

Micro
Informatique
Standards AMSTRAD

HORS SERIE CPC

SPECIAL LISTINGS



JEUX

EDUCATIFS

UTILITAIRES

M 2604 - 17 - 17,00 F-RD



SOMMAIRE

3

MISSION SPATIALE

JEU

Perdu au milieu d'éléments hostiles allez-vous réussir à toucher tous vos adversaires.

8

MICRO-JARNAC

JEU

Un jeu de lettres où il s'agit de former le mot le plus long en ayant la possibilité d'utiliser les lettres de l'adversaire.

14

GESTION PHILATELIQUE

UTILITAIRE

Vos précieux timbres vont être dorénavant bien gérés grâce à ce programme.

21

WILLY

JEU

Un peu de Pac-Man, de la stratégie et beaucoup de réflexes sont les ingrédients de ce jeu.

27

FONCTIONS

EDUCATIF

Réussir et comprendre les fonctions linéaires du type $ax+b$ ou ax^2+b .

HORS SERIE

SPECIAL LISTINGS

CPC

La Hale de Pan - 35170 BRUZ
Tél. : 99.52.98.11 - Télécopie 99.52.78.57
Serveurs : 3615 ARCADES ET 3615 MHZ
Terminal NMPP E83
Gérant, directeur de publication
Sylvio FAUREZ

REDACTION

Directeur de la Rédaction
Denis BONOMO
Rédactrice en chef
Catherine BAILLY
Rédacteur spécialisé
Olivier SAOLETTI

FABRICATION

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT
Maquettiste
Jean-Luc AULNETTE
Rewriter
Isabelle HALBERT

ABONNEMENTS

Abonnements - Secrétariat
Catherine FAUREZ - Tél. : 99.52.98.11

PUBLICITE

IZARD Création (Patrick SIONNEAU)
15, rue St-Melaine
35000 RENNES - Tél. : 99.38.95.33

GESTION RESEAU

SORACOM S. FAUREZ
Tél. 99.52.78.57 Terminal E83

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 limités, contrefaits, copiés par quelque procédé que ce soit, même partiellement sans l'autorisation écrite de la Société SORACOM et de l'auteur concerné. Les opinions exprimées n'engagent que la responsabilité de leurs auteurs. Les différents montages présentés ne peuvent être réalisés que dans un but privé ou scientifique mais non commercial. Ces réserves s'appliquent également aux logiciels publiés dans la revue.

HORS SERIE CPC est édité par les Editions SORACOM, editrice de AMSTAR & CPC, PCompatibles Magazine, ASTROLOGIE Pratique, MEGAHERTZ Magazine. RCS Rennes B319 816 302

AMSTRAD est une marque déposée.
AMSTAR-CPC est une revue mensuelle totalement indépendante d'AMSTRAD GB et d'AMSTRAD FRANCE.



• Groupe de Presse FAUREZ-MELLET

JEU

MISSION SPATIALE

Valable pour
X CPC 464
□ CPC 664
□ CPC 6128

En mission de reconnaissance dans une région encore inconnue de l'espace, vous entrez soudainement dans un champ de mines.

Denis PAMART

Les mines avancent vers vous et percent votre vaisseau, le DRAKE ; vous devez donc les détruire avant qu'elles ne vous atteignent à l'aide de votre LAZER, mais attention, ces mines doivent impérativement être touchées en leur centre pour être détruites.

Quand une mine heurte votre vaisseau, le 1er cadran d'avarie s'emplit de rouge. Il s'emplit un peu plus à la 2ème 3ème puis 4ème avarie et quand le dernier cadran est complètement rouge, à la 5ème avarie, votre vaisseau est détruit.

Lorsque vous avez choisi les touches curseur pour diriger votre viseur, afin de corser le jeu et pour une plus grande rapidité d'action, le viseur ne s'arrête pas sur place quand aucune touche n'est pressée, il termine sa course avant de se stabiliser contre un des 4 côtés qui limitent le rayon de tir. Cela oblige le joueur à

une plus grande adresse afin de tirer les mines au passage.

L'option joystick permet l'arrêt du viseur quand la manette est inactivée. Le viseur doit être arrêté pour pouvoir tirer. Quand vous avez plus d'une avarie, un petit vaisseau peut fortuitement traverser l'écran de droite à gauche ou de gauche à droite. C'est à vous de le détruire en tirant sur le vaisseau de couleur rouge et non pas sur la charge blanche qu'il transporte. Si celui-ci est détruit on peut imaginer que vous allez récupérer sa charge de matériaux et d'outils pour effectuer des réparations au DRAKE ; cela vous enlève donc une avarie et vous laisse encore un sursis dans ce périlleux voyage.

Vous disposez de trois niveaux de difficulté : A, B et C. Ces niveaux se traduisent par la vitesse d'approche des mines destructrices.

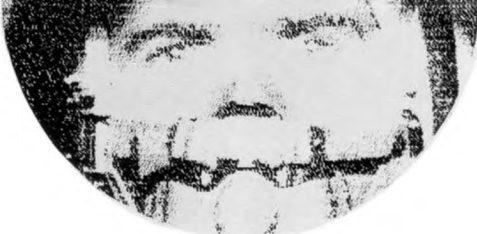
Au niveau du tableau des scores, plus vous détruisez les mines quand elles sont éloignées, petites, plus vous marquez de points.

Conseil : quand une mine heurte votre vaisseau (scrolling) et qu'il est trop tard pour la détruire, cessez d'appuyer sur le bouton de tir (Copy ou FIRE).

```

10 ' ***** >LA
20 ' * * * * * >LB
30 ' * MISSION SPACIALE * >LC
40 ' * * * * * >LD
50 ' * Par * >LE
60 ' * * * * * >LF
70 ' * Denis PAMART * >LG
80 ' * * * * * >LH
90 ' ***** >LJ
100 ' >RB
110 ' >RC
120 ' >RD
130 ' ***** >RE
140 ' * PRESENTATION * >RF
150 ' ***** >RG
160 MODE 1:INK 0,0:INK 1,6:INK 2,13 >YD
,26:INK 3,26:BORDER 1
170 SYMBOL 255,0,66,36,24,24,36,66, >CH
0
180 C$=CHR$(255) >CD
190 FOR k=1 TO 70 >DA
200 lx=INT(RND(1)*630)+10 >UB
210 ly=INT(RND(1)*390)+10 >UG
220 PLOT lx,ly,3 >LN
230 NEXT >EA
240 FOR g=1 TO 5 >VF
250 ex=INT(RND(1)*38)+2 >RM
260 ey=INT(RND(1)*23)+2 >RH
270 PEN 2:SPEED INK 50,50:LOCATE ex >QA

```



```
.ey:PRINT C$
280 NEXT >EF
290 PEN 1:LOCATE 25,16:PRINT"Par" >CC

300 LOCATE 21,18:PRINT"Denis PAMART >GB
"
310 FOR J=8 TO 23 >CJ
320 PEN 3:LOCATE J,10:PRINT CHR$(20 >EL
8)
330 NEXT >EB
340 FOR h=1 TO 14 >CC
350 READ A >JD
360 POKE &B28F,A >EJ
370 LOCATE 8,9:PRINT"MISSION SPACIA >JL
LE"
380 DATA 37,44,45,60,75,105,107,120 >AZ
,135,150,151,165,210,211
390 FOR N=90 TO 125 STEP INT(RND(1) >GW
*10)+1
400 SOUND 1,N,2,15 >MK
410 NEXT >EA
420 NEXT >EB
430 D$=INKEY$ >PD
440 IF D$<>" " THEN GOTO 470 >TB
450 RESTORE >HD
460 GOTO 340 >ZD
470 ' ***** >TB
480 ' * REGLES DU JEU * >TC
490 ' ***** >TD
500 DIM tb(40,25) >GG
510 CLS:INK 2,15:PEN 2:POKE &B28F,2 >DT
11
520 LOCATE 10,10:PRINT"VOICI LES RE >WU
GLES DU JEU : "
530 LOCATE 9,14:PRINT"LES CONNAISSE >XA
Z-VOUS (O/N) ? "
540 F$=INKEY$ >PH
550 IF F$="o" OR F$="O" THEN GOTO 6 >BT
40
560 IF F$="n" OR F$="N" THEN GOTO 5 >KL
70 ELSE 540
570 CLS >UG
580 LOCATE 1,1:PRINT:PRINT" >CJ
Commandant votre vaisseau, le
DRAKE,vous etes envoye en mission d
e reconnaissance dans une region co
ntroleepar l'ennemi.Des votre arriv
ee,des minesdestructrices viennent
se jeter sur votre vaisseau."

590 PRINT "Vous devez imperativement >TB
t utiliser votreLAZER pour les detru
ire; mais attention,elles ne sont
vulnerables qu'en leur centre."
600 PRINT"Par chance, de temps a a >TR
utre un petit vaisseau passe devan
t vous, et vous pouvez le detru
ire afin de recuperer la charge qu'
il emportait, et qui va vous"
610 PRINT "permettre d'effectuer le >DA
s reparations urgentes."
620 PRINT " Les cadrans d'avari >NW
es vous tiennenttoujours au courant
de l'etat du DRAKE. Deplacez votre
viseur avec les touches de curseu
r et faites feu avec la touche COPY
, ou utilisez le JOYSTICK."
630 CALL &B806 >MB
640 GOSUB 2790 >QK
650 ORIGIN 20,112,20,620,366,112 >YB
660 D$=INKEY$ >PJ
670 LOCATE 16,11:PRINT"JOYSTICK ?" >DV
680 IF D$="0" OR D$="o" THEN JS=1 E >HG
LSE JS=0
690 IF D$="" THEN GOTO 660 >RB
700 ' ***** >RH
710 ' * CHOIX DE DIFFICULTE * >RJ
720 ' ***** >RK
730 CLG:PEN 3:LOCATE 12,4:PRINT"QUE >YV
LLE DIFFICULTE "
740 LOCATE 11,6:PRINT"DE JEU VOULEZ >PK
-VOUS ? "
750 LOCATE 12,10:PRINT"A ... FACILE >DF
"
760 LOCATE 12,12:PRINT"B ... MOYENN >FM
E"
770 LOCATE 12,14:PRINT"C ... PLUS D >PE
IFFICILE"
780 O$=INKEY$ >RC
790 IF O$="a" OR O$="A" THEN RN=20: >HM
NR=90:MB=140:BM=190:GOTO 830
800 IF O$="b" OR O$="B" THEN RN=20: >HF
NR=65:MB=110:BM=155:GOTO 830
810 IF O$="c" OR O$="C" THEN RN=10: >GC
NR=46:MB=90:BM=136:GOTO 830
820 GOTO 780 >AB
830 CLG:WINDOW 2,39,3,18 >TD
840 WINDOW #1,1,40,20,25 >RA
850 IF w=1 THEN PEN 2:GOTO 2090 >XT
860 GOSUB 2090 >QG
870 ' ***** >TF
880 ' * BOUCLE VISEUR * >TG
890 ' ***** >TH
900 PEN 2 >AD
910 IF JS=0 GOTO 1000 >NQ
920 D$=INKEY$ >PH
930 Z=JOY(0) >GC
940 IF Z=16 THEN GOSUB 1210 >UG
950 IF Z=4 THEN DX=-1 >PM
960 IF Z=8 THEN DX=1 >NE
970 IF Z=1 THEN DY=-1 >PM
980 IF Z=2 THEN DY=1 >NB
990 IF JS=1 THEN GOTO 1060 >TH
1000 D$=INKEY$ >VJ
1010 d1=(d$=f1$)-(d$=f2$) >RU
1020 d2=(d$=f3$)-(d$=f4$) >RA
1030 IF d1<>0 THEN dx=d1:dy=0 >WH
1040 IF d2<>0 THEN dy=d2:dx=0 >WL
1050 IF INKEY(9)=0 THEN GOSUB 1210 >AV
1060 xp=px+dx >WB
1070 yp=py+dy >WF
1080 IF tb(xp,yp)=1 THEN xp=px:yp=p >FJ
y
1090 LOCATE dx,py >MP
1100 PRINT n$; >TD
1110 LOCATE xp,yp >MG
1120 PRINT j$; >TB
1130 px=xp >VE
1140 py=yp >VH
1150 IF mn=4 OR mn=5 THEN RETURN >ZT
1160 IF JS=1 THEN DX=0:DY=0 >VP
1170 GOTO 900 >FD
1180 ' ***** >YC
1190 ' * FIRE * >YD
1200 ' ***** >XF
1210 x=INT(15.95*px) >PM
1220 y=INT(255-(15.95*py)) >UQ
1230 FOR N=63 TO 75 STEP 3 >RD
1240 SOUND 1,N,2,15 >MJ
1250 NEXT >KK
1260 MOVE 80,1 >LK
1270 DRAW x-20,y,3 >MW
1280 MOVE 519,1 >VB
1290 DRAW x,y >MD
1300 MOVE 80,1 >LE
1310 DRAW x-20,y,0 >MM
1320 MOVE 519,1 >UG
1330 DRAW x,y >LJ
1340 IF mn=0 AND ((x-10)>u AND x-10 >TC
<=u+20) AND (y+10)>v AND y+10<=v+15
)) THEN AV=0:GOTO 1430
1350 IF mn=1 AND ((x-10)>u-5 AND x- >AL
10<=u+25) AND (y+10)>v-10 AND y+10<
=v+20)) THEN AV=0:GOTO 1430
1360 IF mn=2 AND ((x-10)>u-10 AND x >CR
-10<=u+30) AND (y+10)>v-15 AND y+10
<=v+20)) THEN AV=0:GOTO 1430
1370 IF mn=3 AND ((x-10)>u-15 AND x >CL
-10<=u+35) AND (y+10)>v-25 AND y+10
```



```

(<v+25)) THEN AV=0:GOTO 1430
1380 IF mn=4 AND ((px)=ax AND px<=a >XF
x+4) AND (py=ay)) THEN GOTO 1560
1390 IF mn=5 AND ((px)=ax AND px<=a >XC
x+4) AND (py=ay)) THEN GOTO 1590 EL
SE RETURN
1400 ' ***** >XH
1410 ' * MINE DETRUITE * >XJ
1420 ' ***** >XK
1430 a=REMAIN(0)+REMAIN(1)+REMAIN(2 >RG
)+REMAIN(3)
1440 SOUND 1,200,10,7,0,0,1 >UN
1450 CLG:MOVE u,v:DRAWR -50,25,2:MO >JY
VER 55,-15:DRAWR -20,20:MOVER 25,-1
0:DRAWR 0,50:MOVER 5,-60:DRAWR 20,2
0:MOVER -10,-30:DRAWR 50,25:MOVER -
50,-35:DRAWR 20,-10:MOVER -30,5:DRA
WR 40,-50
1460 MOVER -45,40:DRAWR 0,-20:MOVER >NL
-5,30:DRAWR -40,-50:MOVER 35,55:DR
AWR -20,-10:CLG
1470 IF mn=0 THEN LOCATE #1,8,5:PRI >EY
NT#1,"":s+3000;:s=s+3000
1480 IF mn=1 THEN LOCATE #1,8,5:PRI >EJ
NT#1,"":s+2500;:s=s+2500
1490 IF mn=2 THEN LOCATE #1,8,5:PRI >EA
NT#1,"":s+2000;:s=s+2000
1500 IF mn=3 THEN LOCATE #1,8,5:PRI >EQ
NT#1,"":s+1000;:s=s+1000
1510 GOTO 2090 >MF
1520 RETURN >FB
1530 ' ***** >YB
1540 ' * PETIT VAISSEAU ABATTU * >YC
1550 ' ***** >YD
1560 LOCATE ax+1,ay:PRINT ex$ >YE
1570 LOCATE ax+1,ay+1:PRINT im$ >ZD
1580 ax=0:GOTO 1620 >NL
1590 LOCATE ax,ay:PRINT ex$ >WQ
1600 LOCATE ax,ay+1:PRINT im$ >YR
1610 ax=40 >LE
1620 FOR a=1 TO 30:NEXT:CLG >VH
1630 FOR i=0 TO 20 >LE
1640 SOUND 1,80+3*i,i/2+5,7-i/4,,1 >BA

1650 NEXT >LD
1660 XB=90 >MF
1670 IF Q=2 THEN XA=275 >QE
1680 IF Q=3 THEN XA=310 >QW
1690 IF Q=4 THEN XA=345 >QG
1700 c=2 >UK
1710 GOSUB 2270 >XC
1720 Q=Q-1 >LK
1730 GOTO 2090 >HK

1740 ' ***** >YE
1750 ' * APPARITION MINES * >YF
1760 ' ***** >YG
1770 ' >YH
1780 ' *** LOCALISATION DES MINE >YJ
S ***
1790 ' *** DEPARTS PETITS VAISSE >YK
AUX ***
1800 CLG >YG
1810 RANDOMIZE TIME >PL
1820 u=INT(RND(1)*550)+50 >TQ
1830 v=INT(RND(1)*190)+40 >TR
1840 IF q>1 AND u>=550 AND v>=130 T >NT
HEN GOSUB 2610
1850 IF q>1 AND u>=550 AND v<=130 T >NU
HEN GOSUB 2630
1860 IF u>=550 AND q<=1 THEN u=0:v= >MP
0:GOTO 1810
1870 ' >YJ
1880 ' *** MINES DE DIFFERENTES >YK
TAILLES ***
1890 CLG:mn=0 >QC
1900 MOVE u+5,v+5:DRAWR 0,5,3:DRAWR >CR
-10,10:DRAWR -5,0:DRAWR 0,5:DRAWR
6,0:DRAWR 0,-3:DRAWR 10,-10:DRAWR 8
,0:DRAWR 10,10:DRAWR 0,3:DRAWR 6,0:
DRAWR 0,-5:DRAWR -5,0:DRAWR -10,-10
:DRAWR 0,-5:DRAWR 10,-10:DRAWR 5,0:
DRAWR 0,-5:DRAWR -6,0:DRAWR 0,3:DRA
WR -10,10
1910 DRAWR -8,0:DRAWR -10,-10:DRAWR >KF
0,-3:DRAWR -6,0:DRAWR 0,5:DRAWR 5,
0:DRAWR 10,10
1920 RETURN >FF
1930 CLG:mn=1 >PJ
1940 MOVE u,v:DRAWR 0,10,3:DRAWR -2 >MF
0,20:DRAWR -10,0:DRAWR 0,10:DRAWR 1
2,0:DRAWR 0,-5:DRAWR 20,-20:DRAWR 1
5,0:DRAWR 20,20:DRAWR 0,5:DRAWR 12,
0:DRAWR 0,-10:DRAWR -10,0:DRAWR -20
,-20:DRAWR 0,-10:DRAWR 20,-20:DRAWR
10,0:DRAWR 0,-10:DRAWR -12,0:DRAWR
0,5
1950 DRAWR -20,20:DRAWR -15,0:DRAWR >KC
-20,-20:DRAWR 0,-5:DRAWR -12,0:DRA
WR 0,10:DRAWR 10,0:DRAWR 20,20
1960 RETURN >FK
1970 CLG:mn=2 >QD
1980 MOVE u-5,v-5:DRAWR 0,15,3:DRA >BV.
R -25,25:DRAWR -15,0:DRAWR 0,15:DRA
WR 18,0:DRAWR 0,-8:DRAWR 25,-25:DRA
WR 25,0:DRAWR 25,25:DRAWR 0,8:DRAWR
18,0:DRAWR 0,-15:DRAWR -15,0:DRAWR
-25,-25:DRAWR 0,-15:DRAWR 25,-25:D
RAWR 15,0:DRAWR 0,-15:DRAWR -18,0:D
RAWR 0,8
1990 DRAWR -25,25:DRAWR -25,0:DRAWR >LC
-25,-25:DRAWR 0,-8:DRAWR -18,0:DRA
WR 0,15:DRAWR 15,0:DRAWR 25,25
2000 RETURN >EF
2010 CLG:mn=3 >PA
2020 MOVE u-10,v-10:DRAWR 0,20,3:DR >FU
AWR -30,30:DRAWR -20,0:DRAWR 0,20:D
RAWR 24,0:DRAWR 0,-10:DRAWR 30,-30:
DRAWR 30,0:DRAWR 30,30:DRAWR 0,10:D
RAWR 24,0:DRAWR 0,-20:DRAWR -20,0:D
RAWR -30,-30:DRAWR 0,-20:DRAWR 30,-
30:DRAWR 20,0:DRAWR 0,-20:DRAWR -24
,0
2030 DRAWR 0,10:DRAWR -30,30:DRAWR >FW
-30,0:DRAWR -30,-30:DRAWR 0,-10:DRA
WR -24,0:DRAWR 0,20:DRAWR 20,0:DRAW
R 30,30
2040 CLG >YD
2050 IF AV=1 THEN GOSUB 2130 >VD
2060 ' ***** >YA
*****
2070 ' * BOUCLE D'APPARITION DES MI >YB
NES *
2080 ' ***** >YC
*****
2090 AV=1:T=0:U=0:V=0:AFTER RN,0 GO >NN
SUB 1800:AFTER NR,1 GOSUB 1930:AFTE
R MB,2 GOSUB 1970:AFTER BM,3 GOSUB
2010:RETURN
2100 ' ***** >XF
2110 ' * VAISSEAU ENDOMMAGE * >XG
2120 ' ***** >XH
2130 FOR I=1 TO 2 >BF
2140 CALL 40000 >QC
2150 FOR O=1 TO 2 >CD
2160 CALL 40006 >RA
2170 NEXT >LB
2180 CALL 40000 >QG
2190 NEXT >LD
2200 Q=Q+1 >LB
2210 IF Q=5 THEN GOTO 2410 >TQ
2220 FOR N=7 TO 1 STEP -1 >QU
2230 SOUND 1,426,40,N,,1 >RF
2240 NEXT >KK
2250 LOCATE 6,9:PRINT"VOTRE VAISSEA >BA
U EST ENDOMMAGE !"
2260 IF q=1 THEN xa=240:xb=74:c=3:E >QU
LSE GOTO 2340
2270 ORIGIN,1,1,1,640,365,1 >UC
2280 FOR y=70 TO xb >ME

```



2290 MOVE xa,y	>XC	2650 LOCATE ax,ay:PEN 3:PRINT ad\$	>BC	3100 NEXT t	>WA
2300 DRAW xa+20,y,c	>NN	2660 LOCATE ax,ay+1:PEN 2:PRINT cd\$	>NF	3110 FOR py=3 TO 22	>MU
2310 NEXT	>KH	:GOTO 2690		3120 LOCATE 1,py	>LW
2320 ORIGIN 20,112,20,620,366,112	>ZZ	2670 LOCATE ax,ay:PEN 3:PRINT da\$	>BE	3130 PRINT CHR\$(209):tb(2,2)=1:tb(2	>JT
2330 RETURN	>FB	2680 LOCATE ax,ay+1:PEN 2:PRINT dc\$	>DK	,py)=1	
2340 IF Q=2 THEN XA=275:xb=78:c=3:G	>KC	2690 IF mn=4 THEN ax=ax-0.99 ELSE a	>LV	3140 LOCATE 40,py	>LX
OTO 2270		x=ax+0.99		3150 PRINT CHR\$(211):tb(37,2)=1:tb(>LW
2350 IF Q=3 THEN XA=310:xb=82:c=3:G	>KN	2700 SOUND 1,240,10,10,1,2,5	>UB	37,py)=1	
OTO 2270		2710 IF JS=1 THEN DX=0:DY=0:GOSUB 9	>EB	3160 NEXT py	>GD
2360 IF Q=4 THEN XA=345:xb=86:c=3:G	>KD	00		3170 '	>YD
OTO 2270		2720 IF JS=0 THEN GOSUB 1000	>VH	3180 ' *** DESSINS CANONS ***	>YE
2370 RETURN	>FF	2730 IF mn=4 AND ax<1 THEN CLG:GOTO	>FC	3190 FOR a=60 TO 50 STEP -1	>TD
2380 ' *****	>YF	2090		3200 MOVE 17,a	>NB
2390 ' * VAISSEAU DESINTEGRE-FIN *	>YG	2740 IF mn=5 AND ax>35 THEN CLG:GOT	>GZ	3210 DRAW 100,110,2	>ME
2400 ' *****	>XJ	0 2090		3220 MOVE 622,a	>VJ
2410 ENV 2,50,-0.5,10	>NY	2750 IF mn=4 THEN GOTO 2650 ELSE 26	>CU	3230 DRAW 539,110	>HB
2420 SOUND 1,598,200,4,2,2,11	>VV	70		3240 NEXT	>LA
2430 XA=380:xb=90:GOSUB 2270	>WB	2760 ' *****	>YH	3250 FOR a=16 TO 26	>LF
2440 INK 1,6,26:INK 0,0,26:BORDER 0	>DZ	2770 ' * INITIALISATION *	>YJ	3260 MOVE a,49	>PC
,26		2780 ' *****	>YK	3270 DRAW 101,110	>GA
2450 FOR i=1 TO 200	>LE	2790 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,	>WZ	3280 NEXT	>LE
2460 SPEED INK 2,2	>LQ	24:INK 2,26:INK 3,6		3290 FOR a=624 TO 614 STEP -1	>UU
2470 NEXT	>LE	2800 '	>YC	3300 MOVE a,49	>NH
2480 INK 0,0:INK 1,6:BORDER 0	>WJ	2810 ' *** DESSIN TABLEAU DE BORD	>YD	3310 DRAW 540,110	>GC
2490 IF S>R THEN R=S	>NF	***		3320 NEXT	>Kk
2500 LOCATE #1,26,5	>MV	2820 PEN 1:FOR PX=2 TO 39	>RD	3330 '	>YB
2510 PRINT#1,"RECORD: ";R;	>VV	2830 LOCATE px,2	>LD	3340 ' *** SC. RE. AVA. ***	>YC
2520 LOCATE 6,6:PRINT"VOTRE VAISSEA	>EB	2840 PRINT CHR\$(210)::tb(px,1)=1	>AW	3350 LOCATE 17,22:PRINT"AVARIES"	>BC
U EST DESINTEGRE !"		2850 NEXT	>LG	3360 LOCATE 3,24:PRINT"SCORE: 00000	>EA
2530 LOCATE 10,9:PRINT"VOULEZ-VOUS	>QR	2860 FOR px=2 TO 10	>MA	"	
PRENDRE"		2870 LOCATE px,23	>LG	3370 LOCATE 26,24:PRINT"RECORD: 000	>GW
2540 LOCATE 8,11:PRINT"UN AUTRE DEP	>TB	2880 PRINT CHR\$(208)	>NB	00"	
ART (O/N) ?"		2890 NEXT	>MA	3380 LOCATE 18,24:PEN 3:PRINT"DRAKE	>EW
2550 D\$=INKEY\$	>WK	2900 FOR px=15 TO 26	>MD	"	
2560 IF D\$="o" OR D\$="0" THEN CLG:l	>CJ	2910 LOCATE px,19	>LG	3390 '	>YH
NK 1,24:LOCATE #1,8,5:PRINT#1,": 00		2920 PRINT CHR\$(208)	>NW	3400 ' *** VARIABLES ***	>XK
000 ":ORIGIN 1,1,1,640,365,1:GOSUB		2930 NEXT	>LF	3410 S=0	>WD
3890:ORIGIN 20,112,20,620,366,112:S		2940 FOR i=2 TO 39	>LY	3420 j\$=CHR\$(159)	>LU
=0:Q=0:w=1:px=19:py=8:GOTO 660		2950 tb(i,15)=1	>WD	3430 f1\$=CHR\$(242):f2\$=CHR\$(243)	>YF
2570 IF D\$="n" OR D\$="M" THEN MODE	>HG	2960 NEXT	>LJ	3440 f3\$=CHR\$(240):f4\$=CHR\$(241)	>YG
1:INK 1,18:BORDER 2:PEN 1:LOCATE 16		2970 FOR px=31 TO 39	>NE	3450 n\$=CHR\$(32)	>CK
,10:PRINT"DOMMAGE,":LOCATE 10,12:PR		2980 LOCATE px,23	>MA	3460 px=19:py=8	>HK
INT"UNE AUTRE FOIS ALORS !":END:ELS		2990 PRINT CHR\$(208)	>ND	3470 dx=0	>FB
E GOTO 2520		3000 NEXT	>KE	3480 dy=0	>FD
2580 ' *****	>YH	3010 px=9:py=24	>GH	3490 '	>YJ
2590 ' * PASSAGE PETIT VAISSEAU *	>YJ	3020 FOR t=2 TO 5	>CX	3500 ' *** SCROLLING ***	>YA
2600 ' *****	>YA	3030 LOCATE px+t,py-t	>QX	3510 MEMORY 39999	>LX
2610 FOR n=0 TO 3:a=REMAIN(n):NEXT	>CD	3040 PRINT CHR\$(204)	>NK	3520 DATA 06,255,205,77,188,201	>XN
2620 mn=4:ax=35:ay=INT(RND(1)*13)+2	>NB	3050 NEXT t	>WE	3530 FOR ADR=40000 TO 40005	>TX
:GOTO 2650		3060 px=32:py=24	>LG	3540 READ VALEUR	>LD
2630 FOR n=0 TO 3:a=REMAIN(n):NEXT	>CF	3070 FOR t=2 TO 5	>DE	3550 POKE ADR,VALEUR	>QC
2640 mn=5:ax=1:ay=INT(RND(1)*13)+2:	>MH	3080 LOCATE px-t,py-t	>QE	3560 NEXT	>LF
GOTO 2670		3090 PRINT CHR\$(205)	>NR	3570 DATA 06,0,205,77,188,201	>VC



3580 FOR ADR=40006 TO 40011	>TF	,0:DRAWR 0,-4:DRAWR -6,0:DRAWR 6,-6	3810 ex\$=CHR\$(249)+CHR\$(250)+CHR\$(2	>EU
3590 READ VALEUR	>LJ	3680 ' >YK	49)	
3600 POKE ADR,VALEUR	>QY	3690 ' *** REDEFINITIONS *** >ZA	3820 im\$=CHR\$(32)+CHR\$(250)+CHR\$(32	>CX
3610 NEXT ADR	>NC	3700 SYMBOL 240,0,1,3,63,255,255,25)	
3620 ' >YD		5,63	3830 ad\$=CHR\$(240)+CHR\$(241)+CHR\$(2	>NC
3630 ' *** INSCRIPTIONS:LAZER ** >YE		3710 SYMBOL 241,192,192,192,192,193	42)+CHR\$(32)	
*		,255,255,255	3840 da\$=CHR\$(32)+CHR\$(246)+CHR\$(24	>PP
3640 MOVE 23,50:DRAWR -5,0,3:DRAWR	>HC	3720 SYMBOL 242,0,0,0,255,254,252,2	7)+CHR\$(248)	
0,10:MOVER 9,-5:DRAWR 0,10:DRAWR 5,		54,255	3850 cd\$=CHR\$(243)+CHR\$(244)+CHR\$(2	>PH
0:DRAWR 0,-10:MOVER 0,5:DRAWR -5,0:		3730 SYMBOL 243,0,3,3,3,3,3,0,0	45)+CHR\$(32)	
MOVER 10,3:DRAWR 5,0:DRAWR 0,5:DRAWR		3740 SYMBOL 244,195,255,255,255,255	3860 dc\$=CHR\$(32)+CHR\$(243)+CHR\$(24	>PJ
R -5,0:DRAWR 0,4:DRAWR 5,0:MOVER 9,		,255,0,0	4)+CHR\$(245)	
-3:DRAWR -5,0:DRAWR 0,10:DRAWR 5,0:		3750 SYMBOL 245,0,192,192,192,192,1	3870 ' >ZA	
MOVER -5,-5:DRAWR 3,0		92,0,0	3880 ' *** CADRANS D'AVARIES *** >ZB	
3650 MOVER 6,1:DRAWR 0,10:DRAWR 6,0	>PU	3760 SYMBOL 246,0,0,0,255,127,63,12	3890 xa=240	>UH
:DRAWR 0,-4:DRAWR -6,0:DRAWR 6,-6		7,255	3900 FOR a=1 TO 5	>BG
3660 MOVE 580,85:DRAWR 0,-10:DRAWR	>RK	3770 SYMBOL 247,3,3,3,3,131,255,255	3910 FOR y=70 TO 90	>MC
5,0:MOVER 4,-6:DRAWR 0,10:DRAWR 5,0		,255	3920 MOVE xa,y	>XD
:DRAWR 0,-10:MOVER 0,5:DRAWR -5,0:M		3780 SYMBOL 248,0,128,192,252,255,2	3930 DRAW xa+20,y,2	>NF
OVER 15,-3:DRAWR -5,0:DRAWR 0,-4:DR		55,255,252	3940 NEXT	>LH
AWR 5,0:DRAWR 0,-5:DRAWR -5,0:MOVER		3790 SYMBOL 249,128,16,44,18,78,0,3	3950 XA=XA+35	>MK
14,3:DRAWR -5,0:DRAWR 0,-10:DRAWR		4,8	3960 NEXT	>LK
5,0:MOVER -5,5:DRAWR 3,0		3800 SYMBOL 250,130,0,52,220,48,2,3	3970 RETURN	>GC
3670 MOVER 6,-11:DRAWR 0,10:DRAWR 6	>TM	2,132	3980 ...FIN DE LIST...	>PQ

CPC HORS-SERIE 17

DISC CPC HS 17

- CONTENU DU HS 17**
- MISSION SPATIALE
 - MICRO JARNAC
 - GESTION PHILATELIQUE
 - WILLY
 - FONCTIONS

140 F non abonné
 110 F abonné

Nom : _____ Prénom : _____
 Adresse : _____
 Code postal : _____ Ville : _____
 Date : _____ Signature _____

ANCIENS NUMEROS

CPC HORS-SERIE

- HORS-SERIE
 n° 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 _____ 15 F
- DISQUETTES HORS-SERIE
 HS 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 _____ 140 F

Chaque disquette comporte tous les programmes du n° hors-série correspondant. Les abonnés à CPC bénéficient du tarif unitaire de 110 F pour les disquettes.

Nom : _____ Prénom : _____
 Adresse : _____
 Code postal : _____ Ville : _____
 Date : _____ Signature _____

Entourez le(s) numéro(s) choisis.

Merci d'écrire en majuscules. Ci-joint un chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM. Retournez le(s) coupon(s) ou une photocopie à Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.

MICROJARNAC

Christophe VERNET

Valable pour
 CPC 464
 CPC 664
 CPC 6128

Microjarnac est un jeu de réflexion qui se joue à deux (ou par équipe).

Les joueurs s'affrontent chacun sur leur tableau de jeu qui comporte 8 lignes, en essayant d'y écrire des mots plus longs les uns que les autres.

Tous les coups vous sont permis, même le vol d'un mot : si votre adversaire en oublie un, vous pourrez alors déclarer JARNAC et lui voler ce mot pour l'écrire sur votre jeu.

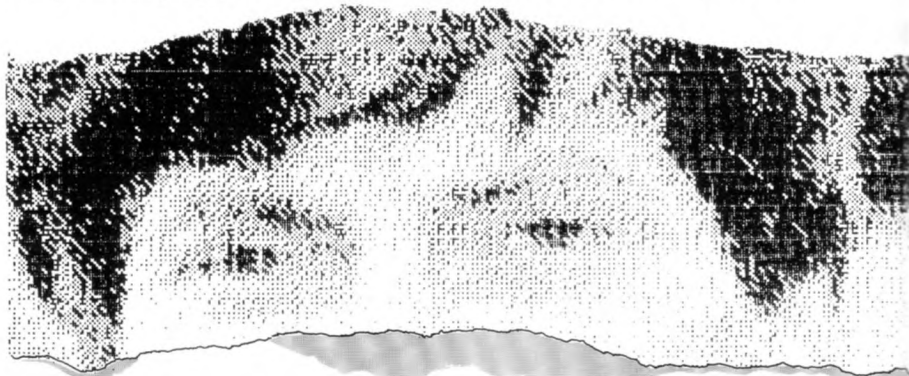
Bien entendu, pour chaque mot écrit vous marquez des points et le gagnant est celui qui en a le plus, la partie s'arrêtant dès qu'un joueur a rempli ses 8 lignes.

Tous les mots du dictionnaire (sauf les noms propres et les verbes conjugués) sont autorisés.

Mais je n'en dis pas plus, les règles sont

comprises dans le programme.

Sauvez le premier listing sous le nom de votre choix (MICRO par exemple) et le deuxième sous le nom de JARNAC.



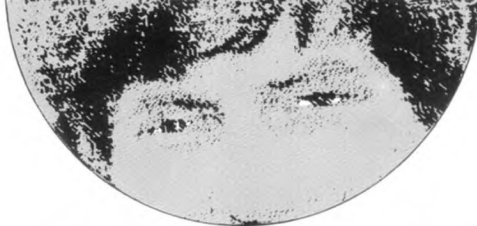
```

10 ' ***** >LA
20 ' ** >LB
30 ' ** MICROJARNAC ** >LC
40 ' ** >LD
50 ' ** par ** >LE
60 ' ** >LF

70 ' ** Christophe Vernet ** >LG
80 ' ** >LH
90 ' ** mars 1989 ** >LJ
100 ' ** >RB
110 ' ***** >RC
120 ' >RD
130 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,2 >LL
3:INK 2,17
140 RANDOMIZE TIME >NU
150 GOSUB 210 >GJ
160 INK 3,22 >UJ
170 PEN 3:LOCATE 15,3:PRINT "Presen >KY
te:"
180 PEN 3:LOCATE 15,23:PRINT "PLEAS >XD
E WAIT...":LOCATE 1,1:PEN 1:PRINT
"CHRISTOPHE VERNET":LOCATE 40,1:PRI
NT CHR$(164)
190 RUN "jarnac" >NQ
200 ' >RC
    
```

```

210 RESTORE 290 >DE
220 FOR i=1 TO 151 >LJ
230 READ x,y >CK
240 c=INT(RND*10):IF c>0 AND c<5 TH >MH
EN PEN 1:SOUND 1,25,4,7 ELSE PEN 2
250 LOCATE x,y:PRINT CHR$(233) >YU
260 NEXT i >NG
270 RETURN >ZE
280 ' >TA
290 DATA 10,7,10,8,10,9,10,10,10,11 >DT
,10,12,11,8,12,9,13,8,14,7,14,8,14,
9,14,10,14,11,14,12,17,5,17,7,17,8,
17,9,17,10,17,11,17,12,20,7,20,8,20
,9,20,10,20,11,20,12,21,7,21,12,22,
7,22,12,23,7,23,12,26,7,26,8,26,9,2
6,10,26,11,26,12,27,7,27,9,27,10,28
,7,28,9
300 DATA 28,11,29,7,29,8,29,9,29,12 >TX
,32,7,32,8,32,9,32,10,32,11,32,12,3
3,7,33,12,34,7,34,12,35,7,35,8,35,9
,35,10,35,11,35,12,4,14,5,14,6,14,7
,14,7,15,7,16,7,17,7,18,7,19,6,19,8
,14
310 DATA 11,14,11,15,11,16,11,17,11 >ZH
,18,11,19,12,14,12,16,13,14,13,16,1
4,14,14,15,14,16,14,17,14,18,14,19,
17,14,17,15,17,16,17,17,17,18,17,19
,18,14,18,16,18,17,19,14,19,16,19,1
8,20,14,20,15,20,16,20,19
320 DATA 23,14,23,15,23,16,23,17,23 >TQ
,18,23,19,24,15,25,16,26,14,26,15,2
6,16,26,17,26,18,26,19,29,14,29,15,
29,16,29,17,29,18,29,19,30,14,30,17
,31,14,31,17,32,14,32,15,32,16,32,1
7,32,18,32,19
330 DATA 35,14,35,15,35,16,35,17,35 >CE
,18,35,19,36,14,36,19,37,14,37,19,3
8,14,38,19
    
```

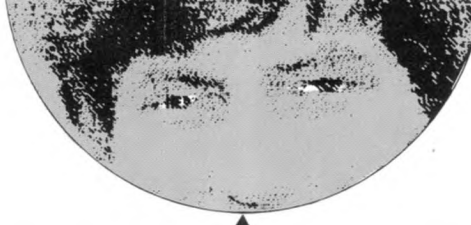
```
10 '*****' >LA
20 '** **' >LB
30 '** MICROJARNAC **' >LC
40 '** **' >LD
50 '** by Christophe Vernet **' >LE
60 '** **' >LF
70 '** mars 1989 **' >LG
80 '** **' >LH
90 '*****' >LJ
100 ' ' >RB
110 LOCATE 9,23:PEN 1:PRINT "Voulez >QF
-vous les regles ? (O/N)"
120 g$=UPPER$(INKEY$):IF g$="" THEN >FW
120
130 IF g$="O" THEN 4290 >PC
140 IF g$="N" THEN 220 >NX
150 GOTO 120 >YF
160 ' >RH
170 '*****' >RJ
180 '** **' >RK
190 '** DESSIN **' >TA
200 '** **' >RC
210 '*****' >RD
220 ' >RE
230 CLS:GOSUB 4090 >MG
240 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,6 >VV
:INK 2,25:INK 3,17
250 ' >RH
260 ' demande des noms des joueurs >RJ

270 ' >RK
280 LOCATE 6,2:PEN 2:PRINT "--- M >JH
I C R O J A R N A C ---":x=6
290 FOR i=1 TO 31 >CG
300 LOCATE x,2:POKE 43001,x-1:POKE >WL
43003,1:CALL 43000
310 x=x+1:NEXT i >LY
320 LOCATE 1,25:PEN 2:PRINT CHR$(16 >JC
4);"Christophe Vernet"
330 LOCATE 6,4:PEN 1:PRINT "----- >BR
-----"

340 LOCATE 3,10:PEN 3:INPUT "Joueur >RX
1:votre nom S.V.P";joueur1$
350 LOCATE 3,11:PEN 3:INPUT "entrez >ZH
un nombre";z
360 LOCATE 3,15:PEN 3:INPUT "Joueur >RG
2:votre nom S.V.P";joueur2$
370 LOCATE 3,16:PEN 3:INPUT "entrez >RN
egalement un nombre";z1
380 LOCATE 2,20:PEN 1:PRINT "Et mai >GL
ntenant,que le meilleur gagne !!"
390 ENT 1,100,-20,10 >MF

400 SOUND 1,239,100,15,,1 >RG
410 FOR i=1 TO 1500:NEXT i >TR
420 ' >RG
430 ' Initialisation >RH
440 ' >RJ
450 k=TIME*z#z1:RANDOMIZE k >XY
460 MODE 1:BORDER 3:INK 0,3:INK 1,2 >MT
6:INK 2,22:INK 3,15:WINDOW #1,1,40,
22,25:PAPER#1,0
470 j=0:t=0:s1=0:s2=0:L1=3:L2=3 >ZC
480 joueur1=1:joueur2=2:x1=19:x2=23 >QR
:m=0:ja=0
490 q1=0:q2=0:adr1=43190:adr2=43390 >DD
500 FOR i=43100 TO 43400 >QG
510 POKE i,0 >ZD
520 NEXT i >NF
530 ' >RJ
540 ' Dessin du tableau de jeu >RK
550 ' >TA
560 x=5:z=49:FOR i=1 TO 6 >TA
570 LOCATE x,2:PEN 2:PRINT CHR$(z) >CH
580 x=x+2:z=z+1:NEXT i >RL
590 x=30:z=49:FOR i=1 TO 6 >TD
600 LOCATE x,2:PEN 2:PRINT CHR$(z) >CB
610 x=x+2:z=z+1:NEXT i >RE
620 x=24:y=96 >MK
630 FOR i=1 TO 8 >WD
640 PLOT x,y:DRAW x,368,1 >UM
650 x=x+32:NEXT i >MW
660 x=392:y=96 >WD
670 FOR i=1 TO 8 >WH
680 PLOT x,y:DRAW x,368,1 >UR
690 x=x+32:NEXT i >MA
700 x=640:y=369:PLOT 0,369:DRAW x,y >EG
,1
710 x=320:PLOT x,96:DRAW x,400,1:x= >GW
333:PLOT x,96:DRAW x,400,1
720 y=3:z=49 >FG
730 FOR i=1 TO 8 >WE
740 LOCATE 21,y:PEN 2:PRINT CHR$(z) >DN
750 y=y+2:z=z+1 >HF
760 NEXT i >PB
770 PEN 3:LOCATE 10,21:PRINT "M I C >VA
R O J A R N A C"
780 PLOT 0,95:DRAW 640,95,1:PLOT 0, >TF
94:DRAW 640,94,1
790 IF j=0 THEN d=6 ELSE d=1 >UB
800 LOCATE 1,1:PEN 3:PRINT joueur1$ >KT
:LOCATE 22,1:PRINT joueur2$
810 LOCATE 16,1:PEN 1:PRINT s1:LOCA >VB
TE 36,1:PRINT s2
820 ' >TA
830 ' >TB
840 '*****' >TC

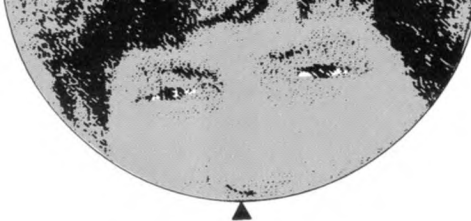
850 '** **' >TD
860 '** TIRAGE DES LETTRES **' >TE
870 '** **' >TF
880 '*****' >TG
890 ' >TH
900 ' initialisation >RK
910 ' >TA
920 d=6:joueur$=joueur1$:joueur=jou >MV
eur1
930 CLS#1:IF j=2 THEN d=1 >TC
940 IF joueur=joueur1 THEN adr=adr1 >VE
ELSE adr=adr2
950 ja=0 >XJ
960 ' >TF
970 ' Tirage des lettres >TG
980 ' >TH
990 ON joueur GOTO 1000,1010 >VH
1000 IF L1=19 AND x1=18 THEN GOTO 1 >MN
260 ELSE 1020
1010 IF L2=19 AND x2=24 THEN GOTO 1 >MN
260 ELSE 1020
1020 t=0:LOCATE#1,5,2:PEN#1,2:PRINT >MG
#1,joueur$;" tirez ";"d;"lettre(s)":
LOCATE #1,5,4:PRINT #1,"Appuyez";d;
"fois sur 'T'"
1030 IF joueur=joueur1 THEN x=x1:L= >LB
L1:q=q1 ELSE x=x2:L=L2:q=q2
1040 PEN 3 >FG
1050 g$=INKEY$:IF g$="" THEN 1050 >ZK
1060 IF g$="t" OR g$="T" THEN 1080 >YE
1070 GOTO 1050 >MB
1080 SOUND 1,119,25,7 >PD
1090 t=t+1 >MD
1100 a=ROUND(((RND*10)*(RND*10)),0) >TB
:c=INT(RND*10)
1110 IF c>=3 OR c=0 THEN c=1 >UR
1120 a=a*9+(ROUND(RND*10)) >UE
1130 IF a>256 THEN a=a-256:GOTO 113 >LH
0 ELSE 1140
1140 ca=65+INT(a/10) >NC
1150 IF ca>=87 THEN 1160 ELSE 1170 >ZB
1160 IF c=1 THEN 1160 ELSE 1170 >XQ
1170 POKE adr,ca >LT
1180 LOCATE x,L:PEN 1:PRINT CHR$(ca >CC
):POKE 43001,x-1:POKE 43003,L-1:CAL
L 43000
1190 L=L+2:adr=adr+1:IF t=d THEN q= >BG
q+t:GOTO 1200 ELSE 1050
1200 IF joueur=joueur1 THEN q1=q:L1 >YB
=L:adr1=adr ELSE q2=q:L2=L:adr2=adr
1210 IF L=19 THEN 1220 ELSE 1390 >XU
1220 IF x=18 OR x=24 THEN 1390 ELSE >DL
1380
```



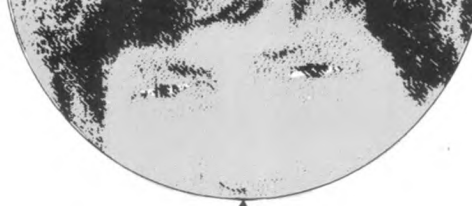
```

1230 ' >XJ 1630 SOUND 1,10,50,15,1,1 >RC 1940 g$=INKEY$:IF g$="" THEN 1940 >ZC
1240 ' Efface 16 lettres non utilis >XK 1640 CLS#1:LOCATE#1,12,2:PRINT#1,"J >PE 1950 IF g$="o" OR g$="0" THEN 1980 >YM
ees >XK 1640 A R N A C " >PE 1960 IF g$="n" OR g$="N" THEN nb=0: >PC
1250 ' >YA 1650 FOR i=1 TO 1500:NEXT i:PEN#2,2 >BJ 1970 GOTO 1940 >NJ
1260 ON joueur GOTO 1270,1280 >WN 1660 CLS#1:LOCATE#1,2,2:PRINT#1,"Ec >XG 1980 CLS#1:PRINT#1,"Indiquez alors >EL
1270 x=18:xx=19:L=3:a=43190:GOTO 12 >ER rivez votre mot normalement,":LOCAT >EL
90 >ER 1660 E#1,2,3:PRINT#1,"il s'affichera sur >EL
1280 x=23:xx=24:L=3:a=43390:GOTO 12 >EL >XG 1660 votre jeu." >XG 1990 IF ja=1 THEN 2000 ELSE GOTO 20 >BR
90 >EL 1670 FOR i=1 TO 2000:NEXT i:GOTO 17 >DG 50 >BR
1290 FOR i=1 TO 16 >LN 1670 CLS#1:LOCATE#1,1,2:PRINT#1,"Et >LP 2000 CLS#1:LOCATE#1,1,2:PRINT#1,"Et >LP
1300 LOCATE x,L:PRINT CHR$(32):LOCA >DH 70 >LP 2000 puisque vous avez dit jarnac,":LOC
TE xx,L:PRINT CHR$(32) >DH 1680 ' >YH 1680 ATE#1,1,3:PRINT#1,"quelle ligne de
1310 L=L+1:NEXT i >LR 1690 ' >YJ 1700 IF j=0 THEN d=6 ELSE d=1 >VL 2010 LOCATE#1,4,4:INPUT#1,"utilisez >VJ
1320 FOR i=1 TO 16 >LG 1700 IF j=0 THEN d=6 ELSE d=1 >VL 2010 -vous";lj >VJ
1330 POKE a,0:a=a+1:NEXT i >UR 1710 IF joueur=joueur1 THEN joueur= >UU 2020 ' >XG
1340 ON joueur GOTO 1350,1360 >WK 1710 IF joueur=joueur1 THEN joueur= >UU 2030 ' Demande de la ligne >XH
1350 L1=3:adr1=43190:q1=0:x1=19:GOT >HW 1720 GOTO 930 >FH 2040 ' >XJ
0 930 >HW 1730 ' >YD 2050 CLS#1:LOCATE#1,1,2:INPUT#1,"Su >BA
1360 L2=3:adr2=43390:q2=0:x2=23:GOT >HY 1740 ' Acceptation du mot >YE 2050 r quelle ligne inscrivez-vous votre
0 930 >HY 1750 ' >YF 1760 ENT 1,100,-20,10:SOUND 1,239,5 >GC 2060 POKE 43098,ligne >PC
1370 ' >YD 1770 CLS#1:LOCATE#1,11,2:PRINT#1,"C >YU 2070 IF ligne<1 OR ligne>8 THEN 208 >LP
1380 IF joueur=joueur1 THEN L1=3:x1 >ZR 1770 e mot est-il accepte":LOCATE#1,7,3: >YU 2080 CLS#1:LOCATE#1,3,2:PRINT#1,"Er >NW
=18 ELSE x2=24:L2=3 >ZR 1770 PRINT #1,"par votre adversaire ? (0 >YU 2080 reur:ligne interdite." >NW
1390 IF j=2 THEN d=6:j=0 >RV 1780 g$=INKEY$:IF g$="" THEN 1780 >ZG 2090 FOR i=1 TO 1000:NEXT i >UK
1400 IF d=6 AND joueur=2 THEN j=1 >ZC 1790 IF g$="o" OR g$="0" THEN 1820 >YG 2100 GOTO 1900 >MA
1410 ' >XJ 1800 IF g$="n" OR g$="N" THEN ja=0: >JV 2110 IF ja=1 THEN 2120 ELSE lj=lign >MH
1420 '***** >XK 1800 GOTO 3640 >JV 2110 e:GOTO 2130 >MH
1430 '*** ** >YA 1810 GOTO 1780 >ND 2120 IF joueur=joueur1 THEN joueur= >PP
1440 '*** JEU ** >YB 1820 IF i=0 THEN d=6 ELSE d=1 >VP 2120 joueur2 ELSE joueur=joueur1 >PP
1450 '*** ** >YC 1830 ' >YE 2130 ON joueur GOTO 2140,2150 >WD 2130 joueur2 ELSE joueur=joueur1 >PP
1460 '***** >YD 1840 ' Nombre de lettres >YF 2140 ad=43100+(lj*10):GOTO 2160 >XY 2140 ad=43100+(lj*10):GOTO 2160 >XY
1470 ' >YE 1850 ' >YG 2150 ad=43300+(lj*10):GOTO 2160 >XB 2150 ad=43300+(lj*10):GOTO 2160 >XB
1480 ' Question si mot + de 3 lett >YF 1860 CLS#1:PEN#1,2:LOCATE#1,4,2:IMP >VE 2160 adres=ad:adres=adres >VE
res >YF 1860 UT#1,"Combien de lettres ?";N >VE 2170 IF ligne=1 THEN ligne=3:GOTO 2 >FL
1490 ' >YG 1870 POKE 43099,N >LP 2170 250 >FL
1500 CLS#1:ja=0:PEN#2,2:LOCATE#1,3, >AN 1880 IF N<3 THEN LOCATE#1,4,2:PRINT >VH 2180 IF ligne=2 THEN ligne=5:GOTO 2 >FQ
1:PRINT#1,joueur$;" vous avez le ch >AN 1880 #1,"Mot de moins de trois lettres >VH 2180 250 >FQ
oix entre:":LOCATE #1,8,2:PRINT#1," >AN 1890 interdits" ELSE GOTO 1900 >VH 2190 IF ligne=3 THEN ligne=7:GOTO 2 >FV
-- E)crire un mot":LOCATE #1,8,3:PR >AN 1890 60 >DK 2190 250 >FV
INT#1,"-- J)arnac" >AN 1900 ' >YC 2200 IF ligne=4 THEN ligne=9:GOTO 2 >FP
1510 LOCATE #1,8,4:PRINT#1,"-- P)as >AD 1910 'Conception mot grace a un aut >YD 2200 250 >FP
ser votre tour" >AD 1910 re >YD 2210 IF ligne=5 THEN ligne=11:GOTO >GU
1520 g$=INKEY$:IF g$="" THEN 1520 >ZP 1920 ' >YE 2220 IF ligne=6 THEN ligne=13:GOTO >GY
1530 IF g$="e" OR g$="E" THEN 1760 >YE 1930 CLS#1:PRINT#1,"Ecrivez-vous ce >XD 2220 2250 >GY
1540 IF g$="p" OR g$="P" THEN 1700 >YR 1930 mot avec les lettres ":PRINT#1,"d' >XD 2230 IF ligne=7 THEN ligne=15:GOTO >GC
1550 IF g$="j" OR g$="J" THEN 1570 >YR 1930 un autre mot deja place sur le jeu >XD 2230 2250 >GC
1560 GOTO 1520 >MH 1940 (0/N)?" >XD 2240 IF ligne=8 THEN ligne=17:GOTO >GG
1570 ' >YF 1940 (0/N)?" >XD 2240 2250 >GG
1580 ' Jarnac >YG 1940 (0/N)?" >XD 2240 2250 >GG
1590 ' >YH 1940 (0/N)?" >XD 2240 2250 >GG
1600 ja=1 >CJ 1940 (0/N)?" >XD 2240 2250 >GG
1610 ENV 1,127,-50,200 >NH 1940 (0/N)?" >XD 2240 2250 >GG
1620 ENT 1,239,12,3 >LF 1940 (0/N)?" >XD 2240 2250 >GG

```



2250 IF lj=1 THEN lj=3:GOTO 2360	>YH	E 2690	3020 a=PEEK(adr)	>LX
2260 IF lj=2 THEN lj=5:GOTO 2360	>ZD	2680 IF joueur=joueur1 THEN x=18 EL	3030 IF a=0 THEN GOTO 3040 ELSE 305	>AB
2270 IF lj=3 THEN lj=7:GOTO 2360	>ZH	SE x=24	0	
2280 IF lj=4 THEN lj=9:GOTO 2360	>ZM	2690 IF m=q THEN 2750	3040 adr=adr+1:m=m+1:i=i+1:GOTO 306	>EF
2290 IF lj=5 THEN lj=11:GOTO 2360	>ZU	2700 GOTO 2640	0	
2300 IF lj=6 THEN lj=13:GOTO 2360	>ZN	2710 POKE adr,0:LOCATE x,p:PRINT CH	3050 POKE adr,&0:POKE adr-m,a:i=i+1	>PF
2310 IF lj=7 THEN lj=15:GOTO 2360	>ZT	R*(32):LOCATE x,p+1:PRINT CHR*(32)	:adr=adr+1	
2320 IF lj=8 THEN lj=17:GOTO 2360	>ZX	2720 IF joueur=joueur1 THEN adr=431	3060 IF i=q+1 THEN 3070 ELSE 3020	>YN
2330 '	>YA	90 ELSE adr=43390	3070 f=3:m=0:IF joueur=joueur1 THEN	>CA
2340 ' Inscription du mot	>YB	2730 m=0	adr1=43190+q1-N:adr=43190 ELSE adr	
2350 '	>YC	2740 p=3:GOTO 2790	2=43390+q2-N:adr=43390	
2360 PFN 3	>GC	2750 CLS#1:PEN#1,2:LOCATE#1,4,2:PRI	3080 ca=PEEK(adr):LOCATE x,f:PRINT	>MZ
2370 C S#1:LOCATE#1,10,2:PRINT#1,"T	>CQ	NT#1,"Cette lettre est mauvaise."	CHR*(ca)	
apez votre mot:"		2760 FOR i=1 TO 1000:NEXT i:CLS#1:L	3090 POKE 43001,x-1:POKE 43003,f-1:	>LY
2380 t=0:m=0	>CF	OCATE#1,4,2:PRINT#1,"Tapez une nouv	CALL 43000	
2390 ON joueur GOTO 2400,2410	>WK	elle lettre.":p=3:m=0	3100 adr=adr+1:m=m+1:f=f+2	>VW
2400 adr=43190:p=3:f=ligne:e=1:q=q1	>PV	2770 IF joueur=joueur1 THEN adr=431	3110 IF f=19 THEN 3120 ELSE 3130	>XH
:GOTO 2420		90 ELSE adr=43390	3120 IF joueur=joueur1 THEN x=18:f=	>VT
2410 adr=43390:p=3:f=ligne:e=26:q=q	>QZ	2780 GOTO 2440	3 ELSE x=24:f=3	
2:GOTO 2420		2790 LOCATE e,f:PRINT CHR*(ca):POKE	3130 IF m=q-N THEN 3140 ELSE 3080	>YD
2420 IF ja=1 THEN 2430 ELSE 2440	>XF	43001,e-1:POKE 43003,f-1:CALL 4300	3140 IF joueur=joueur1 THEN q1=q-N	>QM
2430 IF e=1 THEN e=26 ELSE e=1	>WL	0	ELSE q2=q-N	
2440 IF joueur=joueur1 THEN x=19 EL	>KH	2800 FOR i=adre+9 TO ad STEP -1	3150 IF x=18 OR x=24 THEN 3160 ELSE	>DL
SE x=23		2810 POKE i,PEEK(i-1)	3170	
2450 SOUND 1,119,25,7	>PF	2820 NEXT i	3160 IF joueur=joueur1 THEN L1=f:GO	>HL
2460 CALL 43074	>TB	2830 POKE ad,ca:ad=ad+1:adres=adres	TO 3210 ELSE L2=f:GOTO 3210	
2470 ca=PEEK(43073)-32	>QA	+1	3170 IF joueur=joueur1 THEN L1=3+2*	>LH
2480 '	>YG	2840 t=t+1:IF t=N THEN 2860 ELSE 28	q1:x1=19 ELSE L2=3+2*q2:x2=23	
2490 ' Comparaison avec lettres pla	>YH	50	3180 '	>YE
cees		2850 e=e+2:GOTO 2440	3190 ' Echange des memoires si jar	>YF
2500 '	>XK	2860 IF nb=0 THEN 2880 ELSE 2870	nac	
2510 IF ca=PEEK(ad) THEN GOTO 2560	>AC	2870 IF q-nb=0 THEN 2890 ELSE 2940	3200 '	>XH
2520 ad=ad+1:m=m+1	>MF	2880 IF q-N=0 THEN 2890 ELSE 2940	3210 IF ja=1 THEN 3220 ELSE 3440	>XC
2530 IF ad=adres+8-t THEN 2540 ELSE	>FM	2890 IF joueur=joueur1 THEN adr1=43	3220 z=PEEK(43098)	>MJ
2550		190:q1=0:L1=3 ELSE adr2=43390:q2=0:	3230 ON joueur GOTO 3240,3250	>WK
2540 ad=adres:m=0:GOTO 2640	>WL	L2=3	3240 li=43300+z*10:GOTO 3260	>VR
2550 GOTO 2510	>MH	2900 GOTO 3210	3250 li=43100+z*10:GOTO 3260	>VQ
2560 POKE ad,PEEK(ad-m):POKE ad-m,c	>EF	2910 '	3260 FOR i=1 TO 8	>CG
a		2920 'reinscription pions non utili	3270 POKE li,PEEK(adre)	>TW
2570 LOCATE e,f:PRINT CHR*(ca):POKE	>UW	ses	3280 adre=adre+1:li=li+1:NEXT i	>AA
43001,e-1:POKE 43003,f-1:CALL 4300		2930 '	3290 adre=adre-8	>LY
0		2940 IF nb=0 THEN 2950 ELSE N=nb	3300 FOR i=1 TO 8	>CB
2580 e=e+2:adres=adres+1:ad=adres:t	>PE	2950 PEN 1	3310 POKE adre,0	>HK
=t+1:m=0		2960 ON joueur GOTO 2970,2980	3320 adre=adre+1:NEXT i	>TX
2590 IF t=N THEN 2860	>NF	2970 adr=43190:x=19:xx=18:q=q1:GOTO	3330 IF lj=0 THEN 3400	>PQ
2600 GOTO 2440	>MF	2990	3340 ON joueur GOTO 3350,3360	>WR
2610 '	>YB	2980 adr=43390:x=23:xx=24:q=q2:GOTO	3350 e=1:f=lj:GOTO 3370	>RD
2620 ' Comparaison lettres restante	>YC	2990	3360 e=26:f=lj:GOTO 3370	>TF
s		2990 f=3:FOR i=1 TO 16:LOCATE x,f:P	3370 FOR i=1 TO 8	>CJ
2630 '	>YD	RINT CHR*(32):f=f+1:NEXT i	3380 LOCATE e,f:PRINT CHR*(32):POKE	>UM
2640 IF ca=PEEK(adr) THEN GOTO 2710	>BU	3000 f=3:FOR i=1 TO 16:LOCATE xx,f:	43001,e-1:POKE 43003,f-1:CALL 4300	
2650 adr=adr+1:p=p+2:m=m+1	>VC	PRINT CHR*(32):f=f+1:NEXT i	0	
2660 IF m=q THEN 2750	>NX	3010 i=0:m=0	3390 e=e+2:NEXT i	>LN
2670 IF p=19 THEN p=3:GOTO 2680 ELS	>FG			



```

3400 IF joueur=joueur1 THEN joueur= >PR
joueur2 ELSE joueur=joueur1
3410 ' >YA
3420 ' Score >YB
3430 ' >YC
3440 N=PEEK(43099) >MB
3450 IF N=3 THEN s=1 >NB
3460 IF N=4 THEN s=2 >NE
3470 IF N=5 THEN s=3 >NH
3480 IF N=6 THEN s=4 >NL
3490 IF N=7 THEN s=5 >NP
3500 IF N=8 THEN s=6 >NH
3510 CLS#1:LOCATE#1,4,2:PRINT#1,"Vo >MJ
us marquez";s;"points"
3520 ON joueur GOTO 3530,3540 >WR
3530 s1=s1+s:a=s1:x=16:GOTO 3550 >AF
3540 s2=s2+s:a=s2:x=36:GOTO 3550 >AM
3550 LOCATE x,1:PEN 1:PRINT a >XE
3560 IF ja=1 THEN 3570 ELSE 3630 >XW
3570 IF joueur=joueur1 THEN joueur= >PA
joueur2 ELSE joueur=joueur1
3580 ON joueur GOTO 3590,3600 >WB
3590 s1=s1-s:a=s1:x=16:GOTO 3610 >AL
3600 s2=s2-s:a=s2:x=36:GOTO 3610 >AH
3610 LOCATE x,1:PEN 1:PRINT a >XB
3620 IF joueur=joueur1 THEN joueur= >PW
joueur2 ELSE joueur=joueur1
3630 FOR i=1 TO 2000:NEXT i:GOTO 36 >DD
50
3640 IF joueur=joueur1 THEN joueur= >UY
joueur2:joueur#=joueur2# ELSE joueu
r=joueur1:joueur#=joueur1#
3650 IF j=0 AND joueur=1 THEN j=2:G >KG
OTO 3680
3660 IF ja=1 THEN GOTO 3670 ELSE 36 >CE
80
3670 IF ligne=17 THEN 3760 ELSE 139 >BF
0
3680 IF ligne=17 THEN 3760 ELSE 930 >AY
3690 ' >ZA
3700 '***** >YC
3710 'x# ** >YD
3720 'x# GAGNE ** >YE
3730 'x# ** >YF
3740 '***** >YG
3750 ' >YH
3760 LOCATE 13,10:PEN 2:PRINT "FIN >LG
DU JEU"
3770 x=13:FOR i=1 TO 12 >QL
3780 POKE 43001,x-1:POKE 43003,9:CA >JL
LL 43000
3790 x=x+1:NEXT i >MZ
3800 ENV 1,100,1,1:ENT 1,100,5,3 >XB

```

```

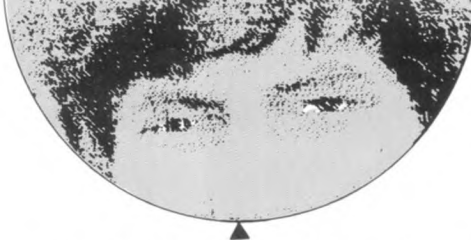
3810 SOUND 1,119,300,7,5,1 >TQ
3820 FOR i=1 TO 2500:NEXT i >UU
3830 MODE 1 >PK
3840 IF s1=s2 THEN 3850 ELSE 3890 >YN
3850 LOCATE 10,10:PEN 2:PRINT "Vous >DZ
etes ex aequo !!"
3860 x=10:FOR i=1 TO 40 >QJ
3870 POKE 43001,x-1:POKE 43003,9:CA >JL
LL 43000
3880 x=x+1:NEXT i:GOTO 3960 >WF
3890 IF s1>s2 THEN 3900 ELSE 3910 >YH
3900 joueur#=joueur1#:GOTO 3920 >AG
3910 joueur#=joueur2#:GOTO 3920 >AJ
3920 LOCATE 10,10:PEN 2:PRINT joueu >YD
r#;" a gagne !!!"
3930 x=10:FOR i=1 TO 40 >QG
3940 POKE 43001,x-1:POKE 43003,9:CA >JJ
LL 43000
3950 x=x+1:NEXT i >MX
3960 LOCATE 12,23:PRINT "UNE AUTRE >VT
PARTIE (O/N)?"
3970 g#=INKEY$:IF g#="" THEN 3970 >ZN
3980 IF g#="o" OR g#="0" THEN 110 >XV
3990 IF g#="n" OR g#="N" THEN 4010 >YC
4000 GOTO 3970 >NA
4010 MODE 1:END >ZH
4020 ' >XJ
4030 '***** >XK
4040 'x# ** >YA
4050 'x# DATA DOUBLE HAUTEUR ** >YB
4060 'x# ** >YC
4070 '***** >YD
4080 ' >YE
4090 MEMORY 41999 >LU
4100 RESTORE 4160 >LQ
4110 FOR i=43000 TO 43095 >RJ
4120 READ a# >VH
4130 a=VAL("&"a#):POKE i,a >UH
4140 NEXT i >VE
4150 RETURN >FD
4160 DATA 26,00,2E,00,CD,1A,BC,01,0 >ZN
0,38,09,E5,EB,E1,01,50
4170 DATA 00,E5,EB,09,EB,E1,E5,D5,3 >AV
E,01,01,02,00,ED,B0,B7
4180 DATA 28,0C,D1,E1,7A,D6,08,57,E >AH
5,D5,3E,00,18,EC,D1,E1
4190 DATA 7C,D6,08,FE,CO,67,D8,7A,D >AU
6,08,FE,CO,57,30,D7,EB
4200 DATA 01,B0,3F,09,EB,18,CF,00,0 >ZD
0,00,CD,06,BB,32,41,A8
4210 DATA C9,00,00,00,00,00,00,0 >XX
0,00,00,00,00,00,00,00
4220 ' >YA

```

```

4230 '***** >YB
4240 'x# ** >YC
4250 'x# REGLES ** >YD
4260 'x# ** >YE
4270 '***** >YF
4280 ' >YG
4290 CLS:MODE 2:BORDER 13:INK 0,13: >ZP
INK 1,0:PAPER 0:PEN 1
4300 LOCATE 30,1:PRINT ">> REGLES >HR
<<"
4310 LOCATE 1,4:PRINT "I) BUT DU >HM
JEU"
4320 PRINT "Le but de ce jeu est de >MZ
marquer le plus de points possible
s,en ecrivant des ":PRINT "mots tou
jours plus longs(mais moins de 8 le
ttres.),avant qu'un quelconque":PRI
NT "joueur remplisse les 8 lignes d
e son tableau de jeu."
4330 PRINT "Il faut donc eviter de >QJ
remplir ses 8 lignes le plus vite p
ossible,mais au":PRINT "contraire y
faire un plus grand nombre de mot.
"
4340 PRINT:PRINT:PRINT "I) DEROU >DB
LEMENT DE LA PARTIE
4350 PRINT "Chaque joueur,lorsque c >CR
'est son tour de jeu,a le choix ent
re 3 possibilites":PRINT:PRINT"
--- i --- Ecrire un mo
t DE PLUS DE 3 LETTRES"
4360 PRINT:PRINT "On peut donc soit >GC
ecrire un mot nouveau sur une lign
e vide,ou concevoir un ":PRINT " mo
t a partir des lettres d'un mot dej
a place sur le jeu et de nouvelles"
4370 PRINT "lettres de sa reserve ( >ZH
lettres blanches):il placera alors
ce mot":PRINT "IMPERATIVEMENT SUR L
A MEME LIGNE QUE LE MOT D'ORIGINE."
4380 LOCATE 32,23:PRINT ">> ESPAC >HE
E <<"
4390 GOSUB 4800 >YA
4400 PRINT "Il revele ensuite ce mo >KU
t a son adversaire qui doit lui dir
e si le mot est ":PRINT "valable ou
non.(Si non,alors il perd son tour
de jeu.)"
4410 PRINT "Il doit ensuite entrer >NC
dans l'ordre,LE NOMBRE DE LETTRES D
U MOT,LE NUMERO DE ":PRINT "LA LIGN
E sur laquelle il ecrit ce mot.":PR

```



INT "Ensuite,s'il ecrit un mot grace a un autre mot deja place sur le jeu,il doit "

4420 PRINT "entrer LE NOMBRE DE NOU >AA
VELLES LETTRES parmi la reserve(en blanc) qu'il utilise."

4430 PRINT:PRINT "Il ne lui reste p >AK
lus qu'a taper le mot lettre par le ttre."

4440 PRINT:PRINT "TOUT JOUEUR QUI E >PA
CRIT UN MOT A LE DROIT DE RETIRER 1 LETTRE ET DE CONTINUER ":PRINT "A JOUER JUSQU'A CE QU'IL PASSE SON TOUR."

4450 PRINT:PRINT " -- >TC
- 2 --- Jarnac"

4460 PRINT:PRINT "C'est le coup le >CD
plus important de la partie":PRINT "Si un joueur dit JARNAC,c'est qu'il a remarque que son adversaire,apres avoir":PRINT "passe son tour,aurait encore pu ecrire un mot qu'il n'a malheureusement pas vu."

4470 PRINT:PRINT "Ce joueur S'EMPAR >HJ
E ALORS DE CE MOT,en l'ecrivant sur une de ces lignes,et en":PRINT "marquant les points attribues pour ce mot,le joueur qui l'a laisse passer,"

4480 PRINT "quant a lui,perd les le >CM
ttres,et voit son score diminuer du meme nombre de ":PRINT "points "

4490 LOCATE 32,25:PRINT ">> ESPAC >HJ
E <<"

4500 GOSUB 4800 >XD

4510 PRINT "Le joueur,qui a dit Jar >PR
nac,doit donc egalement entrer le NOMBRE ":PRINT "DE LETTRES DU MOT,et LE NUMERO DE LA LIGNE DE JEU OU IL INSCRIT CELUI-CI."

4520 PRINT:PRINT "De plus,si le mot >MJ
est concu a partir des lettres d'un mot deja ecrit,":PRINT "IL DEVRA INDIQUER en plus du nombre de nouvelles lettres qu'il utilise,":PRINT "LE NUMERO DE LA LIGNE ADVERSE OU EST INSCRIT LE MOT DE DEPART."

4530 PRINT:PRINT " -- >HV
- 3 --- Passer son tour"

4540 PRINT:PRINT:PRINT "III) >CX
NOMBRE DE POINTS "

4550 PRINT "Le nombre de points est >KZ
attribue selon le nombre de lettre

s du mot constitue":PRINT "Ils sont representes sur le tableau de jeu par les chiffres 1 a 6 situes":PRINT "en haut de chaque colonne d'affichage."

4560 PRINT "Ainsi,le chiffre situe >VR
en haut de la colonne ou est inscrit la derniere lettre":PRINT "du mot ,donne la valeur de ce mot."

4570 PRINT:PRINT "Un mot de 3 lettr >KX
es donne 1 point":PRINT "Un mot de 4 lettres donne 2 points":PRINT "Un mot de 5 lettres donne 3 points":PRINT " etc...."

4580 LOCATE 32,25:PRINT ">> ESPAC >HJ
E <<"

4590 GOSUB 4800 >YC

4600 PRINT:PRINT "IV) GEN >LQ
ERALITES

4610 PRINT:PRINT "ATTENTION:se trom >BK
per dans certain numero,entraînerait de la part du programme":PRINT "des reponses inattendues,et il serait alors":PRINT "necessaire de stopper la partie, et d'en reprendre une nouvelle."

4620 PRINT:PRINT "Les numeros 1 a 8 >RA
situe verticalement entre les deux tableaux de jeu ":PRINT "representent les numeros des 8 lignes de jeu ."

4630 PRINT:PRINT "Au debut du jeu,c >HT
haque joueur doit tirer pour la premiere fois 6 lettres,":PRINT "ensuite le tirage ne sera plus que de 1 lettre.":PRINT "Lorsque on ecrit un mot,il faut taper ses lettres apres chaque bip sonore."

4640 PRINT:PRINT "Attention:TOUTE L >NE
ETTRE POSEE SUR LE TABLEAU DE JEU NE PEUT ETRE ENLEVEE."

4650 PRINT "Lorsque vous concevez u >QN
n mot a partir d'un autre,VOUS DEVEZ UTILISER TOUTE":PRINT "LES LETTRES DU MOT DE DEPART ."

4660 PRINT:PRINT "VOUS NE POUVEZ EC >YC
RIRE SUR LA DERNIERE LIGNE (ce qui signifie que le jeu":PRINT "s'arrete),s'il RESTE D'AUTRES LIGNES QUI SONT VIDES."

4670 PRINT:PRINT "Lorsqu'il y a 16 >YK
lettres en reserve,et que vous ne pouvez plus ":PRINT "jouer,alors celles-ci s'effacent pour laisser la p

lace a de nouvelle lettres,":PRINT "peut-etre meilleures."

4680 LOCATE 32,25:PRINT ">> ESPAC >HK
E <<"

4690 GOSUB 4800 >YD

4700 PRINT:PRINT "V) EXEMPL >MU
E DE JEU"

4710 PRINT:PRINT "Supposons que le >NL
joueur 1 est dans sa reserve 3 lettres:A,S,R ":PRINT "Sur la ligne numero 1 de son tableau de jeu,il vient d'ecrire le mot TROP,de 4":PRINT "lettres,qui lui a rapporte 2 points."

4720 PRINT "Il doit donc rejouer et >GZ
tire un E.Il a alors le choix entre ":PRINT " -- ecrire le mot ARE S sur une ligne vide(donc la deuxieme ligne)":PRINT "et marquer 2 points."

4730 PRINT " -- ou ecrire,grace a >KV
ux lettres de la ligne 1,soit TROP, et de DEUX des":PRINT "lettres de sa reserve:E et S,le nouveau mot PORTES,de 6 lettres.":PRINT "Celui-ci lui rapportera alors 3 points,et il devra ecrire PORTES sur la meme"

4740 PRINT "ligne que TROP,soit sur >JT
LA PREMIERE LIGNE"

4750 PRINT:PRINT "Ce joueur retire >LP
alors une lettre,un P,et passe son tour:il a alors 3":PRINT "lettres en reserve:le A,R et le P."

4760 PRINT "Le joueur 2,apres avoir >QU
tire ses lettres,declare Jarnac.En effet,il a remarque":PRINT "que le joueurl pouvait encore ecrire,grace a sa PREMIERE LIGNE et a DEUX":PRINT "LETTRES DE SA RESERVE:le A et le P,le mot de 8 lettres APPORTES."

4770 PRINT "Il ecrit donc ce mot su >ZR
r une de ses lignes vides(la 1),utilise la ligne 1 de":PRINT "son adversaire,et 2 nouvelles lettres;il marque alors 6 points.Le joueur 1,lui":PRINT "perd 6 points,qui lui sont soustraits."

4780 LOCATE 20,25:PRINT ">> ESPAC >KL
E pour RETOUR AU JEU <<"

4790 GOSUB 4800:GOTO 230 >RQ

4800 g\$=INKEY\$:IF g\$="" THEN 4800 >ZY

4810 IF g\$="" THEN CLS:RETURN >YA

4820 GOTO 4800 >ND▲

GESTION PHILATELIQUE

Daniel SAINTOT

La gestion d'une collection de timbres faite manuellement demande de nombreuses heures de travail et beaucoup de méthode. Ce programme va vous apporter une assistance dans vos classements.



Il y a peu de chose à dire puisque les menus sont assez explicites. Vous gagnerez beaucoup de temps car il existe la possibilité d'imprimer chaque fichier et donc de bénéficier d'un double support (avec la disquette).

```

10 '***** >LA
*****
*****
20 '* >LB
*
30 '* - GESTION >LC
PHILATELIQUE -
*
40 '* >LD
*
50 '* - MA >LE
RS 1987 -
*
60 '* >LF
*
70 '* ( D. >LG
Saintot. )
*
80 '* >LH
*
90 '***** >LJ
*****
*****
100 CLEAR >JF
110 MODE 2 >HB
120 ma$=" MENU (annuel)" >VB
130 lp$="- LE PAYS OU L'ANNEE (P >FR
) -"
140 cd$="TIMBRE NUMERO OU *enter$ P >LF
OUR RETOURNER AU MENU"
150 ab$="timbre numero" >XK
160 op$="- VOUS NE POSSEDEZ PAS CE >ZK
TIMBRE DANS VOTRE COLLECTION !!! -"
170 kl$="- NUMERO DU TIMBRE RECHERC >CP
HE, (ENTER) POUR RETOURNER AU MENU :
"
180 ex$="- EXEMPLE :USA 1986 (MAXIM >XE
UM 8 LETTRES POUR DISK 11 LETTRES P
OUR CASSETTES"
190 apq$="- QUEL PAYS ET QUELLE ANN >JG
EE DESIREZ-VOUS TRAITER .....
....."
200 GOTO 1020 >EC
210 CLS >TH
220 LOCATE 1,2:PRINT"- Ce programme >WU
est conçu pour gérer votre collect
ion de timbres y compris les"
230 LOCATE 1,3:PRINT" varietes." >EL
240 LOCATE 1,4:PRINT"- Son emploi e >VU
st tres simple.En effet vous aurez
beaucoup de donnees a saisir"
250 LOCATE 1,5:PRINT" et cela alle >GE
gera au maximum votre travail."
260 LOCATE 1,6:PRINT"- Lors de la s >GW
aisie il vous faudra indiquer :"
270 LOCATE 1,7:PRINT"- LE NUMERO DU >NV
TIMBRE"
280 LOCATE 1,8:PRINT"- LE NOMBRE DE >YT
TIMBRES NEUFS QUE VOUS POSSEDEZ"
290 LOCATE 1,9:PRINT"- LE NOMBRE DE >EW
TIMBRES OBLITERES QUE VOUS POSSEDE
2"
300 LOCATE 1,10:PRINT"- LA COTE DE >TC
CES TIMBRES"
310 LOCATE 1,11:PRINT"- Vous valide >WT
rez directement avec la touche 'EN
TERS"
320 LOCATE 1,12:PRINT"- Si toutefoi >TV
s vous faites une erreur de frappe
notez la il vous sera possi"
330 LOCATE 1,13:PRINT" ble de la r >LZ
ectifier en demandant le chapitre c
orrection et mise a jour."
340 LOCATE 1,14:PRINT"- Vous pouvez >DA
traiter par annee un maximum de 10
0 timbres differents."
350 LOCATE 1,15:PRINT"- Pour faire >YP
la recapitulation de votre collecti
on selectionnez l'option no 8"
360 LOCATE 1,16:PRINT" .A la place >FT
d'un numero de timbre vous entere
z une annee ou un type."
370 LOCATE 1,17:PRINT"- EXEMPLE :19 >VZ
00 OU AERIENS"
380 LOCATE 1,18:PRINT"- Il faudra s >ME
auvegarder votre fichier avant de p
asser au bilan de votre collec t
ion car il sera detruit."
390 LOCATE 1,20:PRINT"- Attention a >MG
l'option fin de traitement car vot

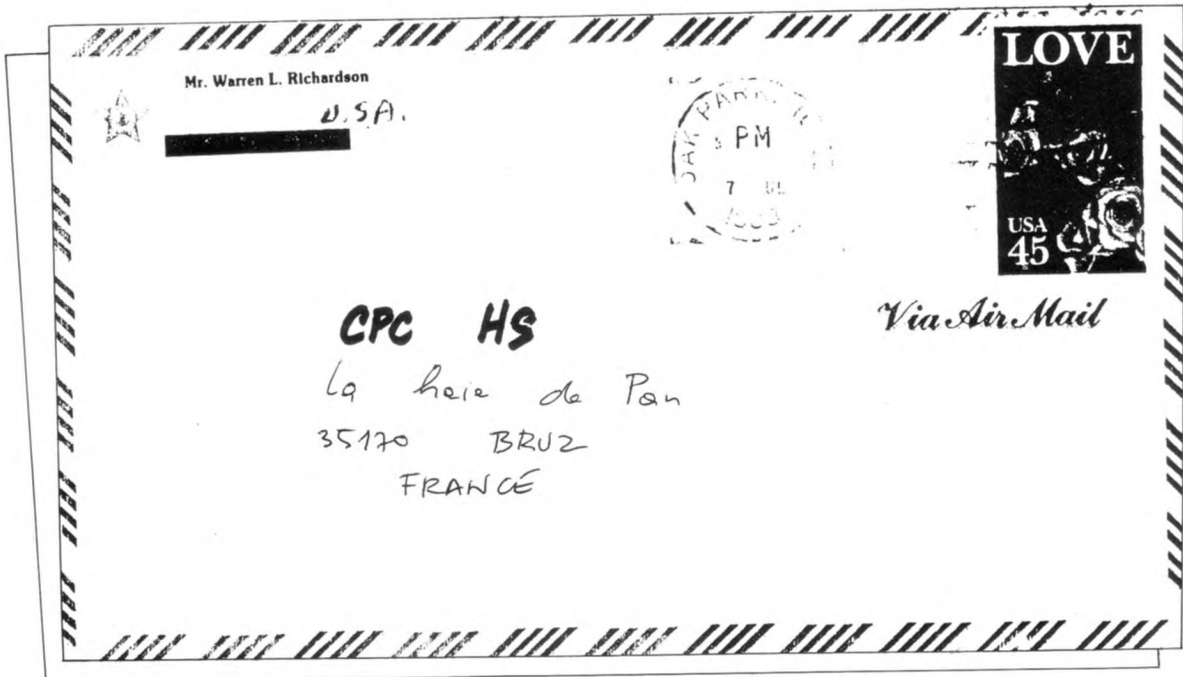
```



```

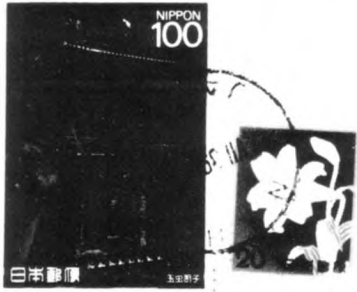
re fichier en cours sera detruit e
t l'ordinateur se reinitialisera."
400 sui$="- Frappez une touche pour >FD
continuer -"
410 LOCATE 22,25:PRINT sui$ >WJ
420 REM ++++++ >KH
430 REM MUSIQUE >LU
440 REM ++++++ >KK
450 READ a >JE
460 IF a=-1 THEN RESTORE:GOTO 450 >AQ
470 SOUND 1,a*0.8,20,15,15,15 >VH
480 SOUND 2,a*0.8,19.5,10,13,13 >XQ
490 DATA 119,0,119,0,119,0,119,0,13 >ZN
4,0,150,0,150,0,159,0,179,0,179,0,1
50,0,119,0,89,0,89,0,89,0,89,0,100,
0,113,0,113,0,119,0,134,0,134,0,119
,0,113,0,119,0,113,0,119,0,95,0
500 DATA 113,0,119,0,119,0,134,0,15 >YT
0,0,150,0,159,0,179,0,159,0,159,0,1
59,0,159,0,150,0,159,0,179,0,179,0,
179,0,179,179,179,179,179,0,0,0
510 DATA 142,0,142,0,142,0,142,0,15 >MW
9,0,179,0,179,0,190,0,190,0,190,0,2
01,0,190,0,106,0,106,0,106,0,106,0,
95,0,106,0,119,0,119,0,119,0,119,0,
106,0,95,0,89,0,89,0,89,0,89,0,95,0
,100,0,106,0,106,0,106,0,106,0
520 DATA 119,0,134,0,142,0,142,0,14 >VX
2,0,142,0,134,0,159,0,179,0,179,0,1
79,0,179,179,179,179,179,179,-1
,0
530 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 450 ELS >EE
E 540
540 CALL &BCB6 >PA
550 CLS >UE
560 REM ++++++ >PP
570 REM DESSIN DU TIMBRE >TF
580 REM ++++++ >PR
590 FOR A=1 TO 360 >LN
600 PLOT 288,232 >CK
610 DEG >RD
620 PLOT 288+79*COS(A),232+79*SIN(A >DH
)
630 NEXT A >MK
640 FOR A=1 TO 360 STEP 8 >QZ
650 PLOT 288,232 >DE
660 DEG >RJ
670 PLOT 288+74*COS(A),232+74*SIN(A >DC
)
680 PLOT 288+73*COS(A),232+73*SIN(A >DB
)
690 NEXT A >NF
700 FOR A=2 TO 360 STEP 8 >QX
710 PLOT 288,232 >DB
720 DEG >RF
730 PLOT 288+74*COS(A),232+74*SIN(A >DZ
)
740 NEXT A >NB
750 FOR A=2 TO 360 STEP 8 >QC
760 PLOT 288,232 >DG
770 DEG >TA
780 PLOT 288+73*COS(A),232+73*SIN(A >DC
)
790 NEXT A >NG
800 LOCATE 28,5:PRINT". EMPIRE . FR >LN
ANC .":LOCATE 28,17:PRINT".40.C.POS
TES.40.C."
810 PLOT 190,120:DRAW 190,344:DRAW >NM
386,344:DRAW 386,120:DRAW 190,120
820 PLOT 194,124:DRAW 194,340:DRAW >NX
382,340:DRAW 382,124:DRAW 194,124
830 PLOT 194,146:DRAW 382,146:PLOT >YZ
195,318:DRAW 382,318
840 PLOT 216,124:DRAW 216,198:PLOT >YB
359,126:DRAW 359,196
850 PLOT 216,266:DRAW 216,339:PLOT >YV
361,265:DRAW 361,339
860 PLOT 206,137:PLOT 207,138:PLOT >BV
208,139:PLOT 209,140:PLOT 205,136:P
LOT 204,135:PLOT 203,134:PLOT 202,1
33:PLOT 204,137:PLOT 203,138:PLOT 2
02,139:PLOT 201,140:PLOT 206,135:PL
OT 207,134:PLOT 208,133:PLOT 209,13
2
870 PLOT 206,329:PLOT 207,330:PLOT >BA
208,331:PLOT 209,332:PLOT 204,327:P
LOT 203,326:PLOT 202,325:PLOT 201,3

```





VIA AIR MAIL



24:PLOT 204,329:PLOT 203,330:PLOT 202,331:PLOT 201,332:PLOT 206,327:PLOT 207,326:PLOT 208,325:PLOT 209,324

880 PLOT 372,137:PLOT 373,138:PLOT 374,139:PLOT 375,140:PLOT 370,135:PLOT 369,134:PLOT 368,133:PLOT 370,137:PLOT 369,138:PLOT 368,139:PLOT 367,140:PLOT 372,135:PLOT 373,134:PLOT 374,133:PLOT 375,132

890 PLOT 373,329:PLOT 374,330:PLOT 375,331:PLOT 376,332:PLOT 371,327:PLOT 370,326:PLOT 369,325:PLOT 368,324:PLOT 371,329:PLOT 370,330:PLOT 369,331:PLOT 368,332:PLOT 373,327:PLOT 374,326:PLOT 375,325:PLOT 376,324

900 PLOT 199,318:DRAW 199,308:PLOT 199,298:DRAW 199,288:PLOT 199,278:DRAW 199,268:PLOT 199,258:DRAW 199,248:PLOT 199,238:DRAW 199,228:PLOT 199,218:DRAW 199,208:PLOT 199,198:DRAW 199,188:PLOT 199,178:DRAW 199,168:PLOT 199,158:DRAW 199,148

910 PLOT 377,318:DRAW 377,308:PLOT 377,298:DRAW 377,288:PLOT 377,278:DRAW 377,268:PLOT 377,258:DRAW 377,248:PLOT 377,238:DRAW 377,228:PLOT 377,218:DRAW 377,208:PLOT 377,198:DRAW 377,188:PLOT 377,178:DRAW 377,168:PLOT 377,158:DRAW 377,148

920 PLOT 209,308:DRAW 209,298:PLOT 209,288:DRAW 209,278:PLOT 209,268:DRAW 209,258:PLOT 209,248:DRAW 209,238:PLOT 209,228:DRAW 209,218:PLOT 209,208:DRAW 209,198:PLOT 209,188:DRAW 209,178:PLOT 209,168:DRAW 209,158

930 PLOT 367,308:DRAW 367,298:PLOT 367,288:DRAW 367,278:PLOT 367,268:DRAW 367,258:PLOT 367,248:DRAW 367,238:PLOT 367,228:DRAW 367,218:PLOT 367,208:DRAW 367,198:PLOT 367,188:DRAW 367,178:PLOT 367,168:DRAW 367,158

940 PLOT 199,308:DRAW 209,308:PLOT 199,298:DRAW 209,298:PLOT 199,288:DRAW 209,288:PLOT 199,278:DRAW 209,278:PLOT 199,268:DRAW 209,268:PLOT 199,258:DRAW 209,258:PLOT 199,248:DRAW 209,248:PLOT 199,238:DRAW 209,238:PLOT 199,228:DRAW 209,228

950 PLOT 199,218:DRAW 209,218:PLOT 199,208:DRAW 209,208:PLOT 199,198:DRAW 209,198:PLOT 199,188:DRAW 209,188:PLOT 199,178:DRAW 209,178:PLOT 199,168:DRAW 209,168:PLOT 199,158:DRAW 209,158

960 PLOT 367,308:DRAW 377,308:PLOT 367,298:DRAW 377,298:PLOT 367,288:DRAW 377,288:PLOT 367,278:DRAW 377,278

78:PLOT 367,268:DRAW 377,268:PLOT 367,258:DRAW 377,258:PLOT 367,248:DRAW 377,248:PLOT 367,238:DRAW 377,238:PLOT 367,228:DRAW 377,228

970 PLOT 367,218:DRAW 377,218:PLOT 367,208:DRAW 377,208:PLOT 367,198:DRAW 377,198:PLOT 367,188:DRAW 377,188:PLOT 367,178:DRAW 377,178:PLOT 367,168:DRAW 377,168:PLOT 367,158:DRAW 377,158

980 PLOT 288,298

990 LOCATE 20,25:PRINT sui\$

1000 CALL &BB18

1010 IF vc=13 THEN 1140

1020 CLS

1030 INPUT"- TRAVAILLEZ-VOUS SUR CA SSETTES OU SUR DISQUETTES (C/D) :", tcd\$

1040 IF tcd\$="C" OR tcd\$="c" THEN ù >TD TAPE ELSE ùDISC

1050 nt=100

1060 DIM n(nt)



1070 DIM t\$(nt)

1080 DIM a(nt)

1090 DIM o(nt)

1100 DIM c(nt)

1110 DIM z(nt)

1120 z=1

1130 n=1

1140 CLS

1150 MODE 2

1160 LOCATE 32,4:PRINT STRING\$(15," >FR +")

1170 LOCATE 32,6:PRINT STRING\$(15," >FV +")

1180 LOCATE 23,8:PRINT"- saisie des >HC donnees - 1 -"

1190 LOCATE 23,9:PRINT"- insertion >KJ de timbres - 2 -"

1200 LOCATE 23,10:PRINT"- suppressi >NZ on de timbres - 3 -"

1210 LOCATE 23,11:PRINT"- correctio >PC n et mise a jour - 4 -"

1220 LOCATE 23,12:PRINT"- classemen >MR t du fichier - 5 -"

1230 LOCATE 23,13:PRINT"- liste >AB - 6 -"

1240 LOCATE 23,14:PRINT"- sauvegard >MG e d'un fichier - 7 -"

1250 LOCATE 23,15:PRINT"- chargemen >MA t d'un fichier - 8 -"

1260 LOCATE 23,16:PRINT"- imprimer >KN le fichier - 9 -"

1270 IF ma\$=" MENU (annuel)" THEN 1 >QW 280 ELSE 1300

1280 LOCATE 23,17:PRINT"- bilan de >QU votre collection - 10 -"

1290 GOTO 1310 >ME

1300 LOCATE 23,17:PRINT"- retour au >QE menu principal - 10 -"

1310 LOCATE 23,18:PRINT"- catalogue >KH (DISQUETTES) - 11 -"





```

1320 LOCATE 23,19:PRINT"- reajustem >PU
ent des cotes - 12 -"
1330 LOCATE 23,20:PRINT"- presentat >HQ
ion - 13 -"
1340 LOCATE 23,21:PRINT"- fin de tr >KT
aitement - 14 -"
1350 FOR w=1 TO 200:NEXT >RD
1360 LOCATE 32,5:PRINT ma$ >UR
1370 LOCATE 23,25:INPUT"- VOTRE CHO >XM
IX (1 a 14) ",vc:PRINT CHR$(
7)
1380 ON vc GOTO 1390,1810,4900,2750 >JH
,5520,1810,4000,4300,4560,5150,5740
,5830,210,3950
1390 CLS >AC
1400 tn=0:tob=0:tc=0 >PV
1410 LOCATE 1,5:PRINT ex$ >UV
1420 LOCATE 1,2:PRINT apq$;:INPUT:w >DQ
$:IF tcd$="D" OR tcd$="d" THEN 1430
ELSE 1440
1430 IF LEN(w$)>8 THEN 1450 ELSE 14 >BQ
80
1440 IF LEN(w$)>11 THEN 1460 ELSE 1 >CR
480
1450 LOCATE 1,7:PRINT"- 8 Lettres m >UZ
aximum pour le nom du fichier !":GO
TO 1470
1460 LOCATE 1,7:PRINT"- 11 Lettres >GG
maximum pour le nom du fichier !"
1470 FOR w=1 TO 2500:NEXT w:GOTO 13 >DN
90
1480 IF LEFT$(w$,1)=" " THEN 1490 EL >FP
SE 1510
1490 LOCATE 1,7:PRINT"- Un nom de f >QL
ichier est OBLIGATOIRE veuillez en
donner un s v p !"
1500 FOR w=1 TO 2500:NEXT w:GOTO 13 >DG
90
1510 IF LEFT$(apq$,1)="*" THEN 1540 >AD

1520 LOCATE 1,7:PRINT:INPUT"- COMBI >TW
EN DE TIMBRES SONT PARUS DANS L'ANN
EE ..... ",t
1530 LOCATE 1,9:PRINT:INPUT"- POUR >QB
UNE COTE TOTALE DE .....
..... ",co
1540 PRINT CHR$(24) >NP
1550 LOCATE 1,11:PRINT:INPUT"* CONF >RX
IRMEZ-VOUS CES DONNEES :",d$
1560 PRINT CHR$(24) >NR
1570 IF d$="N" OR d$="n" THEN 1580 >GT
ELSE 1810
1580 CLS >AD

1590 REM ++++++ >WR
1600 REM C O N F I R M A T I O N >TR
1610 REM ++++++ >WJ
1620 IF lp$=p!$ THEN 1740 >RC
1630 LOCATE 1,1:PRINT lp$ >UU
1640 LOCATE 1,3:PRINT"- LE NOMBRE D >YU
E TIMBRES (T) -"
1650 LOCATE 1,5:PRINT"- LE TOTAL CO >WH
TES (C) -"
1660 LOCATE 1,8:INPUT"- QUE VOULEZ- >ED
VOUS CORRIGER : ",co$
1670 IF co$="" THEN 1810 >QU
1680 IF co$="p" OR co$="P" THEN 171 >AW
0
1690 IF co$="t" OR co$="T" THEN 175 >BB
0
1700 IF co$="c" OR co$="C" THEN 178 >AT
0
1710 PRINT:INPUT"- NOUVEAU PAYS OU >HT
ANNEE A TRAITER : ",py$
1720 w$=py$ >WC
1730 GOTO 1540 >MJ
1740 CLS:PRINT:INPUT"- NOUVEAU PAYS >LC
OU TYPE A TRAITER : ",py$ :w$=py$:G
OTO 1810
1750 PRINT:INPUT"- NOUVEAU NOMBRE D >ZH
E TIMBRES : ",nn
1760 t=nn >JH
1770 GOTO 1540 >NC
1780 PRINT:INPUT"- NOUVEAU TOTAL CO >VY
TES : ",nz
1790 co=nz >UE
1800 GOTO 1540 >MG
1810 CLS >ZK
1820 REM ++++++ >ET
+++++
1830 REM D E S S I N D U T A B >WD
L E A U
1840 REM ++++++ >EV
+++++
1850 PLOT 5,20:DRAW 5,390:DRAW 630, >DX
390:DRAW 630,20:DRAW 5,20
1860 PLOT 5,360:DRAW 630,360:PLOT 5 >HH
,330:DRAW 630,330:PLOT 156,20
1870 DRAW 156,390:PLOT 312,20:DRAW >MZ
312,390:PLOT 468,20:DRAW 468,390
1880 PLOT 4,18:DRAW 4,392:DRAW 631, >DB
392:DRAW 631,18:DRAW 4,18
1890 PLOT 3,18:DRAW 3,392:DRAW 632, >DB
392:DRAW 632,18:DRAW 3,18
1900 PLOT 5,362:DRAW 630,362:PLOT 1 >MU
57,362:DRAW 157,390:PLOT 313,362
1910 DRAW 313,390:PLOT 469,362:DRAW >PC
469,390:PLOT 155,362:DRAW 155,390

1920 PLOT 311,362:DRAW 311,390:PLOT >ZM
467,362:DRAW 467,390
1930 PRINT CHR$(24) >NT
1940 LOCATE 4,2 >XF
1950 PRINT UPPER$(w$) >QK
1960 PRINT CHR$(24) >NW
1970 LOCATE 22,2 >EC
1980 PRINT "total neufs: ____" >EP
1990 LOCATE 42,2 >EG
2000 PRINT "total oblité: ____" >EP
2010 LOCATE 61,2 >DB
2020 PRINT "cotes: _____ F" >EH
2030 LOCATE 4,4 >WJ
2040 PRINT ab$ >TB
2050 LOCATE 22,4 >DE
2060 PRINT "timbres neufs" >AC
2070 LOCATE 42,4 >DJ
2080 PRINT "timbres oblité" >AH
2090 LOCATE 61,4 >EB
2100 PRINT "cote Y & T" >TJ
2110 IF i=18 THEN 3620 >NB
2120 IF vc=6 OR vc=8 THEN 3620 >WY
2130 REM ++++++ >YQ
+++++
2140 REM ENTREE DU NUMERO DU TIMBRE >DJ
2150 REM ++++++ >YT
+++++
2160 IF vc=2 THEN n=n+1:i=2:GOTO 22 >DM
20
2170 n=0 >WA
2180 z=1 >XE
2190 i=1 >VJ
2200 n=n+1 >KF
2210 i=i+1 >JG
2220 WINDOW #1,2,80,25,25 >RG
2230 PRINT #1,cd$;:INPUT #1,t$(n) >AT
2240 CLS #1 >LC
2250 IF RIGHT$(t$(n),1)=CHR$(65) T >JX
HEN 2300
2260 IF LEN(t$(n))=1 THEN t$(n)="00 >JB
0"+t$(n)
2270 IF LEN(t$(n))=2 THEN t$(n)="00 >HN
"+t$(n)
2280 IF LEN(t$(n))=3 THEN t$(n)="0" >GB
+t$(n)
2290 GOTO 2330 >MJ
2300 IF LEN(t$(n))=2 THEN t$(n)="00 >HF
0"+t$(n)
2310 IF LEN(t$(n))=3 THEN t$(n)="00 >HJ
"+t$(n)
2320 IF LEN(t$(n))=4 THEN t$(n)="0" >GX
+t$(n)
2330 WINDOW #3,2,18,6,23 >RE
2340 IF t$(n)=" " THEN n=n-1:GOTO 11 >CH
40

```



2350 LOCATE #3,3,i:PRINT #3,t\$(n) >AA
 2360 z=z+1 >NG
 2370 REM ++++++ >UP
 2380 REM ENTREE TIMBRES NEUFS >YR
 2390 REM ++++++ >UR
 2400 ef\$="TIMBRES NEUFS" >UC
 2410 LOCATE 2,25 >DF
 2420 PRINT ef\$;:INPUT;a(n) >WH
 2430 WINDOW #4,21,37,6,23 >TE
 2440 LOCATE #4,22,i-1:PRINT #4,a(n) >BL
 2450 tn=tn+a(n) >FA
 2460 LOCATE 34,2:PRINT;tn >VC
 2470 REM ++++++ >XN
 2480 REM ENTREE TIMBRES OBLITERES >DH
 2490 REM ++++++ >XQ
 2500 gh\$="TIMBRES OBLITERES" >YK
 2510 WINDOW #2,2,80,25,25 >TB
 2520 PRINT #2,gh\$;:INPUT #2,o(n) >ZJ
 2530 CLS #2 >LF
 2540 WINDOW #5,41,58,6,23 >TN
 2550 LOCATE #5,42,i-1:PRINT #5,o(n) >BH
 2560 tob=tob+o(n) >MH
 2570 LOCATE 53,2:PRINT;tob >WY
 2580 REM ++++++ >RD
 2590 REM ENTREE DE LA COTE >UY
 2600 REM ++++++ >QE
 2610 ij\$="COTE TOTALE" >RD
 2620 LOCATE 2,25 >DJ
 2630 PRINT ij\$;:INPUT;c(n) >WX
 2640 WINDOW #6,60,75,6,23 >TQ
 2650 LOCATE #6,62,i-1:PRINT #6,USIN >TE
 G"#####.##";c(n)
 2660 tc=tc+c(n) >DD
 2670 LOCATE 67,2:PRINT USING"#####. >HT
 ##";tc
 2680 IF i=18 THEN GOTO 2700 >UV
 2690 GOTO 2200 >MJ
 2700 CLS #3 >LF
 2710 CLS #4 >LH
 2720 CLS #5 >LK
 2730 CLS #6 >MB
 2740 GOTO 2190 >NC
 2750 CLS >AD
 2760 REM ++++++ >YA
 2770 REM MISE A JOUR ET CORRECTIONS >DQ
 2780 REM ++++++ >YC
 2790 qr\$="- VOULEZ-VOUS CHANGER LE >LD
 NUMERO DU TIMBRE : 1"
 2800 mn\$=" NUMERO " >NV
 2810 st\$="- NOUVEAU NUMERO DE TIMBR >HN
 E "
 2820 CLS >AB
 2840 PRINT kl\$;:INPUT;tn\$ >VE
 2850 CLS >AE

2860 IF tn\$="" THEN GOTO 1140 >VJ
 2870 p=0 >WK
 2880 FOR n=1 TO z-1 >MA
 2890 IF tn\$=t\$(n) THEN p=n >UM
 2900 NEXT n >WB
 2910 IF p=0 THEN GOTO 3100 >TN
 2920 PRINT CHR\$(24) >NT
 2930 LOCATE 3,1:PRINT mn\$ >UZ
 2940 PRINT CHR\$(24) >NV
 2950 LOCATE 3,3:PRINT;t\$(p) >WE
 2960 PRINT CHR\$(24) >NX
 2970 LOCATE 18,1:PRINT" NEUFS " >ZH
 2980 PRINT CHR\$(24) >NZ
 2990 LOCATE 18,3:PRINT;a(p) >WH
 3000 PRINT CHR\$(24) >NG
 3010 LOCATE 33,1:PRINT" OBLIT " >ZG
 3020 PRINT CHR\$(24) >NJ
 3030 LOCATE 33,3:PRINT;o(p) >WE
 3040 PRINT CHR\$(24) >NL
 3050 LOCATE 48,1:PRINT" COTE " >YG
 3060 PRINT CHR\$(24) >NN
 3070 LOCATE 48,3:PRINT;c(p) >WC
 3080 GOTO 3130 >MF
 3090 PRINT:PRINT >MV
 3100 CLS:PRINT op\$ >NA
 3110 FOR w=1 TO 2000:NEXT w >UK
 3120 GOTO 2750 >MH
 3130 PRINT >VG
 3140 LOCATE 1,7:PRINT qr\$ >UF
 3150 LOCATE 1,9:PRINT"- >YU
TOTAL NEUFS :
 "2"
 3160 LOCATE 1,11:PRINT"- >ZE
OBLITERES :
 "3"
 3170 LOCATE 1,13:PRINT"- >XL
COTE :
 "4"
 3180 LOCATE 1,16:PRINT:INPUT"- FAIT >CU
 ES VOTRE CHOIX 1 a 4
 ";z\$
 3190 IF z\$="" THEN GOTO 1140 >UH
 3200 IF z\$="1" THEN GOTO 3240 >VA
 3210 IF z\$="2" THEN GOTO 3350 >VE
 3220 IF z\$="3" THEN GOTO 3420 >VE
 3230 IF z\$="4" THEN GOTO 3490 >VP
 3240 LOCATE 1,20:PRINT st\$;:INPUT;y >FU
 \$
 3250 IF RIGHT\$(y\$,1)>CHR\$(65) THEN >FC
 3300
 3260 IF LEN(y\$)=1 THEN y\$="000"+y\$ >ZD
 3270 IF LEN(y\$)=2 THEN y\$="00"+y\$ >ZR
 3280 IF LEN(y\$)=3 THEN y\$="0"+y\$ >YP

3290 GOTO 3330 >NA
 3300 IF LEN(y\$)=2 THEN y\$="000"+y\$ >ZZ
 3310 IF LEN(y\$)=3 THEN y\$="00"+y\$ >ZM
 3320 IF LEN(y\$)=4 THEN y\$="0"+y\$ >YK
 3330 t\$(p)=y\$ >GE
 3340 GOTO 2750 >NB
 3350 LOCATE 1,20:PRINT:INPUT"- NOUV >KW
 EAU TOTAL NEUFS ";ca
 3360 x=a(p)-ca >TG
 3370 a(p)=ca >AH
 3380 IF a(p)>ca THEN GOTO 3390 >WN
 3390 tn=tn-x >LJ
 3400 GOTO 2750 >MJ
 3410 CLS >ZH
 3420 LOCATE 1,20:PRINT:INPUT"- NOUV >JA
 EAU TOTAL OBLITERES";co
 3430 y=o(p)-co >WD
 3440 o(p)=co >DD
 3450 IF o(p)>co THEN GOTO 3460 >XF
 3460 tob=tob-y >DJ
 3470 GOTO 2750 >NF
 3480 CLS >AE
 3490 LOCATE 1,20:PRINT:INPUT"- NOUV >VG
 ELLE COTE";cc
 3500 ab=c(p)-cc >ZE
 3510 c(p)=cc >AH
 3520 IF c(p)>cc THEN GOTO 3530 >WJ
 3530 tc=tc-ab >PJ
 3540 GOTO 2750 >ND
 3550 tn=tn-a(p) >FG
 3560 tob=tob-o(p) >MN
 3570 tc=tc-c(p) >DJ
 3580 a(p)=0 >QE
 3590 o(p)=0 >BK
 3600 c(p)=0 >PK
 3610 GOTO 2750 >NB
 3620 REM ++++++ >ND
 3630 REM LISTE COMPLETE >TW
 3640 REM ++++++ >NF
 3650 cd=co-tc >QA
 3660 u=tn+tob >VD
 3670 tm=t-u >BF
 3680 IF t=0 THEN tm=t >PX
 3690 IF co=0 THEN cd=co >QT
 3700 LOCATE 34,2:PRINT tn >UV
 3710 LOCATE 53,2:PRINT tob >VP
 3720 LOCATE 67,2:PRINT USING"#####. >HP
 ##";tc
 3730 IF lp\$=p!\$ THEN 3760 >RL
 3740 LOCATE 2,25:PRINT"TIMBRES MANQ >UC
 UANTS :";tm
 3750 LOCATE 40,25:PRINT"POUR UNE CO >TM
 TE DE :";cd





```

3760 WINDOW #7,1,80,6,25 >RT
3770 IF i=18 THEN 3790 >PQ
3780 n=0 >WJ
3790 i=i >WF
3800 n=n+1 >LC
3810 i=i+1 >KD
3820 IF t$(n)="* THEN n=n-1:GOTO 39 >CV
10
3830 LOCATE #7,3,i:PRINT #7,t$(n) >AN
3840 LOCATE #7,22,i:PRINT #7,a(n) >AG
3850 LOCATE #7,42,i:PRINT #7,o(n) >AA
3860 LOCATE #7,62,i:PRINT #7,c(n) >AQ
3870 IF i=18 THEN 3890 >PT
3880 GOTO 3800 >NH
3890 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 3890 E >HR
LSE 3900
3900 CLS #7:WINDOW #7,1,80,6,25:GOT >GY
0 1810
3910 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 3910 E >HV
LSE 1140
3920 REM ++++++ >TX
3930 REM SORTIE DU PROGRAMME >XF
3940 REM ++++++ >TZ
3950 CLS:INPUT"- AVEZ-VOUS SAUVEGAR >JG
DE VOTRE FICHER :",av$
3960 IF av$="N" OR av$="n" THEN 400 >AA
0
3970 CLS:INPUT"- ETES-VOUS SUR DE V >NM
OULOIR QUITTER LE PROGRAMME (0 / N)
:" ,qlp$
3980 IF qlp$="0" OR qlp$="o" THEN 3 >LF
990 ELSE 10
3990 CALL &0 >VG
4000 CLS >ZD
4010 REM ++++++ >LJ
4020 REM SAUVEGARDE >PZ
4030 REM ++++++ >LL
4040 CLS:PRINT:PRINT"- PATIENTEZ SA >UQ
UVEGARDE DE VOTRE FICHER ET SUPPRE
SSION DES FICHERS .BAK."
4050 PRINT"..... >HF
.....
....."
4060 OPENOUT w$ >GB
4070 PRINT #9,w$ >FK
4080 PRINT #9,det >LD
4090 PRINT #9,z >BC
4100 PRINT #9,tn >LN
4110 PRINT #9,tob >LF
4120 PRINT #9,tc >LD
4130 PRINT #9,tm >LQ
4140 PRINT #9,cd >GK
4150 PRINT #9,t >AD
4160 PRINT #9,co >LC
4170 FOR n=1 TO z-1 >MU
4180 PRINT #9,t$(n) >MZ
4190 PRINT #9,a(n) >MV
4200 PRINT #9,o(n) >MB
4210 PRINT #9,c(n) >MP
4220 NEXT n >VJ
4230 CLOSEOUT >YK
4240 REM ++++++ >BU
+++
4250 REM SUPPRESSION DES FICHERS " >HG
BAK"
4260 REM ++++++ >BW
+++
4270 fb$="*.bak" >LE
4280 ùERA, Æfb$ >AG
4290 GOTO 1140 >MJ
4300 CLS >ZG
4310 REM ++++++ >LM
4320 REM CHARGEMENT >PT
4330 REM ++++++ >LP
4340 CLS:PRINT:INPUT"QUEL FICHER D >PV
ESIREZ-VOUS CHARGER :",w$
4350 CLS:PRINT"- PATIENTEZ JE CHARG >FZ
E LE FICHER :";TAB(36):PRINT UPPER
$(w$) >VD
4360 OPENIN w$ >VD
4370 INPUT #9,w$ >GF
4380 INPUT #9,det >MB
4390 INPUT #9,z >BJ
4400 INPUT #9,tn >LV
4410 INPUT #9,tob >MD
4420 INPUT #9,tc >LK
4430 INPUT #9,tm >LX
4440 INPUT #9,cd >HF
4450 INPUT #9,t >AK
4460 INPUT #9,co >LJ
4470 FOR n=1 TO z-1 >MX
4480 INPUT #9,t$(n) >MF
4490 INPUT #9,a(n) >MB
4500 INPUT #9,o(n) >MH
4510 INPUT #9,c(n) >MW
4520 NEXT n >WB
4530 CLOSEIN >MC
4540 IF det=1 THEN 5300 >QN
4550 GOTO 1810 >NB
4560 CLS >AE
4570 REM ++++++ >LW
4580 REM IMPRESSION >PY
4590 REM ++++++ >LY
4600 PRINT"- VEUILLEZ PATIENTER J'I >VP
MPRIME VOTRE FICHER :";TAB(48):PRI
NT UPPER$(w$)
4610 WIDTH 77 >JC
4620 IF co=0 THEN cd=0 >PN
4630 IF t=0 THEN tm=0 >PD
4640 PRINT #8,"+++++ >RD
+++++
+++++"
4650 PRINT #8 >JA
4660 PRINT #8,"*";" " ;UPPER$(w$) >ZN
4670 PRINT #8 >JC
4680 PRINT #8,"- TOTAL TIMBRES NEUF >UC
S :";tn
4690 PRINT #8 >JE
4700 PRINT #8,"- .....OBLITERE >RP
S :";tob
4710 PRINT #8 >HH
4720 PRINT #8,"- .....DES COTE >QK
S :";tc
4730 PRINT #8 >HK
4740 PRINT #8,"TIMBRES MANQUANTS : >JG
";tm
4750 PRINT #8 >JB
4760 PRINT #8,"POUR UNE COTE DE : >HM
";cd
4770 PRINT #8 >JD
4780 PRINT #8,"+++++ >RJ
+++++
+++++"
4790 PRINT #8 >JF
4800 PRINT #8,"NUMERO ne >YB
ufs obliteres cote
"
4810 PRINT #8 >HJ
4820 FOR n=1 TO nt >LK
4830 IF t$(n)="* THEN GOTO 4860 >XB
4840 PRINT #8,t$(n)," " ;a(n)," >DL
" ;o(n)," " ;c(n)
4850 NEXT n >WH
4860 FOR ligne=1 TO 9 >PV
4870 PRINT #8 >JE
4880 NEXT >MB
4890 GOTO 1140 >NE
4900 CLS >AC
4910 REM ++++++ >VT
4920 REM SUPPRESSION DE TIMBRES >BV
4930 REM ++++++ >VV
4940 PRINT"- DONNEZ UN NUMERO A 4 C >WC
HIFFRES EX:(0001-0027-2356)":PRINT
4950 INPUT"- QUEL TIMBRE VOULEZ-VOU >EV
S SUPPRIMER " ENTER POUR RETOURNER
AU MENU $ : ",ts$
4960 IF LEN(ts$)=0 THEN 1140 >VY
4970 FOR n=1 TO z-1 >MC
4980 IF t$(n)=ts$ THEN 5050 >UF

```



4990 NEXT >MD
 5000 CLS >ZE
 5010 PRINT STRING\$(60,"-") >UJ
 5020 PRINT op\$ >WA
 5030 PRINT STRING\$(60,"-") >UL
 5040 FOR w=1 TO 2000:NEXT:GOTO 4900 >BD
 5050 tn=tn-a(n):tob=tob-o(n):tc=tc- >JQ
 c(n)
 5060 PRINT:PRINT"- VOTRE TIMBRE No >QV
 : "t\$(n);" EST SUPPRIME .":FOR w=1
 TO 2000:NEXT
 5070 FOR j=n TO z-1 >MW
 5080 t\$(j)=t\$(j+1) >LF
 5090 a(j)=a(j+1) >BA
 5100 o(j)=o(j+1) >DA
 5110 c(j)=c(j+1) >AH
 5120 NEXT >KK
 5130 z=z-1 >NG
 5140 CLS:GOTO 4950 >MR
 5150 CLS >AA
 5160 IF ma\$=" MENU (bilan)" THEN >QU
 5170 ELSE 5270
 5170 CLEAR >RE
 5180 PRINT"----- >PF
 -----"
 5190 PRINT"- VOTRE FICHER EN COURS >YU
 EST DETRUIT -"
 5200 PRINT"----- >PY
 -----"
 5210 FOR w=1 TO 2000:NEXT >TY
 5220 IF det=1 THEN CLS:GOTO 5300 >ZG
 5230 GOTO 110 >EH
 5240 REM ++++++ >GN
 ++++++
 5250 REM VARIABLES DU BILAN DE LA C >MH
 OLLECTION
 5260 REM ++++++ >GQ
 ++++++
 5270 CLEAR >RF
 5280 det=1 >NJ
 5290 GOTO 5180 >NH
 5300 xe\$="- EXEMPLE :AERIENS (MAXIM >ZQ
 UM 8 LETTRES POUR DISK 11 LETTRES P
 OUR CASSETTES)"
 5310 am\$=" MENU (bilan)" >VY
 5320 pl\$="- LE PAYS OU LE TYPE (P >GH
) -"
 5330 dc\$="PAYS OU TYPE (ENTER) pour >KH
 retourner au menu"
 5340 ba\$="pays ou type " >XQ
 5350 lk\$="- QUEL PAYS OU TYPE RECHE >MT
 RCHEZ-VOUS, (ENTER) POUR RETOURNER A
 U MENU"

5360 po\$="- VOUS NE POSSEDEZ PAS CE >MN
 PAYS OU CE TYPE DANS VOTRE COLLECT
 ION !!!"
 5370 rq\$="- VOULEZ CHANGER LE PAYS >TT
 OU LE TYPE"
 5380 ts\$="- NOUVEAU PAYS OU TYPE " >DT
 5390 qpa\$="* QUEL PAYS OU TYPE DESI >AF
 REZ-VOUS TRAITER
 ."
 5400 lp\$=pl\$ >CK
 5410 cd\$=dc\$ >YJ
 5420 ab\$=ba\$ >YB
 5430 ma\$=am\$ >AE
 5440 kl\$=lk\$ >CD
 5450 op\$=po\$ >EA
 5460 qr\$=rq\$ >EK
 5470 st\$=ts\$ >FJ
 5480 apq\$=qpa\$ >XE
 5490 ex\$=xe\$ >EA
 5500 IF det=1 THEN 1140 >QH
 5510 GOTO 1020 >MB
 5520 CLS >AB
 5530 REM ++++++ >UV
 5540 REM CLASSEMENT DU FICHER >ZG
 5550 REM ++++++ >UX
 5560 PRINT"- PATIENTEZ QUELQUES INS >LG
 TANTS PENDANT LE CLASSEMENT DU FICH
 IER -"
 5570 PRINT"===== >FH
 =====
 =====
 5580 e=INT(n/2) >CG
 5590 WHILE e>1 >BD
 5600 na=1 >DG
 5610 WHILE na<=n-e >MA
 5620 nr=na >RK
 5630 IF t\$(nr)>t\$(nr+e) THEN 5640 E >HB
 LSE 5680
 5640 y\$=t\$(nr):x=a(nr):y=o(nr):g=c(>HG
 nr)
 5650 t\$(nr)=t\$(nr+e):a(nr)=a(nr+e): >LN
 o(nr)=o(nr+e):c(nr)=c(nr+e)
 5660 t\$(nr+e)=y\$:a(nr+e)=x:o(nr+e)= >RW
 y:c(nr+e)=g
 5670 nr=nr-e:IF nr>=1 THEN 5630 >YE
 5680 na=na+1 >DD
 5690 WEND >KE
 5700 e=INT(e/2) >BB
 5710 WEND >JH
 5720 n=nr >JF
 5730 GOTO 1140 >MJ
 5740 CLS >AF
 5750 REM ++++++ >VW



Air Mail

5760 REM CATALOGUE DES FICHERS >AC
 5770 REM ++++++ >VY
 5780 fi\$="*." >AE
 5790 uDIR,afi\$ >CH
 5800 PRINT:PRINT:PRINT"- FRAPPEZ UN >XZ
 E TOUCHE POUR RETOUR AU MENU -"
 5810 A\$=INKEY\$:IF A\$="" THEN 5810 >ZP
 5820 CLS:GOTO 1140 >MJ
 5830 CLS >AF
 5840 REM ++++++ >VW
 5850 REM REAJUSTEMENT DES COTES >AB
 5860 REM ++++++ >VY
 5870 PRINT CHR\$(24) >MA
 5880 LOCATE 5,1:PRINT"- REAJUSTEMEN >MH
 T DES COTES DU FICHER : ";;PRINT U
 PPER\$(w\$)
 5890 PRINT CHR\$(24) >NC
 5900 LOCATE 2,5:PRINT " TIMBRE No >TD
 NEUF OBLITERE COTE"
 5910 LOCATE 2,6:PRINT " ----- >JP

 5920 n=0 >WG
 5930 n=n+1 >LJ
 5940 IF t\$(n)="" THEN n=n-1:GOTO 60 >CU
 10
 5950 LOCATE 2,8:PRINT ;" "t\$(n); >GX
 " "a(n);" "o(n);"
 "c(n)
 5960 WINDOW #1,1,30,11,12 >RF
 5970 LOCATE 3,11:INPUT"- NOUVELLE C >UE
 OTE : ",nc(n)
 5980 CLS #1 >MG
 5990 tc=tc-c(n):tc=tc+nc(n) >WY
 6000 GOTO 5930 >NA
 6010 CLS:PRINT:INPUT"- VOULEZ-VOUS >HT
 SAUVEGARDER VOTRE FICHER (O/N) :",
 vvs\$
 6020 IF vvs\$="O" OR vvs\$="o" THEN 4 >NJ
 000 ELSE 1140

WILLY

Sylvain GUILLOT

Willy doit colorier les cases de son labyrinthe mais le temps et une méchante araignée sont contre lui.

Valable pour
 X CPC 464
 X CPC 664
 X CPC 6128

MODE D'EMPLOI :

- Déplacement : joystick ou touches fléchées.
- Sélection des options en pressant les chiffres correspondants.
- Les règles sont contenues dans le programme.



ASTUCES

- Allez très doucement près des éclairs et des trous.
- Attendez avant de prendre le sablier.
- Prenez le cœur le plus tôt possible (avant de perdre).
- Attention l'araignée accélère d'un niveau à l'autre.
- Faire très attention à l'araignée.
- Au besoin, si toutes ces petites astuces ne vous servent pas, modifier la ligne 500 en y mettant un maximum de vies.

```

10 REM ***** >NL
20 REM * INITIALISATION * >UD
30 REM ***** >NN
40 SYMBOL AFTER 200 >NB
50 SYMBOL 200,0,63,127,127,123,117, >HA
126,120
60 SYMBOL 201,0,254,255,255,223,175 >HR
,127,31
70 SYMBOL 202,118,125,123,123,127,1 >KA
27,127,63
80 SYMBOL 203,111,191,223,223,255,2 >LB
55,255,254
90 a$=CHR$(200)+CHR$(201)+CHR$(8)+C >RD
HR$(8)+CHR$(10)+CHR$(202)+CHR$(203)
100 SYMBOL 204,0,63,127,127,127,127 >JC
,127,127
110 SYMBOL 205,0,254,255,255,255,25 >KL
5,255,255
120 SYMBOL 206,127,127,127,127,127, >LB
127,127,63
130 SYMBOL 207,255,255,255,255,255, >MP
255,255,254
140 b$=CHR$(204)+CHR$(205)+CHR$(8)+ >UD
CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(206)+CHR$(207
)
150 SYMBOL 208,0,63,127,127,127,121 >JT
,112,112
160 SYMBOL 209,0,254,255,255,255,63 >GE
,31,31
    
```

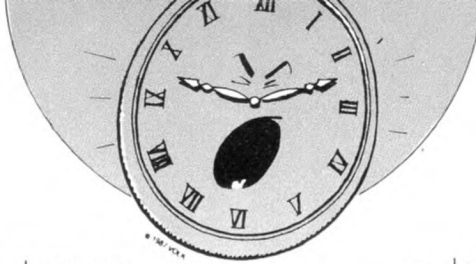
```

170 SYMBOL 210,112,120,124,126,127, >LH
127,127,63
180 SYMBOL 211,31,63,127,255,255,25 >KP
5,255,254
190 c$=CHR$(208)+CHR$(209)+CHR$(8)+ >UH
CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(210)+CHR$(211
)
200 SYMBOL 212,0,63,64,79,80,83,84, >DD
84
210 SYMBOL 213,0,254,1,249,5,229,21 >ET
,149
220 SYMBOL 214,85,84,84,83,80,79,64 >EG
,63
230 SYMBOL 215,85,149,21,229,5,249, >FY
1,254
240 d$=CHR$(212)+CHR$(213)+CHR$(8)+ >UC
CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(214)+CHR$(215
)
250 SYMBOL 216,0,63,127,127,127,126 >JA
,124,120
260 SYMBOL 217,0,254,255,255,63,127 >HA
,255,31
270 SYMBOL 218,127,126,124,121,127, >LA
127,127,63
280 SYMBOL 219,63,127,255,255,255,2 >LA
55,255,254
290 e$=CHR$(216)+CHR$(217)+CHR$(8)+ >UB
CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(218)+CHR$(219
)
    
```

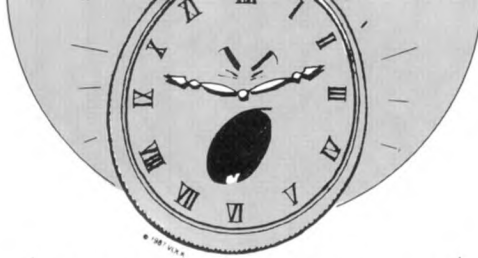
```

300 f$=CHR$(32)+CHR$(32)+CHR$(8)+CH >NC
R$(8)+CHR$(10)+CHR$(32)+CHR$(32)
310 SYMBOL 220,0,63,80,80,72,72,71, >CZ
68
320 SYMBOL 221,0,254,5,5,9,9,241,17 >BP

330 SYMBOL 222,68,68,71,72,72,80,80 >DD
,63
340 SYMBOL 223,17,17,241,9,9,5,5,25 >CK
4
350 g$=CHR$(220)+CHR$(221)+CHR$(8)+ >UD
CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(222)+CHR$(223
)
360 SYMBOL 224,0,63,64,79,68,68,66, >DZ
66
370 SYMBOL 225,0,254,1,249,17,17,33 >DK
,33
380 SYMBOL 226,65,66,66,68,68,79,64 >EA
,63
390 SYMBOL 227,65,33,33,17,17,249,1 >EM
,254
400 h$=CHR$(224)+CHR$(225)+CHR$(8)+ >UT
CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(226)+CHR$(227
)
410 SYMBOL 228,0,63,127,127,124,112 >JT
,114,112
420 SYMBOL 229,0,254,255,255,63,15, >FB
79,15
430 SYMBOL 230,112,120,122,113,96,1 >KP
26,127,63
440 SYMBOL 231,15,31,79,143,7,127,2 >GL
55,254
450 i$=CHR$(228)+CHR$(229)+CHR$(8)+ >UX
CHR$(8)+CHR$(10)+CHR$(230)+CHR$(231
)
460 GOTO 3090 >FK
470 REM >UH
480 REM >UJ
490 REM >UK
500 MODE 1:RESTORE 3950:temps2=0:te >DZ
mps1=0:INK 2,10:niveau=1:tableau=1:
vie=5:score=0:app=0
510 WINDOW#0,1,40,1,20 >QD
520 WINDOW#1,1,40,21,25 >RG
530 PLOT 0,0,13:DRAW 0,78:DRAW 639, >AA
78:DRAW 639,0:DRAW 0,0
540 LOCATE#1,2,2:PRINT#1,"VIE :";vi >EQ
e
550 LOCATE#1,20,2:PRINT#1,"SCORE : " >LJ
;score
560 LOCATE#1,2,4:PRINT#1,"TEMPS : " >CC
570 REM ***** >QF
580 REM * DESSIN TABLEAUX * >VM
590 REM ***** >QH
    
```



```
600 x=1:y=1:INK 2,15 >NG 1000 GOTO 1180 >LJ RAW (140+temps)-temps2,17
610 DIM d(40,25) >WK 1010 REM * BAS * >NG 1440 IF temps=temps2 OR temps<temps >QC
620 READ dalle >WC 1020 w=w+2 >MD 2 THEN 1460 'mort
630 READ temps >AC 1030 IF w=19 OR w>19 THEN w=19 >WW 1450 RETURN >FD
640 READ q2 >TC 1040 IF d(q,w)=2 OR d(q,w)=9 THEN w >EG 1460 REM ***** >LF
650 READ w2 >TK =w-2 >TK 1470 REM * MORT * >DA
660 READ ar1 >BB 1050 GOTO 1180 >MD 1480 REM ***** >LH
670 FOR n=1 TO 16 >DG 1060 REM * GAUCHE * >LV 1490 PEN 13:LOCATE q3,w3:PRINT b$:P >DA
680 READ a >JK 1070 q=q-2 >LJ EN 2:LOCATE q2,w2:PRINT a$:PEN 13:G
690 IF a=0 THEN LOCATE x,y:PRINT f$ >MM 1080 IF q=1 OR q<1 THEN q=1 >TG 0T0 1520
:d(x,y)=0 1090 IF d(q,w)=2 OR d(q,w)=9 THEN q >EX 1500 PEN 3:LOCATE q1,w1:PRINT b$ >AH
700 IF a=1 THEN PEN 13:LOCATE x,y:P >VM 1100 GOTO 1180 >LK 1510 PEN 13:LOCATE q,w:PRINT i$ >ZM
RINT b$:d(x,y)=1 1110 REM * DROITE * >MK 1520 FOR n=500 TO 1 STEP -20 >UE
710 IF a=2 THEN PEN 13:LOCATE x,y:P >VW 1120 q=q+2 >LC 1530 SOUND 5,n,0.5,15 >PY
RINT g$:d(x,y)=2 1130 IF q=31 OR q>31 THEN q=31 >WH 1540 NEXT >LB
720 IF a=3 THEN PEN 13:LOCATE x,y:P >VW 1140 IF d(q,w)=2 OR d(q,w)=9 THEN q >EV 1550 vie=vie-1 >ZE
RINT d$:d(x,y)=3 1150 GOTO 1180 >ME 1560 IF vie=0 THEN 3520 >QW
730 IF a=4 THEN PEN 2:LOCATE x,y:PR >UB =q-2 1570 CLS >AC
INT e$:d(x,y)=4 1160 PEN 3:LOCATE q1,w1:PRINT b$:d( >AP 1580 appl=0:GOSUB 2500 >QQ
RINT g$:d(x,y)=9 1170 GOTO 900 >FD 1590 REM ***** >RE
750 x=x+2:NEXT n >LN 1180 REM ***** >LE 1600 REM * PRISE D'UN COEUR * >LH
760 x=1:y=y+2 >QC 1190 REM * TEST * >CH 1610 REM ***** >RX
770 IF y=21 THEN 790 >MQ 1200 REM ***** >KH 1620 vie=vie+1 >ZA
780 GOTO 670 >AE 1210 GOSUB 1790:GOSUB 2010 >UT 1630 ENV 1,15,-1,10 >LT
790 REM ***** >LH 1220 IF q=q2 AND w=w2 THEN 1460 'mo >XW 1640 ENT -1,10,4,1,1,-20,1 >RZ
800 REM * TEMPS * >FC 1230 IF d(q,w)=6 THEN 1590 'prise d >TD 1650 SOUND 2,400,0,15,1,2 >RE
810 REM ***** >LA rt 'un coeur >TT 1660 LOCATE#1,7,2:PRINT#1,vie >YU
820 FOR n=1 TO temps STEP 2 >UV 1240 IF d(q,w)=4 THEN 1500 'mort >TT 1670 GOTO 1290 >ND
830 PLOT 140+n,30,3:DRAW 140+n,17 >ZQ 1250 IF d(q,w)=0 THEN 1500 'mort >TP 1680 REM ***** >UT
840 NEXT n >PF 1260 IF d(q,w)=7 THEN 1680 'prise d >TH 1690 REM * PRISE D'UN SABLIER * >LT
850 GOSUB 2880:GOTO 860 >RZ 'un sablier >TZ 1700 REM ***** >UK
860 REM ***** >MV 1270 IF d(q,w)=1 THEN 1290 'dalles >TZ 1710 PEN 3:LOCATE q1,w1:PRINT b$ >AL
870 REM * DEPLACEMENT * >RF coloriees >TE 1720 LOCATE q,w:PRINT i$ >TL
880 REM ***** >MX 1280 GOSUB 1380:GOTO 1160 >TE 1730 temps2=(temps-temps2)+100:temp >QH
890 q=9:w=1:q1=q:w1=w:q3=q2:w3=w2 >DX 1290 REM ***** >RB 1740 SOUND 5,400,0,9,0,1 >RE
900 PEN 3:LOCATE q,w:PRINT i$:d(q,w >GD 1300 REM * DALLES COLORIEES * >WU 1750 FOR n=1 TO temps2 STEP 2 >WQ
)=8 1310 REM ***** >RU 1760 PLOT 140+n,30,3:DRAW 140+n,17 >AW
910 IF INKEY(72)=0 OR INKEY(0)=0 TH >GP 1320 d(q,w)=8 >HC 1770 NEXT >LG
EN 960 'HAUT >HC 1330 dalle=dalle-1 >NF 1780 temps2=0:temps1=0:GOTO 1290 >BT
920 IF INKEY(73)=0 OR INKEY(2)=0 TH >HU >NL 1790 REM ***** >MB
EN 1010 'BAS >NL 1340 score=score+1 >NL 1800 REM * APPARITION * >RB
930 IF INKEY(74)=0 OR INKEY(8)=0 TH >HH >BJ 1810 REM ***** >MU
EN 1060 'GAUCHE >BJ 1350 LOCATE#1,27,2:PRINT#1,score >BJ 1820 ch=CINT(RND(2)*10) >RK
940 IF INKEY(75)=0 OR INKEY(1)=0 TH >HY >RX 1830 IF ch=tableau OR ch>4 THEN 185 >BC
EN 1110 'DROITE >MK 1360 IF dalle=0 THEN 2450 >RX 0 ELSE appl=1:GOTO 1840
950 GOSUB 1380:GOSUB 1790:GOSUB 201 >MR >MK 1370 GOTO 1280 >MK 1840 RETURN >FG
0:GOTO 900 >UU 1380 REM ***** >UU 1850 IF appl=0 THEN 1870 >QD
960 REM * HAUT * >VG 1390 REM * DIMINUTION DU TEMPS * >ZL 1860 IF appl=1 THEN RETURN 1880 >VX
970 w=w-2 >HB 1400 REM ***** >UL 1870 app=CINT(RND(2)*10) >TB
980 IF w=1 OR w<1 THEN w=1 >TK 1410 temps1=temps1+1 >QU 1880 IF app<2 THEN appl=1:GOTO 1910 >CB
990 IF d(q,w)=2 OR d(q,w)=9 THEN w= >DP emps2=temps2+1:temps1=0 'apparition coeur
w+2 1420 IF temps1=2 OR temps1>2 THEN t >FP 1890 IF app>5 THEN appl=1:GOTO 1960 >CN
1430 PLOT (140+temps)-temps2,30,0:D >HA
```



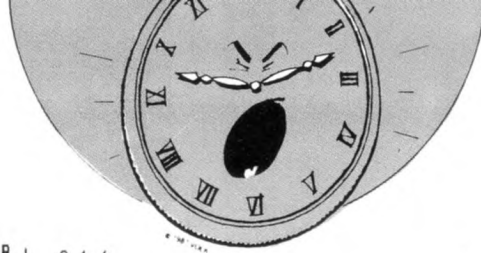
```

'apparition sablier
1900 RETURN >FD
1910 REM ***** >UT
1920 REM * APPARITION DU COEUR * >ZN
1930 REM ***** >UV
1940 PEN 13:LOCATE 31,19:PRINT c#:d >LQ
(31,19)=6
1950 app1=1:RETURN >ND
1960 REM ***** >WT
1970 REM * APPARITION DU SABLIER * >BQ
1980 REM ***** >WV
1990 PEN 13:LOCATE 31,19:PRINT h#:d >LC
(31,19)=7
2000 app1=1:RETURN >NP
2010 REM ***** >ML
2020 REM * L'ARAGNEE * >PF
2030 REM ***** >MN
2040 tour=tour+1 >MW
2050 IF tour=ar1 THEN tour=0:GOTO 2 >FG
070
2060 RETURN >FB
2070 ar=CINT(RND(2)*10) >RR
2080 IF ar=1 THEN q2=q2+2:GOTO 2130 >BZ
'droite
2090 IF ar=2 THEN q2=q2-2:GOTO 2190 >BK
'gauche
2100 IF ar=3 THEN w2=w2-2:GOTO 2250 >BM
'haut
2110 IF ar=4 THEN w2=w2+2:GOTO 2310 >BJ
'bas
2120 RETURN >EJ
2130 IF q2=31 OR q2>31 THEN q2=31 >YC
2140 IF d(q2,w2)=4 THEN q2=q2-2 >XJ
2150 IF d(q2,w2)=0 THEN q2=q2-2 >XF
2160 IF d(q2,w2)=8 THEN 1460 >UK
2170 IF d(q2,w2)=2 THEN q2=q2-2 >XK
2180 GOTO 2370 >NA
2190 IF q2=1 OR q2<1 THEN q2=1 >WK
2200 IF d(q2,w2)=4 THEN q2=q2+2 >XD
2210 IF d(q2,w2)=0 THEN q2=q2+2 >XA
2220 IF d(q2,w2)=8 THEN 1460 >UG
2230 IF d(q2,w2)=2 THEN q2=q2+2 >XE
2240 GOTO 2370 >MH
2250 IF w2=1 OR w2<1 THEN w2=1 >WB
2260 IF d(q2,w2)=4 THEN w2=w2+2 >XY
2270 IF d(q2,w2)=0 THEN w2=w2+2 >XV
2280 IF d(q2,w2)=8 THEN 1460 >UN
2290 IF d(q2,w2)=2 THEN w2=w2+2 >XZ
2300 GOTO 2370 >ME
2310 IF w2=19 OR w2>19 THEN w2=19 >YR
2320 IF d(q2,w2)=4 THEN w2=w2-2 >XX
2330 IF d(q2,w2)=0 THEN w2=w2-2 >XU
2340 IF d(q2,w2)=8 THEN 1460 >UK
2350 IF d(q2,w2)=2 THEN w2=w2-2 >XY
2360 GOTO 2370 >MA
2370 IF d(q3,w3)=1 THEN PEN 13 >WJ
2380 IF d(q3,w3)=9 THEN d(q3,w3)=1: >ZU
dalle=dalle+1:PEN 13
2390 IF d(q3,w3)=10 THEN PEN 3 >WG
2400 IF d(q3,w3)=6 OR d(q3,w3)=7 TH >QT
EN d(q3,w3)=1:dalle=dalle+1:PEN 13
2410 LOCATE q3,w3:PRINT b# >VX
2420 PEN 2:LOCATE q2,w2:PRINT a#:q3 >NB
=q2:w3=w2
2430 IF q2=q AND w2=w THEN 1460 >XA
2440 RETURN >FD
2450 REM ***** >FF
2460 REM * TABLEAU * >MA
2470 REM ***** >FH
2480 tableau=tableau+1:GOSUB 2960 >CM
2490 score=score+(temps-temps2) >CB
2500 CLS:ON niveau GOTO 2510,2570,2 >WN
630,2690,2750,3880
2510 REM * NIVEAU 1 * >MT
2520 IF tableau=1 THEN GOSUB 2810:R >PC
ESTORE 3950
2530 IF tableau=2 THEN GOSUB 2810:R >PR
ESTORE 4100
2540 IF tableau=3 THEN GOSUB 2810:R >PX
ESTORE 4220
2550 IF tableau=4 THEN GOSUB 2810:R >PC
ESTORE 4340
2560 ERASE d:GOTO 510 >PP
2570 REM * NIVEAU 2 * >MA
2580 IF tableau=1 THEN GOSUB 2810:R >PJ
ESTORE 4490
2590 IF tableau=2 THEN GOSUB 2810:R >PE
ESTORE 4610
2600 IF tableau=3 THEN GOSUB 2810:R >PA
ESTORE 4730
2610 IF tableau=4 THEN GOSUB 2810:R >PF
ESTORE 4850
2620 ERASE d:GOTO 510 >PL
2630 REM * NIVEAU 3 * >MY
2640 IF tableau=1 THEN GOSUB 2810:R >PT
ESTORE 5000
2650 IF tableau=2 THEN GOSUB 2810:R >PY
ESTORE 5120
2660 IF tableau=3 THEN GOSUB 2810:R >PD
ESTORE 5240
2670 IF tableau=4 THEN GOSUB 2810:R >PJ
ESTORE 5360
2680 ERASE d:GOTO 510 >PT
2690 REM * NIVEAU 4 * >MF
2700 IF tableau=1 THEN GOSUB 2810:R >PW
ESTORE 5510
2710 IF tableau=2 THEN GOSUB 2810:R >PB
ESTORE 5630
2720 IF tableau=3 THEN GOSUB 2810:R >PG
ESTORE 5750
2730 IF tableau=4 THEN GOSUB 2810:R >PM
ESTORE 5870
2740 ERASE d:GOTO 510 >PP
2750 REM * NIVEAU 5 * >MD
2760 IF tableau=1 THEN GOSUB 2810:R >PZ
ESTORE 6020
2770 IF tableau=2 THEN GOSUB 2810:R >PE
ESTORE 6140
2780 IF tableau=3 THEN GOSUB 2810:R >PK
ESTORE 6260
2790 IF tableau=4 THEN GOSUB 2810:R >PQ
ESTORE 6380
2800 ERASE d:GOTO 510 >PL
2810 REM >AC
2820 REM >AD
2830 REM >AE
2840 FOR n=1 TO temps STEP 2 >VR
2850 PLOT (140+temps)-n,30,0:DRAW ( >UE
140+temps)-n,17
2860 NEXT n >WG
2870 temps1=0:temps2=0:PEN 13 >YN
2880 LOCATE 36,4:PRINT"N" >UQ
2890 LOCATE 36,6:PRINT"I" >UN
2900 LOCATE 36,8:PRINT"V" >UW
2910 LOCATE 36,10:PRINT"E" >VT
2920 LOCATE 36,12:PRINT"A" >VR
2930 LOCATE 36,14:PRINT"U" >VR
2940 LOCATE 35,17:PRINT niveau >ZM
2950 RETURN >FK
2960 REM ***** >QP
2970 REM * FIN DE TABLEAU * >TR
2980 REM ***** >QR
2990 PEN 3:LOCATE q,w:PRINT i# >YA
3000 PEN 3:LOCATE q1,w1:PRINT b# >AE
3010 INK 3,3,26:BORDER 0,13 >UH
3020 FOR i=0 TO 60 STEP 0.5 >TH
3030 SOUND 1,INT(SIN(i)*150)+200,2, >DB
12
3040 SOUND 4,INT(COS(i)*100)+150,1, >DA
14
3050 NEXT i >VD
3060 INK 3,6:BORDER 1 >PD
3070 IF tableau>4 THEN tableau=1:ni >HT
veau=niveau+1:vie=vie+1
3080 app1=0:tour=0:RETURN >WV
3090 REM ***** >NE
3100 REM * PRESENTATION * >UJ
3110 REM ***** >NX
3120 MODE 1:BORDER 1 >NA

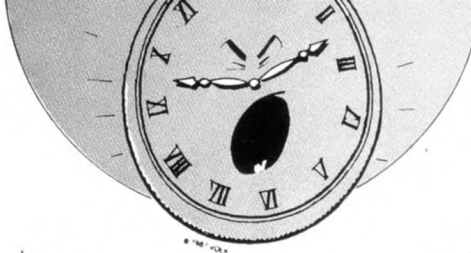
```



```
3130 LOCATE 16,2:PRINT"W I L L Y" >BK
3140 LOCATE 15,3:PRINT"-----" >XC
3150 LOCATE 14,7:PRINT"1 ----> JOU >FJ
ER"
3160 LOCATE 14,9:PRINT"2 ----> REG >FP
LE"
3170 LOCATE 14,11:PRINT"3 ----> SC >GJ
ORE"
3180 LOCATE 14,13:PRINT"4 ----> FI >EZ
N"
3190 LOCATE 12,17:PRINT"FAITE VOTRE >PV
CHOIX ?"
3200 z$=INKEY$:IF z$="" THEN 3200 >ZZ
3210 IF z$="1" THEN 470 >PJ
3220 IF z$="2" THEN 3260 >QF
3230 IF z$="3" THEN 3780 >QQ
3240 IF z$="4" THEN MODE 1:END >WR
3250 GOTO 3200 >MC
3260 REM ***** >TE
3270 REM * REGLE * >LN
3280 REM ***** >TG
3290 CLS >AD
3300 LOCATE 16,2:PRINT"W I L L Y" >BJ
3310 LOCATE 15,3:PRINT"-----" >CB
3320 LOCATE 1,7:PRINT "Vous etes WI >NE
lly petit fantome perdu au royaume
de l'ARAIGNEE."
3330 LOCATE 1,10:PRINT "Votre but e >DW
st simple coloriees en marrontoutes
les cases blanches."
3340 LOCATE 1,13:PRINT "Mais attent >RW
ion aux eclairs, aux trous noirs
et a l'araignee."
3350 LOCATE 1,16:PRINT "Heureusemen >CG
t, il y a quelques bonus, telque le
sablrier et le coeur."
3360 LOCATE 1,19:PRINT "J'allais ou >AJ
blier, vous etes limite dans le tem
ps, et il y a quelques surprise."
3370 LOCATE 10,22:PRINT "PRESSER LA >TE
TOUCHE é C é POUR CONTINUER "
3380 z$=INKEY$:IF z$="" THEN 3380 >ZU
3390 IF z$="c" OR z$="C" THEN 3410 >YR
3400 GOTO 3380 >MJ
3410 CLS >ZH
3420 LOCATE 1,2:PRINT"WILLY..... >QC
.....":LOCATE 25,1:PRINT i$
3430 LOCATE 1,5:PRINT"L'ARAIGNEE... >RD
.....":LOCATE 25,4:PRINT a$
3440 LOCATE 1,8:PRINT"L'ECLAIR.... >QX
.....":LOCATE 25,7:PRINT e$
3450 LOCATE 1,11:PRINT"LE COEUR.... >TF
.....":LOCATE 25,10:PRINT c$
3460 LOCATE 1,14:PRINT"LE SABLIER.. >UD
.....":LOCATE 25,13:PRINT h$
3470 LOCATE 1,17:PRINT"Dernier deta >KG
il, il y a 5 niveau comport
ant chacun 4 tableaux, al
ors BONNE CHANCE !!"
3480 LOCATE 1,22:PRINT "PRESSER LA >KU
TOUCHE é C é POUR CONTINUER "
3490 z$=INKEY$:IF z$="" THEN 3490 >ZY
3500 IF z$="c" OR z$="C" THEN 3090 >YN
3510 GOTO 3490 >NC
3520 REM ***** >PR
3530 REM * FIN DE PARTIE * >RC
3540 REM ***** >PU
3550 CLS:MODE 2 >BD
3560 LOCATE 30,8:PRINT "VOUS ETES A >LC
RRIVE"
3570 LOCATE 25,10:PRINT "AU TABLEAU >TR
N.";tableau;"DU NIVEAU";niveau
3580 LOCATE 25,12:PRINT "VOTRE SCOR >JR
E EST DE";score;"POINTS"
3590 LOCATE 20,16:PRINT "PRESSER LA >TN
TOUCHE é C é POUR CONTINUER "
3600 z$=INKEY$:IF z$="" THEN 3600 >ZH
3610 IF z$="c" OR z$="C" THEN CLS:E >TV
RASE d:GOTO 3630
3620 GOTO 3600 >MH
3630 REM ***** >QJ
3640 REM * REGULARISATION * >WK
3650 REM ***** >QL
3660 IF score>score1 THEN score3=sc >NM
ore2:score2=score1:score1=score:GOS
UB 3720:nom3$=nom2$:nom2$=nom1$:nom
1$=nom$:GOTO 3780
3670 IF score>score2 THEN score3=sc >PV
ore2:score2=score:GOSUB 3720:nom3$=
nom2$:nom2$=nom$:GOTO 3780
3680 IF score>score3 THEN score3=sc >XF
ore:GOSUB 3720:nom3$=nom$:GOTO 3780
3690 IF score=score1 THEN score3=sc >PV
ore2:score2=score:GOSUB 3720:nom3$=
nom2$:nom2$=nom$:GOTO 3780
3700 IF score=score2 THEN score3=sc >XW
ore:GOSUB 3720:nom3$=nom$:GOTO 3780
3710 GOTO 3090 >NA
3720 MODE 2 >PJ
3730 LOCATE 20,8:PRINT"VOUS ETES PA >FL
RMIS LES 3 CHAMPIONS"
3740 LOCATE 20,10:PRINT"VOTRE NOM S >MF
.V.P ?"
3750 LOCATE 20,12:LINE INPUT"";nom$ >DG
3760 nom$=UPPER$(LEFT$(nom$,8)) >AG
3770 RETURN >GA
3780 MODE 2:CLS >CC
3790 LOCATE 30,2:PRINT"TABLEAU DES >NL
SCORES"
3800 LOCATE 30,3:PRINT"-----" >KA
----"
3810 LOCATE 24,7:PRINT" Premier.... >XC
..";nom1$;".....";score1;"POINTS"
3820 LOCATE 24,9:PRINT" Second.... >XC
..";nom2$;".....";score2;"POINTS"
3830 LOCATE 24,11:PRINT" Troisieme. >AW
...";nom3$;".....";score3;"POINTS"
3840 LOCATE 26,15:PRINT"PRESSEZ éCé >BU
POUR CONTINUER"
3850 z$=INKEY$:IF z$="" THEN 3850 >ZY
3860 IF z$="c" OR z$="C" THEN 3090 >YY
3870 GOTO 3850 >PB
3880 REM ***** >LZ
3890 REM * CHAMPION * >PB
3900 REM ***** >LR
3910 CLS:MODE 2 >BD
3920 LOCATE 20,6:PRINT"VOUS ETES LE >KA
CHAMPION DES CHAMPIONS"
3930 GOSUB 3560 >YB
3940 IF score>score1 THEN score3=sc >UK
ore2:score2=score1:score1=score:nom
3$=nom2$:nom2$=nom1$:nom1$=nom$:GOT
0 3780
3950 REM ***** >LX
3960 REM * NIVEAU 1 * >MD
3970 REM ***** >LZ
3980 REM TABLEAU N.1 >PC
3990 DATA 102,280,19,1,5 >QW
4000 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1 >EY
,1,1,0
4010 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1 >EA
,1,1,1
4020 DATA 1,4,1,1,1,2,2,1,2,2,1,1,1 >EL
,4,1,0
4030 DATA 1,1,4,1,2,2,2,2,2,2,1,4 >ER
,1,1,1
4040 DATA 1,4,1,1,2,2,2,2,2,2,1,1 >ER
,4,1,0
4050 DATA 1,1,4,1,2,2,2,2,2,2,1,4 >EU
,1,1,1
4060 DATA 1,4,1,1,1,2,2,2,2,2,1,1,1 >ER
,4,1,0
4070 DATA 1,1,4,1,4,1,2,2,2,1,4,1,4 >EY
,1,1,1
4080 DATA 1,4,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1 >EP
,4,1,0
4090 DATA 1,1,1,1,1,1,4,1,1,1,4,1,1,1 >EQ
,1,1,1
4100 REM TABLEAU N.2 >NW
```

4110 DATA 108,250,3,11,5 >QB
4120 DATA 1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1 >ED
,1,1,1
4130 DATA 1,1,1,1,1,1,2,2,2,1,1,1 >EG
,1,1,1
4140 DATA 1,1,9,1,1,2,2,2,2,1,1,9 >EC
,1,1,1
4150 DATA 1,1,1,1,2,2,2,2,2,2,1,1 >ER
,1,4,1
4160 DATA 1,1,9,1,2,2,2,2,2,2,1,9 >EG
,1,1,1
4170 DATA 1,1,1,1,2,2,2,2,2,2,1,1 >EU
,1,4,1
4180 DATA 1,1,9,1,1,2,1,2,1,2,1,1,9 >EE
,1,1,1
4190 DATA 1,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1 >EP
,1,4,1
4200 DATA 1,1,9,1,1,1,2,2,2,1,1,1,9 >EX
,1,1,1
4210 DATA 1,1,1,1,4,1,1,1,1,4,1,1 >EM
,1,4,1
4220 REM TABLEAU N.3 >NA
4230 DATA 116,300,29,9,5 >QQ
4240 DATA 1,1,1,4,1,4,1,1,1,1,4,1,1 >EU
,1,4,1
4250 DATA 1,1,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1 >EH
,1,1,1
4260 DATA 1,1,1,4,1,1,2,2,2,1,1,4,1 >EW
,4,1,1
4270 DATA 1,1,1,1,1,2,2,2,2,1,1,1 >EP
,1,1,1
4280 DATA 1,1,4,1,2,2,2,2,2,2,1,4 >EC
,1,1,4
4290 DATA 1,1,1,1,1,2,2,2,2,1,1,1 >ER
,1,1,1
4300 DATA 1,4,1,1,1,1,2,2,2,1,1,1 >EM
,4,1,1
4310 DATA 1,1,1,4,1,1,1,2,1,1,1,4,1 >EL
,1,1,1
4320 DATA 1,1,1,1,1,4,1,1,1,4,1,1,1 >EP
,1,4,1
4330 DATA 1,1,1,1,1,1,1,4,1,1,1,1 >EJ
,1,1,1
4340 REM TABLEAU N.4 >NE
4350 DATA 100,320,19,1,5 >QD
4360 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1 >EJ
,1,1,1
4370 DATA 1,2,1,4,1,1,1,2,2,1,1,1,4 >EW
,1,2,1
4380 DATA 1,2,1,1,2,2,2,2,2,2,2,1 >EX
,1,2,1
4390 DATA 1,1,2,1,2,2,2,2,2,2,2,1 >EY
,2,1,1
4400 DATA 1,1,2,1,1,1,1,2,2,1,1,4,1 >EP
,2,1,4
4410 DATA 1,4,1,2,1,4,1,1,2,2,1,1,2 >EQ
,1,1,1
4420 DATA 1,4,1,2,1,1,1,2,2,1,1,1,2 >ER
,1,4,1
4430 DATA 1,1,1,1,2,1,2,2,1,1,1,2,1 >EP
,1,4,1
4440 DATA 1,4,1,1,2,1,1,2,2,1,1,2,1 >EX
,4,4,1
4450 DATA 1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,2,1,1 >EP
,1,4,1
4460 REM ***** >LU
4470 REM * NIVEAU 2 * >MB
4480 REM ***** >LW
4490 REM TABLEAU N.1 >NH
4500 DATA 110,300,7,9,4 >PJ
4510 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,9,1 >EP
,1,1,1
4520 DATA 1,1,4,1,1,1,1,2,2,1,1,1,1 >EW
,9,1,1
4530 DATA 4,1,1,1,1,1,2,2,2,1,9,1 >EZ
,1,1,1
4540 DATA 1,1,4,1,1,2,2,2,2,2,1,1 >EC
,1,9,1
4550 DATA 1,1,1,1,1,1,1,2,2,1,1,1,9 >EW
,1,1,1
4560 DATA 1,4,1,1,1,1,1,2,2,1,1,1,1 >EA
,1,9,1
4570 DATA 4,1,1,4,1,2,2,2,2,2,1,4 >ED
,1,1,1
4580 DATA 1,1,4,1,1,1,2,2,2,2,1,1,1 >EZ
,4,1,1
4590 DATA 1,4,1,1,4,1,1,2,2,1,1,9,1 >FB
,1,4,1
4600 DATA 4,1,1,4,1,1,1,1,1,1,1,1,1 >EM
,1,1,1
4610 REM TABLEAU N.2 >NC
4620 DATA 124,280,15,9,4 >QU
4630 DATA 2,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1 >EM
,1,1,2
4640 DATA 1,2,1,1,1,1,1,2,2,1,1,4,1 >ER
,1,1,1
4650 DATA 1,1,2,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1 >EP
,2,1,1
4660 DATA 1,1,1,2,1,1,1,1,1,2,1,1,2 >EQ
,1,1,1
4670 DATA 1,4,1,1,2,2,1,1,1,1,2,2,1 >EZ
,1,4,1
4680 DATA 1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,2,2,1 >ET
,1,1,1
4690 DATA 1,1,1,2,1,1,1,1,1,2,1,1,2 >EU
,1,1,1
4700 DATA 1,1,2,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1 >EK
,2,1,1
4710 DATA 1,2,1,1,4,1,1,2,1,1,1,4,1 >ET
,1,2,1
4720 DATA 2,1,1,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1 >EL
,1,1,1
4730 REM TABLEAU N.3 >NG
4740 DATA 97,180,27,9,4 >QF
4750 DATA 1,1,1,1,1,1,1,2,2,1,1,1,1 >EP
,1,1,1
4760 DATA 1,1,2,1,2,2,1,1,1,1,2,2,1 >EV
,2,1,1
4770 DATA 1,2,1,1,2,2,1,2,2,1,2,2,1 >EY
,1,2,1
4780 DATA 1,2,1,1,2,2,1,1,1,1,2,2,1 >EX
,1,2,1
4790 DATA 1,2,1,1,2,2,1,2,2,1,2,2,1 >EA
,1,2,1
4800 DATA 1,1,1,1,2,2,1,1,1,1,2,2,1 >EM
,1,1,1
4810 DATA 1,1,2,2,2,2,1,2,2,1,2,2,2 >EV
,2,1,1
4820 DATA 1,2,2,2,2,2,1,1,1,1,2,2,2 >EW
,2,2,1
4830 DATA 1,1,2,2,2,1,1,2,2,1,1,2,2 >EV
,2,1,1
4840 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1 >EM
,1,1,1
4850 REM TABLEAU N.4 >PC
4860 DATA 96,300,15,9,4 >PG
4870 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1 >EQ
,1,1,1
4880 DATA 2,2,2,2,2,2,2,1,1,2,2,2,2 >EG
,2,2,2
4890 DATA 1,2,2,1,1,2,2,1,1,2,2,1,1 >EB
,2,2,1
4900 DATA 1,1,2,2,1,1,1,1,1,1,1,1,2 >EN
,2,1,1
4910 DATA 4,1,1,2,2,1,1,1,1,1,1,2,2 >EW
,1,1,4
4920 DATA 1,1,2,2,1,1,1,1,1,1,1,1,2 >EQ
,2,1,1
4930 DATA 1,2,2,1,1,2,2,1,1,2,2,1,1 >EW
,2,2,1
4940 DATA 1,2,2,2,2,2,2,1,1,2,2,2,2 >EB
,2,2,1
4950 DATA 1,1,1,1,4,1,1,1,4,1,1,1,4 >EZ
,1,1,1
4960 DATA 1,1,4,1,1,1,4,1,1,1,4,1,1 >ED
,1,4,1
4970 REM ***** >LA
4980 REM * NIVEAU 3 * >NA
4990 REM ***** >LC
5000 REM TABLEAU N.1 >NV
5010 DATA 100,280,13,13,4 >RU
5020 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1 >ED



,1,1,2
5030 DATA 1,2,2,2,1,2,1,2,1,2,1 >EN
,2,1,2
5040 DATA 2,1,1,1,2,1,1,1,1,1,1,1 >EG
,1,1,1
5050 DATA 1,2,1,2,1,2,4,2,4,2,4,2 >EA
,2,1,2
5060 DATA 1,1,1,1,1,1,4,1,1,1,4,1,1 >EN
,1,1,1
5070 DATA 2,2,1,2,1,2,4,2,1,2,4,2,1 >EA
,2,2,2
5080 DATA 1,1,2,1,1,1,1,1,1,1,4,1,1 >EP
,1,1,2
5090 DATA 1,2,1,2,1,2,4,2,1,2,1,2,1 >EX
,2,1,2
5100 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1 >EB
,1,1,1
5110 DATA 2,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,2 >EM
,2,1,1
5120 REM TABLEAU N.2 >NZ
5130 DATA 94,270,29,7,4 >PE
5140 DATA 4,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1 >EM
,4,1,1
5150 DATA 1,1,4,1,2,2,1,2,2,1,2,2,1 >ER
,1,1,1
5160 DATA 1,9,1,1,2,2,1,2,2,1,2,2,4 >FB
,1,9,1
5170 DATA 1,4,1,1,2,2,1,1,1,1,2,2,1 >ER
,1,1,1
5180 DATA 1,1,9,1,1,2,2,4,1,2,2,1,1 >FB
,9,1,1
5190 DATA 4,1,1,1,1,2,2,1,1,2,2,1,4 >EX
,1,1,1
5200 DATA 1,9,1,1,2,2,1,1,1,1,2,2,1 >EZ
,1,9,1
5210 DATA 1,1,4,1,2,2,1,2,2,1,2,2,1 >ER
,4,1,1
5220 DATA 1,1,9,1,2,2,1,2,2,1,2,2,1 >ED
,9,1,1
5230 DATA 9,1,1,1,1,2,2,2,2,2,1,1 >EW
,1,1,1
5240 REM TABLEAU N.3 >ND
5250 DATA 87,200,21,9,4 >PW
5260 DATA 1,1,1,2,1,1,1,2,1,1,1,9,1 >EW
,1,1,2
5270 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,9,1 >FA
,9,1,2
5280 DATA 1,2,1,9,1,2,1,9,1,2,1,9,1 >FR
,9,1,2
5290 DATA 1,2,1,9,1,2,1,9,1,2,1,9,1 >FT
,9,1,2
5300 DATA 1,2,1,9,1,2,1,2,1,2,1,9,1 >FB
,9,1,2
5310 DATA 1,9,1,9,1,2,1,2,1,2,1,9,1 >FK

,9,1,2
5320 DATA 1,9,1,2,1,2,1,9,1,9,1,9,1 >FU
,9,1,2
5330 DATA 1,2,1,2,1,2,1,9,1,9,1,9,1 >FM
,9,1,2
5340 DATA 1,2,1,2,1,2,1,2,1,2,1,9,1 >EG
,9,1,2
5350 DATA 1,2,1,1,1,2,1,1,1,2,1,1,1 >EW
,9,1,1
5360 REM TABLEAU N.4 >NH
5370 DATA 102,330,23,5,4 >QH
5380 DATA 1,1,1,1,1,1,1,4,1,1,1,1,1 >EQ
,1,1,1
5390 DATA 1,1,4,1,1,1,1,1,1,4,1,1,2 >EX
,2,1,1
5400 DATA 2,2,1,1,1,1,2,2,2,1,1,1 >EM
,1,2,1
5410 DATA 1,2,2,1,1,2,2,1,1,2,2,1,1 >EP
,2,2,1
5420 DATA 1,1,2,2,2,2,1,1,1,1,2,2,2 >EQ
,2,1,1
5430 DATA 1,1,4,1,1,1,4,1,4,1,1,4,1 >EZ
,1,1,4
5440 DATA 4,1,1,1,4,1,1,1,1,4,1,1,1 >EX
,4,1,1
5450 DATA 1,1,2,2,2,2,1,1,1,1,2,2,2 >EU
,2,1,1
5460 DATA 1,2,2,1,1,2,2,1,1,2,2,1,1 >EV
,2,2,1
5470 DATA 1,1,1,1,1,1,2,2,2,2,1,1,1 >ER
,1,1,1
5480 REM ***** >LX
5490 REM * NIVEAU 4 * >MG
5500 REM ***** >LP
5510 REM TABLEAU N.1 >NB
5520 DATA 84,400,15,13,3 >QL
5530 DATA 0,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1 >EF
,1,1,0
5540 DATA 1,1,2,2,2,2,1,1,1,1,2,2,2 >EU
,2,1,1
5550 DATA 1,2,2,1,1,0,1,1,1,1,0,1,1 >EN
,2,2,1
5560 DATA 1,2,2,0,1,1,1,0,0,1,1,1,0 >EM
,2,2,1
5570 DATA 1,1,2,2,2,2,1,1,1,1,2,2,2 >EX
,2,1,1
5580 DATA 1,2,2,0,0,2,2,4,1,2,2,0,0 >EX
,2,2,1
5590 DATA 1,2,2,0,0,2,2,1,1,2,2,0,0 >EV
,2,2,1
5600 DATA 1,1,2,2,2,2,1,1,4,1,2,2,2 >EU
,2,1,1
5610 DATA 0,1,1,4,1,0,1,1,1,1,1,1,4 >EL

,1,1,0
5620 DATA 1,1,0,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1 >EF
,0,1,1
5630 REM TABLEAU N.2 >NF
5640 DATA 79,300,15,3,3 >PX
5650 DATA 1,4,1,1,1,1,1,0,1,1,1,1,1 >ET
,1,4,1
5660 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1,1,1 >EM
,1,1,1
5670 DATA 1,1,2,2,2,1,4,1,1,1,1,2,2 >EZ
,2,1,1
5680 DATA 1,2,2,2,2,2,1,1,4,1,2,2,2 >EE
,2,2,1
5690 DATA 1,2,0,0,0,2,0,1,1,1,2,0,0 >EN
,0,2,1
5700 DATA 1,2,2,0,2,2,1,0,1,1,2,2,0 >EN
,2,2,1
5710 DATA 1,1,2,2,2,1,1,1,0,1,1,2,2 >EP
,2,1,1
5720 DATA 1,1,2,2,2,1,0,1,1,1,1,2,2 >EQ
,2,1,1
5730 DATA 1,2,2,0,2,2,1,4,1,1,2,2,0 >EW
,2,2,1
5740 DATA 1,2,0,0,0,2,1,1,1,0,2,0,0 >EJ
,0,2,1
5750 REM TABLEAU N.3 >PB
5760 DATA 70,300,17,5,3 >PV
5770 DATA 1,1,1,0,1,1,1,0,1,1,4,4,1 >EU
,1,1,0
5780 DATA 1,0,1,1,1,1,1,0,1,4,0,1,4 >EU
,1,0,1
5790 DATA 1,1,4,0,1,1,1,1,1,1,1,1,4 >EX
,1,0,1
5800 DATA 4,1,4,1,1,1,1,0,1,4,0,1,1 >ER
,1,1,1
5810 DATA 1,1,4,2,2,0,1,0,1,1,4,4,1 >EV
,0,2,1
5820 DATA 1,4,1,2,2,1,1,0,9,9,9,1,1 >FJ
,1,2,1
5830 DATA 1,1,1,2,2,2,2,2,9,9,9,2,2 >FP
,2,2,1
5840 DATA 4,4,1,2,2,0,0,2,2,9,2,2,0 >EG
,0,2,1
5850 DATA 1,1,1,2,2,0,0,2,2,9,2,2,0 >EB
,0,2,1
5860 DATA 0,1,4,2,2,0,0,2,2,9,2,2,0 >EE
,0,2,1
5870 REM TABLEAU N.4 >PF
5880 DATA 102,350,15,15,3 >RN
5890 DATA 1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,0,1 >ER
,0,1,1
5900 DATA 1,4,1,1,1,1,0,1,0,4,1,1,1 >EP
,1,1,1
5910 DATA 1,1,4,0,1,1,1,1,1,1,4,1,0 >EQ



```

890 LOCATE 27,20:PRINT"l'origine et >NQ
de"
900 LOCATE 27,20:PRINT"l'extrémité >EG
de ce segment."
910 LOCATE 54,16:PRINT"- Une grande >BK
ur A est dite"
920 LOCATE 55,17:PRINT""fonction" d >ET
'une grandeur"
930 LOCATE 55,18:PRINT"B quand à ch >ZZ
aque valeur"
940 LOCATE 55,19:PRINT"de B corres >UT
ond une"
950 LOCATE 55,20:PRINT"valeur déter >AB
minée de A."
960 GOSUB 1320 >QC
970 GOSUB 1930:GOSUB 640 >TL
980 LOCATE 27,3:PRINT"Repère ortho >UV
ormé:"
990 LOCATE 27,5:PRINT"-Axe des ordo >ZA
nnées y'y"
1000 LOCATE 27,7:PRINT"-Axe des abs >ZW
cisses x'x"
1010 LOCATE 57,3:PRINT"F(x)= ax + b >ED
"
1020 LOCATE 55,5:PRINT"Si a>0 F(x) >KV
est"
1030 LOCATE 65,6:PRINT"croissante." >JG
"
1040 LOCATE 55,7:PRINT"Si a<0 F(x) >KX
est"
1050 LOCATE 65,8:PRINT"décroissante >MG
."
1060 LOCATE 55,9:PRINT"Si a=0 F(x) >KC
est"
1070 LOCATE 65,10:PRINT"constante." >HZ
"
1080 LOCATE 27,16:PRINT" - Théorème >LB
1:"
1090 LOCATE 27,18:PRINT" La courbe >FG
représentative"
1100 LOCATE 27,19:PRINT"de la fonct >BA
ion y=ax est"
1110 LOCATE 27,20:PRINT"une droite >DQ
qui passe par"
1120 LOCATE 27,21:PRINT"l'origine." >GT
"
1130 LOCATE 55,16:PRINT" - Théorém >MW
e 2:"
1140 LOCATE 55,18:PRINT" La courbe >FD
représentative"
1150 LOCATE 55,19:PRINT"de la fonct >ZB
ion y=ax + b"
1160 LOCATE 55,20:PRINT"est une par >ZD

```

```

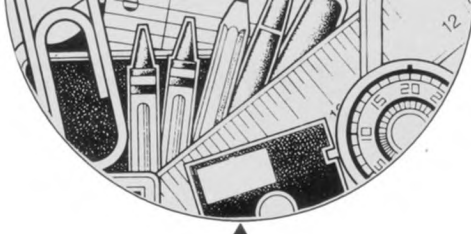
allèle à la"
1170 LOCATE 55,21:PRINT"droite y=ax >EG
,coupant l'axe"
1180 LOCATE 55,22:PRINT"des y en un >UX
point B"
1190 LOCATE 55,23:PRINT"d'ordonnée >LP
b."
1200 GOSUB 1320 >WB
1210 IF j=1 THEN RETURN >RU
1220 CLS:GOSUB 1930:GOSUB 640 >XK
1230 LOCATE 27,3:PRINT"Domaine de d >YK
éfinition"
1240 LOCATE 27,4:PRINT"===== >PT
=====
1250 LOCATE 29,7:PRINT"F(x)= ax";CH >UB
R$(169);" + b"
1260 LOCATE 55,3:PRINT"Si a>0 : " >AB
1270 LOCATE 58,8:PRINT TV$;TV1$;TV2 >EY
$
1280 LOCATE 60,9:PRINT"+";CHR$(9);C >TJ
HR$(9);CHR$(9);CHR$(241);" ";"b";"
";CHR$(240);" +
1290 LOCATE 55,16:PRINT"Si a<0 : " >BL
1300 LOCATE 58,20:PRINT TV$;TV1$;TV >FT
2$
1310 LOCATE 60,21:PRINT"+";CHR$(9); >VE
CHR$(9);CHR$(9);CHR$(240);" ";"b";"
";CHR$(241);" -"
1320 FOR I=1 TO 1500:NEXT I >UK
1330 LOCATE 4,25:PRINT"*ESPACES pou >QE
r suite":CALL &BB06:RETURN
1340 ' >YA
1350 '** FONCTION f(x)=ax + b >YB
1360 ' >YC
1370 j=1:GOSUB 550:GOSUB 1930 >XX
1380 ' >YE
1390 '== Affichage des variables >YF
1400 ' >XH
1410 WINDOW#1,4,17,2,4:PAPER#1,1:PE >QE
N#1,0:CLS#1
1420 LOCATE#1,2,2:PRINT#1,"F(x)= ax >HX
+b"
1430 LOCATE 4,6:INPUT"> a= ",a >ZQ
1440 LOCATE 4,6:PRINT" " >YP
1450 LOCATE 4,6:INPUT"> b= ",b >ZV
1460 IF a=0 THEN LOCATE 4,6:PRINT"F >MN
(x) -> constante":GOTO 1480
1470 IF a>0 THEN LOCATE 4,6:PRINT"F >VB
(x) -> Croissante"ELSE LOCATE 4,6:P
RINT"F(x) -> Décroissante"
1480 WINDOW#4,4,22,8,15:PAPER#4,1:P >RZ
EN#4,0:CLS#4
1490 IF b<0 THEN LOCATE#4,2,2:PRINT >CP

```

```

#4,"y =" ;a;CHR$(8);"x -";ABS(b):GOT
0 1520
1500 IF b=0 THEN LOCATE#4,2,2:PRINT >PB
#4,"y =" ;a;CHR$(8);"x":GOTO 1520
1510 LOCATE#4,2,2:PRINT#4,"y =" ;a;C >UD
HR$(8);"x +";b
1520 GOSUB 2080 >XA
1530 ' >YB
1540 '== Calcul des coordonnees >YC
1550 ' >YD
1560 IF a=0 AND b=0 THEN LOCATE 6, >CR
11:PRINT" ";CHR$(127);" x => y =" ;b
;;GOTO 1580 ELSE GOTO 1600
1570 IF a=0 AND b<0 THEN LOCATE 6,1 >CM
1:PRINT" ";CHR$(127);" x => y =" ;b
;;GOTO 1580 ELSE GOTO 1600
1580 IF b<0 OR b>0 THEN LOCATE 5,13 >MN
:PRINT"L'équation ax+b=0":LOCATE 5,
14:PRINT" est impossible! ":GOTO 17
60
1590 IF b=0 THEN LOCATE 5,13:PRINT" >DJ
L'équation ax+b=0":LOCATE 5,14:PRIN
T"est indéterminée!":GOTO 1760
1600 LOCATE 5,12:PRINT" Si x= >LD
":LOCATE 8,14:PRINT" y= "
1610 LOCATE 5,12:INPUT" Si x= ",x3 >CW
1620 IF x3>0 THEN LOCATE 5,12:PRINT >DA
" Si x= +";x3:GOTO 1640
1630 IF x3<0 THEN LOCATE 5,12:PRINT >YW
" Si x= -";ABS(x3)
1640 y3=(a*x3)+b >FB
1650 IF y3>0 THEN LOCATE 8,14:PRINT >ZY
" y= +";y3:GOTO 1710
1660 IF y3<0 THEN LOCATE 8,14:PRINT >UJ
" y= -";ABS(y3)
1670 IF y3=0 THEN LOCATE 8,14:PRINT >JB
" y= 0"
1680 ' >YH
1690 '-- Trace des coordonnees >YJ
1700 ' >YA
1710 x4=x3*20:y4=y3*20 >QA
1720 ORIGIN 420,200:PLOT x4,0,1:DRA >KL
W x4,y4:PLOT X4,Y4:DRAW 0,y4
1730 ' >YD
1740 '== CHOIX DIVERS >YE
1750 ' >YF
1760 LOCATE 1,17:PRINT" ____ Voulez- >TF
vous : "
1770 PRINT:PRINT" Un autre calcul ? >LB
"
1780 PRINT" Voir F(x)= ax+b ?" >BH
1790 PRINT" Voir F(x)= ax";CHR$(169) >NE
);"b ?"

```



1800 PRINT " Vous exercer ?" >AJ	2210 '== Affichage des variables >XH	2490 IF x3<0 THEN LOCATE 5,13:PRINT >YC
1810 PRINT " Terminer ?" >WD	2220 ' >XJ	" Si x= -";ABS(x3)
1820 LOCATE 2,25:PRINT "Votre choix >VU	2230 WINDOW#1,4,17,2,4:PAPER#1,1:CL >QF	2500 y3=(a*(x3^2))+b >NX
(1,2,3,4,5)"	S#1:PEN#1,0	2510 IF y3>0 THEN LOCATE 8,15:PRINT >ZA
1830 A\$=INKEY\$:IF A\$="1"THEN 1560 >ZP	2240 LOCATE#1,2,2:PRINT#1,"F(x)= ax >WY	" y= +";y3:GOTO 2570
1840 IF A\$="1"THEN 1600 >PE	";CHR\$(169);"+b"	2520 IF y3<0 THEN LOCATE 8,15:PRINT >FE
1850 IF A\$="2"THEN 1370 >PL	2250 LOCATE 4,6:INPUT" _> a= ",a >ZR	" y= -";ABS(y3):GOTO 2570
1860 IF A\$="3"THEN 2190 >PP	2260 LOCATE 4,6:PRINT" " >YQ	2530 IF y3=0 THEN LOCATE 8,15:PRINT >JY
1870 IF A\$="4"THEN 3040 >PL	2270 LOCATE 4,6:INPUT" _> b= ",b >ZW	" y= 0"
1880 IF A\$="5"THEN 2760 >PX	2280 LOCATE 4,6:PRINT" " >YT	2540 ' >YD
1890 GOTO 1830 >NH	2290 WINDOW#4,3,22,10,16:PAPER#4,1: >TM	2550 '--- Tracer des coordonnees >YE
1900 ' >YC	CLS#4:PEN#4,0	2560 ' >YF
1910 '== TRACE DU CADRE >YD	2300 IF b=0 THEN LOCATE#4,2,2:PRINT >DV	2570 x4=x3*20:y4=y3*20 >QF
1920 ' >YE	#4,"y =" ;a;CHR\$(8);"x";CHR\$(169):GO	2580 ORIGIN 420,200:PLOT x4,0,1:DRA >WM
1930 CLS:ORIGIN 0,0 >NJ	TO 2330	W x4,y4:DRAW 0,y4
1940 PLOT 200,200:DRAW 640,200 >WA	2310 IF b<0 THEN LOCATE#4,2,2:PRINT >WK	2590 ' >YJ
1950 PLOT 635,205:DRAW 640,200:DRAW >JH	#4,"y =" ;a;CHR\$(8);"x";CHR\$(169);"	2600 '== CHOIX DIVERS >YA
635,195	-";ABS(b):GOTO 2330	2610 ' >YB
1960 PLOT 420,0:DRAW 420,400 >VV	2320 LOCATE#4,2,2:PRINT#4,"y =" ;a;C >JR	2620 LOCATE 1,18:PRINT" ____ Voulez- >TC
1970 PLOT 415,395:DRAW 420,400:DRAW >JN	HR\$(8);"x";CHR\$(169);" +" ;b	vous :"
425,395	2330 IF a=0 THEN LOCATE 4,7:PRINT"F >KM	2630 PRINT:PRINT" Un autre calcul ? >LX
1980 FOR i=220 TO 640 STEP 20:MOVE >ZA	(x)= constante":GOTO 2380	"
i,197:DRAW i,203:NEXT	2340 LOCATE 4,7:PRINT TV\$+TV1\$+TV2\$ >DV	2640 PRINT" Voir F(x)= ax+b ?" >BD
1990 FOR i=20 TO 400 STEP 20:MOVE 4 >YU	2350 IF a>0 THEN LOCATE 6,8:PRINT"+ >QD	2650 PRINT" Revoir f(x)= ax";CHR\$(1 >TF
17,i:DRAW 423,i:NEXT	" ;CHR\$(9);CHR\$(9);CHR\$(9);CHR\$(241)	69);"+b ?"
2000 LOCATE 27,12:PRINT"-";CHR\$(230 >VF	;" " ;CHR\$(240);" +" :GOTO 2370	2660 PRINT" Terminer ?" >WH
);CHR\$(230):LOCATE 78,12:PRINT"+";C	2360 IF a<0 THEN LOCATE 6,8:PRINT"-- >AQ	2670 LOCATE 2,25:PRINT "Votre choix >RG
HR\$(230);CHR\$(230)	" ;CHR\$(9);CHR\$(9);CHR\$(9);CHR\$(240)	(1,2,3,4)
2010 LOCATE 27,14:PRINT"x":LOCATE >VR	;" " ;CHR\$(241);" -"	2680 A\$=INKEY\$:IF A\$="1"THEN 2460 >ZU
79,14:PRINT"x"	2370 LOCATE 12,8:PRINT b >TB	2690 IF A\$="2"THEN 1370 >PP
2020 LOCATE 51,1:PRINT"y";CHR\$(9);C >JW	2380 GOSUB 2080 >XF	2700 IF A\$="3"THEN 2190 >PH
HR\$(9);CHR\$(9);"+";CHR\$(230);CHR\$(2	2390 ' >YG	2710 IF A\$="4"THEN 2760 >PN
30):LOCATE 51,25:PRINT"y";CHR\$(9);	2400 '== CALCUL DES COORDONNEES >XJ	2720 GOTO 2680 >NE
CHR\$(9);"-";CHR\$(230);CHR\$(230)	2410 ' >XK	2730 ' >YE
2030 PLOT 200,0:DRAW 200,400 >VZ	2420 IF a=0 AND b>0 THEN LOCATE 6, >CQ	2740 '== PROGRAMME DE FIN >YF
2040 PLOT 199,0:DRAW 199,400:RETURN >DW	13:PRINT" ";CHR\$(127);" x => y =" ;b	2750 ' >YG
2050 ' >XK	;;GOTO 2440 ELSE GOTO 2460	2760 MODE 1 >QA
2060 '== TRACAGE DE LA FONCTION >YA	2430 IF a=0 AND b<0 THEN LOCATE 6,1 >CL	2770 WINDOW#2,9,32,6,13:PAPER#2,2:C >RA
2070 ' >YB	3:PRINT" ";CHR\$(127);" x => y =" ;b	LS#2:PEN#2,3
2080 IF a=0 AND b=0 THEN RETURN >XG	;;GOTO 2440 ELSE GOTO 2460	2780 WINDOW#3,5,36,16,21:PAPER#3,1: >TA
2090 ORIGIN 420,200 >MD	2440 IF b<0 OR b>0 THEN LOCATE 4,15 >MY	CLS#3:PEN#3,3
2100 FOR x=-10 TO 10 STEP 0.1 >UJ	:PRINT"L'equation ax";CHR\$(169);"+b	2790 ' dessin des cadres >ZA
2110 IF j=1 THEN y=(a*x)+b >TB	=0":LOCATE 4,16:PRINT" est impossi	2800 PEN 3:LOCATE 2,3:PRINT CHR\$(15 >NE
2120 IF j=2 THEN y=(a*(x^2))+b >XH	ble! " :GOTO 2620	0):FOR I=3 TO 38:LOCATE I,3:PRINT C
2130 x1=x*20:y1=y*20 >PR	2450 IF b=0 THEN LOCATE 4,15:PRINT" >CW	HR\$(154);;NEXT
2140 IF x=-10 THEN DRAW x1,y1,0,3 E >RC	L'equation ax";CHR\$(169);"+b=0":LOC	2810 LOCATE 39,3:PRINT CHR\$(156):FO >HC
LSE DRAW x1,y1,1	ATE 4,16:PRINT"est indeterminee!":	R I=4 TO 22:LOCATE 39,1:PRINT CHR\$(
2150 NEXT:RETURN >MW	GOTO 2620	149);;NEXT
2160 ' >YB	2460 LOCATE 5,13:PRINT" Si x= >NG	2820 LOCATE 39,22:PRINT CHR\$(153):F >UP
2170 '== FONCTION f(x)=ax2 + b >YC	" :LOCATE 8,15:PRINT" y= " >CC	OR I=38 TO 3 STEP-1:LOCATE I,22:PRI
2180 ' >YD	2470 LOCATE 5,13:INPUT" Si x= ",x3 >CC	NT CHR\$(154);;NEXT
2190 j=2:GOSUB 550:GOSUB 1930 >XZ	2480 IF x3>0 THEN LOCATE 5,13:PRINT >RF	2830 LOCATE 2,22:PRINT CHR\$(147):FO >QT
2200 ' >XG	" Si x= +";x3	R I=21 TO 4 STEP-1:LOCATE 2,1:PRINT



```

CHR*(149)::NEXT
2840 PEN 1:FOR I=8 TO 33:LOCATE I,5 >BX
:PRINT CHR*(238)::NEXT
2850 FOR I=5 TO 14:LOCATE 33,I:PRIN >WV
T CHR*(238)::NEXT
2860 FOR I=33 TO 8 STEP-1:LOCATE I, >EN
14:PRINT CHR*(238)::NEXT
2870 FOR I=14 TO 5 STEP-1:LOCATE 8, >DG
1:PRINT CHR*(238)::NEXT
2880 LOCATE#2,5,2:PRINT#2,"ETES-VOU >LH
S SUR"
2890 LOCATE#2,2,3:PRINT#2,"D'AVOIR >XC
TOUT COMPRIS ?"
2900 LOCATE#2,3,7:PRINT#2,"REFLECHI >TQ
SSEZ BIEN !"
2910 FOR I=1 TO 1000:NEXT >TL
2920 LOCATE#3,1,2:PRINT#3,"Tapez : " >FC
2930 LOCATE#3,2,3:PRINT#3,"1_ pour >HB
revoir F(x)= y=ax+b"
2940 LOCATE#3,2,4:PRINT#3,"2_ pour >ZU
revoir F(x)= y=ax";CHR*(169);"+b"
2950 LOCATE#3,2,5:PRINT#3,"3_ Si vo >QC
us avez vraiment fini!"
2960 A#=INKEY$:IF A#="1"THEN 1370 >ZU
2970 IF A#="2"THEN 2190 >PR
2980 IF A#="3"THEN 3000 >PJ
2990 GOTO 2960 >PE
3000 CLS#2:CLS#3:LOCATE#2,7,4:PRINT >ED
#2,"AU REVOIR !":LOCATE#3,11,4:PR
INT#3,"A BIENTOT !":CALL &BB06:CAL
L 0
3010 ' >YG
3020 '== JOUONS AVEC Y=AX+B >XH
3030 ' >XJ
3040 RANDOMIZE(TIME):GOSUB 1930 >AG
3050 WINDOW#1,4,17,2,4:PAPER#1,1:CL >QG
S#1:PEN#1,0
3060 WINDOW#4,3,23,8,15:PAPER#4,1:C >RV
LS#4:PEN#4,0
3070 LOCATE#1,2,2:PRINT#1,"F(x)= ax >HA
+b"
3080 a=INT((RND(1))*5):b=INT((RND(1 >HG
))*5)
3090 c=(RND(1)):IF c>0.5 THEN a=-a >AD
3100 d=(RND(1)):IF d>0.5 THEN b=-b >ZH
3110 IF a=0 AND b=0 THEN 3080 >UK
3120 PEN 1:IF b<0 THEN LOCATE 4,6:P >ER
RINT"y = ";a;CHR*(8);"x -";ABS(b):G
OTO 3180
3130 IF b=0 THEN LOCATE 4,6:PRINT"y >JA
= ";a;CHR*(8);"x":GOTO 3180
3140 LOCATE 4,6:PRINT"y = ";a;CHR*( >PB
8);"x +";b
3150 ' >YB
3160 '--- Croissante,Decroissante ? >YC
3170 ' >YD
3180 LOCATE#4,2,2:PRINT#4,"F(x) est >HM
:"
3190 LOCATE#4,4,4:PRINT#4,"- croiss >QJ
ante ?"
3200 LOCATE#4,4,5:PRINT#4,"- décroi >UM
ssante ?"
3210 LOCATE#4,4,6:PRINT#4,"- consta >NH
nte ?"
3220 LOCATE#4,2,8:PRINT#4,"Tapez C, >PF
D ou O."
3230 a#=UPPER$(INKEY$) >RX
3240 IF a>0 AND a#="C"THEN 3310 >WM
3250 IF a>0 AND (a#="D"OR a#="O")THE >FD
N 3320
3260 IF a<0 AND (a#="C"OR a#="O")THE >FD
N 3340
3270 IF a<0 AND a#="D"THEN 3360 >WV
3280 IF a=0 AND a#="O"THEN 3370 >WB
3290 IF a=0 AND (a#="D"OR a#="C")THE >FJ
N 3380
3300 GOTO 3230 >MB
3310 CLS#4:LOCATE#4,2,2:PRINT#4,"F( >MW
x)= croissante ":LOCATE#4,5,6:PRINT
#4," B I E N !":GOTO 3400
3320 CLS#4:LOCATE#4,2,2:IF a#="D"TH >BR
EN PRINT#4,"F(x)= décroissante?"ELS
E PRINT#4,"F(x) = constante ?"
3330 LOCATE#4,4,4:PRINT#4," e r r e >MN
u r !":LOCATE#4,2,6:PRINT#4,"a>0 =
>":LOCATE#4,5,7:PRINT#4,"F(x) crois
sante":GOTO 3400
3340 CLS#4:LOCATE#4,2,2:IF a#="C"TH >XV
EN PRINT#4,"F(x) = croissante?"ELSE
PRINT#4,"F(x) = constante?"
3350 LOCATE#4,4,4:PRINT#4," e r r e >TA
u r !":LOCATE#4,2,6:PRINT#4,"a<0 =
>":LOCATE#4,4,7:PRINT#4,"F(x) décro
issante":GOTO 3400
3360 CLS#4:LOCATE#4,2,2:PRINT#4,"F( >QK
x)= décroissante":LOCATE#4,4,6:PRIN
T#4," B I E N !":GOTO 3400
3370 CLS#4:LOCATE#4,3,2:PRINT#4,"F( >KB
x) = constante":LOCATE#4,5,6:PRINT#
4," B I E N !":GOTO 3400
3380 CLS#4:LOCATE#4,2,2:IF a#="C"TH >BM
EN PRINT#4,"F(x) = croissante?"ELSE
PRINT#4,"F(x)=décroissante?"
3390 LOCATE#4,4,4:PRINT#4," e r r e >KP
u r !":LOCATE#4,2,6:PRINT#4,"a=0 =
>":LOCATE#4,6,7:PRINT#4,"F(x) const
ante":GOTO 3400
3400 GOSUB 1320 >WF
3410 ' >YA
3420 '--- Calcul et trace des coordo >YB
nnees
3430 ' >YC
3440 CLS#4:LOCATE#4,2,2:PRINT#4,"Ca >DM
lculons un peu !"
3450 FOR I=1 TO 3 >CC
3460 LOCATE 5,11:PRINT"si x = >ER
"
3470 LOCATE 5,13:PRINT" y = >CU
"
3480 LOCATE 12,11:INPUT"x1 >WR
3490 IF x1>0 THEN LOCATE 5,11:PRINT >DK
"si x = +";x1:GOTO 3510
3500 IF x1<0 THEN LOCATE 5,11:PRINT >YY
"si x = -";ABS(x1)
3510 LOCATE 12,13:INPUT"y1 >WN
3520 IF y1>0 THEN LOCATE 5,13:PRINT >CB
" y = +";y1:GOTO 3540
3530 IF y1<0 THEN LOCATE 5,13:PRINT >WE
" y = -";ABS(y1)
3540 x1=x1*20:y1=y1*20 >QT
3550 ORIGIN 420,200:PLOT x1,0,1:DRA >JD
W x1,y1:PLOT X1,Y1:DRAW 0,y1
3560 CALL &BB06:NEXT >PM
3570 GOSUB 2080 >XH
3580 ' >YJ
3590 '== FELICITATIONS >YK
3600 ' >YB
3610 CLS#4:LOCATE#4,2,2:PRINT#4,"B >VH
R A V O !":LOCATE#4,4,4:PRINT#4,"po
ur ce":LOCATE#4,6,6:PRINT#4,"résult
at..!"
3620 ' >YD
3630 '== CHOIX DIVERS >YE
3640 ' >YF
3650 LOCATE 1,17:PRINT" Voulez- >TF
vous : "
3660 PRINT:PRINT:PRINT" Voir F(x)= >QJ
ax+b ?"
3670 PRINT" Voir F(x)= ax";CHR*(169 >VM
);"+b PRINT"
3680 PRINT" Vous exercer ?" >AT
3690 PRINT" Terminer ?" >WM
3700 LOCATE 2,25:PRINT"Votre choix >TD
(1,2,3,4)"
3710 A#=INKEY$:IF A#="1"THEN 1370 >ZM
3720 IF A#="2"THEN 2190 >PK
3730 IF A#="3"THEN 3040 >PG
3740 IF A#="4"THEN 2760 >PT
3750 GOTO 3710 >ND

```

VOUS AVEZ LA PASSION ?

Le sérieux allié à l'information générale.

PC compatibles

INFORMATIQUE

LES TENDANCES DU SECTEUR

TELECHARGEZ AVEC NOUS

EXCLUSIF : UN VACCIN POUR VOTRE DISQUE DUR

AU BANC D'ESSAI : TURBO TEXTE, FILE RESON PLUS, SCRIPT EXPERT, TURBO PASCAL, 4-8, PROGRAM VOKI

36.15 code ARCADES



AMSTAR

CPC

MICRO-INFORMATIQUE AMSTRAD

Plus de 120 pages !!!

CONCOURS : JOUEZ AVEC TITUS

AVANT-PRÉMIÈRES : ACTION SERVICE, A 320 MEURTRE A VENISE

COMMENT TAPER LES LISTINGS EN BINAIRE...

Entièrement dédié à Amstrad. Pour les passionnés.



MEGAHERTZ

MAGAZINE

DOSSIER : LE 28 MHz !

BVGIA

CLIPPERTON : 10 ans déjà

457PVR

LA PUCE DU SIECLE...

TRE 50 MHz

La communication amateur avec ses nombreuses applications. Le seul mensuel de ce créneau vendu en kiosque.



Astrologie

Manuel n° 19 - Juin-Juillet 1988

GOTLIB LES GANESBY 89

CANCER EN 89 : adieu prodence !

QUATRE ASTROLOGUES AU BANC D'ESSAI

L'astrologie ce n'est pas prédire l'avenir. Ce mensuel vous aide à mieux comprendre les phénomènes astrologiques.



CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX HABITUELS



NOUS AVONS L'INFORMATION !