

Standard
AMSTRAD

CPC

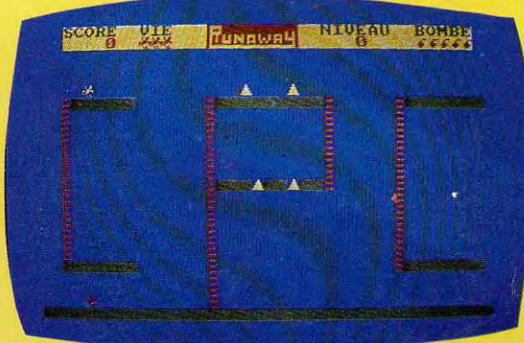
REVUE DU STANDARD AMSTRAD ET SCHNEIDER

EXCEPTIONNEL

N°2
SÉRIE

HORS

9 SUPER PROGRAMMES



A MOINS DE
1F PIÈCE

3 JEUX EDUCATIFS UTILITAIRES

les indispensables de Micro Application



LA BIBLE DU PROGRAMMEUR DE L'AMSTRAD CPC (Tome 6)

Tout, absolument tout sur le CPC 464. Ce livre est l'ouvrage de référence pour tous ceux qui veulent programmer en pro leur CPC. Organisation de la mémoire, le contrôleur vidéo, les interfaces, l'interpréteur et toute la ROM DESASSEMBLÉE et COMMENTÉE sont quelques-uns des thèmes de cet ouvrage de 700 pages.

Ref.: ML122

Prix : 249 FF

LE LANGAGE MACHINE DE L'AMSTRAD CPC (Tome 7)

Ce livre est destiné à tous ceux qui désirent aller plus loin que le BASIC. Des bases de la programmation en assembleur à l'utilisation des routines système, tout est expliqué avec de nombreux exemples. Contient un programme assembleur, moniteur et désassembleur.

Réf.: ML123
Prix : 129 FF

LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE AMSTRAD CPC (Tome 10)

Tout sur la programmation et la gestion des données avec le 6128 DDI-1 et le 664! Utile au débutant comme au programmeur en langage machine. Contient le listing du DOS commenté, un utilitaire qui ajoute les fichiers RELATIFS à l'AMADOS avec de nouvelles commandes BASIC, un MONITEUR disque et beaucoup d'autres programmes et astuces...

Ref.: ML127
Prix : 149 FF

LA BIBLE DES CPC 664/6128 (tome 16)

Un régal pour tous ceux qui veulent tout connaître sur les CPC 6128 et 664. Analyse du système d'exploitation, du processeur, le GATE ARRAY, le contrôleur vidéo, le 8255, le chip sonore, les interfaces... Comprend un désassembleur, les points d'entrée des routines commentées de l'interpréteur et du système d'exploitation. Un super livre comme toutes les Bibles!

Ref.: ML146
Prix : 199 F

LE LIVRE DU CP/M AMSTRAD (Tome 12)

Ce livre vous permettra d'utiliser CP/M sur les CPC 464, 664 et 6128 sans aucune difficulté. Vous y trouverez de nombreuses explications et les différents exemples vous assureront une maîtrise parfaite de ce très puissant système d'exploitation qu'est CP/M.

Ref.: ML128
Prix : 149 FF

DEMANDEZ LE CATALOGUE DES AUTRES TITRES AMSTRAD



MICRO APPLICATION
13, rue Sainte Cécile 75 009 PARIS

Tél.: (1) 47-70-32-44

BON DE COMMANDE		
DESIGNATION	QUANTITE	PRIX
TOTAL TTC		
CB date d'expiration: _____		

Mandat Chèque CCP.
 Libellez vos chèques à l'ordre de Micro-Application.
 Nom, Prénom _____
 Adresse _____
 Ville _____ C.P. _____

 + 20 F de frais d'envoi ou 40 F pour envoi recommandé.
 Port gratuit pour toute commande supérieure à 250 F.
 Date et signature _____
 CPC 0986

EDITO

DU JAMAIS VU !

9 logiciels de qualité pour 6 francs, voilà qui nous met le prix de chaque programme à 66 centimes... Qui dit mieux ? Et pas n'importe quels programmes : 3 jeux dont Runaway qui vous procurera les mêmes frissons que le célèbre Lode Runner qui occupait le sommet des hit-parades Apple et Commodore pendant plusieurs mois. Puis 3 utilitaires dont un super redéfinisseur de caractères et enfin 3 programmes éducatifs très bien pensés. Et le tout avec le label de qualité CPC unanimement reconnu. Voilà de quoi satisfaire la gourmandise de votre AMSTRAD.

Bonne programmation à tous.

La Rédaction



CPC

Revue des utilisateurs du standard AMSTRAD
Editions SORACOM
La Haie de Pan
35170 BRUZ
RCS Rennes B319 816 302
Tél.: 99.52.98.11
Télécopieur : 99.57.90.37.
Télex : SORMHZ 741 042 F
CCP RENNES 794.17 V

Directeur de publication

Sylvio FAUREZ

Rédacteurs en chef

Marcel LE JEUNE

Denis BONOMO

Photocomposition

FIDELTEX

Impression Texte : IMAYE

Couverture : ROTOCOLOR

SOMMAIRE

HORS SÉRIE

4

RUNAWAY

Vous connaissez Lode Runner sur APPLE II ? Non, quel manque de culture, mais je ne vous en veux pas trop. D'ailleurs, ce programme n'existe pas pour AMSTRAD avant l'arrivée de RUNAWAY.

10

CASE BRIQUE

Si vous aimez les jeux de réflexion, Case Brique va vous séduire. L'ordinateur vous poussera dans vos derniers retranchements intellectuels. Rassurez-vous, il suffit de savoir compter jusqu'à trois.

14

DOLLARS & SNAFF

Un château, un monstre, des sous, tout pour faire un grand jeu. Vos réflexes seront mis à rude épreuve.

18

ABC

Youpi ! C'est la rentrée, il est temps d'apprendre à écrire avec ce superbe logiciel éducatif.

22

LECTHEME

Ce programme éducatif permet à l'enfant d'associer des mots à un thème. Réflexes et réflexion seront nécessaires.

24

MULTIPLY

Vous voulez connaître votre niveau en calcul, essayez donc cet éducatif. Il vous détaillera vos opérations. Il jugera votre niveau, et vous pourrez apprécier vos progrès.

25

REFONT 2

L'AMSTRAD ne possède pas les sprites d'origine comme d'autres machines. Refont 2 corrige cet oubli, mais il fait plus que cela, c'est également un utilitaire parfait qui vous permettra de signaler vos jeux.

30

SCRIBE

Si la maîtrise d'un gros traitement de texte vous rebute, pensez à Scribe ! Ce logiciel complet regorge de facilités qui vous simplifieront l'usage de votre imprimante.

33

MASQUE DE SAISIE

Cet utilitaire s'intégrera parfaitement dans vos propres réalisations pour faciliter l'introduction de vos données.

Photogravure Noir et Blanc

SORACOM

Photogravure Couleur

Bretagne Photogravure

Maquette

Patricia MANGIN

Jean-Luc AULNETTE

Secrétaire de rédaction et abonnements

Catherine FAUREZ

Distribution NMPP

Dépôt légal à parution

Copyright 1986

Publicité

Patrick SIONNEAU

Fabienne JAVELAUD

IZARD CREATION

66, rue Saint Hélier,

35100 RENNES

Tél.: 99.31.64.73

Vente au numéro

Rassort NMPP

Gérard PELLAN

Code APE : 5120

Distribuée en Suisse par :

SEMAPHORE

C.P. 32

CH 1238 LA PLAINE

Tél.: 022.54.11.95

et en Belgique par :

COMPUTER MARKET

150, rue Antoine Dansaert

1000 BRUXELLES

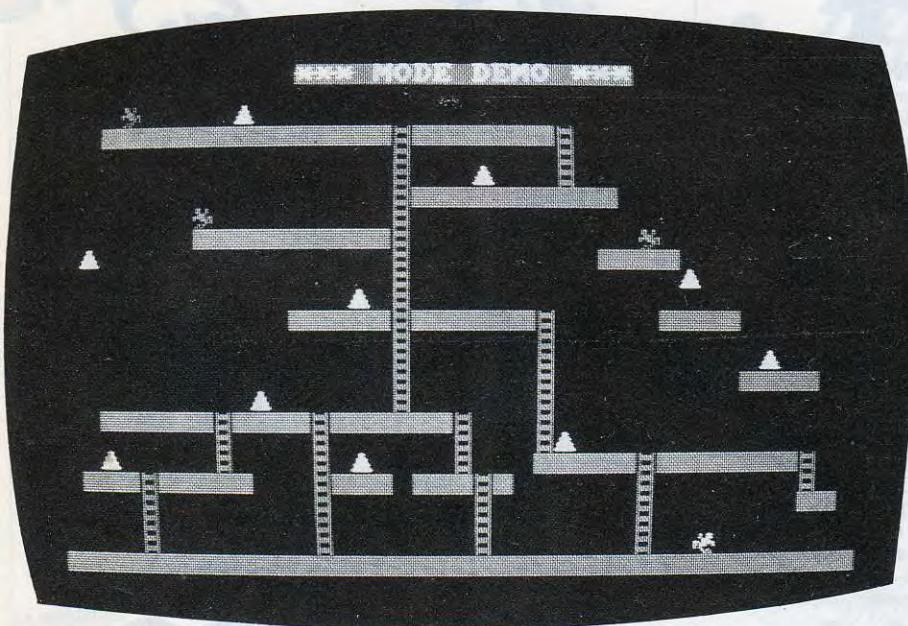
Tél.: 513.53.58

CPC est une revue mensuelle totalement indépendante d'AMSTRAD (GB) et d'AMSTRAD FRANCE.

Commission paritaire en cours

Les articles et programmes que nous publions dans ce numéro bénéficient pour une grande part du droit d'auteur. De ce fait, ils ne peuvent être reproduits, imités, contrefaçons, même partiellement sans l'autorisation écrite de la Société SORACOM et de l'auteur concerné. Les différents montages présentés ne peuvent être réalisés que dans un but privé ou scientifique mais non commercial. Ces réserves concernent les logiciels publiés dans la revue.

RUNAWAY



Régis LE PIPEC

Aussi, vous disposez de cinq bombes pour anéantir les affreux ennemis qui feront tout pour contrecarrer vos projets. Les trois vies vous seront nécessaires pour atteindre votre fusée qui apparaîtra en bas de l'écran, toutes les pyramides étant prises.

Si le jeu se bloque, par exemple, vous tombez dans un trou, appuyez sur "S" (comme Suicide !), vous perdrez alors automatiquement une vie !

Ce programme, écrit entièrement en Basic, vous propose quatre options au départ :

- 1 → JOUER
- 2 → CREEER
- 3 → DEMO
- 4 → FIN

JOUER

Vous déplacez le bonhomme jaune, en bas de l'écran, à l'aide du joystick. Si vous appuyez sur "FIRE", une bombe apparaîtra dans le sens contraire de votre déplacement (derrière vous, quoi). Le score : 1 pyramide = 20 points, 1 ennemi = 60 points.

CREER

C'est la partie la plus intéressante du programme. En appuyant sur le "2", un autre menu apparaît :

- 1) Création du tableau,
- 2) Modification du tableau,
- 3) Sauvegarde du tableau,
- 4) Chargement du tableau,
- 5) Jouer avec le tableau,
- 6) Fin.

1) Création du tableau

Vous dirigez le curseur à l'aide du joystick. Pour faire afficher un caractère, vous appuyez sur "Fire". Vous aurez une palette de caractères, au choix : M=Mur, H=Bonhomme (vous), N=Ennemi, P=Pyramide, B=Bombe, C=Echelle et F=un Blanc. Aussi : "(E)ffacement" qui réinitialise l'écran de création et efface, et "(R)etour au Menu". Tapez la lettre correspondant au caractère, pour pouvoir l'afficher.

2) Modification

Permet de modifier le tableau créé en "1".

3) Sauvegarde

Permet de sauver sur cassette votre tableau et de le réutiliser ultérieurement en "4".

Infatigable coureur, vous devez récupérer toutes les pyramides d'énergie réparties dans les cinq tableaux et faire repartir votre vaisseau spatial tombé en panne sèche...

4) Chargement

Permet de charger un tableau.

5) Jouer

Permet de jouer avec le tableau fait en "1", ou chargé en "4".

6) Fin

Retour au menu de présentation.

Le programme sauvera un fichier de 3 blocks pour chaque tableau, il est donc conseillé de les sauver les uns après les autres pour mieux les réutiliser.

De plus, vous pouvez très bien modifier un tableau que vous venez de charger.

DEMO

Ce mode permet de visionner tous les tableaux, c'est-à-dire les cinq du jeu. Pour arrêter, faites "ESC", puis "RUN" (un "on break gosub" ayant été prévu au début, mais s'avéra dangereux, j'ai perdu une fois tout mon programme à cause de lui !).

FIN

Permet de quitter le programme. L'ordinateur vous donnera la mémoire utilisée, et celle qui reste. Faites "Clear" et

Jeux

"PRINT FRE ("")" pour connaître le reste de mémoire réelle (les variables n'étant plus prises en compte).

ADAPTATION

Si vous ne possédez pas de joystick, remplacez les chiffres des INKEY(?) des lignes 150 à 200 et 4840 à 4880 par ceux des touches correspondant à votre choix (voir appendice du manuel).

LISTE DES VARIABLES

t	variable variable (!) utilisée pour des boucles
car\$	ligne de data lue pour mettre en place un tableau
chr	numéro du caractère ASCII
sp\$	met en place un SPRITE
spoff\$	enlève le sprite
sc	score
vie	vies
bomb	bombes
niv	numéro du tableau
X,9	coordonnées du joueur

obs(?,?)	test de l'écran, détermine le caractère rencontré (0 rien, 1 un mur, 2 une échelle, 3 une pyramide et 4 une bombe)	départ	détermine si oui ou non (0/1) le jeu est en position "éditeur de tableaux"
hit(?,?)	même chose que "obs", utilisé par l'éditeur de tableaux	w1,w2,w3,w4	nombre de pyramides
p(?)	caractère à afficher pour le joueur	xF	emplacement de la bulle du suicide (window)
0	numéro de caractère à afficher (1 à gauche, 2 à droite, 3 monter ou descendre l'échelle)	X(?),Y(?)	abscisse de la fusée
car\$(?)	caractère affiché pendant la création du tableau, le passage du joueur ou celui des ennemis (même système que "obs")	e1,e2	coordonnées de l'ennemi
sti(?)	détermine la couleur du caractère affiché par "car\$(?)" (ne pas confondre "car\$" et car\$(?) !)	go	sens de déplacement de l'ennemi
XX,YY	coordonnées du "rideau" rouge	nt	indique si l'ennemi se déplace ou non (0/1)
		dr	note de musique
		hrun\$	durée
		brun\$	haut du titre "RUN-AWAY"
		hom	bas du titre "RUN-AWAY"
		nb	indique si le bonhomme a été placé dans le tableau créé par l'utilisateur
		jeu	nombre d'ennemis créés
			indique s'il faut initialiser le jeu ou non (0/1)

```

10 '*****
20 ***** RUNAWAY *****
30 *****      *****
40 ***** chargeur *****
50 '*****
55 MODE 0:INK 0,1:INK 1,24:INK 14,26:BORDER 1
60 FOR t=-80 TO 500 STEP 10
70 PLOT 350,250,t/80+2
80 DRAW 30,t
85 DRAW 650,t
90 NEXT
100 FOR t=-80 TO 500 STEP 10
110 PLOT 350,250,t/80+2
120 DRAW 650,t
130 NEXT
135 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
140 PEN 1:LOCATE 7,1:a$="LE PIPEC"
150 FOR t=1 TO 9: PEN t+5:PRINT MID$(a$,t,1)::NEXT
155 FOR t=1 TO 600:NEXT
160 PEN 14:LOCATE 7,2:PRINT"presente:"
170 FOR t=1 TO 1000:NEXT
180 PEN 1:LOCATE 5,4:PRINT"RUNAWAY"
190 LOCATE 5,25:PRINT"CHARGEMENT..."
195 RUN "RUNAWAY"
200 'Tapez & sauvez le programme suivant
210 ' a la suite celui-la.

◆◆◆

```

```

1 POKE &BBD1,0:POKE &BBD2,24
2 KEY 1,"mode 1:ink 0,1:pen 1:border 1:pen 0:ink 1,24"+CHR$(13)
10 ' *****
20 ' ***** RUNAWAY *****
30 ' ***** Regis LE PIPEC *****
40 ' ***** Mai 1986 *****
50 ' ***** AMSTRAD(s) *****

```

```

60 ' *****
70 DIM obs(40,25),hit(40,25)
80 ENV 1,5,4,1,1,18,5
90 GOSUB 3670:'REDEF. CARACTERES
100 GOSUB 4040:'PRESENTATION
110 '
120 ' ROUTINE PRINCIPALE
130 '
140 GOSUB 1440
150 IF (INKEY(74)=0 AND x>1 AND obs(x-1,y)<>1) THEN GOSUB 270
160 IF (INKEY(75)=0 AND x<40 AND obs(x+1,y)<>1) THEN GOSUB 340:GOTO 190
170 IF (INKEY(72)=0 AND obs(x,y)=2 AND obs(x,y-1)<>1) THEN GOSUB 410
180 IF INKEY(73)=0 AND (obs(x,y+1)=2 OR obs(x,y+1)<>1) THEN GOSUB 470
190 IF (INKEY(76)=0 AND bomb<>0 AND obs(x+y)=0) THEN GOSUB 870
200 IF INKEY(60)=0 THEN 670
210 IF obs(x,y)=4 THEN 820
220 IF obs(x,y)=0 AND obs(x,y+1)<>1 AND obs(x,y+1)<>2 THEN GOSUB 540
230 IF obs(x,y)=3 THEN GOSUB 750
240 IF obs(x,y)=7 THEN 1300
250 IF p(o)=g(o) THEN p(o)=d(o) ELSE p(o)=g(o)
260 GOTO 140
270 '
280 ' BONHOMME A GAUCHE
290 '
300 x=x-1:o=1: PEN 1:PRINT sp$:LOCATE x,y :PRINT CHR$(p(o));:g=1
310 a=obs(x+1,y):PEN sti(a)
320 PRINT spoff$:LOCATE x+1,y:PRINT car$(a);
330 RETURN
340 '
350 ' BONHOMME A DROITE
360 '
370 x=x+1:o=2: PEN 1:PRINT sp$:LOCATE x,y :PRINT CHR$(p(o));:g=1
380 a=obs(x-1,y):PEN sti(a)
390 PRINT spoff$:LOCATE x-1,y:PRINT car$(a);
400 RETURN
410 '
420 ' BONHOMME EN HAUT
430 '
440 y=y-1:o=3: PEN 1:LOCATE x,y:PRINT sp$ ;CHR$(p(o))
450 PEN 3:LOCATE x,y+1:PRINT spoff$:CHR$(205)
460 RETURN
470 '
480 ' BONHOMME EN BAS
490 '
500 y=y+1:o=3: PEN 1:LOCATE x,y:PRINT sp$ ;CHR$(p(o))
510 a=obs(x,y-1):PEN sti(a)
520 LOCATE x,y-1:PRINT spoff$:car$(a);
530 RETURN
540 '
550 ' BONHOMME EN CHUTE
560 '
570 PEN 1: WHILE obs(x,y+1)<>1 AND obs(x,y+1)<>2
580 y=y+1:LOCATE x,y:PRINT CHR$(203)
590 LOCATE x,y-1:PRINT" "
600 IF obs(x,y)=3 THEN GOSUB 770
610 IF obs(x,y)=4 THEN 820
620 IF obs(x,y)=7 THEN 1330
630 SOUND 1,y,2
640 CALL &BD19:IF obs(x,y)=3 THEN GOSUB 750
650 WEND:LOCATE x,y:PRINT CHR$(202)
660 RETURN
670 '
680 ' BONHOMME SE SUICIDE !
690 '

```

```

700 IF x<24 THEN w1=2:w2=14:w3=1:w4=207
ELSE w1=-2:w2=-14:w3=-1:w4=208
710 WINDOW #2,x+w1,x+w2,y-1,y:PAPER #2,1
:CLS #2
720 PEN 1:LOCATE x+w3,y:PRINT CHR$(w4):P
EN #2,3:PRINT#2,"ADIEU A MONDE CRUEL.."
.
730 SOUND 1,20,6,7,0,0,1:LOCATE x,y:PRIN
T CHR$(203):FOR t=1 TO 500:NEXT:GOTO 102
0
740 '
750 ' BONHOMME PREND
760 '
770 p=p-1:sc=sc+20:obs(x,y)=0
780 SOUND 1,1000,4,7
790 LOCATE #1,1,2:PRINT#1,USING"#####";s
c
800 IF p=0 AND pa=1 THEN GO$UB 1230
810 RETURN
820 '
830 ' BONHOMME EXPLOSE
840 '
850 PEN 1:LOCATE x,y:PRINT CHR$(238):FOR
t=1 TO 100:BORDER t\4:SOUND 1,t,1,7,0,0
,1:SOUND 2,t*2,1,5:SOUND 3,t*10,1,3:NEXT
860 GOTO 1020
870 '
880 ' BONHOMME POSE UNE BOMBE
890 '
900 bomb=bomb-1:PEN 1:LOCATE x+g,y:PRINT
CHR$(204):obs(x+g,y)=4:SOUND 1,1000,2,7
910 LOCATE #1,32,2:PRINT #1,"      ";LOC
ATE #1,32,2:FOR t=1 TO bomb:PRINT #1,CHR
$(204);:NEXT
920 RETURN
930 '
940 ' LE TABLEAU DE MARQUE
950 '
960 WINDOW #1,3,38,1,2:PAPER #1,1:CLS #1
970 PEN #1,2:PRINT#1,"SCORE VIE
    NIVEAU BOMBE";
980 PEN #1,3:LOCATE #1,1,2:PRINT#1,USING
"#####";sc:LOCATE #1,8,2:FOR t=1 TO vie:
PRINT #1,CHR$(200);:NEXT:PAPER 3:PEN 1:L
OCATE 16,1:PRINT hrun$:LOCATE 16,2:PRINT
brun$:PAPER 0
990 LOCATE #1,26,2:PRINT#1,USING"##";niv
:LOCATE #1,32,2:FOR t=1 TO bomb:PRINT #1
,CHR$(204);:NEXT
1000 obs(t,s)=a
1010 RETURN
1020 '
1030 ' BONHOMME PERD UNE VIE
1040 '
1050 vie=vie-1:LOCATE #1,8,2:PRINT #1,
":LOCATE #1,8,2:FOR t=1 TO vie:PRINT #
1,CHR$(200);:NEXT
1060 IF vie<1 THEN 2300
1070 GOSUB 1170:IF depart=1 THEN GOSUB 5
460 ELSE GOSUB 1860
1080 GOTO 110
1090 '
1100 ' BONHOMME BOUFFE PAR L'ENNEMI
1110 '
1120 FOR t=y TO 4 STEP-1
1130 y=y-1:PEN 1:LOCATE x,y:PRINT sp$;CH
R$(209)
1140 a=obs(x,y+1):PEN sti(a)
1150 LOCATE x,y+1:PRINT spoff$:car$(a):S

```

```

OUND 1,y,4,7,0,0,1:SOUND 2,y*10,4,5:SOUN
D 3,y*100,4,3:CALL &BD19
1160 NEXT:GOTO 1020
1170 '
1180 '     RIDEAU !
1190 '
1200 BORDER 6:FOR yy=367 TO -1 STEP-1:PL
OT -4,yy,3:DRAW 640,yy:NEXT
1210 FOR yy=1 TO 367:PL0T -4,yy,0:DRAW 6
40,yy:NEXT:BORDER 2
1220 RETURN
1230 '
1240 '     LA FUSEE
1250 '
1260 p=-1:xf=INT(RND*39)+1
1270 IF obs(xf,24)=0 THEN obs(xf,24)=7 E
LSE GOTO 1260
1280 PEN 1:LOCATE xf,24:PRINT CHR$(239)
1290 RETURN
1300 '
1310 '     BONHOMME PART EN FUSEE
1320 '
1330 p=1:obs(x,y)=0
1340 FOR t=y TO 4 STEP-1
1350 y=y-1:PEN 1:LOCATE x,y:PRINT sp$:CH
R$(239)
1360 a=obs(x,y+1):PEN sti(a)
1370 LOCATE x,y+1:PRINT spoff$:car$(a):S
OUND 1,y,4,7,0,0,1:SOUND 2,y*10,4,7,0,0,
1:SOUND 4,y*50,4,7,0,0,1
1380 NEXT
1390 RESTORE 2190:GOSUB 2130:IF bomb<5 T
HEN bomb=bomb+1
1400 IF depart=1 THEN niv=niv+1:jeu=1:60
TO 4440
1410 GOSUB 1170
1420 GOSUB 1810
1430 GOTO 110
1440 '
1450 '     LES ENNEMIS
1460 '
1470 m=m+1:IF m>3 THEN m=1
1480 e1=0:e2=0:go=0
1490 IF (x(m)<x AND obs(x(m)+1,y(m))<>1)
THEN x(m)=x(m)+1:e1=-1:e2=0:go=1:po=201
:GOTO 1530
1500 IF (x(m)>x AND obs(x(m)-1,y(m))<>1)
THEN x(m)=x(m)-1:e1=1:e2=0:go=1:po=200:
GOTO 1530
1510 IF (y(m)<y AND obs(x(m),y(m)+1)<>1)
THEN y(m)=y(m)+1:e1=0:e2=-1:go=1:po=202
1520 IF (y(m)>y AND obs(x(m),y(m)-1)=2 O
R (obs(x(m),y(m)-1)=0 AND obs(x(m),y(m))
=2)) THEN y(m)=y(m)-1:e1=0:e2=1:go=1:po=
202
1530 PEN 3:LOCATE x(m),y(m):PRINT sp$:CH
R$(po)
1540 a=obs(x(m)+e1,y(m)+e2):PEN sti(a)
1550 IF go=1 THEN LOCATE x(m)+e1,y(m)+e2
:PRINT spoff$:car$(a);
1560 IF obs(x(m),y(m))=0 AND obs(x(m),y(
m)+1)=0 THEN GOSUB 1600
1570 IF x=x(m) AND y=y(m) THEN 1090
1580 IF obs(x(m),y(m))=4 THEN GOSUB 1730
1590 RETURN
1600 '
1610 '     ENNEMI EN CHUTE
1620 '
1630 LOCATE x(m),y(m):PRINT"

```

```

1640 WHILE obs(x(m),y(m)+1)<>1 AND obs(x
(m),y(m)-1)<>2
1650 y(m)=y(m)+1
1660 PEN 3:LOCATE x(m),y(m):PRINT CHR$(2
33)
1670 a=obs(x(m),y(m)-1):PEN sti(a)
1680 LOCATE x(m),y(m)-1:PRINT car$(a)
1690 SOUND 2,xm,2,15
1700 IF obs(x(m),y(m))=4 THEN LOCATE x(m
),y(m):PRINT":GOTO 1730
1710 WEND
1720 RETURN
1730 '
1740 '     ENNEMI EXPLOSE
1750 '
1760 PEN 1:LOCATE x(m),y(m):PRINT CHR$(2
38):FOR t=1 TO 25:BORDER t\4:SOUND 1,t,1
,7,0,0,1:SOUND 2,t*2,1,5:SOUND 4,t*10,1,
3:NEXT
1770 BORDER 2:LOCATE x(m),y(m):PRINT"
1780 obs(x(m),y(m))=0:x(m)=INT(RND*37)+2
:y(m)=3
1790 sc=sc+60:GOSUB 790
1800 RETURN
1810 '
1820 '     MISE EN PLACE DU TABLEAU
1830 '
1840 niv=niv+1:pa=1:PAPER 0:IF niv>5 THE
N niv=1
1850 GOSUB 990
1860 ON niv GOSUB 2370,2630,2890,3150,34
10
1870 nb=0:p=0:FOR s=3 TO 24
1880 READ a$:FOR t=1 TO 40
1890 b$=MID$(a$,t,1):a=VAL(b$)
1900 obs(t,s)=a:IF a<>3 AND a<>5 AND a<
6 THEN 1940
1910 IF a=3 THEN p=p+1
1920 IF a=5 THEN x=t:y=s:obs(t,s)=0
1930 IF a=6 THEN PEN 3:nb=nb+1:x(nb)=t:y
(nb)=s:obs(t,s)=0
1940 PEN sti(a):LOCATE t,s:PRINT car$(a)
:::IF a<5 THEN obs(t,s)=a
1950 NEXT:NEXT
1960 PEN 2:FOR t=1 TO 40:LOCATE t,25:PRI
NT CHR$(143);:obs(t,25)=1:NEXT
1970 RETURN
1980 '
1990 '     INITIALISATION
2000 '
2010 MODE 1:INK 0,2:INK 1,24:INK 2,12:IN
K 3,6:BORDER 2
2015 IF jeu=1 THEN RETURN
2020 sc=0:vie=3:bomb=5:depart=0
2030 sp$=CHR$(221)+CHR$(1):spoff$=CHR$(22
)+CHR$(0)
2040 RESTORE 2060
2050 FOR t=0 TO 6:READ c:car$(t)=CHR$(c)
:NEXT
2060 DATA 32,143,205,206,204,200,201
2070 sti(1)=2:sti(2)=3:sti(3)=1:sti(4)=1
:sti(5)=1:sti(6)=3
2080 p(1)=200:g(1)=200:d(1)=227
2090 p(2)=201:g(2)=201:d(2)=228
2100 p(3)=202:g(3)=202:d(3)=229
2110 RETURN
2120 '
2130 '     INTERLUDES MUSICAUX
2140 '
2150 READ nt,dr:WHILE nt<>-1

```

2160 SOUND 1,nt,dr,7,1,0:SOUND 2,nt*5,dr
 ,5,0,1:SOUND 4,nt*6,dr,3,0,0,1
 2170 GOTO 2150:WEND
 2180 RETURN
 2190 '
 2200 DATA Oh Suzanna-FOSTER
 2210 '(Pardon pour les melomanes!)
 2220 '
 2230 DATA 284,20,253,20,225,20,0,2,190,3
 0,0,2,190,30,0,2,169,25,0,2,190,25,0,2,2
 25,25,0,2,284,25,0,2,253,25,0,2,225,30,0
 ,2,253,25,0,2,284,25,0,2,253,40,0,2
 2240 DATA 284,20,253,20,225,20,0,2,190,2
 5,0,2,190,25,0,2,169,25,0,2,190,25,0,2,2
 25,25,0,2,284,25,0,2,253,25,0,2,225,25,0
 ,2,225,25,0,2,253,25,0,2,253,25,0,2,284,
 45,-1
 2250 '
 2260 DATA Marche Funebre
 2270 '
 2280 DATA 500,100,0,2,500,75,0,2,500,25,
 0,2,500,100,0,2,425,75,0,2,450,25,0,2,45
 0,75,0,2,500,25,0,2,500,75,0,2,525,25,0,
 2
 2290 DATA 500,75,-1,-1
 2300 '
 2310 DATA GAME OVER
 2320 '
 2330 BORDER 2:WINDOW #2,12,29,1D,12:PAPER #2,1:CLS #2
 2340 PEN #2,3:PRINT#2:a\$=" G A M E O V
 E R ";FOR t=1 TO 18:PRINT #2,MID\$(a\$,t,1
);:SOUND 1,t*100,5,7:FOR u=1 TO 30:NEXT:
 NEXT
 2350 RESTORE 2250:GOSUB 2120
 2360 GOTO 4040
 2370 '
 2380 DATA TABLEAU 1
 2390 '
 2400 RESTORE 2410:RETURN
 2410 DATA 00060000030000000000000000000000
 0000000000
 2420 DATA 00111111111111112111111120000
 0000000000
 2430 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000000000
 2440 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000000000
 2450 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000000000
 2460 DATA 00000006000000000000000000000000
 0000000000
 2470 DATA 000000011111111120000000000006
 0000000000
 2480 DATA 03000000000000000000000000000000
 1000000000
 2490 DATA 00000000000000000000000000000000
 0300000000
 2500 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000000000
 2510 DATA 00000000000000000000000000000000
 1110000000
 2520 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000000000
 2530 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000030000
 2540 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000011100
 2550 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000000000

2560 DATA 0011111211121111120000200000
 0000000000
 2570 DATA 00000000020000200000002000230000
 0000000000
 2580 DATA 003000002000020300002000111112
 1111111200
 2590 DATA 01112111100021110111210000002
 0000000200
 2600 DATA 000020000000020000000200000002
 0000000110
 2610 DATA 000020000000020000000200000002
 0000000000
 2620 DATA 000020000000020000000200000002
 0050000000
 2630 '
 2640 DATA TABLEAU 2
 2650 '
 2660 RESTORE 2670:RETURN
 2670 DATA 03000060000000000000000000000000
 0006000030
 2680 DATA 01111111111120001121100021111
 111111110
 2690 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000000000
 2700 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000000000
 2710 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000000000
 2720 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000000000
 2730 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000000000
 2740 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000000000
 2750 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000000000
 2760 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000000000
 2770 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000000000
 2780 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000000000
 2790 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000000000
 2800 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000000000
 2810 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000000000
 2820 DATA 00000000000000000000000000000000
 0200000000
 2830 DATA 00000000000000000000000000000000
 0020000000
 2840 DATA 00000000000000000000000000000000
 1112000000
 2850 DATA 00000000000000000000000000000000
 0030200000
 2860 DATA 03021110000000000000000000000000
 0011120300
 2870 DATA 01100000000050000000000000000000
 0000000110
 2880 DATA 0100010101000060020000000101
 1010000010
 2890 '
 2900 DATA TABLEAU 3
 2910 '
 2920 RESTORE 2930:RETURN
 2930 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000000000
 2940 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000000000

2950 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000000000
 2960 DATA 00032323000000000000000000000000
 0032323000
 2970 DATA 00010101200000000000000000000000
 0210101000
 2980 DATA 00011112000000000000000000000000
 0211111000
 2990 DATA 00011112000000000000000000000000
 0211111000
 3000 DATA 00010112000000000000000000000000
 0211011000
 3010 DATA 00011112000000000000000000000000
 0211111000
 3020 DATA 00011112000000000000000000000000
 0211111000
 3030 DATA 00011112000000000000000000000000
 0211111000
 3040 DATA 000111122000232323232323200
 0211111000
 3050 DATA 00011111012101010101010101012
 1211111000
 3060 DATA 00411111112111111111111111111112
 1111111400
 3070 DATA 00003006000211111111111111112
 0060030000
 3080 DATA 00211111111111111111111111111111
 1111111200
 3090 DATA 002120030000011111111111111100
 0030021200
 3100 DATA 0021211111110111111111111111101
 1111121200
 3110 DATA 0021211111110111111111111111101
 111121200
 3120 DATA 002120000000030000060000000300
 0000021200
 3130 DATA 00211111111111111111111111111111
 1111111200
 3140 DATA 00200005000000000000000000000000
 0000000240
 3150 '
 3160 DATA TABLEAU 4
 3170 '
 3180 RESTORE 3190:RETURN
 3190 DATA 00000000000000000000000000000000
 0000000000
 3200 DATA 000000211111111111111111111111
 1200000000
 3210 DATA 000001211111111111111101111111
 1210000000
 3220 DATA 00000122000000000000000000000000
 2210000000
 3230 DATA 00000100211100000000000000000011
 2000000000
 3240 DATA 00000100200010000000000000001000
 2001000000
 3250 DATA 000001000200011001600000110002
 0001000000
 3260 DATA 00003100021000001000000000120
 0001000000
 3270 DATA 00011100002113000100000031120
 0001110000
 3280 DATA 0001000002111000100000011120
 0000010000
 3290 DATA 00012130002000000100000000020
 0031210000
 3300 DATA 00012010002000000100000000020
 0010210000
 3310 DATA 00012000002000000100000000020
 0000210000

3710 SYMBOL AFTER 64
3720 SYMBOL 64,&X11111100,&X10000001,&X1111100,&X1100110,&X1100110,&X1111100
100
3730 SYMBOL 200,&X1001100,&X1001100,&X11100,&X11011111,&X10111001,&X10100000,&X10100,&X1010
00
3740 SYMBOL 201,&X1100100,&X1100100,&X1110000,&X11111011,&X10011101,&X101,&X1010000,&X1010000
0
3750 SYMBOL 202,&X11001,&X11010,&X1100,&X1111100,&X1001110,&X100001,&X100001
01
3760 SYMBOL 203,&X1001,&X10001,&X10010,&X11111100,&X11111100,&X1000010,&X11111100,&X11111100
0
3770 SYMBOL 204,&X0,&X111,&X1000,&X11000,&X1111100,&X1111100,&X1111100
0
3780 SYMBOL 205,&X1000010,&X1111110,&X1111100,&X1000010,&X1111110,&X1111100
0
3790 SYMBOL 206,&X11000,&X11000,&X1111100,&X1111110,&X11111111
3800 SYMBOL 207,&X0,&X1,&X11111,&X11111,&X11111,&X11111
0
3810 SYMBOL 208,&X0,&X10000000,&X1111100
0,&X11111000,&X111110000,&X10000000
3820 SYMBOL 209,&X11100000,&X111,&X11100
111,&X11100111,&X11101,&X1111100,&X1111
10,&X1111111
3830 SYMBOL 210,&X11111111,&X10000001,&X
10000001,&X10000001,&X10000001,&X1000000
1,&X10000001,&X11111111
3840 SYMBOL 211,&X0,&X1111111,&X1111111,&X
110000,&X110000,&X1111111,&X1111111,&X1100
11
3850 SYMBOL 212,&X0,&X11000000,&X1100000
0,&X11000000,&X11000000,&X11000000,&X110
0000,&X11001
3860 SYMBOL 213,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0,
&X0,&X10011100
3870 SYMBOL 214,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0,
&X0,&X11001111
3880 SYMBOL 215,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0,
&X0,&X11001100
3890 SYMBOL 216,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0,
&X0,&X11001
3900 SYMBOL 217,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0,&X1,
&X1,&X11111001
3910 SYMBOL 218,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0,&X0,
001100,&X10001100,&X10001100
3920 SYMBOL 219,&X110011,&X110011,&X1100
11,&X110011,&X110000,&X110000,&X1111111,&
X1111111
3930 SYMBOL 220,&X11001,&X11001,&X11001,
&X111111,&X111111,&X0,&X11111111,&X11111111
1
3940 SYMBOL 221,&X10011110,&X10011111,&X
10011011,&X10011001,&X10011000,&X0,&X111
11111,&X11111111
3950 SYMBOL 222,&X11001111,&X11001100,&X
11001100,&X11001111,&X11001100,&X0,&X111
11111,&X11111111
3960 SYMBOL 223,&X11001100,&X11001101,&X
11001101,&X11000110,&X11000110,&X0,&X111
11111,&X11111111
3970 SYMBOL 224,&X11001,&X10011001,&X100
11001,&X1100001,&X1100001,&X0,&X11111111
,&X11111111
3980 SYMBOL 225,&X10011001,&X10011001,&X
11111001,&X10011000,&X10011000,&X0,&X111

```

11111,&X11111111
3990 SYMBOL 226,&X10001100,&X11111100,&X
11111100,&X1100,&X1100,&X1100,&X11111100
,&X11111100
4000 SYMBOL 227,&X1100000,&X1100110,&X11
1000,&X10111000,&X1011101,&X10011,&X1100
0,&X1000
4010 SYMBOL 228,&X110,&X11001100,&X11100
,&X11101,&X10111010,&X11001000,&X11000,&
X10000
4020 SYMBOL 229,&X10011000,&X1011000,&X1
10000,&X111100,&X1110010,&X10001000,&X10
000100,&X10001000
4030 RETURN
4040 '
4050 ' PRESENTATION
4060 '
4070 MODE 0:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,12:IN
K 3,6:INK 4,0:INK 5,20:INK 6,6:INK 7,B:I
NK 8,9:BORDER 12
4080 x=0:niv=0:jeu=0:GOSUB 2020:'INITIAL
ISATION
4090 depart=0:demo=0
4100 hrun$=CHR$(211)+CHR$(212)+CHR$(213)
+CHR$(214)+CHR$(215)+CHR$(216)+CHR$(217)
+CHR$(218)
4110 brun$=CHR$(219)+CHR$(220)+CHR$(221)
+CHR$(222)+CHR$(223)+CHR$(224)+CHR$(225)
+CHR$(226)
4120 WINDOW #1,1,20,3,7:PAPER #1,2:CLS #
1
4130 WINDOW #2,1,20,8,17:PAPER #2,7:CLS#
2
4140 WINDOW #3,1,20,18,25:PAPER #3,3:CLS
#3
4150 PEN 1:PAPER 4:LOCATE 7,4:PRINT hrun
$:LOCATE 7,5:PRINT brun$
4160 PAPER 2:pe=4:FOR t=6 TO 15: PEN pe:L
OCATE t,3:PRINT "*":LOCATE t,6:PRINT "*":p
e=pe+1:IF pe>6 THEN pe=4
4170 NEXT
4180 PEN 5:LOCATE 6,4:PRINT "*":PEN 6:LOC
ATE 6,5:PRINT "*"
4190 PEN 5:LOCATE 15,4:PRINT "*":PEN 6:LO
CATE 15,5:PRINT "*"
4200 PRINT sp$:PEN 3:FOR t=3 TO 18:LOCAT
E 5,t:PRINT CHR$(205):LOCATE 16,t:PRINT
CHR$(205):NEXT:PRINT spoff$
4210 PAPER 8:PEN 1:LOCATE 6,10:PRINT'1<-
JOUER '
4220 LOCATE 6,12:PRINT'2<- CREER '
4230 LOCATE 6,14:PRINT'3<- DEMO '
4240 LOCATE 6,16:PRINT'4<- FIN '
4250 a$$=SPACE$(15)+"*** RUNAWAY *** Jeu
concu et realise par REGIS LE PIPEC ***
Mai 1986 *** BONNE CHANCE!!! *** "+SPACE
$(15)
4260 encre(1)=0:encre(2)=20:encre(3)=6
4270 en=l:v=l:dep=1
4280 FOR t=1 TO 122:b$$=INKEY$:WHILE b$$<>
"1" AND b$$<>"2" AND b$$<>"3" AND b$$<>"4"
4290 INK 4,encre(en):INK 5,encre(en+1):I
NK 6,encre(en+2)
4300 en=en+1:IF en>3 THEN en=1
4310 PAPER 0:PEN 1:LOCATE 3,22:PRINT MID
$(a$,t,15);
4320 IF dep=1 THEN q=2 ELSE q=1
4330 v=v+dep:LOCATE v,2:PRINT CHR$(p(q))
:LOCATE v-dep,2:PRINT' '
4340 IF p(q)=q(q) THEN p(q)=d(q) ELSE p(

```

```

q=g(q)
4350 IF v>19 THEN dep=-dep
4360 IF v<2 THEN dep=-dep
4370 CALL &BD19:NEXT:GOTO 4280
4380 WEND
4390 IF b$="1" THEN GOSUB 1980:GOSUB 960
:GOSUB 1810:GOTO 110
4400 IF b$="2" THEN 4440
4410 IF b$="3" THEN 5580
4420 IF b$="4" THEN 5700
4430 GOTO 4430
4440 '
4450 ' MENU DE CREATION
4460 '
4470 MODE 1:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,20:IN
K 3,6:BORDER 0:depart=1
4480 PEN 1:PAPER 0:PRINT:PRINT:PRINT:PRI
NT:PRINT" 1<- CREATION DE TABLEA
U"
4490 PRINT:PRINT" 2<- MODIFICATI
ON DE TABLEAU"
4500 PRINT:PRINT" 3<- SAUVEGARDE
DU TABLEAU"
4510 PRINT:PRINT" 4<- CHARGEMENT
DU TABLEAU"
4520 PRINT:PRINT" 5<- JOUER AVEC
LE TABLEAU"
4530 PRINT:PRINT" 6<- FIN"
4540 PRINT:PRINT:PRINT" Faites
votre choix."
4550 r=VAL(INKEY$):IF r<>1 AND r<>2 AND
r<>3 AND r<>4 AND r<>5 AND r<>6 THEN 455
0
4560 ON r GOSUB 4580,4960,5070,5230,5390
,4040
4570 GOTO 4440
4580 '
4590 ' CREATION DE TABLEAU
4600 '
4610 ' ATTENTION: ne pas confondre:
4620 ' E':effacement de caracteres
4630 ' E':effacement de l'ecran
4640 ' Vous devez mettre 1 BONHOMME,
4650 ' 3 ENNEMIS et autant de PYRAMIDES
4660 ' que vous desirez !...
4670 '
4680 MODE 1:INK 0,1:BORDER 1:ERASE hit:D
IM hit(40,25)
4690 PEN 1:FOR t=1 TO 40:LOCATE t,25:PRI
NT CHR$(143);:hit(t,25)=1:NEXT
4700 PEN 2:LOCATE 3,1:PRINT CHR$(143);="M
";:PEN 1:PRINT CHR$(200);="H ";:PEN
3:PRINT CHR$(201);:PRINT"N ";:PEN 1:PR
INT CHR$(206);="P ";CHR$(204);:PEN 3:PR
INT"B ";:PEN 2:PRINT CHR$(205);="C ";
:PEN 1:PRINT CHR$(210);="F"
4710 PEN 1:LOCATE 4,2:PRINT"(E)FFACEMENT
(R)ETOUR AU MENU"
4720 xc=20:yc=12:chr=32:c=1'
4730 a$=UPPER$(INKEY$)
4740 IF a$="M" THEN chr=143:c=1
4750 IF a$="H" THEN chr=200:c=5
4760 IF a$="N" AND plein=0 THEN chr=201:
c=6
4770 IF a$="P" THEN chr=206:c=3
4780 IF a$="C" THEN chr=205:c=2
4790 IF a$="F" THEN chr=32:c=0
4800 IF a$="B" THEN chr=204:c=4
4810 IF a$="R" THEN 4440
4820 IF a$="E" THEN GOSUB 4930

```

```

4830 efx=0:efy=0
4840 IF (INKEY(74)=0 AND xc>1) THEN xc=
c-1:efx=1
4850 IF (INKEY(75)=0 AND xc<40) THEN xc=
xc+1:efx=-1
4860 IF (INKEY(72)=0 AND yc>3) THEN yc=
c-1:efy=1
4870 IF (INKEY(73)=0 AND yc<24) THEN yc=
yc+1:efy=-1
4880 IF (INKEY(76)=0 AND xc>1 AND xc<=4
0 AND yc>3 AND yc<=24) THEN SOUND 1,100
,2,7:LOCATE xc,yc:PRINT CHR$(chr):hit(xc
,yc)=c:feu=1
4890 LOCATE xc,yc:PRINT CHR$(143)
4900 a=hit(xc+efx,yc+efy)
4910 LOCATE xc+efx,yc+efy:PRINT car$(a);

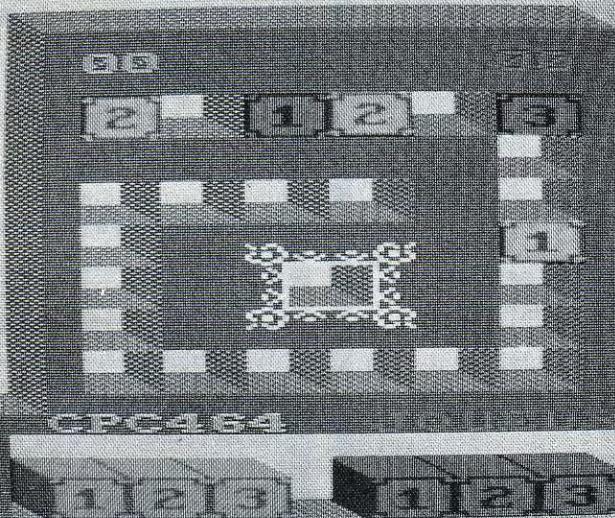
4920 GOTO 4730
4930 LOCATE 1,2:PRINT" VOUS ETES VR
AIMENT SUR (0) ? ";
4940 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="" THEN 494
0
4950 IF a$="0" THEN ERASE hit:DIM hit(40
,25):CLS:GOTO 4690 ELSE GOTO 4700
4960 '
4970 ' MODIFICATION DU TABLEAU
4980 '
4990 MODE 1:INK 0,1:BORDER 1:Pen 1
5000 PRINT" Veuillez patientez
..."
5010 FOR u=3 TO 24:FOR t=1 TO 40
5020 a=hit(t,u)
5030 LOCATE t,u:PRINT car$(a);
5040 NEXT:NEXT
5050 FOR t=1 TO 40:PRINT CHR$(143);:hit(
t,25)=1:NEXT
5060 GOTO 4700
5070 '
5080 ' SAUVEGARDE DU TABLEAU
5090 '
5100 MODE 1
5110 PRINT" METTEZ EN PLACE LA K7..
."
5120 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" APPUYEZ SUR
REC & PLAY PUIS UNE TOUCHE:";
5130 PRINT CHR$(143);:CALL &BB17:LOCATE
40,5:PRINT" ";
5140 PRINT:PRINT" OK..."'
5150 OPENOUT"!run.tab"
5160 FOR u=3 TO 25:FOR t=1 TO 40
5170 PRINT#9, hit(t,u)
5180 NEXT:NEXT
5190 CLOSEOUT
5200 PRINT:PRINT" SAUVEGARDE EFFEC
TUEE..."'
5210 CALL &BB17
5220 RETURN
5230 '
5240 ' CHARGEMENT DU TABLEAU
5250 '
5260 MODE 1
5270 PRINT" METTEZ EN PLACE LA K7..
."
5280 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" APPUYEZ SUR
PLAY PUIS UNE TOUCHE :"';
5290 PRINT CHR$(143);:CALL &BB17:LOCATE 3
5,5:PRINT" "
5300 PRINT:PRINT" OK..."'
5310 OPENIN"!run.tab"
5320 FOR u=3 TO 25:FOR t=1 TO 40

```

```

5330 INPUT#9, hit(t,u)
5340 NEXT:NEXT
5350 CLOSEIN
5360 PRINT:PRINT" CHARGEMENT EFFEC
TUE..."'
5370 CALL &BB17
5380 GOTO 4440
5390 '
5400 ' JOUER AVEC LE TABLEAU
5410 '
5420 IF hit(1,25)=0 THEN CLS:PRINT" IM
POSSIBLE TABLEAU NON EN MEMOIRE.":CALL &
BB17:GOTO 4440
5430 GOSUB 1980
5440 GOSUB 930
5450 depart=1
5460 pa=0:hom=0:p=0:nb=0:FOR u=3 TO 25:F
OR t=1 TO 40
5470 a=hit(t,u):PEN sti(a)
5480 obs(t,u)=a:IF a<>3 AND a<>5 AND a<
6 THEN 5520
5490 IF a=3 THEN p=p+1:pa=1
5500 IF a=5 AND hom=0 THEN x=t:y=u:hom=1
:obs(t,u)=0 ELSE IF a=5 AND hom=1 THEN P
RINT CHR$(7):LOCATE 10,10:Pen 3:PRINT"ER
REUR, IMPOSSIBILITE D'AVOIR 2 BONHOMMES";
:CALL &BB17:GOTO 4440
5510 IF a=6 THEN nb=nb+1:IF nb>3 THEN PE
N 2:PRINT" ERREUR, 3 ENNEMIS SONT OBLIGA
TOIRES.":CALL &BB17:GOTO 4440: ELSE x(nb
)=t:y(nb)=u:obs(t,u)=0
5520 LOCATE t,u:PRINT car$(a);
5530 NEXT:NEXT
5540 IF nb=0 THEN LOCATE 1,10:PRINT" ERR
EUR, il n'y a pas d'ennemis !...":zx=1
5550 IF hom=0 THEN LOCATE 1,12:PRINT" ER
REUR, il n'y a pas de bonhomme !...":zx=,
1
5560 IF zx=1 THEN CALL &BB17:zx=0:GOTO 4
440
5570 GOTO 110
5580 '
5590 ' DEMO
5600 '
5610 MODE 1:INK 0,0:BORDER 0
5620 PEN 1:PAPER 3:LOCATE 13,1:PRINT"***"
MODE DEMO ***
5630 PAPER 0:niv=0
5640 niv=niv+1:IF niv>5 THEN niv=1
5650 GOSUB 1860
5660 FOR t=10 TO 35:SOUND 1,t,4,15,0,1:S
OUND 2,t*10,4,15,1,0:SOUND 4,t*15,4,15,0
,1:NEXT
5670 FOR t=35 TO 10 STEP-1:SOUND 1,t,4,1
5,0,1:SOUND 2,t*10,4,15,1,0:SOUND 4,t*15
,4,15,0,1:NEXT
5680 GOSUB 1170:BORDER 0
5690 GOTO 5640
5700 '
5710 ' THE END
5720 '
5730 MODE 1:Pen 1:INK 0,1:INK 1,24:INK 2
,20:INK 3,6:BORDER 1
5740 PRINT:PRINT:PRINT" MEMOIRE UTILIS
EE":;:PRINT HIMEM-FRE("")
5750 PRINT:PRINT" MEMOIRE RESTANTE":;:
PRINT FRE("")'
5760 PRINT:PRINT" L'Amstrad":PRINT" est"
5770 END ■

```



CASE-BRIQUES

Georges GOUMENT

Et non,... il n'y a pas de faute d'orthographe dans le nom de ce programme. Il ne s'agit pas d'un casse-briques, mais d'un superbe jeu de réflexion qui vous donnera bien du fil à retordre.

Placer une brique dans une case, rien de bien compliqué, sauf si votre adversaire est un ordinateur. Ses possibilités de déduction transforment ce jeu en un gros

casse-tête. A vous de le contrer, pour que votre dernière brique soit gagnante. La première partie de ce programme est le traditionnel Loader qui devra être sau-

vé en début de bande si vous n'utilisez pas de disquettes, avec, par exemple, le nom CASE. Le second programme sera sauvé impérativement après CASE sous le nom CASE1. Lorsque vous tapez RUN, l'écran reste bleu durant le temps nécessaire à la création de la page titre. Le jeu se pratique à l'aide des touches 1, 2 et 3 de la rangée du haut uniquement car le pavé numérique à été redéfini pour les caractères accentués. La règle du jeu est incluse dans le programme.

N O U V E A U T E S

SORACOM éditions

La Haie de Pan 35170 BRUZ, tél.: 99.52.98.11

**APPRENEZ
L'ELECTRONIQUE
SUR
AMSTRAD**

Pierre BEAUFILS
et Bernard DESPERRIER

BON DE COMMANDE

Prénom

Nom

Adresse

Code postal, Ville

Ci-joint F en chèque bancaire, CCP, mandat*
à l'ordre des éditions SORACOM.

*Rayer les mentions inutiles.



```

G 1.1:PRINT titre$::PEN 1
53 tx=x:y2=398
54 FOR i=1 TO 8
55 x2=0
56 FOR j=1 TO pixel
57 IF TEST(x2,y2)=2 THEN PLOT x,y,a:PLOT
x,y-2:PLOT x+2,y:PLOT x+2,y-2
58 x=x+4:x2=x+2
59 NEXT j
60 y=y-4:y2=y-2-x:tx
61 NEXT i
62 LOCATE #1,1,1:PRINT#1,SPACE$(caractere)
63 RETURN
64 LOCATE 12,13:PRINT*auteur G. Goument

```



```

1 =====
2 = CASE - BRIQUES =
3 = auteur Georges Goument =
4 = AMSTRAD CPC 464 =
5 =====
10 *****
11 '
12 ' redefinition pave numerique
13 '
14 *****
15 SYMBOL AFTER 127
16 FOR i=128 TO 137
17 READ s1,s2,s3,s4,s5,s6,s7,s8
18 SYMBOL i,s1,s2,s3,s4,s5,s6,s7,s8
19 KEY i,CHR$(i)
20 NEXT
21 DATA 24,36,60,102,102,102,60,0,8,16,6
0,102,126,96,60,0,16,8,60,102,126,96,60,
0,32,16,102,102,102,62,0,0,0,60,102,
96,62,8,24
22 DATA 24,36,60,102,126,96,60,0,48,72,1
20,12,124,204,118,0,24,36,56,24,24,24,60
,0,28,18,56,108,56,16,144,96,32,16,120,1
2,124,204,118,0
23 KEY 138,CHR$(63)
24 KEY 139,CHR$(34)
25 *****
26 '
27 ' page ecran chargement
28 '
29 *****
30 FOR i=236 TO 243
31 READ s1,s2,s3,s4,s5,s6,s7,s8
32 SYMBOL i,s1,s2,s3,s4,s5,s6,s7,s8
33 NEXT i
34 DATA 0,0,0,&18,&42,&24,&18,&ff,&80,&9
0,&a0,&c8,&c8,&a0,&90,&80,&ff,&18,&24,&4
2,&18,0,0,0,&01,&09,&05,&13,&05,&09,
&01
35 DATA &8c,&52,&02,&59,&99,&82,&66,&19,
&31,&4a,&40,&9a,&99,&41,&66,&98,&19,&66,
&82,&99,&59,&02,&82,&8c,&98,&66,&41,&99,
&9a,&40,&4a,&31
36 MODE 1:BORDER 11:FOR I=0 TO 3:INK I,1
1:NEXT I:PRINT CHR$(22)+CHR$(1):SPEED KE

```

```

Y 1,1:PEN 0
37 a$=STRING$(40,CHR$(143)):PEN 3:LOCATE
1,1:PRINT a$:LOCATE 1,2:PRINT a$:LOCATE
1,24:PRINT a$
38 FOR i=0 TO 16:PLOT 0,i,3:DRAW 639,i:N
EXT i
39 FOR i=3 TO 23:LOCATE 1,i:PRINT CHR$(1
43):LOCATE 2,i:PRINT CHR$(143):LOCATE 39
,i:PRINT CHR$(143):LOCATE 40,i:PRINT CHR
$(143):NEXT i
40 PEN 0
41 LOCATE 3,2:PRINT STRING$(36,CHR$(236)
):LOCATE 3,24:PRINT STRING$(36,CHR$(238)
)
42 FOR I=3 TO 23:LOCATE 2,I:PRINT CHR$(2
39):LOCATE 39,I:PRINT CHR$(237):NEXT I
43 FOR I=1 TO 4:READ X,Y,Z:LOCATE X,Y:PR
INT CHR$(Z):NEXT I
44 DATA 2,2,240,39,2,241,39,24,243,2,24,
242
45 titre$="CASE-BRIQUES":y=320:a=2:t=0:G
OSUB 46:y=316:a=1:t=1:GOSUB 46:GOTO 64
46 caractere=LEN(titre$)
47 pixel=caractere*8
48 IF t=0 THEN 51
49 x=(646-caractere*32)/2
50 GOTO 52
51 x=(639-caractere*32)/2
52 PEN 2:LOCATE 1,1:PRINT titre$::PEN 1
53 tx=x:y2=398
54 FOR i=1 TO 8
55 x2=0
56 FOR j=1 TO pixel
57 IF TEST(x2,y2)=2 THEN PLOT x,y,a:PLOT
x,y-2:PLOT x+2,y:PLOT x+2,y-2
58 x=x+4:x2=x+2
59 NEXT j
60 y=y-4:y2=y-2-x:tx
61 NEXT i
62 LOCATE #1,1,1:PRINT#1,SPACE$(caractere)
63 RETURN
64 LOCATE 12,13:PRINT*auteur G. Goument

```

```

65 PEN 2:LOCATE 5,20:PRINT*patientez....
chargement en cours"
66 INK 0,0:INK 1,2:INK 2,25:INK 3,11:SPE
ED KEY 20,1
67 RUN "casel"

```



```

1 *****
2 '
3 ' REGLES DU JEU.
4 '
5 *****
6 MODE 1:BORDER 13:INK 0,13:INK 1,4:PAPE
R=0:a=0:SPEED KEY 20,1:PEN 1
7 LOCATE 14,3:PRINT"CASE-BRIQUES":LOCATE
13,4:PRINT*****:PRINT:PRINT:
PRINT"Le but du jeu est le suivant, arri
ver le premier dans la case centrale.":PR
INT:PRINT
8 PRINT" Vous allez affronter l'ordinate

```

ur, mais assurez-vous, si vous ne parvenez pas à battre, il adaptera son niveau de jeu à votre.":PRINT:PRINT:PRINT"Son rôle n'est pas de vous décourager !!!":GOSUB 18
9 LOCATE 1,4:PRINT"Le premier joueur est tir au sort, pour toute nouvelle partie, c'est le perdant de la précédente qui commencera.":PRINT:PRINT
10 PRINT" Vous disposez d'une boîte percée de 25 cases dans lesquelles vous placerez une tour de briques de différentes valeurs.":PRINT
:PRINT
11 PRINT" Vous jouez avec trois briques rouges.":PRINT:PRINT" Aucune limitation dans la quantité.":GOSUB 18
12 PRINT"PLACEMENT DES BRIQUES":PRINT"*****
*****:PRINT:PRINT"TOUCHES:1,2,OU 3 selon la valeur jouer":PRINT
NT:PRINT"Les briques sont placées automatiquement dans les cases en fonction de la valeur de la brique adverse jouée précédemment."
13 PRINT:PRINT"La brique 1 est jouée, la brique adverse sera placée dans la case suivante.":PRINT:PRINT"La brique 2 est posée, la brique adverse sera jouée deux cases plus loin.":PRINT:PRINT"Idem avec la brique 3."
14 GOSUB 18
15 LOCATE 1,5:PRINT"Dans la dernière case ou celle du centre, on ne peut jouer que la brique 1 et dans l'avant dernière la brique 1 ou la 2.":PRINT:PRINT
16 PRINT" Il ne vous reste qu'à remplir les cases avec astuce, en plaçant la bonne brique au bon endroit, pour remporter la partie":PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
BONNE CHANCE":GOSUB 18:GOTO 22
17 LOCATE 31,24:PEN 0:PRINT CHR\$(143)
18 LOCATE 30,24:PEN 1:PRINT"(Suite --)""
19 touche\$=INKEY\$:IF touche\$="" THEN 17
20 IF touche\$="S" OR touche\$="s" THEN CL
S:RETURN
21 GOTO 19
22 *****
23 '
24 ' initialisation des variables et
25 ' redefinition des caractères
26 '
27 *****
28 MODE 0:BORDER 14:INK 0,14:PRINT CHR\$(2
22)+CHR\$(1):RANDOMIZE TIME:SCORE1=0:SCOR
E2=0:PARTIE=0:DIF=13:CHOIX=INT(RND*20)+1
29 IF CHOIX>10 THEN JOUEUR=2 ELSE JOUEUR
=1
30 a\$="P A T I E N T E Z":b\$="E R R E U
R":ENV 1,=10,5000:NOTE=32
31 FOR i=235 TO 255:READ s1,s2,s3,s4,s5,
s6,s7,s8:SYMBOL i,s1,s2,s3,s4,s5,s6,s7,s
8:NEXT
32 DATA &80,&40,&20,&10,&8,&4,&2,&1,0,0,
0,&18,&42,&24,&18,&ff,&80,&90,&a0,&c8,&c
8,&a0,&90,&80,&ff,&18,&24,&42,&18,0,0,0,
&01,&09,&05,&13,&05,&09,&01,&8c,&52,
&02,&59,&99,&82,&66,&19,&31,&4a,&40,&9a,
&99,&41,&66,&98,&19,&66,&82,&99,&59,&02,
&52,&8c
33 DATA &98,&66,&41,&99,&9a,&40,&4a,&31,

```

&bf,&20,&e0,&80,&81,&83,&87,&81,&fd,&04.
&87,&81,&81,&81,&81,&81,&81,&81,&81,&87,
&80,&e0,&20,&bf,&81,&81,&81,&e1,&01,&87,
&84,&fd,&bf,&20,&e0,&80,&83,&86,&80,&81,
&fd,&84,&87,&81,&c1,&81,&81,&c1
34 DATA &83,&86,&86,&87,&80,&e0,&20,&bf,
&81,&81,&21,&e1,&81,&87,&84,&fd,&82,
&e0,&80,&83,&84,&80,&81,&fd,&84,&87,&81,
&c1,&81,&81,&c1,&80,&80,&86,&83,&80,&e0,
&20,&bf,&81,&81,&81,&c1,&81,&87,&84,&fd
35 ****
36 '
37 dessin et affichages divers
38 '
39 ****
40 FOR I=0 TO 14:INK I,14:NEXT:PAPER 0
41 INK 15,4,14: PEN 15:FOR i=1 TO LEN(a$)
:LOCATE 1,i:PRINT MID$(a$,i,1):NEXT
42 a$=STRING$(19,CHR$(143)):PEN 1
43 FOR i=1 TO 24:LOCATE 2,i:PRINT a$:NEXT
44 FOR i=1 TO 18: PEN 0:LOCATE 2,i:PRINT
CHR$(143);CHR$(143):LOCATE 19,i:PRINT CH
R$(143);CHR$(143):NEXT
45 GOSUB 85.
46 LOCATE 2,24: PEN 0:PRINT CHR$(215)
47 FOR i=1 TO 6:READ y,c1,c2:LOCATE 2,y:
PEN 4:PRINT CHR$(c1):LOCATE 2,y: PEN 3:PR
INT CHR$(c2):NEXT
48 DATA 24,213,221,23,143,207,22,143,207
,21,143,207,20,143,207,19,143,207
49 FOR i=1 TO 3:READ x,c1,c2:LOCATE x,19
:PEN 2:PRINT CHR$(c1):LOCATE x,19:PEN 3:
PRINT CHR$(c2):NEXT
50 DATA 2,213,221,3,143,207,4,143,207
51 LOCATE 4,19:PEN 4:PRINT CHR$(213):LOC
ATE 4,19:PEN 3:PRINT CHR$(221)
52 FOR y=1 TO 18:LOCATE 4,y: PEN 4:PRINT
CHR$(143):LOCATE 4,y: PEN 3:PRINT CHR$(20
7):NEXT
53 FOR i=1 TO 5:READ x,c1,c2:LOCATE x,1:
PEN 2:PRINT CHR$(c1):LOCATE x+10,1:PRINT
CHR$(c1):LOCATE x,1:PEN 3:PRINT CHR$(c2
):LOCATE x+10,1:PRINT CHR$(c2):NEXT
54 DATA 4,213,221,5,143,207,6,143,207,7
,143,207,8,143,207
55 FOR i=9 TO 14: PEN 2:LOCATE i,1:PRINT
CHR$(143):LOCATE i,1:PEN 3:PRINT CHR$(20
7):NEXT
56 PEN 0:LOCATE 18,1:PRINT CHR$(213)
57 LOCATE 19,19:PEN 2:PRINT CHR$(143);CH
R$(143):LOCATE 19,19:PEN 3:PRINT CHR$(20
7);CHR$(207):LOCATE 20,19:PEN 0:PRINT CH
R$(213)
58 LOCATE 4,21:PEN 0:PRINT STRING$(16,CH
R$(143)):LOCATE 4,22:PRINT STRING$(16,CH
R$(143)):LOCATE 4,23:PRINT STRING$(16,CH
R$(143)):LOCATE 4,24:PEN 2:PRINT STRING$(
16,CHR$(143)):LOCATE 4,24:PEN 3:PRINT S
TRING$(16,CHR$(207))
59 LOCATE 19,21:PEN 4:PRINT CHR$(143):LO
CATE 19,22:PRINT CHR$(143):LOCATE 19,23:
PRINT CHR$(143):LOCATE 19,24:PRINT CHR$(213):
PEN 3:LOCATE 19,24:PRINT CHR$(221):
LOCATE 19,23:PRINT CHR$(207):LOCATE 19,2
2:PRINT CHR$(207):LOCATE 19,21:PRINT CHR
$(207)
60 FOR i=1 TO 12:READ x,y,c: PEN 7:LOCATE
x,y:PRINT CHR$(c):NEXT
61 DATA 10,12,240,11,12,236,12,12,236,13

```

```

,12,241,13,13,237,13,14,237,13,15,243,12
,15,238,11,15,238,10,15,242,10,14,239,10
,13,239
62 LOCATE 5,20: PEN 5:PRINT "CPC464":LOCAT
E 13,20: PEN 6:PRINT "JOUEUR": PEN 5:LOCATE
6,3:PRINT "00":LOCATE 16,3: PEN 6:PRINT "0
0"
63 PEN 14:LOCATE 9,2:PRINT "partie":LOCAT
E 9,4:PRINT "gagne"
64 a$=STRING$(6,CHR$(143))
65 LOCATE 5,23: PEN 10:PRINT a$:LOCATE 5,
24:PRINT a$:LOCATE 13,23: PEN 12:PRINT a$:
LOCATE 13,24:PRINT a$
66 a$=CHR$(244)+CHR$(245)+CHR$(248)+CHR
$(249)+CHR$(252)+CHR$(253)
67 a$=CHR$(246)+CHR$(247)+CHR$(250)+CHR
$(251)+CHR$(254)+CHR$(255)
68 LOCATE 5,23: PEN 9:PRINT a$:LOCATE 5,
24:PRINT a$:LOCATE 13,23: PEN 11:PRINT a
1$:LOCATE 13,24:PRINT a$
69 FOR I=1 TO 3:READ X,Y,C: PEN 9:LOCATE
X,Y:PRINT CHR$(C): PEN 11:LOCATE X+8,Y:PR
INT CHR$(C):NEXT
70 DATA 4,22,215,4,23,143,4,24,213
71 LOCATE 4,22: PEN 10:PRINT CHR$(213);ST
RING#(5,CHR$(143));CHR$(215)
72 LOCATE 12,22: PEN 12:PRINT CHR$(213);S
TRING#(5,CHR$(143));CHR$(215)
73 INK 15,14:FOR I=1 TO 18:LOCATE 1,I:PE
N 0:PRINT CHR$(143):NEXT
74 FOR i=1 TO 15:READ c:INK i,c:NEXT:DAT
A 12,18,13,9,2,6,17,25,1,2,3,6,4,12,14
75 PEN 9:LOCATE 6,22:PRINT CHR$(235):LOC
ATE 8,22:PRINT CHR$(235)
76 PEN 11:LOCATE 14,22:PRINT CHR$(235):L
OCATE 16,22:PRINT CHR$(235)
77 FOR I=1 TO LEN(b$):PEN 15:LOCATE 20,i
:PRINT MID$(b$,i,1):NEXT
78 GOTO 144
79 ****
80 '
81 mise en place des 25 cases de jeu
82 et de la case centrale
83 '
84 ****
85 FOR x=6 TO 16 STEP 2
86 SOUND 1,NOTE,5,5
87 LOCATE x,5: PEN 0:PRINT CHR$(143)
88 LOCATE x+1,5: PEN 4:PRINT CHR$(143)
89 LOCATE x+1,5: PEN 3:PRINT CHR$(207)
90 LOCATE x,6: PEN 2:PRINT CHR$(143);CHR$(
143)
91 LOCATE x+1,6: PEN 4:PRINT CHR$(213)
92 LOCATE x,6: PEN 3:PRINT CHR$(207);CHR$(
207)
93 NOTE=NOTE+1
94 NEXT
95 FOR y= 5 TO 17 STEP 2
96 SOUND 1,NOTE,5,5
97 LOCATE 16,y: PEN 0:PRINT CHR$(143)
98 LOCATE 17,y: PEN 4:PRINT CHR$(143)
99 LOCATE 17,y: PEN 3:PRINT CHR$(207)
100 LOCATE 17,y+1: PEN 4:PRINT CHR$(143)
101 LOCATE 16,y+1: PEN 2:PRINT CHR$(143);
CHR$(215)
102 LOCATE 16,y+1: PEN 3:PRINT CHR$(207);
CHR$(207)
103 NOTE=NOTE+1
104 NEXT
105 FOR x=15 TO 7 STEP-2

```

```

106 SOUND 1,NOTE,5,5
107 LOCATE x,17: PEN 4:PRINT CHR$(143)
108 LOCATE x-1,17: PEN 0:PRINT CHR$(143)
109 LOCATE x,17: PEN 3:PRINT CHR$(207)
110 LOCATE x-1,18: PEN 2:PRINT CHR$(143);
CHR$(143)
111 LOCATE x,18: PEN 4:PRINT CHR$(213)
112 LOCATE x-1,18: PEN 3:PRINT CHR$(207);
CHR$(207)
113 NOTE=NOTE+1
114 NEXT
115 FOR y=16 TO 10 STEP-2
116 SOUND 1,NOTE,5,5
117 LOCATE 6,y: PEN 2:PRINT CHR$(143);CHR
$(143)
118 LOCATE 7,y: PEN 4:PRINT CHR$(213)
119 LOCATE 6,y: PEN 3:PRINT CHR$(207);CHR
$(207)
120 LOCATE 6,y-1: PEN 0:PRINT CHR$(143)
121 LOCATE 7,y-1: PEN 4:PRINT CHR$(143)
122 LOCATE 7,y-1: PEN 3:PRINT CHR$(207)
123 NOTE=NOTE+1
124 NEXT
125 FOR x=8 TO 12 STEP 2
126 SOUND 1,NOTE,5,5
127 LOCATE x,9: PEN 0:PRINT CHR$(143)
128 LOCATE x+1,9: PEN 4:PRINT CHR$(143)
129 LOCATE x+1,9: PEN 3:PRINT CHR$(207)
130 LOCATE x,10: PEN 2:PRINT CHR$(143);CH
R$(143)
131 LOCATE x+1,10: PEN 4:PRINT CHR$(213)
132 LOCATE x,10: PEN 3:PRINT CHR$(207);CH
R$(207)
133 NOTE=NOTE+1
134 NEXT
135 LOCATE 11,13: PEN 0:PRINT CHR$(143):L
OCATE 12,13: PEN 4:PRINT CHR$(143):LOCATE
12,13: PEN 3:PRINT CHR$(207):LOCATE 11,1
4: PEN 2:PRINT CHR$(143);CHR$(143)
136 LOCATE 12,14: PEN 4:PRINT CHR$(213):L
OCATE 11,14: PEN 3:PRINT CHR$(207);CHR$(2
07)
137 RETURN
138 ****
139 '
140 memorisation des positions de
141 chaque case de jeu
142 '
143 ****
144 CASE=1
145 CHOIX=15:GOSUB 277
146 RESTORE 150
147 FOR I=1 TO 26-CASE
148 READ COL,LIG
149 NEXT
150 DATA 11,13,12,9,10,9,8,9,6,9,6,11,6
,13,6,15,6,17,8,17,10,17,12,17,14,17,16,1
7,16,15,16,13,16,11,16,9,16,7,16,5,14,5
,12,5,10,5,8,5,6,5
151 '
152 '
153 clignotement des couleurs
154 selon le tour de jeu
155 '
156 '
157 IF JOUEUR=1 THEN INK 5,12,2:INK 6,6:
SOUND 1,16,10,0,1:FOR D=1 TO 1000:NEXT:G
OTO 159
158 IF JOUEUR=2 THEN INK 6,12,6:INK 5,2:
SOUND 1,64,10,0,1

```

```

159 LOCATE 5,8:PRINT FRE(**)
160 IF JOUEUR=2 THEN 185
161 ****
162 '
163     jeu de l'ordinateur
164 '
165 ****
166 JOUEUR=2
167 IF CASE>22 THEN 170
168 IF CASE<DIF THEN 172
169 IF CASE<12 THEN 171
170 ON 26-CASE GOTO 179,177,177,178,179,
172,177,178,179,172,177,178,179,172
171 ON 12-CASE GOTO 177,178,179,172,177,
178,179,172,177,178,179
172 MARQUE=INT(RND*3)+1
173 IF MARQUE=1 THEN CARACTERE=244:COULE
UR1=9:COULEUR2=10:VALEUR=49:GOTO 196
174 IF MARQUE=2 THEN CARACTERE=248:COULE
UR1=9:COULEUR2=10:VALEUR=50:GOTO 196
175 IF MARQUE=3 THEN CARACTERE=252:COULE
UR1=9:COULEUR2=10:VALEUR=51:GOTO 196
176 GOTO 172
177 MARQUE=1:GOTO 173
178 MARQUE=2:GOTO 174
179 MARQUE=3:GOTO 175
180 ****
181 '
182     jeu de son partenaire
183 '
184 ****
185 JOUEUR=1
186 TOUCHE$=INKEY$:IF TOUCHE$="" THEN 18
6
187 IF TOUCHE$="1" THEN CARACTERE=244:CO
ULEUR1=11:COULEUR2=12:VALEUR=49:GOTO 196
188 IF TOUCHE$="2" THEN CARACTERE=248:CO
ULEUR1=11:COULEUR2=12:VALEUR=50:GOTO 196
189 IF TOUCHE$="3" THEN CARACTERE=252:CO
ULEUR1=11:COULEUR2=12:VALEUR=51
190 ****
191 '
192     affichage des briques dans les
193     cases . sert aux deux joueurs
194 '
195 ****
196 IF CASE=24 AND VALEUR>49 THEN GOSUB
257:GOTO 186
197 IF CASE=23 AND VALEUR>50 THEN GOSUB
257:GOTO 186
198 IF CASE=25 THEN GOSUB 265:CARACTERE=
240
199 LOCATE COL,LIG:PRINT COULEUR2:PRINT CH
R$(143):CHR$(143):LOCATE COL,LIG:PRINT COU
LEUR1:PRINT CHR$(CARACTERE):CHR$(CARACTE
RE+1)
200 LOCATE COL,LIG+1:PRINT COULEUR2:PRINT
CHR$(143):CHR$(143):LOCATE COL,LIG+1:PRINT
COULEUR1:PRINT CHR$(CARACTERE+2):CHR$(C
ARACTERE+3)
201 IF CASE=25 THEN 221
202 ****
203 '
204     mise a jour des positions apres
205     chaque tour de jeu
206 '
207 ****
208 CASE=CASE+VALEUR-48
209 IF CASE=24 THEN 212
210 IF CASE=23 THEN 214

```

```

211 GOTO 146
212 CHOIX=11
213 GOTO 146
214 CHOIX=13
215 GOTO 146
216 ****
217 '
218     affichage score du joueur
219 '
220 ****
221 IF JOUEUR=2 THEN 233
222 SCORE2=SCORE2+1:PARTIE=PARTIE+1
223 DIF=DIF-1
224 IF SCORE2>9 THEN 226
225 LOCATE 17,3:PRINT CHR$(143):LOC
ATE 16,3:PRINT 6:PRINT SCORE2:GOTO 244
226 LOCATE 16,3:PRINT 1:PRINT CHR$(143):CH
R$(143):LOCATE 15,3:PRINT 6:PRINT SCORE2
227 GOTO 244
228 ****
229 '
230     affichage score de l'ordinateur
231 '
232 ****
233 SCORE1=SCORE1+1:PARTIE=PARTIE+1
234 DIF=DIF+1
235 IF SCORE1>9 THEN 237
236 LOCATE 7,3:PRINT CHR$(143):LOC
ATE 6,3:PRINT 5:PRINT SCORE1:GOTO 244
237 LOCATE 6,3:PRINT 1:PRINT CHR$(143):CH
R$(143):LOCATE 5,3:PRINT 5:PRINT SCORE1
238 ****
239 '
240     attente d'une touche
241     nouvelle partie ou fin du jeu
242 '
243 ****
244 INK 5,12:INK 6,12:INK 14:LOCATE 5,19
:PRINT "une autre o/n"
245 TOUCHE$=INKEY$:IF TOUCHE$="" THEN 24
4
246 IF TOUCHE$="0" OR TOUCHE$="o" THEN N
OTE=32:INK 14,12:INK 5,2:INK 6,6:LOCATE
5,19:PRINT STRING$(14,CHR$(143)):G
OSUB 85:GOTO 144
247 IF TOUCHE$="N" OR TOUCHE$="n" THEN 2
48 ELSE 245
248 MODE 1:AR=0:INK 0,0:INK 1,6:PRINT NO
US VENONS DE JOUER ";PARTIE;" PARTIES":P
RINT:PRINT:PRINT:PRINT*RESULTATS ":"PRIN
T*****:PRINT:PRINT:PRINT*ORDINAT
EUR : ";SCORE1:PRINT:PRINT:PRINT* JOUEU
R : ";SCORE2:GOSUB 277
249 MODE 1:BORDER 1:INK 0,1:INK 1,24:PAP
ER 0:PRINT 1:END
250 BORDER 1:INK 0,1:INK 1,24:PRINT 1:END
251 ****
252 '
253     erreur de valeurs dans les deux
254     dernieres cases
255 '
256 ****
257 INK 15,7,14
258 FOR I=1 TO 2:SOUND 1,940,100,15:NEXT
:FOR I=1 TO 1500:NEXT:INK 15,14:RETURN
259 ****
260 '
261     partie gagnée par l'ordinateur
262     ou le joueur

```

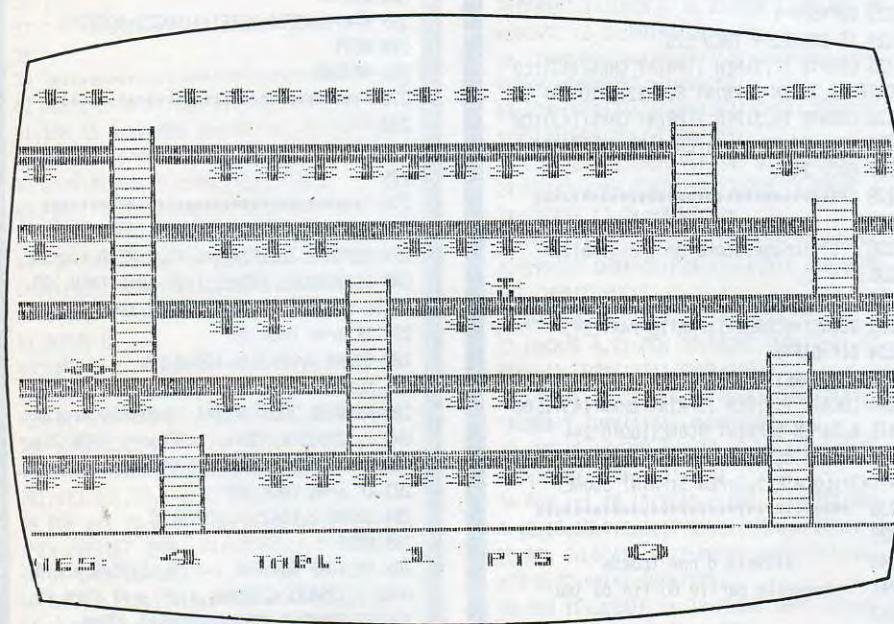
```

263 '
264 ****
265 X=11:Y=13:CARACTERE=240:NOTE1=16:NOT
E2=271:K=255:IF JOUEUR=2 THEN INK 14,2,1
2 ELSE INK 14,6,12
266 FOR I=1 TO 255
267 SOUND 1,NOTE1,1,15:POKE &B2BF,I:LOCA
TE X,Y+1:PRINT CHR$(CARACTERE);CHR$(CA
RACTERE+1)
268 SOUND 1,NOTE2,1,15:POKE &B2BF,K:LOCA
TE X,Y+1:PRINT CHR$(CARACTERE+2);CHR$(CA
RACTERE+3)
269 K=K-1:NOTE1=NOTE1+1:NOTE2=NOTE2-1
270 NEXT
271 RETURN
272 ****
273 '
274     accompagnement musical
275 '
276 ****
277 ENV 1,,1,10000:ENV 2,,8,1200
278 RESTORE 302:FOR i=1 TO 4:READ n,d:SO
UND 1,125000/n,100*d,,1:IF AR=1 THEN 280
ELSE SOUND 2,125000/130.813,100*d,,1
279 IF ar=0 THEN 281
280 SOUND 2,15625/n,100*d,,2
281 NEXT
282 RESTORE 303:FOR i=1 TO 8:READ n,d:SO
UND 1,125000/n,100*d,,1:IF ar=1 THEN 284
ELSE SOUND 2,125000/195.998,100*d,,1
283 IF ar=0 THEN 285
284 SOUND 2,15625/n,100*d,,2
285 NEXT
286 RESTORE 304:FOR i=1 TO 10:READ n,d:SO
UND 1,125000/n,100*d,,1:IF ar=1 THEN 288
ELSE SOUND 2,125000/130.813,100*d,,1
287 IF ar=0 THEN 289
288 SOUND 2,15625/n,100*d,,2
289 NEXT
290 RESTORE 305:FOR i=1 TO 8:READ n,d:SO
UND 1,125000/n,100*d,,1:IF ar=1 THEN 292
ELSE SOUND 2,125000/195.998,100*d,,1
291 IF ar=0 THEN 293
292 SOUND 2,15625/n,100*d,,2
293 NEXT
294 RESTORE 306:FOR i=1 TO 3:READ n,d:SO
UND 1,125000/n,100*d,,1:IF ar=1 THEN 296
ELSE SOUND 2,125000/130.813,100*d,,1
295 IF ar=0 THEN 297
296 SOUND 2,15625/n,100*d,,2
297 NEXT
298 IF ar=0 THEN ar=1:GOTO 300
299 IF ar=1 THEN FOR i=1 TO 3000:NEXT:RE
TURN
300 SOUND 1,0,20,0:SOUND 2,0,20,0:SOUND
4,0,190,0
301 GOTO 278
302 DATA 659.255,.4,783.991,.4,523.251,.
4,659.255,.4
303 DATA 659.255,.2,587.330,.2,698.457..
9,587.330,.4,698.457,.2,698.457,.2,493.9
83,.4,587.330,.4
304 DATA 587.330,.2,523.251,.2,659.255..
9,659.255,.2,659.255,.2,783.991,.2,783.9
91,.2,523.251,.4,659.255,.2,659.255,.2
305 DATA 659.255,.2,587.330,.2,698.457..
9,587.330,.4,698.457,.4,698.457,.4,493.8
83,.4,587.330,.4
306 DATA 587.330,.2,523.251,.2,523.251,.
9

```

DOLLARS ET SNAFF

Christian MATHIS



Les temps sont durs, il vous faut gagner votre vie, et vous avez trouvé un château plein de dollars.

Mais un affreux monstre ne l'entend pas de cette oreille, et il fera tout pour vous empêcher d'attraper les précieux billets verts. Oh ! Mais attendez, ce n'est pas l'unique problème. La nature a été cruelle avec vous, mais vous n'êtes pas rancunier, après tout, plus c'est petit, plus c'est mignon. Manque de chance, les dollars sont suspendus au plafond. Il vous faudra sauter pour les attraper. Pour vous débarrasser du monstre, deux solutions se présentent à vous : jouer avec les échelles ou creuser des trous dans le plancher afin d'enterrer votre dangereux poursuivant. Mais, je ne vous en dis pas plus, le mode d'emploi est inclus dans le programme. Tapez-le, vous ne serez pas déçu.

**GARDEZ LE
BON CONTACT!**



Utilisez le serveur MHZ

24 h./24 à votre disposition sur Téletel 3

**Composez le 3615
puis tapez le code MHZ**

Au menu :

- Les dernières nouvelles
- Les petites annonces électronique et informatique
- Les sommaires de vos journaux
- Et une boîte aux lettres sérieuse et personnalisée qui vous permettra de poser vos questions à la rédaction.

**VOUS AVEZ VU MES DOIGTS?
LA PROCHAINE FOIS, JE
COMMANDE LA DISQUETTE
CPC!**



**La disquette du CPC
Hors-Série n° 2
est DISPONIBLE**

Si vous n'avez pas le temps de tout taper ou si vous avez des ampoules au bout des doigts après avoir entré un kilo-octet, commandez la disquette HS 2 qui contient tous les programmes du présent numéro plus un programme inédit. Utilisez le bon de commande figurant en dernière page.

```

10 '
20 DOLLARS par C.MATHIS & CPC
30 '
40 MODE 0:BORDER 0
50 INK 0,0:INK 1,20:INK 2,15:INK 3,25:INK
K 4,7:INK 5,18:INK 6,10:INK 7,26:INK 8,6
,15
60 GOSUB 3140
70 DIM ta%(20,24)
80 SYMBOL AFTER 200
90 SYMBOL 201,24,60,60,24,24,60,126,255
100 SYMBOL 203,0,0,0,0,0,0,0,0
110 SYMBOL 204,66,36,24,126,219,255,102,
24
120 SYMBOL 205,0,0,0,233,85,93,85,85
130 SYMBOL 206,0,0,0,144,82,208,82,152
140 SYMBOL 230,0,0,0,238,164,228,132,132
150 SYMBOL 231,0,0,0,224,132,224,36,224
160 SYMBOL 253,0,0,0,171,170,171,170,75
170 SYMBOL 254,0,0,0,184,34,184,10,184
180 SYMBOL 255,129,255,129,129,129,255,1
29,129
190 ech$=CHR$(255):tomb$=CHR$(201):mo$=C
HR$(204):vie$=CHR$(253)+CHR$(254):tabl$=
CHR$(205)+CHR$(206):pt$=CHR$(230)+CHR$(2
31)
200 MEILLEURSCORE=0
210 tableau=1:VIE=4:SCORE=0
220 '
230 '1e tableau
240 '
250 DATA 36,36,0,36,36,36,36,36,36,36,36
,36,36,36,0,36,36,36,211
260 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,211
270 DATA 0,0,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
55,0,0,0,0,211
280 DATA 143,143,255,143,143,143,143,143
,143,143,143,143,143,255,143,143,143
,143,211
290 DATA 36,203,255,203,36,36,36,36,36,36
,36,36,36,203,255,203,36,0,36,211
300 DATA 0,203,255,203,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,203,255,203,0,0,0,211
310 DATA 0,0,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
55,0,0,255,0,211
320 DATA 143,143,255,143,143,143,143,143
,143,143,143,143,143,143,143,143,143
,143,211
330 DATA 36,203,255,203,36,36,36,36,36,36
,36,36,36,36,36,203,255,203,211
340 DATA 0,203,255,203,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,203,255,203,211
350 DATA 0,0,255,0,0,0,0,0,255,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,255,0,211
360 DATA 143,143,255,143,143,143,143,143
,143,143,143,143,143,143,143,143,143
,143,211
370 DATA 0,203,255,203,36,36,36,203,255,203
,36,36,36,36,36,36,0,36,36,211
380 DATA 0,203,255,203,0,0,203,255,203,0

```

```

,0,0,0,0,0,0,0,0,0,211
390 DATA 0,0,255,0,0,0,0,255,0,0,0,0,0,0
,0,0,255,0,0,211
400 DATA 143,143,143,143,143,143,143,143,143,255
,143,143,143,143,143,143,143,143,143,255,143
,143,211
410 DATA 36,36,36,36,0,36,36,203,255,203,36
,36,36,36,36,36,203,255,203,36,211
420 DATA 0,0,0,0,0,0,203,255,203,0,0,0,0,0
,0,0,203,255,203,0,211
430 DATA 0,0,0,255,0,0,0,255,0,0,0,0,0,0
,0,0,255,0,0,211
440 DATA 143,143,143,255,143,143,143,143
,143,143,143,143,143,143,143,143,255,143
,143,211
450 DATA 36,36,203,255,203,36,36,36,36,36
,36,36,36,36,36,203,255,203,36,211
460 DATA 0,0,203,255,203,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,203,255,203,0,211
470 DATA 0,0,0,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,255,0,0,211
480 DATA 208,208,208,208,208,208,208,208
,208,208,208,208,208,208,208,208,208,208
,208,208,211
490 '
500 '2e tableau
510 '
520 DATA 36,36,36,36,0,36,36,36,36,36,36
,36,36,0,36,36,36,36,36,211
530 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,211
540 DATA 0,0,0,0,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2
55,0,0,0,0,211
550 DATA 143,143,143,143,255,143,143,143
,143,143,143,143,143,143,143,143,143
,143,211
560 DATA 36,36,36,203,255,203,36,36,36,36
,36,36,36,203,255,203,36,0,36,211
570 DATA 0,0,0,203,255,203,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,203,255,203,0,0,211
580 DATA 0,0,0,0,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2
55,0,0,255,0,211
590 DATA 143,143,143,143,143,255,143,143,143
,143,143,143,143,143,143,143,143,143,255
,143,211
600 DATA 36,36,36,203,255,203,36,36,36,36
,36,0,36,36,36,36,36,203,255,203,211
610 DATA 0,0,0,203,255,203,0,203,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,203,255,203,211
620 DATA 0,0,0,0,255,0,0,0,0,0,255,0,0,0,0,0
,0,0,0,255,0,211
630 DATA 143,143,143,143,143,143,143,143,143
,143,143,255,143,143,143,143,143,143,143,255
,143,211
640 DATA 0,0,0,0,36,36,36,36,36,203,255
,203,36,36,36,36,203,255,203,211
650 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,203,255,203,0
,0,0,0,203,255,203,211
660 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,0,0,0,0,0
,0,0,255,0,211
670 DATA 143,143,143,143,143,143,143,143,143
,143,143,255,143,143,143,143,143,143,143
,143,211
680 DATA 36,36,36,0,36,36,36,36,36,36,203,2
55,203,0,36,36,36,36,36,36,211
690 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,203,255,203,0
,0,0,0,0,0,211
700 DATA 0,0,0,255,0,0,0,0,0,255,0,255

```

,0,0,0,0,0,211
710 DATA 143,143,143,255,143,143,143,143,
,143,143,143,255,143,143,143,143,143,143,
,143,211
720 DATA 36,36,203,255,203,36,36,36,36,36,
6,36,203,255,203,36,36,36,36,36,211
730 DATA 0,0,203,255,203,0,0,0,0,0,0,0,203
,255,203,0,0,0,0,211
740 DATA 0,0,0,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,0
,0,0,0,0,0,211
750 DATA 208,208,208,208,208,208,208,208
,208,208,208,208,208,208,208,208,208,208
,208,211
760 '
770 '3e TABLEAU
780 '
790 DATA 36,36,36,36,36,36,36,0,36,36,36,36
,0,36,36,36,36,36,36,36,211
800 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,211
810 DATA 0,0,0,0,0,0,0,255,0,0,0,255,0,0
,0,0,0,0,0,211
820 DATA 143,143,143,143,143,143,143,143
,143,143,255,143,143,143,143,143,143,143
,143,211
830 DATA 36,36,36,36,0,36,203,255,203,0,
203,255,203,36,36,36,36,36,36,211
840 DATA 0,0,0,0,0,0,203,255,203,0,203,2
55,203,0,0,0,0,0,211
850 DATA 0,0,0,0,255,0,0,255,0,255,0,255
,0,0,0,0,0,0,211
860 DATA 143,143,143,143,255,143,143,143
,143,255,143,143,143,143,143,143,143,143
,143,211
870 DATA 36,36,36,203,255,203,36,36,203,
255,203,36,36,36,0,36,36,36,36,36,211
880 DATA 0,0,0,203,255,203,0,0,203,255,2
03,0,0,0,0,0,0,0,211
890 DATA 0,0,0,0,255,0,0,0,0,255,0,0,0,0
,255,0,0,0,211
900 DATA 143,143,143,143,255,143,143,143
,143,143,143,143,143,255,143,143,143,143
,143,211
910 DATA 0,0,0,203,255,203,36,36,36,36,36
,36,36,203,255,203,36,36,36,36,211
920 DATA 0,0,0,203,255,203,0,0,0,0,0,0,0
,203,255,203,0,0,0,211
930 DATA 0,0,0,0,255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,255,0,0,0,0,211
940 DATA 143,143,143,143,143,143,143,143
,143,143,143,143,143,255,143,143,143
,143,211
950 DATA 36,0,36,36,36,36,36,0,36,36,36,36
,36,36,203,255,203,36,36,36,36,36,211
960 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,203,255,0,0,0,211
970 DATA 0,255,0,0,0,0,0,255,0,0,0,0,0,0,0
,255,0,0,0,211
980 DATA 143,255,143,143,143,143,143,143
,143,143,143,143,143,143,143,143,143
,143,211
990 DATA 203,255,203,36,36,36,36,203,255,20
3,36,36,36,36,36,36,36,36,36,36,36,211
1000 DATA 203,255,203,0,0,0,203,255,203,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,211
1010 DATA 0,255,0,0,0,0,0,255,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,0,0,0,211
1020 DATA 208,208,208,208,208,208,208,208
,208,208,208,208,208,208,208,208,208,208
,208,211

```

8,208,211
1030 '
1040 ' 4e TABLEAU
1050 '
1060 DATA 36,36,36,36,36,36,36,36,0,0,0,
36,36,36,0,0,36,36,36,211
1070 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0,211
1080 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,0,0,0,0,
255,0,0,0,0,211
1090 DATA 143,143,143,143,143,143,143,143,14
3,143,255,143,143,143,255,143,143,143,14
3,143,211
1100 DATA 36,36,36,36,36,36,36,36,0,203,255
,203,36,36,203,255,203,36,36,36,211
1110 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,203,255,203,0,
0,203,255,203,0,0,0,211
1120 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,0,0,0,0,
255,0,0,0,0,211
1130 DATA 143,143,143,143,143,143,143,143,14
3,143,255,143,143,143,143,143,143,143,14
3,143,211
1140 DATA 36,36,36,36,36,36,36,36,0,203,255
,203,36,36,36,36,36,36,36,211
1150 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,203,255,203,0,
0,0,0,0,0,0,211
1160 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,211
1170 DATA 143,143,143,143,143,143,143,143,14
3,143,255,143,143,143,143,143,143,143,14
3,143,211
1180 DATA 0,0,0,0,36,36,36,36,203,255,20
3,0,36,36,36,36,36,36,36,211
1190 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,203,255,203,0,
0,0,0,0,0,0,211
1200 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,0,0,0,0,
0,0,0,0,0,211
1210 DATA 143,143,143,143,143,143,143,14
3,143,255,143,143,143,143,143,143,143,14
3,143,211
1220 DATA 36,36,36,0,0,36,36,36,203,255,
203,0,36,36,36,36,36,36,36,211
1230 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,203,255,203,0,
0,0,0,0,0,0,211
1240 DATA 0,0,0,0,255,0,0,0,0,0,255,0,0,0,
0,0,0,0,0,211
1250 DATA 143,143,143,143,255,143,143,14
3,143,255,143,143,143,143,143,143,143,14
3,143,211
1260 DATA 36,36,36,203,255,203,36,36,203
,255,203,0,36,36,36,36,36,36,36,211
1270 DATA 0,0,0,203,255,203,0,0,203,255,
203,0,0,0,0,0,0,211
1280 DATA 0,0,0,0,255,0,0,0,0,0,255,0,0,0,
0,0,0,0,0,211
1290 DATA 208,208,208,208,208,208,208,20
8,208,208,208,208,208,208,208,208,20
8,208,211
1300 BORDER 0:d=0
1310 FOR y=1 TO 24
1320 FOR x=1 TO 20
1330 READ a:IF a=143 OR a=208 THEN PEN 1
ELSE IF a=255 THEN PEN 2 ELSE IF a=36 T
HEN PEN 3 ELSE PEN 0
1340 LOCATE x,y:PRINT CHR$(a)
1350 ta%=(x,y)=a
1360 NEXT x:NEXT y
1370 PEN 1:LOCATE 6,25:PRINT tabl$:PEN 2
:LOCATE 8,25:PRINT tableau
1380 PEN 8:LOCATE 11,25:PRINT pt$:LOCATE

```

```

13,25:PRINT score
1390 x=11:y=11 :PEN 5:LOCATE x,y:PRINT C
HR$(248)
1400 x=1:z=15:PEN 4:LOCATE x1,y1:PRINT
m$#
1410 PEN 5:LOCATE 1,25:PRINT vie$:LOCATE
3,25:PRINT vie
1420 m=0 :u=0:z=0:t=40
1430 IF JOY(0)=4 OR INKEY(8)=0 THEN GOSU
B 1510
1440 IF JOY(0)=8 OR INKEY(1)=0 THEN GOSU
B 1600
1450 IF JOY(0)=1 OR INKEY(0)=0 THEN GOSU
B 1690:GOTO 1490
1460 IF JOY(0)=2 OR INKEY(2)=0 THEN GOSU
B 1770:GOTO 1490
1470 IF JOY(0)=16 OR INKEY(17)=0 THEN GO
SUB 1860
1480 GOSUB 2270
1490 IF X=X1 AND Y=Y1 THEN GOTO 2870
1500 GOTO 1430
1510 '
1520 ' A GAUCHE
1530 '
1540 IF ta%(x-1,y)=203 OR ta%(x-1,y)=143
THEN RETURN
1550 IF ta%(x,y+1)=32 THEN 2120
1560 PEN 2:LOCATE X,Y:IF TAX(X,Y)<>0 THE
N PRINT ech$ ELSE PRINT"
1570 X=X-1:IF X<1 THEN X=1
1580 A$=CHR$(251):PEN 5:LOCATE X,Y:PRINT
A$
1590 RETURN
1600 '
1610 ' A DROITE
1620 '
1630 IF ta%(x+1,y)=203 OR ta%(x+1,y)=143
THEN RETURN
1640 IF ta%(x,y+1)=32 THEN 2120
1650 PEN 2:LOCATE X,Y:IF TAX(X,Y)<>0 THE
N PRINT ech$ ELSE PRINT"
1660 X=X+1:IF X>19 THEN X=19
1670 A$=CHR$(250):PEN 5:LOCATE X,Y:PRINT
A$
1680 RETURN
1690 '
1700 ' EN HAUT
1710 IF ta%(x,y)<>255 THEN GOSUB 1930
1720 IF TAX(X,Y-1)<>255 THEN RETURN
1730 PEN 2:LOCATE X,Y:PRINT ech$
1740 Y=Y-1
1750 A$=CHR$(248):PEN 5:LOCATE X,Y:PRINT
A$
1760 RETURN
1770 '
1780 ' EN BAS
1790 '
1800 IF TAX(X,Y+1)<>255 THEN RETURN
1810 PEN 2:LOCATE X,Y:PRINT ech$
1820 Y=Y+1
1830 A$=CHR$(248):PEN 5:LOCATE X,Y:PRINT
A$
1840 RETURN
1850 '
1860 ' TROUS
1870 '
1880 IF y=23 OR x=1 OR x=19 OR z<0 THEN
RETURN
1890 IF A$=CHR$(251) AND (ta%(x-1,y)<>255
AND ta%(x-1,y+1)<>204) THEN LOCATE X-1,

```

```

Y+1:PRINT" :TAX(X-1,Y+1)=32 :z=1
1900 IF A$=CHR$(250) AND (ta%(x+1,y)<>255
AND ta%(x+1,y+1)<>204) THEN LOCATE X+1,
Y+1:PRINT" :TAX(X+1,Y+1)=32:z=1
1910 m=0
1920 RETURN
1930 '
1940 ' SAUT
1950 '
1960 IF TAX(X,Y)=255 THEN RETURN
1970 FOR I=1 TO 2
1980 LOCATE X,Y:PRINT "
1990 Y=Y-1
2000 PEN 5:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(248)
2010 NEXT
2020 IF TAX(X,Y)=36 THEN d=d+1:SCORE=SCO
RE+5:Pen 7:LOCATE 13,25:PRINT SCORE :TAX
(X,Y)=0:IF d>7 THEN CLS:tableau=tableau
+1:vie=vie+1:score=score+50:IF tableau>4
THEN 2950 ELSE GOTO 1300
2030 ENT 1,50,2,2:SOUND 1,70,10,15,0,1:E
NT 1,50,-2,2:SOUND 1,50,20,15,0,1
2040 FOR i=1 TO 2
2050 PEN 5:LOCATE X,Y:PRINT "
2060 y=y+1
2070 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(248)
2080 NEXT
2090 IF ta%(x,y+1)=204 THEN GOSUB 2740
2100 u=u+1
2110 GOSUB 2270:RETURN
2120 '
2130 ' CHUTE DANS LE TROU
2140 '
2150 ENT 1,100,2,2:SOUND 1,150,30,15,0,1
:SOUND 1,0,7,7,0,0,2
2160 FOR i=0 TO 3
2170 LOCATE X,Y:IF TAX(X,Y)=36 THEN PEN
3:PRINT CHR$(36) ELSE PRINT"
2180 y=y+1
2190 LOCATE X,Y:IF i=3 THEN PEN 5: PRINT
tomb$ ELSE PEN 7: PRINT CHR$(248)
2200 NEXT i
2210 PEN 1:LOCATE X,Y-3:PRINT CHR$(143):
ta%(x,y-3)=143
2220 SOUND 1,500,100,15:SOUND 1,0,2:SOUN
D 1,500,75,15:SOUND 1,0,2:SOUND 1,500,25
,15:SOUND 1,0,2:SOUND 1,425,75,15:SOUND
1,0,2:SOUND 1,450,25,15:SOUND 1,0,2:SOUN
D 1,450,75,15:SOUND 1,0,2:SOUND 1,500,25
,15:SOUND 1,0,2:SOUND 1,500,75,15:SOUND
1,0,2
2230 SOUND 1,525,25,15:SOUND 1,0,2:SOUN
D 1,500,100,15
2240 FOR i=1 TO 2000:NEXT i
2250 LOCATE X,Y:IF ta%(x,y)=255 THEN PRI
NT ech$ ELSE PRINT"
2260 GOTO 2930
2270 '
2280 ' BESTIOLE A DROITE
2290 '
2300 t=t+1:IF t<=40 THEN RETURN
2310 IF ta%(x1,y1)=204 AND m<=2 THEN GOS
UB 2800 :RETURN
2320 IF ta%(x1,y1-1)=255 AND y1>y THEN G
OSUB 2520:RETURN
2330 IF ta%(x1,y1+1)=255 AND y1<y THEN G
OSUB 2600 :RETURN
2340 IF TAX(X1+1,Y1)=203 OR TAX(X1+1,Y1)
=143 THEN RETURN
2350 IF ta%(x1,y1+1)=32 THEN 2670

```

```

2360 IF y=y1 AND x<x1 THEN p=1
2370 IF y=y1 AND x>x1 THEN p=0
2380 IF p<0 THEN 2430
2390 PEN 2:LOCATE x1,y1:IF ta%(x1,y1)=25
5 THEN PRINT ech$ ELSE PRINT" "
2400 x1=x1+1:IF x1>19 THEN x1=19:p=1
2410 PEN 4:LOCATE x1,y1:PRINT mo$
2420 RETURN.
2430 '
2440 ' BESTIOLE GAUCHE
2450 '
2460 IF TA%(X1-1,Y1)=203 OR TA%(X1-1,Y1)
=143 THEN RETURN
2470 IF TA%(X1,Y1+1)=32 THEN 2670
2480 PEN 2:LOCATE x1,y1:IF ta%(x1,y1)=25
5 THEN PRINT ech$ ELSE PRINT" "
2490 x1=x1-1:IF x1<1 THEN x1=1:P=0
2500 PEN 4:LOCATE x1,y1:PRINT mo$
2510 RETURN
2520 '
2530 ' BESTIOLE HAUT
2540 '
2550 IF y1=y THEN 2600
2560 PEN 2:LOCATE x1,y1:IF ta%(x1,y1)=25
5 THEN PRINT ech$ ELSE PRINT" "
2570 y1=y-1
2580 PEN 4:LOCATE x1,y1:PRINT mo$
2590 RETURN
2600 '
2610 ' BESTIOLE EN BAS
2620 '
2630 PEN 2:LOCATE x1,y1:IF ta%(x1,y1)=25
5 THEN PRINT ech$ ELSE PRINT" "
2640 y1=y+1
2650 PEN 4:LOCATE x1,y1:PRINT mo$
2660 RETURN
2670 '
2680 ' BESTIOLE DANS TROU
2690 '
2700 LOCATE x1,y1:PRINT" "
2710 y1=y+1:PEN 4:LOCATE x1,y1:PRINT mo$
:ta%(x1,y1)=204
2720 SOUND 1,1000,30,7,0,0,9
2730 RETURN
2740 '
2750 ' BESTIOLE ENFERMEE.
2760 '
2770 m=m+1
2780 IF m>=2 THEN PEN 1: LOCATE x,y+1:PR
INT CHR$(143):ta%(x,y+1)=143 :x1=i:y1=15
:u=0:z=0:t=0:m=0:SCORE=SCORE+1:PEN 7:LOC
ATE 13,25:PRINT SCORE
2790 RETURN
2800 '
2810 ' BESTIOLE BOUCHE TROU
2820 '
2830 u=u+1
2840 IF u>14 THEN RETURN ELSE SOUND 1,50
,10,7,4,1,1:SOUND 1,0,10,7,0,0,15:LOCATE
x1,y1:PRINT mo$:ta%(x1,y1)=143:y1=y1-1:
PEN 4:LOCATE x1,y1:PRINT mo$:PEN 1:LOCAT
E x1,y1+1:PRINT CHR$(143)
2850 u=0:z=0
2860 RETURN
2870 '
2880 ' bonhomme mange
2890 '
2900 ENT 1,100,2,2:SOUND 1,100,100,15,0,
1
2910 LOCATE X1,Y1:PEN 8:PRINT mo$

```

```

2920 FOR I=1 TO 1000:NEXT
2930 PEN 2:LOCATE X1,Y1:IF TA%(X1,Y1)=25
5 THEN PRINT ech$ ELSE PRINT" "
2940 VIE=VIE-1:IF VIE=0 THEN 2950 ELSE 6
0TO 1390
2950 '
2960 ' SCORE
2970 '
2980 FOR I=1 TO 100:NEXT:CLS
2990 IF score>meilleurscore THEN 3090
3000 PEN 8:LOCATE 4,1:PRINT"MEILLEUR SCO
RE"
3010 PEN 4:LOCATE 9,7:PRINT MEILLEURSCO
RE
3020 PEN 6:LOCATE 6,12:PRINT"VOTRE SCORE
"
3030 PEN 1:LOCATE 9,16:PRINT SCORE
3040 PEN 7:LOCATE 6,24:PRINT"UNE AUTRE ?
"
3050 R$=INKEY$
3060 IF R$="0" OR R$="N" OR JOY(0)=16 TH
EN SOUND 1,50,10,7:RESTORE :CLS:GOTO 210
3070 IF r$="n" OR r$="N" THEN ENT 1,100,
2,2:SOUND 1,100,50,15,0,1:MODE 1:END
3080 GOTO 3050
3090 '
3100 ' MEILLEUR SCORE
3110 '
3120 MEILLEURSCORE=SCORE
3130 GOTO 3000
3140 '
3150 ' PRESENTATION
3160 '
3170 PEN 1
3180 M$="C.MATHIS"
3190 n$="presente"
3200 FOR X=1 TO LEN(M$)
3210 FOR Y=15 TO 5 STEP -1
3220 LOCATE X+6,Y:PRINT CHR$(248)
3230 FOR R=1 TO 5:NEXT R
3240 LOCATE X+6,Y:PRINT" "
3250 IF Y=5 THEN PEN x:LOCATE X+6,Y+1:PR
INT MID$(M$,X,1):BORDER x
3260 NEXT Y
3270 ENT 1,50,2,2:SOUND 1,70,10,15,0,1:E
NT 1,50,-2,2:SOUND 1,50,20,15,0,1
3280 NEXT X
3290 ENT 1,100,-2,2:SOUND 1,100,100,15,0
,1
3300 FOR x=1 TO LEN(n$)
3310 LOCATE x+6,20:PRINT CHR$(251):FOR i
=1 TO 100:NEXT i:LOCATE x+6,20:PRINT MID
$(n$,x,1):NEXT x
3320 FOR i=1 TO 2000:NEXT i:CLS
3330 ENT 1,100,-2,2:SOUND 1,200,150,15,0
,1
3340 PEN 8: LOCATE 7,13:PRINT"DOLLARS"
3350 FOR I= 90 TO 40 STEP -1
3360 ENT 1,50,-2,2:SOUND 1,i,5,15,0,1
3370 NEXT I
3380 FOR I= 1 TO 200:NEXT I
3390 CLS
3400 SOUND 1,100,10,7
3410 PEN 5:LOCATE 6,10:PRINT"Voulez vous
":LOCATE 2,12:PRINT"les regles du jeu ?"
:LOCATE 8,14:PRINT"(O/N)"
3420 R$=INKEY$

```

```

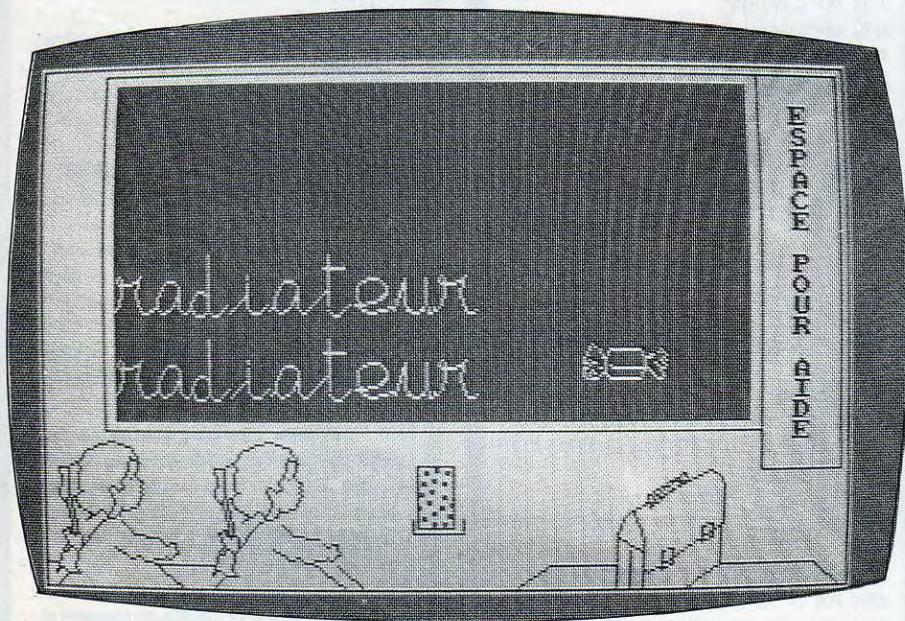
3430 IF R$="0" OR R$="o" THEN SOUND 1,50
,10,7:GOTO 3460
3440 IF R$="N" OR R$="n" OR JOY(0)=16 TH
EN SOUND 1,200,10,7:CLS:RETURN
3450 GOTO 3420
3460 '
3470 ' REGLES DU JEU
3480 '
3490 BORDER 0:MODE 1
3500 PEN 1:LOCATE 14,2:PRINT"REGLES DU J
EU"
3510 PEN 2:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
:PRINT"Vous vous trouvez dans les caves
d'un"
3520 PRINT"chateau ou sont entasses des
dollars"
3530 PEN 1:PRINT"Mais vous n'etes pas gr
and et pour les"
3540 PRINT"attraper vous devrez sautez e
n evitant"
3550 PRINT"de vous faire devorer par la
bestiole"
3560 PRINT"qui vous poursuit...!"
3570 PEN 3:PRINT"Pour vous proteger de l
a bestiole vous"
3580 PRINT"pouvez percer un trou dans le
plancher"
3590 PRINT'a l'aide du 'bouton de feu' d
u joy."
3600 PRINT"Quand la bestiole sera dans l
e trou"
3610 PRINT"sauvez lui rapidement deux fo
is dessus"
3620 PRINT"-(maintenir le joy.en haut pe
ndant 2"
3630 PRINT"sauts)-pour l'enterrer,sinon
elle"
3640 PRINT"bouchera le trou et vous fonc
era dessus"
3650 LOCATE 29,25:PRINT"(tapez 'C')"
3660 IF INKEY(62)=0 THEN CLS ELSE GOTO 3
660
3670 SOUND 1,50,10,7:PEN 2:PRINT:PRINT:P
RINT:PRINT:PRINT"Sachez que vous ne pouv
ez pas faire de"
3680 PRINT"trou sous les echelles,ou au
dessus des"
3690 PRINT"echelles ni tout au fond de l
a cave"
3700 PRINT"Quand un trou est fait il fau
t attendre que la bestiole le rebouche po
ur pouvoir en faire un autre"
3710 PRINT"Vous etes plus rapide que la
bebete pour monter et descendre mais mef
iez vous elle est tres rapide pour sorti
r du trou"
3720 PRINT"Enfin,si vous tombez dans le
trou vous perdez une vie"
3730 PEN 1:PRINT"Notez:Il y aura 4 table
aux:1 dollar=5pts:la bebebe enfermee=1pt
:chaque tableau=1 vie supp.+50 pts"
3740 PEN 3:PRINT"Ce jeu ce joue avec un
joystick ou avec"
3750 PRINT"les touches du curseur.Si voi
s utilisez ces touches faites les trous
avec la "
3760 PRINT"barre 'ESPACE'"
3770 LOCATE 29,25:PRINT"(tapez 'C')"
3780 IF INKEY(62)=0 THEN SOUND 1,100,10,
7:MODE 0:RETURN ELSE GOTO 3780 ■

```

ABC

Philippe DEMOULE

Voici un programme qui ravira les amateurs de graphismes. Sa longueur est due aux 151 caractères redéfinis configurant, entre autres, l'alphabet minuscules géants, ainsi qu'aux graphismes utilisant une technique de dessin animé que les intéressés pourront aisément décortiquer.



ABC est un logiciel de pré-apprentissage de la lecture testé sur la tranche d'âge des 3 à 6 ans. Il permet de familiariser aux minuscules les enfants connaissant déjà les majuscules. L'efficacité est garantie. L'ergonomie générale a été particulièrement étudiée afin d'éviter la lasitude, et les bruitages n'ont pas été délaissés.

"Apprentissage Niveau 1" permet une familiarisation et "Apprentissage Niveau 2" permet d'exercer les connaissances.

Les trois niveaux de difficulté correspondent à trois listes de mots comportant des lettres plus ou moins difficiles. L'enfant fera correspondre les minuscules aux majuscules en un temps record. Le fonctionnement est simple. Deux commandes suffisent qui sont rappelées par l'appui sur la barre d'espacement. Les réponses fausses sont traitées (urement), et les réponses exactes récompensées par une sucrerie...

TABLEAU DES VARIABLES

ALPHA\$(26)	minuscules géantes
BONB\$	partie basse du bonbon
BONH\$	partie haute du bonbon
MARTO1\$	marteau vertical
MARTO2\$	marteau horizontal
EFFMARTO2\$	efface marteau horizontal
EPONGE\$	éponge sur tableau noir
EFFEP1\$	efface éponge du tableau
EPONGE2\$	éponge dans la boîte
GOMME\$	efface minuscules géantes ou marteau vertical
XBON	coordonnée x du bonbon
YBON	coordonnée y du bonbon
SP(=1 ou 2)	indique si apprentissage niveau 1 ou 2
MOT\$	mot à copier
MALUS	égal 0 si pas d'erreur égal 1 si erreur
R(0 à 9)	compteur de lettres
CAR1	éclats de la lettre
CAR2	
CAR3	
CAR4	martelée

```

10 '*****
20 '***** ABC *****
30 '*** PREAPPRENTISSAGE DE LA ***
40 '***** LECTURE *****
50 '*** VERSION 1.1 - AOUT 1986 ***
60 '*** COPYRIGHT PH.DEMOULE ***
70 '*****
80 '
90 '
100 '
110 DIM alpha$(26)
120 MODE 1:BORDER 12
130 INK 0,24:INK 1,24:INK 2,24:INK 3,24:
PAPER 1:PEN 0:PAPEB#1,0:OPEN#1,1:CLS#0:PA
PER#2,0:OPEN#2,1:PAPER#3,1:OPEN#3,1
140 WINDOW#1,5,27,2,17:CLS#1
150 WINDOW#2,24,35,2,17:CLS#2
160 WINDOW#3,37,39,2,19:CLS#3
170 WINDOW#4,29,30,13,16:PAPER#4,0:OPEN#4
,1:CLS#4

```

```
10 **** ABC ****
20 **** PREAPPRENTISSAGE DE LA ***
30 **** LECTURE ****
40 *** VERSION 1.1 - AOUT 1986 ***
50 *** COPYRIGHT PH.DEMOULE ***
60 ****
70 ****
80 '
90 '
100 '
110 DIM alpha$(26)
120 MODE 1:BORDER 12
130 INK 0,24:INK 1,24:INK 2,24:INK 3,24
PAPER 1:PEN 0:PAPER#1,0:OPEN#1,1:CLS#0:PA
PER#2,0:OPEN#2,1:PAPER#3,1:OPEN#3,1
140 WINDOW#1,5,27,2,17:CLS#1
150 WINDOW#2,24,35,2,17:CLS#2
160 WINDOW#3,37,39,2,19:CLS#3
170 WINDOW#4,29,30,13,16:PAPER#4,0:OPEN#4
,1:CLS#4
180 '-----DESSIN CADRES, BUREAUX, BOITE
A EPONGE-----
190 PLOT 54,120,0:DRAW 568,120:DRAW 568,
390:DRAW 54,390:DRAW 54,120
200 PLOT 2,2:DRAW 636,2:DRAW 636,396:DRA
W 2,396:DRAW 2,2
210 PLOT 4,20,0:DRAW 10,20:PLOT 96,20:DRA
W 140,20:PLOT 240,20:DRAW 260,2:PLOT 38
0,2:DRAW 410,20:DRAW 458,20:PLOT 540,20:
DRAW 610,20:DRAW 630,2
220 PLOT 568,120,0:DRAW 568,90:DRAW 630,
90:DRAW 630,390:DRAW 568,390
230 PLOT 340,54,0:DRAW 340,44:DRAW 300,4
4:DRAW 300,54
240 '-----DESSIN CORBEILLE PAPIERS-----
250 '-----CREATION DE L'EPONGE-----
260 SYMBOL AFTER 97
270 SYMBOL 237,0,0,16,40,34,66,65,129
280 SYMBOL 236,0,0,0,0,63,64,64,128
290 SYMBOL 235,0,0,0,0,252,2,2,1
300 SYMBOL 234,0,0,0,0,4,10,97,194
310 SYMBOL 233,160,216,32,194,144,169,16
2,92
320 SYMBOL 232,128,128,160,159,128,128,6
4,63
330 SYMBOL 231,1,1,1,255,1,2,2,252
340 SYMBOL 230,5,18,9,134,68,34,18,12
350 BONB$=CHR$(233)+CHR$(232)+CHR$(231)+
CHR$(230)
360 BONH$=CHR$(237)+CHR$(236)+CHR$(235)+
CHR$(234)
370 SYMBOL 250,0,126,102,103,127,124,76,
79
380 SYMBOL 251,1,125,101,229,253,253,205
,205
390 SYMBOL 252,127,121,25,31,127,115,115
,63
400 SYMBOL 253,253,253,253,205,205,253,2
```

49,153
 410 SYMBOL 254,63,124,124,79,79,124,124,
 0
 420 SYMBOL 255,157,253,241,241,253,205,2
 05,1
 430 SYMBOL 249,255,255,255,255,255,255,2
 55,255
 440 SYMBOL 248,255,255,255,255,255,255,2
 ,2
 450 SYMBOL 247,128,192,224,255,255,255,6
 4,64
 460 SYMBOL 246,2,2,2,2,2,2,2,2
 470 SYMBOL 245,64,64,64,64,64,64,64,64,64
 480 SYMBOL 244,2,2,2,2,2,2,2,3
 490 SYMBOL 243,64,64,64,64,64,64,64,64,192
 500 SYMBOL 242,0,0,0,0,0,255,128,128
 510 SYMBOL 241,0,0,0,0,0,255,0,0
 520 SYMBOL 240,63,63,63,63,63,255,63,63
 530 SYMBOL 239,255,0,0,0,0,0,0,0,0
 540 SYMBOL 238,255,62,60,56,56,56,56,56
 550 MART01\$=CHR\$(248)+CHR\$(247)+CHR\$(10)
 +CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(246)+CHR\$(245)+CHR
 \$(10)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(244)+CHR\$(243)
)
 560 MART02\$=CHR\$(242)+CHR\$(241)+CHR\$(240)
 +CHR\$(10)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR
 \$(239)+CHR\$(239)+CHR\$(238)
 570 EFFMART02\$=CHR\$(32)+CHR\$(32)+CHR\$(32)
 +CHR\$(10)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)
 +CHR\$(32)+CHR\$(32)
 580 EPONGE\$=CHR\$(249)+CHR\$(250)+CHR\$(251)
 +CHR\$(10)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR
 \$(249)+CHR\$(252)+CHR\$(253)+CHR\$(10)+CHR\$(8)
 +CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(249)+CHR\$(254)+CHR
 \$(255)+CHR\$(11)+CHR\$(11)
 590 EFFEPI\$=CHR\$(249)+CHR\$(249)+CHR\$(10)
 +CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(249)+CHR\$(249)+CHR
 \$(10)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(249)+CHR\$(249)
 +CHR\$(11)+CHR\$(11)
 600 EPONGE2\$=CHR\$(250)+CHR\$(251)+CHR\$(10)
 +CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(252)+CHR\$(253)+CHR
 \$(10)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(254)+CHR\$(25
 5)
 610 LOCATE 20,20:PRINT CHR\$(24);:PRINT E
 PONGE2\$;:PRINT CHR\$(24)
 620 '-----DESSIN DU DECOR EN ENCRE INV
 ISIBLE PUIS CHANGEMENT D'ENCRE ET PRESEN
 TATION DU SOFT-----
 630 ORIGIN 0,-48:K=0:GOSUB 1420:ORIGIN 1
 30,-48:K=1:GOSUB 1420:ORIGIN 450,-20:RES
 TORE 1630:GOSUB 1630:ORIGIN 0,0:PLOT 400
 ,0,1:DRAW 648,0:ORIGIN 130,-48:GOSUB 166
 0:ORIGIN 0,0:INK 0,1:INK 2,1
 640 LOCATE#1,3,2:PRINT#1,"PHILIPPE DEMO
 ULE"
 650 LOCATE#1,7,4:PRINT#1,"PRESENTA"
 660 LOCATE#1,2,11:PRINT#1,"LOGICIEL EDUC
 ATIF"
 670 LOCATE#1,10,13:PRINT#1,"DE"
 680 LOCATE#1,7,15:PRINT#1,"3 A 6 ANS"
 690 '-----CREATION DES MINUSCULES GEAN
 TES-----
 700 RESTORE 970
 710 FOR n=1 TO 52
 720 READ numero,a,b,c,d,e,f,g,h
 730 SYMBOL numero,a,b,c,d,e,f,g,h
 740 NEXT n
 750 z=92
 760 FOR n=1 TO 13
 770 z=z+1

```

780 alpha$(n)=CHR$(z+1)+CHR$(z+2)+CHR$(1
0)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(z+3)+CHR$(z+4)+C
HR$(11)
790 NEXT n
800 RESTORE 1110
810 FOR N=1 TO 78
820 READ NUMERO,A,B,C,D,E,F,G,H
830 SYMBOL NUMERO,A,B,C,D,E,F,G,H
840 NEXT N
850 Z=142
860 FOR N=14 TO 19
870 Z=Z+6
880 ALPHA$(N)=CHR$(11)+CHR$(Z+1)+CHR$(Z+
2)+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(B)+CHR$(Z+3)+CH
R$(Z+4)+CHR$(10)+CHR$(B)+CHR$(B)+CHR$(Z+
5)+CHR$(Z+6)+CHR$(11)
890 NEXT
900 RESTORE 1180
910 FOR N=20 TO 26
920 Z=Z+6
930 ALPHA$(N)=CHR$(Z+1)+CHR$(Z+2)+CHR$(1
0)+CHR$(B)+CHR$(B)+CHR$(Z+3)+CHR$(Z+4)+C
HR$(10)+CHR$(B)+CHR$(B)+CHR$(Z+5)+CHR$(Z+
6)+CHR$(11)+CHR$(11)
940 NEXT
950 LOCATE#1,B,7:PRINT#1,ALPHA$(1);ALPHA
$(15);ALPHA$(2)
960 '-----LETTRES 4 CARACTERES

970 DATA 97,0,0,3,4,8,8,16,16, 98,0,0,1
92,32,16,16,16,16, 99,32,32,32,32,96,14
7,12,0, 100,48,48,80,80,144,9,6,0
980 DATA 101,0,0,3,4,8,8,16,16, 103,32,
32,32,32,112,136,7,1, 102,0,128,96,16,8
,0,0,0, 104,0,0,0,1,6,24,96,128
990 DATA 105,0,3,12,16,32,32,32,32, 106
,0,224,16,8,4,4,4,12, 107,32,32,19,124,
16,12,3,0, 108,24,48,192,0,3,60,192,0
1000 DATA 109,1,1,0,1,1,1,1,1, 110,0,0,
0,0,0,0,0, 111,3,5,9,17,33,64,128,0,
112,0,0,0,1,2,132,120,0
1010 DATA 113,32,80,80,63,16,16,16,16,
114,16,32,224,32,32,64,64,64, 115,16,32
,32,32,64,128,0,0, 116,64,32,32,32,16,1
7,14,0
1020 DATA 117,0,99,148,136,136,8,8,8, 1
18,0,24,164,66,66,66,66,66, 119,8,8,8,8
,8,8,8,0, 120,66,66,66,66,66,66,65,0
1030 DATA 121,0,0,0,0,1,2,2,4, 122,0,64
,64,128,64,64,32,32, 123,8,8,16,32,32,6
,4,128,0, 124,16,8,4,4,132,68,60,0
1040 DATA 125,3,12,8,8,16,16,16,32, 126
,196,56,16,16,8,8,8,4, 127,32,32,48,80,
136,4,3,0, 128,4,4,8,8,16,32,192,0
1050 DATA 129,0,8,8,24,24,24,40,40, 130
,0,8,8,8,8,8,8,8, 131,40,72,72,72,132,1
34,1,0, 132,8,8,8,8,21,53,198,0
1060 DATA 133,0,48,72,136,8,8,8,8, 134,
6,9,8,8,8,8,8,8, 135,8,8,8,8,4,6,1,0,
136,8,8,8,8,16,48,192,0
1070 DATA 137,0,48,75,140,8,8,8,8, 138,
0,192,48,8,8,8,8,8, 139,8,8,8,8,8,8,8,0
, 140,8,8,8,8,9,10,4,0
1080 DATA 141,32,80,144,16,16,16,16,
142,1,2,132,132,132,132,132,132, 143,8
,8,8,8,5,2,0, 144,136,136,136,136,136,136
,80,32,0
1090 DATA 145,56,68,130,1,1,1,1,1, 146,
56,68,130,0,0,0,0,0, 147,1,1,1,1,1,1,130,68
,56,0, 148,0,0,0,0,0,130,68,56,0

```

1100 ' LETTRES 6 CARACTERE

S (HAUT) -----

1110 DATA 149,0,3,4,4,4,8,8, 150,0,19
 2,32,32,32,32,32, 151,8,8,8,8,8,9,
 10, 152,32,64,64,64,128,128,0,0, 153,1
 0,4,12,52,100,130,1,0, 154,0,0,0,0,3,28
 ,224,0

1120 DATA 155,0,1,2,2,4,4,4,4, 156,0,19
 2,32,16,16,16,16, 157,4,4,4,4,4,5,6,
 4, 158,32,32,64,64,128,0,34,84, 159,12
 ,20,36,68,130,2,1,0, 160,88,48,16,16,16
 ,32,192,0

1130 DATA 161,0,1,2,2,4,4,4,4, 162,0,19
 2,32,16,16,16,16, 163,4,4,4,4,4,5,6,
 4, 164,32,32,64,64,128,0,0,0, 165,13,2
 2,36,68,132,4,4,0, 166,192,32,16,16,18,
 20,8,0

1140 DATA 167,0,1,2,2,4,4,4,4, 168,0,19
 2,32,16,16,16,16, 169,4,4,4,4,4,5,6,
 4, 170,32,32,64,64,128,0,0,0, 171,13,2
 2,36,68,132,4,4,0, 172,192,32,16,112,14
 4,148,104,0

1150 DATA 173,1,1,1,1,1,1,7,1,1, 174,0,0,
 0,0,0,252,0,0, 175,1,1,1,1,1,1,3,5, 17
 6,0,0,0,0,0,0,0, 177,9,17,33,65,128,1
 ,0,0, 178,0,0,0,1,2,4,136,112
 1160 DATA 179,1,1,1,1,1,1,1,1,1, 180,0,0,
 0,0,0,0,0, 181,1,1,1,1,1,1,29,35, 18
 2,0,0,0,0,0,0,0, 183,65,65,129,129,12
 9,65,66,60, 184,0,0,0,1,2,4,136,112

1170 ' LETTRES 6 CARACTERES (BAS) -----

1180 DATA 185,0,0,0,1,2,2,2,4,4, 186,0,0,
 176,200,136,132,132,132, 187,8,16,32,64
 ,128,0,0,0, 188,132,132,130,131,128,128
 ,128,128, 189,0,0,0,0,0,0,0, 190,128
 ,128,128,128,128,128,0

1190 DATA 191,0,0,1,2,2,2,2,2, 192,96,1
 44,8,8,4,4,8,8, 193,2,2,2,2,7,10,50,194
 , 194,16,32,64,128,248,128,64,32, 195,
 2,2,2,2,2,2,1, 196,16,8,8,8,8,16,16,2
 24

1200 DATA 197,7,8,16,32,32,32,64,64, 19
 8,128,96,32,32,16,16,16, 199,64,64,3
 2,32,80,154,15,0, 200,16,16,16,48,80,20
 8,144,16, 201,0,0,0,0,0,0,0, 202,16,
 16,16,16,16,16,16

1210 DATA 203,7,8,16,32,32,32,64,64, 20
 4,128,96,32,32,16,16,16, 205,64,64,3
 2,32,80,154,15,0, 206,16,16,16,50,100,2
 16,176,80, 207,0,1,2,4,4,4,2,1, 208,14
 4,16,16,16,16,32,192

1220 DATA 209,0,0,0,32,32,32,32,32, 21
 0,0,0,0,16,16,16,16,16, 211,32,32,32,32
 ,80,154,15,0, 212,16,16,16,50,100,216,1
 76,80, 213,0,1,2,4,4,4,2,1, 214,144,16
 ,16,16,16,32,192

1230 DATA 215,0,0,0,0,1,2,2, 216,16,4
 8,80,80,144,16,16,16, 217,4,8,16,32,64,
 128,0,0, 218,16,16,16,18,20,24,48,80,
 219,0,1,2,4,4,4,2,1, 220,144,16,16,16,1
 6,16,32,192

1240 DATA 221,31,16,32,32,64,65,130,3,
 222,248,16,32,64,128,0,0,198, 223,0,0,0
 ,0,0,1,2,2, 224,40,16,40,72,136,8,4,4,
 225,4,4,8,8,4,4,2,1, 226,4,4,8,8,16,16
 ,32,192

1250 ' CREATION DE LA GOMME -----

1260 GOMME\$=CHR\$(11)+CHR\$(32)+CHR\$(32)+C

HR\$(10)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(32)+CHR\$(32)
)+CHR\$(10)+CHR\$(8)+CHR\$(8)+CHR\$(32)+CHR\$(32)+CHR\$(32)+CHR\$(11)

1270 GOSUB 1280:X=1:Y=2:GOTO 1760
 1280 ' -----EFFACEMENT TABLEAU PRESENTATION SOFT-----

1290 GOSUB 1740

1300 LOCATE 20,20:PRINT GOMME\$

1310 FOR X=5 TO 21:LOCATE X,3:PRINT EPONGE\$::FOR TP=1 TO 100:NEXT TP:NEXT X:LOCATE 22,3:PRINT EFFEP1\$

1320 FOR X=5 TO 21:LOCATE X,7:PRINT EPONGE\$::FOR TP=1 TO 100:NEXT TP:NEXT X:LOCATE 22,7:PRINT EFFEP1\$

1330 FOR X=5 TO 21:LOCATE X,10:PRINT EPONGE\$::FOR TP=1 TO 100:NEXT TP:NEXT X:LOCATE 22,10:PRINT EFFEP1\$

1340 FOR X=5 TO 21:LOCATE X,14:PRINT EPONGE\$::FOR TP=1 TO 100:NEXT TP:NEXT X:LOCATE 22,14:PRINT EFFEP1\$

1350 'FOR X=5 TO 21:LOCATE X,2:PRINT EPONGE\$::FOR TP=1 TO 100:NEXT TP:NEXT X:LOCATE 22,2:PRINT EFFEP1\$

1360 'FOR X=5 TO 21:LOCATE X,7:PRINT EPONGE\$::FOR TP=1 TO 100:NEXT TP:NEXT X:LOCATE 22,7:PRINT EFFEP1\$

1370 'IF X=5 TO 21:LOCATE X,10:PRINT EPONGE\$::FOR TP=1 TO 100:NEXT TP:NEXT X:LOCATE 22,10:PRINT EFFEP1\$

1380 'FOR X=5 TO 21:LOCATE X,15:PRINT EPONGE\$::FOR TP=1 TO 100:NEXT TP:NEXT X:LOCATE 22,15:PRINT EFFEP1\$

1390 LOCATE 20,20:PRINT CHR\$(24)::PRINT EPONGE\$::PRINT CHR\$(24)

1400 GOSUB 1740

1410 RETURN

1420 ' -----DESSIN ENFANTS-----

1430 RESTORE 1530:C=0

1440 READ XA,YA

1450 IF XA=888 THEN RETURN

1460 IF XA=777 THEN IF K=0 THEN C=0:READ XA,YA: PLOT XA,YA,C ELSE C=2:READ XA,YA:
 PLOT XA,YA,C

1470 IF XA=666 THEN C=0:READ XA,YA:IF XA=

=999 THEN 1440

1480 PLOT XA,YA,C

1490 READ X,Y

1500 IF X=999 THEN 1440

1510 DRAW X,Y

1520 GOTO 1490

1530 DATA 10,50,20,60,16,64,14,64,10,60,

12,66,15,74,24,80,28,76,26,65,30,60,20,6

0,999,999

1540 DATA 20,76,17,78,20,85,17,92,22,94,
 26,88,30,91,33,88,33,80,28,76,999,999

1550 DATA 23,90,24,95,20,116,22,120,22,1
 40,999,999

1560 DATA 26,88,28,95,24,116,22,120,999,
 999

1570 DATA 18,115,14,120,17,130,15,140,22
 ,140,30,144,32,140,30,136,30,125,34,122,
 24,116,999,999

1580 DATA 30,144,34,150,40,154,50,158,60
 ,160,74,156,81,148,82,144,78,146,74,148,
 73,144,72,139,66,130,68,124,64,122,60,12

6,56,124,58,120,60,116,58,108,54,104,50,
 108,36,100,40,106,30,110,28,118,999,999

1590 DATA 80,145,80,138,78,136,80,132,84
 ,130,82,126,85,124,82,122,84,120,82,118,

80,114,78,110,70,108,67,111,64,104,58,10
 2,50,100,40,90,33,80,999,999,777,777

1600 DATA 66,100,76,90,96,88,102,82,110,
 84,113,77,106,72,102,74,100,72,84,70,80,
 74,74,72,60,80,999,999,666,999,999,999

1610 DATA 90,70,115,52,999,999
 1620 DATA 75,132,999,999,888,888
 1630 DATA 10,10,30,0,30,50,10,60,10,10,9
 9,999,20,10,20,50,999,999,30,50,30,60,2
 8,65,26,70,24,75,22,78,20,80,18,78,16,76
 ,14,74,12,70,10,60,999,999,30,40,35,35,9
 0,70,90,100,88,104,84,108,80,110,20,80,9
 9,999,30,0,88,40,88,68,999,999
 1640 DATA 30,84,32,92,60,108,62,104,34,8
 2,36,90,56,104,56,102,999,999,45,36,52,4
 0,52,52,45,50,45,36,999,999,75,56,82,60,
 82,70,75,68,75,56,999,999,888,888

1650 C=0:GOTO 1440
 1660 RESTORE 1600:'DATA BRAS D'ORIGINE

1670 READ XA,YA

1680 PLOT XA,YA,3

1690 READ X,Y

1700 IF X=999 THEN RETURN

1710 DRAW X,Y+15,3

1720 GOTO 1690

1730 ' -----MOUVEMENT DU BRAS-----

1740 FOR N=1 TO 10:INK 2,24:INK 3,1:FOR
 TP=1 TO 100:NEXT TP:INK 2,1:INK 3,24:FOR
 TP=1 TO 100:NEXT TP:NEXT N:INK 2,24:INK
 3,1:FOR TP=1 TO 500:NEXT TP:INK 2,1:INK
 3,24:FOR TP=1 TO 500:NEXT TP
 1750 RETURN
 1760 ' -----MENU PRINCIPAL-----

1770 XBON=5

1780 YBON=15

1790 CLS#1:CLS#2

1800 PRINT CHR\$(24)

1810 LOCATE 12,3:PRINT "MENU PRINCIPAL"

1820 LOCATE 6,8:PRINT "APPRENTISSAGE NIVEAU 1 ... 1"

1830 LOCATE 6,10:PRINT "APPRENTISSAGE NIVEAU 2 ... 2"

1840 LOCATE 14,16:PRINT "VOTRE CHOIX "

1850 IF INKEY(64)=0 OR INKEY(13)=0 THEN
 SP=1:GOTO 1860 ELSE IF INKEY(65)=0 OR IN
 KEY(14)=0 THEN SP=2:GOTO 1860 ELSE 1850
 1860 ' -----ETUDE DES MINUSCULES-----

1870 PRINT CHR\$(7):CLS#1:CLS#2

1880 LOCATE 10,4:PRINT "ETUDE DES MINUSCULES"

1890 LOCATE 10,7:PRINT "NIVEAU DE DIFFICULTE"

1900 LOCATE 14,10:PRINT "FACILE.... 1"

1910 LOCATE 14,11:PRINT "MOYEN.... 2"

1920 LOCATE 14,12:PRINT "DIFFICILE.. 3"

1930 LOCATE 13,16:PRINT "VOTRE CHOIX ?"

1940 PRINT CHR\$(24)

1950 IF INKEY(64)=0 OR INKEY(13)=0 THEN
 RESTORE 2000 ELSE IF INKEY(65)=0 OR IN
 KEY(14)=0 THEN RESTORE 2020 ELSE IF INKEY(5
 7)=0 OR INKEY(5)=0 THEN RESTORE 2040 ELSE
 1950
 1960 CLS#1:CLS#2

1970 ' -----JEU MINUSCULES-----

1980 PRINT CHR\$(7):CLS#1

1990 PAPER#3,1:PEN#3,0:CLS#3:PRINT#3,"

E S P A C E P O U R A

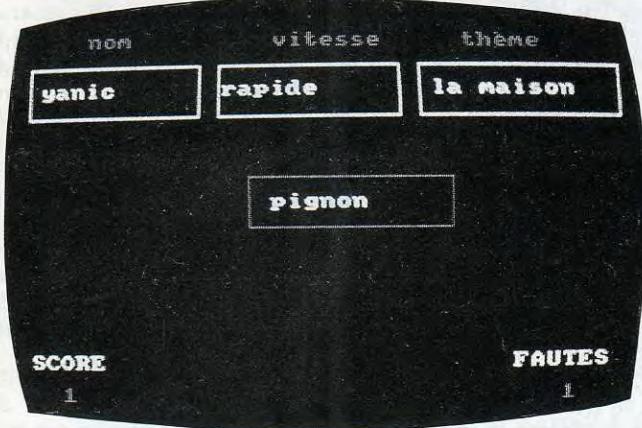
I D E*

2000 DATA CARTABLES,2,1,5,18,1,15,14,3,7,
,RADIATEUR,5,1,19,4,1,18,3,9,5,VETEMENTS
,10,3,18,3,6,3,11,18,7,ESCALIERS,3,7,2,1
,14,4,3,5,7,AMBULANCE,1,6,15,9,14,1,11,2
,3,CONCOMBRE,2,8,11,2,8,6,15,5,3,AUTRUCH
ES,1,9,18,5,9,2,16,3,7
2010 DATA -BOUTEILLE,15,8,9,18,3,4,14,14,
3,PANSEMENT,20,1,11,7,3,6,3,11,18,CROCOD
ILE,2,5,8,2,8,19,4,14,3,FIN,0,0,0,0,0,
0,0,0
2020 DATA SERVETTE,7,3,5,10,4,3,18,18,3
,FAUTEUILS,21,1,9,18,3,9,4,14,7,TELEPHON
E,18,3,14,3,20,16,8,11,3,REMORQUES,5,3,6
,8,5,22,9,3,7,GUIRLANDE,23,9,4,5,14,1,11
,19,3,DEJEUNERS,19,3,25,3,9,11,3,5,7,SPA
GHETTI,7,20,1,23,16,3,18,18,4
2030 DATA CASQUETTE,2,1,7,22,9,3,18,18,3
,BOULANGER,15,8,9,14,1,11,23,3,5,DIFFICI
LE,19,4,21,21,4,2,4,14,3,FIN,0,0,0,0,0,
0,0,0
2040 DATA WAGONNETS,12,1,23,8,11,11,3,18
,7,ZIGZAGUER,26,4,23,26,1,23,9,3,5,KYRIE
LLES,17,24,5,4,3,14,14,3,7,WYANDOTTE,12,
24,1,11,19,8,18,18,3,XEROPHYTE,13,3,5,8,
20,16,24,18,3,ZARZUELAS,26,1,5,26,9,3,14
,1,7,ZOOPHAGIE,26,8,8,20,16,1,23,4,3
2050 DATA KANGOUROU,17,1,11,23,8,9,5,8,9
,XYLOPHAGE,13,24,14,8,20,16,1,23,3,ZOOPH
YTES,26,8,8,20,16,24,18,3,7,FIN,0,0,0,0,
0,0,0,0
2060 READ MOT\$,L(1),L(2),L(3),L(4),L(5),
L(6),L(7),L(8),L(9)
2070 MALUS =0
2080 IF MOT\$="FIN" THEN CL9#1:GOTO 1760
2090 'FOR I=1 TO 9
2100 IF SP=1 THEN IF MALUS=0 THEN LOCATE
#2,3,2:PRINT #2,MOT\$
2110 IF SP=2 THEN PRINT CHR\$(24)::LOCATE
5,11:FOR N=1 TO 9:PRINT ALPHA\$(L(N));:N
EXT N:PRINT CHR\$(24)
2120 'NEXT I
2130 GOSUB 2160
2140 CLS#1:PRINT CHR\$(24);
2150 GOTO 2060
2160 X=5:Y=15
2170 PRINT CHR\$(24);
2180 IF W2=0 THEN X=X-2
2190 W2=0
2200 IF INKEY(69)=0 THEN L=1:X=X+2:W2=1
2210 IF INKEY(62)=0 THEN L=2:X=X+2:W2=1
2220 IF INKEY(58)=0 THEN L=3:X=X+2:W2=1
2230 IF INKEY(35)=0 THEN L=4:X=X+2:W2=1
2240 IF INKEY(50)=0 THEN L=5:X=X+2:W2=1
2250 IF INKEY(38)=0 THEN L=6:X=X+2:W2=1
2260 IF INKEY(60)=0 THEN L=7:X=X+2:W2=1
2270 IF INKEY(34)=0 THEN L=8:X=X+2:W2=1
2280 IF INKEY(42)=0 THEN L=9:X=X+2:W2=1
2290 IF INKEY(55)=0 THEN L=10:X=X+2:W2=1
2300 IF INKEY(46)=0 THEN L=11:X=X+2:W2=1
2310 IF INKEY(59)=0 THEN L=12:X=X+2:W2=1
2320 IF INKEY(63)=0 THEN L=13:X=X+2:W2=1
2330 IF INKEY(36)=0 THEN L=14:X=X+2:W2=1
2340 IF INKEY(54)=0 THEN L=15:X=X+2:W2=1
2350 IF INKEY(44)=0 THEN L=16:X=X+2:W2=1
2360 IF INKEY(37)=0 THEN L=17:X=X+2:W2=1
2370 IF INKEY(51)=0 THEN L=18:X=X+2:W2=1
2380 IF INKEY(61)=0 THEN L=19:X=X+2:W2=1
2390 IF INKEY(27)=0 THEN L=20:X=X+2:W2=1
2400 IF INKEY(53)=0 THEN L=21:X=X+2:W2=1

2410 IF INKEY(67)=0 THEN L=22:X=X+2:W2=1
2420 IF INKEY(52)=0 THEN L=23:X=X+2:W2=1
2430 IF INKEY(43)=0 THEN L=24:X=X+2:W2=1
2440 IF INKEY(45)=0 THEN L=25:X=X+2:W2=1
2450 IF INKEY(71)=0 THEN L=26:X=X+2:W2=1
2460 IF INKEY(9)=0 THEN R=0:PRINT CHR\$(2
4);:GOSUB 2530:GOTO 1760
2470 IF INKEY(18)=0 THEN IF R=9 AND MALU
S=0 THEN GOSUB 1740:GOSUB 3160:R=0:RETUR
N ELSE R=0:IF YBON=5 THEN XBON=9:YBON=15
:YBON=YBON-2:RETURN ELSE YBON=YBON-2:R=0
:RETURN
2480 IF INKEY(47)=0 THEN GOSUB 2610
2490 IF X=23 THEN X=21
2500 IF W2=1 THEN IF R=9 THEN 2180 ELSE
SOUND 1,RND(1)*400,3,15:LOCATE X,Y:PRIN
T ALPHA\$(L):R=R+1:FOR TP=1 TO 400:NEXT T
P:IF L(R)=L THEN 2180 ELSE GOSUB 2740:W2
=0:R=R-1:GOTO 2180
2510 W2=3
2520 GOTO 2180
2530 GOSUB 1740
2540 LOCATE 20,20:PRINT GOMME\$
2550 FOR X=5 TO 21:LOCATE X,9:PRINT EPON
GE\$:::FOR TP=1 TO 100:NEXT TP:NEXT X:LOCA
TE 22,9:PRINT EFFEP1\$
2560 FOR X=5 TO 21:LOCATE X,15:PRINT EPO
NGE\$:::FOR TP=1 TO 100:NEXT TP:NEXT X:LOC
ATE 22,15:PRINT EFFEP1\$
2570 FOR X=5 TO 21:LOCATE X,12:PRINT EPO
NGE\$:::FOR TP=1 TO 100:NEXT TP:NEXT X:LOC
ATE 22,12:PRINT EFFEP1\$
2580 LOCATE 20,20:PRINT CHR\$(24)::PRINT
EPONGE2\$:::PRINT CHR\$(24)
2590 GOSUB 1740
2600 RETURN
2610 '-----MENU AIDE-----
2620 PAPER#3,0:OPEN#3,1:CLS#3
2630 FOR I=400 TO 1 STEP-20:SOUND 1,I,1,
7:NEXT
2640 PRINT#3," C O P Y P O U
R A R R E T"
2650 FOR TP=1 TO 2000:NEXT TP:CLS#3
2660 FOR I=400 TO 1 STEP-20:SOUND 1,I,1,
7:NEXT
2670 PRINT#3," E N T E R P O
U R S U I T E"
2680 FOR TP=1 TO 2000:NEXT TP
2690 PAPER#3,1:CLS#3
2700 FOR I=400 TO 1 STEP-20:SOUND 1,I,1,
7:NEXT
2710 FOR TP=1 TO 200:NEXT TP
2720 PEN#3,0:PRINT#3," E S P A C
E P O U R A I D E":PEN#3,
1
2730 RETURN
2740 '-----TRAITEMENT DE L'ERREUR--
2750 MALUS=1:FOR TP=1 TO 500:NEXT TP
2760 FOR N=1 TO 7:SOUND 1,200,10,7:SOUND
1,130,10,7:FOR TP=1 TO 100:NEXT TP:PRIN
T CHR\$(24):LOCATE X,Y:PRINT ALPHA\$(L):FO
R TP=1 TO 100:NEXT TP:NEXT N
2770 PRINT CHR\$(24):LOCATE X,Y:PRINT ALP
HA\$(L):LOCATE X,Y:PRINT GOMME\$
2780 LOCATE 15,7:PRINT MART02\$:FOR TP=1
TO 500:NEXT TP
2790 '-----ECLATEMENT-----
2800 0X=4:0Y=9
2810 FOR I=1 TO 3

2820 0X=0X+2:0Y=0Y-2
2830 LOCATE 0X,0Y:PRINT ALPHA\$(L):FOR TP
=1 TO 50:NEXT TP:LOCATE 0X,0Y:PRINT GOMM
E\$
2840 NEXT I
2850 GOSUB 3120
2860 LOCATE 15,7:PRINT EFFMART02\$:LOCATE
14,4:PRINT MART01\$
2870 TAG
2880 MOVE 176,300:PRINT CHR\$(99)::X99=17
6:Y99=300
2890 MOVE 256,300:PRINT CHR\$(97)::X97=25
6:Y97=300
2900 MOVE 256,364:PRINT CHR\$(100)::X100=2
56:Y100=364
2910 MOVE 176,364:PRINT CHR\$(98)::X98=17
6:Y98=364
2920 '-----
2930 FOR TP=1 TO 5:NEXT TP:MOVE 176,300:
PRINT CHR\$(32)::MOVE 176,364:PRINT CHR\$(32)::MOVE 2
56,364:PRINT CHR\$(32);
2940 NN=0
2950 NNN=0
2960 FOR N=284 TO 360 STEP 80
2970 NN=NN+10
2980 NNN=NNN+10
2990 Y99=Y99-40
3000 Y97=Y97-30
3010 Y98=Y98-25
3020 Y100=Y100-45
3030 CAR1=99:CAR2=97:CAR3=98:CAR4=100
3040 N1=N+NN:N2=N-NN:N3=N+NN:N4=N-NN
3050 MOVE N1,Y99+NNN:PRINT CHR\$(CAR1)::M
OVE N2+80,Y97+NNN:PRINT CHR\$(CAR2)::MOVE
N3,Y98:PRINT CHR\$(CAR3)::MOVE N4+80,Y10
0:PRINT CHR\$(CAR4)::IF AA=1 THEN 3070
3060 FOR TP=1 TO 50:NEXT TP:CAR1=32:CAR2
=32:CAR3=32:CAR4=32:AA=1:GOTO 3050
3070 AA=0:FOR TP=1 TO 50:NEXT TP
3080 NEXT N
3090 TAGOFF
3100 LOCATE 14,4:PRINT GOMME\$
3110 RETURN
3120 ENV 2,10,-1,8,5,-1,4
3130 ENT-2,80,1,1,20,2,1
3140 SOUND 4,50,100,15,2,2,20
3150 RETURN
3160 '-----MOT SANS FAUTE-----
3170 ENV 1,1,15,1,1,0,1,1,0,1,12,-1,2
3180 FOR I=11 TO 30
3190 I=I+0.5
3200 SOUND 1,105,I,1,1
3210 NEXT I
3220 IF YBON=5 THEN XBON=9:YBON=15
3230 YBON=YBON-1:LOCATE#2,XBON,YBON:PRIN
T#2,BONH\$
3240 YBON=YBON-1:LOCATE#2,XBON,YBON:PRIN
T#2,BONH\$
3250 FOR TP=1 TO 3000:NEXT TP
3260 RETURN
3270 FOR N=100 TO 200 STEP 10:SOUND 1,N,
2:NEXT:FOR N=200 TO 100 STEP -10:SOUND 1
,N,2:NEXT
10000 PRINT:PRINT:FOR L=1 TO 13:PRINT AL
PHA\$(L)::NEXT L:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:
FOR N=14 TO 26:PRINT ALPHA\$(N)::NEXT N:P
RINT:PRINT:PRINT:PRINT
10001 PRINT:PRINT ■

LECTHEME



Georges LAVERGNE

Ce programme éducatif est destiné à la fois à entraîner l'enfant à la lecture rapide et à l'assimilation du mot affiché à un thème donné. Pas si facile qu'il n'y paraît !

10' ***** LECTHEME *****

20' ***** (C) LAVERGNE & CPC *****

30' *****

40 DIM b\$(10),a\$(20):

50 vite\$="lente":vite=700

60 REM = ACCENTS

70 SYMBOL AFTER 64

80 SYMBOL 125,860,110,830,866,875,860,83

90 KEY 135,CHR\$(123):SYMBOL 123,86,88,830

,866,875,860,830:KEY 128,CHR\$(125)

90 SYMBOL 54,860,110,878,80,870,800,876:

KEY 129,CHR\$(64):SYMBOL 92,80,80,830,866

,860,836,88,818:KEY 132,CHR\$(192)

100 SYMBOL 124,830,88,866,866,866,83

E:KEY 137,CHR\$(124):SYMBOL 94,818,824:KEY

Y 134,CHR\$(94):SYMBOL 93,810,832,838,860

,838,810,890,860:KEY 131,CHR\$(93)

110 REM = COULEURS

120 MODE 1:INK 0,0:INK 1,0:INK 2,26:PAPER 0:REM 2

130 REM = TITRE-CHOIX

140 CLS

150 LOCATE 18,12:PRINT "lectheme":FOR t=1 TO 5000:NEXT:LOCATE 18,12:PRINT "

:LOCATE 18,1:PRINT "choisis...":LOCATE 2,7:PRINT "Les rôles du jeu (o/n)":

LOCATE 2,14

160 PRINT "La vitesse unique et rapide":

LOCATE 2,15:PRINT "Mais c'est plus difficile (o/n)":LOCATE 2,23:PRINT "un essai sans risque (o/n)"

170 K\$=INKEY\$

180 IF k\$="o" OR k\$="n" THEN 210
190 LOCATE 39,7: PEN 3:PRINT "*":FOR t=1 TO 200:NEXT:LOCATE 39,7:PRINT " ":FOR t=1 TO 200:NEXT
200 IF k\$<>"n" AND k\$<>"o" THEN 170
210 LOCATE 39,7:PRINT k\$
220 p\$=INKEY\$
230 IF p\$="o" OR p\$="n" THEN 260
240 LOCATE 39,15: PEN 3:PRINT "*":FOR t=1 TO 200:NEXT:LOCATE 39,15:PRINT " ":FOR t=1 TO 200:NEXT
250 IF p\$<>"o" AND p\$<>"n" THEN 220
260 LOCATE 39,15:PRINT p\$
270 o\$=INKEY\$
280 IF o\$="o" OR o\$="n" THEN 310
290 LOCATE 39,24: PEN 3:PRINT "*":FOR t=1 TO 200:NEXT:LOCATE 39,24:PRINT " ":FOR t=1 TO 200:NEXT
300 IF o\$<>"o" AND o\$<>"n" THEN 270
310 LOCATE 39,24:PRINT o\$
320 CLS:LOCATE 1,10:PRINT "10 lettres maximum":LOCATE 1,12:INPUT "Ton nom puis ton prénom : ",n\$:PEN 2
330 IF LEN(n\$)>10 THEN 340 ELSE 350
340 GOTO 320
350 CLS
360 IF k\$="o" THEN GOSUB 1920
370 IF p\$="o" THEN GOSUB 1990
380 IF o\$="o" THEN GOSUB 2000
390 REM
400 CLS:LOCATE 13,10:PRINT "ATTENTION AU DÉPART":LOCATE 12,14:PRINT "ESPACE POUR COMMENCER":
410 F\$=INKEY\$

420 IF F\$=CHR\$(32) THEN 430 ELSE 410
430 CLS
440 LOCATE 2,22:PRINT "SCORE":LOCATE 33,22:PRINT "FAUTES"
450 REM
460 REM = CADRE
470 ORIGIN 0,0:INK 3,6:DRAW 639,0,3:DRAW 639,399,3:DRAW 0,399,3:DRAW 0,0,3
480 PLOT 250,190,3:DRAW 450,190,3:DRAW 450,240,3:DRAW 250,240,3:DRAW 250,190,3
490 PLOT 20,300,2:DRAW 200,300,2:DRAW 200,350,2:DRAW 20,350,2:DRAW 20,300,2:DRAW 220,300,2:DRAW 400,300,2:DRAW 400,350,2
:DRAW 220,350,2:DRAW 220,300,2
500 PLOT 420,300,2:DRAW 620,300,2:DRAW 620,350,2:DRAW 420,350,2:DRAW 420,300,2
510 PEN 3:LOCATE 6,2:PRINT "nom":PEN 2:LOCATE 3,5:PRINT n\$:PEN 3:LOCATE 18,2:PRINT "vitesse":PEN 3:LOCATE 30,2:PRINT "thème"
520 LOCATE 15,5:INK 2,26:PEN 2:PRINT vitesse
530 REM = DEBUT DU JEU
540 FOR jj=1 TO 10
550 essai=essai+1
560 RANDOMIZE TIME
570 xx(jj)=INT(RND*10)+1
580 n\$=1
590 FOR s=1 TO jj
600 IF xx(jj)=xx(jj-n) THEN 560
610 n\$=n\$+1
620 NEXT s
630 ON xx(jj) GOTO 640,650,660,670,680,690,700,710,720,730
640 GOSUB 1470:GOTO 740
650 GOSUB 1490:GOTO 740
660 GOSUB 1510:GOTO 740
670 GOSUB 1530:GOTO 740
680 GOSUB 1550:GOTO 740
690 GOSUB 1570:GOTO 740
700 GOSUB 1590:GOTO 740
710 GOSUB 1610:GOTO 740
720 GOSUB 1630:GOTO 740
730 GOSUB 1650:GOTO 740
740 PEN 2:LOCATE 28,5:PRINT theme\$
750 REM = A RETROUVER : MOTS
760 FOR t=1 TO 10
770 READ b\$(t)
780 NEXT t
790 REM = LECTURE MOTS
800 ON xx(jj) GOTO 810,820,830,840,850,860,870,880,890,900
810 GOSUB 1670:GOTO 920
820 GOSUB 1690:GOTO 920
830 GOSUB 1710:GOTO 920
840 GOSUB 1730:GOTO 920
850 GOSUB 1750:GOTO 920
860 GOSUB 1770:GOTO 920
870 GOSUB 1790:GOTO 920
880 GOSUB 1810:GOTO 920
890 GOSUB 1830:GOTO 920
900 GOSUB 1850:GOTO 920
910 REM
920 FOR j=1 TO 20
930 READ a\$(j)
940 NEXT j
950 REM = MOT ALÉATOIRE
960 FOR j=1 TO 10
970 RANDOMIZE TIME
980 x(j)=INT(RND*20)+1

```

990 REM = AFFICHAGE
1000 REM = ANTI REPETITION
1010 n=1
1020 FOR r=i TO j
1030 IF x(j)=x(j-n) GOTO 970
1040 n=n+1
1050 NEXT r
1060 espace=0
1070 PAPER 1:PEN 2:LOCATE 18,12:PRINT a$(x(j))
1080 REM = COMPARAISON
1090 FOR tt=1 TO 10
1100 IF b$(tt)=a$(x(j)) THEN 1870
1110 NEXT tt
1120 REM = NOTATION
1130 k$=""
1140 FOR t=1 TO vite
1150 k$=""
1160 k$=INKEY$
1170 IF k$=CHR$(32) THEN 1230
1180 NEXT t
1190 IF espace=1 THEN 1200 ELSE 1220
1200 b=b-1:f=f+1
1210 GOTO 1260
1220 b=b+1:GOTO 1260
1230 k$="1":FOR e=1 TO 500:NEXT:IF espac
e=1 THEN 1240 ELSE 1250
1240 b=b+1:GOTO 1260
1250 b=b-1:f=f+1:GOTO 1260
1260 IF b<0 THEN 1280 ELSE 1290
1270 REM
1280 b=0
1290 espace=0
1300 PEN 3:LOCATE 3,24:PRINT " :bb$=S
TR$(b):LOCATE 3,24:PRINT -bb$:LOCATE 35.2
4:PRINT " :f$=STR$(f):LOCATE 35.24:PR
INT f$:LOCATE 18,12:PRINT "
1310 IF rapide=1 THEN 1380
1320 IF b=9 THEN GOSUB 1880:GOTO 1380
1330 IF b=10 THEN GOSUB 1890:GOTO 1380
1340 IF b=20 THEN GOSUB 1890:GOTO 1380
1350 IF b=21 THEN GOSUB 1900:GOTO 1380
1360 IF b=49 THEN GOSUB 1900:GOTO 1380
1370 IF b=50 THEN GOSUB 1910:GOTO 1380
1380 NEXT j
1390 REM = FIN THEME
1400 IF jj=10 THEN 2020
1410 LOCATE 28,5:PRINT "
1420 INK 3,6,1:LOCATE 15,18:PRINT "TERMI
NE ";N$:LOCATE 15,20:PRINT "NOUVEAU THEM
E":FOR W=1 TO 3000:NEXT:LOCATE 15,18:P
RINT "
1430 INK 3,6
1440 IF essai=2002 THEN GOTO 2010
1450 NEXT jj
1460 END
1470 theme$="l'eau":RESTORE 1480:RETURN
1480 DATA lac,mare,(tang.rivire,fleuve,
mer,torrent,pluie,giboule.e.oc\an
1490 theme$="vetements":RESTORE 1500:RET
URN
1500 DATA pantalon,chemise,foulard,chaus
sette,veste,jupe,chemisier,chandail,blou
se,manteau
1510 theme$="m\itiers":RESTORE 1520:RETUR
N
1520 DATA charcutier,pompier,dessinateur
,gendarme,cin\aste,fleuriste,dentiste,(b
oeur,serveur.mineur

```

```

1530 theme$="animaux":RESTORE 1540:RETUR
N
1540 DATA lion,belette,souris,ours,pigeo
n,vache,poule,serpent,chenille,baleine
1550 theme$="le corps":RESTORE 1560:RETUR
N
1560 DATA paupi\re,menton,poignet,talon,
Paume.cheville,poitrine,oreille,cuisse,d
oigt
1570 theme$="la musique":RESTORE 1580:RE
TURN
1580 DATA harpe,piano,disque,m\lodie,cla
iron,tambour,trompette,guitare,violon,ac
cordion
1590 theme$="la voiture":RESTORE 1600:RE
TURN
1600 DATA roue,capot,cric,volant,si\ge,c
offre,phare,clignotant,r\etroviseur,galer
ie
1610 theme$="la maison":RESTORE 1620:RET
URN
1620 DATA volet,vitre,balcon,mur,pignon,
fa\ade,perron,rampe,chemin(e).marche
1630 theme$="les fruits":RESTORE 1640:RE
TURN
1640 DATA banane,orange,cerise,citron,fr
aise,goroseille,pomme,poire,ananas,mandar
ine
1650 theme$="la ferme":RESTORE 1660:RETUR
N
1660 DATA charrue,chariot,tracteur, champ
,r\ecolte,moisson,b\tail,bl\!,semaille,foi
n
1670 RESTORE 1680:RETURN
1680 DATA terre,bateau,torrent,berge,plu
ie,rame,oc\an,botte,giboule,barque,mare
,papier,mer,voiture,fleuve,chaise,lac,ma
rche,(tang,rivire)
1690 RESTORE 1700:RETURN
1700 DATA pantalon,assiette,chemise,cout
eau,foulard,fleur,chaussette,journal,ves
te,radiateur,jupe,tapis,chemisier,pelous
e,chandail,camion,blouse,chemin(e),manteau
,chenille
1710 RESTORE 1720:RETURN
1720 DATA charcutier,charcuterie,pompier
,pommier,dessinateur,moteur,gendarme,pro
gramme,cin\aste,cin\ma,fleuriste,m\ritan
t,dentiste,dentition,(boueur.clameur,ser
veur,savourer,mineur,stupur
1730 RESTORE 1740:RETURN
1740 DATA lion,loin,recette,sourire,belle
tte,souris,ours,chapeau,pigeon,pignon,va
che,cache,poule,pousse,serpent,serment,c
henille,charmille,baleine,haleine
1750 RESTORE 1760:RETURN
1760 DATA paupi\re,courbe,menton,menteur
,poignet,pionnier,talon,talent,paume,dou
ce,cheville,chenille,poitrine,poitevine,
oreille,oseille,cuisse,cuissarde,doigt,d
roit
1770 RESTORE 1780:RETURN
1780 DATA harpe,harde,piano,point,disque
,bisque,m\lodie,t\!l\phone,clairon,(clair
age,tambour,bambou,trompette,tromperie,q
uitare,guimauve,violon,voilage,accordion
,fluet .
1790 RESTORE 1800:RETURN
1800 DATA roue,rouet,capot,chapiteau,cri
c,crier,volant,voleur,si\ge,sieste,coffr

```

```

e,offre,phare,phasme,clignotant,clopinan
t,r\etroviseur,trouvaille,galerie,gal)r)e
1810 RESTORE 1820:RETURN
1820 DATA volet,violet,vitre,mitre,balco
n,ballon,mur,muer,pignon,pigeon,fa\ade,r
apace,perron,charmante,rampe,crampe,chem
ine,chemise,marche,manche
1830 RESTORE 1840:RETURN
1840 DATA banane,cabane,orange,orange,cer
ise,crise,citron,cidre,fraise,farine,gro
seille,vermeille,pomme,gomme,poire,boire
,ananas,amasser,mandarine,moutarde
1850 RESTORE 1860:RETURN
1860 DATA charrue,charnu,chariot,cahier
,tracteur,r\acteur,charp,clameur,r\colte
,recoller.moisson,mousson,b\tail,d\tail.b
1\!,cl!,semaille,maille,foin,soin.
1870 espace=1:GOTO 1140
1880 vite=700:LOCATE 15,5:PRINT "
    :PEN 2:LOCATE 15,5:PRINT "lente":RE
TURN
1890 vite=500:LOCATE 15,5:PRINT "
    :LOCATE 15,5:PEN 2:PRINT "moyenne":RE
TURN
1900 vite=350:LOCATE 15,5:PRINT "
    :LOCATE 15,5:PEN 2:PRINT "rapide":RE
TURN
1910 vite=200:LOCATE 15,5:PRINT "
    :LOCATE 15,5:PEN 2:PRINT "tr\is rapi
de":RETURN
1920 CLS:LOCATE 16,1:PEN 3:PRINT "REGLES
DU JEU":LOCATE 16,2:PRINT "
    :LOCATE 1,5:PEN 3:PRINT "*":PEN 2:LO
TE 3,5:PRINT "N'utiliser que la barre e
space."
1930 LOCATE 1,7:PEN 3:PRINT "*":PEN 2:L
OCATE 3,7:PRINT " Des mots vont apparaitr
e au centre.":LOCATE 1,9:PEN 3:PRINT "*"
:PEN 2:LOCATE 3,9:PRINT "Il faut reconna
tre ceux qui":LOCATE 3,11:PRINT "appart
iennent \ a un th\eme donn\!."
1940 LOCATE 1,13:PEN 3:PRINT "*":PEN 2:L
OCATE 3,13:PRINT "Appuie alors une seule
fois":LOCATE 3,15:PRINT "par mot trouv\!
...":LOCATE 3,20:PRINT "ex: mare, lac s
ont du th\eme <l'eau>"
1950 h$=INKEY$
1960 PEN 3:LOCATE 6,24:PRINT "barre espa
ce pour continuer":PEN 2
1970 IF h$=CHR$(32) THEN 1980 ELSE 1950
1980 CLS:RETURN
1990 vite=300:vite$="rapide":rapide=1:RE
TURN
2000 essai=2000:LOCATE 16,15:PRINT "ceci
est un essai":LOCATE 16,16:PRINT "tu pe
ux jouer":FOR t=1 TO 3000:NEXT:RETURN
2010 essai=0:LOCATE 16,15:PRINT "
    :LOCATE 16,16:PRINT "
    :PEN 16,9:PRINT "essai termin
    :FOR t=1 TO 3000:NEXT:b=0:f=0:CLS:GOTO
390
2020 CLS:LOCATE 16,10:PRINT "termin( "
:$:LOCATE 16,12:PRINT "ta note est":LOCAT
E 28,12:PEN 3:PRINT b:PEN 2:b=0:f=0
2030 LOCATE 6,24:PEN 3:PRINT "ESPACE pou
r une autre partie":PEN 2
2040 c$=INKEY$
2050 IF c$>>CHR$(32) THEN 2040
2060 IF c$=CHR$(32) THEN 50 ■

```

Educatif

MULTIPLY

Georges MARMAIN

MULTIPLICATION
 1 - Niveau 1
 2 - Niveau 2
 3 - Niveau 3
 4 - Niveau 4
 5 - Niveau 5
 Entrez votre choix:

$$\begin{array}{r} 31 \\ \times \quad 8 \\ \hline 248 \\ + \quad 31 \\ \hline 318 \end{array}$$

resultat:

Hey ! Camarades nuls en maths, CPC pense à vous. Le calcul mental représente un exercice que la technologie moderne nous a fait rapidement oublier. Une panne d'électricité, de calculatrice et c'est la panique. Ce mal touche aussi bien les jeunes et les moins jeunes, alors une seule solution : Multiply. Ce logiciel vous détaillera les opérations si nécessaires. Les cracks ne seront pas non plus oubliés, car différents niveaux sont disponibles et chacun y trouvera le sien. Méfiez-vous cependant, il compte les fautes et vous ne pourrez vous cacher longtemps votre véritable valeur. Mais n'en déduisez pas pour autant que vous ne savez pas compter.

```

10 REM programme de multiplication
20 REM (c) G.MARMAIN & CPC
30 MODE 2
40 RANDOMIZE TIME
50 WINDOW #1.2.30.2.10
60 WINDOW #3.2.30.15.20
70 WINDOW #2.40.80.2.20
80 CLS:PRINT #1."MULTIPLICATION"
90 PRINT #1."1 - Niveau 1"
100 PRINT #1."2 - Niveau 2"
110 PRINT #1."3 - Niveau 3"

```

```

120 PRINT #1."4 - Niveau 4"
130 PRINT #1."5 - Niveau 5"
140 PRINT #1."Entrez votre choix"
150 r$ = INKEY$:r = VAL (r$)
160 IF r$ = "" THEN 150
170 IF r < 1 OR r > 5 THEN CLS #1:GOTO 8
0
180 w=1
190 y=0
200 a=INT (4^r*RND+10)
210 b=INT ((3^r*r+20)*RND+10)

```

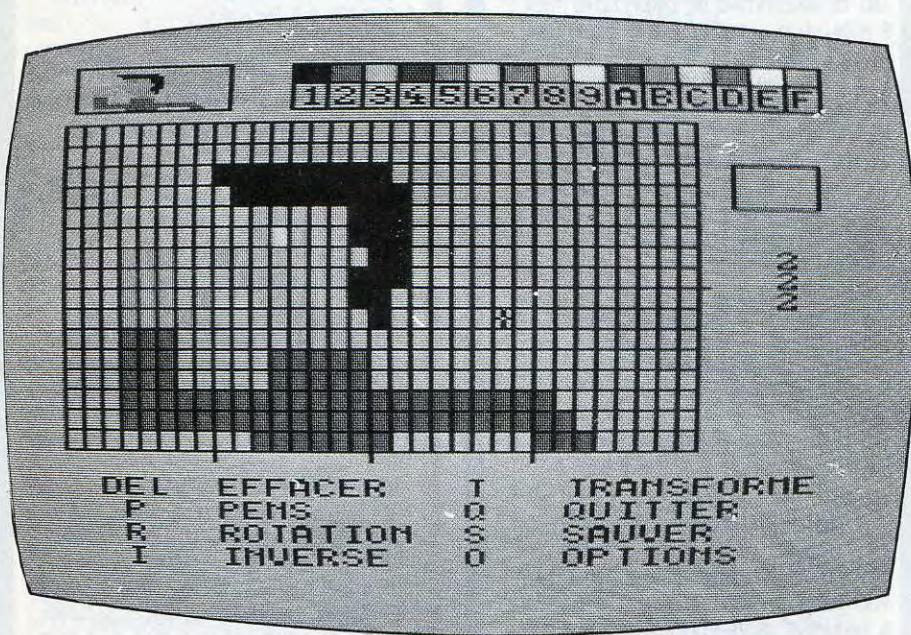
```

220 CLS #2:CLS #3:PRINT #2.b:" X ";a;" =
? "
230 PRINT #2:PRINT #2."Votre résultat :"
240 INPUT #2,rep
250 IF rep = b*a THEN PRINT #3:PRINT #3.
"Correct" :GOTO 610
260 PRINT #3:PRINT #3."Faux":y=1
270 IF a>=100 THEN c=INT (a/100):ce=c*10
0
280 IF a>=10 THEN d=INT (a/10)-c*10:de=d
*10
290 e=a-ce-de:re=0:so=0
300 FOR j=1 TO 1000:NEXT
310 CLS #2:CLS #3:PRINT #3."Essayez donc
cela."
320 IF b>=1000 THEN l=4:GOTO 360
330 IF b>=100 THEN l=3:GOTO 360
340 IF b>=10 THEN l=2:GOTO 360
350 l=1:GOTO 360
360 LOCATE #2.30-1.4:PRINT #2.b
370 IF a>=100 THEN l=3:GOTO 400
380 IF a>=10 THEN l=2:GOTO 400
390 l=1:GOTO 400
400 LOCATE #2.30-1.5:PRINT #2.a
410 LOCATE #2.25.6:PRINT #2."X -----"
:t=6
420 IF e>0 THEN PRINT #2.b:" X ";e;" =
":s=e:GOSUB 490
430 IF d>0 THEN PRINT #2.b:" X ";de;" =
":s=de:GOSUB 490
440 IF c>0 THEN PRINT #2.b:" X ";ce;" =
":s=ce:GOSUB 490
450 LOCATE #2.25.t+1:PRINT #2."+" -----
460 CLS #3:PRINT #3."resultat":INPUT #3
.re
470 IF re = so THEN PRINT #3."juste"::GO
TO 480 ELSE GOTO 460
480 LOCATE #2.30-1.t+2:PRINT #2.re:FOR j
= 1 TO 2000:NEXT:CLS #2:CLS #3:GOTO 610
490 INPUT #3,re
500 IF re = b*s THEN GOTO 510 ELSE PRINT
#.faux":GOTO 490
510 l=0
520 IF re >= 1000000 THEN l=7:LOCATE #2.
30-1,t+1:PRINT #2.re:t=t+1:GOTO 590
530 IF re >= 100000 THEN l=6:LOCATE #2.3
0-1.t+1:PRINT #2.re:t=t+1:GOTO 590
540 IF re >= 10000 THEN l=5:LOCATE #2.30
-1,t+1:PRINT #2.re:t=t+1:GOTO 590
550 IF re >= 1000 THEN l=4:LOCATE #2.30
-1,t+1:PRINT #2.re:t=t+1:GOTO 590
560 IF re >= 100 THEN l=3:LOCATE #2.30-1
,t+1:PRINT #2.re:t=t+1:GOTO 590
570 IF re >= 10 THEN l=2:LOCATE #2.30-1,
t+1:PRINT #2.re:t=t+1:GOTO 590
580 l=1:LOCATE #2.30-1,t+1:PRINT #2.re:t
=t+1
590 so=so+re
600 RETURN
610 IF y=0 THEN score =score+1
620 PRINT #3."question ";w;" score ";sco
re
630 FOR j = 1 TO 2000:NEXT
640 w=w+1
650 IF w > 10 THEN 660 ELSE 190
660 CLS #3:PRINT #3."Nouvelle partie o/n
"
670 r$=INKEY$
680 IF r$ = "" THEN 670
690 IF r$ = "o" THEN 80
700 IF r$ = "n" THEN END ELSE 670 ■

```

REFONT 2

Alain LARRODE



Ce programme permet la redéfinition de caractères à l'unité ou en blocs pouvant atteindre 8 caractères. Vos dessins peuvent être sauvegardés pour modification ultérieure sous forme de tableaux, mais aussi sous forme de dates ou de chaînes de caractères dans un module Basic que vous pourrez inclure dans vos propres programmes.

Il fonctionne sur 464, 664 et 6128 avec détection automatique du type de machine. Un moniteur couleur est souhaitable. Il est possible de sauter la présentation en pressant deux fois la touche ESCAPE.

Après ce préambule, le programme teste si vous disposez d'une unité de disquettes et réagit en conséquence. Puis la grille apparaît aux dimensions voulues. En haut et à gauche, vous avez le dessin en dimensions réelles. A droite, un ruban avec les couleurs disponibles. Attention : les couleurs 14 et 15 sont réservées à l'affichage. Le choix PENS permet de modifier la palette. Le curseur peut être déplacé à l'aide du curseur ou du joystick.

Voyons les autres commandes :

- TRANSFORME fait apparaître sur la grille le SYMBOL voulu, une lettre par exemple.
- SYMBOLS INTERDITS permet d'éviter certains SYMBOLS qui existent déjà dans le jeu disponible.
- ROTATION permet d'effectuer... des rotations droite/gauche ou haut/bas.
- INVERSION effectue une inversion vidéo avec parfois des effets surprisants.

Comme indiqué plus haut, l'option SAUVER permet d'archiver son travail sous forme de programme Basic ou sous forme de tableau pour modification ultérieure.

```

10 ######
20 #
30 # REFONT #
40 #-#
50 # (C) LARRODE #
60 # ALAIN #
70 #
80 #####
90
100 ' INITIALISATION
110 ' LES REMS SONT OPTIONNELS
120 '
130 ' PRÉSENTATION
140 '
150 MODE 0:BORDER 0:DEFINT i,j,k,c:FOR i=0 TO 10:INK i,i:NEXT:INK 11,18:INK 13,2
6:INK 14,24:INK 15,2:c=1:x$=CHR$(23)+CHR$(1):$=CHR$(23)+CHR$(0):ENV 1,2,7,2,1,1
,5,14,-1,5:ENT-1,5,1,1,10,-1,1,5,1,1:ON
BREAK GOSUB 210
160 PAPER 2:p=13:a$="" :b$="Veuillez patienter":x=1:y=22:GOSUB 200:FOR i=0 TO 100
0:NEXT:PAPER 0:CLS:FOR i=2 TO 22 STEP 2:SOUND 7,i*70,0,0,1,1:BORDER 11-c
170 WHILE S0(1)>4 AND i=22:WEND:MOVE 320
-14,5*i,390-12*i:RESTORE 220:FOR j=1 TO
8:READ x,y,z:MOVER x*i,y*i:FOR k=1 TO z:
READ x,y,z:DRAWR x*i,y*i:c:IF c=11 THEN S0
UND 7,60,5:x=XPOS:y=YPOS:PRINT x$::DRAW
320,0:CALL &BD19:DRAW x,y:PRINT n$:
180 NEXT k,j:c=c+1:NEXT:j=p=14:a$=CHR$(164)
)+" LARRODE Alain":x=2:y=20:GOSUB 200:p=
15:a$="APPUYEZ":x=6:y=22:GOSUB 200:a$="S
UR UNE TOUCHÉ .."+CHR$(143):x=1:y=24:GOS
UB 200
190 c=0:d=0:WHILE INKEY$="" :INK 1+c,0:WH
ILE &BD19:c=c+1:INK 1+c,1+d:CALL &BD19:WH
ILE c=10:d=d+1:d=d MOD 25:INK 11,1+d:FOR
i=1 TO 10:CALL &BD19:NEXT:c=0:WEND:WEND
:GOTO 220
200 PEN p:PRINT x$::FOR i=LEN(a$)T0 1 ST
EP-1:FOR j=1 TO i+x:a=j*32+16:b=(25-y)*1
6-2:MOVE a,b:DRAW 320,0,p:CALL &BD19:LOC
ATE j,y:PRINT "+MID$(a$,i,1);:CALL &BD19
9:MOVE a,b:DRAW 320,0:NEXT j,i:PRINT n$:
:RETURN
210 PRINT CHR$(23)CHR$(0)::RUN 240
220 DATA ,13,,7,3,,1,-1,, -2,-5,-5,5,
-5,-3,-1,,2,75,-25,-25,-1,75,, -3,-1
,,1,4,6,,2,1,75,,25,-25,-1,5,-25,-2
5,-1,75,,4,-4,12,,7,4,,,-1,-3,, -2,2,,-
1,-2,,,-2,3,,,-1,-4,,5,,10,,7,4,,,-1,-3,
,,2,2,,,-1,-2,,,-3,-1,,5,1,8,,5,1,1,2,,1,-1,-5,-1,-1
230 DATA -2,, -1,1,1,,25,8,,4,5,,25,,25,1
,5,,25,-25,, -4,5,-25,-25,-1,5,, -25,
,25,4,-1,25,10,,7,1,,2,-5,,5,1,,,-7,-1,, -2,5,, -5,-1,,6,5,,8,,6,-1,5,,1,4,,,-1,-
1,5,, -6,-1,

```

```

240 CLS:CLEAR:DEFINT i=1,x,y:numsymo=126
:djd$="" :ON ERROR GOTO 3290
250 SYMBOL AFTER 32:PAPER 0:OPEN 1:INK 14
,1:INK 0,1:INK 1,24:BORDER 1
260 CLS:MODE 1:LOCATE 1,4:PRINT"COULEUR
OU MONOCHROME (C/M) ?"
270 a$="":WHILE a$<>"C"AND a$<>"M":a$=UP
PER$(INKEY$):WEND
280 IF a$="M"THEN colm=26 ELSE colm=13
290 PRINT:PRINT" MATERIEL : ";:IF PEEK(&
A6AO)=0 THEN PRINT"CASSETTE"ELSE PRINT"D
ISOUTETE"
300 KEY 138,"symbol after 32:ink 1,24:in
k 0,1:border 1:pen 1:mode 2"+CHR$(13)
310 KEY 128,"for i=1 to hoy:c$(i):next"
+CHR$(13)
320 DIM tab$(8),numdef$(222),symb$(222)
,c$(16),eng(15),pe(1.15)
330 FOR i=1 TO 5000:NEXT:ON BREAK GO SUB
1590:FOR i=0 TO 13:pe(0,i)=i:pe(1,i)=1:N
EXT:IF colm=13 THEN pe(0,13)=26:pe(1,13)
=26
340 INK 0,colm:INK 1,0:BORDER colm:PAPER
0:OPEN 1:MODE 1:SYMBOL AFTER 32
350 LOCATE 1,4:PRINT"Largeur du caractere
e (1 a 4) :";
360 a$="":WHILE a$<"1"OR a$>"4":a$=INKEY
$:WEND:la=VAL(a$):lax=8*la:PRINT a$
370 INK 14,colm:INK 15,0:LOCATE 1,7:PRIN
T"Hauteur du caractere (1 a 2) :";
380 a$="":WHILE a$<"1"OR a$>"2":a$=INKEY
$:WEND:ho=VAL(a$):hoy=8*ho:PRINT a$
390 MODE 0:PAPER 14:OPEN 15:CLS:WINDOW#1,
18,19,6,7:WINDOW#2,1,20,21,25:PAPER#2,14
:WINDOW#3,18,19,4,10:PAPER#3,14:WINDOW#4
,1,20,25,25:PAPER#4,14:OPEN#4,15
400 FOR i=0 TO 13:INK i,pe(0,i),pe(1,i):
NEXT:GO SUB 2780
410 '
420 '
***** DETECTION 464 OU 6
64-6128 *****
430 '
NE PAS EFFACER LE 'FRAME' (S
ERT A LA DETECTION !!!)
440 '
450 frame:adcar=PEEK(&B736)+256*PEEK(&B7
37):paperg=&B6A4:peng=&B6A3
460 '
470 ' ATTENTION !! TOUS LES 'SYMBOL AFTE
R 32' SONT INDISPENSABLES
480 '
490 FOR i=0 TO 15:PLT-10,-10,i:eng(i)=P
EEK(peng):NEXT
500 DEF FNc3=VAL("&"+MID$(c$(y),x,1)):DE
F FNc3$(x)=MID$(STR$(x),2)
510 pe(0,14)=colm:DEF FNc1=VAL("&"+MID$(c
$(y),((x-1)\2)*2+1,1))
520 pe(1,14)=colm:DEF FNc2=VAL("&"+MID$(c
$(y),((x-1)\2)*2+2,1))
530 DEF FNc1$=CHR$(22)+CHR$(1)+CHR$(15)+
CHR$(FNc1)+" "+CHR$(8)+CHR$(15)+CHR$(FNc
2)+"+"+CHR$(22)+CHR$(0)
540 DEF FNc2$=CHR$(22)+CHR$(1)+CHR$(15)+
CHR$(15+(pe(0,FNc1)<2 AND x MOD 2=1)OR(
pe(0,FNc2)<2 AND x MOD 2=0))+CHR$(36+(x
MOD 2=1))+CHR$(22)+CHR$(0)
550 GO SUB 940:TAG:FOR i=0 TO 14:POKE pap
erg,eng(15):POKE peng,eng(i):MOVE 192+i*28,396:PRINT CHR$(233);:POKE peng,eng(15
):POKE paperg,eng(14):MOVE 200+i*28,380:
PRINT HEX$(i+1)::NEXT:TAGOFF:color$="E"

```

```

560 FOR i=0 TO 15:MOVE 192+i*28,396:DRAW
R 0,-34,15:NEXT:DRAWR-414,0
570 '
580 ' MENU PRINCIPAL
590 '
600 touche$="#123456789ABCDEF"+CHR$(127)+"
PRITSQ0":GO SUB 1310:GO SUB 1070
610 x=1:y=1:LOCATE 1,4:PRINT FNc2$;inx=
0:iny=0:PAPER#1,VAL("&"+color$):CLS#1
620 t$=UPPER$(INKEY$):IF t$="" THEN 620
630 IF INKEY(0)=0 OR INKEY(72)=0 THEN IF
y>1 THEN iny=-1 ELSE 620
640 IF INKEY(2)=0 OR INKEY(73)=0 THEN IF
y<hoy THEN iny=1 ELSE 620
650 IF INKEY(8)=0 OR INKEY(74)=0 THEN IF
x>1 THEN inx=-1 ELSE 620
660 IF INKEY(1)=0 OR INKEY(75)=0 THEN IF
x<lax THEN inx=1 ELSE 620
670 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(76)=0 THEN
MID$(c$(y),x,1)=color$:ELSE if inx+iny=0
THEN 680
680 IF INKEY(47)=0 OR INKEY(76)=0 THEN I
F MID$(c$(y),x,1)=color$ THEN MID$(c$(y),
x,1)="E" ELSE MID$(c$(y),x,1)=color$ ELS
E IF inx+iny=0 THEN 700
690 GO SUB 1540:x=x+inx:y=y+iny:inx=0:iny
=0:LOCATE(x+1)\2,3+y:PRINT USING "&";FNc2
$;:PLOT 10+x\4,396-y\2,FNc3:GOTO 620
700 t=INSTR(touche$,t$):IF t=0 THEN 620
710 IF t<16 THEN color$=HEX$(t-1):PAPER#
1,VAL("&"+color$):CLS#1:GOTO 620
720 ON t-15 GO SUB 920,780,1110,1210,1360
,1630,1590,2470
730 ON t-15 GOTO 740,740,740,740,600,620
,2390,600
740 IF t=17 THEN GO SUB 1310:GOTO 620 ELS
E IF control THEN 620 ELSE 600
750 '
760 ' CHOIX DES COULEURS
770 '
780 DATA "r s CHOIX COULEUR"," C
CLIGNOTEMENT","ESPACE COULEUR +","ENTER RETOUR"
790 SOUND 3,200,25,5:RESTORE 780:CLS#2:P
RINT CHR$(23);CHR$(3)::FOR t1=0 TO 3:REA
D tex$:MOVE 16,76-t1*20:GO SUB 1030:NEXT:
PRINT CHR$(23);CHR$(0);
800 col=0:ccol=0:incol=0:GOTO 880
810 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="" THEN 810
ELSE incol=0
820 IF a$=CHR$(242) THEN IF col>0 THEN i
ncol=-1:ccol=0 ELSE 810
830 IF a$=CHR$(243) THEN IF col<13 THEN
incol=1:ccol=0 ELSE 810
840 IF a$="C" THEN ccol=ccol XOR 1:SOUND
3,200,25,5:pe(1-ccol,col)=pe(0,col)
850 IF a$=" " THEN pe(ccol,col)=pe(ccol,c
ol)+1:pe(ccol,col)=pe(ccol,col)MOD 27:pe
(1-ccol,col)=pe(0,col):INK col,pe(ccol,c
ol),pe(ccol,col):GOTO 880
860 IF a$=CHR$(13) THEN INK col,pe(0,col)
,pe(1,col):PAPER#1,14:CLS#1:GOTO 990
870 INK col,pe(0,col),pe(1,col):col=col+
incol:INK col,pe(ccol,col),pe(ccol,col)
880 PAPER#1,col:CLS#1:tex$=HEX$(col+1):M
OVE 570,340:GO SUB 1030:FOR c=0 TO 1:tex$=
RIGHT$(STR$(pe(c,col)),2)+CHR$(32-35*((pe
(0,col)<>pe(1,col) AND c=1)OR ccoll!=1
)):MOVE 550,282-c*18:GO SUB 1030:NEXT:GOTO
810

```

```

890 '
900 ' EFFACE OU AFFICHE GRILLE (SUIVANT
LE FLAG)
910 '
920 GO SUB 1580:IF control THEN RETURN
930 SOUND 3,200,25,5:CLS#2:tex$="J EFFAC
E ?":MOVE 100,66:GO SUB 1030:a$="":WHILE
a$<>"0"AND a$<>"N":a$=UPPER$(INKEY$):WE
ND:IF a$="N"THEN RETURN
940 FOR i=1 TO hoy:c$(i)=STRING$(lax,"E"
):NEXT:flag=1
950 PLOT 0,352,14:DRAWR 520,0:FOR i=0 TO 10
hoy:MOVE 0,352-16*i:DRAWR 128*la-B(i)0
AND i<hoy AND i MOD 8=0),0,15:NEXT:FOR
i=0 TO lax:MOVE 16*i,352:DRAWR 0,-128*ho
+B(i)0 AND i<lax AND i MOD 8=0),15:NEXT
960 MOVE 8,396:DRAWR 32*la+4,0:DRAWR 0,-
16*ho-2:DRAWR-32*la-4,0:DRAWR 0,16*ho+2
970 FOR y=1 TO hoy:IF flag THEN PEN 15:P
APER 14:LOCATE 1,y+3:PRINT STRING$(la*4,
"Z");:MOVE 12,396-2*y:DRAWR 31*la,0,14 E
LSE FOR x=1 TO lax STEP 2: PEN 15:GO SUB 1
540:PLT 4,0,FnC2:NEXT
980 NEXT: PEN 15:flag=0:x=1:y=1
990 CLS#3:PLOT 540,320,15:DRAWR 68,0:DRA
WR 0,-34:DRAWR-68,0:DRAWR 0,34:RETURN
1000 '
1010 ' AFFICHE LES MESSAGES
1020 '
1030 posx=XPOS:POKE peng,eng(15):POKE pa
perg,eng(14):TAG:FOR af=0 TO LEN(tex$)-1
:MOVE posx+af*20,YPOS:PRINT MID$(tex$,af
+1,1)::NEXT:TAGOFF:RETURN
1040 '
1050 ' COMpte LES SYMBOLS RESTANTS
1060 '
1070 FOR m=1 TO 4:LOCATE 19,8+m:PRINT MI
D$(STR$(222-LEN(djd$))+" ",m,1)::NEXT:R
ETURN
1080 '
1090 ' ROTATION DE LA GRILLE
1100 '
1110 DATA " G GAUCHE"," D DROITE"," H
HAUT"," B BAS","ENTER RETOUR",
1120 GO SUB 1580:IF control THEN RETURN E
LSE RESTORE 1110:SOUND 3,200,25,5:CLS#2:
FOR p=0 TO 1:FOR q=0 TO 2:READ tex$:MOVE
10+p*250,76-q*20:GO SUB 1030:NEXT q,p
1130 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="" THEN 113
0
1140 IF a$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE IF
INSTR("GDHB",a$)=0 THEN 1130
1150 IF a$="H" THEN c$=c$(1):FOR i=1 TO h
oy-1:c$(i)=c$(i+1):NEXT:c$(hoy)=c$ ELSE
IF a$="B" THEN c$=c$(hoy):FOR i=hoy TO 2
STEP -1:c$(i)=c$(i-1):NEXT:c$(1)=c$
1160 FOR y=1 TO hoy:IF a$="D" THEN c$(y)=
LEFT$(RIGHT$(c$(y),1)+c$(y),lax) ELSE IF
a$="G" THEN c$(y)=RIGHT$(c$(y)+LEFT$(c$(y),
1),lax)
1170 FOR x=1 TO lax STEP 2:GO SUB 1540:PL
OT 4,0,FnC2:NEXT:NEXT:SOUND 3,200,25,5:
GOTO 1130
1180 '
1190 ' INVERSION
1200 '
1210 DATA " G GAUCHE-DROITE"," H HAUT-B
AS"," V VIDEO","","ENTER RETOUR"
1220 GO SUB 1580:IF control THEN RETURN E
LSE SOUND 3,200,25,5:RESTORE 1210:CLS#2:

```

```

FOR p=0 TO 1:FOR q=0 TO 2:READ tex$:MOVE
10+p*300,76-q*20:GOSUB 1030:NEXT q,p
1230 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="" THEN 123
0 ELSE IF a$="V" THEN SOUND 3,200,25,5
1240 IF a$=CHR$(13) THEN RETURN ELSE IF I
NSTR("GHV",a$)=0 THEN 1230
1250 FOR y=1 TO hoy:IF a$="G" THEN c$=c$(y)
:FOR x=1 TO lax:MOV(c$(y),x,1)=MID$(c
$,lax+1-x,1):NEXT ELSE IF a$="H" THEN c$(y)=c$(y)+LEFT$(c$(hoy+y),lax)
1260 IF a$="V" THEN FOR x=1 TO lax:MOV(c$(y),x,1)=HEX$(MAX(13-VAL("&"+MID$(c$(y)
,x,1)), -14*(MID$(c$(y),x,1)="E"))):NEXT
1270 NEXT:FOR y=1 TO hoy:z$($y)=RIGHT$(c$(y),lax):FOR x=1 TO lax STEP 2:GOSUB 154
0:PLOT 4,0,FNC2:NEXT x,y:SOUND 3,200,25
,5:GOTO 1230
1280 '
1290 ' MESSAGE PRINCIPAL
1300 '
1310 DATA "DEL EFFACER", " P PENS", " R
ROTATION", " I INVERSE", " T TRANSF
ORME", " Q QUITTER", " S SAUVER", " O
OPTIONS"
1320 CLS#2:RESTORE 1310:FOR t1=0 TO 1:F0
R t2=0 TO 3:READ tex$:MOVE 32+t1*280,76-
t2*18:GOSUB 1030:NEXT:NEXT:RETURN
1330 '
1340 ' TRANSFORMATION
1350 '
1360 SOUND 3,200,25,5:GOSUB 940:tex$="EN
TREZ VOS LETTRES"+STR$(la*h0)+" MAX":CLS
#2:MOVE 90,76:GOSUB 1030:tex$=" LETTRE 0
U NOMBRE ASCII":MOVE 90,58:GOSUB 1030
1370 tex$="ENTER POUR TERMINER _ OP OPT
ION":MOVE 5,40:GOSUB 1030
1380 FOR i=1 TO ho:FOR j=1 TO la:SYMBOL
AFTER 32:ON ERROR GOTO 1490:op=0
1390 CLS#4:LOCATE#4,1,1:PRINT#4,STR$((i-
1)*la+j)+" ";LINE INPUT#,;car$
1400 op=INSTR(UPPER$(car$),"OP"):IF car$=
""THEN 1480 ELSE IF op<>0 THEN 1430
1410 car=VAL(car$):IF ASC(car$)<32 OR ca
r>255 OR(car$ AND car<32)THEN 1390
1420 IF car>31 THEN car$=CHR$(car)
1430 CLS#4:LOCATE#4,2,1:IF op<>0 THEN PR
INT#4,"Entrez la matrice";:FOR att=1 TO
900:NEXT ELSE PRINT#4," Patience":ad=
adcart+(ASC(car$)-32)*8
1440 FOR k=0 TO 7:IF op<>0 THEN ON ERROR
GOTO 1500:CLS#4:LOCATE#4,1,1:PRINT#4,"0
P"+STR$(k+1);:INPUT#4,;" ",c$:c$=BIN$(VA
L(" "+$),B) ELSE c$=BIN$(PEEK(ad+k),8)
1450 FOR l=1 TO 8:y=(i-1)*8+k+1:x=(j-1)*
8+1:IF MID$(c$,l,1)="1" THEN MID$(c$(y),
x,1)="1"
1460 NEXT l,k:GOSUB 2780:FOR k=1 TO 8:F0
R l=1 TO 8:y=(i-1)*8+k:x=(j-1)*8+l
1470 GOSUB 1540:NEXT 1,k
1480 NEXT j,i:GOSUB 2780:ON ERROR GOTO 3
290:RETURN
1490 IF LEN(car$)=1 AND ASC(car$)>32 THE
N RESUME 1430
1500 SOUND 3,1000,80,5:RESUME 1390
1510 '
1520 ' AFFICHAGE DU POINT DANS LA GRILLE
1530 '
1540 LOCATE(x+1)\2,3+y:PRINT USING" "&;FN
C1$::PLOT 10*x\4,396-y\2,FNC3:RETURN
1550 '

```

```

1560 ' CONTROLE SI LA GRILE EST VIDE
1570 '
1580 c=0:i=1:WHILE c=0 AND i<=hoy:c=c-(c
$(i)>STRING$(lax,"E")):i=i+1:WEND:contr
ol=(c=0):IF control THEN SOUND 3,2000,90
,6
1590 RETURN
1600 '
1610 ' DECODE ET SAUVE LA GRILLE EN MEMO
IRE
1620 '
1630 GOSUB 1580:IF control THEN RETURN E
LSE FOR i=1 TO hoy:MOVE 12,396-2*i:DRAWR
31*la,0,14:NEXT:PAPER 14:Pen 15:CLS#2:W
INDOW#2,1,20,22,25
1640 SOUND 3,200,20,5:CLS#2:tex$="VOULEZ
VOUS UTILISER DES":MOVE 80,60:GOSUB 103
0:tex$="CARACTERES UTILISATEURS":MOVE 94
,44:GOSUB 1030:ch$="":WHILE ch$<>"0" AND
ch$<>"N":ch$=UPPER$(INKEY$):WEND:ON ERRO
R GOTO 3290
1650 FOR i=1 TO ho*la:tabl$(i)=""":NEXT:M
OVE 0,352:DRAWR 512,0,14
1660 WINDOW 1,20,4,25:CLS:PAPER 14:WINDO
W 1,20,1,25
1670 '
1680 ' AFFICHE ET COMpte LES COULEURS PA
R CARACTERES
1690 '
1700 FOR d=0 TO 1:MOVE 0,336-d*144:DRAWR
128,0,15:DRAWR 0,-128:DRAWR-128,0:DRAWR
0,128:FOR i=5 TO 12:LOCATE 1,i+9*d:PRIN
T STRING$(4,"%");
1710 NEXT:NEXT:FOR i=1 TO ho:FOR j=1 TO
la:col$="":FOR k=0 TO 7:FOR l=1 TO 8
1720 x=(j-1)*8+l:y=(i-1)*8+k+1:LOCATE(1+
1)\2,5+k:PRINT USING" "&FNC1$::PLOT 10*x
*4,396-y\2,FNC3:c$=HEX$(FNC3):IF c$<="E
AND INSTR(col$,c$)=0 THEN col$=col$+c$#
1730 NEXT l,k:FOR col=0 TO 13:IF INSTR(c
ol$,HEX$(col))=0 THEN 1880
1740 tex$="PEN"+STR$(col+1):MOVE 190,210
:GOSUB 1030
1750 FOR k=0 TO 7:c$=""":y=(i-1)*8+k+1:ta
mp$=c$(y):FOR l=1 TO 8:x=(j-1)*8+l:IF MI
D$(c$(y),x,1)>HEX$(col) THEN MID$(c$(y)
,x,1)="E":c$=c$+"0" ELSE c$=c$+"1"
1760 NEXT:FOR l=1 TO 8:x=(j-1)*8+l:LOCAT
E(l+1)\2,14+k:PRINT USING" "&FNC1$;
1770 NEXT:tex$=RIGHT$(" "+STR$(VAL("X"+c$)),
3):MOVE 150,190-k*16:GOSUB 1030
1780 tabl(k)=VAL(tex$):c$(y)=tamp$:NEXT:
IF ch$="N" THEN num$=""":GOTO 1810
1790 CLS#2:tex$="TAPEZ LA LETTRE OU ENTE
R":MOVE 10,60:GOSUB 1030:SYMBOL AFTER 32
1800 CLS#4:LOCATE#4,1,1:PRINT#4,">";LIN
E INPUT#4,num$
1810 IF num$="" THEN num$=num$+1:n
um=num$+1:IF INSTR(djd$,CHR$(num))>0 AN
D num<256 THEN 1810 ELSE IF num>255 THEN
CLS#2:GOSUB 2780:tex$="LIMITE DES 255 C
":MOVE 100,60:GOSUB 1030:SOUND 3,2000,90
,6:GOTO 1790
1820 IF num$<>"" THEN num=ASC(num$):IF n
um<32 OR num>126 THEN 1800
1830 IF num$<>"" THEN IF INSTR(djd$,CHR$(n
um))>0 THEN 1800
1840 '
1850 ' FABRICATION DES LIGNES PROGRAMMES
' SYMBOL ...

```

```

1860 '
1870 djd$=djd$+CHR$(num):GOSUB 1070:tabl
$((i-1)*la+j)=tabl$((i-1)*la+j)+HEX$(num
,2)+HEX$(col):symb$(num-32)=symb$(num-32)+HEX$(tab
l(n),2):NEXT:GOSUB 2780
1880 NEXT col,j,:FOR i=1 TO ho*la:sb$=
":FOR j=1 TO LEN(tabl$(i))STEP 3
1890 c2$="0F"+HEX$(VAL("&"+MID$(tabl$(i)
,j+2,1))+2,2)+MID$(tabl$(i),j,2)
1900 IF j>1 THEN sb$=sb$+"08"+c2$ ELSE s
b$=sb$+c2$
1910 NEXT:IF LEN(sb$)>6 THEN sb$="1603"+
sb$+"1604"
1920 IF LEN(sb$)>6 THEN numdef$(numdef)=
sb$:numdef=numdef+1
1930 NEXT
1940 CLS#2:WINDOW#2,1,20,21,25:tex$="ON
CONTINUE ?":MOVE 90,50:GOSUB 1030
1950 t$="":WHILE t$<>"0" AND t$<>"N":t$=U
PPER$(INKEY$):WEND:IF t$="N" THEN 1990
1960 tex$="AVEC LE MEME ?":MOVE 90,34:GO
SUB 1030
1970 t$="":WHILE t$<>"0" AND t$<>"N":t$=U
PPER$(INKEY$):WEND:IF t$="N" THEN 340 EL
SE WINDOW 1,20,4,25:CLS:WINDOW 1,20,1,25
:GOSUB 1320:GOTO 950
1980 IF numdef=0 THEN GOSUB 1580:IF cont
rol THEN 620
1990 CLS#2:tex$="SAUVEGARDE ?":MOVE 100,
44:GOSUB 1030:t$="":WHILE t$<>"0" AND t$<
>"N":t$=UPPER$(INKEY$):WEND:IF t$="N"THE
N IF t=22 THEN 620 ELSE 2380
2000 CLS#2:tex$="CHAINES OU DATAS ?":MO
VE 60,44:GOSUB 1030:type$="":WHILE type$<
>"C" AND type$<>"D":type$=UPPER$(INKEY$):
WEND
2010 CLS#2:tex$="ENTREZ LE NOM DU FICHIE
R":MOVE 10,60:GOSUB 1030:SYMBOL AFTER 32
2020 CLS#4:LOCATE#4,1,1:INPUT#4,>,nomp
rog$:IF LEN(nomprog$)>8 THEN SOUND 3,100
,0,90,5:GOTO 2020
2030 DATA PREPAREZ UNE CASSETTE,APPPUYER
ENSEUITE SUR,PLAY ET REC PUIS,SUR UNE AU
TRE TOUCHE
2040 GOSUB 2780:IF PEEK(&A6AD)=0 THEN RE
STORE 2030:CLS#2:FOR i=0 TO 3:READ tex$:
MOVE 10,76-i*20:GOSUB 1030:NEXT:CALL &BB
06
2050 CLS#2:tex$="SAUVEGARDE EN COURS":MO
VE 40,50:GOSUB 1030
2060 '
2070 ' GENERATION DU FUTUR PROGRAMME (CH
AINES OU DATAS)
2080 '
2090 numd=0:OPENOUT!"!+nomprog$+.BAS":G
$=CHR$(34):IF type$="D" THEN 2220
2100 '
2110 ' PARTIE CHAINES
2120 '
2130 numlig=10:FOR i=0 TO 222
2140 IF numdef$(i)="" THEN 2180 ELSE numd
=numd+1
2150 numlig=numlig+10:PRINT#9,FNC3$(numl
ig)+" a$(" +FNC3$(i)+" )=" +G$;
2160 FOR j=1 TO LEN(numdef$(i))STEP 2:IF
MID$(numdef$(i),j,2)="0C" THEN PRINT#9,G
$+" "+CHR$(13)+"+G$; ELSE PRINT#9,CHR$(VAL(
"&"+MID$(numdef$(i),j,2)));
2170 NEXT:PRINT#9,G$
```

```

2180 NEXT:GOTO 2290
2190 '
2200 ' PARITE DATAS
2210 '
2220 numlig=20:FOR i=0 TO 222:IF numdef$(i)=""THEN 2250 ELSE numd=numd+1
2230 numlig=numlig+10:PRINT#9,FNC3$(numl
ig)+" DATA ";
2240 FOR j=1 TO LEN(numdef$(i))STEP 2:PR
INT#9,HEX$(VAL("&"+MID$(numdef$(i),j,2))
)+";:NEXT:PRINT#9,"*
2250 NEXT:IF numd>0 THEN PRINT#9,*20 RES
TORE 30:FOR i=0 TO *+STR$(numd-1)+";t$*+
G$*+G$*+a$(i)=+G$+G$*+WHILE t$*>*+
G$*+*+G$*+a$(i)=a$(i)+CHR$(VAL(*+G$*+&
*+G$*+t$)):READ t$:WEND:NEXT"
2260 '
2270 ' PARTIE COMMUNE AUX DATAS ET/OU SY
MBOLS
2280 '
2290 PRINT#9,"10 ";:IF numd>9 THEN PRINT
#9,"DIM a$(";FNC3$(numd);")":;
2300 PRINT#9,"MODE 0:SYMBOL AFTER 32";:F
OR i=0 TO 13:PRINT#9,:INK*+STR$(i+2)+",
"+FNC3$(pe(0,i));:IF pe(1,i)<>pe(0,i)THE
N PRINT#9,"*+FNC3$(pe(1,i));
2310 NEXT:PRINT#9
2320 FOR i=0 TO 222
2330 IF symb$(i)<>" THEN numlig=numlig+1
0:PRINT#9,FNC3$(numlig); " SYMBOL";STR$(i
+32);:FOR j=1 TO LEN(symb$(i))STEP 2:PRI
NT#9," "+FNC3$(VAL("&"+MID$(symb$(i),j,2
))):NEXT:PRINT#9
2340 NEXT:CLOSEOUT
2350 '
2360 ' FINI !!!
2370 '
2380 CLS#2:tex$$="JE SAUVE LE TABLEAU ?"
:MOVE 90,60:GOSUB 1030:a$$=":WHILE a$<"N
" OR a$>"0":a$=UPPER$(INKEY$):WEND:IF a$=
"0"THEN CLS#2:a$$="2":GOSUB 2620
2390 CLS#2:WINDOW#2,1,20,21,25:tex$$="ON
ARRETE ?":MOVE 90,50:GOSUB 1030
2400 t$$=":WHILE t$>"0" AND t$<"N":t$=U
PPER$(INKEY$):WEND:IF t$$="N"THEN IF t=22
THEN 600 ELSE 1940
2410 DATA 1,24,20,6,26,0,2,8,10,12,14,16
,18,22
2420 RESTORE 2410:FOR i=0 TO 13:READ c:I
NK i,c:NEXT:INK 14,1,24:INK 15,16,11
2430 PEN 1:PAPER D:BORDER 1:MODE 1:SYMO
L AFTER 32:END
2440 '
2450 ' OPTIONS
2460 '
2470 DATA "1 CHARGER UN TABLEAU","2 SA
UVER UN TABLEAU","3 SYMBOLS INTERDITS",
"4 RETOUR AU MENU"
2480 CLS#2:RESTORE 2470:FOR t1=0 TO 3:RE
AD tex$$:MOVE 32,76-t1*1B:GOSUB 1030:NEXT
2490 a$$=":WHILE a$<"1" OR a$>"4":a$=INKE
Y$:WEND:IF a$$="4"THEN RETURN
2500 '
2510 ' SYMBOLS INTERDITS A LA REDEFINITI
ON
2520 '
2530 CLS#2:IF a$<"3"THEN 2620 ELSE tex$$=
"ENTREZ LETTRES OU NOMBRE ASCII":MOVE 5,
70:GOSUB 1030:tex$$="ENTER POUR TERMINER"
:MOVE 20,50:GOSUB 1030:SYMBOL AFTER 32

```

```

2540 CLS#4:LOCATE#4,1,1:PRINT#4,>;:LIN
E INPUT#4,;car$:ON ERROR GOTO 2570
2550 IF car$=""THEN GOSUB 2780:RETURN EL
SE car$=VAL(car$):IF ASC(car$)<32 OR car>
255 OR(car>9 AND car<32)THEN 2540 ELSE I
F car>31 THEN car$=CHR$(car)
2560 CLS#4:PRINT#4,CHR$(ASC(car$))+ " EST
BON (O/N) ?:a$=""::WHILE a$<"N" OR a$>"0
":a$=UPPER$(INKEY$):WEND:IF a$="N"THEN 2
540 ELSE djd$=djd$+CHR$(ASC(car$)):GOSUB
1070:SOUND 3,200,10:GOTO 2540
2570 IF LEN(car$)=1 AND ASC(car$)>31 THE
N RESUME 2560
2580 SOUND 3,1000,80,5:RESUME 2540
2590 '
2600 ' CHARGEMENT OU SAUVEGARDE DE LA GR
ILLE
2610 '
2620 tex$$="ENTREZ LE NOM DU FICHIER":MOV
E 32,50:GOSUB 1030:SYMBOL AFTER 32
2630 CLS#4:PRINT#4," ";:LINE INPUT#4,;c
ar$:IF LEN(car$)=8 THEN 2630
2640 GOSUB 2780:IF car$=""THEN RETURN EL
SE IF a$="2"THEN 2710
2650 DATA PREPAREZ LA CASSETTE,APPUYER
ENSUITE SUR,PLAY PUIS ENSUITE,SUR UNE AU
TRE TOUCHE
2660 IF PEEK(&A6AD)=0 THEN RESTORE 2650:
CLS#2:FOR i=0 TO 3:READ tex$:MOVE 10,76-
i*20:GOSUB 1030:NEXT:CALL &BB06
2670 OPENIN"!"+car$*.REF":INPUT#9,la,ho
,djd$:lax=8*la:hoy=8*ho
2680 FOR i=0 TO 13:INPUT#9,pe(0,i),pe(1,
i):INK i,pe(0,i),pe(1,i):NEXT
2690 FOR i=1 TO hoy:INPUT#9,c$(i):NEXT:F
OR i=1 TO 222:INPUT#9,symb$(i):NEXT:FOR
i=1 TO 222:INPUT#9,numdef$(i):NEXT:CLOSE
IN
2700 WINDOW 1,5,1,3:CLS:WINDOW 1,20,4,25
:CLS:WINDOW 1,20,1,25:GOTO 950
2710 IF PEEK(&A6AD)=0 THEN RESTORE 2030:
CLS#2:FOR i=0 TO 3:READ tex$:MOVE 10,76-
i*20:GOSUB 1030:NEXT:CALL &BB06
2720 OPENOUT"!"+car$*.REF":WRITE#9,la,h
o,djd$
2730 FOR i=0 TO 13:WRITE#9,pe(0,i),pe(1,
i):NEXT
2740 FOR i=1 TO hoy:WRITE#9,c$(i):NEXT:F
OR i=0 TO 222:WRITE#9,symb$(i):NEXT:FOR
i=0 TO 222:WRITE#9,numdef$(i):NEXT:CLOSE
OUT:RETURN
2750 '
2760 ' SYMBOLS POUR LA GRILLE
2770 '
2780 SYMBOL 35,32,32,32,80,32,32,32
2790 SYMBOL 36,2,2,2,5,2,2,2
2800 SYMBOL 37,136,136,136,136,136,136,1
36,255
2810 SYMBOL 92,112,112,112,112,112,112,1
12
2820 SYMBOL 96,7,7,7,7,7,7,7
2830 '
2840 ' REDEFINITION DE L'ALPHABET (PSEUD
0-MODE 1)
2850 '
2860 SYMBOL 43,0,0,32,32,112,32,32
2870 SYMBOL 45,0,0,0,0,240
2880 SYMBOL 48,0,96,144,144,176,208,144,
96
2890 SYMBOL 49,0,32,96,32,32,32,32,112

```

```

2900 SYMBOL 50,0,96,144,16,32,64,144,240
2910 SYMBOL 51,0,96,144,16,96,16,144,96
2920 SYMBOL 52,0,32,64,128,160,240,32,11
2
2930 SYMBOL 53,0,240,144,128,224,16,144,
96
2940 SYMBOL 54,0,96,144,128,224,144,144,
96
2950 SYMBOL 55,0,240,144,16,32,64,64,64
2960 SYMBOL 56,0,96,144,144,96,144,144,9
6
2970 SYMBOL 57,0,96,144,144,112,16,144,9
6
2980 SYMBOL 63,0,112,136,8,16,32,0,32
2990 SYMBOL 65,0,96,240,144,144,240,144,
144
3000 SYMBOL 66,0,224,144,144,224,144,144
,224
3010 SYMBOL 67,0,96,144,128,128,128,144,
96
3020 SYMBOL 68,0,224,144,144,144,144,144
,224
3030 SYMBOL 69,0,240,128,128,224,128,128
,240
3040 SYMBOL 70,0,240,128,128,224,128,128
,128
3050 SYMBOL 71,0,96,144,128,128,176,144,
112
3060 SYMBOL 72,0,144,144,144,240,144,144
,144
3070 SYMBOL 73,0,112,32,32,32,32,32,112
3080 SYMBOL 74,0,112,32,32,32,32,160,64
3090 SYMBOL 75,0,144,144,160,192,160,144
,144
3100 SYMBOL 76,0,64,64,64,64,64,64,64,112
3110 SYMBOL 77,0,144,240,144,144,144,144
,144
3120 SYMBOL 78,0,144,208,176,144,144,144
,144
3130 SYMBOL 79,0,96,144,144,144,144,144,
96
3140 SYMBOL 80,0,224,144,144,224,128,128
,128
3150 SYMBOL 81,0,96,144,144,144,144,160,
80
3160 SYMBOL 82,0,224,144,144,224,160,144
,144
3170 SYMBOL 83,0,96,144,128,96,16,144,96
3180 SYMBOL 84,0,112,32,32,32,32,32,32,32
3190 SYMBOL 85,0,144,144,144,144,144,144
,96
3200 SYMBOL 86,0,144,144,144,144,144,144
,96
3210 SYMBOL 87,0,144,144,144,144,144,144
,144
3220 SYMBOL 88,0,144,144,144,96,144,144,
144
3230 SYMBOL 89,0,80,80,80,112,32,32,112
3240 SYMBOL 90,0,240,16,32,64,128,128,128
,240
3250 RETURN
3260 '
3270 ' UNE ERREUR !!!!'
3280 '
3290 IF ERL=450 THEN paperg=&B339:peng=&
B338:adcar=PEEK(&B296)+256*PEEK(&B297):R
ESUME 490
3300 INK 1,0: PEN 1:tex$$="ERREUR"+STR$(ER
L)+" EN LIGNE"+STR$(ERL):CLS#2:MOVE 10,7
D:GOSUB 1030:END ■

```

PROTEGEZ VOS REVUES !



CPC Revue standard Amstrad Schneider
dossier classeur jean, logo et titre blanc

Prix TTC : 74 F

Abonnés : 51 F



THEORIC, Revue des utilisateurs d'ORIC
dossier classeur gris, logo titre rouge

Prix TTC : 80 F

Abonnés : 59 F



MEGAHERTZ Magazine

dossier classeur noir, logo et titre doré

Prix TTC : 78 F

Abonnés : 55 F



BON DE COMMANDE

Nom Prénom Adresse

CLASSEURS	PRIX	NBRE
MEGAHERTZ	Abonnés	55,00
	Non Abonnés	78,00
CPC	Abonnés	51,00
	Non Abonnés	74,00
Theoric	Abonnés	59,00
	Non Abonnés	80,00
Total	

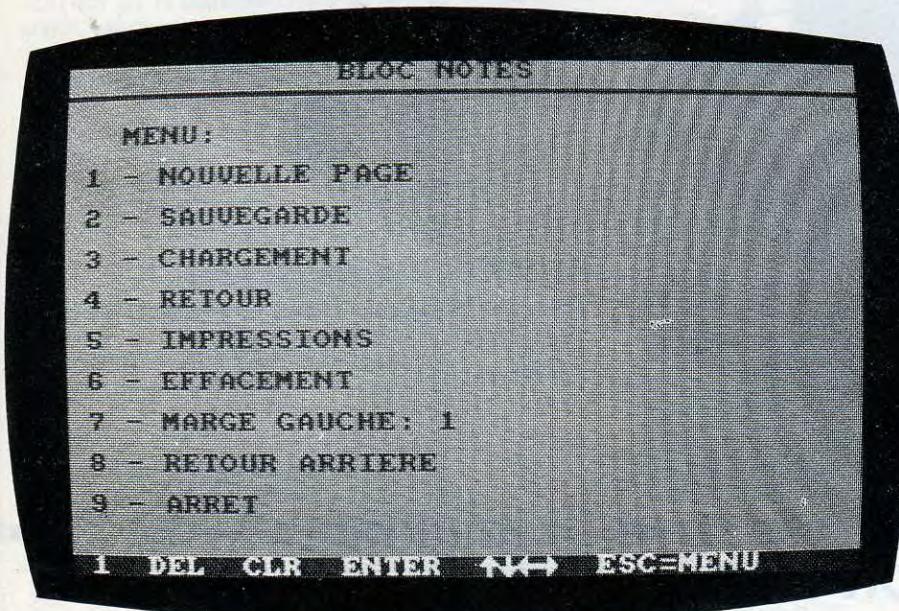
Bon de commande à retourner aux
Editions SORACOM
La Haie de Pan
35170 BRUZ

+PORT 10% à la commande

SCRIBE

Olivier CHEDRU

Scribe est un mini-traitement de texte qui réunit des fonctions très pratiques. Il est prévu initialement pour fonctionner avec un lecteur de disquettes mais peut être adapté facilement en supprimant les fonctions ITAPE et IDISC et en modifiant le programme.



Après un RUN, une page blanche apparaît, ainsi que la liste des fonctions en bas.

L'éditeur est plein écran et les déplacements se font avec les touches du cur-

seur. Les touches "DEL" et "CLR" gardent leurs fonctions habituelles. "ENTER" provoque un retour à la ligne. L'appui sur "ESC" fait apparaître un menu réunissant différentes fonctions :

Une ligne téléphonique est à votre disposition, vous mettant en contact direct avec la rédaction. Ceci est un service sans égal ! Respectez simplement les horaires et les jours que nous vous indiquons :
MERCREDI de 9 h à 12 h et de 14 h à 17 h.
VENDREDI de 9 h à 12 h seulement.
 Tout appel en dehors de ces créneaux sera refoulé : ne dépensez pas inutilement votre argent !

Le numéro : **99.52.98.11.**

- nouvelle page : permet de choisir une page parmi les 20 disponibles ;
- sauvegarde et chargement : sauve et charge des pages (lors de la sauvegarde, vous aurez le choix entre toutes les pages (20) ou une seule page) ;
- retour : provoque le retour à la feuille que vous étiez en train d'édition ;
- impressions : vous pouvez imprimer toutes les pages (20), une seule ou plusieurs. Les pages seront imprimées les unes à la suite des autres, mais vous pouvez faire deux colonnes avec "marge gauche" ;
- efface : efface la page spécifiée après confirmation ;
- marge gauche : sélectionne la marge d'impression et permet ainsi de faire deux colonnes ou de centrer un document ;
- retour arrière : fait reculer le papier sur l'imprimante jusqu'en haut de la page qui vient d'être imprimée (utile lorsque l'on imprime avec deux colonnes) ;
- arrêt : fin de programme.

VARIABLES UTILISÉES

AD	Adresse texte
AD1	Adresse originale
C\$	Curseur
A\$,B\$	Chaînes à emplois multiples
F	Numéro de la feuille à imprimer
NUMPAGE	Numéro de la page en cours
OK	Flag d'entrée de numéro
NAME\$	Nom du fichier
I,J	Indices de boucles
X,Y	Coordonnées du curseur
Z	Longueur d'une page (880 caractères)
MG	Marge gauche
N	Indice de boucle
AF	Adresse d'affichage
U	Adresse du caractère
A	ASCII recueilli
T\$	Valeur de A\$
TY	Support (cassette ou disquette)
H	Indice d'incrémentation
	Indice de boucle

FONCTIONNEMENT DU PROGRAMME

Scribe utilise des routines en langage machine implantées à partir de l'adresse &8500. Elles permettent une rapidité



d'exécution largement supérieure à celle du Basic.

La routine implantée en ligne 140 se charge de vider une page de 880 caractères débutant à l'adresse stockée dans la variable AD.

En ligne 110, le vecteur &BB1B est utilisé pour avoir une réponse instantanée lors de l'appui sur une touche quelconque.

En ligne 1440, on utilise l'adresse &BB5A pour afficher une page.

Le reste du programme est entièrement en Basic.

REMARQUES

La capacité de mémoire des CPC a limité le nombre de pages à 20, ce qui est déjà suffisant. Ce programme n'utilisant pas de DIM MACHIN(2000) pour le stockage des textes, la place mémoire disponible est supérieure à celle qu'elle serait avec cette méthode.

L'option retour arrière du menu n'est précisée que sur une seule page. Au-dessus de ce nombre, il sera nécessaire de faire avancer légèrement le papier.

En cas d'arrêt du programme ou d'erreur de manipulation (fichier non trouvé), le retour au menu est possible par l'appui sur ENTER sur le pavé numérique.

Le Reset par CTRL SHIFT ESC est impossible, et la touche ESC est condamnée pour des raisons de sécurité.

En ligne 20, les POKE &B8D1,0 et POKE &B8D2,23 servent à accélérer la vitesse du magnéto en cas d'enregistrement sur cassette. Notez que cette vitesse est modulable selon la valeur du POKE &B8D2,X (plus X est petit, plus c'est rapide). La vitesse initiale est d'environ 4000 bauds.

```
10 REM-
20 REM (c) Olivier Chedru & CPC
30 REM-
40 REM MINI-TRAITEMENT DE TEXTE
50 REM
60 KEY 139.*GOTO 350*+CHR$(13):KEY DEF 6
6.1.252:POKE &BDEE,201:POKE &B8D1,0:POKE
&B8D2,23:DIM F(20):MG=1:WIDTH 40:IF HIM
EM>=42619 THEN OPENOUT"d":MEMORY &3FFF:C
LOSEOUT
70 MODE 1:INK 0.15:BORDER 0:INK 1.3:PAPER 0:CLS
80 LOCATE 15,1:PRINT" bloc notes"
90 LOCATE 1,2:PRINT STRING$(40,154)
100 B$=* DEL CLR ENTER *+CHR$(240)+CHR$(241)+CHR$(242)+CHR$(243)*+ ESC=MENU*
110 AD=&4000:ADRESSE DES FEUILLES
120 WINDOW#1,1,40,25,25:INK 2,25:PEN#1,2
:PAPER#1,1:CLS#1:LOCATE #1,20-LEN(B$)/2,
1:PRINT #1,B$
130 WINDOW 1,40,3,24:CLS
140 ' ROUTINE DE LECTURE DE TOUCHE
150 TY=0:A$=*CD1BBB320098C9*:FOR I=1 TO
LEN(A$) STEP 2:POKE &9500+TY,VAL("&"+MID
$(A$,I,2)):TY=TY+1:NEXT
160 Z=22*40:NB LIGNES PAR FEUILLES
```

```
170 GOTO 200
180 TY=0:A$=*21*RIGHT$(HEX$(AD,4),2)+LE
*FT$(HEX$(AD,4),2)*01*RIGHT$(HEX$(Z,4),
2)+LEFT$(HEX$(Z,4),2)*"3E2077230B78B120F
7C9*:FOR I=1 TO LEN(A$) STEP 2:POKE &850
0+TY,VAL("&"+MID$(A$,I,2)):TY=TY+1:NEXT:
CALL &8500:RETURN
190 'GOSUB 130 VIDE UNE PAGE DEBUTANT
A L'ADRESSE STOCKEE DANS AD
200 'VIDE LES 20 PAGES
210 CLS#1:PRINT#1." PATIENCE ... ":AD=AD
-2:FOR N=1 TO 20
220 AD=AD+Z:GOSUB 180
230 NEXT
240 PRINT#1
250 LOCATE#1,20-LEN(B$)/2,1:PRINT#1,B$:
260 AD=&4000:AD1=&4000:NUMPAGE=1
270 U=&9800:C$=CHR$(143):X=1:Y=1:LOCATE#1,1,1:PRINT#1,NUMPAGE:GOSUB 1440
280 POKE U,U:CALL &9500:IF PEEK(U)=0 THE
N 280
290 IF PEEK(U)=240 THEN GOSUB 1190
300 IF PEEK(U)=241 THEN GOSUB 1220
310 IF PEEK(U)=242 THEN GOSUB 1250
320 IF PEEK(U)=243 THEN GOSUB 1290
330 IF PEEK(U)=127 THEN GOSUB 1330
340 IF PEEK(U)=16 THEN GOSUB 1370
350 IF PEEK(U)>=32 AND PEEK(U)<=131 AND
PEEK(U)<>127 THEN GOSUB 1390
360 IF PEEK(U)=252 THEN 400
370 IF PEEK(U)=13 THEN GOSUB 1670
380 GOTO 280
390 ' MENU
400 CLS:PRINT:PRINT" MENU":PRINT:PRIN
T" 1 - NOUVELLE PAGE":PRINT:PRINT" 2 - S
AUVEGARDE":PRINT:PRINT" 3 - CHARGEMENT":
PRINT:PRINT" 4 - RETOUR":PRINT:PRINT" 5
- IMPRESSIONS":PRINT:PRINT" 6 - EFFACEME
NT":PRINT:PRINT" 7 - MARGE GAUCHE":":MG
410 PRINT:PRINT" 8 - RETOUR ARRIERE":PRI
NT:PRINT" 9 - ARRET"
420 A$=INKEY$:IF A$<"1" OR A$>"9" THEN 4
20
430 A=VAL(A$)
440 ON A GOTO 450,490,590,650,660,1020,1
510,1570,1000
450 CLS:INPUT" NUMERO DE LA PAGE (1-20)
":A$
460 IF LEN(A$)=0 OR LEN(A$)>2 THEN 460
470 N=VAL(A$):IF N<1 OR N>20 THEN 450
480 NUMPAGE=N:AF=(AD1-Z)+(Z*N):AD=AF:CLS
:GOSUB 1480:GOTO 270
490 'SAVE
500 CLS:PRINT" CASSETTE OU DISQUETTE ? (C
/D)"
510 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$<"C" AND A$<
">D" THEN 510
520 T$=A$
530 GOSUB 1600
540 PRINT:PRINT" SAUVE ":"PRINT:PRINT" 1
- TOUTES LES PAGES":PRINT:PRINT" 2 - UNE
PAGE"
550 A$=INKEY$:IF A$<"1" OR A$>"2" THEN 5
50
560 OK=1:A=VAL(A$):IF A=1 THEN 640
570 GOSUB 790:OK=0
580 DEP=(AD1-Z)+(Z*A):FIN=DEP+Z:GOTO 112
0
590 CLS:PRINT" CASSETTE OU DISQUETTE (C/D
) ?"
```

```

1030 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$<>"0" AND A$<>"N" THEN 1030 ELSE IF A$="0" THEN 1040
ELSE IF A$="N" THEN 400
1040 CLS:INPUT"QUELLE PAGE ? (1-20:ENTER
=MENU) :",A$:IF A$="" THEN 400
1050 IF LEN(A$)<1 OR LEN(A$)>2 THEN 1040
ELSE A$=VAL(A$):IF A$<1 OR A$>20 THEN 1040
1060 A$=AD:AD=(AD1-Z)+(Z*A):GOSUB 180:PR
INT CHR$(7):AD=A$:GOTO 400
1070 ' CHARGEMENT
1080 IF T$="C" THEN 1100
1090 LOAD NAME$:GOTO 400
1100 ITAPE:CLS:PRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE
S.V.P.":CALL &BB06:LOAD NAME$
1110 IDISC:GOTO 400
1120 ' SAVE
1130 IF UPPER$(T$)="C" THEN 1150
1140 CLS:SAVE NAME$,B,DEP.FIN-DEP:GOTO 4
00
1150 CLS:PRINT"FRAPPEZ UNE TOUCHE S.V.P.
":CALL &BB06
1160 ITAPE:SAVE NAME$,B,DEP.FIN-DEP
1170 CLS:GOTO 400
1180 ' HAUT
1190 IF Y=1 THEN RETURN
1200 GOSUB 1460:Y=Y-1:AD=AD-40:GOSUB 144
0:RETURN
1210 ' BAS
1220 IF Y=22 THEN RETURN
1230 GOSUB 1460:Y=Y+1:AD=AD+40:GOSUB 144
0:RETURN
1240 ' GAUCHE
1250 IF X=1 AND Y=1 THEN RETURN
1260 IF X=1 AND Y>1 THEN GOSUB 1460:X=40
:Y=Y-1:AD=AD-1:GOSUB 1440:RETURN

```

```

1270 GOSUB 1460:X=X-1:AD=AD-1:GOSUB 1440
:RETURN
1280 ' DROITE
1290 IF X=40 AND Y<22 THEN RETURN
1300 IF X=40 AND Y>22 THEN GOSUB 1460:X=
1:Y=Y+1:AD=AD+1:GOSUB 1440:RETURN
1310 GOSUB 1460:X=X+1:AD=AD+1:GOSUB 1440
:RETURN
1320 ' DELETE
1330 IF X=1 AND Y=1 THEN RETURN
1340 IF X=1 AND Y>1 THEN GOSUB 1460:X=40
:Y=Y-1:AD=AD-1:POKE AD,32:GOSUB 1440:RET
URN
1350 GOSUB 1460:X=X-1:AD=AD-1:POKE AD,32
:GOSUB 1440:RETURN
1360 ' CLEAR
1370 POKE AD,32:RETURN
1380 ' AFFICHE CARACTERE
1390 IF X=40 AND Y=22 THEN RETURN
1400 POKE AD,PEEK(U)
1410 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(PEEK(U))::AD=
AD+1:X=X+1:IF X=41 THEN X=1:Y=Y+1:IF Y>
3 THEN X=40:AD=AD-1:Y=22
1420 GOSUB 1440:RETURN
1430 ' MET LE CURSEUR
1440 LOCATE X,Y:PRINT C$::RETURN
1450 ' MET LE CARACTERE
1460 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(PEEK(AD))::RE
TURN
1470 ' ROUTINE AFFICHE PAGE
1480 TY=0:A$="01700321"+RIGHT$(HEX$(AF,4
),2)+LEFT$(HEX$(AF,4),2)+"7EC05ABB23D0B78
B120F6C9":FOR I=1 TO LEN(A$) STEP 2:POKE
&9200+TY,VAL("&"+MID$(A$,I,2)):TY=TY+1:
NEXT:CALL &9200:RETURN

```

```

1490 ' CARACTERES MINI
1500 PRINT#8,CHR$(27);":M";:RETURN
1510 ' PAUSE DE LA MARGE
1520 CLS:PRINT"PAUSE DE LA MARGE GAUCHE"
:PRINT:INPUT"ENTREZ LE NOMBRE DE COLONNE
S (1-50) ",A$:
1530 IF A$="" OR LEN(A$)>2 THEN 1520 ELS
E A$=VAL(A$):IF A$<1 OR A$>50 THEN 1520
1540 PRINT:PRINT"ALLUMEZ L'IMPRIMANTE ET
PRESSEZ UNE":PRINT"TOUCHE":CALL &BB06
1550 PRINT#8,CHR$(27);":1";CHR$(A):PRINT
CHR$(7):MG=A:GOTO 400
1560 ' RETOUR ARRIERE (ETTE FONCTION N'
EST PRECISE QUE POUR 1 SEULE PAGE).
1570 CLS:PRINT"RETOUR ARRIERE: ALLUMEZ L
'IMPRIMANTE":PRINT"PUIS PRESSEZ UNE TOUC
HE":CALL &BB06
1580 FOR I=1 TO 26:PRINT#8,CHR$(27);":J";
CHR$(36)::NEXT:PRINT CHR$(7):GOTO 400
1590 ' ENTREE DU NOM DU FICHIER
1600 PRINT:PRINT"ENTREZ LE NOM DU FICHIE
R":INPUT"(8 LETTRES AU MAXIMUM)":A$:
1610 IF A$="" THEN NAME$="BLOC.NOT":RET
URN
1620 IF LEN(A$)>B THEN A$=LEFT$(A$,B)
1630 FOR I=0 TO 47:IF INSTR(A$,CHR$(I))<
>0 THEN CLS:GOTO 1600
1640 NEXT
1650 NAME$="!"+A$:RETURN
1660 ' ENTER (RETOUR A LA LIGNE)
1670 IF Y=22 THEN RETURN
1680 GOSUB 1460:AD=AD+(41-X):X=1:Y=Y+1:G
OSUB 1440:RETURN
1690 ' <<<< FIN >>>> ■

```

NOUVEAUTÉS

SORACOM éditions

La Haie de Pan
35170 BRUZ, tél.: 99.52.98.11

L'UNIVERS DU PCW

PATRICK LEON

Prix : 119F + 10 % de port

.....BON DE COMMANDE.....

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

Ci-joint F en chèque bancaire, CCP, mandat*

à l'ordre des éditions SORACOM.

*Rayer les mentions inutiles.



MASQUE DE SAISIE

Christian DESBORDES

Ce programme permet de créer un masque de saisie de type professionnel que vous pourrez incorporer à vos propres programmes.

NOM : POLO PRENOM : RENEE
TEL PERSO : 4545446647 TEL TRAV : 13373548

CORRECTION (OUI/OUI) :

NOM : POLO
PRENOM : RENEE
TEL PERSO : 4545446647
TEL TRAV : 13373548

Ce masque est idéal pour une saisie type fichier d'adresses, mais peut être adapté pour faire n'importe quoi ; pour cela, il suffit de placer d'autres questions avec leurs coordonnées après la ligne 230. Pour faire une sortie fichier sur disquette, il faut continuer la suite des indices de

chaque réponse (ne pas oublier, si plus de 11 questions, de dimensionner la variable B\$ (nombre de questions), en début de programme).

Ce masque permet d'avoir l'ensemble des questions sur l'écran et de mieux répondre à ces questions.

QUELQUES TRUCS ET REMARQUES

Pour annuler une réponse en cours, il faut appuyer sur la touche "DEL". La longueur de chaque réponse est fixée par la variable FE\$. Validation de chaque réponse par "RETURN".

L'ajout des caractères se fait de droite à gauche jusqu'en butée. La moindre transformation dans le module affichage réponse écran peut avoir des répercussions inattendues.

Attention aussi de ne pas faire de BREAK au milieu du programme avec un arrêt en inverse vidéo car il repartirait mal. En effet, la particularité parfois gênante de l'inversion vidéo AMSTRAD est de jouer en bascule, et cela dépend dans quel mode il est arrêté.

```

10 REM -----
20 REM      MASQUE DE SAISIE
30 REM -----
40 REM  (C) D & C DESBORDES.C & CPC
50 REM  VERSION (1) le 30 MAI 1986
60 REM -----
70 REM -----
80 CLEAR
90 INVERSE$=CHR$(24)
100 MODE 2
110 BORDER 26:INK 0.26:INK 1.0
120 REM -----
130 REM AFFICHAGE DU MASQUE
140 REM -----
150 FLAG=0
160 LOCATE 1,2:PRINT" NOM : "
170 LOCATE 20,2:PRINT" PRENOM : "
180 LOCATE 1,4:PRINT" TEL PERSO : "
190 LOCATE 26,4:PRINT" TEL TRAV : "
200 X=6:Y=2:T=1:FE$=""           :GOSUB
330:B$(1)=B$:LOCATE X+1,Y:PRINT B$(1)
210 X=28:Y=2:T=2:FE$=""           :GOSUB
330:B$(2)=B$:LOCATE X+1,Y:PRINT B$(2)
220 X=13:Y=4:T=3:FE$=""           :GOSUB
330:B$(3)=B$:LOCATE X+1,Y:PRINT B$(3)
230 X=37:Y=4:T=4:FE$=""           :GOSUB
UB 330:B$(4)=B$:LOCATE X+1,Y:PRINT B$(4)
240 LOCATE 5,10:PRINT" CORRECTION (OUI/OUI) :";INVERSE$":"
250 R$=UPPER$(INKEY$):IF R$="" GOTO 250
260 IF ASC(R$)=13 THEN LOCATE 5,10:PRINT
CHR$(18):FLAG=1:GOTO 200
270 IF R$="N" THEN FOR I= 1 TO 4:READ A$:
LOCATE 3,15+I:PRINT A$:" :":B$(I):NEXT
280 IF R$="N" GOTO 280
290 GOTO 250
300 REM -----
310 REM AFFICHAGE REPONSE ECRAN
320 REM -----
330 N=0:X1=X:B$="" :PRINT INVERSE$
340 Z=X:X=(X+LEN(FE$))-1:REM PREPARE LA
POSITION DE DEPART DES CARACTERES
350 LOCATE Z,Y:PRINT FE$:REM AFFICHE LA
FENETRE EN INVERSE VIDEO
360 IF FLAG=1 THEN LOCATE X-LEN(B$(T))+1
,Y:PRINT B$(T)
370 C$=UPPER$(INKEY$):IF C$="" GOTO 370
380 C=ASC(C$)
390 IF C=127 THEN X=X1:PRINT INVERSE$:GO
TO 330:REM ANNULE SI ERREUR DANS LA REPO
NSE (TOUCHE DEL) et remet le X dans sa p
osition de depart.
400 IF C=13 GOTO 470:REM SORTIE SI TERMI
NE
410 IF N=LEN(FE$) GOTO 370:REM ARRETE L'
AJOUT DE CARACTERE DEFINI PAR LA FENETRE
420 B$=B$+C$:REM CONCATENATION DES CARAC
TERES POUR FORMER LA REPONSE FINALE
430 IF FLAG=1 AND N=0 THEN LOCATE Z,Y:PR
INT FE$
440 LOCATE X,Y:PRINT B$:X=X-1:REM AFFICH
E LA REPONSE EN COURS ET PREPARE L'EMPLA
CEMENT DU MOT CONCATENE SUivant
450 N=N+1:REM COMPTEUR DU NOMBRE DE CARA
CTERES DEFINI PAR LA FENETRE FE$
460 GOTO 370
470 IF FLAG=1 THEN IF N=0 THEN B$=B$(T):
X=X-LEN(B$)
480 PRINT INVERSE$:LOCATE Z,Y:PRINT FE$:
RETURN
490 DATA NOM,PRENOM,TEL PERSO,TEL TRAV

```

bon de commande

REPORT _____

ABONNEMENT

CPC Revue des Utilisateurs d'Amstrad/Schneider
Attention : votre abonnement débutera avec le numéro suivant le mois d'envoi de votre chèque.

- Abonnement 1 an à 11 numéros **180 F** _____
- Abonnement 6 numéros **104 F** _____
- Abonnement d'essai **55 F** _____
- Supplément pour tarif avion **120 F** _____

CASSETTES

1 cassette représente 1 numéro

- abonné **45 F** _____
- non abonné **55 F** _____
- abonnement cassettes (11 n°) **450 F** _____

DISQUETTES

1 disquette contient deux numéros de CPC sauf les Hors-Série 1 et 2.

- abonné **110 F** _____
- non abonné **140 F** _____
- abonnement disquettes (6) **600 F** _____

RELIURE CPC

Pour conserver vos revues intactes.

- abonné **51 F** _____
- non abonné **74 F** _____

TOTAL _____

ANCIENS NUMÉROS

- 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13 **19 F** _____
- 7 **25 F** _____
- Hors Série n° 1 avec cassette **42 F** _____

Entourez le (ou les) numéro(s) commandé(s).

REVUES MÉGAHERTZ

- MHZ N° 3Q avec programme sur QRA Locator **23 F** _____
- MHZ N° 33 avec décodage des radiotélétypes **23 F** _____
- MHZ N° 41 avec mail-box sur AMSTRAD **18 F** _____

LIVRES

- Mieux programmer sur AMSTRAD Michel ARCHAMBAULT** **85 F** _____
- Communiquez avec AMSTRAD D. BONOMO - E. DUTERTRE** **90 F** _____
- Jouez avec AMSTRAD Kerloch** **48 F** _____
- Programmes utilitaires pour AMSTRAD Michel ARCHAMBAULT** **85 F** _____
- L'Univers des PCW Patrick LEON** **119 F** _____
- Cassette Communiquez avec AMSTRAD** **190 F** _____
- Disquette Communiquez avec AMSTRAD** **250 F** _____

PORT : 10 % en plus. _____

TOTAL GENERAL _____

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Date Signature

*Ci-joint un chèque libellé à l'ordre de : Editions SORACOM. Retournez le(s) bulletin(s) ou une photocopie à :
Editions SORACOM La Haie de Pan - 35170 BRUZ.*

ENFIN LE LECTEUR 5" 1/4 POUR AMSTRAD



500 K * à 1 M OCTETS à partir de

1599 F TTC

J' ❤ LE JASMIN AM 5 D

le 2^e lecteur double têtes, double ou quadruple densité
indispensable pour votre AMSTRAD
CPC 464 - 664 - 6128 et PCW 8256/8512

**Ne payez plus vos disquettes 3"
à 60 F. on trouve des disquettes
5" 1/4 à moins de 7 F**

Accéder à toute la **bibliothèque CP/M** éditée sur 5" 1/4
grâce aux utilitaires disponibles chez « WILD WEST »
84760 St-Martin de la Brasque. Tél. : 90.77.61.36

JASMIN AM-5D, le lecteur double têtes Puissant mais Economique

plus besoin de retourner la disquette. La sélection de face se fait par inverseur avec indicateur lumineux.

Lecteur 5" 1/4 JASMIN AM5D-500 K : double têtes, double densité 360 K formatté, entièrement compatible AMSDOS, CPC/M2.2 et CPC/M+, livré avec disquette utilitaire de formatage et de duplication de disquette.....

1599,00 F TTC

Lecteur 5" 1/4 JASMIN AM5D+ - 1 M : double têtes, quadruple densité, 720 K formatté, entièrement compatible AMSDOS et CPC/M+, livré avec disquette utilitaire de duplication, formatage et utilisation en 80 pistes.....

1799,00 F TTC

Câble de liaison pour CPC 6128/664.....

155,00 F TTC

Adaptateur AD 12 - VDC : pour l'utilisation avec des moniteurs sans sortie 12 V.

60,00 F TTC

Kit de liaison du JASMIN AM5D+ : avec le PCW 8256/8512.....

250,00 F TTC

Jasmin-Booster : adaptateur à rajouter derrière l'AM5D ou AM5D+ leur permettant d'être utilisé en maître ou esclave, pour le lecteur 1 M de se comporter en 500K. Disponible en octobre : Prix indicatif.....

350,00 F TTC

Disquettes 5" 1/4, l'unité.....

7,00 F TTC

Imprimante spéciale AMSTRAD AM PRINTER : Silencieuse - 50 CPS - Qualité courante - 132 colonnes en contractées.....

1995,00 F TTC

Câble CENTRONICS pour AMSTRAD.....

175,00 F TTC

Les prix en boutique comprennent le port.

AMSTRAD - CPC 464 - CPC 664 - CPC 6128 et PCW 8256/8512 - AMSDOS sont des marques déposées d'AMSTRAD. JASMIN AM-5D est une marque déposée de T.R.A.N. sarl. CP/M est une marque déposée de Digital Research

Tous nos prix sont en fonction de nos stocks au 1^{er} Septembre 1986



**SON DE COMMANDE à T.R.A.N. sarl - 53, impasse Blériot
83130 LA GARDE - Tél. : 94.21.19.68**

Crédit possible. Nous téléphoner

Veuillez m'envoyer d'URGENCE

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE



Date d'expiration ____ / ____ Signature _____

Nom :

Désignation	Quantité	Px unit. TTC	Mt. TTC
-------------	----------	--------------	---------

Adresse :

Code postal : Ville :

Tél. obligatoire :

Date : Signature :

Ci-joint un chèque total :

Forfait de Port express en France pour achat de plus de 500 F TTC : 100,00 F TTC - Forfait de Port en France pour achat de moins 500 F : 40,00 F TTC

Supplément Contre-Remboursement : 120,00 F TTC

MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE

1938.

Tandis que la situation politique s'aggrave en Europe, au Havre le plus grand et le plus luxueux paquebot du monde appareille pour New-York. A son bord, une clientèle fortunée et insouciante... et, pourtant un drame va se jouer pendant la traversée.

Vous vous trouverez ainsi projeté au coeur de la plus incroyable histoire d'espionnage qui permit aux alliés de gagner la seconde guerre 5 ans plus tard.



Un logiciel imaginé et réalisé par Bertrand BROCARD
avec Marie-Anne ALISON.