI,11:PRINTGR\$(SS+7):NEXT
3070 NBP=2:POR(1)=17:POR(2)=20
3080 RETURN
3090 '

3100 COLOR0, 3: FORI=0TO39: FORJ=10TO11: LOC
ATEI, J: PRINTGR\$(INT(RND*14)): NEXTJ, I
3110 COLOR10, 0: FORI=0TO18: LOCATEI, 3: PRIN
TVER\$(INT(RND*4)): NEXT
3120 COLOR5, 0: LOCATE0, 7: PRINTGRILLE\$(2):
LOCATE38, 5: PRINTGR\$(40)GR\$(41): LOCATE38,
6: PRINTGR\$(42)GR\$(43): LOCATE38, 7: PRINTGR
\$(44)GR\$(45)
3130 NBP=2: POR(1)=21: POR(2)=22
3140 RETURN
3150
3160 COLOR0, 3: FORI=0TO39: FORJ=0TO4: LOCAT
EI, J: PRINTGR\$(INT(RND*14)): NEXTJ, I
3170 COLOR10, 0: FORI=36TO39: LOCATEI, 11: PR
INTVER\$(INT(RND*4)): NEXT
3180 COLOR5, 0: LOCATE0, 7: PRINTGRILLE\$(2):
FORI=5TO8STEP3: LOCATE38, 1: PRINTGR\$(40)GR
\$(41): LOCATE38, 1+1: PRINTGR\$(42)GR\$(43): L
OCATE38, 1+2: PRINTGR\$(44)GR\$(45): NEXT
3190 COLOR8, 0: FORI=0TO35: SS=INT(RND*7)+2
0: LOCATEI, 10: PRINTGR\$(SS): LOCATEI, 11: PRI
NTGR\$(SS+7): NEXT
3200 NBP=1: POR(1)=22
3210 RETURN
3220
3230 COLOR10, 0: FORI=21TO39: LOCATEI, 3: PRI
NTVER\$(INT(RND*4)): NEXT
3240 COLOR5, 0: LOCATE0, 9: PRINTGRILLE\$(2):
LOCATE38, 0: PRINTGR\$(40)GR\$(41): LOCATE38,
1: PRINTGR\$(42)GR\$(43): LOCATE38, 2: PRINTGR
\$(44)GR\$(45)
3250 COLOR8, 0: FORI=4TO39: SS=INT(RND*7)+2
0: LOCATEI, 10: PRINTGR\$(SS): LOCATEI, 11: PRI
NTGR\$(SS+7): NEXT
3260 NBP=2: POR(1)=23: POR(2)=24
3270 RETURN
3280
3290 COLOR10, 0: FORI=7TO39: LOCATEI, 11: PRI
NTVER\$(INT(RND*4)): NEXT: COLOR5, 0: LOCATE
0: PRINTGRILLE\$(2): LOCATE13, 0: PRINTGRILL
E\$(2): LOCATE38, 0: PRINTGR\$(40)GR\$(41): LOC

ATE38, 1: PRINTGR\$(42)GR\$(43): LOCATE38, 2: P
RINTGR\$(44)GR\$(45)
3300 COLOR2, 0: LOCATE0, 8: PRINTGR\$(60)GR\$(
61)GR\$(62): COLOR15, 0: PRINTGR\$(63): COLO
R2, 0: PRINTGR\$(64): LOCATE0, 9: PRINTGR\$(65)
: COLOR15, 0: PRINTGR\$(66)GR\$(67)GR\$(68):
COLOR2, 0: PRINTGR\$(69)
3310 LOCATE0, 10: PRINTGR\$(70): COLOR15, 0:
PRINTGR\$(71)GR\$(72): COLOR2, 0: PRINTGR\$(7
3): LOCATE0, 11: COLOR11, 0: PRINTGR\$(74)GR\$(
75)GR\$(76)GR\$(77)GR\$(78)GR\$(79)GR\$(80)
3320 NBP=3: POR(1)=24: POR(2)=25: POR(3)=26
3330 RETURN
3340
3350 COLOR0, 3: FORI=11TO39: FORJ=5TO11: LOC
ATEI, J: PRINTGR\$(INT(RND*14)): NEXTJ, I: LOC
ATE0, 9: COLOR5, 0: PRINTGRILLE\$(2): LOCATE0,
0: PRINTGRILLE\$(2): LOCATE38, 0: PRINTGR\$(40
)GR\$(41): LOCATE38, 1: PRINTGR\$(42)GR\$(43):
LOCATE38, 2: PRINTGR\$(44)GR\$(45)
3360 COLOR8, 0: FORI=0TO39: SS=INT(RND*7)+2
0: LOCATEI, 3: PRINTGR\$(SS): LOCATEI, 4: PRINT
GR\$(SS+7): NEXT
3370 NBP=2: POR(1)=25: POR(2)=27
3380 RETURN
3390
3400 COLOR0, 3: FORI=0TO12: FORJ=0TO11: LOCA
TEI, J: PRINTGR\$(INT(RND*14)): NEXTJ, I: FORI
=13TO22: FORJ=5TO11: LOCATEI, J: PRINTGR\$(IN
T(RND*14)): NEXTJ, I
3410 COLOR5, 0: LOCATE13, 0: PRINTGRILLE\$(2)
: LOCATE38, 0: PRINTGR\$(40)GR\$(41): LOCATE38
, 1: PRINTGR\$(42)GR\$(43): LOCATE38, 2: PRINTG
R\$(44)GR\$(45): LOCATE38, 9: PRINTGR\$(40)GR\$(
41)
3420 LOCATE38, 10: PRINTGR\$(42)GR\$(43): LOC
ATE38, 11: PRINTGR\$(44)GR\$(45): COLOR8, 0: FO
RI=13TO39: LOCATEI, 3: SS=INT(RND*7)+20: PRI
NTGR\$(SS): LOCATEI, 4: PRINTGR\$(SS+7): NEXT
3430 NBP=2: POR(1)=26: POR(2)=27
3440 RETURN

CONSERVEZ VOTRE COLLECTION DE TILT DANS CET ELEGANT COFFRET RELIURE



BON DE COMMANDE

à retourner à TILT/Service Abonnements
B.P. 53 - 77932 Perthes Cedex - Tél. : (1) 64 38 01 25

Je désire recevoir _____ coffret(s) pour un montant de 80 F par coffret, soit _____ F.

Ci-joint mon règlement: par chèque par mandat à l'ordre de TILT.

Nom _____
Adresse _____
Ville _____

Code postal _____