

ALIGATOR

F R E E W A R E

=====





EDITORIAL

Et de trois ! Voici le nr 3 de votre journal. Je sais que vous êtes de plus en plus nombreux à l'attendre avec impatience et c'est tant mieux.

Pour ceux qui prennent le train en marche, sachez qu'il vous est encore possible de recevoir les anciens numéros. Il en reste quelques uns. Mais pressez vous car il n'y en aura pas pour tout le monde, et dans quelques temps ils seront considéré comme des pièces de collection.

Pour ce qui est de l'abonnement, pas de changement. Trois timbres à 2.20F par nr et 4 nr pour 10 timbres plus l'obligation morale d'en faire une photocopie et de la donner à un autre fan des CPC.

Dyé ! Dyé braves gens Aligator n'est pas mort car il b... encore. En conséquence, pour vos abonnements, PA, idées, trucs, astuces et machin-chouette, une seule adresse....

ALIGATOR - C LE MOULLEC - 83 RUE J. CURIE - 22420 PLOUARET - TEL 96 38

94 24

LES POTINS DE LA MERE... ALI

Ma doué, mes ptits loups, que c'est dur de reprendre le collier apres des vacances bien mérité. A mon age et avec mes rhumatismes on devrait avoir quelques considérations pour moi.

Nenni, mon ami. Je suis à peine rentrée et j'ai encore la tête à la plage que le rédac-en chef n'arrête pas de me houspiller. "Alors ,ça vient cet article...c'est pour aujourd'hui ou pour demain !", j'en passe et des meilleures.

Enfin bref, je ne suis pas là pour vous parler de mes petites misères mais pour vous entretenir des revues et autres publications traitant de vos chers CPC.

Dans les deux premiers numeros du journal, je vous avais fait faire un tour d'horizon des revues dites officielles. Aujourd'hui nous allons nous intéresser aux autres. Les petits, les sans grades, toutes ces feuilles de choux dont nous sommes, il faut bien l'avouer un des plus beaux fleurons (j'ai les chevilles qui enflent...c'est surement le Bordeaux de ce midi).

Qui sommes nous, combien sommes nous ? Difficile à dire, notre nombre

fluctue sans cesses, au grés des naissances et des disparitions. Combien de lecteurs avons nous ? Réponse.... quelle importance. Nous existons et c'est le principal.

Chez nous point d'idée de lucre. Concevoir, écrire, photocopier, promouvoir et diffuser un freeware, c'est obligatoirement être de sa poche. Mais qu'importe. En contrepartie, nous avons le plaisir de créer quelques choses, de partager une passion, bref de communiquer.

Des freewares, consacrés aux CPC, il y en a bien une dizaine. Leur épaisseur varient entre 1 et 4 pages plus ou moins denses et fournies. A noter qu'ALIGATOR avec sa mise en page fait plutôt ringard aupres de ces pros du PAO. Mais tans pis. Ce qui importe c'est le contenu et non le flacon.

Voici donc les principaux freewares que nous connaissons. Tout en nous excusant aupres de ceux que nous oublions.

CROC IDYLLE édité par le VIKING. Contact JM Henry La Heuperie 50000 Saint LO. Contenu : édito, test de softs,

news, courrier, PA.

CRAZY CROC édité par Sloane Edition. Contact au (16) 85 51 13 88. Petite guéguerre entre celui ci et celui cité plus haut mais rien de bien méchant. Contenu : éditos, news, test de softs, bidouilles et pokes.

A noté que tous, nous éditons des Pokes, mais tres rares sont les originaux. Chacun pompe le collègue à qui mieux mieux. Ce qui serait intéressant, c'est une compilation de tous ceux qui ont déjà été édités. Avis aux amateurs.

MAD MAG ancien CPC MAGAZINE. Contact C/O Alberola Pascal Residence des iles les hauts des Sanguinaire 20000 Ajaccio. Freeware de bonne qualité fait par deux jeunes corses bourrés de talents. Aligator, leur doit une fiere chandelle et est heureux de les saluer ici.

L'ECHO DES MICRO. Contact Lechaptois 44 bis rue Monge 92800 Puteaux. Contenu : RAS nous ne sommes pas abonnés.

AMS NEW .Contact C Lebrun, rue de la Roquette 50000 Saint LO. Deux freeware à Saint Lo. Bizarre, bizarre, est

I

ce deux associés qui s'étant séparés...?

MICRO BOULOT DODO.Contact Marty Regis 10 rue de Kirovakan 92220 Bagneux. Contenu : RAS nous n'avons jamais vu un exemplaire.

AM'ATEUR.Contact 26 rue Dugommier 75012 Paris.Contenu:une feuille pour le nr 1.Les memes rubriques que pour les autres.Demande à être quelque peu étoffé.

MICRO MAG.Contact A Borodine 25 bis faubourg Madeleine 45000 Orléan. Tres bon freeware.Beaucoup de rédactionnel comme on aime chez ALIGATOR.Copieux (entre 5 et 7 pages). Un seul petit reproche,les deux dernieres pages consacrés au basic élémentaire (tres élémentaire) serait plus judicieuses,si elle parlaient de langage machine.

A ce jour c'est à peu pres tous les freewares que nous connaissons.Vous voyez il y en a pour tous les goûts.Si vous en connaissez d'autres,contactez la rédaction.Nous en parlerons.Ici la concurrence ne nous fait pas peur.D'ici là,mes ptits loups,gardez vous bien et ne vous couchez pas trop tard le soir. Bye !



```

10 REM :::::::::::::::::::::
20 REM :
30 REM : PETIT MAIS UTILE :
40 REM :
50 REM : CATALOGUEUR CASSETTES :
60 REM :
70 REM :::::::::::::::::::::
80 MEMORY &2327:FOR h=&2328 TO &2333:REA
D a:POKE h,a:NEXT
90 DEF FNW(a)=PEEK(a)+256*PEEK(a+1):CALL
9000
100 a$(0)="BAS":a$(1)="BIN":a$(2)="ECR":
a$(3)="ASC"
110 FOR h=&2334 TO &2343:PRINT CHR$(1);C
HR$(PEEK(h));:NEXT:A=PEEK(&2346)
120 IF (A AND 1)=1 THEN PRINT "PROT"
130 PRINT A$((A AND 14)/2)
140 PRINT "BLOC"PEEK(9028)"VERS"((A AND
240)/16),"LONG"FNW(9031),"DEB"FNW(9033)
,"LON.T"FNW(9036)
150 IF (A AND 14)/2=1 THEN PRINT "EXEC"FN
W(9038)
160 RESTORE:GOTO 80:ELSE RESTORE:GOTO 80
170 DATA 62,44,17,64,0,33,52,35,205,161,
188,201

```

SYMBOL AFTER : IMPROPER ARGUMENT

Depuis le temps que mon numero de téléphone traine au grés de mes listings dans les revues,j'ai souvent été appelé pour le même motif.

Beaucoup de lecteurs,lors de la frappe d'un listing,se trouvent désarmé devant un certain message d'erreur renvoyé par l'ordinateur.

Il s'agit d'un "IMPROPER ARGUMENT" sur une banale ligne comme :

100 SYMBOL AFTER 200

Ils sont d'autant plus étonné,que la ligne est courte et qu'à leur yeux elle ne peut présenter d'erreur.

Effectivement,elle ne presente pas d'erreur et voici l'explication du phénomène.

Primo, le listing en question présente toujours une ligne MEMORY qui est lue par le programme à la suite du SYMBOL AFTER.

Secundo,le message IMPROPER ARGUMENT n'est renvoyé qu'après un 2eme RUN.Lors du premier passage,tout ce passe correctement.

Il faut s'avoir que les caracteres redéfinis par la commande SYMBOL vont se stocker en haut de la RAM et utilisent des routines systemes elles aussi stockées dans des adresses hautes. Lors du premier passage pas de probleme car la commande MEMORY n'a pas encore été lue.

Puis le programme passe sur cette commande qui a pour effet de bloquer tout le basic sous l'adresse indiquée.

A part les petits génies,il est tres rare de mettre au point un listing du premier coup.Bref un peu plus loin, le programme se stoppe à cause d'un SYNTAX ERROR ou pour toute autre raison. Une fois la correction effectuée,quoi de plus naturel que de le relancé par un RUN.

Erreur ! Car invariablement l'ordinateur va vous renvoyer IMPROPER ARGUMENT au niveau du SYMBOL AFTER.

En oui,tant qu'un RESET complet n'a pas été effectué,la commande MEMORY reste active et bloque ainsi le passage aux caracteres redéfinis qui ont un besoin impérieux de monter dans le haut de la RAM.

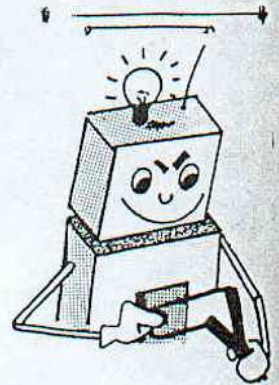
LA SOLUTION

La solution existe et elle est tres simple.Si la commande MEMORY reste active tant qu'un RESET n'a pas été effectué,il en est de même pour SYMBOL AFTER et pour tous les caracteres redéfinis.Il n'est donc pas nécessaire de relire une seconde fois cette partie du programme.

Il suffit donc,avant de lancer le 2eme RUN,de rajouter une ligne.Un simple petit GOTO qui vous fera sauter par dessus le SYMBOL AFTER et tous les caracteres redéfinis.

Ce GOTO,n'aura aucune incidence sur votre programme et vous permettra d'en continuer la mise au point.

Lorsque cette mise au point sera parfaite,il vous suffira avant de faire la sauvegarde définitive,d'enlever cette ligne GOTO et le tour sera joué.



```

:::::::::::::::::::::::::::
:
: ATTENTION LES YEUX :
:
:
:
:

```

Dans ce numéro,nous attaquons un gros morceau.Il s'agit d'un dossier sur la création et l'animation des sprites; version LMC SOFTWARE simplifiée.Elle est accessible pour tous.Même ceux qui n'y connaissent rien en assembleur.

Mais attention le contenu en est copieux et il faudra au moins quatre numeros d'ALIGATOR pour en arriver à bout.Il vous est donc recommandé des maintenant de retenir les prochains numeros du journal en vous abonnant.

Pour les riches,les fainéants, les impatientes (rayez les mentions inutiles) une solution.Commandez pour 120F (port compris) le dossier complet qui comprend:

- l'article explicatif
- le listing des routines désassemblées
- Une disquette avec dessus:

l'utilitaire de création des sprites.

les routines en LM
la super démo
et 3 supers jeux qui sont autant d'applications du dossier cité plus haut (ROLLING STONES-ALIGATOR et PERESTROIKA)

```

:.....:
:      :
:  CREATION ET GESTION  :
:      :
:  SIMPLIFIEE DE SPRITES  :
:      :
:.....:

```

Le dossier qui va suivre, s'adresse à ceux d'entre vous qui maîtrisent déjà le basic mais qui veulent aller un peu plus loin dans la programmation.

Vous savez déjà créer des jeux avec des caractères redéfinis et vous revez de passer au stade supérieur avec des sprites. Malheureusement le langage machine et surtout sa mise en oeuvre, vous rebute.

Pourtant avec un peu de patience et d'astuce, il est possible de faire de petits miracles.

Que demande-t-on à un jeu ?

Que ce soit intéressant, coloré et rapide.

Pour ce qui est de l'intérêt, je ne pourrai jamais me mettre à votre place, mais par contre pour le reste, je vais vous aider.

Ensemble, nous allons apprendre à créer des sprites et à les animer à l'écran. Nous ne sommes pas des professionnels donc nous simplifierons les choses au maximum.

Qu'importe que si dans le jeu que vous voulez créer, les décors, les scores, les vies et autres paramètres soient gérés par le basic. Des lors que la phase animation et déplacement du programme est rapide et haute en couleur.

Pour commencer, nous allons donc voir la phase création des sprites.

A - CREATION DE SPRITES

Si vous possédez un utilitaire de ce genre et que vous le maîtrisez correctement, sautez ce chapitre et passez à la phase animation.

Pour les autres, j'ai concocté un programme à la fois simple et performant. Son intérêt est qu'il est en basic. Donc facilement modifiable et compréhensible dans ses fonctions.

C'est un programme que j'ai écrit il y a déjà bien longtemps et que j'enrichis régulièrement, basic aidant, de nouvelles trouvailles.

Je ne vais pas m'étendre sur ses fonctions, elles sont largement explicitées dans le programme.

Sachez tout de même certaines

choses.

Les couleurs sont arbitrairement choisies. Si vous voulez les modifier, il suffit suivant le mode d'éditer les lignes 1340 ou 1600 et de faire les changements nécessaires.

Les sprites sont stockés à partir de l'adresse &9000 et il est possible de laisser quelques octets de libres (fonction témoin) après chaque sprite.

Le logiciel est compatible tous CPC et détecte son environnement K7 ou Disc. Pour ce qui est du support de sauvegarde le choix est possible. Cette sauvegarde se fait en binaire.

J'ouvre ici une petite parenthèse. Comment obtenir les codes hexadécimaux d'un programme en binaire ?

J'en vois d'ici qui rigolent. Qu'ils sautent quelques lignes. Ici je ne m'adresse qu'aux débutants. Nous avons tous été des débutants et je me rappelle avoir buté sur ce genre de problème.

Je vous livre donc la phrase magique :

```
For H=add to adf:A$=hex$(peek(h), 2):? a$,"";:next
```

ADD = adresse départ. ADF = adresse de fin

Fermez la parenthèse.

Revenons à notre utilitaire. Maintenant que vous l'avez tapé, il va falloir l'utiliser. Vous allez laisser libre cours à votre imagination et créer quatre sprites en mode 0 dans une matrice de 4 octets sur 16 lignes de pixels. Ce qui vous donne l'équivalent d'un carré fait de deux caractères texte superposé en mode 0.

Les deux premiers sprites devront représenter le même personnage, regardant vers la gauche. L'un debout, pieds joint, l'autre écartant les pieds pour que la superposition vous donne un effet de marche.

Le 3ème sprite sera un élément de décor. Morceau de chaîne ou de grille. Il faut que ce soit ajouré. Le 4ème sera une matrice vide qui servira de cache pour effacer les autres sprites lors des déplacements.

Les quatre adresses des sprites que vous obtiendrez sont &9000, &9040, &9080 et &90C0. Vous ferez la sauvegarde sous le nom de "4sprites".

Si certains manquent d'imagination et qu'ils aiment taper des datas, libre à eux de rentrer le listing nr 2. Dans la foulée, vous

rentrerez le listing 3 qui contient les différentes routines d'affichage dont nous parlerons plus loin.

Bien, maintenant nous possédons un utilitaire de création et un contenant 4 sprites. Passons aux séries : l'animation de toutes petites bestioles.

A suivre



```

10 REM *****
20 REM *      LE MOULLEC CLAUDE
30 REM *
40 REM *      83 RUE JOLIOT CURIE
50 REM *
60 REM *      22420 PLOUARET
70 REM *
80 REM * UTILI DE CREATION DE SPRIT
90 REM *****
100 IF HIMEM=42619 THEN dis=1 ELSE
110 MEMORY &8FFF
120 RESTORE 130:FOR h=&A400 TO &A4E
D A$:POKE h,VAL("&"+"a$"):NEXT
130 DATA DD,5E,00,DD,56,01,DD,6E,02
6,03,06,10,CD,19,BD,F3,C5,E5,06,04,
,8B,28,06,4F,7E,E6,77,B1,77,1A,E6,4
06,4F,7E,E6,BB,B1,77,1A,E6,22,28,06
E,E6
140 DATA DD,B1,77,1A,E6,11,28,06,4F
6,EE,B1,77,23,13,10,D0,E1,CD,51,A4,
,C5,FB,C9,00,00,7C,C6,08,67,D0,D5,1
C0,19,D1,C9
150 REM ::::: VARIABLES DE BASE ::
160 DIM oct(20):FOR h=1 TO 20:READ
):NEXT
170 DATA 50978,53026,55074,57122,59
1218,63266,65314,51058,53106,55154,
,59250,61298,63346,65394,51138,5318
34,57282
180 deb=&9000:sp=1:témoin=0
190 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,
K 2,6:INK 3,18:CLS
200 PEN 3:LOCATE 11,7:PRINT STRING$
*"):LOCATE 11,17:PRINT STRING$(20,"
OR h=8 TO 16:LOCATE 11,h:PRINT "*":
E 30,h:PRINT"*":NEXT
210 PEN 2:LOCATE 13,9:PRINT"1 -";:P
PRINT"SPRITE MODE 0"
220 PEN 2:LOCATE 13,12:PRINT"2 -";:
:PRINT"SPRITE MODE 1"
230 PEN 2:LOCATE 13,15:PRINT"3 -";:
:PRINT"MODIFICATIONS"
240 A$=INKEY$:IF a$="" THEN GOTO 24
250 a=VAL(a$)
260 IF a<1 OR a>3 THEN GOTO 240
270 IF a=1 THEN mo=0:mult=4:mx=17:m
GOTO 300
280 IF a=2 THEN mo=1:mult=2:mx=37:m
GOTO 300
290 IF a=3 THEN 2760

```

```

300 BORDER 0:MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:IN
K 2,6:INK 3,18:CLS
310 PEN 3:LOCATE 11,8:PRINT STRING$(20,"
*"):LOCATE 11,18:PRINT STRING$(20,"*"):F
OR h=9 TO 17:LOCATE 11,h:PRINT "*":LOCAT
E 30,h:PRINT"*:NEXT
320 PEN 2:LOCATE 13,11:PRINT " 1 -";PEN
1:PRINT"HELP"
330 PEN 2:LOCATE 13,15:PRINT " 2 -";PEN
1:PRINT"DESSIN"
340 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 340:
350 a=VAL(A$)
360 IF a<1 OR a>2 THEN GOTO 340
370 IF a=1 THEN GOTO 440
380 IF a=2 THEN GOTO 1310
390 REM ::::::::::::::::::::::::::::
400 REM :
410 REM :          HELP      :
420 REM :
430 REM ::::::::::::::::::::::::::::
440 CLS:PEN 2:LOCATE 15,2:PRINT"--* HELP
*--":LOCATE 19,3:PRINT"====="
450 PEN 1:LOCATE 1,5:PRINT"1 - Comment d
essiner"
460 PEN 1:LOCATE 1,7:PRINT"2 - Changer d
e couleur"
470 LOCATE 1,9:PRINT"3 - Changer de matr
ice":LOCATE 1,11:PRINT"4 - Faire un nouv
eau Sprite":LOCATE 1,13:PRINT"5 - Sauveg
arder vos Sprites":LOCATE 1,15:PRINT"6 -
Effet miroir"
480 LOCATE 1,17:PRINT"7 - Temoins":LOCAT
E 1,19:PRINT"8 - Modes et Explications"
490 LOCATE 15,25:PEN 3:PRINT"Votre choix
ou <espace>"
500 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 500
510 IF A$="" THEN GOTO 300
520 a=VAL(A$):IF a<1 OR a>8 THEN GOTO 50
0
530 ON a GOTO 540,500,680,1000,1070,1130
,1170,190
540 CLS:PEN 2:LOCATE 13,2:PRINT"--* DESS
INER *--":LOCATE 17,3:PRINT"====="
=="
550 PEN 1:LOCATE 1,7:PRINT" A l'aide de
s fleches du curseur vous faites plac
er votre crayon."
560 LOCATE 1,12:PRINT" La validation s
e fait avec la touche <COPY>."
570 LOCATE 1,16:PRINT " L'effacement d
'un point se fait en prenant la couleu
r du fond et en vali- dant ce point."
580 LOCATE 1,20:PEN 2:PRINT" N.B : La
touche < H > *HELP$ vous permet le retou
r au memu."
590 LOCATE 33,25:PEN 3:PRINT"<ENTER>":CA
LL &BB18:GOTO 440
600 CLS:PEN 2:LOCATE 13,2:PRINT"--* COUL
EURS *--":LOCATE 17,3:PRINT"====="
=="
610 PEN 3:LOCATE 1,7:PRINT " TOUCHE <
SPACE >"
620 PEN 1:LOCATE 1,10:PRINT" Le change
ment de couleur se fait en appuyant sur
la touche <ESPACE>"

```

```

630 IF mo=0 THEN GOTO 650
640 LOCATE 1,13:PRINT" Une fleche sous
la palette des cou- leurs vous indique
a tout moment avec quel crayon *PEN$
vous travaillez."GOTO 660
650 LOCATE 1,13:PRINT" Un pave, en bas
de l'ecran vous indi- que a tout moment
avec quel crayon *PEN$vous travaillez."

660 LOCATE 1,18:PRINT" Les couleurs on
t ete choisies arbi- trairement . Par l
a suite il vous sera possible dans votr
e propre programme de definir les cou
leurs que vous desirezutiliser."
670 LOCATE 33,25:PEN 3:PRINT"<ENTER>":CA
LL &BB18:GOTO 440
680 CLS:PEN 2:LOCATE 13,2:PRINT"--* MATR
ICE *--":LOCATE 17,3:PRINT"====="
"
690 IF mo=1 THEN GOTO 710
700 PEN 1:LOCATE 1,6:PRINT " La taille
maximum de la matrice en MODE 0 est d
e 8 OCTETS de long et de 20 LIGNES de ha
ut.":GOTO 720
710 PEN 1:LOCATE 1,6:PRINT " La taille
maximum de la matrice en MODE 1 est d
e 9 OCTETS de long et de 20 LIGNES de ha
ut."
720 LOCATE 1,10:PRINT" Il vous est pos
sible des maintenant de reduire la tail
le de votre SPRITE."
730 LOCATE 1,14:PEN 2:PRINT" N.B : Si vo
us desirez que votre sprite s'efface aut
omatiquement lors de son deplacement
sur l'ecran vous devez con- server un OC
TET de libre a droite et a gauche ainsi
qu'une LIGNE en haut et en bas de la Ma
trice."
740 PEN 3:LOCATE 2,24:PRINT"DESIREZ VOUS
CHANGER DE MATRICE (O/N)"
750 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 750
760 a$=UPPER$(A$):IF a$="N" THEN GOTO 44
0
770 IF a$="O" THEN GOTO 790
780 GOTO 750
790 CLS:PEN 2:LOCATE 9,2:PRINT"--* NDUVE
LLE MATRICE *--":LOCATE 13,3:PRINT
"====="
800 IF mo=0 THEN GOTO 840
810 LOCATE 1,6:PRINT STRING$(40,""):LOC
ATE 1,6:PEN 1:INPUT " NB D'OCTETS EN L
ONGUEUR (1 a 9)":a$
820 a=VAL(a$):IF a<1 OR a>9 THEN GOTO 81
0
830 mx=(a*4)+1:GOTO 870
840 LOCATE 1,6:PRINT STRING$(40,""):LOC
ATE 1,6:PEN 1:INPUT " NB D'OCTETS EN L
ONGUEUR (1 a 8)":a$
850 a=VAL(a$):IF a<1 OR a>8 THEN GOTO 84
0
860 mx=(a*2)+1
870 LOCATE 1,10:PRINT STRING$(40,""):LO
CATE 1,10:PEN 1:INPUT " NB DE LIGNES E
N HAUTEUR (1 a 20)":a$

```

```

880 a=VAL(a$):IF a<1 OR a>20 THEN GOTO 8
70
890 my=a+1
900 IF back=1 THEN 910 ELSE 930
910 LOCATE 1,16:PRINT STRING$(40,""):LO
CATE 1,16:PEN 2:INPUT " NB DE TEMOINS
UTILISE (0 a 9)":a$
920 a=VAL(a$):IF a>9 THEN 910 ELSE TEMOI
N=A:RETURN
930 PEN 2:LOCATE 1,13:PRINT" Voici la
nouvelle matrice":a1=(mx-1)*2:IF mo=0 TH
EN a1=(mx-1)*4
940 FOR h=1 TO a:PLOT 300,150-(h*2),3:DR
AW 300+a1,150-(h*2):NEXT
950 PEN 3:LOCATE 8,23:PRINT "Vous convie
nt-elle ? (O/N)"
960 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 960

```

A SUIVRE.....



```

::::::::::::::::::::::::::::::::::
:
: PEEK ET POKE VONT EN BATEAU :
:
:
:
:
:

```

```

-Bonjour MR Gator.Du'est ce que
vous prendrez aujourd'hui ?
-Bonjour mere Michue.Je ne sais
qu'avez vous a me proposer ?
-J'ai de la morue fraiche et le
maquereau n'est pas mal non plus.
-Je ne sais ,auriez vous un KNIGHT
LORE avec vies infinies..
-Mais oui Mr Gator.Tout frais,
peché de hier.Goutez moi ça....
10 OPENDUT "bidon":MEMORY &10FF:LOAD "!"
,&1100
20 POKE &1101,0:POKE &1102,0:POKE &1103,
0:POKE &1132,&C9:POKE &1148,&31:POKE &11
49,&FF:POKE &114A,&BF
30 CALL &1100
40 CLS
50 LOCATE 1,3:PRINT "VIES INFINIES ? (O/
N)"
60 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 60
70 A$=UPPER$(A$):IF A$="O" THEN VIE=1:GO
TO 100
80 IF A$="N" THEN 100
90 GOTO 60
100 LOCATE 1,6:PRINT "TEMPS INFINI ? (O/
N)"
110 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 110
120 A$=UPPER$(A$):IF A$="O" THEN TEMPS=1
:GOTO 150
130 IF A$="N" THEN 150
140 GOTO 110
150 LOAD "!",&2000
160 IF VIE=1 THEN POKE &49C9,0
170 IF TEMPS=1 THEN POKE &3C4E,0:POKE &3
C4F,0:POKE &3C50,0
180 CALL &1148

```