

Micro  
Informatique  
Standards AMSTRAD

# CPC

infos

RUBRIQUE  
FANZINES

EQUINOXE:

UN NOUVEAU  
LOGICIEL MUSICAL

M 2604 - 37 - 23,00 F



MENSUEL - N°37  
OCTOBRE 1991

# SOMMAIRE

N°37



3

Fanz' infos

7

Tech'infos

10

Mise au point  
des formatages spéciaux

20

Troll

28

Equinoxe

30

Chéops

37

Loto sportif



Photo de couverture : EQUINOXE (UBI SOFT)

# CPC infos

La Haie 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

Rédacteur spécialisé  
Olivier SAOLETTI  
Secrétaire  
Catherine FAUREZ

Ont collaboré à ce numéro :  
AFC, Noël BERTHEREAU, Christian  
GINESTET, Yannick GOUR,  
Jean-François MOURIER

## FABRICATION

Directeur de fabrication  
Edmond COUDERT  
Maquettiste  
Jean-Luc AULNETTE

Sté Mayennaise d'Impression 53100 MAYENNE

## ABONNEMENTS

Nathalie FAUREZ - Tél. : 99.52.98.11

## PUBLICITE

IZARD Création  
15, rue St-Melaine  
35000 RENNES - Tél. 99.38.95.33

## GESTION RESEAU : NMPP

SORACOM E. COUDERT  
Fax. 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 imités, 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.

CPC infos est édité par les Editions SORACOM, editrice de PCCompatibles Magazine et MEGAHERTZ Magazine. RCS Rennes B 319 816 302.

AMSTRAD est une marque déposée.  
CPC infos est une revue mensuel totalement indépendante d'AMSTRAD GB et d'AMSTRAD FRANCE.



# FANZ'infos

Encore un nouveau mois mais peu de nouveauté en ce qui concerne les fanzines. Les esprits créateurs se tariraient-ils ?



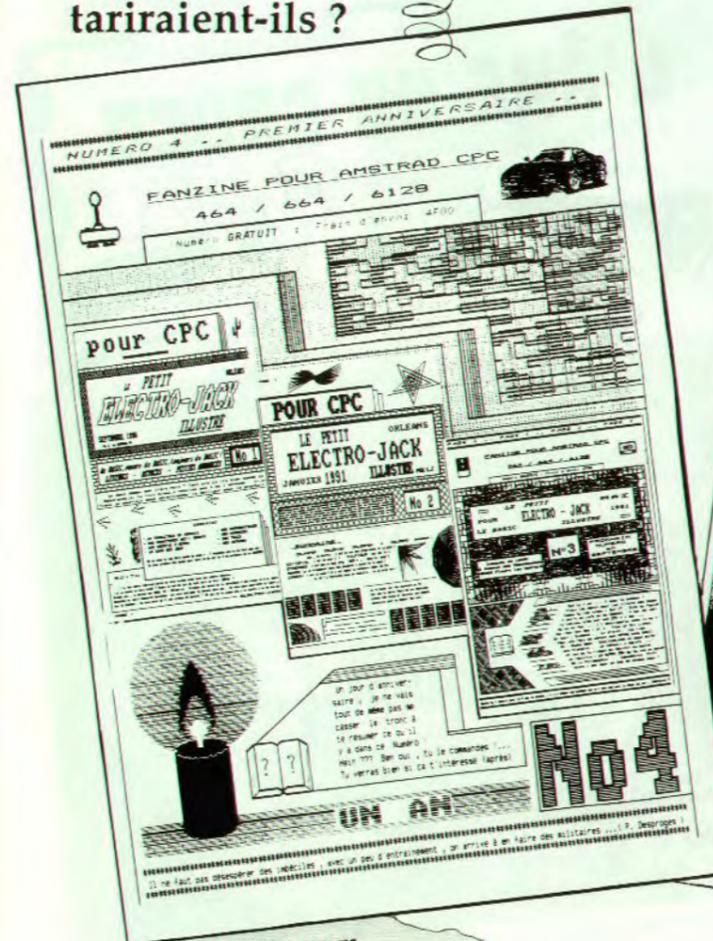
L'AFC est toujours là et ce mois-ci il y a de nouvelles rubriques qui, je l'espère, ne seront pas trop dépassées lorsqu'elles paraîtront.

A ce sujet, si vous avez vous aussi des infos n'hésitez pas à les envoyer à l'AFC, elles seront insérées dans la rubrique Fanz'infos.

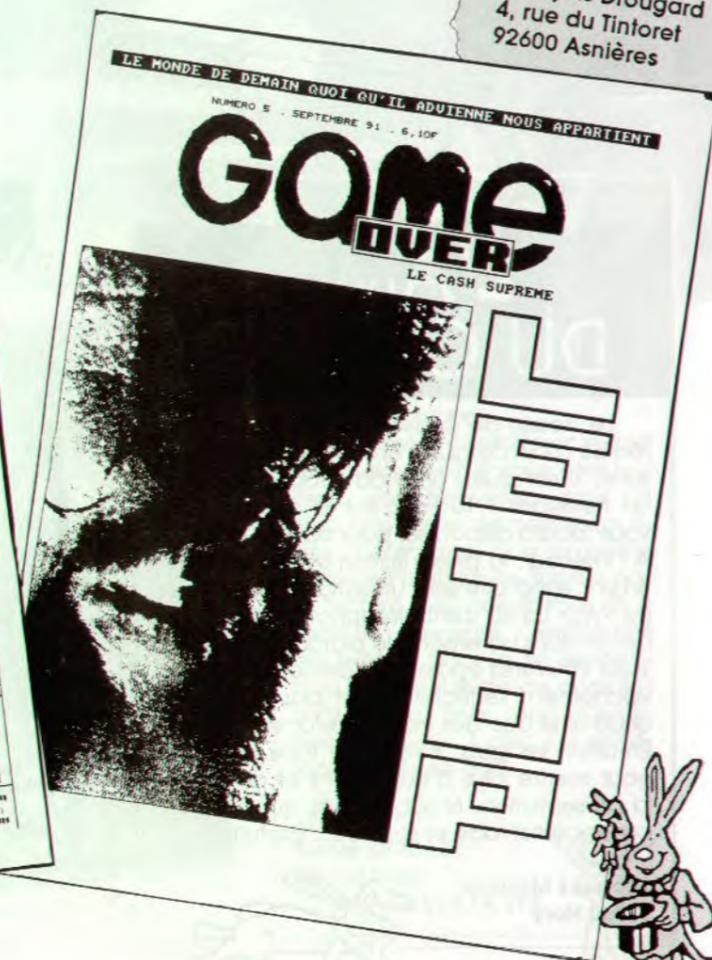
AFC : 9, Allée d'Ozonville 91200 Athis-Mons.

Un peu de publicité pour deux fanzines ayant déjà eu les honneurs de Fanz'infos : Le petit Electro-Jack illustré, avec ses listings en BASIC et, Game Over, qui traite principalement des consoles ainsi que des fanzines.

François Drougard  
4, rue du Tintoret  
92600 Asnières



Jacques de Lamar  
3 avenue des Cosmonautes  
45400 Fleury les Aubrais





## AMS-NORD

Comme à leur habitude, voici un fanzine très pro, et complet, qui dépasse le monde des CPC avec ses reportages, ses rubriques musiques et cinéma... Il contient aussi des interviews, des tests jeux et solutions, des documentations techniques (OXFORD PAO), une rubrique fanzines... et puis... le plus simple est de le commander à :

**AMSNORD**  
36, rue du Docteur Martin  
59262 Sainghin en Melantois

Joignez un timbre à 4 F pour les frais de retour. Le numéro 15 vient de sortir et passe en aperiodique, sortie planifiée tous les 2 mois.



## L'ÂME DU CROCO

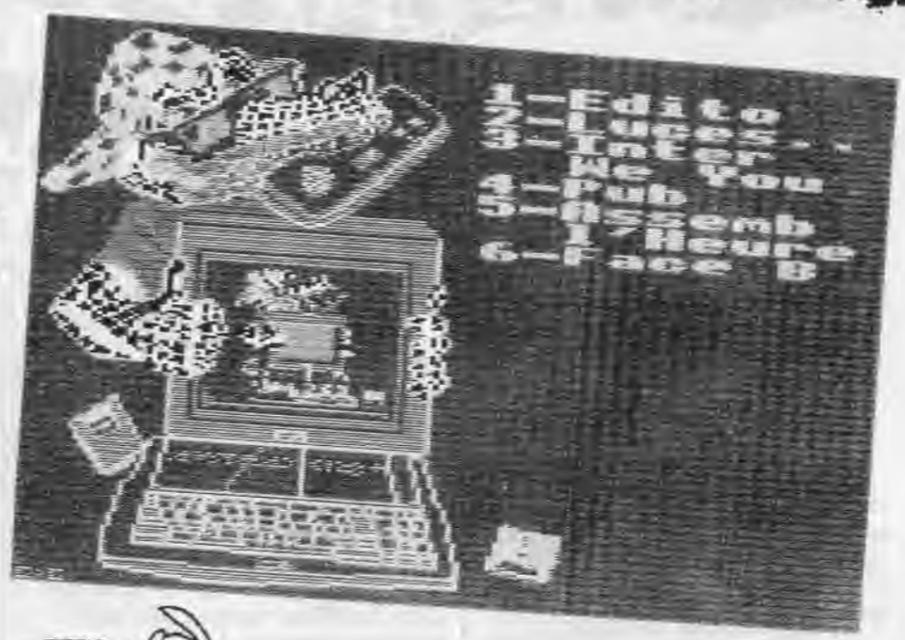
Le dessin de couverture est plutôt bien réalisé mais ce que l'on remarque tout de suite, c'est que l'âme du Croco n'est pas un freeware : 10 Frs c'est la somme qu'il vous faudra déboursier pour obtenir le fanz'. A l'intérieur, la présentation est du style «isting» c'est-à-dire sans utilisation d'un logiciel de PAO. La BD centrale apporte un peu de décor dans un ensemble plutôt austère. Vous trouverez également des jeux où y faut vachement réfléchir (c'est pas pour moi quoi) ainsi que des trucs et astuces. Eh dites, les gars, il va falloir faire un effort pour mettre plus d'illustrations et améliorer la présentation. N'oubliez pas que la concurrence est rude et souvent... gratuite.

Jacques Modoux  
58800 Hery

## RASTER

C'est un fanz' assez récent, puisque la 1ère édition est sortie en septembre 91. Réalisé par Starcomputer, G-G et Fonzy. Vous découvrirez sur ce disc : Inter we you, Assemb l'heure, Lucas (solutions de jeux), pub, news, dos scié (bidouilles à revendre, avec une magnifique présentation animée). Ce 2ème numéro contient déjà des animations, de très jolis rasters et de la musique bien sûr ! Alors comme crie ma voisine : "Il est tout frais... il est tout frais... commandez le !". Fidèle à l'image des fanz', c'est un freeware. Il vous suffit donc d'envoyer 1 disc et 1 timbre à 4F à l'adresse suivante :

**RASTER**  
Jérôme BELLET  
4, rue de Bellevue  
73500 MODANE



## Z80

Un fanzine disc intéressant avec des tests de jeux, de démos, un interview de L. B.C., une rubrique news, etc... Les graf's sont très soignés. Bien sûr, vous consulterez le tout en musique. Et si vous êtes curieux, vous trouverez dans ce fanz une foule de petites routines. Dommage que la petite taille de l'écriture ne facilite pas la lecture. Z80 paraît tous les 2 mois en freeware, l'édition n°4 est prévue pour la fin septembre. Les auteurs de ce complet sont Cobra, Bob, Bart. Conditions d'envol : 1 disc + 1 enveloppe timbrée à 4F.

«Z80»  
Hervé GODART  
51, bd Foch  
62120 AIRE SUR LA LYS



## BIBLIOTHEQUE DES FANZINES

Vous recherchez un numéro d'un fanzine qui n'existe plus, vous aimeriez trouver un exemplaire que même le créateur du fanzine n'a plus en réserve... Alors contactez-nous, nous possédons déjà près de 600 numéros disque ou papier !!! Pour recevoir la liste envoyez 3,80 F en timbres (tarif en vigueur) et une enveloppe auto-adressée à l'adresse suivante :

«B.I.F.»  
Mr LERAY Philippe  
17, avenue Jules MARQUIS  
91220 BRETIGNY SUR ORGE

OU écrivez sur le 36.15 RTE\*AMSTEL en bal NEOFYT

## INFO'S UN VRAI

Cette nouvelle rubrique est un vrai d'infos Elle a pour but de vous informer sur le monde des fanzines, des démos, des groupes... etc. Nouvelles de l'étranger: le club roumain RANISTRAD a lancé un SOS softs, matériel en tout genre, disquettes, revues... Ils leur est impossible de trouver quoi que ce soit en Roumanie, même pas de disquettes, encore moins CPC-INFO'S ! Nous avons donc décidé d'organiser une chaîne de solidarité de grande envergure, les magasins AUCHAN sponsorisent cette action, d'autres suivront peut-être. Pour cela nous faisons appel à vos dons... une vieille disquette, de vieilles revues qui paralysent votre placard. Nous acceptons aussi les dons en chèques ou espèces ! Pour faire votre B.A. contactez AMSNORD.

Vous cherchez des démos allemandes, une bonne adresse : CC-DEMO servceline, MORGENROTH Chris - Nevenbaumer Weg 72 05600 WUPPERTAL 1 - DEUTCHLAND



## FANZINES

FREEWARE n°10 sera accompagné d'une édition disc (joindre à la commande). M. ROSSI Jérôme, 7, gde rue 54150 MANCE MICRO DREAM recherche des rédacteurs. Contacter M. HERBERT Ludovic, 11, rue Wickram 68000 COLMAR. AMS'DEM vient de sortir son numéro 2. CARTOON passe sur disc dès le numéro 2. MEGAZINE support disc à partir du n°3 en freeware, n'oubliez pas le timbre à 4 F. DISC FULL produit une édition papier en supplément de la version disc. N.M.B. (New Micro Best) est un nouveau fanzine de 32 feuilles. Il est édité tous les 2 mois. Conditions : 2F. + 1 timbre à 4F. M. ENTEM Stéphane 15, ter chemin des petites fontaines 78250 TESSANCOURT. RESET arrête son fanzine à partir du n°8.

## DEMOS

PARADOX prépare une mégadémo avec une partie en 3D et un menu-jeu, elle s'appellera la PARADISE DEMO et sortira en septembre. La GOZEUR 5 est prévue pour septembre. GOZEUR nous prépare une compil. La sortie de la CLUDDY DEMO est éminente, d'après les préviews elle va concurrencer THE DEMO.



La MICRO DEMO de ZZ TOP et PARADOX est disponible, une petite démo sympathique. Si vous voulez des démos : CLUB SCREEN, M. DETTORI Patrick 11, rue du Casino 83230 BORMES.

## CHUCHOT'S

YNEXYS du groupe PARADOX (anciennement SEYOU) vient renforcer l'équipe du fanz' VIRUS. AMSNORD possède deux nouveaux membres : Gilles ancien rédacteur de STRAD et THIE rédacteur de ALL OF NORD. RASTER 3 recevra une Intro de TOM & JERRY. MEBC (S. Demazure) assemblera FANATIC 7 prévu pour fin septembre. CPC VRAI (fanz') possède le plus jeune rédacteur chef : 13 ans. YNEXYS code une super Intro pour le fanzine : ESCAPE n°4.

Si vous avez des infos, news à faire connaître contactez PROXY par minitel 3615 RTE\*AMSTEL bal : AFC.

PROXY

CPC  
utilitaire

# TECH'INFOS

Je reçois souvent des courriers de lecteurs ayant de gros problèmes techniques. Il arrive également souvent que la réponse à ces problèmes passe par la consultation d'ouvrages spécialisés dans ce domaine. Mais, vous le savez tous, les éditeurs, jadis si prolifiques, dédaignent maintenant le CPC presque autant qu'Amstrad lui-même.

Donc, j'ai pensé pouvoir faire profiter de ces connaissances livresques les lecteurs qui en sont privés. Pour cela, j'ai besoin de vous : Il faut me faire part de vos problèmes par courrier et j'espère pouvoir résoudre ceux-ci en répondant le plus complètement possible. Bien sûr, il n'est pas question de traiter plusieurs fois le même sujet. Il est donc nécessaire de conserver les anciens numéros de CPC Infos pour ne pas être démuné.

Pour commencer, je vais traiter une lettre d'un lecteur qui demande comment charger un programme en langage machine.

Il y a bien sûr plusieurs méthodes mais la plus simple est encore de passer par les vecteurs systèmes. Ces vecteurs sont en fait des adresses en mémoire qui contiennent eux-mêmes l'adresse d'un petit programme (c'est un tout petit peu plus compliqué en réalité mais le principe reste le même).

Ce petit programme exécute en général une fonction simple. Mais pourquoi se compliquer la vie avec des adresses pointant sur des adresses, alors qu'il suffirait de pointer directement sur ces dernières pour obtenir le même résultat ? Eh bien, pour de simples et bonnes raisons de compatibilité. Ainsi si le petit programme est modifié par Amstrad, par exemple, et si l'adresse de départ est modifiée, au lieu de faire une nouvelle version de votre programme, vous conservez les mêmes

vecteurs et seule l'adresse contenue dans ceux-ci est conservée. De la même façon, les mémoires mortes des CPC 464, 664 et 6128 sont différentes, seuls les vecteurs sont semblables et assurent la compatibilité. Ainsi par exemple, le CALL &BB06 très souvent employé pour stopper un programme et attendre l'appui sur une touche, correspond à 2 adresses différentes selon votre version de CPC : &1A3C pour le 464 et &1BBF pour les autres.

Maintenant la question est : quels sont les vecteurs à utiliser pour charger un fichier.

En fait, il y en a trois : &BC77, &BC83, &BC7A.

Elles correspondent à des petits programmes capables d'ouvrir, de lire, puis de fermer un fichier en langage machine. Pourquoi en langage machine ? Eh bien parce que ces routines nécessitent des paramètres devant être transmis dans les registres du microprocesseur. Mais commençons par les plus simples : &BC77 et &BC7A.

La première routine est intitulée par la documentation technique «Disk In open». Comment utiliser cette routine ? Il faut d'abord fournir le nom du fichier, sa longueur et l'emplacement d'un espace de mémoire pour charger des données. On ne peut bien sûr pas utiliser un registre pour stocker le nom du fichier, on se contente d'indiquer une adresse à laquelle on trouvera les caractères du nom plus ceux de l'extension, dans le registre HL, la longueur du nom est elle introduite dans B et enfin l'adresse du buffer est fournie par DE. Il ne reste alors qu'à faire un CALL &BC77 pour «ouvrir» le fichier. Voir le programme en Assembleur (1).

Le même en basic :

```
10 FOR N=&A000 TO &A000+20
20 READ A$:POKE N,VAL("&"+A$)
30 NEXT N
```

```
40 DATA 21,0C,A0,06,09,11,16,A0
50 DATA CD,77,BC,C9,65,73,73,61
60 DATA 69,2E,62,61,73
```

Il suffit, après avoir exécuté le programme, de faire CALL &A000 pour ouvrir le fichier «essal.bas». A condition d'avoir auparavant créé ce fichier car sinon, il y aura un message d'erreur.

Après l'exécution de ce programme et si tout s'est bien déroulé, vous pouvez récupérer des résultats. Dans le registre A on trouve en effet le type de fichier et dans HL l'adresse du header.

Pour résumer :  
DISK IN OPEN (&BC77)

Conditions d'entrée : adresse du nom dans HL, longueur du nom dans B, adresse du buffer dans DE  
Résultats : Si Carry=0 et Zéro=0 alors erreur car un fichier est déjà ouvert en lecture.

: Si Carry=0 et Zéro=1 alors erreur car le fichier n'a pas été trouvé.

: Si Carry=1 et Zéro=0 alors A contient le type de fichier (&00=BASIC, &01=BASIC protégé, &02=binaire, &03= binaire protégé, &16=ASCII) . HL contient l'adresse du Header, DE contient l'adresse de départ (&170 pour les fichiers BASIC) et BC abrite la longueur du fichier (&00 pour les fichiers ASCII).

Le header est un en-tête contenant des données importantes sur le fichier qui vient d'être ouvert. Voici la description du Header qui comprend 64 octets :

Les octets 0 à 15 contiennent le nom du fichier. C'est plus que n'autorise Amsdos pour les noms de fichier (12 caractères avec le numéro user), mais il ne faut pas oublier que ce header est le même pour les fichiers sur cassette qui eux, peuvent utiliser jusqu'à 16 caractères.

Les octets 16 et 17 ne sont pas utilisés pour les disquettes. Ils indiquent le numéro de bloc actuel lors du chargement d'un programme sur



### Programme 1

LD HL,NOMFICH	: Adresse du nom dans HL
LD B,BUF-NOMFICH	: Longueur du nom
LD DE,BUF	: Adresse du buffer de 2048 octets
CALL &BC77	: Appel à la routine
RET	: Retour au BASIC
NOMFICH: DEFM essai.bas	: Nom du fichier
BUF: DEFS &800	: Emplacement du buffer

### Programme 2

LD HL,&4000	: Adresse de chargement des données
CALL &BC83	: Appel de la routine
RET	: Retour au Basic

K7.  
L'octet 18 contient le type de fichier (voir plus haut)  
Les octets 19 et 20 contiennent le nombre d'octets du bloc actuel. Ces données sont sans signification pour les fichiers sur disques.  
Les octets 21 et 22 renferment l'adresse de chargement du programme. Cette valeur est égale à 0 pour les fichiers ASCII.  
L'octet 23 n'est pas utilisé pour les disquettes, il indique que le bloc lu

est le premier (travail sur K7) et sa valeur est toujours &FF.  
Les octets 24 et 25 indiquent la longueur du fichier sauf pour les fichiers ASCII qui peuvent dépasser 64 Ko (ces octets contiennent alors 0).  
Enfin les octets 26 et 27 contiennent l'adresse d'exécution du programme, utile surtout pour les fichiers binaires.  
Les octets restants sont inutilisés et peuvent être employés à votre usage personnel.

L'autre routine &BC7A est appelée Disk In close. Comme son nom l'indique, elle ferme le fichier auparavant ouvert avec &BC77. On l'utilise lorsque l'on veut passer à la lecture d'un autre fichier.

Cette routine est très simple d'emploi puisqu'elle ne nécessite pas de paramètres : un CALL &BC7A est suffisant.

Vous avez certainement remarqué que nous savons ouvrir un fichier, le fermer mais il nous manque la routine qui permet la lecture du fichier. Cette routine, c'est Disk In direct (&BC83).

Lorsque l'on veut lire un fichier, il faut commencer par l'ouvrir avec la routine &BC77, puis il faut préciser l'adresse de chargement des données dans HL.

Voir le programme en Assembleur (2).

L'adresse &4000 est un exemple, vous utiliserez les données récoltées lors de l'ouverture du fichier pour placer la bonne adresse. Voici la version Basic du programme :

```
10 FOR N=&A000 to &A000+6
20 READ A$:POKE N,VAL (*&+A$)
30 NEXT N
```

```
40 DATA 21,00,40,CD,83,BC,C9
Il faut bien sûr avoir ouvert un fichier avant de lancer la routine par CALL &A000.
```

## allo CPC infos

Attention, notez bien ce qui suit :  
Dès le mois de septembre, tous les mercredis de 14 h à 17 h, la rédaction se tiendra à votre disposition au 99 52 98 11 pour tous renseignements techniques. En dehors de ce créneau les réponses techniques se feront par courrier (n'oubliez pas de mentionner votre adresse et joignez un timbre pour la réponse) ou bien par Minitel sur le 3615 code : MHZ.

# SORACOM SOLDE A SES LECTEURS

**Lots d'anciens numéros  
Une affaire pour votre Amstrad !  
des dizaines d'articles  
et de programmes,  
12 Numéros d'Amstar &  
CPC + CPC années 85 à 90  
12 Numéros d'Amstar  
années 87 à 90.  
55 Francs + 30 francs de port.**

## ATTENTION:

*Il s'agit de lots en solde.*

**JUSQU'À EPUISEMENT DES STOCKS**

### Bon de commande

Je commande

- 12 numéros de CPC pour 55 F + 30 F port  
 12 numéros d'Amstar pour 55 F + 30 F port

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_ Signature \_\_\_\_\_



**JE REGLE PAR CARTE BANCAIRE**

Date d'expiration \_\_\_\_\_ Signature \_\_\_\_\_

Retournez ce coupon, accompagné de votre chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM - La Halle de Pan - 35170 BRUZ

## MISE AU POINT DE FORMATAGES

Yannick GOUR

Valable pour CPC 664 - 6128

Je reviens une ultime fois (pour l'instant) sur les formatages spéciaux de disquette. Le programme proposé, intitulé MAPFORMA, est une aide à la conception de formatages, puisqu'il permet de tenir à jour un petit fichier de formatages, pour lesquels il fait tous les calculs, et surtout de créer les lignes Basic de Datas définissant un DPB.

Quelque chose vous échappe ? Alors (re)lisez mon article « TRUCS POUR L'EXPLOITATION DE... » dans CPC Infos n°34 de Juillet, où sont décrits les formatages sur CPC.

### MISE EN ROUTE

1) Tapez le fichier CREEFMT et sauvevez-le. Exécutez-le ensuite : un court instant passe, puis est sauvegardé sur la disquette mise au préalable

dans le lecteur le fichier Ascii MAPFORMA.DAT, qui contiendra vos formatages. C'est à faire une fois et une seule évidemment ; après c'est MAPFORMA.BAS qui gère MAPFORMA.DAT.

2) Tapez le programme MAPFORMA.BAS et sauvegardez-le sur la même disquette que MAPFORMA.DAT.

3) Remettez à zéro le CPC, puis lancez MAPFORMA.BAS. Inutile de dire tout de même comment faire. Le programme réserve lors de la première exécution de la place pour les transferts de fichiers et ensuite se construit en quelques secondes l'unique écran du programme. On voit s'afficher dans l'ordre :

- le titre
- les options avec les touches-clés
- les paramètres du DPB
- les formatages lus dans le fichier MAPFORMA.DAT

Finalement, après quelques très courts instants s'affichent les valeurs des paramètres FDC et le formatage du haut (DATA à l'origine) passe en vidéo inverse. Pour ceux auxquels les couleurs déplairaient, elles sont définies en DATAs en ligne 2340.

### LES FONCTIONS D'EDITION

Ce sont des fonctions de gestion de la liste des formatages. Comme ces

commandes sont assez triviales, les touches associées ne sont pas indiquées à l'écran. De plus la place était chère, alors...

1) Touches curseur haut et bas : déplacement vers le haut ou le bas dans la liste. A chaque fois qu'on change de formatage, le nouveau apparaît seul en vidéo inverse et ses paramètres remplacent évidemment les précédents. On sélectionne donc ainsi le formatage sur lequel opéreront toutes les commandes à gauche de la liste. On remarquera vite que la liste est circulaire et qu'on passe de haut en bas et vice versa.

2) Touches curseur gauche et droite : déplacement vers le haut ou le bas dans la liste pour dupliquer le formatage actif. Le fond est bleu pastel ou foncé. On détermine ainsi une position dans la liste où on copiera le formatage alors actif. On peut déplacer indépendamment ces curseurs (vidéo inverse et foncé) que je qualifierai de "sélection" et "duplication", mais si le curseur de sélection passe sur celui de duplication, ce dernier disparaît alors. Le curseur "duplication" part toujours du curseur "sélection".

2) Touche ENTER ou Return (2 cas se présentent) :

- pas de curseur de duplication : c'est alors pour donner ou changer le nom du formatage actif. Le nom est demandé dans la fenêtre de communication en bas à gauche.

Pas plus de 10 signes (lettres, chiffres, espace et les caractères autorisés pour les noms de fichier AMS-DOS). Le dernier caractère peut être effacé avec la touche DEL. Si on n'entre pas de nom, en tapant directement ENTER, alors le nom n'est pas modifié. Pour effacer en quelque sorte le nom, il faut entrer un espace. Si donc on a tapé un nom, alors il remplace après validation l'ancien.

- curseur de duplication actif : il s'agit alors de copier le formatage actif à la position du curseur "duplication". Pour éviter un recouvrement par erreur de formatage, une confirmation est demandée. Toute autre réponse que «O» annule le processus. Sinon le format actif prend la place de celui éventuellement présent sous le curseur "duplication" : on le constate par la disparition de ce curseur et l'affichage à sa place du nom du format actif.

3) Touche DEL : sert à effacer de la liste le formatage actif. Attention : cette fonction n'est opérante que s'il n'y a pas de curseur "duplication". Là encore il faut confirmer la demande, étant donné l'irréversibilité de la fonction. Le nom, les paramètres et les numéros de secteurs (tout l) sont en effet perdus.

### DEFINITION DU FORMATAGE

Définir un formatage, c'est définir son DPB pour l'AMSDOS. L'utilisateur peut tout définir du DPB hormis le Flag LoGin (FLG), qui est toujours à 255 (c'est la volonté du programmeur et non une contrainte du DOS). Pour fixer les valeurs des 16 paramètres restants (n'oublions pas que BCT et FT0 sont variables et réservés au DOS, ce qui explique leur absence de la liste des paramètres). Il suffit de donner 10 valeurs. Examinons-les dans l'ordre de leur touches-clés, qui est l'ordre numérique :

0) Nombre de pistes : de manière générale, aussi ne le dirai-je qu'une fois puisque c'est valable pour les 9 fois suivantes, apparaissent dans la fenêtre de communication/dialogue un libellé de la valeur à donner («Nombre de pistes :» Ici), puis une indication de l'intervalle de défini-

tion de la valeur (entre 1 et 80 Ici, signifié par une mise entre crochets des valeurs extrêmes autorisées). L'espèce de E arrondi entre le nom de la variable et l'intervalle signifie "appartient à" ; on lit Ici que N, le nombre de pistes, appartient à 1-80. Autrement dit l'utilisateur est censé ne rentrer qu'une valeur dans l'intervalle autorisé. Enfin est demandée la valeur. Le nombre peut être entré en base dix (notation usuelle) ou en base hexadécimale, il faut alors qu'il débute par le caractère «&», comme en BASIC. Dans chaque base ne sont autorisés que les caractères nécessaires pour écrire les "chiffres" (0-9 en base 10 ; 0-9 et A-F en base 16). Le dernier caractère peut être effacé par DEL.

Ici est demandé le nombre de pistes que reconnaîtra le formatage. Comme le savent ceux qui ont bien lu mon article cité en avant-propos, le DOS ignore le nombre de pistes et ne connaît que le nombre de blocs (avec d'autres paramètres : taille de bloc, taille de secteur et nombre de secteur par piste). Cependant j'ai jugé plus agréable et plus pratique de considérer le nombre de pistes car on définit en général un formatage d'après la disquette utilisée pour (40 pistes ou 42 ou 80).

Si on valide sans avoir rien entré, alors le processus est annulé. Donc si on a sélectionné par erreur une commande attendant une entrée, quelle qu'elle soit, l'appui de ENTER l'annule. Le texte associé disparaît naturellement de la fenêtre.

Si la valeur entrée est correcte (et dans l'intervalle et compatible avec les autres), alors tous les paramètres qui en dépendent sont calculés et la liste des valeurs à l'écran est remise à jour. Enfin le contenu de la fenêtre de dialogue est effacé.

Si la valeur entrée est hors intervalle (ce qui est de l'étourderie) ou si elle est incompatible avec les autres paramètres du DPB (ce qui est beaucoup plus délicat à déterminer), alors s'affiche pendant environ 2.5 secondes, à la place du texte de la commande, le message terriblement laconique «Attention aux valeurs!». Laconique en effet car il ne sera pas donné d'indication sur la cause de l'invalidité. Que c'est méchant pensez vous. Que nenni :

si on conçoit bien son formatage, il n'y a pas de raison qu'une erreur arrive. Et surtout la description des entrées de valeurs pour le DPB va en fait consister à indiquer les causes d'irrecevabilité. Enfin il y aura plus loin un formulaire garanti sans erreur pour les as du calcul mental ou de la calculette.

Refus pour le nombre de pistes (hormis la valeur hors intervalle, ce qui ira de soi aussi pour les 9 valeurs suivantes) :

- 0 secteur par piste
- taille de secteur nulle (pas encore définie)

Pas plus dans ce cas que dans les suivants je ne justifierai les causes d'irrecevabilité ou ne les détaillerai. Pour s'en faire une idée, consulter le FORMULAIRE (dernier chapitre) et le listing, surtout pour les opérations effectuées après si la valeur est correcte. Qu'on se le dise.

1) Nombre de secteurs par piste :

Refus pour :  
- dépassement de la capacité d'une piste (5120 octets), c'est-à-dire taille secteur trop grande pour ce nombre  
- GAP3 de formatage trop grand  
- les numéros de secteur ne resteraient pas sur la même "seizaine" (X0 à XF)

2) Taille de bloc :

Une remarque qui vaut pour Ici comme pour les paramètres où sont demandées des valeurs non consécutives (Ici 1,2,4 ou 8 ; pour les secteurs 512,1024,2048 ou 4096, etc...) : toute valeur différente de celles prévues est ramenée à la plus proche inférieure.

Par exemple pour une taille de secteur, 700 sera ramené à 512.

Refus pour :  
- taille de bloc inférieure à taille de secteur

3) Taille de secteur :

Refus pour :  
- dépassement de la capacité d'une piste, c'est-à-dire nombre de secteurs trop grand pour cette taille  
- taille supérieure à celle d'un bloc

4) Nombre d'entrées au directory :



Refus pour :  
- taille de répertoire correspondant inférieure à 1 bloc

5) Premier secteur :

Refus pour :  
- les numéros de secteur ne restaient pas dans la même "seizaine"

6) Décalage de piste : pas d'erreur décelée à part le "hors intervalle". Faire attention à ne pas mettre un décalage qui, avec le nombre de pistes, ferait aller au delà de la capacité de la disquette (40, 42 ou 80 piste).

7) GAP 3 de lecture/écriture :

Refus pour :  
- ce GAP ferait plus de 0,8 fois celui de formatage. C'est un rapport arbitraire. Plus il est grand, plus les risques de problèmes sont grands.

8) GAP 3 de formatage :

Refus pour :  
- ce GAP serait supérieur au maximum autorisé par le nombre et la taille des secteurs (cf formulaire)  
- ce GAP serait moins de 1,25 fois (1/0,8) supérieur au GAP de lecture/écriture

9) Octet de remplissage : pas de raison que cela coïncide si la valeur est dans l'intervalle possible.

C'est en forgeant qu'on devient forgeron. Ne soyez pas effrayé par ces possibilités d'irrecevabilité. Avec un peu de pratique on surmonte l'obstacle en quelques essais : histoire d'expérience. Le chapitre «EXEMPLE DE MISE AU POINT DE FORMATAGE» est là pour guider. On a fini avec définition du DPB. Voyons le reste.

## AUTRES FONCTIONS

Les fonctions restantes sont d'usages très divers. Examinons les dans leur ordre à l'écran :

O) Ordre des secteurs : si le DPB suffit à l'exploitation d'un formatage par le DOS, il faut cependant connaître en plus l'ordre physique des secteurs sur une piste pour formater. Ce programme reconnaît 3 ordres, que l'on va montrer avec un formatage à 10 secteurs (C1-CA) :

0) C1,C2,C3,C4,C5,C6,C7,C8,C9,CA  
1) C1,C6,C2,C7,C3,C8,C4,C9,C5,CA  
2) C1,C3,C5,C7,C9,C2,C4,C6,C8,CA

L'ordre 0 est l'ordre numérique. L'ordre 1 est celui des formats standard, où on intercale les éléments de la 2ème moitié de la liste (en ordre numérique) entre ceux de la première. L'ordre 2 est obtenu en écrivant d'abord les secteurs de même parité que le premier. Ce dernier ordre peut être indispensable pour des lecteurs du genre 5"1/4 à 80 pistes, qui tournent trop rapidement avec l'ordre standard (on obtient avec des WRITE FAILED). Dans le fichier original MAPFORMA.DAT, les formatages DB1-198K et DB2-198K utilisent cet ordre pour un 5"1/4 80 pistes (chaque face physique de 400 KO est divisée en 2 faces logiques de 200 KO, grâce au décalage de 40 de la deuxième).

Lorsqu'on presse O, un message indique le fonctionnement. Dès qu'on presse ENTER, les secteurs apparaissent dans leur ordre original. Avec les touches curseur on passe d'un ordre à l'autre. ENTER valide l'ordre affiché et la fenêtre est effacée.

A noter que l'ordre n'est pas stocké dans le fichier MAPFORMA.DAT. Après que les formatages aient été lus, le programme identifie les ordonnancements. En cas d'échec dans l'identification, il attribue l'ordre numérique, 0.

S) Sauvegarde du fichier des formatages : entrer S pour lancer la sauvegarde. Toute autre entrée stoppe le processus. Seuls les formatages dont le nom a été défini sont sauvegardés : cela explique qu'on ne puisse pas effacer un nom de formatage (sinon apparemment en le remplaçant par un espace). Attention à ne pas oublier d'indiquer un nom pour un formatage !

Après sauvegarde du nouveau fichier MAPFORMA.DAT il y a effacement de la fenêtre de dialogue et poursuite en attente de commande.

J) Impression des lignes de DATA définissant le formatage, soit nom, paramètres DPB et ordre des secteurs ; encore une fois il y a demande de confirmation. Plus la peine de revenir là-dessus désormais.

Si l'imprimante n'est pas prête (bit 6 du port B = &F500 mls, pour les spécialistes hardware), alors s'affiche pendant environ 2,5 secondes le message "Imprimante pas prête !" avec ordre d'interrompre le processus.

Sinon s'impriment les lignes de DATA telles qu'elles seront sauveées en fichier Basic-ASCII. Encadrés par des lignes de REM on trouve le nom, puis les paramètres du DPB vraiment au standard du CP/M, puis les paramètres restant liés au CPC, puis les secteurs pour l'ordre en vue de formatage. Par exemple :

```
1000 *
1010 DATA «DATA»
1020 DATA 0024,00,07,00,0083,003F,00C0,0010,0000
1030 DATA C1,09,2A,52,E5,02,04,00,00,FF
1040 DATA C1,C6,C2,C7,C3,C8,C4,C9,C5
1050 *
```

Telles quelles ces lignes peuvent être directement utilisées pour l'utilitaire de formatage FORMAT+.

D) numéro de la première ligne des lignes DATA (cf exemple juste avant) : il suffit d'indiquer un numéro entre 1 et 60000. Les lignes seront numérotées de 10 en 10.

A) sauvegarde des lignes de DATA définissant le formatage actif sous forme de fichier Basic ASCII : ces lignes sont celles qui sont imprimées comme déjà indiqué. On donne un nom pour le fichier ASCII qui les contiendra. Plus tard il n'y a qu'à fusionner ce fichier au programme de son choix (FORMAT+, utilitaire d'installation de DPB du type de BOOT-DPB,BAS - cf CPC 34 de juillet) avec MERGE "nom de fichier". Rappelons au passage que la fonction MERGE fonctionne même avec un 464, du moment que le fichier fusionné soit en ASCII. L'usage de la commande A signifie l'aboutissement d'une mise au point de formatage et sera certainement la moins utilisée.

R) Résumé du format : affichage dans la fenêtre de dialogue d'un "résumé" du format de manière assez parlante. C'est une manière rapide de vérifier ce qu'on a fait.

- Il y a ignorance de la commande si le formatage n'a pas été nommé.

- Il y a message d'erreur si le nombre de secteurs par piste ou si la

taille de secteur n'a pas été définie.

- sinon on obtient ce qu'on désirait. L'affichage est de la forme (pour DATA) :

40 pistes (00-39) - 180 KO  
9 sect. (C1-C9) de 512 oct,  
bloc de 1 KO - DIR de 2 KO

\*Si le nombre de pistes n'a pas été défini, il n'y a pas de capacité d'indiquée.

\*Si le nombre d'entrées donne une taille de répertoire inférieure à 1 bloc, alors on lit «DIR ???».

Cet affichage persiste jusqu'à l'entrée d'une nouvelle commande. Personnellement, il correspond à ce que je "pose" quand je définis un formatage, à savoir :

- le nombre de pistes
- la capacité d'une piste, ce qui donne la capacité de la disquette et le nombre et la taille des secteurs
- la taille de bloc
- la taille du répertoire (y en auraient-ils qui ne sauraient toujours pas que c'est le DIRECTORY ?) en KO ou en nombre d'entrées (32 octets l'entrée)

Grâce à cette commande vous pourrez rapidement faire le tour des formatages du fichier original MAPFORMA.DAT et vous testerez votre sagacité en découvrant l'usage des formats non standards.

Et voilà le tour des commandes est presque terminé. La dernière est la commande de terminaison de la session de travail, c'est ESC ! L'écran est effacé et mis en MODE 2. Le programme peut être relancé par RUN. Le fichier MAPFORMA.DAT est lu à nouveau, etc... En cas d'arrêt accidentel (étourdi, val) et alors qu'on n'a pas déjà sauvegardé le fichier des formatages (S), il faut faire (avant altération ou effacement de variables) GOSUB 1550 pour appeler directement le sous-programme de sauvegarde (ouf !).

## EXEMPLE DE MISE AU POINT DE FORMATAGE

Supposons qu'on veuille mettre au point le formatage suivant :

40 pistes (00-39) - 200 KO  
5 secteurs de 1024 octets  
bloc de 1 KO - DIR de 2 KO (64 entrées)

1) on se place sur une "case libre" de la liste et on entre le nom du formatage ; c'est facultatif à cet instant mais autant le faire avant.

2) entrer le nombre de secteurs par piste (1) : 5

3) entrer la taille de bloc (2) : 1

4) entrer la taille de secteur (3) : 1024

5) entrer le nombre d'entrées au directory (4) : 64

6) entrer le nombre de pistes (0) : 40 & 60

8) entrer le GAP 3 de lecture/écriture (7) : & 30

9) entrer le décalage de piste (6) : 00

10) entrer le numéro du premier secteur (5) : & 70

11) entrer l'octet de formatage (9) : & E5

Le DPB proprement dit est créé. Le parcours est presque imposé des étapes 1 à 4. Ensuite c'est libre, sauf que la 7 doit précéder la 8 la première fois.

Il ne reste plus qu'à choisir l'ordre des secteurs. On peut alors vérifier son travail par le "résumé", choisir le numéro de ligne, imprimer pour constater le résultat (heureux possesseurs d'une imprimante !) et sauvegarder le fichier ASCII correspondant pour usage ultérieur, sans oublier évidemment de sauvegarder le nouveau fichier des formatages.

## FORMULAIRE

Le formulaire va vraiment mériter son nom en n'étant qu'un ramassis de formules. On va y retrouver toutes les formules déjà données pour les calculs de DPB dans le CPC Infos 34, et d'autres qui en sont tirées et sont très utiles. Cela simplifiera la tâche de celui qui se plongera dans la compréhension du programme.



L'unité d'un paramètre, s'il en a une, est indiquée entre parenthèses : o pour octets, KO pour Kilo-Octets et b pour bloc.

On définit les paramètres suivants :  
- NBP : nombre de pistes  
- TC : taille du catalogue, ou répertoire, ou DIRECTORY  
- TB : taille de bloc  
- TS : taille de secteur

$SPT = PST * 2^{BPS} = PST * RPS$   
 $BSH = LOG(TB(o)/128) / LOG(2)$   
 $BLM = 2^{BSH} - 1$   
 $EXM = TB(KO) - 1$   
 $DSM = ((NBP * SPT * 128) / TB(o)) - 1 = ((NBP * SPT) / (BLM + 1)) - 1$   
 $DRM = (TC(KO) * 32) - 1$   
 $TC(b) = (DRM + 1) / (4 * 2^{BSH}) = (DRM + 1) / (32 * TB(KO))$   
 $CKS = (DRM + 1) / 4$   
 $BPS = LOG(TS(o) / 128) / LOG(2)$   
 $RPS = 2^{BPS} = TS(o) / 128$

$TB(KO) = (2^{BSH}) / 8$   
 $TS(o) = 128 * 2^{BPS} = 128 * RPS$   
 $NBP = ((DSM + 1) * TB(o)) / (SPT * 128) = ((DSM + 1) * (BLM + 1)) / SPT$

Enfin pour le calcul du GAP 3 maximum possible, je me suis basé sur la description d'une organisation de piste donnée dans LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE de Micro-Application (1985) pages 171-177 :

- 6250 octets maximum
- 146 octets d'information pour la piste
- 62 octets d'information pour chaque secteur

D'où la formule pour GAP3 maximum :

$GAP3 = FIX(((6250 - 146) / PST) - 62 - (128 * RPS))$

Cette formule est utilisée telle quelle dans la fonction GAP3. On n'a pas effectué la soustraction (6250-146) pour des facilités de modification, si certains voulaient donner une plus grande capacité (qui sait si elle n'existe pas ?) pour avoir de plus grands GAPs. Rappelons enfin que la fonction FIX supprime la partie décimale.

## CONCLUSION

Ce programme de Mise Au Point de FORMatages (et Jeu de mot anglais en plus) devrait simplifier la vie de



ceux à qui la conception de formats spéciaux posaient des problèmes, si ce n'est qu'elle ne les rebutait, à cause de la complexité de certains calculs. Une fois encore le programme fait tout (à part bien sûr entrer les données caractéristiques de formatages). Grâce à lui on n'a même plus à créer ses DATAs pour le DPB et c'est là l'essentiel de ce genre d'utilitaire : simplifier la "vie"

à son utilisateur. J'espère qu'il incitera encore plus de monde à expérimenter dans ce domaine très intéressant et très fructueux même des formatages spéciaux. Désormais le lecteur de CPC Infos a tous les outils en main :

MAPFORMA : mise au point de formatage et création des DATAs.

FORMAT+ : formatage au format de son choix.  
TRANSFIL : transfert de fichiers entre tous formats.  
Routines et Minis-programmes de CPC Infos 34 : exploitation des disquettes à formatage spécial.

Que demander de plus ? Bons "formatages" !

## LE SPECIALISTE DE L'EDUCATIF

### notre CATALOGUE des éducatifs

# Les détails des logiciels les tarifs catalogue gratuit

Je désire recevoir le catalogue des éducatifs, possédant

un ordinateur(s) de marque(s) \_\_\_\_\_

de type(s) \_\_\_\_\_

à l'adresse ci-contre Nom: \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Code postal: \_\_\_\_\_ Ville: \_\_\_\_\_

A envoyer à SORACOM Editions - BP 88 - 35170 BRUZ  
Joindre deux timbres à 2,50 F



## MAPFORMA - BAS

```

100 '*****
110 'x Mise Au Point de FORMAtages x
120 'y pour CPC 464, 664 et 6128. x
130 'y copyright Yannick GOUR 1991 x
140 '*****
150 '
160 '
170 '**** INITIALISATIONS ****
180 '
190 IF PEEK(0)<0 THEN POKE 0,0:CALL &BB00:SYMBOL AFTER >FY
90:OPENOUT"x":MEMORY HIMEM-1:CLOSEOUT
200 CALL &BB00:DEFINT a-z:mf=12:DIM xt(29),yt(29),id*(2 >EE
9),choix*(29),mes*(29,2),nom*(nf),fat*(nf),nosct(nf,11)
,param(nf,16),lp(16),nbp(nf),lc*(9)
210 '
220 'constantes (ou non)
230 spt=0:bsh=1:blm=2:exm=3:dsm=4:dwm=5:al0=6:oks=7:off >VE
=8:fsc=9:pst=10:gl=11:glt=12:flb=13:bps=14:rps=15:flg=
16:c=1:nl=10000:dsm=CHR*(207):eff=SPACE*(10):FOR j=2 >E
40 TO 243:ld*(j)=id*(j)+CHR*(1):NEXT:ld*(j)=id*(j)+CHR*( >HL
13)+CHR*(127)
240 car*(j)="###"+-@123456789"èè":FOR i=65 TO 90:car*(i) >HL
)=car*(i)+CHR*(1):NEXT:car*(i)=car*(i)+" "
250 '
260 'encres et fenetres
270 READ i,n,k,s:INK 0,i:INK i,n:INK 2,k:INK 3,s: BORDER >HZ
i:MODE i:WHILE v<7:READ w,i,n,d,o,v,s:WINDOWw,i,n,d,
o:PAPERw,v:PENw,s:WEND
280 '
290 'fonctions
300 DEF FN hors(a,b,x)=(x<a OR x>b):DEF FN norm(x)=2* >KD
FIX(LOG(x)/LOG(2)):DEF FN GAP3(p,r)=(6250-146)/p-62-128
+r:DEF FN deci(a)=HEX$(16*(a/10)+(a MOD 10)/2):DEF FN
pain(a,b)=CHR*(14)+CHR*(a)+CHR*(15)+CHR*(b):DEF FN nol
*(a!)=MID$(STR$(a!),2)+" "
310 '
320 'symboles pour messages
330 SYMBOL ASC("x"),30,112,192,248,192,112,30,0:SYMBOL >FV
ASC("y"),60,48,48,48,48,48,60,0:SYMBOL ASC("z"),60,12,1
2,12,12,12,60,0
340 '
350 '
360 '**** CREATION DE L'ECRAN ****
370 '
380 'affiche titre
390 ORIGIN 0,0,0,440,352,400:CLG 2:READ t,i,tt,r:TAG:PL >DK
0T-9,0,r:MOVE (t-1)*16-8,(26-i)*16-2:PRINT tt;:TAGOFF
400 '
410 'affiche choix
420 CLS#6:READ xt(c),yt(c),id*(c),choix*(c):WHILE xt(c) >TE
<99:LOCATE#6,xt(c),yt(c):PRINT#6, FN pain(2,1);id*(c);
FN pain(0,1);":":xt(c)=xt(c)+2:PRINT#6,choix*(c):id*(
0)=id*(0)+id*(c):c=c+1:READ xt(c),yt(c),id*(c),choix*(c)
):WEND
430 '
440 'affichage des params DPB et FDC
450 CLS#3:FOR i=0 TO 16:READ a#,lp(i):PRINT#3,a#+":ME >CB
IT
460 '
470 'lecture des messages pour choix
480 i=0:WHILE mes*(i,0)<"FIN":READ i:READ mes*(i,0),me >EV
s*(i,1),mes*(i,2):WEND
490 '
500 'lecture des formatages
510 OPENIN"mapforma.dat":CLS#1:l#=STRING$(12,dam#):PRIN >VD
T#1,l#;l#=:INPUT#9,nom*(i)
520 WHILE nom*(i)<"FIN" AND l<nf:fat*(i)=LEFT$(nom*(i) >NT
,l#):l=LEN(nom*(i)):IF l<10 THEN d=(10-l)/2:fat*(i)=SPA
CE$(10-l-d)+nom*(i)+SPACE$(d)
530 GOSUB 1930:PRINT#1,l#;:FOR j=# TO 16:INPUT#9,param >GL
l,j):NEXT:nbp(i)=(param(i,dsm)+1)*(param(i,blm)+1)/para
m(i,spt):FOR j=1 TO param(i,pst):INPUT#9,nosct(i,j):NEX
T:GOSUB 1860:i=i+1:INPUT#9,nom*(i):WEND
540 FOR j=i TO nf-1:nom*(j)="" :fat*(j)=eff#:PRINT#1,dam >HY

```





```

%:SPC(10);dam#;i#;:NEXT
550 ' >TA 960 ' >TF
560 ' >TB 970 '**** EFFACE FORMATAGE *** >TG
570 '**** MISE A JOUR **** >TC 980 ' >TH
580 ' >TD 990 IF ch<>cop OR nom$(ch)="" THEN RETURN ELSE m=3:l=1: >TD
c=#:GOSUB 204#:IF l#="0" THEN fnt$(ch)=eff#:nom$(ch)=""
:FOR i=# TO 16:param(ch,i)=#:NEXT:nbp(ch)=#:FOR i=# TO
10:nosct(ch,i)=#:NEXT
1000 GOSUB 189#:RETURN >RT
1010 ' >XE
1020 '**** NB DE PISTES **** >IF
1030 ' >XG
1040 m=4:GOSUB 199#:IF l#=""THEN CLS#5:RETURN ELSE IF F >ZV
N hors(1,80,1) OR param(ch,pst)=# OR param(ch,rps)=# TH
EN 209# ELSE nbp(ch)=1:param(ch,dsm)=FIX(1/param(ch,spt
)/(param(ch,bim)+1)-1):GOSUB 189#:RETURN
1050 ' >XJ
1060 ' >XK
1070 '**** NB DE SECTEURS *** >YA
1080 ' >YB
1090 m=5:GOSUB 199#:IF l#=""THEN CLS#5:RETURN ELSE IF F >DR
N hors(1,10,1) THEN 209# ELSE IF (1+128*param(ch,rps))>
512# OR param(ch,gl1)>FN gap3(1,param(ch,rps)) OR (para
m(ch,fsc)+1-1)>16<>param(ch,fsc)>16 THEN 200#
1100 param(ch,pst)=1:param(ch,spt)=1:param(ch,rps):para >XU
m(ch,dsm)=FIX(nbp(ch)*param(ch,spt)/(param(ch,bim)+1)-1
):i=ch:ord=nosct(i,#):GOSUB 212#:GOSUB 189#:RETURN
1110 ' >XF
1120 '**** TAILLE DE BLOC **** >XG
1130 ' >XH
1140 m=6:GOSUB 199#:IF l#=""THEN CLS#5:RETURN ELSE IF F >GU
N hors(1,4,1) THEN 209# ELSE l=FN norm(1):IF l<param(ch
,rps)/8 THEN 209# ELSE param(ch,bsh)=LOG(1+8)/LOG(2):pa
ram(ch,bim)=1+8-1:param(ch,exm)=1-1
1150 param(ch,dsm)=FIX(nbp(ch)*param(ch,spt)/(param(ch, >BV
bim)+1)-1):tc=(param(ch,dm)+1)/4/(param(ch,bim)+1):par
am(ch,al#)=VAL("&X"+STRING$(tc,"1")+STRING$(16-tc,"#"))
:GOSUB 189#:RETURN
1160 ' >YA
1170 '**** TAILLE DE SECTEUR **** >YB
1180 ' >YC
1190 m=7:GOSUB 199#:IF l#=""THEN CLS#5:RETURN ELSE IF F >PA
N hors(512,4096,1) THEN 209# ELSE l=128*FN norm(FIX(1/1
28)):IF (param(ch,pst)*l)>512# OR l>128*(param(ch,bim)+
1) THEN 209#
1200 param(ch,bps)=LOG(1/128)/LOG(2):param(ch,rps)=1/12 >UF
8:param(ch,spt)=1/128*param(ch,pst):param(ch,dsm)=FIX(n
bp(ch)*param(ch,spt)/(param(ch,bim)+1)-1):GOSUB 189#:RE
TURN
1210 ' >XG
1220 '**** NB ENTREES AU DIRECTORY **** >XH
1230 ' >XJ
1240 m=8:GOSUB 199#:IF l#=""THEN CLS#5:RETURN ELSE IF F >XJ
N hors(16,256,1) THEN 209# ELSE l=FN norm(1):IF 1/32<2*
param(ch,bsh)/8 THEN 209#
1250 param(ch,dm)=1-1:tc=(param(ch,dm)+1)/4/2*param(c >ZC
h,bsh):param(ch,al#)=VAL("&X"+STRING$(tc,"1")+STRING$(1
6-tc,"#")):param(ch,cks)=(param(ch,dm)+1)/4:GOSUB 189#
:RETURN
1260 ' >YB

```



```

1270 '**** NO DU 1ER SECTEUR **** >YC
1280 ' >YD
1290 m=9:GOSUB 199#:IF l#=""THEN CLS#5:RETURN ELSE IF F >AD
N hors(#,255,1) THEN 209# ELSE IF (l<16)<(1+param(ch,
pst)-1)>16 THEN 209# ELSE param(ch,fsc)=1:GOSUB 189#:R
ETURN
1300 ' >XG
1310 '**** DECALAGE DE PISTE **** >XH
1320 ' >XJ
1330 m=10:GOSUB 199#:IF l#=""THEN CLS#5:RETURN ELSE IF >WC
FN hors(#,79,1) THEN 209# ELSE param(ch,off)=1:GOSUB 18
9#:RETURN
1340 ' >YA
1350 '**** GAP 3 ECRIT/LIT **** >YB
1360 ' >YC
1370 m=11:GOSUB 199#:IF l#=""THEN CLS#5:RETURN ELSE IF >XX
FN hors(#,255,1) THEN 209# ELSE IF l>8*param(ch,gl1)
THEN 209# ELSE param(ch,gl1)=1:GOSUB 189#:RETURN
1380 ' >YE
1390 '**** GAP 3 FORMATAGE **** >YF
1400 ' >XH
1410 m=12:GOSUB 199#:IF l#=""THEN CLS#5:RETURN ELSE IF >AR
FN hors(#,255,1) THEN 209# ELSE IF l>FN gap3(param(ch,p
st),param(ch,rps)) OR l*8*(param(ch,gl1) THEN 209# ELS
E param(ch,gl1)=1:GOSUB 189#:RETURN
1420 ' >XK
1430 '**** OCTET DE REMPLISSAGE **** >YA
1440 ' >YB
1450 m=13:GOSUB 199#:IF l#=""THEN CLS#5:RETURN ELSE IF >XQ
FN hors(#,255,1) THEN 209# ELSE param(ch,flb)=1:GOSUB 1
89#:RETURN
1460 ' >YD
1470 '**** ORDRE DES SECTEURS **** >YE
1480 ' >YF
1490 m=14:GOSUB 199#:WHILE INKEY#<>CHR$(13):VEND:CLS#5: >ZA
PRINT#5, FN pain$(#,2):i=ch:ord=nosct(ch,#):GOSUB 224#:C
ALL &BB#3:k#="" WHILE k#<>CHR$(13):k#=INKEY#
1500 IF k#=CHR$(24#) THEN ord=(ord+2) MOD 3:GOSUB 224# >WC
ELSE IF k#=CHR$(241) THEN ord=(ord+1) MOD 3:GOSUB 224#
1510 VEND:nosct(ch,#)=ord:CLS#5:RETURN >JG
1520 ' >YA
1530 '**** SAUVEGARDE FICHIER **** >YB
1540 ' >YC
1550 m=15:l=1:c=#:GOSUB 204#:IF l#<"0" THEN 158# ELSE >VP
OPENOUT"mapforma.dat":FOR l=# TO nf-1:IF nom$(i)="" THE
N 157# ELSE PRINT#9,nom$(i):GOSUB 186#:FOR j=# TO 16:PR
INT#9,param(i,j):NEXT:GOSUB 186#
1560 FOR j=1 TO param(i,pst):PRINT#9,nosct(i,j):NEXT >ZT
157# NEXT:PRINT#9,"FIN":CLOSEOUT >DH
158# CLS#5:RETURN >NG
1590 ' >YH
1600 '**** IMPRIME LIGNES DE FORMAT **** >XK
1610 ' >YA
1620 m=16:l=c=#:GOSUB 204#:IF l#<"0" THEN 163# ELSE l >WV
F (INP(&F5#) AND 64)=# THEN GOSUB 219#:FOR i=# TO 5:PR
INT#8,lo$(i):NEXT ELSE CLS#5:LOCATE#4,2,1:PRINT#4," Imp
rimante pas prete! ":FOR i=1 TO 2500:NEXT
163# CLS#5:RETURN >WC
1640 ' >YD
1650 '**** NO LIGNE POUR DATAS **** >YE
1660 ' >YF
1670 m=17:GOSUB 199#:IF l=# THEN 209# ELSE no!=1:CLS# >JV
5:RETURN
1680 ' >YH
1690 '**** SAUVE LIGNES FORMAT EN ASCII **** >YJ
1700 ' >YA
1710 m=18:l=0:c=#:GOSUB 204#:IF l#=""THEN CLS#5:RETURN >XD
ELSE GOSUB 219#:OPENOUT l#:FOR i=# TO 5:PRINT#9,lo$(i):
NEXT:CLOSEOUT:CLS#5:RETURN
1720 ' >YC
1730 '**** RESUME DU FORMAT **** >YD
1740 ' >YE
1750 IF nom$(ch)=""THEN RETURN ELSE IF param(ch,pst)=# >EX
OR param(ch,rps)=# THEN 209# ELSE PEN#5,2:lo$(#)=MID$(S
TR$(nbp(ch),2)+ " piste":IF nbp(ch)>1 THEN lo$(#)=lo$(#
)+ "s"
1760 IF nbp(ch)># THEN lo$(#)=lo$(#)+ " (" +FN deci$(para >QL
m(ch,off))+ " " +FN deci$(param(ch,off)+nbp(ch)-1)+ " " +
STR$(FIX((param(ch,dsm)+1)*2*param(ch,bsh)/8))+ " KO"
1770 IF param(ch,pst)>1 THEN lo$(1)=MID$(STR$(param(ch, >XJ
pst)),2)+ " sect. (" +HEX$(param(ch,fsc),2)+ " " +HEX$(para
m(ch,fsc)+param(ch,pst)-1,2)+ " de "+STR$(128*param(ch,r
ps))+ " oct.":GOTO 179#
1780 lo$(1)="secteur " +HEX$(param(ch,fsc),2)+ " de "+STR# >XQ
(128*param(ch,rps))+ " octets"
1790 lo$(2)="bloc de "+STR$(FIX(2*param(ch,bsh)/8))+ " KO >JD
- DIR " :i=FIX((param(ch,dm)+1)/32):IF l=# THEN lo$(2)
=lo$(2)+ "???" ELSE lo$(2)=lo$(2)+ "de "+STR$(param(ch,d
m)+1)/32)+ " KO"
1800 FOR i=# TO 2:LOCATE#5,1,i:PRINT#5,lo$(i):NEXT:RE >GX
TURN
1810 ' >YC
1820 ' >YD
1830 '**** ROUTINES DIVERSES **** >YE
1840 ' >YF
1850 'echange octets de AL# (1) >YG
1860 a=param(i,al#):param(i,al#)=UNT(256*(a AND 255)+( >JJ
NT(a/256) AND 255)):RETURN
1870 ' >YJ
1880 'selection de format (i) >YK
1890 i=ch:CLS#5 >FA
1900 LOCATE#1,1,2+i+2:PRINT#1,dam#;CHR$(24);fnt$(i);CHR >ZR
$(24);dam#;LOCATE#2,1,1:param(i,flg)=255:FOR j=# TO 16
:PRINT#2,HEX$(param(i,j),lp(j)):NEXT:RETURN
1910 ' >YD
1920 'deselection de format (i) >YE
1930 LOCATE#1,1,2+i+2:PRINT#1,dam#;fnt$(i);dam#;:RETURN >CB
1940 ' >YG
1950 'affichage de mess. choix (m) >YH
1960 CLS#5:PRINT#5, FN pain$(1,2);mes$(m,#);":":PRINT#5, >AQ
FN pain$(#,3);mes$(m,1):PRINT#5,mes$(m,2):RETURN
1970 ' >YK
1980 'INPUT de nombre >ZA
1990 GOSUB 196#:PEN#5,1:l#="" :k#="" WHILE k#<>CHR$(13): >BV
CALL &BB#3:k#="" WHILE k#="" :k#=INKEY#:VEND:IF k#=CHR$(
127) AND l#<>" THEN l#="LEFT$(l#,LEN(l#)-1):PRINT#5,CHR#
(8);" ";CHR$(8); ELSE IF k#="E" AND l#="" THEN l#="E:PB

```



```

1X7#5,k#;
200# IF (k#)="0" AND k#<"9" AND LEN(l#)<5) OR (LEFT(l#>DJ
#,1)="#" AND UPPER(k#)="A" AND UPPER(k#)<"F" AND LE
N(l#)<5) THEN l#=#+k#:PRINT#5,UPPER(k#);
201# WEND:IF INSTR(l#,"&")=# THEN l#=#MIN(VAL(l#),60000) >MH
:=UNT(!):RETURN ELSE l#=#VAL("0"+MID(l#,2)):l#:=l:RETU
RN
202# ' >XG
203# 'INPUT de nom (longueur l,carac c) >XH
204# GOSUB 196#:PEN#5,l:=":k#=":WHILE k#<CHR(13): >UV
CALL @BB#3:k#=":WHILE k#=":k#=#KEY#4:WEND:k#=#UPPER(k
#):IF k#<CHR(127) AND l#<# THEN l#=#LEFT(l#,LEN(l#)-1
):PRINT#5,CHR(k#):" ";CHR(k#);
205# IF INSTR(car#(c),k#)<# AND LEN(l#)<l THEN l#=#+k# >PV
#:PRINT#5,k#;
206# WEND:RETURN >MC
207# ' >YB
208# 'argument invalide >YC
209# CLS#5:LOCATE#4,1,1:PRINT#4," Attention aux valeurs >MF
! ":FOR i=1 TO 25#:#NEXT:CLS#5:RETURN
210# ' >XF
211# 'ordre des secteurs (fmt i,ordre ord) >XG
212# IF ord=# THEN FOR j=1 TO param(i,pst):nosct(i,j)=j >WE
-1:#NEXT:RETURN
213# IF ord=1 AND (param(i,pst) MOD 2)=# THEN FOR j=# T >HU
0 param(i,pst)-2:nosct(i,1+(2*j) MOD (param(i,pst)-1))=
j:#NEXT:nosct(i,param(i,pst))=j:RETURN
214# IF ord=1 THEN FOR j=# TO param(i,pst)-1:nosct(i,1+ >DA
(2*j) MOD param(i,pst))=j:#NEXT:RETURN
215# IF ord=2 AND (param(i,pst) MOD 2)=# THEN FOR j=# T >MC
0 param(i,pst)-2:nosct(i,j+1)=(2*j) MOD (param(i,pst)-1
):#NEXT:nosct(i,j+1)=j:RETURN
216# IF ord=2 THEN FOR j=# TO param(i,pst)-1:nosct(i,j+ >GM
1)=(2*j) MOD (param(i,pst)):#NEXT:RETURN
217# ' >YC
218# 'cree lignes DATA de format (ch) >YD
219# lo#(0)=FN noi#(noi!)+":lo#(1)=FN noi#(noi!+10)+>ZQ
TA "+CHR(34)+noi#(ch)+CHR(34):lo#(2)=FN noi#(noi!+20)+
"DATA ":i=ch:GOSUB 186#:FOR i=spt TO cks:lo#(2)=lo#(2)+
HEX$(param(ch,i),lp(i))+":#NEXT
220# lo#(2)=lo#(2)+HEX$(param(ch,off),lp(off)):i=ch:GOS >MA
UB 186#:lo#(3)=FN noi#(noi!+30)+>DATA ":FOR i=fsc TO rps
:lo#(3)=lo#(3)+HEX$(param(ch,i),lp(i))+":#NEXT:lo#(3)=
lo#(3)+"00,00,"+HEX$(param(ch,fig),lp(fig))
221# lo#(4)=FN noi#(noi!+40)+>DATA ":GOSUB 227#:lo#(4)= >XK
o#(4)+ls#(5)=FN noi#(noi!+50)+":#NEXT:lo#(4)=lo#(4)+
222# ' >XJ
223# 'ligne secteurs pour ordre >XK
224# GOSUB 212#:GOSUB 227#:LOCATE#5,1,2:IF LEN(l#)<2B >QE
THEN PRINT#5,ls# ELSE c=#LEN(l#):WHILE c>27 AND MID(l#
#,c,1)<":c=c-1:WEND:PRINT#5,LEFT(l#,c):PRINT#5,MID
$(l#,c+1):RETURN
225# ' >YB
226# 'ligne des secteurs ls# (ch) >YC
227# ls#=":FOR k=1 TO param(ch,pst)-1:ls#=#+HEX$(par >YL
am(ch,fsc)+nosct(ch,k),2)+":#NEXT:ls#=#+HEX$(param(c
h,fsc)+nosct(ch,param(ch,pst)),2):RETURN
228# ' >YE
229# ' >YF
230# '**** DONNEES **** >XH
231# ' >XJ
232# 'encres et fenetres >XK
233# ' >YA
234# DATA 14,#,26,21 >MT
235# DATA #,1,4#,1,25,#,1 >RE
236# DATA 1,29,4#,1,25,1,2 >BA
237# DATA 2,5,9,5,21,#,2 >QZ
238# DATA 3,1,9,5,21,#,3 >QT
239# DATA 4,2,27,24,24,2,1 >BG
240# DATA 5,1,28,23,25,#,3 >RZ
241# DATA 6,11,27,5,21,#,1 >RV
242# DATA 7,1,1,25,25,#,0 >RM
243# ' >YB
244# 'titres et choix >YC
245# ' >YD
246# DATA 2,2,Mise au point de formatages,1 >LD
247# ' >YF
248# DATA 1,1,#,nb de pistes >VA
249# DATA 1,2,1,secteurs/piste >ZJ
250# DATA 1,3,2,taille de bloc >XK
251# DATA 1,4,3,taille secteur >YG
252# DATA 1,5,4,entrees au dir >XG
253# DATA 1,6,5,premier secteur >AA
254# DATA 1,7,6,decalage piste >YT
255# DATA 1,8,7,GAP 3 écrit/lit >YT
256# DATA 1,9,8,GAP 3 formatage >YD
257# DATA 1,10,9,octet formatage >AN
258# ' >YH
259# DATA 1,12,0,ordre secteurs >AK
260# DATA 1,13,5,sauve formats >ZB
261# DATA 1,14,1,imprime format >ZP
262# DATA 1,15,D,ligne de Datas >YF
263# DATA 1,16,A,fichier Ascii >YD
264# DATA 1,17,R,resume format >ZB
265# ' >YF
266# DATA 99,#,#,# >LM
267# ' >YH
268# 'noms/tailles des params >YJ
269# ' >YK
270# DATA SPT,4,BSH,2,BLM,2,EXM,2,DSM,4,DRM,4,ALB,4,CKS >PR
,4,OFF,4,FSC,2,PST,2,GLS,2,GLT,2,FLB,2,BPS,2,RPS,2,FLG,
2
271# ' >YC
272# 'messages pour options >YD
273# ' >YE
274# DATA 1,"Nom de formatage","_pas plus de 10 lettres >BB
","_nom:"
275# DATA 2,"Duplication de formatage","Operation irrev >PH
versible!","Duplique? (O/N) =>"
276# DATA 3,"Effacement de formatage","Operation irrevers >CD
ible!","Efface? (O/N) =>"
277# DATA 4,"Nombre de pistes","M ^ '1,889","N=" >XN
278# DATA 5,"Nb de secteurs par piste","SPT ^ '1,109"," >QQ
SPT="
279# DATA 6,"Taille d'un bloc","TB (KO) ^ '1,49","TB=" >DT
280# DATA 7,"Taille d'un secteur","TS (octets) ^ '512,4 >YF
9969","TS="
281# DATA 8,"Nb d'entrees au directory","NE ^ '16,2561" >RV

```



```

,"NE="
282# DATA 9,"Numero du premier secteur","NO ^ '0,2551" >RY
"NO="
283# DATA 10,"Decalage de piste","OFF ^ '0,791","OFF=" >EA
284# DATA 11,"GAP 3 de lecture/ecriture","GAP ^ '0,2551 >TU
","GAP="
285# DATA 12,"GAP 3 de formatage","GAP ^ '0,2551","GAP=" >FC
"
286# DATA 13,"Octet de remplissage","FB ^ '0,2551","FB=" >HU
"
287# DATA 14,"Ordre des secteurs","_fleches pour choisi >EE
r","_ENTER pour valider"
288# DATA 15,"Sauvegarde du fichier","_insérer un Disc" >HK
,"_(S)auve ou (R)etour ? =>"
289# DATA 16,"impression du format","_preparer l'imprim >GL
ante","_imprime? (O/N) =>"
290# DATA 17,"DATA debutant en ligne","NO ^ '1,60001" >MY
"NO="
291# DATA 18,"format en Basic-Ascii","_insérer un Disc" >UJ
,"_nom du fichier:"
292# DATA #,FIN,#,0 >MP

```

## CREEFMT · BAS

```

100 '***** >RB
110 '* Createur du fichier * >RC
120 '* des formatages. * >RD
130 '* copyright Y. GOUR 1991 * >RE
140 '***** >RF
150 ' >RG
160 OPENOUT"*:MEMORY 65000:CLOSEOUT:DEFINT a-z >UF
170 OPENOUT"mapform.dat" >AF
180 READ nom#:WHILE nom#<"FIN" >ZU
190 WRITE#9,nom# >LV
200 FOR i=1 TO 11:READ a#:PRINT#9,VAL("&"+a#):NEXT >UD
210 n=VAL("&"+a#) >HD
220 FOR i=1 TO 5:READ a#:PRINT#9,VAL("&"+a#):NEXT >TM
230 READ a#,a#:READ a#:PRINT#9,VAL("&"+a#) >JV
240 FOR i=1 TO n:READ a#:PRINT#9,(VAL("&"+a#) MOD 16)-1 >DD
:NEXT
250 READ nom# >XD
260 WEND >CG
270 PRINT#9,nom#:CLOSEOUT:END >AU
1000 ' >XD
1010 'Formatages: DPB et no de secteurs >XE
1020 ' >XF
1030 DATA "DATA" >CK
1040 DATA #024,#3,#7,#0,#0B3,#03F,#0C0,#010,#000 >NQ
1050 DATA C1,#9,2A,52,E5,#2,#4,#0,#0,FF >EK
1060 DATA C1,C8,C2,C7,C3,C8,C4,C9,C5 >CV
1070 ' >YA
1080 DATA "DATA-42" >MK
1090 DATA #024,#3,#7,#0,#0BC,#03F,#0C0,#010,#000 >NN
1100 DATA C1,#9,2A,52,E5,#2,#4,#0,#0,FF >EF
1110 DATA C1,C6,C2,C7,C3,C8,C4,C9,C5 >CQ
1120 ' >XG
1130 DATA "DATA+" >LL

```

```

114# DATA #028,#3,#7,#0,#0D1,#03F,#0C0,#010,#000 >NV
115# DATA C1,#A,16,2A,E5,#2,#4,#0,#0,FF >EH
116# DATA C1,C8,C2,C7,C3,C8,C4,C9,C5,CA >FX
117# ' >YB
118# DATA "IBM" >VD
119# DATA #020,#3,#7,#0,#09B,#03F,#0C0,#010,#001 >NA
120# DATA #1,#0,2A,50,E5,#2,#4,#0,#0,FF >EH
121# DATA #1,#2,#3,#4,#5,#6,#7,#0 >YF
122# ' >XH
123# DATA "PCV" >VH
124# DATA #024,#3,#7,#0,#0AE,#03F,#0C0,#010,#001 >NM
125# DATA #1,#9,2A,52,E5,#2,#4,#0,#0,FF >ER
126# DATA #1,#0,#2,#7,#3,#0,#4,#0,#5 >AD
127# ' >YC
128# DATA "VENDOR" >MC
129# DATA #024,#3,#7,#0,#0AA,#03F,#0C0,#010,#002 >NP
130# DATA 41,#0,2A,52,E5,#2,#4,#0,#0,FF >DC
131# DATA 41,46,42,47,43,48,44,49,45 >BE
132# ' >XJ
133# DATA "DB1-198K" >WK
134# DATA #028,#3,#7,#0,#0C7,#03F,#0C0,#010,#000 >ND
135# DATA C1,#A,16,2A,E5,#2,#4,#0,#0,FF >EK
136# DATA C1,C3,C5,C7,C9,C2,C4,C6,C8,CA >FM
137# ' >YD
138# DATA "DB2-198K" >NR
139# DATA #028,#3,#7,#0,#0C7,#03F,#0C0,#010,#020 >NV
140# DATA C1,#A,16,2A,E5,#2,#4,#0,#0,FF >EF
141# DATA C1,C3,C5,C7,C9,C2,C4,C6,C8,CA >FM
142# ' >XK
143# DATA FIN >JK

```

N'oubliez pas !!

# 36 · 15

## ARCADES

Des centaines de logiciels pour CPC à télécharger avec le kit ARCADES.

Voir bon de commande page 36

CPC  
jeu

# TROLL



Noël BERTHEREAU

Valable pour CPC 664 - 6128

Un petit lutin est victime d'une malédiction : il est projeté dans un monde lointain et hostile. Pour regagner son univers, il doit ramasser toutes les potions disposées

dans chaque tableau. Il récupérera ainsi une clé pour passer au tableau suivant. Malheureusement, des monstres sont présents et ne cherchent qu'à dévorer le héros du jeu.

Pour charger le jeu, il faut taper et sauver sous leurs noms respectifs les quatre fichiers ci-dessous. Ensuite, lancez DATATROL puis, DATAROUT pour obtenir les fichiers binaires correspondants.

## TROLL.BAS

```

10 ' *****
20 ' * TROLL *
30 ' *****
40 MEMORY &7FFF
50 LOAD"!trollbin",&8000
60 LOAD"!routroll",&A000
70 MODE 8:BORDER 8
80 RESTORE 90:FOR i=# TO 15:READ a:IMK i,a:NEXT
90 DATA 8,5,24,11,1,2,3,6,9,23,21,13,25,16,15,26
100 DIM sp(13):FOR a=# TO 12:sp(a+1)=&8000+(a*64):NEXT

110 DEF FN po(x,y)=&C000+(y-1)*160+(x-1)*4
120 DIM jeu(21,13):DIM a1$(11)
130 RESTORE 310:GOSUB 140
140 FOR h=1 TO 11:READ a1
150 a1$(h)=BIN$(a1,10):NEXT h
160 FOR h=1 TO 11:IF a1$(h)="" THEN 210
170 FOR g=1 TO 10
180 b1$=MID$(a1$(h),g,1):b1=VAL(b1$)

```

```

190 IF b1=1 THEN CALL &A00C, FN po(g,h+1), sp(1)
200 NEXT g
210 NEXT h
220 FOR h=1 TO 11:READ a1
230 a1$(h)=BIN$(a1,9):NEXT h
240 FOR h=1 TO 11:IF a1$(h)="" THEN 290
250 FOR g=1 TO 9
260 b1$=MID$(a1$(h),g,1):b1=VAL(b1$)
270 IF b1=1 THEN CALL &A00C, FN po(g+10,h+1), sp(1)
280 NEXT g
290 NEXT h
300 GOSUB 320
310 DATA 8,8,955,298,306,298,299,8,8,8,8,8,648,648,64
8,648,750,8,8,8,8,8
320 RESTORE 360:FOR T=1 TO 53
330 READ NO,DU
340 SOUND 1,NO,DU/2
350 NEXT T
360 DATA 190,30,169,30,159,30,169,30,190,30,8,30,127,30
,8,30,127,30,8,30,142,30,8,30,159,60,169,60,190,30,169,
30,159,30,142,30,127,30,8,30,95,30,8,30,100,60,95,60,84
,120,8,60
370 DATA 190,30,169,30,159,30,169,30,190,30,8,30,127,30
,8,30,127,30,8,30,142,30,8,30,159,60,169,60,190,30,169,

```



```

38,159,30,142,30,127,30,8,30,95,30,8,30,100,30,95,30,84
,30,100,30,95,120
380 WHILE INKEY="" :WEND:mu=REMAIN(1):CLS:GOTO 390 >XY
390 DEF FN po(x,y)=&C000+(y-1)*80+(x-1)*2 >GC
400 RESTORE 470:FOR h=1 TO 9:READ ph,x,y:GOSUB 420:NEXT
T
410 CALL &BB05:CLS:GOTO 510 >YE
420 ph$=UPPER$(ph):FOR t=1 TO LEN(ph):p=ASC(MID$(ph,
t,1))-40 >KP
430 IF p<# OR p>42 THEN p=43 >UR
440 CALL &B340, FN po(x,y)+(t*2), &B360+(p*16) >XL
450 NEXT >EE
460 RETURN >ZF
470 DATA troll,15,2,troll = le lutin = fut transporte d
ans,1,8,un monde imaginaire ( pour pouvoir,1,10 >RV
480 DATA revenir il doit ramasser toutes les ,1,12,fiol >NH
es de la foret = et retrouver,1,14,la cle du passage ma
gique ( mais des,1,16
490 DATA monstres sans scrupule = veulent l'en ,1,18 >XQ
500 DATA empecher (,1,20,noel b<,26,24 >EM
510 RUN"troll1 >MP

```

## TROLL 1.BAS

```

10 ' *****
20 ' * TROLL *
30 ' * TROLL *
40 ' * par *
50 ' * NOEL BERTHEREAU *
60 ' * 37 49 21 50 *
70 ' *
80 ' *
90 ' *
100 ' *
110 ' *****
120 '
130 ' Merci a Claude pour ses lecons
140 '
150 ' *****
160 ' * variables de base *
170 ' *****
180 DEFINT a-z
190 RESTORE 200:FOR i=# TO 15:READ a:IMK i,a:NEXT
200 DATA 8,5,24,11,1,2,3,6,9,23,21,13,25,16,15,26
210 DIM sp(13):FOR a=# TO 12:sp(a+1)=&8000+(a*64):NEXT

220 DEF FN po(x,y)=&C000+(y-1)*160+(x-1)*4
230 DEF FN le(x,y)=&C000+(y-1)*80+(x-1)*2
240 DIM ec(20,12)
250 ta=i:vie=3:fin=1
260 ON BREAK CONT
270 ' *****
280 ' * BRANCHEMENT TAB. *
290 ' *****
300 IF ta=10 THEN 1150
310 ON ta GOTO 320,330,340,350,360,370,380,390,400
320 fio=10:RESTORE 2100:GOSUB 440:GOTO 610

```

```

330 fio=9:RESTORE 2220:GOSUB 440:GOTO 610 >JF
340 fio=8:RESTORE 2340:GOSUB 440:GOTO 610 >JT
350 fio=7:RESTORE 2460:GOSUB 440:GOTO 610 >JW
360 fio=6:vie=3:RESTORE 2580:GOSUB 440:GOTO 610 >JU
370 fio=9:RESTORE 2700:GOSUB 440:GOTO 610 >JX
380 fio=8:RESTORE 2820:GOSUB 440:GOTO 610 >JA
390 fio=9:RESTORE 2940:GOSUB 440:GOTO 610 >JF
400 fio=8:RESTORE 3060:GOSUB 440:GOTO 610 >JF
410 ' ***** >RF
420 ' * CREATION DU DECOR * >RG
430 ' ***** >RH
440 FOR g=2 TO 12 >CB
450 FOR h=1 TO 20 >CB
460 READ ec:SOUND 2,20*ec,3,10 >XX
470 IF ec=# THEN GOTO 560 >RJ
480 IF ec=1 THEN CALL &A00D, FN po(h,g), sp(2):x=h:y=g:ec >VH
(h,g)=1:GOTO 560
490 IF ec=2 THEN CALL &A00D, FN po(h,g), sp(6):ec(h,g)=2: >HB
GOTO 560
500 IF ec=3 THEN CALL &A00D, FN po(h,g), sp(13):ec=h:y=g >CV
:ec(xc,yc)=#:GOTO 560
510 IF ec=5 THEN CALL &A00D, FN po(h,g), sp(9):xp=h:yp=g: >BV
ec(xp,yp)=9:GOTO 560
520 IF ec=8 THEN CALL &A00D, FN po(h,g), sp(8):ec(h,g)=9: >HJ
GOTO 560
530 IF ec=7 THEN CALL &A00D, FN po(h,g), sp(1):ec(h,g)=9: >HD
GOTO 560
540 IF ec=8 THEN CALL &A00D, FN po(h,g), sp(11):ex=h:my=g >CA
:ec(ex,my)=4:GOTO 560
550 IF ec=9 THEN CALL &A00D, FN po(h,g), sp(12):nx=h:ny=g >CH
:ec(nx,ny)=4:GOTO 560 >DG
560 NEXT h,g >QA
570 GOSUB 1060 >TD
580 ' ***** >TE
590 ' * routine principale * >RG
600 ' ***** >TZ
610 GOSUB 1510:GOSUB 1720 >PE
620 IF fin=# THEN 1900 >GK
630 IF JOY(#)=8 AND ec(x+1,y)<# THEN 690 >GH
640 IF JOY(#)=4 AND ec(x-1,y)<# THEN 770 >GE
650 IF JOY(#)=1 AND ec(x,y-1)<# THEN 850 >GC
660 IF JOY(#)=2 AND ec(x,y+1)<# THEN 920 >ZG
670 GOTO 610 >RQ
680 REM vers la droite >ZM
690 xl=x+1:yl=y:ec(x,y)=#:p=4:IF ec(xl,yl)># THEN 1240 >VP
,sp(13):ec(x,y)=#
710 IF (xl=nx1 AND yl=my1) OR (xl=nx1 AND yl=ny1) THEN >AG
2010 >QG
720 FOR t=1 TO 10:NEXT >PD
730 SOUND 1,50*x,5,10 >AE
740 CALL &A00D, FN po(xl,yl), sp(4) >RU
750 x=xl:y=yl:GOTO 610 >QV
760 REM vers la gauche >ZL
770 xl=x-1:yl=y:ec(x,y)=#:p=2:IF ec(xl,yl)># THEN 1240 >VW
,sp(13):ec(x,y)=#

```







# EQUINOXE



Il n'existe pas de nombreux logiciels de musique sur CPC et pourtant le processeur sonore utilisé dans nos bécanes est le même que celui des Atari STE.

La principale différence vient des microprocesseurs : 8 bits pour le CPC et 16/32 bits pour le ST. De fait, les programmes ex-

ploitant les capacités sonores de l'Atari peuvent utiliser plus de mémoire et donc bénéficier de sons plus riches.

Cela n'a pas empêché les éditeurs de concevoir des logiciels musicaux sur CPC. Le dernier en date est intitulé Equinoxe et offre de nombreuses possibilités d'édition musicale.

La principale caractéristique d'Equinoxe est l'utilisation de séquences, c'est-à-dire de suite de notes regroupées sous un numéro. Cela peut sembler abstrait, mais en

fait c'est très pratique : imaginez vous devant un écran comprenant trois grandes colonnes. Ces dernières correspondent évidemment aux trois voies sonores de l'Amstrad. Dans chacune de ces colonnes, vous pouvez entrer la valeur de la note, sous forme anglo-saxonne : C, D, E, F, G, A, B, ceci pour des raisons de place à l'écran (SOL est plus important que G par exemple).

Le deuxième paramètre possible est l'altération « dièse », il est suivi de l'indication de l'octave de 1 à 7. Enfin le dernier petit tiret correspond au son qui sera joué. Les rythmes seront indiqués par un symbole spécial remplaçant le numéro de son.

L'édition sur les trois voies est très facile puisque vous pouvez vous déplacer avec les touches fléchées et accéder ainsi à n'importe laquelle des notes. Il y a même des « raccourcis » pour avancer ou reculer par « pas » de 16 notes.

La séquence est la base du programme. Il suffit d'écrire une seule fois le refrain pour n'avoir plus qu'à le rappeler par son numéro autant de fois que désiré dans la mélodie. Pour cela vous allez utiliser le chaînage.

Imaginez une suite de numéros correspondants aux 20 séquences pos-

sibles avec Equinoxe : il s'agit d'un chaînage et par là même de votre mélodie. Dans le menu d'édition, vous pouvez définir le début et la fin de la mélodie ainsi que le « Goto », une instruction qui permet de « boucler » sur l'air.

L'édition des enveloppes de volume et de fréquence permet de modifier à volonté et facilement la texture d'un son. Pour exploiter encore plus votre processeur, vous pouvez également définir des enveloppes de bruit pour limiter, par exemple, le bruit des pas d'une grenouille sur un confiturier en merisier.

Les 3 enveloppes précédemment définies composent un son. La logique veut que le son numéro 1 soit la réunion des enveloppes de même unité, mais il est possible de mélanger les numéros et éviter d'écrire plusieurs fois la même chose.

Il reste encore de nombreuses manipulations sur les fichiers sonores. Ces derniers sont d'ailleurs de 2 types : les fichiers de musique contenant la partition et les fichiers de son contenant les « instruments ».

La boîte à outils d'Equinoxe est pourvue de tous les instruments nécessaires à la « trituration » de vos créations. On retrouve un concept rendu familier par le Macintosh d'Apple : le « couper-coller ».

Ainsi vous pourrez couper (mettre en mémoire) un canal, une séquence, un rythme et les « coller » ailleurs.

La partie « écoute » autorise l'audition de votre merveille par séquence ou par chaînage en fermant certains canaux par exemple pour repérer une fausse note. Du côté des rythmes, vous disposerez de 5 exemples modifiables et copiables à volonté.

Pour finir, ne manquez ni les options de sauvegarde, de lecture et de catalogue. Pour les tester, il suffira de retourner la disquette, vous y trouverez des exemples. Ces derniers sont d'ailleurs utilisables sous Basic (Interruptions) ou Assembleur. La fréquence des interruptions peut varier de 1/25<sup>ème</sup> à 1/30<sup>ème</sup> de seconde en passant par le célèbre 1/50<sup>ème</sup>.

Il existe encore bien d'autres options sur Equinoxe, mais l'impression générale est bonne : la présentation est claire, les touches occupent toujours les mêmes fonctions, bref l'ergonomie est bien pensée et il n'est même pas nécessaire d'avoir des connaissances en solfège pour en tirer quelque chose. Espérons que ce logiciel donnera le goût aux utilisateurs de créer leur propre musique plutôt que de « ripper » celles des autres.

Edité par UBI SOFT

## GESTION BANCAIRE 6128

LA GESTION DE COMPTE BANCAIRE INDISPENSABLE POUR VOTRE CPC

### Quelques caractéristiques :

- Gère jusqu'à 10 comptes (banque, épargne, caisse...).
- Codes secrets possibles pour chacun des comptes.
- Saisie des opérations très simple, avec aide en ligne.
- Fonction archivage, vous permettant de stocker année par année vos opérations.
- Fonction TRIER, pour obtenir des listes d'opérations par dates croissantes.
- A l'aide de POINTER, vous pouvez effectuer la liaison avec votre relevé de banque 'officiel'.
- **NOMBREUSES POSSIBILITES DE SORTIES :**
  - Recherche particulière répondant à 1 ou plusieurs critères parmi les suivants :
    - DATES DE DEBUT ET DE FIN
    - MONTANTS MINIMUM ET MAXIMUM
    - UN LIBELLE PARTICULIER
  - Liste de chèques pouvant répondre aux critères suivants :
    - DATES DE DEBUT ET DE FIN
    - NUMEROS DE DEBUT ET DE FIN
  - Relevé complet
    - ENTRE DATES
    - AFFICHAGE SOLDE REEL OU SOLDE OPERATIONS POINTEES.
- Sorties sur ECRAN, IMPRIMANTE ou DISQUETTE.
- UTILITAIRES IMPRIMANTE, ECRAN, COPIE D'ECRAN...
- UTILISE LES 128 Ko DE VOTRE CPC 6128.

DATE	TYPE	No	OBJET/OBJET	DEBIT	CREDIT	SOLDE
15/01/86	RELEVÉ	10001	RELEVÉ BANQUE	1000.00		1000.00
15/01/86	RELEVÉ	10002	RELEVÉ BANQUE	200.00		800.00
15/01/86	RELEVÉ	10003	RELEVÉ BANQUE	100.00		700.00
15/01/86	RELEVÉ	10004	RELEVÉ BANQUE	50.00		650.00
15/01/86	RELEVÉ	10005	RELEVÉ BANQUE	25.00		625.00
15/01/86	RELEVÉ	10006	RELEVÉ BANQUE	12.50		612.50
15/01/86	RELEVÉ	10007	RELEVÉ BANQUE	6.25		606.25
15/01/86	RELEVÉ	10008	RELEVÉ BANQUE	3.12		603.12
15/01/86	RELEVÉ	10009	RELEVÉ BANQUE	1.56		601.56
15/01/86	RELEVÉ	10010	RELEVÉ BANQUE	0.78		600.78
15/01/86	RELEVÉ	10011	RELEVÉ BANQUE	0.39		600.39
15/01/86	RELEVÉ	10012	RELEVÉ BANQUE	0.19		600.19
15/01/86	RELEVÉ	10013	RELEVÉ BANQUE	0.09		600.09
15/01/86	RELEVÉ	10014	RELEVÉ BANQUE	0.04		600.04
15/01/86	RELEVÉ	10015	RELEVÉ BANQUE	0.02		600.02
15/01/86	RELEVÉ	10016	RELEVÉ BANQUE	0.01		600.01
15/01/86	RELEVÉ	10017	RELEVÉ BANQUE	0.00		600.00
15/01/86	RELEVÉ	10018	RELEVÉ BANQUE	0.00		600.00
15/01/86	RELEVÉ	10019	RELEVÉ BANQUE	0.00		600.00
15/01/86	RELEVÉ	10020	RELEVÉ BANQUE	0.00		600.00

**BON DE COMMANDE à retourner à MICROLOGIC - B.P. 18 - 91211 DRAVIL CEDEX**  
par téléphone: (1) 69.21.61.65 / par minitel (1) 69.24.49.08

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Je commande GESTION BANCAIRE 6128, au prix de 265,00 Frs. (port compris)

Je désire recevoir votre CATALOGUE GRATUIT présentant votre autres produits pour CPC.

Je choisis de régler par :

CHEQUE  C.B.  VISA No ..... Expire FIN .....

MANDAT  CONTRE RBT (+35 Frs) Signature .....

## CHEOPS

Christian GINESTET

Valable pour CPC 664 - 6128

Qui n'a jamais rêvé de voir son prénom écrit en hiéroglyphes ? C'est maintenant possible sur CPC 6128 (le 464 digérant mal les «GOSUB» à la queue leu leu).

Apprenez l'écriture de l'Égypte antique en tapotant votre ordinateur préféré. Chéops va vous donner un sérieux coup de main. Sans jouer au Sphinx, sachez que chaque hiéroglyphe peut avoir une double signification : un son ou une idée. Ainsi le dessin du pichet de bière traduit une sonorité donnée ou représente une véritable ivresse. Il s'agit alors d'un idéogramme. Chéops en utilise deux : l'homme pour les prénoms masculins (frappez I) et la femme dans le cas contraire (touche ?). L'idéogramme doit suivre l'écriture du prénom. Vous devez transcrire ce dernier en phonétique, en décomposant les différents sons selon la technique du rébus. Hélène devient ELN, Florent s'écrit FLORN, François FRNSOIZ, Denise DNIZ, Félix FLX, Ernest RNST et Cunégonde QN-GOND toujours accompagnés de l'idéogramme masculin (I) ou féminin (?). La ligne 2230 du programme fournit quelques exemples supplémentaires.

Maintenant armé pour vos premières expériences d'égyptologue, il ne vous reste plus qu'à découvrir les secrets des hiéroglyphes. Sur les centaines répertoriés, Chéops en utilise 27 correspondants (autant que faire se peut) aux différentes lettres de l'alphabet accessibles au clavier.

- Le vautour = A
- Le pled = B
- La corbeille = C
- La main = D
- L'avant-bras = E
- La vipère = F
- Le porte-jarre = G
- Le lin torsadé = H
- Le roseau fleuri = I
- Le cobra au repos = J
- Les bras levés = K
- Le lion = L
- La chouette = M
- Le cours d'eau = N
- Le lasso = O
- Le siège = P
- La pente sablonneuse = Q
- La bouche = R
- L'étoffe pllée = S
- Le pain = T
- La spirale = U
- La jeune calle = V
- Le sceptre = W
- Le placenta = X
- Deux obliques = Y
- Le verrou = Z

Enfin, un cas particulier : le CH, traduit par un bassin, est obtenu par la touche #.

Seule limite, la transcription phoné-

tique du prénom suivi de l'idéogramme doit comprendre moins de 12 signes, nombre maximum de hiéroglyphes que le scribe pouvait peindre sans retremper son roseau dans l'encrier.

Puis, Chéops, que rien n'arrête, va dessiner votre prénom dans un cartouche royal, vertical ou horizontal, selon son humeur.

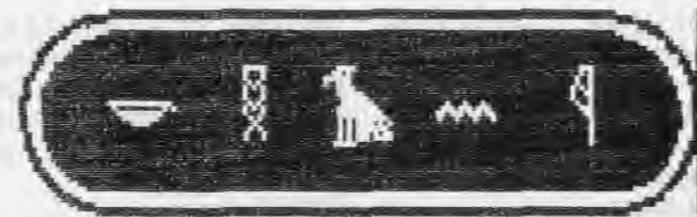
Le chef-d'œuvre accompli, le charmeur de serpents se fait entendre (pour dire vrai la vipère est à cornes) Il est temps d'appuyer sur «S» pour sauvegarder l'écran ou sur «I» pour l'imprimer.

Le programme utilise comme Hard Copy. «COPY.BIN» publié dans les CPC n°5, 11 et 19.

Avant de vous quitter, il ne me reste plus qu'à adresser un grand merci à Jean-François Champollion (de Figeac), qui lui n'avait pas de CPC I

### BIBLIOGRAPHIE

Rossini Stéphane Scribes : "J'écris les prénoms avec les hiéroglyphes" Editions Trémégiste Lavaur Tam  
 Archambault Michel : "La programmation des graphismes" CPC n°29



## CHEOPS

- 1# DATA C,H,R,I,S,T,I,A,N,I,G,I,N,E,S,T,E,T,P,R,E,S,E >HX
- 2# SYMBOL AFTER 125 >NF
- 3# CLS:MODE 1:INK 0,1:INK 1,25 >XP
- 4# ' Ideogramme masculin >LD
- 5# SYMBOL 125,0,0,0,0,0,0,0,16 >WX
- 6# SYMBOL 126,9,11,4,1,1,3,7,15 >XC
- 7# SYMBOL 127,0,0,0,224,240,240,96,248 >EA
- 8# SYMBOL 128,244,242,252,240,224,224,224,240 >LH
- 9# ' Ideogramme féminin >LJ
- 10# SYMBOL 129,0,0,4,12,20,16,16 >YV
- 11# SYMBOL 130,17,0,12,6,7,3,3,7 >YV
- 12# SYMBOL 131,0,0,240,240,240,104,104,240 >YG
- 13# SYMBOL 132,240,240,240,240,240,224,240,248 >YB
- 14# ' A=vautour >YJ
- 15# SYMBOL 133,30,52,252,156,30,31,15,15 >YF
- 16# SYMBOL 134,31,31,21,21,21,21,21,62 >YD
- 17# SYMBOL 135,0,0,0,0,128,192,224 >YCG
- 18# SYMBOL 136,240,240,252,234,252,214,222,0 >YKH
- 19# ' U=spirale >YTA
- 20# SYMBOL 137,0,31,32,64,67,68,68,68 >YDJ
- 21# SYMBOL 138,66,33,24,12,7,3,1,0 >YAV
- 22# SYMBOL 139,0,224,16,8,200,200,0,0 >YDE
- 23# SYMBOL 140,16,224,0,0,0,128,192,0 >YCA
- 24# ' B=ped >YRG
- 25# SYMBOL 141,0,0,0,0,0,1,7,30 >XY
- 26# SYMBOL 142,0,192,192,192,192,192,192,192 >YKE
- 27# SYMBOL 143,192,192,192,192,192,192,192,64 >YLL
- 28# ' C=corbeille >YTA
- 29# SYMBOL 144,0,0,0,0,0,0,0,255 >YVL
- 30# SYMBOL 145,64,63,31,7,0,0,0,0 >YZD
- 31# SYMBOL 146,0,0,0,0,0,0,0,252 >YVC
- 32# SYMBOL 147,10,240,224,128,0,0,0,0 >YCV
- 33# ' D=main >YRG
- 34# SYMBOL 148,0,0,0,6,1,0,60,3 >YXL
- 35# SYMBOL 149,127,3,60,7,0,0,0,0 >YZJ
- 36# SYMBOL 150,0,0,0,0,192,224,240 >YBH
- 37# SYMBOL 151,240,224,192,0,0,0,0,0 >YCB
- 38# ' E=avant-bras >YTB
- 39# SYMBOL 152,0,0,0,24,4,114,15 >YAJ
- 40# SYMBOL 153,255,14,114,12,0,0,0,0 >YBF
- 41# SYMBOL 154,0,0,0,0,7,7,255 >YVW
- 42# SYMBOL 155,255,1,0,0,0,0,0,0 >YVJ
- 43# ' F=vipere a corne >YRH
- 44# SYMBOL 156,0,0,0,0,0,0,0,0 >YXC
- 45# SYMBOL 157,34,101,20,0,0,0,0,0 >YAH
- 46# SYMBOL 158,16,41,100,0,0,0,0,0 >YAX

- 47# ' G=support de jarre >YTB
- 48# SYMBOL 159,0,0,0,0,15,4,15 >YY
- 49# SYMBOL 160,24,31,30,12,7,3,0,0 >YAN
- 50# SYMBOL 161,0,0,0,0,224,64,224 >YBN
- 51# SYMBOL 162,40,240,240,96,192,128,0,0 >YFT
- 52# ' H=torsade de lin >YRH
- 53# SYMBOL 163,3,2,2,1,2,2,2,1 >YWE
- 54# SYMBOL 164,2,2,1,0,1,2,2,0 >YWB
- 55# SYMBOL 165,224,32,32,64,160,32,32,64 >YFT
- 56# SYMBOL 166,160,32,64,128,64,32,32,0 >YEE
- 57# ' I=roseau >YTC
- 58# SYMBOL 167,0,0,0,0,1,1,1,0 >YWB
- 59# SYMBOL 168,112,00,144,144,00,48,16,144 >YHR
- 60# SYMBOL 169,112,48,16,16,16,16,16,16 >YEH
- 61# ' J=cobra >YRH
- 62# SYMBOL 170,0,96,240,17,50,34,34,28 >YEF
- 63# SYMBOL 171,0,0,0,192,32,24,4,4 >YAR
- 64# SYMBOL 172,0,0,4,4,8,8,4,2 >YXG
- 65# ' K=bras leves >YTB
- 66# SYMBOL 173,0,0,56,56,56,32,32,32 >YCG
- 67# SYMBOL 174,32,32,32,32,32,63,0,0 >YCU
- 68# SYMBOL 175,0,0,28,28,28,4,4,4 >YZG
- 69# SYMBOL 176,4,4,4,4,4,252,0,0 >YYP
- 70# ' L=lion >YRH
- 71# SYMBOL 177,0,0,0,0,0,30,111 >YZN
- 72# SYMBOL 178,127,31,31,63,240,0,0,0 >YDC
- 73# SYMBOL 179,0,0,0,0,0,2,132 >YYP
- 74# SYMBOL 180,254,255,255,63,124,0,0,0 >YDY
- 75# ' M=chouette >YTC
- 76# SYMBOL 181,0,15,13,11,15,7,7,7 >YAF
- 77# SYMBOL 182,7,7,7,5,5,5,5,15 >YVR
- 78# SYMBOL 183,0,0,0,0,128,192,192 >YCX
- 79# SYMBOL 184,224,224,240,120,120,124,110,194 >YMF
- 80# ' N=cours d'eau >YRJ
- 81# SYMBOL 185,0,0,0,0,0,0,17 >YXF
- 82# SYMBOL 186,59,110,68,0,0,0,0 >YAY
- 83# SYMBOL 187,0,0,0,0,0,0,16 >YXJ
- 84# SYMBOL 188,104,236,68,0,0,0,0 >YBU
- 85# ' O=lasso >YTD
- 86# SYMBOL 189,0,7,8,8,8,8,22,8 >YD
- 87# SYMBOL 190,20,20,20,20,0,0,0,0 >YAH
- 88# SYMBOL 191,0,224,48,16,16,16,16,16 >YEP
- 89# SYMBOL 192,16,16,16,24,8,8,0,0 >YAR
- 90# ' P=lege >YBK
- 91# SYMBOL 193,0,0,0,21,42,42,42,21 >YBX
- 92# SYMBOL 194,21,42,42,42,21,0,0,0 >YBZ
- 93# SYMBOL 195,0,0,0,0,168,168,168,0 >YEW
- 94# SYMBOL 196,00,168,168,168,00,0,0 >YDY
- 95# ' Q=pente sablonneuse >YTE
- 96# SYMBOL 197,0,0,0,0,0,0,3 >YVG
- 97# SYMBOL 198,3,7,15,31,63,0,0,0 >YZA

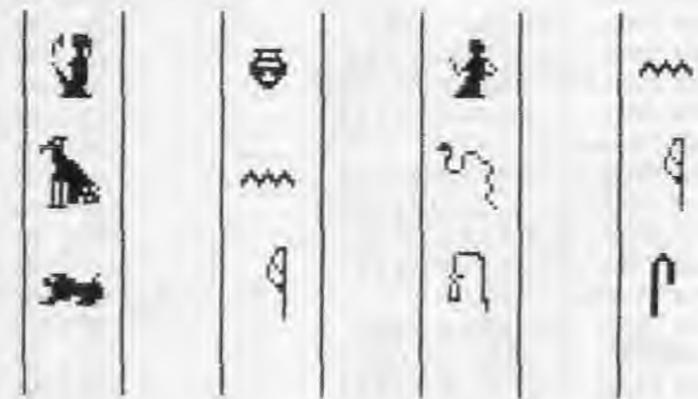




```

98# SYMBOL 199,0,0,0,16,48,112,240,240
99# SYMBOL 200,240,240,240,240,240,0,0,0
100# ' R=bouche
101# SYMBOL 201,0,0,0,0,1,6,24
102# SYMBOL 202,96,24,6,1,0,0,0,0
103# SYMBOL 203,0,0,0,0,128,96,24
104# SYMBOL 204,6,24,96,128,0,0,0,0
105# ' S=etoffe pliee
106# SYMBOL 205,0,3,7,12,12,12,12,12
107# SYMBOL 206,12,12,12,12,12,12,12,0
108# SYMBOL 207,0,0,128,192,192,192,192
109# ' T=pain
110# SYMBOL 208,0,0,0,0,1,15,63
111# SYMBOL 209,127,255,255,0,0,0,0,0
112# SYMBOL 210,0,0,0,0,128,240,252
113# SYMBOL 211,254,255,255,0,0,0,0,0
114# ' V=jeune calille
115# SYMBOL 212,0,0,6,15,3,3,3,7
116# SYMBOL 213,7,3,3,1,2,4,8,31
117# SYMBOL 214,0,0,0,0,128,192,224
118# SYMBOL 215,240,248,240,192,84,128,128,224
119# ' W=sceptre
120# SYMBOL 216,2,1,2,15,1,1,1,1
121# SYMBOL 217,1,1,1,1,1,1,1,1
122# SYMBOL 218,64,128,128,128,128,128,128
123# SYMBOL 225,128,128,128,128,128,128,128
124# ' X=placenta
125# SYMBOL 219,0,0,0,1,6,8,23,24
126# SYMBOL 220,24,23,0,6,1,0,0,0
127# SYMBOL 221,0,0,0,128,96,16,232,24
128# SYMBOL 222,24,232,16,96,128,0,0,0
129# ' Y=obliques
130# SYMBOL 223,0,0,12,6,3,33,48,24
131# SYMBOL 224,12,6,3,1,0,0,0,0
132# SYMBOL 226,0,0,0,0,128,192,96
133# SYMBOL 227,48,24,12,132,192,96,32,0
134# ' Z=le verrou
135# SYMBOL 228,0,0,0,0,0,0,0,6
136# SYMBOL 229,121,121,6,0,0,0,0,0
137# SYMBOL 230,0,0,0,0,0,0,0,96
138# SYMBOL 231,158,158,96,0,0,0,0,0
139# ' CH=le bassin
140# SYMBOL 232,0,0,0,0,127,32,16
141# SYMBOL 233,16,32,127,0,0,0,0,0
142# SYMBOL 234,0,0,0,0,254,4,8

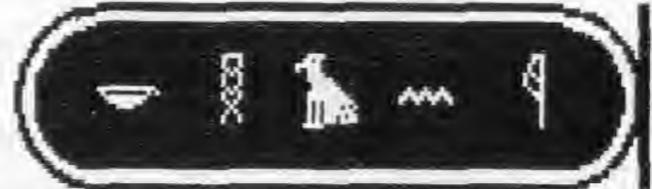
```



```

188# s=310:h=4:c=1
189# GOSUB 366#
190# s=368:g=28:h=20:c=0
191# GOSUB 366#
192# ' Page de presentation: cartouche du pharaon.
193# z=4
194# GOSUB 385#
195# PRINT CHR$(24);
196# p$="xvfv"
197# y=y+h
198# y=(y/16)+0.5
199# GOSUB 268#
200# ' Musique
201# GOSUB 436#
202# ' Attend la frappe d'une touche.
203# WHILE INKEY$="" :WEND
204# PRINT CHR$(24);
205# ' Ideogrammes.
206# I$=CHR$(125)+CHR$(127)+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+CH
R$(126)+CHR$(128)+CHR$(11)
207# O$=CHR$(129)+CHR$(131)+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(8)+CH
R$(130)+CHR$(132)+CHR$(11)
208# CLS
209# ' Frise.
210# v=3:w=37:t=8

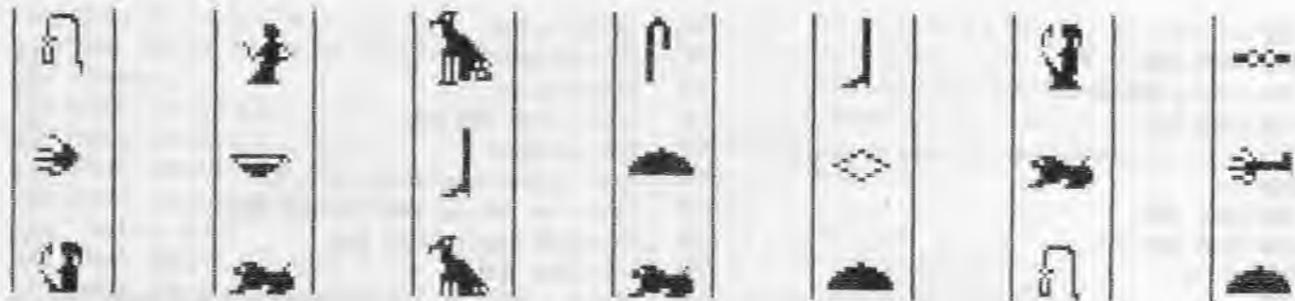
```



```

211# GOSUB 254#
212# w=5:t=10
213# GOSUB 254#
214# v=35:w=37:t=10
215# GOSUB 254#
216# v=3:w=5:t=12
217# GOSUB 254#
218# v=35:w=37
219# GOSUB 254#
220# v=3:w=37:t=14
221# GOSUB 254#
222# ' Exemples de prenom phonetiques.
223# DATA o,d,?,a,r,l,e,?,c,l,s,t,e,?,b,a,b,a,r,?,c,r
,i,s,t,l,l,e,?,a,l,b,r,t,?,e,g,n,i,?,l,o,r,n,?,j,o,z,e,
t,?,d,n,i,s,t,d,l,f,i,n,e,?,r,m,o,n,d,?,l,a,?,w,r,n,r
,?,m,o,a,e,d,?,m,a,d,l,n,?,y,v,?,p,n,l,o,p,?,d,i,d,i,e,
?,a,l,i,s,?
224# ' Menu.
225# x=1:y=i:g=#:h=#
226# WINDOW#1,10,33,10,13
227# CLS#1:PRINT#1,CHR$(2);: LINE INPUT#1, "Prenom ( en
phonetique )
",p$
228# PRINT#1," i=impression S=sauvegarde
Autre touche pour continuer " :WHILE

```



```

2750 ' Saut de ligne et retour du curseur . >YG 3020 IF sp$="t" THEN PRINT CHR$(200)+CHR$(210)+m$+CHR$( >VL
2760 m$=CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(6) >ZP 209)+CHR$(211)+n$
2770 ' Le curseur remonte d'une ligne. >YJ 3030 IF sp$="v" THEN PRINT CHR$(212)+CHR$(214)+m$+CHR$( >VM
2780 n$=CHR$(11) >DB 213)+CHR$(215)+n$
2790 ' Dessin des hieroglyphes. >ZA 3040 IF sp$="w" THEN PRINT CHR$(216)+CHR$(218)+m$+CHR$( >VD
2800 IF sp$="!" THEN PRINT CHR$(125)+CHR$(127)+m$+CHR$( >UV
126)+CHR$(128)+n$
2810 IF sp$="?" THEN PRINT CHR$(129)+CHR$(131)+m$+CHR$( >UT
130)+CHR$(132)+n$
2820 IF sp$="a" THEN PRINT CHR$(133)+CHR$(135)+m$+CHR$( >VE
134)+CHR$(136)+n$
2830 IF sp$="u" THEN PRINT CHR$(137)+CHR$(139)+m$+CHR$( >VK
138)+CHR$(140)+n$
2840 IF sp$="b" THEN PRINT CHR$(141)+CHR$(142)+m$+CHR$( >UC
41)+CHR$(143)+n$
2850 IF sp$="c" THEN PRINT CHR$(144)+CHR$(146)+m$+CHR$( >VU
145)+CHR$(147)+n$
2860 IF sp$="d" THEN PRINT CHR$(148)+CHR$(150)+m$+CHR$( >VU
149)+CHR$(151)+n$
2870 IF sp$="e" THEN PRINT CHR$(152)+CHR$(154)+m$+CHR$( >VU
153)+CHR$(155)+n$
2880 IF sp$="f" THEN PRINT CHR$(156)+CHR$(158)+m$+CHR$( >UF
57)+CHR$(159)+n$
2890 IF sp$="g" THEN PRINT CHR$(161)+CHR$(163)+m$+CHR$( >VZ
160)+CHR$(162)+n$
2900 IF sp$="h" THEN PRINT CHR$(165)+CHR$(167)+m$+CHR$( >VZ
164)+CHR$(166)+n$
2910 IF sp$="i" THEN PRINT CHR$(169)+CHR$(171)+m$+CHR$( >UJ
32)+CHR$(170)+n$
2920 IF sp$="j" THEN PRINT CHR$(173)+CHR$(175)+m$+CHR$( >UR
32)+CHR$(172)+n$
2930 IF sp$="k" THEN PRINT CHR$(177)+CHR$(179)+m$+CHR$( >VK
174)+CHR$(176)+n$
2940 IF sp$="l" THEN PRINT CHR$(181)+CHR$(183)+m$+CHR$( >VV
178)+CHR$(180)+n$
2950 IF sp$="m" THEN PRINT CHR$(185)+CHR$(187)+m$+CHR$( >VK
182)+CHR$(184)+n$
2960 IF sp$="n" THEN PRINT CHR$(191)+CHR$(193)+m$+CHR$( >VE
186)+CHR$(188)+n$
2970 IF sp$="o" THEN PRINT CHR$(197)+CHR$(199)+m$+CHR$( >VV
190)+CHR$(192)+n$
2980 IF sp$="p" THEN PRINT CHR$(203)+CHR$(205)+m$+CHR$( >VE
194)+CHR$(196)+n$
2990 IF sp$="q" THEN PRINT CHR$(207)+CHR$(209)+m$+CHR$( >VE
198)+CHR$(200)+n$
3000 IF sp$="r" THEN PRINT CHR$(213)+CHR$(215)+m$+CHR$( >VV
202)+CHR$(204)+n$
3010 IF sp$="s" THEN PRINT CHR$(219)+CHR$(221)+m$+CHR$( >UN
206)+CHR$(208)+n$
3020 IF sp$="t" THEN PRINT CHR$(225)+CHR$(227)+m$+CHR$( >VL
209)+CHR$(211)+n$
3030 IF sp$="v" THEN PRINT CHR$(231)+CHR$(233)+m$+CHR$( >VM
213)+CHR$(215)+n$
3040 IF sp$="w" THEN PRINT CHR$(237)+CHR$(239)+m$+CHR$( >VD
217)+CHR$(219)+n$
3050 IF sp$="x" THEN PRINT CHR$(243)+CHR$(245)+m$+CHR$( >VT
221)+CHR$(223)+n$
3060 IF sp$="y" THEN PRINT CHR$(249)+CHR$(251)+m$+CHR$( >VE
225)+CHR$(227)+n$
3070 IF sp$="z" THEN PRINT CHR$(255)+CHR$(257)+m$+CHR$( >VG
229)+CHR$(231)+n$
3080 IF sp$="!" THEN PRINT CHR$(261)+CHR$(263)+m$+CHR$( >UV
233)+CHR$(235)+n$
3090 RETURN >FF
3100 ' Lignes verticales de fond de page. >XG
3110 CLS:g=1:h=400:x=1:c=1 >VR
3120 FOR s=24 TO 600 STEP 40 >UD
3130 GOSUB 4210 >WG
3140 NEXT s >WD
3150 ' Fond de page: ecriture verticale. >YB
3160 RESTORE 2230 >LR
3170 FOR u=3 TO 40 STEP 6 >RD
3180 FOR w=1 TO 22 STEP 3 >RB
3190 READ sp$ >HE
3200 LOCATE u,w >DG
3210 GOSUB 2760 >XD
3220 NEXT w >WG
3230 NEXT u >WF
3240 ' Cartouche horizontal. >YB
3250 z=1:s=168:h=112:g=640:c=# >YP
3260 GOSUB 3660 >XJ
3270 zx=320 >VB
3280 r=39 >DG
3290 xl=((z/2)*48)+8 >NH
3300 x=zx+xl+8 >YA
3310 s=180:h=82:g=4:c=1 >RV
3320 GOSUB 3660 >XF
3330 x=xx+xl-32 >EH
3340 y=220 >KA
3350 p=#:q=90 >KD
3360 r=39:c=1 >JG
3370 GOSUB 3590 >YC
3380 r=35:c=# >JD
3390 GOSUB 3590 >YE
3400 r=30:c=1 >HC
3410 GOSUB 3590 >XH
3420 x=xx-xl:p=180:q=270 >UJ
3430 r=39:c=1 >JE

```



```

3440 GOSUB 3590 >YA 4030 GOSUB 4140 >WJ
3450 r=35:c=# >JB 4040 r=30:c=1 >HD
3460 GOSUB 3590 >YC 4050 GOSUB 4140 >XA
3470 r=30:c=1 >HK 4060 h=(y1*2)-32:g=79:s=280:c=1 >YH
3480 GOSUB 3590 >YE 4070 GOSUB 4210 >XA
3490 g=(x1*2)-32:h=88:S=175:C=# >YQ 4080 g=70:s=285:c=# >NW
3500 GOSUB 3660 >XF 4090 GOSUB 4210 >XC
3510 h=82:S=180:c=1 >NR 4100 g=61:s=290:c=1 >NK
3520 GOSUB 3660 >XH 4110 GOSUB 4210 >WF
3530 h=74:s=185:c=# >NZ 4120 RETURN >FA
3540 GOSUB 3660 >XK 4130 ' Demi-cercle. >YA
3550 h=64:s=190:c=1 >NX 4140 DEG >YA
3560 GOSUB 3660 >YB 4150 FOR a=p TO q STEP 2 >QW
3570 RETURN >FJ 4160 PLOT r*SIN(a)+x,r*COS(a)+y,c >BX
3580 ' Demi-cercle >YJ 4170 DRAWR -2*r*SIN(a),# >TF
3590 DEG >YJ 4180 NEXT >LE
3600 FOR a=p TO q STEP 2 >QV 4190 RETURN >FH
3610 PLOT r*COS(a)+x,r*SIN(a)+y,c >BW 4200 'Rectangle. >XJ
3620 DRAWR #,-2*r*SIN(a) >TE 4210 PLOT s,y >NA
3630 NEXT >LD 4220 FOR n=1 TO h STEP 2 >QP
3640 RETURN >FG 4230 DRAWR g,#,c:MOVER -g,2 >VP
3650 ' Rectangle >YG 4240 NEXT >LB
3660 PLOT x,s >NH 4250 RETURN >FE
3670 FOR n=1 TO h STEP 2 >QY 4260 ' Gong. >YE
3680 DRAWR g,#,c:MOVER -g,2 >VY 4270 FOR i=15 TO 1 STEP -1 >RN
3690 NEXT >LK 4280 SOUND 1,758,20+(i/2),i >UC
3700 RETURN >FD 4290 NEXT i >WA
3710 ' Lignes horizontales en fond de page. >YD 4300 RETURN >FA
3720 CLS:g=640:h=2:y=1:c=1 >VH 4310 ' RSX d'impression. >YA
3730 FOR s=24 TO 399 STEP 96 >UF 4320 @PRINTER,7,27,49,27,42,4,127,2,1,10,7,0,1 >NF
3740 GOSUB 3660 >YB 4330 @COLOR,0,0,0,0,0,0,0,0:OCOPY,0,638,400,0,1,1:PRI >TF
3750 NEXT s >XA NT#8,CHR$(12);
3760 ' Decor de fond: ecriture horizontale. >YJ 4340 PRINT CHR$(24);:RUN 2060 >WE
3770 RESTORE 2230 >LZ 4350 ' Les charmeurs de serpents de Keteibey. >YE
3780 FOR w=1 TO 22 STEP 3 >RH 4360 DATA 127,30,119,8,127,30,119,8,127,8,123,8,127,8,1 >QM
3790 FOR u=2 TO 39 STEP 3 >RR 50,8,169,8,179,8
3800 READ sp$ >HC 4370 DATA 159,8,142,8,127,8,123,8,127,8,142,8,169,8,179 >NM
3810 LOCATE u,w >ED ,8,159,8,142,8
3820 GOSUB 2760 >YA 4380 DATA 179,60,358,8,338,8,301,8,253,30,245,8,253,30, >BA
3830 NEXT u >XB 239,8
3840 NEXT w >XE 4390 DATA 253,8,245,8,253,8,301,8,338,8,358,8,319,8,301 >NJ
3850 ' Cartouche vertical >YJ ,8,253,8,490,8
3860 s=250:h=400:g=140:y=1:c=# >YL 4400 DATA 253,8,245,8,253,8,301,8,338,8,358,8,319,8,301 >PR
3870 GOSUB 4210 >XH ,8,358,60,253,4
3880 yy=200 >NH 4410 DATA 490,4,451,4,379,4,358,4,358,60,358,4,379,4,45 >QU
3890 yl=((z/2)*48)+8 >NQ 1,4,490,4,506,60
3900 r=39 >DF 4420 DATA 253,4,490,4,451,4,379,4,358,4,358,60,358,4,37 >PC
3910 y=yy-yl-r-4 >LC 0,4,451,4,478,4
3920 s=280:h=4:g=79:c=1 >RK 4430 DATA 253,60,253,4,490,4,451,4,379,4,358,30,338,8,3 >RW
3930 GOSUB 4210 >XE 58,30,338,8,358,8
3940 x=320:y=yy+yl-32:r=39:c=1:p=#:q=90 >HY 4440 DATA 338,8,358,8,319,8,358,8,319,8,358,8,319,8,358 >PG
3950 GOSUB 4140 >XJ ,60,253,8,253,8
3960 r=35:c=# >JH 4450 DATA 253,15,253,15,358,15,379,15,451,15,478,30,506 >ZA
3970 GOSUB 4140 >YA ,60
3980 r=30:c=1 >JF 4460 RESTORE 4360 >LC
3990 GOSUB 4140 >YC 4470 FOR mu=1 TO 95:READ p,d >VH
4000 y=yy-yl:r=39:p=180:q=270 >YF 4480 SOUND 1,p,d,15-(mu/50) >VH
4010 GOSUB 4140 >WG 4490 NEXT >LJ
4020 r=35:c=# >HF 4500 RETURN >FC

```

# BON DE COMMANDE

A expédier à : Editions SORACOM  
La Haie de Pan - 35170 BRUZ

DESIGNATION	Prix unitaire	Quantité	Port	Montant
<b>Pour chaque article, entourez le ou les n° choisis.</b> <b>ANCIENS Nos AMSTAR &amp; CPC</b> N° 26 - 27 - 28 - 29 - 30 - 31 - 32 - 33 - 34 35 - 36 - 38 - 39 - 40 - 41 - 42 - 43 - 44 - 45 - 46 - 47	25 F (unité) 26 F (unité)		Franco Franco	
<b>DISQUETTES AMSTAR &amp; CPC</b> N° 20 - 21 - 22 - 23 - 24 - 25 - 26 - 27 - 28 - 29 - 30 (une disquette réunit 2 numéros consécutifs d'Amstar & CPC)	110 F (unité) 140 F (unité)		Franco Franco	
<b>ANCIEN No CPC Infos</b> N° 25 - 26 - 27 - 28 - 29 - 30 - 31 - 32 - 33 - 34 - 35 - 36	26 F (unité)		Franco	
<b>DISQUETTES CPC Infos</b> - MEGA SOUND - AXYS - N° 31 (AmStar 48 & CPC Infos 24) - N° 32 (CPC Infos 25 & 26) - N° 33 (CPC Infos 27 & 28) - N° 34 (CPC Infos 29 & 30) - N° 35 (CPC Infos 31 & 32) - N° 36 (CPC Infos 33 & 34) - N° 37 (CPC Infos 35 & 36)	Abonné : 110 F (unité) Non abonné : 140 F (unité)		Franco Franco	
<b>ANCIENS Nos CPC</b> N° 11 - 13 - 16 - 18 - 23 - 24 - 25 - 26 27 - 28 - 29 - 30 - 31 - 32 - 33 - 34 - 36 - 37	25 F (unité)		Franco	
<b>ANCIENS Nos HORS-SERIE CPC</b> N° 7 - 8 - 9 - 10 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 N° 17 - 18 - 19 - 20 - 21 - 22 - 23	21 F (unité) 23 F (unité)		Franco Franco	
<b>DISQUETTES CPC ET DISQUETTES HORS-SERIE CPC</b> N° 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 11 - 12 - 13 - 14 - 15 - 16 - 17 - 18 - 19 (une disquette réunit 2 numéros consécutifs de CPC) HS1 - HS2 - HS3 - HS4 - HS5 - HS6 - HS7 - HS8 - HS9 - HS10 - HS11 HS12 - HS13 - HS14 - HS15 - HS16 - HS17 - HS18 - HS19 - HS20 - HS21 - HS22 - HS23	Abonné : 110 F (unité) Non abonné : 140 F (unité)		Franco Franco	
<b>ABONNEMENT 6 DISQUETTES (non rétroactif)</b>	600 F		Franco	
<b>DISQUETTES "ARCADES" Téléchargement AMSTRAD CPC</b> <b>CABLE pour téléchargement</b> (Téléchargement non compatible avec 6128+ et 464+)	60 F 89 F		5 F 5 F	

LOGICIELS EDUCATIFS - LIVRES - DIVERS	
DESIGNATION	REFERENCE

Forfait port + 10 F par logiciel et 10 % pour livres

Pour tout envoi par avion :  Facultatif : recommandé + 20 F par commande

prendre contact avec le service commercial

**MONTANT GLOBAL** 20 F

Je joins mon règlement :  chèque bancaire  chèque postal  mandat CPC Infos 37

**PAYEZ PAR CARTE BANCAIRE**

Date d'expiration: \_\_\_\_\_ Signature: \_\_\_\_\_

(inscrire les numéros de la carte, la date et signer)

Nom: \_\_\_\_\_ Prénom: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Code Postal: \_\_\_\_\_ Ville: \_\_\_\_\_

**ECRIRE EN MAJUSCULES**

Afin de faciliter le traitement des commandes, nous remercions notre aimable clientèle de ne pas agraffer les chèques, et de ne rien inscrire au dos.

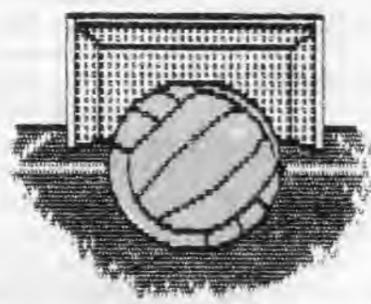
Commande: La commande doit comporter tous les renseignements demandés sur le bon de commande (désignation ou référence si celle-ci existe). Toute absence de précision est sous la responsabilité de l'acheteur. La vente est conclue dès acceptation du bon de commande par notre société, sur les articles disponibles uniquement.  
Livraison: La livraison intervient après le règlement. Les délais de livraison étant de 10 à 15 jours environ, SORACOM ne pourra être tenue pour responsable des retards dus aux transporteurs ou aux grèves des services postaux.  
Transport: La marchandise voyage aux risques et périls du destinataire. La livraison se faisant par colis postal ou par transporteur. Les prix indiqués sur le bon de commande sont valables sur toute la France métropolitaine, + 20 F par article pour Outre-Mer par avion et au-dessus de 5 kg nous nous réservons la possibilité d'ajuster le prix de transport en fonction du coût réel de celui-ci. Pour bénéficier de recours possible nous invitons notre aimable clientèle à opter pour l'envoi en recommandé. A réception des paquets, toute défectuosité doit être signalée.  
Reclamation: Toute réclamation doit intervenir dans les dix jours suivants la réception des marchandises.

# CPC

Jeu

## LOTO SPORTIF

**Jean-François MOURIER**  
Valable pour CPC 664 - 6128



Ce programme ne vous garantit pas un gain à chaque jeu, mais il deviendra de plus en plus efficace au cours de la saison et facilitera vos pronostics.  
Le mode d'emploi est inclus.

### LOTO - BAS

```

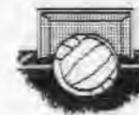
1# ' creation du fichier loto >LA
3# ' >LC
31 MODE 1:CLS:BORDER 9 >RJ
32 LOCATE 8,12:PRINT"VOULEZ-VOUS LE MODE D'EMPLOI":LOCA >XF
TE 17,14:PRINT"Oui ou Mon":KEY DEF 66,#,#,#,#:POKE &BDE
E,&C9
33 aa$=INKEY# >QH
34 IF aa$="o" OR aa$="O" THEN GOTO 4# >BH
35 IF aa$="n" OR aa$="N" THEN GOTO 3# >DB
36 GOTO 3# >LE
4# CLS:LOCATE 1#,13:PRINT"IMPRIMANTE OU ECRAN 1 / E" >ZN
5# R$="":WHILE ?#="":?#=UPPER$(INKEY#):VEND >NV
6# IF ?#="1" THEN ca=B:PRINT" " ELSE 9# >EZ
7# PRINT#8,CHR$(27);"!";CHR$(2#) >ZN
8# GOTO 11# >RJ
9# IF ?#="E" THEN ca=#:GOTO 11# >XH
1# GOTO 5# >RC
11# MODE 2:CLS >UF
115 PRINT#ca," " >HB
12# PRINT#ca,TAB(35);"MODE D'EMPLOI." >GP
13# PRINT#ca,TAB(35);"*****" >CB
14# PRINT#ca," " >LR
15# PRINT#ca,TAB(13);"LORSQUE LE PROGRAMME EST EN MEMOI >RH
RE, LAISSER LA DISQUETTE"
16# PRINT#ca,TAB(18);"DANS LE DRIVE." >GF
17# PRINT#ca," " >HC
18# PRINT#ca,TAB(13);"TOUT D'ABORD L'ORDINATEUR DEMANDE >LF
LE NUMERO DU LOTO ET"
19# PRINT#ca,TAB(18);"ENSUITE LA DATA A LAQUELLE IL SE >YT
JOUERA, ENSUITE VOUS ALLEZ"
2# PRINT#ca,TAB(18);"AU MENU PRINCIPAL 7 CHOIX SONT AL >ZU
ORS POSSIBLE."
21# PRINT#ca," " >GH
22# PRINT#ca,TAB(27);"- # - ENTREE MODE MANUEL." >TC
23# PRINT#ca,TAB(27);"- 1 - PRONOSTICS SUR 13 MATCHS EN >GT
%."
24# PRINT#ca,TAB(27);"- 2 - GRILLE DU LOTO SPORTIF." >ZH
25# PRINT#ca,TAB(27);"- 3 - SAUVEGARDE DES PRONOSTICS." >DY
26# PRINT#ca,TAB(27);"- 4 - LECTURE DES PRONOSTICS." >ZE
27# PRINT#ca,TAB(27);"- 5 - GRILLE POUR CHACUNE DES MIS >HD
ES."
28# PRINT#ca,TAB(27);"- 6 - FIN DU PROGRAMME." >QE
29# PRINT#ca," " >HF
3# PRINT#ca,TAB(27);"- # - ENTRE MODE MANUEL." >RH
31# PRINT#ca,TAB(27);"*****" >MT
32# PRINT#ca," " >GK
33# GOSUB 2# >NK
    
```



```

34# PRINT#ca,TAB(13);"RENTREZ LES RENSEIGNEMENTS COMME >TT
SUIT: EXEMPLE CI-DESSOUS"
35# PRINT#ca," " >HC
36# PRINT#ca,TAB(34);"MATCH No 1" >CM
37# PRINT#ca," " >HE
38# PRINT#ca,TAB(26);"EQUIPE LOCALE : ST ETIENNE" >WE
39# PRINT#ca,TAB(26);"SON CLASSEMENT: 1#" >LM
40# PRINT#ca,TAB(24);"EQUIPE VISITEUSE: MARSEILLE" >ZG
41# PRINT#ca,TAB(26);"SON CLASSEMENT: 1" >KT
42# PRINT#ca," " >HA
43# PRINT#ca,TAB(28);"RESULTAT DU MATCH L'AN DERNIER ( >MY
0/N ) ?"
44# PRINT#ca,TAB(13);"REPONDE 'N' ( NON ) AU 13 MATCHS >NP
ET SAUVEGARDER SUR CAS-"
45# PRINT#ca,TAB(18);"SETTE EN NOMMANT CE FICHIER : LOT >JP
0-S"
46# PRINT#ca,TAB(18);"CECI EST IMPERATIF POUR CREER VOT >JT
RE PREMIER FICHIER."
47# PRINT#ca,TAB(18);"----- >VA
-----"
48# PRINT#ca," " >HG
49# PRINT#ca,TAB(18);"SUR DISQUETTE : IDEM AVEC CHOIX D >FU
U DRIVE ' A ou B '."
50# PRINT#ca," " >GK
51# PRINT#ca,TAB(13);"REVENIR ENSUITE AU MENU ET APPUYE >XP
R SUR LA TOUCHE - # -"
52# PRINT#ca,TAB(18);"ENTREE MODE MANUEL." >MP
53# PRINT#ca," " >HC
54# PRINT#ca,TAB(13);"VOUS AVEZ LES RESULTATS DES MEME >KM
MATCHS DE L'AN PASSE"
55# PRINT#ca,TAB(18);"ALORS PROCEDER COMME SUIV: EXEMPL >ZO
E CI-DESSOUS."
56# PRINT#ca," " >HF
57# GOSUB 2000 >PF
58# PRINT#ca,TAB(36);"MATCH No 1" >CU
59# PRINT#ca,TAB(26);"EQUIPE LOCALE : ST ETIENNE" >WH
60# PRINT#ca,TAB(26);"SON CLASSEMENT: 1#" >LG
61# PRINT#ca,TAB(24);"EQUIPE VISITEUSE: MARSEILLE" >ZK
62# PRINT#ca,TAB(26);"SON CLASSEMENT: 1" >KV
63# PRINT#ca,TAB(18);"RESULTAT DE L'AN PASSE: EXEMPLE >YM
ST ETIENNE 0 MARSEILLE 0."
64# PRINT#ca,TAB(18);"RESULTAT DU MATCH L'AN DERNIER ( >NJ
0/N ) ?"
65# PRINT#ca,TAB(18);"REPONDE 'O' PUIS 'ENTER'" >VE
66# PRINT#ca,TAB(18);"L'EQUIPE LOCALE AVAIT ' G.N.P. " >EV
?"
67# PRINT#ca,TAB(18);"REPONDE 'N' PUIS 'ENTER' ( G=GAN >EK
E N=NUL P=PERDU )."
68# PRINT#ca,TAB(18);"CECI POUR LES 13 MATCHS, ENSUITE >YZ
SAUVEGARDER CE FICHIER EN LUI"
69# PRINT#ca,TAB(18);"CHOISSANT UN NOM (8 LETTRES MAX >ZM
1), POUR LES NOMS DES EQUIPES"
70# PRINT#ca,TAB(18);"MAXIMUM DE LETTRES=11... ( 2eme S >VY
AUEGARDE EXEMPLE: BIDON )."
71# PRINT#ca,TAB(18);"***** >DP
*****"
72# PRINT#ca,TAB(25);"- 1 - PRONOSTICS SUR 13 MATCHS EN >GV
%."
73# PRINT#ca," " >HE

```



```

FAUT DONC APPUYER SUR LA"
114# PRINT#ca,TAB(18);"TOUCHE 6 POUR VOIR APPARAITRE : >UP
1 - ST ETIENNE -- MARSEILLE"
115# PRINT#ca,TAB(18);"L'ORDINATEUR CALCULE LE SCORE QU >VF
I S'AFFICHERA ENSUITE, CECI"
116# PRINT#ca,TAB(18);"POUR LES 3 MATCHS DU JOUR." >XH
117# PRINT#ca," " >LM
118# PRINT#ca,TAB(13);"ENSUITE APPARAIT UN MESSAGE : DE >UW
SIREZ-VOUS UNE SORTIE SUR"
119# PRINT#ca,TAB(18);"IMPRIMANTE ( O/N ) ?" >NE
120# PRINT#ca," " >LF
121# PRINT#ca,TAB(18);"REPONDE OUI EN APPUYANT SUR LA >TE
TOUCHE 'O' LE CAS ECHEANT."
122# PRINT#ca,TAB(18);"REPONDE NON EN APPUYANT SUR LA >TQ
TOUCHE 'N' POUR RETOURNER"
123# PRINT#ca,TAB(18);"AU MENU PRINCIPAL." >MY
124# PRINT#ca," " >LK
125# PRINT#ca,TAB(18);"- 4 - SORTIE SUR IMPRIMANTE. ( C >XL
OPI D'ECRAN )."
126# PRINT#ca,TAB(18);"FONCTIONNE SUR TOUT LES MENUS." >DU
127# GOSUB 2000 >WE
128# PRINT#ca," " >LP
129# PRINT#ca,TAB(18);"- 3 - RETOUR AU MENU." >PD
130# PRINT#ca,TAB(18);"VOUS RETOURNEZ AU MENU PRINCIPAL >HH
."
131# PRINT#ca,TAB(18);"***** >FL
*****"
132# PRINT#ca,TAB(27);"- 3 - SAUVEGARDE DES PRONOSTICS. >EA
"
133# PRINT#ca," " >LK
134# PRINT#ca,TAB(18);"SAUVEGARDE SUR CASSETTE OU DISQU >NZ
ETTE."
135# PRINT#ca,TAB(18);"SAUVEGARDER LA CASSETTE ( FICHIE >UY
R SANS RESULTATS ) SOUS LE"
136# PRINT#ca,TAB(18);"NOM DE 'LOTO-S' : NOM DU FICHIER >XE
OBLIGATOIRE."
137# PRINT#ca,TAB(18);"QUAND AU 2eme FICHIER, LE SAUVEG >YH
ARDER SOUS LE NOM CHOISI PAR"
138# PRINT#ca,TAB(18);"VOUS MEME, MAIS ATTENTION 8 LETT >ZE
RES MAXIMUM : EXEMPLE 'BIDON'"
139# PRINT#ca," " >LR
140# PRINT#ca,TAB(13);"SUR DISQUETTE : PROCEDER DE LA M >UW
EME FACON QUE SUR CASSETTE"
141# PRINT#ca,TAB(18);"MAIS POUR SE FAIRE, SELECTIONNER >JC
LE DRIVE ( A ou B )."
142# PRINT#ca,TAB(13);"L'ORDINATEUR POSE LA QUESTION LO >VK
RSQU'ON EFFECTUE LA SAUVE-"
143# PRINT#ca,TAB(18);"GARDE SUR DISQUETTE UNIQUEMENT E >TT
T APRES LA SAUVEGARDE, LE"
144# PRINT#ca,TAB(18);"FICHIER 'BAK' DU CATALOGUE EST A >MC
UTOMATIQUEMENT EFFACE."
145# PRINT#ca," " >LM
146# PRINT#ca,TAB(13);"RECOMMANDATION : IL EST PREFERAB >TL
LE DE TOUJOURS PRENDRE LE"
147# PRINT#ca,TAB(18);"MEME NOM POUR VOTRE 2eme SAUVEGA >WT
RDE : EXEMPLE 'LOTO-A' LOTO"
148# PRINT#ca,TAB(18);"AVEC RESULTATS, CES 2 FICHIERS S >TB
ONT DEJA SUR LA DISQUETTE"
149# PRINT#ca,TAB(18);"FICHIER SANS RESULTATS SAUVEGARD >XU

```

```

E : 'LOTO-S'"
150# PRINT#ca,TAB(18);"FICHIER AVEC RESULTATS SAUVEGARD >XR
E : 'LOTO-A'"
151# PRINT#ca," " >LK
152# GOSUB 2000 >WC
153# PRINT#ca,TAB(13);"EN CAS D'ERREUR DE TOUCHE : EXEM >UB
PLE-> VOUS VENEZ D'APPUYER"
154# PRINT#ca,TAB(18);"SUR LA TOUCHE - 3 - SAUVEGARDE E >WC
T VOUS VOULLIEZ LA GRILLE DU"
155# PRINT#ca,TAB(18);"LOTO SPORTIF DONC TOUCHE No 2 ET >ZL
BIEN SI VOUS ETES EN LECTURE"
156# PRINT#ca,TAB(18);"OU EN MODE SAUVEGARDE IL VOUS SU >YY
FFIT POUR CELA D'APPUYER SUR"
157# PRINT#ca,TAB(18);"LA TOUCHE ' : ' SANS NOM ET 'ENTER >VV
' ET VOUS RETOURNEZ AU MENU"
158# PRINT#ca,TAB(18);"PRINCIPAL." >DY
159# PRINT#ca,TAB(18);"***** >LM
*****"
160# PRINT#ca,TAB(26);"- 4 - LECTURE DES PRONOSTICS." >AC
161# PRINT#ca," " >LL
162# PRINT#ca,TAB(18);"IDEM QUE SAUVEGARDE EN CASSETTE >CN
OU EN DISQUETTE"
163# PRINT#ca," " >LN
164# PRINT#ca,TAB(18);"1er FICHIER : NOM DU DU FICHIER >ZL
( EXP : BIDON )"
165# PRINT#ca,TAB(18);"2eme FICHIER : NOM DU DU FICHIER >PL
OBLIGATOIRE : 'LOTO-S'."
166# PRINT#ca,TAB(18);"***** >LK
*****"
167# PRINT#ca,TAB(26);"- 5 - GRILLE POUR CHACUNE DES MI >JQ
SES."
168# PRINT#ca," " >LU
169# PRINT#ca,TAB(13);"LA GRILLE POUR CHACUNE DES MISES >UC
EST CELLE DU LOTO SPORTIF"
170# PRINT#ca,TAB(18);"NATIONAL QUI A ETE REPRODUITE PO >YJ
UR CE LOGICIEL AFIN QUE VOUS"
171# PRINT#ca,TAB(18);"PUISSIEZ S'AVOIR COMBIEN DE FOIS >WG
VOUS GAGNEZ PAR RAPPORT AU"
172# PRINT#ca,TAB(18);"PRIX DU BULLETIN ET DES LIGNES P >TA
ERDANTES."
173# PRINT#ca," " >LP
174# PRINT#ca,TAB(18);"1 LIG 1C = 1 LIGNE A 1 CROIX ET >TF
2 LIG 2C = 2 LIGNES A 2 CROIX"
175# PRINT#ca,TAB(18);"1 LIG 2C = 1 LIGNE A 2 CROIX ET >TG
2 LIG 1C = 2 LIGNES A 1 CROIX"
176# PRINT#ca,TAB(18);"***** >GA
*****"
177# GOSUB 2000 >WK
178# PRINT#ca,TAB(26);"- 6 - FIN DU PROGRAMME." >RD
179# PRINT#ca," " >LV
180# PRINT#ca,TAB(13);"L'ORDINATEUR DEMANDE SI LA SAUVE >MH
GARDE A BIEN ETE FAITE"
181# PRINT#ca," " >LN
182# PRINT#ca,TAB(18);"REPONSE OUI : L'ORDINATEUR FAIT >TY
UN RESET."
183# PRINT#ca," " >LQ
184# PRINT#ca,TAB(18);"REPONSE NON : L'ORDINATEUR VOUS >VG
RENVOI EN MODE SAUVEGARDE."
185# PRINT#ca," " >LT

```



```

186# PRINT#ca,TAB(1#);"*****" >GB
*****
187# PRINT#ca," " >LV
188# PRINT#ca,TAB(1#);"JE TIENS A SOULIGNE QUE L'AUTEUR >YM
DE SE PROGRAMME A DEJA GAGNE"
189# PRINT#ca,TAB(1#);"4837Foo POUR 11 BONS RESULTATS P >ZY
OUR UNE MISE DE 4#Foo AU LOTO"
190# PRINT#ca,TAB(1#);"No 45 AVEC SE PROGRAMME : JEU A >TP
3 DOUBLES."
191# PRINT#ca," " >LP
192# PRINT#ca,TAB(2#);"ALORS POURQUOI PAS VOUS ???" >ZY
193# PRINT#ca," " >LR
194# PRINT#ca,TAB(1#);"*****" >KD
*****
195# GOSUB 200# >MK
196# GOTO 250# >NA
200# LOCATE 32,25:PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":CALL &B >YK
&B:CLS:RETURN
250# CLS:LOCATE 32,12:PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE":LOC >RK
ATE 29,14:PRINT"ET LE PROGRAMME SE CHARGER A":CALL &B&
6
300# RUN"loto-1" >ML

```

## LOTO - 1 - BAS

```

4 ' >FD
5 ' creation du programme LOTO-1 >FE
6 ' >FF
1# KEY DEF 66,#,#,#:#POKE &BDEE,&C9:MODE 1:BORDER 17:1 >TV
NK #,#:#PAPER #:#INK 1,2:#INK 2,11:#INK 3,26:#MEMORY &9FFF:L
OAO"HARDA#6C":FOR T=1 TO 250#NEXT T:CLS:LOAD"SCREN-1.s
cr":FOR T=1 TO 1200#NEXT T:FOR C=1 TO 26:LOCATE 4#,25:
PRINT" ":NEXT C
2# FOR T=1 TO 200#NEXT T >TH
3# CLS:MODE #:#BORDER 1#:#INK #,#:#PAPER #:#INK 1,1:#INK 2,2 >FV
6:#INK 3,13:#INK 4,6:#INK 5,18:#INK 6,9:#INK 7,2:#INK 8,15:#IN
K 9,18:#INK 10,4:#INK 11,5:#INK 12,7:#INK 13,11:#INK 14,16:L
OAO"SCREN-2.scr":FOR T=1 TO 200#NEXT T:RUN"loto-13.prg
"
4# ' sauvegarde LOTO-1 >LD

```

## HARDCOPY

```

1 ' >FA
2 ' creation du fichier HARDA#6C >FB
3 ' >FC
4 ' programme en binaire >FD
5 ' >FE
2# MEMORY &9FFF >GD
3# FOR i=&A#00 TO &A56C >PR
4# READ a#:#a=VAL("a"+a#) >RT
5# POKE i,a:NEXT i >ML
6# CLS:PRINT"inserez une disquette dans le lecteur":PRI >ZV
NT:PRINT"et appuyez sur une touche.":CALL &B&#6

```

```

7# SAVE"harda#6c",b,&A#00,&A56C >AG
8# CLS:PRINT"fin de la sauvegarde.":CALL &B&#6 >YK
9# END >LJ
10# DATA 96,a2,9b,a2,a# ,a2,a5,a2 >YG
11# DATA aa,a2,af,a2,b4,a2,b9,a2 >ZU
12# DATA be,a2,c3,a2,c8,a2,cd,a2 >ZA
13# DATA d2,a2,d7,a2,dc,a2,df,a2 >ZE
14# DATA od,a1,d2,a1,d7,a1,da,a1 >ZV
15# DATA 2a,a5,#3,a5,dc,a4,b5,a4 >YB
16# DATA 8e,a4,67,a4,4# ,a4,19,a4 >YV
17# DATA f2,a3,cb,a3,a4,a3,7d,a3 >ZQ
18# DATA 56,a3,2f,a3,#8,a3,e1,a2 >YB
19# DATA 1b,a2,#6,a2,f1,a1,dc,a1 >YV
20# DATA #b,13,1b,#3,19,#2,#a,1a >YL
21# DATA 12,1f,#f,17,#7,#d,#e,## >YB
22# DATA #6,#5,1d,15,1e,16,#c,#4 >YH
23# DATA 18,1c,14,## ,3e,## ,32,6b >YK
24# DATA a# ,fd,21,28,a# ,dd,21,5# >YQ
25# DATA a# ,#e,1# ,21,e6,b7,#6,1# >YC
26# DATA 7e,dd,be,## ,28,#d,23,1# >YZ
27# DATA f7,3e,## ,b1,28,59,dd,23 >YY
28# DATA c3,7b,a# ,e5,21,## ,a# ,7# >YG
29# DATA 2f,c6,11,#7,6f,22,a2,a# >YJ
30# DATA ed,5b,11,a1,fd,22,a9,a# >YB
31# DATA 21,## ,a# ,c5,ed,a# ,ed,a# >YH
32# DATA c1,fd,23,fd,23,78,d6,#d >YF
33# DATA fa,e2,a# ,21,2# ,a# ,78,2f >YU
34# DATA c6,11,#7,85,6f,22,ca,a# >YL
35# DATA ed,5b,## ,a# ,21,48,a# ,3a >YH
36# DATA 6b,a# ,#7,85,6f,3a,6b,a# >YH
37# DATA 3c,32,6b,a# ,c5,ed,a# ,ed >ZV
38# DATA a# ,c1,#d,e1,c3,86,a# ,## >YQ
39# DATA od,ba,bb,cd,e7,bb,32,b# >ZV
40# DATA a1,cd,5c,a1,21,8f,#1,22 >YH
41# DATA b1,a1,11,## ,#8,3e,#6,32 >YH
42# DATA b3,a1,cd,6c,a1,3a,b3,a1 >ZD
43# DATA 47,cd,11,bc,da,8a,a2,ca >ZH
44# DATA c1,a1,#e,## ,a5,d5,c5,cd >YG
45# DATA f# ,bb,c1,d1,21,b# ,a1,be >ZD
46# DATA e1,37,2# ,#1,a7,cb,11,2b >YZ
47# DATA 1# ,aa,cd,a4,a1,79,cd,9b >ZE
48# DATA a1,13,e5,21,7c,#2,37,ed >YP
49# DATA 52,e1,38,#5,2a,b1,a1,18 >YU
50# DATA c4,23,7c,b5,c8,2b,11,## >YC
51# DATA ## ,22,b1,a1,3e,#3,bd,2# >YJ
52# DATA b1,7c,b4,2# ,ad,3e,#4,32 >YU
53# DATA b3,a1,18,a6,3e,1b,cd,9b >ZF
54# DATA a1,3e,33,cd,9b,a1,3e,12 >YT
55# DATA cd,9b,a1,c9,e5,3e,42,cd >ZH
56# DATA 1e,bb,e1,28,#2,e1,c9,3e >YC
57# DATA #d,cd,9b,a1,3e,#a,cd,9b >ZU
58# DATA a1,3e,1b,cd,9b,a1,3e,2a >ZV
59# DATA cd,9b,a1,3e,#4,cd,9b,a1 >ZE
60# DATA 3e,7c,cd,9b,a1,3e,#2,cd >Z2
61# DATA 9b,a1,c9,cd,2e,bd,38,fb >ZC
62# DATA cd,2b,bd,c9,3a,b3,a1,fe >ZG
63# DATA #6,c8,af,cb,11,cb,11,c9 >ZE
64# DATA #8,#8,#8,#8,#8,#8,#8 >XE
65# DATA #8,2b,2b,#5,1# ,#3,c3,3# >YC

```

```

66# DATA a2,e5,d5,c5,cd,f# ,bb,c1 >ZU
67# DATA d1,fe,## ,e1,ca,1b,a2,d6 >ZT
68# DATA #1,ca,#6,a2,d6,#1,ca,f1 >YL
69# DATA a1,c3,dc,a1,3a,b5,a1,cd >ZG
70# DATA 5c,a2,32,b5,a1,3a,b6,a1 >YG
71# DATA cd,5c,a2,32,b6,a1,c3,b9 >ZD
72# DATA a1,3a,b5,a1,cd,4a,a2,32 >YX
73# DATA b5,a1,3a,b6,a1,cd,53,a2 >YE
74# DATA 32,b6,a1,c3,b9,a1,3a,b5 >YT
75# DATA a1,cd,4a,a2,32,b5,a1,3a >YA
76# DATA b6,a1,cd,42,a2,32,b6,a1 >YQ
77# DATA c3,b9,a1,3a,b5,a1,cd,42 >ZE
78# DATA a2,32,b5,a1,3a,b6,a1,cd >YG
79# DATA 42,a2,32,b6,a1,c3,b9,a1 >YD
80# DATA cd,51,a5,cd,5d,a5,3e,## >ZC
81# DATA 32,b5,a1,32,b6,a1,13,c3 >YZ
82# DATA 31,a1,4f,b7,cb,11,cb,11 >YK
83# DATA 79,c9,4f,37,cb,11,b7,cb >ZK
84# DATA 11,79,c9,4f,b7,cb,11,37 >YG
85# DATA cb,11,79,c9,4f,37,cb,11 >YV
86# DATA 37,cb,11,79,c9,2b,2b,#5 >YA
87# DATA 1# ,2# ,cd,51,a5,cd,5d,a5 >YV
88# DATA cd,62,a5,cd,67,a5,3e,## >ZA
89# DATA 32,b5,a1,32,b6,a1,32,b7 >YH
90# DATA a1,32,b8,a1,13,13,13,c3 >YE
91# DATA 31,a1,e5,d5,c5,cd,f# ,bb >ZY
92# DATA c1,d1,fe,## ,e1,ca,2a,a5 >ZH
93# DATA d6,#1,ca,#3,a5,d6,#1,ca >YH
94# DATA dc,a4,d6,#1,ca,b5,a4,d6 >ZA
95# DATA #1,ca,#e,a4,d6,#1,ca,67 >YC
96# DATA a4,d6,#1,ca,4# ,a4,d6,#1 >YZ
97# DATA ca,19,a4,d6,#1,ca,f2,a3 >ZH
98# DATA d6,#1,ca,cb,a3,d6,#1,ca >ZU
99# DATA a4,a3,d6,#1,ca,7d,a3,d6 >ZH
100# DATA #1,ca,56,a3,d6,#1,ca,2f >ZG
101# DATA a3,d6,#1,ca,#8,a3,c3,e1 >ZH
102# DATA a2,3a,b5,a1,cd,5c,a2,32 >Z2
103# DATA b5,a1,3a,b6,a1,cd,5c,a2 >ZT
104# DATA 32,b6,a1,3a,b7,a1,cd,5c >ZF
105# DATA a2,32,b7,a1,3a,b8,a1,cd >ZD
106# DATA 5c,a2,32,b8,a1,c3,65,a2 >ZB
107# DATA 3a,b5,a1,cd,5c,a2,32,b5 >ZG
108# DATA a1,3a,b6,a1,cd,5c,a2,32 >ZD
109# DATA b6,a1,3a,b7,a1,cd,4a,a2 >ZY
110# DATA 32,b7,a1,3a,b8,a1,cd,5c >ZE
111# DATA a2,32,b8,a1,c3,65,a2,3a >ZT
112# DATA b5,a1,cd,53,a2,32,b5,a1 >ZH
113# DATA 3a,b6,a1,cd,5c,a2,32,b6 >ZF
114# DATA a1,3a,b7,a1,cd,5c,a2,32 >ZB
115# DATA b7,a1,3a,b8,a1,cd,4a,a2 >ZK
116# DATA 32,b8,a1,c3,65,a2,3a,b5 >ZC
117# DATA a1,cd,5c,a2,32,b5,a1,3a >ZC
118# DATA b6,a1,cd,5c,a2,32,b6,a1 >ZJ
119# DATA 3a,b7,a1,cd,42,a2,32,b7 >ZV
120# DATA a1,3a,b8,a1,cd,5c,a2,32 >Z2
121# DATA b8,a1,c3,65,a2,3a,b5,a1 >ZH
122# DATA cd,4a,a2,32,b5,a1,3a,b6 >ZB
123# DATA a1,cd,53,a2,32,b6,a1,3a >ZH
124# DATA b7,a1,cd,5c,a2,32,b7,a1 >ZH

```

```

125# DATA 3a,b8,a1,cd,4a,a2,32,b8 >ZK
126# DATA a1,c3,65,a2,3a,b5,a1,cd >ZG
127# DATA 42,a2,32,b5,a1,3a,b6,a1 >ZT
128# DATA cd,5c,a2,32,b6,a1,3a,b7 >ZH
129# DATA a1,cd,5c,a2,32,b7,a1,3a >ZD
130# DATA b8,a1,cd,4a,a2,32,b8,a1 >ZD
131# DATA c3,65,a2,3a,b5,a1,cd,42 >ZP
132# DATA a2,32,b5,a1,3a,b6,a1,cd >Z2
133# DATA 5c,a2,32,b6,a1,3a,b7,a1 >ZL
134# DATA cd,5c,a2,32,b7,a1,3a,b8 >ZH
135# DATA a1,cd,42,a2,32,b8,a1,c3 >ZH
136# DATA 65,a2,3a,b5,a1,cd,53,a2 >ZU
137# DATA 32,b5,a1,3a,b6,a1,cd,53 >ZT
138# DATA a2,32,b6,a1,3a,b7,a1,cd >ZH
139# DATA 53,a2,32,b7,a1,3a,b8,a1 >ZC
140# DATA cd,53,a2,32,b6,a1,c3,65 >ZD
141# DATA a2,3a,b5,a1,cd,4a,a2,32 >ZK
142# DATA b5,a1,3a,b6,a1,cd,53,a2 >ZD
143# DATA 32,b6,a1,3a,b7,a1,cd,4a >ZF
144# DATA a2,32,b7,a1,3a,b8,a1,cd >ZG
145# DATA 53,a2,32,b8,a1,c3,65,a2 >ZH
146# DATA 3a,b5,a1,cd,42,a2,32,b5 >ZQ
147# DATA a1,3a,b6,a1,cd,4a,a2,32 >ZD
148# DATA b6,a1,3a,b7,a1,cd,5c,a2 >ZE
149# DATA 32,b7,a1,3a,b8,a1,cd,42 >ZY
150# DATA a2,32,b8,a1,c3,65,a2,3a >ZH
151# DATA b5,a1,cd,53,a2,32,b5,a1 >ZL
152# DATA 3a,b6,a1,cd,4a,a2,32,b6 >ZF
153# DATA a1,3a,b7,a1,cd,53,a2,32 >ZH
154# DATA b7,a1,3a,b8,a1,cd,42,a2 >ZJ
155# DATA 32,b8,a1,c3,65,a2,3a,b5 >ZF
156# DATA a1,cd,53,a2,32,b5,a1,3a >ZH
157# DATA b6,a1,cd,42,a2,32,b6,a1 >ZT
158# DATA 3a,b7,a1,cd,53,a2,32,b7 >ZA
159# DATA a1,3a,b8,a1,cd,53,a2,32 >ZV
160# DATA b8,a1,c3,65,a2,3a,b5,a1 >ZQ
161# DATA cd,42,a2,32,b5,a1,3a,b6 >ZH
162# DATA a1,cd,4a,a2,32,b6,a1,3a >ZA
163# DATA b7,a1,cd,53,a2,32,b7,a1 >ZU
164# DATA 3a,b8,a1,cd,42,a2,32,b8 >ZK
165# DATA a1,c3,65,a2,3a,b5,a1,cd >ZK
166# DATA 42,a2,32,b5,a1,3a,b6,a1 >ZV
167# DATA cd,4a,a2,32,b6,a1,3a,b7 >ZH
168# DATA a1,cd,42,a2,32,b7,a1,3a >ZR
169# DATA b8,a1,cd,53,a2,32,b8,a1 >ZC
170# DATA c3,65,a2,3a,b5,a1,cd,42 >ZT
171# DATA a2,32,b5,a1,3a,b6,a1,cd >ZC
172# DATA 4a,a2,32,b6,a1,3a,b7,a1 >ZL
173# DATA cd,42,a2,32,b7,a1,3a,b8 >ZH
174# DATA a1,cd,42,a2,32,b8,a1,c3 >ZR
175# DATA 65,a2,3a,b5,a1,cd,42,a2 >ZV
176# DATA 32,b5,a1,3a,b6,a1,cd,42 >ZU
177# DATA a2,32,b6,a1,3a,b7,a1,cd >ZL
178# DATA 42,a2,32,b7,a1,3a,b8,a1 >ZD
179# DATA cd,42,a2,32,b8,a1,c3,65 >ZP
180# DATA a2,3a,b5,a1,4f,cd,e4,a1 >ZK
181# DATA 79,cd,9b,a1,c9,3a,b6,a1 >ZE
182# DATA 18,f2,3a,b7,a1,18,ed,3a >ZE
183# DATA b8,a1,18,e8,#8,#8,#8 >YY

```



# PROGRAM 1 - BAS

```

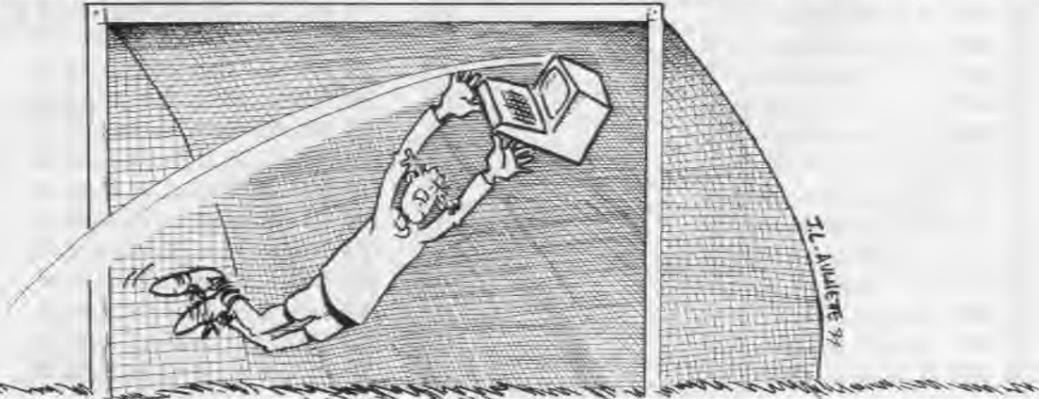
5 ' creation de programme : scren-1.scr >FE
6 ' >FF
1# CLS:MODE 1:BORDER 6:INK #,#:PAPER #:INK 1,2:INK 2,11 >HH
:INK 3,26
2# LOCATE 1,1:PEN 2:PRINT STRING$(4#,CHR$(137)); >RE
3# LOCATE 2,2:PEN 3:PRINT STRING$(3#,CHR$(137)); >RR
4# FOR y=1 TO 25:LOCATE 1,y:PEN 2:PRINT CHR$(137);:NEXT >BE
y
5# FOR y=1 TO 25:LOCATE 4#,y:PEN 2:PRINT CHR$(137);:NEX >CM
T y
6# FOR y=1 TO 22:LOCATE 2,2+y:PEN 3:PRINT CHR$(137);:NE >DK
XT y
7# FOR y=1 TO 22:LOCATE 3#,2+y:PEN 3:PRINT CHR$(137);:NEXT y >YQ
8# LOCATE 2,24:PEN 3:PRINT STRING$(37,CHR$(137)); >TV
9# LOCATE 1,25:PEN 2:PRINT STRING$(39,CHR$(137)); >TX
1# LOCATE 14,4:PEN 1:PRINT CHR$(128);CHR$(138);CHR$(14 >DR
3);CHR$(129);CHR$(139);CHR$(135);CHR$(131);CHR$(133);CH
R$(136);CHR$(143);CHR$(132);CHR$(138);CHR$(141);CHR$(12
8);CHR$(143);
11# LOCATE 14,5:PEN 2:PRINT STRING$(2,CHR$(128));CHR$(1 >HF
43);CHR$(128);CHR$(138);CHR$(141);CHR$(133);CHR$(128);C
HR$(143);CHR$(128);CHR$(143);CHR$(138);CHR$(135);CHR$(1
41);CHR$(143);
12# LOCATE 14,6:PEN 3:PRINT CHR$(143);CHR$(128);CHR$(14 >DV
3);CHR$(128);CHR$(138);CHR$(133);CHR$(129);CHR$(132);CH
R$(143);CHR$(131);CHR$(143);CHR$(138);CHR$(133);CHR$(13
8);CHR$(143);
13# LOCATE 14,7:PEN 3:PRINT CHR$(138);CHR$(131);CHR$(12 >GH
9);CHR$(128);STRING$(3,CHR$(131));CHR$(129);CHR$(131);C
HR$(128);CHR$(131);CHR$(138);CHR$(129);CHR$(128);CHR$(1
31);
14# LOCATE 6,9:PEN 1:PRINT CHR$(139);CHR$(135);CHR$(131 >LA
);CHR$(133);CHR$(139);CHR$(135);CHR$(139);CHR$(132);CHR
$(136);CHR$(143);CHR$(132);CHR$(138);CHR$(141);CHR$(128
);CHR$(143);CHR$(128);CHR$(142);CHR$(131);CHR$(141);

```

```

15# PRINT CHR$(128);CHR$(142);CHR$(139);CHR$(132);CHR$( >AQ
138);CHR$(139);CHR$(135);CHR$(129);CHR$(142);CHR$(131);
CHR$(141);
16# LOCATE 6,10:PEN 2:PRINT CHR$(138);CHR$(141);CHR$(13 >GW
3);CHR$(128);CHR$(138);CHR$(141);CHR$(142);CHR$(129);CH
R$(143);CHR$(128);CHR$(143);CHR$(138);CHR$(135);CHR$(14
1);CHR$(143);CHR$(138);CHR$(133);
17# PRINT CHR$(128);CHR$(128);CHR$(136);CHR$(133);CHR$( >QU
128);CHR$(143);CHR$(128);CHR$(138);CHR$(133);CHR$(128);
CHR$(139);CHR$(140);CHR$(132);
18# LOCATE 6,11:PEN 3:PRINT CHR$(138);CHR$(133);CHR$(12 >PC
9);CHR$(128);CHR$(138);CHR$(133);CHR$(139);CHR$(132);CH
R$(143);CHR$(131);CHR$(143);CHR$(138);CHR$(133);CHR$(13
8);CHR$(143);CHR$(138);CHR$(141);CHR$(128);CHR$(140);
19# PRINT CHR$(138);CHR$(141);CHR$(136);CHR$(135);CHR$( >AW
128);CHR$(138);CHR$(133);CHR$(128);CHR$(140);CHR$(128);
CHR$(143);
20# LOCATE 6,12:PEN 3:PRINT STRING$(2,CHR$(131));STRING >CH
$(2,CHR$(128));CHR$(131);CHR$(129);CHR$(128);CHR$(129);
CHR$(131);CHR$(128);CHR$(131);CHR$(138);CHR$(129);CHR$(
128);CHR$(131);CHR$(128);CHR$(138);CHR$(131);CHR$(129);
CHR$(128);
21# PRINT CHR$(138);CHR$(131);CHR$(128);CHR$(138);CHR$( >GM
131);CHR$(131);CHR$(129);CHR$(138);CHR$(131);CHR$(129);
22# LOCATE 8,14:PEN 1:PRINT CHR$(138);CHR$(141);CHR$(13 >VR
6);CHR$(143);CHR$(128);CHR$(142);CHR$(139);CHR$(132);CH
R$(138);CHR$(133);CHR$(138);CHR$(133);CHR$(139);CHR$(13
5);CHR$(139);CHR$(132);CHR$(131);CHR$(143);CHR$(131);CH
R$(138);
23# PRINT CHR$(143);CHR$(131);CHR$(139);CHR$(138);CHR$( >HJ
143);CHR$(131);CHR$(141);
24# LOCATE 8,15:PEN 2:PRINT CHR$(138);STRING$(3,CHR$(14 >HY
3));CHR$(138);CHR$(133);CHR$(128);CHR$(143);CHR$(138);
CHR$(139);CHR$(138);CHR$(133);CHR$(138);CHR$(141);CHR$(
142);CHR$(129);CHR$(128);CHR$(143);CHR$(128);CHR$(128);
CHR$(143);CHR$(142);
25# PRINT CHR$(128);CHR$(128);CHR$(143);CHR$(140);CHR$( >FP
135);
26# LOCATE 8,16:PEN 3:PRINT CHR$(138);CHR$(133);CHR$(12 >VM
9);CHR$(143);CHR$(138);CHR$(141);CHR$(136);CHR$(135);CH
R$(138);CHR$(133);CHR$(138);CHR$(133);CHR$(138);CHR$(13
3);CHR$(139);CHR$(132);CHR$(128);CHR$(143);CHR$(128);CH
R$(128);
27# PRINT CHR$(143);CHR$(138);CHR$(136);CHR$(128);CHR$( >HQ

```



```

143);CHR$(138);CHR$(141);
28# LOCATE 8,17:PEN 3:PRINT CHR$(138);CHR$(129);CHR$(12 >XQ
8);CHR$(131);CHR$(128);CHR$(138);CHR$(131);CHR$(128);CH
R$(128);STRING$(2,CHR$(131));CHR$(128);CHR$(131);CHR$(1
29);CHR$(128);CHR$(129);STRING$(3,CHR$(131));CHR$(138);
29# PRINT STRING$(3,CHR$(131));CHR$(138);CHR$(131);CHR$( >UN
(128);CHR$(138)
30# LOCATE 6,19:PEN 1:PRINT CHR$(139);CHR$(135);CHR$(13 >QZ
9);CHR$(132);
31# PRINT CHR$(139);CHR$(135);CHR$(139);CHR$(132); >UM
32# PRINT CHR$(139);CHR$(135);CHR$(131);CHR$(133); >UF
33# PRINT CHR$(142);CHR$(131);CHR$(141); >GC
34# PRINT CHR$(138);CHR$(143);CHR$(131);CHR$(139); >UD
35# PRINT CHR$(138);CHR$(141);CHR$(128);CHR$(143); >UN
36# PRINT CHR$(138);CHR$(139);CHR$(135);CHR$(133); >UT
37# PRINT CHR$(139);CHR$(135);CHR$(131);CHR$(133); >UL
38# LOCATE 6,20:PEN 2:PRINT CHR$(138);CHR$(141);CHR$(13 >QX
4);CHR$(129);
39# PRINT CHR$(138);CHR$(141);CHR$(142);CHR$(129); >UR
40# PRINT CHR$(138);CHR$(141);CHR$(133);CHR$(128); >UG
41# PRINT CHR$(139);CHR$(140);CHR$(132); >GH
42# PRINT CHR$(128);CHR$(143);CHR$(142);CHR$(128); >UK
43# PRINT CHR$(138);CHR$(135);CHR$(141);CHR$(143); >UJ
44# PRINT CHR$(128);CHR$(138);CHR$(133);CHR$(128); >UR
45# PRINT CHR$(138);CHR$(141);CHR$(133); >HE
46# LOCATE 6,21:PEN 3:PRINT CHR$(138);CHR$(133);CHR$(12 >QB
8);CHR$(128);
47# PRINT CHR$(138);CHR$(133);CHR$(139);CHR$(132); >UR
48# PRINT CHR$(138);CHR$(133);CHR$(129);CHR$(132); >UR
49# PRINT CHR$(140);CHR$(128);CHR$(143); >HH
50# PRINT CHR$(128);CHR$(143);CHR$(138);CHR$(136); >UE
51# PRINT CHR$(138);CHR$(133);CHR$(138);CHR$(143); >UD
52# PRINT CHR$(128);CHR$(138);CHR$(133);CHR$(128); >UQ
53# PRINT CHR$(138);CHR$(133);CHR$(129);CHR$(132); >UM
54# LOCATE 6,22:PEN 3:PRINT CHR$(131);CHR$(131);CHR$(12 >QR
8);CHR$(128);
55# PRINT CHR$(131);CHR$(129);CHR$(128);CHR$(129); >UT
56# PRINT CHR$(131);CHR$(131);CHR$(131);CHR$(129); >UE
57# PRINT CHR$(138);CHR$(131);CHR$(129); >HD
58# PRINT CHR$(138);CHR$(131);CHR$(131);CHR$(131); >TG
59# PRINT CHR$(138);CHR$(129);CHR$(128);CHR$(131); >UN
60# PRINT CHR$(128);CHR$(131);CHR$(131);CHR$(128); >UE
61# PRINT CHR$(131);CHR$(131);CHR$(131);CHR$(129); >UA
62# SAVE"scren-1.scr",b,&C000,&4000:CALL &BB06 >RR

```

```

6# FOR j=1 TO 18 >VJ
7# READ x#:xx=VAL("&"+x#):POKE a,xx:s=s+xx:a=a+1 >UN
8# NEXT j >HB
9# READ xx:IF s<>xx THEN PRINT "erreur en ligne";i:END >FY
1# NEXT i >HK
11# CALL &8000:GOTO 43# >VV
12# DATA 2a,d4,bd,22,2b,8#,01,13,8#,21,829 >HM
13# DATA 0f,0#,c3,d1,bc,0#,0#,0#,21,768 >GG
14# DATA 0#,c3,2d,0#,c3,34,8#,c3,3b,8#,1253 >JR
15# DATA c3,42,0#,44,cc,44,c8,44,d4,53,1292 >JF
16# DATA d4,0#,c3,ff,ff,21,49,0#,22,d4,1397 >JV
17# DATA bd,c9,21,97,0#,22,d4,bd,c9,21,1371 >JR
18# DATA ce,0#,22,d4,bd,c9,2a,2b,0#,22,1217 >JV
19# DATA d4,bd,c9,f5,e5,1e,02,cd,a5,bb,1665 >KI
20# DATA 3e,19,cd,5a,bb,3e,ff,cd,5a,bb,1368 >KY
21# DATA 0e,0#,0#,04,56,af,cb,4b,2#,0e,617 >HC
22# DATA cb,22,cb,22,cb,22,cb,22,16,04,976 >HU
23# DATA cb,27,cb,27,cb,22,3#,02,f6,03,1#2# >JF
24# DATA 1#,f4,cd,5a,bb,23,0d,2#,db,3e,11#3 >JG
25# DATA ff,e1,d5,e5,cd,2a,8#,e1,d1,1d,176# >KV
26# DATA c8,3e,0#,cd,5a,bb,f1,24,e5,18,1283 >JC
27# DATA b6,f5,2d,e5,1e,02,cd,a5,bb,3e,1352 >KR
28# DATA 19,cd,5a,bb,3e,ff,cd,5a,bb,06,1312 >KA
29# DATA 04,cb,4b,2#,04,23,23,23,23,7e,584 >HF
30# DATA cd,5a,bb,cd,5a,bb,23,1#,f6,3e,1323 >KR
31# DATA ff,e1,d5,e5,cd,2a,8#,e1,2c,d1,1775 >KZ
32# DATA 1d,c8,f1,e5,18,ce,f5,2d,e5,1e,1478 >KW
33# DATA 04,cd,a5,bb,3e,19,cd,5a,bb,3e,1192 >KD
34# DATA ff,cd,5a,bb,cb,43,2#,04,23,23,1121 >JD
35# DATA 23,23,0e,04,06,04,56,7b,fe,03,564 >HL
36# DATA 3#,0#,cb,22,cb,22,cb,22,cb,22,1#0# >JU
37# DATA af,cb,27,cb,27,cb,22,3#,02,f6,1192 >JL
38# DATA 03,1#,f4,cd,5a,bb,cd,5a,bb,23,1262 >KC
39# DATA 0d,2#,d9,3e,ff,e1,d5,e5,cd,2a,1493 >KH
40# DATA 0#,e1,d1,cb,43,c2,21,81,2c,7b,1355 >JX
41# DATA fe,03,c2,2e,61,3e,0#,cd,5a,bb,1179 >KD
42# DATA 2d,24,f1,1d,c6,f5,e5,18,9e,0#,1287 >JN
43# CLS:MODE #:BORDER 1#:INK #,#:PAPER #:INK 1,1:INK 2, >CZ
26:INK 3,13:INK 4,6:INK 5,18:INK 6,9:INK 7,2:INK 8,15:1
NK 9,18:INK 10,4:INK 11,5:INK 12,7:INK 13,11:INK 14,16
44# LOCATE 6,4:PEN 1:PRINT"L" >XH
45# LOCATE 9,4:PEN 2:PRINT"O" >XR
46# LOCATE 12,4:PEN 4:PRINT"T" >YU
47# LOCATE 15,4:PEN 9:PRINT"0" >YY
48# LOCATE 1,1#:PEN 8:PRINT"S" >YU
49# LOCATE 4,1#:PEN 11:PRINT"P" >ZQ
50# LOCATE 7,1#:PEN 5:PRINT"0" >YK
51# LOCATE 1#,1#:PEN 12:PRINT"R" >AK
52# LOCATE 13,1#:PEN 3:PRINT"T" >ZN
53# LOCATE 16,1#:PEN 14:PRINT"1" >AL
54# LOCATE 19,1#:PEN 13:PRINT"F" >AL
55# LOCATE 7,16:PEN 1:PRINT"1" >YK
56# LOCATE 1#,16:PEN 2:PRINT"M" >ZN
57# LOCATE 13,16:PEN 4:PRINT"2" >ZP
58# LOCATE 6,23:PEN 9:PRINT"1" >YU
59# LOCATE 9,23:PEN 1#:PRINT"9" >ZA
60# LOCATE 12,23:PEN 14:PRINT"9" >ZA
61# LOCATE 15,23:PEN 7:PRINT"#" >ZK
62# SAVE"SCREN-2.SCR",B,&C000,&4000:CALL &BB06 >PG

```

# PROGRAM 2 - BAS

```

4 ' >FD
5 ' creation du programme: scren-2.scr >FE
6 ' >FF
1# REM rsx---> ST=SIMPLE TAILLE >AE
2# REM rsx---> DT=DOUBLE TAILLE >AY
3# REM rsx---> DL=DOUBLE LARGEUR >BL
4# REM rsx---> DH=DOUBLE HAUTEUR >BV
5# a=&8000:FOR i=100 TO 400 STEP 10:s=# >DU

```



# LOTO - 13 - BAS

```

1 'REDEFINITION DE TOUCHE ( )=*% cpc 464 >FA
2 KEY DEF 17,1,40:' TOUCHE ' (' >LW
3 KEY DEF 19,1,41:' TOUCHE ' ')' >LA
4 KEY DEF 24,1,61:' TOUCHE ' '=' >LZ
5 KEY DEF 26,1,34:' TOUCHE ' &' >LC
6 KEY DEF 22,1,36:' TOUCHE ' &' >LB
7 KEY 139,'locate ' >QD
8 KEY 138,'print' >NP
9 INK 0,13:INK 1,0:MODE 2:BORDER 3:LIST >GH
10 'bourlier jean francois >LA
20 ' 32 rue jules guesde >LB
30 ' 42800 rive de gier >LC
40 ' >LD
50 ' ecrire si vous rencontrez >LE
60 ' un probleme ... >LF
70 ' j'ai deja gagne 4837.00 >LG
80 ' avec il bons resultats pour une mise de 40.00 >LH
90 ' alors pourquoi pas vous ??? >LJ
100 ' une fois le programme termine >RB
102 ' supprime la virgule de la ligne 110 >RD
104 ' touche 110 gel le break+shift+ctrl+esc >RF
106 ' faire delete 1-8 avant >RH
108 ' de sauvegarder le programme >RK
109 ' sous le nom loto-13.prg >TA
110 'KEY DEF 66,0,0,0,0:POKE 0BDEE,&C9 >RC
120 FOR c=1 TO 26:LOCATE 20,25:PRINT " ":NEXT c:FOR t=1 >PU
TO 3000:NEXT t
130 INK 0,13:INK 1,0 >ND
140 CLS:MODE 1:BORDER 6:LOCATE 11,13:PRINT"NUMERO DU LO >HZ
TO SPORTIF":LOCATE 20,15:INPUT "",NUM#:CLS:LOCATE 7,13:
PRINT"LE NUMERO DU LOTO SPORTIF EST":LOCATE 15,15:PRINT
"DOMC LE No *":NUM#:FOR T=1 TO 5000:NEXT T
150 CLS:BORDER 2:LOCATE 11,13:PRINT"DATE DU LOTO SPORTI >BF
F":LOCATE 17,15:INPUT "",DATE#:CLS:LOCATE 9,13:PRINT"CE
LOTO SPORTIF SE JOUERA *":LOCATE 12,15:PRINT"DOMC LE :
*:DATE#:FOR T=1 TO 5000:NEXT T
160 DIM a(13):DIM loc(13):DIM c(13):DIM vis(13):DIM >LW
cv(13):DIM pron(13):DIM d(13):DIM pl(13):DIM p2(13):D
IM p3(13):DIM rep(13):DIM r(13)
170 INK 0,13:INK 1,0:INK 2,0:INK 3,0 >BE
180 BORDER 1 >CB
190 CLS:MODE 1 >UJ
200 LOCATE 12,13:PRINT "PASSEZ EN MAJUSCULE" >PX
210 FOR t=1 TO 4500:NEXT t >TR
220 ' >RE
230 ' menu principal >RF
240 ' >RG
250 CLS:MODE 1:BORDER 8:PEN 1:LOCATE 18,3:PRINT"* MENU >RU
*":LOCATE 18,4:PRINT"-----"
260 LOCATE 6,8:PRINT "-0- ENTREE MODE MANUELLE" >UQ
270 LOCATE 6,18:PRINT "-1- PROMOSTIC SUR 13 MATCHS EN >DJ
S"
280 LOCATE 6,12:PRINT "-2- GRILLE DU LOTO SPORTIF" >XD
290 LOCATE 6,14:PRINT "-3- SAUVEGARDE DES PROMOSTICS" >BT
300 LOCATE 6,16:PRINT "-4- LECTURE DES PROMOSTICS" >YL

```

```

310 LOCATE 6,18:PRINT "-5- GRILLE POUR CHACUNE DES MIS >GE
ES"
320 LOCATE 6,20:PRINT "-6- FIN DU PROGRAMME" >PM
330 R#=INKEY# >QG
340 IF R#="0" THEN GOSUB 419#:GOTO 133# >EF
350 IF R#="1" THEN GOSUB 419#:GOTO 420# >EG
360 IF R#="2" THEN GOSUB 419#:GOTO 287# >EV
370 IF R#="3" THEN GOSUB 419#:GOTO 42# >DA
380 IF R#="4" THEN GOSUB 419#:GOTO 1#3# >EL
390 IF R#="5" THEN GOSUB 419#:GOTO 227# >EV
400 IF R#="6" THEN GOSUB 419#:GOTO 179# >EV
410 GOTO 33# >YH
42# ' >RG
43# ' sauvegarde cassette ou disquette >RH
44# ' >RJ
45# 'cpc 464 sans lecteur de disquette >RK
46# 'supprime ltape ligne 51# et ldisc ligne 52# >TA
47# MODE 1:PEN 1:LOCATE 3,12:PRINT "SAUVEGARDE SUR CASS >DZ
ETTE OU DISQUETTE"
48# LOCATE 14,14:PRINT "-C- CASSETTE.." >GA
49# LOCATE 14,16:PRINT "-D- DISQUETTE." >HW
500 R#=INKEY# >QF
51# IF R#="C" OR R#="c" THEN GOSUB 396#:DTAPE:GOTO 54# >XV
52# IF R#="D" OR R#="d" THEN GOSUB 419#:DDISC:GOTO 536# >YV
53# GOTO 50# >YK
54# CLS:LOCATE 1,11:PRINT"QUELLE EST LE NOM DE L'ENREGI >TD
STREMENT"
55# LOCATE 8,16:INPUT "NOM DU FICHIER : ",nom# >QQ
56# IF nom#="" THEN 54# >PQ
57# nom#=UPPER$(nom#):IF nom#="" THEN 25# >JQ
58# nom%=LEFT$(nom#,8)+".1N2" >XT
59# IF nom#="" THEN 25# >QV
60# CLS:OPENOUT "!"*+nom# >TP
61# LOCATE 9,2:PRINT "LA CASSETTE EST-ELLE PRETE.":LOCA >LV
TE 16,4:PRINT "OUI / NON"
62# R#=INKEY# >QJ
63# IF R#="D" OR R#="o" THEN GOTO 66# >BV
64# IF R#="N" OR R#="n" THEN LOCATE 12,14:PRINT "INSERE >FD
Z UNE CASSETTE":LOCATE 13,16:PRINT "DANS LE DATACORDER"
:LOCATE 11,18:PRINT "APPUYER SUR UME TOUCHE":CALL &88#6
:CLS:GOTO 66#
65# GOTO 62# >ZF
66# LOCATE 7,6:PRINT "ALORS APPUYEZ SUR LES TOUCHES":LO >DD
CATE 14,8:PRINT "'REC' ET 'PLAY'":LOCATE 14,10:PRINT "D
U DATACORDER ET":LOCATE 8,12:PRINT "TAPEZ SUR LA BARRE
D'ESPACE."
67# R#=INKEY#:IF R#=" " THEN 84# >YD
68# GOTO 67# >AD
69# CLS:LOCATE 2,11:PRINT"QUELLE EST LE NOM DE L'ENREGI >UY
STREMENT."
70# LOCATE 8,16:INPUT "NOM DU FICHIER : ",nom# >QH
71# IF nom#="" THEN 69# >PU
72# nom#=UPPER$(nom#):IF nom#="" THEN 25# >JH
73# nom%=LEFT$(nom#,8)+".1N2" >XP
74# IF nom#="" THEN 25# >QR
75# CLS:OPENOUT nom# >QJ
76# LOCATE 9,2:PRINT "LA DISQUETTE EST-ELLE PRETE.":LOC >NV
ATE 16,4:PRINT "OUI / NON"
77# R#=INKEY# >RE

```



```

78# IF R#="0" OR R#="o" THEN GOTO 210# >CB
79# IF R#="N" OR R#="n" THEN LOCATE 12,14:PRINT "INSERE >LF
Z UNE DISQUETTE":LOCATE 13,16:PRINT "DANS LE LECTEUR ET
":LOCATE 12,18:PRINT "APPUYER SUR UME TOUCHE":CALL &88#
8:CLS:GOTO 210#
80# GOTO 77# >ZJ
81# LOCATE 8,12:PRINT "TAPEZ SUR LA BARRE D'ESPACE." >ZP
82# R#=INKEY#:IF R#=" " THEN 84# >YA
83# GOTO 82# >ZH
84# LOCATE 10,14:PRINT "ENREGISTREMENT EN COURS" >VF
85# FOR N=1 TO 13 >DD
86# PRINT#9,loc#(N):PRINT#9,vis#(N):PRINT#9,pron#(N):P >PT
RINT#9,p1(N):PRINT#9,p2(N):PRINT#9,p3(N)
87# NEXT N >PJ
88# CLOSEDOUT >TG
89# LOCATE 10,16:PRINT "FIN DE L'ENREGISTREMENT." >MG
90# FOR T=1 TO 10000:NEXT >TZ
91# CLS >UE
92# GOTO 25# >ZE
93# ' >TC
94# ' >TD
95# ' >TE
96# ' chargement des donnees >TF
97# ' >TG
98# ' cpc 464 sans lecteur de disquette >TH
99# ' supprime ltape ligne 100# >TJ
100# ' supprime ldisc ligne 100# >XD
101# ' >XE
102# ' >XF
103# ' >XG
104# CLS:PEN 1:MODE 1:BORDER 3:LOCATE 16,10:PRINT"CHARG >HR
EMENT":LOCATE 8,12:PRINT"SUR CASSETTE OU DISQUETTE"
105# LOCATE 14,14:PRINT"-C- CASSETTE.." >HK
106# LOCATE 14,16:PRINT"-D- DISQUETTE." >JF
107# R#=INKEY# >XK
108# IF R#="C" OR R#="c" THEN GOSUB 400#:DTAPE:GOTO 113 >XN
#
109# IF R#="D" OR R#="d" THEN GOSUB 419#:DDISC:GOTO 543 >XT
#
110# GOTO 107# >LH
111# ' >XF
112# ' >XG
113# ' >XH
114# CLS:MODE 1:BORDER 18:PEN 1 >YZ
115# LOCATE 2,12:PRINT"QUELLE EST LE NOM DU FICHIER A CH >MF
ARGER."
116# LOCATE 8,16:INPUT "NOM DU FICHIER : ",nom# >RE
117# IF nom#="" THEN 115# >RI
118# nom#=UPPER$(nom#):IF nom#="" THEN 23# >KX
119# nom%=LEFT$(nom#,8)+".1N2" >YQ
120# IF nom#="" THEN 23# >RX
121# LOCATE 1,18:PRINT "PREPAREZ LA CASSETTE, APPUYEZ S >TA
UR ESPACE"
122# R#=INKEY#:IF R#=" " THEN 124# >ZD
123# GOTO 122# >LJ
124# LOCATE 12,21:PRINT "LECTURE EN COURS" >MF
125# OPENIN "!"*+nom# >NV
126# FOR N=1 TO 13 >LN
127# INPUT#9,loc#(N):INPUT#9,vis#(N):INPUT#9,pron#(N): >MG

```

```

INPUT#9,p1(N):INPUT#9,p2(N):INPUT#9,p3(N):IF EOF=1 THEN
129#
128# NEXT N >WB
129# CLOSEIN >MC
130# LOCATE 8,23:PRINT "LES DONNEES SONT EN MEMOIRE" >ZG
131# FOR T=1 TO 7500:NEXT T >UP
132# GOTO 24# >EH
133# ' rentree des donnees >XK
134# CLS:MODE 1:PEN 1:BORDER 9 >YV
135# FOR N=1 TO 13 >LM
136# LOCATE 16,1:PRINT "MATCH No";N >DF
137# LOCATE 9,4:INPUT "EQUIPE LOCALE : ",LOC#(N) >TU
138# IF LEN$(loc#(N))>11 THEN loc#(N)=LEFT$(loc#(N),11) >YD
139# IF LOC#(N)="" THEN 137# >UE
140# LOCATE 9,7:INPUT "CLASSEMENT ACTUEL : ",CL(N) >WG
141# LOCATE 6,10:INPUT "EQUIPE VISITEUSE : ",VIS#(N) >YC
142# IF LEN$(vis#(N))>11 THEN vis#(N)=LEFT$(vis#(N),11) >YN
143# IF VIS#(N)="" THEN 141# >UQ
144# LOCATE 9,13:INPUT "CLASSEMENT ACTUEL : ",CV(N) >XR
145# LOCATE 1,16:INPUT "RESULTAT DU MATCH L'AN DERNIER >VJ
0 / N ",R#(N)
146# IF R#(N)="" THEN 148# >TU
147# IF R#(N)="" THEN 151# ELSE 145# >BX
148# PRINT:PRINT >MW
149# LOCATE 2,20:INPUT "L'EQUIPE LOCALE AVAIT-ELLE ' G. >WP
N.P ' ",REP#(N)
150# IF REP#(N)="" OR REP#(N)="" OR REP#(N)="" THEN >LV
151# ELSE 149#
152# GOSUB 159# >XE
153# CLS >ZH
154# GOSUB 169# >XH
155# NEXT N >WA
156# CLS:GOTO 24# >LR
157# ' sp de calcul >YF
158# ' >YG
159# D(N)=CV(N)-CL(N) >PM
160# P1(N)=INT(1.8553*D(N)+45) >XD
161# P2(N)=INT(-0.0104*(D(N)^2)+27) >BA
162# P3(N)=100-(P1(N)+P2(N)) >VY
163# IF r#(N)="" THEN 167# >TT
164# IF REP#(N)="" THEN P1(N)=P1(N)+10:P3(N)=P3(N)-10 >XI
165# IF REP#(N)="" THEN P2(N)=P2(N)+5:P3(N)=P3(N)-3:P1 >ML
(N)=P1(N)-2
166# IF REP#(N)="" THEN P3(N)=P3(N)+5:P1(N)=P1(N)-5 >VP
167# IF P3(N)<0 THEN P3(N)=0 >VF
168# RETURN >FJ
169# ' >YJ
170# ' sp de calcul >YA
171# ' >YB
172# B#="" >CD
173# IF P1(N)>P3(N)+5 THEN PRONO#(N)=LOC#(N) >LR
174# IF ABS(P1(N)-P3(N))<=5 THEN PRONO#(N)=B# >MP
175# IF P3(N)>P1(N)+5 AND (P1(N)+INT(P2(N)/2))<P3(N) TH >ZJ
EN PRONO#(N)=VIS#(N)
176# IF P3(N)>P1(N)+5 AND (P1(N)+INT(P2(N)/2))>P3(N) TH >RM
EN PRONO#(N)=B#
177# RETURN >FJ
178# ' >YJ

```



```

179# '
180# ' fin de programme
181# '
182# '
183# '
184# MODE 1:BORDER 15:PEN 1:CLS
185# LOCATE 6,12:PRINT"AVEZ-VOUS FAIT VOS SAUVEGARDE"
186# LOCATE 16,14:PRINT"OUI - NON"
187# Z#="NKEY#
188# IF Z#="O" OR Z#="o" THEN GOTO 55##
189# IF Z#="N" OR Z#="n" THEN GOTO 44#
190# GOTO 187#
191# CLS:MODE 1:BORDER 16:PEN 1
192# LOCATE 1,11:PRINT"QUELLE EST LE NOM DU FICHIER A CH
193# LOCATE 8,16:INPUT "NOM DU FICHIER : ",nom#
194# IF nom#="" THEN 23#
195# nom#=UPPER$(nom#):IF nom#="" THEN 23#
196# nom#=LEFT$(nom#,8)+".IN2"
197# IF nom#="" THEN 23#
198# LOCATE 1,18:PRINT "PREPAREZ LA DISQUETTE APPUTEZ S
199# R#="NKEY#;IF R#="" THEN 201#
200# GOTO 199#
201# LOCATE 12,20:PRINT "LECTURE EN COURS"
202# OPENIN NOM#
203# FOR N=1 TO 13
204# INPUT#9,loc$(N):INPUT#9,vis$(N):INPUT#9,prono$(N):
205# INPUT#9,p1(N):INPUT#9,p2(N):INPUT#9,p3(N):IF EOF=1 THEN
206#
207# NEXT N
208# CLOSEIN
209# LOCATE 8,22:PRINT "LES DONNEES SONT EN MEMOIRE"
210# FOR T=1 TO 75##:NEXT T
211# GOTO 24#
212# LOCATE 8,12:PRINT "TAPEZ SUR LA BARRE D'ESPACE."
213# R#="NKEY#;IF R#="" THEN 213#
214# GOTO 21##
215# LOCATE 19,14:PRINT "ENREGISTREMENT EN COURS"
216# FOR N=1 TO 13
217# PRINT#9,loc$(N):PRINT#9,vis$(N):PRINT#9,prono$(N):
218# PRINT#9,p1(N):PRINT#9,p2(N):PRINT#9,p3(N)
219# NEXT N
220# CLOSEOUT
221# FOR T=1 TO 5##:NEXT t
222# f#="*.bak
223# OERA,af#
224# LOCATE 18,16:PRINT "FIN DE L'ENREGISTREMENT."
225# FOR T=1 TO 10##:NEXT t
226# CLS:GOTO 25#
227# '
228# ' calcul des gains pour chacune des mises
229# '
230# PEN 1:PAPER #:CLS:MODE 2:BORDER 13
231# FOR y=1 TO 25:LOCATE 1,y:PRINT CHR$(149);NEXT y:F
232# OR y=1 TO 22:LOCATE 4,y:PRINT CHR$(149);LOCATE 13,y:PR
233# INT CHR$(149);NEXT y:FOR y=1 TO 25:LOCATE 26,y:PRINT C
234# HR$(149);LOCATE 8#,y:PRINT CHR$(149);NEXT y:LOCATE 1,
235# 25:PRINT CHR$(147);

```



```

236# LOCATE 1,1:PRINT CHR$(150);FOR x=1 TO 76:LOCATE 1 >YL
237# +x,1:PRINT CHR$(154);NEXT x:LOCATE 4,1:PRINT CHR$(158)
238# ;:LOCATE 13,1:PRINT CHR$(156);LOCATE 26,1:PRINT CHR$(1
239# 58);:LOCATE 8#,1:PRINT CHR$(156);
240# >YE 23## FOR x=1 TO 54:LOCATE 25+x,3:PRINT CHR$(154);:NEXT >AC
241# x
242# 231# FOR x=1 TO 79:LOCATE 1+x,5:PRINT CHR$(154);:LOCATE >ZE
243# 1+x,9:PRINT CHR$(154);:LOCATE 1+x,15:PRINT CHR$(154);:
244# LOCATE 1+x,22:PRINT CHR$(154);:LOCATE 1+x,25:PRINT CHR#
245# (154);:NEXT x
246# 232# LOCATE 26,3:PRINT CHR$(151);:LOCATE 26,5:PRINT CHR >AG
247# *(159);:LOCATE 8#,25:PRINT CHR$(153);
248# 233# FOR x=1 TO 75:LOCATE 4+x,12:PRINT CHR$(154);:LOCAT >VT
249# E 4+x,17:PRINT CHR$(154);:LOCATE 4+x,20:PRINT CHR$(154)
250# ;:NEXT x
251# 234# FOR y=1 TO 18:LOCATE 28,y+3:PRINT CHR$(149);:LOCAT >BE
252# E 31,y+3:PRINT CHR$(149);:LOCATE 34,y+3:PRINT CHR$(149)
253# ;:LOCATE 37,y+3:PRINT CHR$(149);:LOCATE 4#,y+3:PRINT CH
254# R$(149);:LOCATE 43,y+3:PRINT CHR$(149);:LOCATE 46,y+3:P
255# RINT CHR$(149);:NEXT y
256# 235# FOR y=1 TO 18:LOCATE 49,y+3:PRINT CHR$(149);:LOCAT >TK
257# E 52,y+3:PRINT CHR$(149);:NEXT y
258# 236# FOR y=1 TO 18:LOCATE 56,y+3:PRINT CHR$(149);:LOCAT >LK
259# E 6#,y+3:PRINT CHR$(149);:LOCATE 64,y+3:PRINT CHR$(149)
260# ;:LOCATE 68,y+3:PRINT CHR$(149);:LOCATE 72,y+3:PRINT CH
261# R$(149);:LOCATE 76,y+3:PRINT CHR$(149);:NEXT y
262# 237# LOCATE 1,5:PRINT CHR$(151);:LOCATE 1,9:PRINT CHR#(>TF
263# 151);:LOCATE 4,12:PRINT CHR$(151);:LOCATE 1,15:PRINT CH
264# R$(151);:LOCATE 4,17:PRINT CHR$(151);:LOCATE 4,20:PRINT
265# CHR$(151);:LOCATE 1,22:PRINT CHR$(151);
266# 238# LOCATE 8#,3:PRINT CHR$(157);:LOCATE 8#,5:PRINT CHR >YK
267# *(157);:LOCATE 8#,9:PRINT CHR$(157);:LOCATE 8#,12:PRINT
268# CHR$(157);:LOCATE 8#,15:PRINT CHR$(157);:LOCATE 8#,17:
269# PRINT CHR$(157);:LOCATE 8#,20:PRINT CHR$(157);:LOCATE 8
270# #,22:PRINT CHR$(157);
271# 239# LOCATE 28,3:PRINT CHR$(158);:LOCATE 31,3:PRINT CHR >HT
272# *(158);:LOCATE 34,3:PRINT CHR$(158);:LOCATE 37,3:PRINT
273# CHR$(158);:LOCATE 4#,3:PRINT CHR$(158);:LOCATE 43,3:PRI
274# NT CHR$(158);:LOCATE 46,3:PRINT CHR$(158);:LOCATE 49,3:
275# PRINT CHR$(158);
276# 240# LOCATE 52,3:PRINT CHR$(158);:LOCATE 56,3:PRINT CHR >ZU
277# *(158);:LOCATE 6#,3:PRINT CHR$(158);:LOCATE 64,3:PRINT
278# CHR$(158);:LOCATE 68,3:PRINT CHR$(158);:LOCATE 72,3:PRI
279# NT CHR$(158);:LOCATE 76,3:PRINT CHR$(158);
280# 241# LOCATE 4,22:PRINT CHR$(155);:LOCATE 13,22:PRINT CH >DZ
281# R$(155);:LOCATE 28,22:PRINT CHR$(155);:LOCATE 31,22:PRI
282# NT CHR$(155);:LOCATE 34,22:PRINT CHR$(155);:LOCATE 37,2
283# 2:PRINT CHR$(155);:LOCATE 4#,22:PRINT CHR$(155);:LOCATE
284# 43,22:PRINT CHR$(155);
285# 242# LOCATE 46,22:PRINT CHR$(155);:LOCATE 49,22:PRINT C >GH
286# HR$(155);:LOCATE 52,22:PRINT CHR$(155);:LOCATE 56,22:PR
287# INT CHR$(155);:LOCATE 6#,22:PRINT CHR$(155);:LOCATE 64,
288# 22:PRINT CHR$(155);:LOCATE 68,22:PRINT CHR$(155);:LOCAT
289# E 72,22:PRINT CHR$(155);
290# 243# LOCATE 26,25:PRINT CHR$(155);:LOCATE 76,22:PRINT C >LL
291# HR$(155);:LOCATE 4,5:PRINT CHR$(159);:LOCATE 13,5:PRINT
292# CHR$(159);:LOCATE 4,9:PRINT CHR$(159);:LOCATE 13,9:PRI
293# NT CHR$(159);:LOCATE 13,12:PRINT CHR$(159);:LOCATE 4,15
294# :PRINT CHR$(159);

```

GRILLE DU LOTO SPORTIF				LOTO SPORTIF DU : 15.09.90			
No	EQUIPE 1	EQUIPE 2		No	EQUIPE 1	EQUIPE 2	LOTO 45
1	BREST.....	NANCY.....	X N 2	9	PARIS S.G..	RENNES.....	X N 2
2	NANTES.....	LILLE.....	X N 2	10	SOCHAUX....	MONTPELLIER	1 N X
3	BORDEAUX...	CAEN.....	1 X 2	11	ISTRES.....	AVIGNON....	X N 2
4	MARSEILLE..	METZ.....	X N 2	12	TOURS.....	LE HAURE...	1 X 2
5	TOULOUSE...	NICE.....	X N 2	13	BOURGES...	LAVAL.....	1 X 2
6	CANNES.....	LYON.....	1 N X				
7	MONACO.....	AUXERRE...	X N 2				
8	ST ETIENNE.	TOULON....	X N 2				





```

ATE 17,3:PRINT*GAGNEZ*:LOCATE 2,4:PRINT*G*:LOCATE 5,4:P
RINT*BULLETIN*:LOCATE 18,4:PRINT*POUR*:LOCATE 27,4:PRIN
T*5*:LOCATE 29,4:PRINT*18*:LOCATE 32,4:PRINT*15*:LOCATE
35,4:PRINT*28*
259# LOCATE 38,4:PRINT*38*:LOCATE 41,4:PRINT*48*:LOCATE >VF
44,4:PRINT*45*:LOCATE 47,4:PRINT*68*:LOCATE 50,4:PRINT
*88*:LOCATE 53,4:PRINT*128*:LOCATE 57,4:PRINT*135*:LOCA
TE 61,4:PRINT*168*:LOCATE 65,4:PRINT*188*:LOCATE 69,4:P
RINT*328*:LOCATE 73,4:PRINT*368*
260# LOCATE 77,4:PRINT*548*:LOCATE 14,6:PRINT*13 RESULT >HG
ATS*:LOCATE 27,6:PRINT*1*:LOCATE 30,6:PRINT*1*:LOCATE 3
3,6:PRINT*1*:LOCATE 36,6:PRINT*1*:LOCATE 39,6:PRINT*1*:
LOCATE 42,6:PRINT*1*:LOCATE 45,6:PRINT*1*:LOCATE 48,6:P
RINT*1*:LOCATE 51,6:PRINT*1*
261# LOCATE 54,6:PRINT*1*:LOCATE 58,6:PRINT*1*:LOCATE 6 >TP
2,6:PRINT*1*:LOCATE 66,6:PRINT*1*:LOCATE 70,6:PRINT*1*:
LOCATE 74,6:PRINT*1*:LOCATE 78,6:PRINT*1*:LOCATE 2,7:PR
INT*13*:LOCATE 6,7:PRINT*AUCUNE*:LOCATE 14,7:PRINT*12 R
ESULTATS*:LOCATE 27,7:PRINT*8*
262# LOCATE 30,7:PRINT*1*:LOCATE 33,7:PRINT*2*:LOCATE 3 >RV
6,7:PRINT*2*:LOCATE 39,7:PRINT*3*:LOCATE 42,7:PRINT*3*:
LOCATE 45,7:PRINT*4*:LOCATE 48,7:PRINT*4*:LOCATE 51,7:P
RINT*4*:LOCATE 54,7:PRINT*5*:LOCATE 58,7:PRINT*6*:LOCAT
E 62,7:PRINT*5*
263# LOCATE 66,7:PRINT*6*:LOCATE 70,7:PRINT*6*:LOCATE 7 >DA
4,7:PRINT*7*:LOCATE 78,7:PRINT*8*:LOCATE 14,8:PRINT*11
RESULTATS*:LOCATE 27,8:PRINT*8*:LOCATE 30,8:PRINT*8*:LO
CATE 33,8:PRINT*8*:LOCATE 36,8:PRINT*1*:LOCATE 39,8:PRI
NT*2*:LOCATE 42,8:PRINT*3*
264# LOCATE 45,8:PRINT*4*:LOCATE 48,8:PRINT*5*:LOCATE 5 >NB
1,8:PRINT*6*:LOCATE 54,8:PRINT*9*:LOCATE 57,8:PRINT*12*
:LOCATE 61,8:PRINT*18*:LOCATE 65,8:PRINT*13*:LOCATE 69,
8:PRINT*15*:LOCATE 73,8:PRINT*19*:LOCATE 77,8:PRINT*25*
:LOCATE 2,12:PRINT*12*
265# LOCATE 5,10:PRINT*1 LIGNE*:LOCATE 14,10:PRINT*12 R >YP
ESULTATS*:LOCATE 27,10:PRINT*1*:LOCATE 30,10:PRINT*1*:L
OCATE 33,10:PRINT*1*:LOCATE 36,10:PRINT*1*:LOCATE 39,10
:PRINT*1*:LOCATE 42,10:PRINT*1*:LOCATE 45,10:PRINT*1*:L
OCATE 48,10:PRINT*1*:LOCATE 51,10
266# PRINT*1*:LOCATE 54,10:PRINT*1*:LOCATE 58,10:PRINT* >NE
1*:LOCATE 62,10:PRINT*1*:LOCATE 66,10:PRINT*1*:LOCATE 7
0,10:PRINT*1*:LOCATE 74,10:PRINT*1*:LOCATE 78,10:PRINT*
1*:LOCATE 5,11:PRINT*1 CROIX*:LOCATE 14,11:PRINT*11 RES
ULTATS*:LOCATE 27,11:PRINT*8*
267# LOCATE 30,11:PRINT*1*:LOCATE 33,11:PRINT*2*:LOCATE >ZA
36,11:PRINT*2*:LOCATE 39,11:PRINT*3*:LOCATE 42,11:PRIN
T*3*:LOCATE 45,11:PRINT*4*:LOCATE 48,11:PRINT*4*:LOCATE
51,11:PRINT*4*:LOCATE 54,11:PRINT*5*:LOCATE 58,11:PRIN
T*6*:LOCATE 62,11:PRINT*5*
268# LOCATE 66,11:PRINT*6*:LOCATE 70,11:PRINT*6*:LOCATE >ZU
74,11:PRINT*7*:LOCATE 78,11:PRINT*8*:LOCATE 5,13:PRINT
*1 LIGNE*:LOCATE 14,13:PRINT*12 RESULTATS*:LOCATE 27,13
:PRINT*8*:LOCATE 30,13:PRINT*2*:LOCATE 33,13:PRINT*8*:L
OCATE 36,13:PRINT*2*:LOCATE 39,13
269# PRINT*2*:LOCATE 42,13:PRINT*2*:LOCATE 45,13:PRINT* >JL
8*:LOCATE 48,13:PRINT*2*:LOCATE 51,13:PRINT*2*:LOCATE 5
4,13:PRINT*2*:LOCATE 58,13:PRINT*8*:LOCATE 62,13:PRINT*
2*:LOCATE 66,13:PRINT*2*:LOCATE 70,13:PRINT*2*:LOCATE 7
4,13:PRINT*2*

```

```

270# LOCATE 78,13:PRINT*2*:LOCATE 5,14:PRINT*2 CROIX*:L >ZD
OCATE 14,14:PRINT*11 RESULTATS*:LOCATE 27,14:PRINT*8*:L
OCATE 30,14:PRINT*8*:LOCATE 33,14:PRINT*8*:LOCATE 36,14
:PRINT*2*:LOCATE 39,14:PRINT*4*:LOCATE 42,14:PRINT*4*:L
OCATE 45,14:PRINT*8*:LOCATE 48,14
271# PRINT*6*:LOCATE 51,14:PRINT*6*:LOCATE 54,14:PRINT* >EG
8*:LOCATE 58,14:PRINT*8*:LOCATE 62,14:PRINT*8*:LOCATE 6
5,14:PRINT*18*:LOCATE 69,14:PRINT*18*:LOCATE 73,14:PRIN
T*12*:LOCATE 77,14:PRINT*14*:LOCATE 5,16:PRINT*2 LIG 1C
*:LOCATE 14,16:PRINT*11 RESULTATS*
272# LOCATE 27,16:PRINT*1*:LOCATE 30,16:PRINT*1*:LOCATE >AT
33,16:PRINT*1*:LOCATE 36,16:PRINT*1*:LOCATE 39,16:PRIN
T*1*:LOCATE 42,16:PRINT*1*:LOCATE 45,16:PRINT*1*:LOCATE
48,16:PRINT*1*:LOCATE 51,16:PRINT*1*:LOCATE 54,16:PRIN
T*1*:LOCATE 58,16:PRINT*1*
273# LOCATE 62,16:PRINT*1*:LOCATE 66,16:PRINT*1*:LOCATE >GZ
70,16:PRINT*1*:LOCATE 74,16:PRINT*1*:LOCATE 78,16:PRIN
T*1*:LOCATE 2,17:PRINT*11*:LOCATE 2,20:PRINT*11*:LOCATE
5,18:PRINT*1 LIG 1C*:LOCATE 5,19:PRINT*1 LIG 2C*:LOCAT
E 14,18:PRINT*11 RESULTATS*
274# LOCATE 14,19:PRINT*11 RESULTATS*:LOCATE 27,18:PRIN >GV
T*8*:LOCATE 30,18:PRINT*2*:LOCATE 33,18:PRINT*8*:LOCATE
36,18:PRINT*2*:LOCATE 39,18:PRINT*2*:LOCATE 42,18:PRIN
T*2*:LOCATE 45,18:PRINT*8*:LOCATE 48,18:PRINT*2*:LOCATE
51,18:PRINT*2*:LOCATE 54,18
275# PRINT*2*:LOCATE 58,18:PRINT*8*:LOCATE 62,18:PRINT* >RP
2*:LOCATE 66,18:PRINT*2*:LOCATE 70,18:PRINT*2*:LOCATE 7
4,18:PRINT*2*:LOCATE 78,18:PRINT*2*:LOCATE 5,21:PRINT*2
LIG 2C*:LOCATE 14,21:PRINT*11 RESULTATS*:LOCATE 27,21:
PRINT*8*:LOCATE 30,21:PRINT*8*
276# LOCATE 33,21:PRINT*8*:LOCATE 36,21:PRINT*4*:LOCATE >AB
39,21:PRINT*8*:LOCATE 42,21:PRINT*4*:LOCATE 45,21:PRIN
T*8*:LOCATE 48,21:PRINT*4*:LOCATE 51,21:PRINT*4*:LOCATE
54,21:PRINT*4*:LOCATE 58,21:PRINT*8*:LOCATE 62,21:PRIN
T*4*:LOCATE 66,21:PRINT*4*
277# LOCATE 70,21:PRINT*4*:LOCATE 74,21:PRINT*4*:LOCATE >GG
78,21:PRINT*4*:LOCATE 27,23:PRINT*SI LE NUMERO PACTOLE
INDIQUE SUR VOTRE RECU EST CELUI*:LOCATE 27,24:PRINT*Q
UI CORRESPOND AU NUMERO DU TIRAGE VOS GAINS SONT X2.*
278# LOCATE 2,23:PRINT* - 1 - SORTIE IMPRIMANTE*:LOCATE >YG
2,24:PRINT* - 2 - RETOUR AU MENU*
279# S=INKEY# >ZA
280# IF S="1" THEN GOSUB 4190:GOTO 283# >FY
281# IF S="2" THEN GOSUB 4190:GOTO 24# >EF
282# GOTO 279# >NH
283# CALL @A@C:FOR T=1 TO 25#0:NEXT T:GOTO 24# >ND
284# ' >YG
285# ' affichage de la grille du loto sportif en 1 M 2 >YH
286# ' >YJ
287# CLS:MODE 2:PEN 1:PAPER #:BORDER 1# >GG
288# LOCATE 6,4:PRINT*EQUIPE 1*:LOCATE 19,4:PRINT*EQUIP >HQ
E 2*
289# LOCATE 42,4:PRINT*No*:LOCATE 3,4:PRINT*No" >TD
290# LOCATE 45,4:PRINT*EQUIPE 1*:LOCATE 58,4:PRINT*EQUI >JI
PE 2*
291# PLOT #, #, 1:DRAW #, 4#:#:PLOT #, #, 4#:#:DRAW 636, #:PLOT #, 3 >RH
99:DRAW 636, 399
292# PLOT 636, 399:DRAW 636, #:PLOT 318, 399:DRAW 318, 5#:# >VD
LOT #, 3:DRAW 636, 3

```



```

293# PLOT 636, 4#:#:DRAW 636, # >VP
294# PLOT 64#:#:DRAW 64#:# >VA
295# PLOT #, 4:DRAW 636, 4:PLOT #, 5:DRAW 636, 5:PLOT #, 6:D >WH
RAW 636, 6:PLOT #, 7
296# DRAW 636, 7:PLOT #, 8:DRAW 636, 8:PLOT #, 9:DRAW 636, 9 >YM
297# PLOT #, 10:DRAW 636, 10:PLOT #, 11:DRAW 636, 11:PLOT # >XU
, 13:DRAW 636, 13:PLOT #, 15:DRAW 636, 15
298# PLOT #, 17:DRAW 636, 17:PLOT #, 19:DRAW 636, 19:PLOT # >RC
, 21:DRAW 636, 21
299# PLOT #, 23:DRAW 636, 23:PLOT #, 25:DRAW 636, 25:PLOT # >RD
, 27:DRAW 636, 27
300# PLOT #, 29:DRAW 636, 29 >TH
301# PLOT #, 31:DRAW 636, 31:PLOT #, 33:DRAW 636, 33:PLOT # >RE
, 35:DRAW 636, 35
302# PLOT #, 37:DRAW 636, 37:PLOT #, 39:DRAW 636, 39:PLOT # >RA
, 41:DRAW 636, 41
303# PLOT #, 43:DRAW 636, 43:PLOT #, 45:DRAW 636, 45:PLOT # >RB
, 47:DRAW 636, 47
304# PLOT #, 49:DRAW 636, 49:PLOT #, 51:DRAW 636, 51 >PC
305# PLOT #, 53:DRAW 636, 53:PLOT #, 55:DRAW 636, 55:PLOT # >RN
, 58:DRAW 636, 58
306# PLOT #, 12#:#:DRAW 316, 12#:#:PLOT #, 152:DRAW 636, 152:PL >ZH
OT #, 184:DRAW 636, 184
307# PLOT #, 216:DRAW 636, 216:PLOT #, 248:DRAW 636, 248:PL >ZJ
OT #, 280:DRAW 636, 280
308# PLOT #, 312:DRAW 636, 312 >VB
309# PLOT 296, 312:DRAW 296, 5#:#:PLOT 272, 312:DRAW 272, 5#:# >DF
PLOT 248, 312:DRAW 248, 5#:#
310# PLOT 635, 399:DRAW 635, 5#:#:PLOT 634, 399:DRAW 634, 5#:# >XQ
311# PLOT 633, 399:DRAW 635, 5#:#:PLOT 632, 399:DRAW 632, 5#:# >XK
312# PLOT 608, 312:DRAW 608, 152 >XL
313# PLOT 584, 312:DRAW 584, 152:PLOT 558, 312:DRAW 558, 15 >ZQ
2
314# PLOT 1, 4#:#:DRAW 1, 5#:#:PLOT 2, 4#:#:DRAW 2, 5#:#:PLOT 3, 4 >MV
#:#:DRAW 3, 5#:#
315# PLOT 4, 4#:#:DRAW 4, 5#:#:PLOT #, 396:DRAW 636, 396:PLOT >WA
#, 394:DRAW 636, 394
316# PLOT #, 392:DRAW 636, 392:PLOT #, 398:DRAW 636, 398:PL >ZK
OT #, 388:DRAW 636, 388
317# PLOT #, 368:DRAW 636, 368:PLOT #, 362:DRAW 636, 362:PL >ZR
OT #, 358:DRAW 636, 358
318# PLOT #, 356:DRAW 636, 356:PLOT #, 364:DRAW 636, 364:PL >ZQ
OT #, 332:DRAW 636, 332
319# PLOT #, 330:DRAW 636, 330:PLOT #, 328:DRAW 636, 328:PL >ZF
OT #, 326:DRAW 636, 326
320# PLOT #, 324:DRAW 636, 324:PLOT #, 322 >FH
321# DRAW 636, 322:PLOT #, 32#:#:DRAW 636, 32#:#:PLOT #, 318:DR >JE
AW 636, 318
322# PLOT #, 316:DRAW 636, 316:PLOT #, 314:DRAW 636, 314 >UM
323# LOCATE 71, 4:PRINT" LOTO #:num# >DB
324# FOR n=1 TO 8:FOR l=n TO n:LOCATE 2, (n+1)+5:PRINT n >LE
:LOCATE 6, (n+1)+5:PRINT".....":LOCATE 19, (n+1)+5:
PRINT".....":NEXT:NEXT
325# FOR n=9 TO 13:FOR l=n TO n:LOCATE 41, (n+1)-11:PRIN >YQ
T n:LOCATE 45, (n+1)-11:PRINT".....":LOCATE 58, (n+
1)-11:PRINT".....":NEXT:NEXT
326# FOR m=1 TO 16 STEP 2:LOCATE 33, m+6:PRINT "1":LOCAT >TG
E 36, m+6:PRINT "M":LOCATE 39, m+6:PRINT "2":NEXT #
327# FOR m=1 TO 9 STEP 2:LOCATE 72, m+6:PRINT "1":LOCATE >QX
MT loc#(n):LOCATE 58, +7:PRINT vis#(n)

```

```

75, m+6:PRINT "N":LOCATE 76, m+6:PRINT "2":NEXT #
328# FOR n=1 TO 1:LOCATE 2, +7:PRINT n:LOCATE 6, +7:PRINT >GQ
loc#(n):LOCATE 19, +7:PRINT vis#(n):IF prono#(n)=loc#(n
) THEN LOCATE 33, 7:PRINT "X"
329# IF NOT(prono#(n)=loc#(n) OR prono#(n)=vis#(n)) THE >EG
N LOCATE 36, 7:PRINT "X"
330# IF prono#(n)=vis#(n) THEN LOCATE 39, 7:PRINT "X" >VM
331# NEXT >KJ
332# FOR n=2 TO 2:LOCATE 2, +9:PRINT n:LOCATE 6, +9:PRINT >YC
loc#(n):LOCATE 19, +9:PRINT vis#(n)
333# IF prono#(n)=loc#(n) THEN LOCATE 33, 9:PRINT "X" >VY
334# IF NOT(prono#(n)=loc#(n) OR prono#(n)=vis#(n)) THE >EE
N LOCATE 36, 9:PRINT "X"
335# IF prono#(n)=vis#(n) THEN LOCATE 39, 9:PRINT "X" >VW
336# NEXT >LD
337# FOR n=3 TO 3:LOCATE 2, +11:PRINT n:LOCATE 6, +11:PRI >BH
NT loc#(n):LOCATE 19, +11:PRINT vis#(n)
338# IF prono#(n)=loc#(n) THEN LOCATE 33, 11:PRINT "X" >VW
339# IF NOT(prono#(n)=loc#(n) OR prono#(n)=vis#(n)) THE >FF
N LOCATE 36, 11:PRINT "X"
340# IF prono#(n)=vis#(n) THEN LOCATE 39, 11:PRINT "X" >XH
341# NEXT >KK
342# FOR n=4 TO 4:LOCATE 2, +13:PRINT n:LOCATE 6, +13:PRI >CD
NT loc#(n):LOCATE 19, +13:PRINT vis#(n)
343# IF prono#(n)=loc#(n) THEN LOCATE 33, 13:PRINT "X" >WU
344# IF NOT(prono#(n)=loc#(n) OR prono#(n)=vis#(n)) THE >FD
N LOCATE 36, 13:PRINT "X"
345# IF prono#(n)=vis#(n) THEN LOCATE 39, 13:PRINT "X" >XQ
346# NEXT >LE
347# FOR n=5 TO 5:LOCATE 2, +15:PRINT n:LOCATE 6, +15:PRI >CT
NT loc#(n):LOCATE 19, +15:PRINT vis#(n)
348# IF prono#(n)=loc#(n) THEN LOCATE 33, 15:PRINT "X" >WB
349# IF NOT(prono#(n)=loc#(n) OR prono#(n)=vis#(n)) THE >FL
N LOCATE 36, 15:PRINT "X"
350# IF prono#(n)=vis#(n) THEN LOCATE 39, 15:PRINT "X" >XN
351# NEXT >LA
352# FOR n=6 TO 6:LOCATE 2, +17:PRINT n:LOCATE 6, +17:PRI >CX
NT loc#(n):LOCATE 19, +17:PRINT vis#(n)
353# IF prono#(n)=loc#(n) THEN LOCATE 33, 17:PRINT "X" >WZ
354# IF NOT(prono#(n)=LOC#(N) OR prono#(n)=VIS#(N)) THE >FJ
N LOCATE 36, 17:PRINT "X"
355# IF prono#(n)=vis#(n) THEN LOCATE 39, 17:PRINT "X" >XW
356# NEXT >LF
357# FOR n=7 TO 7:LOCATE 2, +19:PRINT n:LOCATE 6, +19:PRI >CL
NT loc#(n):LOCATE 19, +19:PRINT vis#(n)
358# IF prono#(n)=loc#(n) THEN LOCATE 33, 19:PRINT "X" >WG
359# IF NOT(prono#(n)=LOC#(N) OR prono#(n)=VIS#(N)) THE >FR
N LOCATE 36, 19:PRINT "X"
360# IF prono#(n)=vis#(n) THEN LOCATE 39, 19:PRINT "X" >XU
361# NEXT >LB
362# FOR n=8 TO 8:LOCATE 2, +21:PRINT n:LOCATE 6, +21:PRI >CL
NT loc#(n):LOCATE 19, +21:PRINT vis#(n)
363# IF prono#(n)=loc#(n) THEN LOCATE 33, 21:PRINT "X" >VW
364# IF NOT(prono#(n)=loc#(n) OR prono#(n)=vis#(n)) THE >FE
N LOCATE 36, 21:PRINT "X"
365# IF prono#(n)=vis#(n) THEN LOCATE 39, 21:PRINT "X" >XR
366# NEXT >LG
367# FOR n=9 TO 9:LOCATE 41, +7:PRINT n:LOCATE 45, +7:PRI >AG
NT loc#(n):LOCATE 58, +7:PRINT vis#(n)

```



GRILLE DU LOTO SPORTIF EN POURCENTAGE				LOTO SPORTIF DU : 15.09.90			
No	EQUIPE 1	EQUIPE 2		No	EQUIPE 1	EQUIPE 2	LOTO 45
1	STRASBOURG	NANCY	54 26 20	9	PARIS S.G.	RENNES	59 26 15
2	MONTEBELLIARD	LYON	48 26 25	10	SOCHAUX	MONTPELLIER	28 26 46
3	BORDEAUX	OM	33 26 41	11	ISTRES	AVIGNON	57 26 17
4	MARSEILLE	REIMS	56 26 18	12	TOURS	LE HAVERC	32 26 42
5	TANANARIVE	NICE	46 26 28	13	BOURGES	LAVAL	32 26 42
6	CANNES	LYON	30 26 44				
7	MONACO	AUXERRE	43 26 31				
8	ST ETIENNE	TOULON	41 26 33				

```

368# IF pronos(n)=loc(n) THEN LOCATE 72,7:PRINT*X" >VH
369# IF NOT(pronos(n)=loc(n) OR pronos(n)=vis(n)) THE >EP
N LOCATE 75,7:PRINT*X"
370# IF pronos(n)=vis(n) THEN LOCATE 78,7:PRINT*X" >VW
371# NEXT >LC
372# FOR n=1# TO 1#:LOCATE 41,+9:PRINT n:LOCATE 45,+9:P >DH
RINT loc(n):LOCATE 58,+9:PRINT vis(n)
373# IF pronos(n)=loc(n) THEN LOCATE 72,9:PRINT*X" >VF
374# IF NOT(pronos(n)=loc(n) OR pronos(n)=vis(n)) THE >EM
N LOCATE 75,9:PRINT*X"
375# IF pronos(n)=vis(n) THEN LOCATE 78,9:PRINT*X" >VC
376# NEXT >LH
377# FOR n=11 TO 11:LOCATE 41,+11:PRINT n:LOCATE 45,+11 >HT
:PRINT loc(n):LOCATE 58,+11:PRINT vis(n)
378# IF pronos(n)=loc(n) THEN LOCATE 72,11:PRINT*X" >WD
379# IF NOT(pronos(n)=loc(n) OR pronos(n)=vis(n)) THE >FN
N LOCATE 75,11:PRINT*X"
380# IF pronos(n)=vis(n) THEN LOCATE 78,11:PRINT*X" >XQ
381# NEXT >LD
382# FOR n=12 TO 12:LOCATE 41,+13:PRINT n:LOCATE 45,+13 >HI
:PRINT loc(n):LOCATE 58,+13:PRINT vis(n)
383# IF pronos(n)=loc(n) THEN LOCATE 72,13:PRINT*X" >WB
384# IF NOT(pronos(n)=loc(n) OR pronos(n)=vis(n)) THE >FL
N LOCATE 75,13:PRINT*X"
385# IF pronos(n)=vis(n) THEN LOCATE 78,13:PRINT*X" >XY
386# NEXT >LJ
387# FOR n=13 TO 13:LOCATE 41,+15:PRINT n:LOCATE 45,+15 >HL
:PRINT loc(n):LOCATE 58,+15:PRINT vis(n)
388# IF pronos(n)=loc(n) THEN LOCATE 72,15:PRINT*X" >XA
389# IF NOT(pronos(n)=loc(n) OR pronos(n)=vis(n)) THE >FU
N LOCATE 75,15:PRINT*X"
390# IF pronos(n)=vis(n) THEN LOCATE 78,15:PRINT*X" >XW
391# NEXT >LE

```

```

392# GOTO 475# >NH
393# ' >YH
394# ' musique 1 >YJ
395# ' >YK
396# RESTORE 397#:FOR note=1 TO 34:READ a,b,c,d:SOUND 1 >XH
,a,b:SOUND 2,c,d:NEXT note:RETURN
397# DATA 1#6,2#,426,2#,8#,15,319,15,5,5,8#,2#,319, >GT
2#,71,2#,426,2#,63,2#,426,2#
398# DATA 8#,15,319,15,5,5,8#,2#,319,2#,84,2#,426,2 >NV
#,106,2#,426,2#
399# DATA 8#,15,319,15,5,5,8#,2#,319,2#,71,2#,426,2 >MZ
#,63,2#,426,2#
400# DATA 8#,4#,319,4#,84,2#,426,2#,106,2#,426,2# >NE
401# DATA 8#,15,319,15,5,5,8#,2#,319,2#,71,2#,319,2 >MJ
#,63,2#,319,2#
402# DATA 8#,2#,478,2#,63,2#,478,2#,71,2#,478,2#,8#,2#, >CY
478,2#
403# DATA 84,2#,426,2#,106,2#,426,2#,95,2#,426,2#,84,2# >DV
,426,2#
404# DATA 8#,8#,319,8#,8#,8#,8# >WB
405# ' >YB
406# ' musique 2 >YC
407# ' >YD
408# RESTORE 409#:FOR note=1 TO 13:READ a,b,c,d:SOUND 1 >XR
,a,b:SOUND 2,c,d:NEXT note:RETURN
409# DATA 63,8#,319,8# >PE
410# DATA 71,2#,319,2#,8#,2#,319,2#,63,2#,319,2#,71,2#, >CT
319,2#
411# DATA 8#,4#,319,4#,4#,4#,319,4# >AY
412# DATA 47,2#,478,2#,4#,6#,478,6# >AQ
413# DATA 53,8#,319,8# >PY
414# DATA 63,4#,319,4#,8#,4#,319,4# >AG
415# DATA 71,8#,426,8# >P2

```



```

416# ' >YD
417# ' grille du loto en pourcentage des 13 matchs >YE
418# ' >YF
419# PRINT CHR*(7):RETURN >YX
420# CLS:MODE 2:PEN 1:BORDER 16:GOTO 462# >HZ
421# LOCATE 6,4:PRINT"EQUIPE 1":LOCATE 18,4:PRINT"EQUIP >HC
E 2"
422# LOCATE 43,4:PRINT"No":LOCATE 3,4:PRINT"No" >TT
423# LOCATE 46,4:PRINT"EQUIPE 1":LOCATE 58,4:PRINT"EQUI >JW
PE 2"
424# PLOT 0,0,1:DRAW 0,400:PLOT 0,0:DRAW 636,0:PLOT 0,3 >RF
99:DRAW 636,399
425# PLOT 636,399:DRAW 636,0:PLOT 325,399:DRAW 325,5#P >VX
LOT 0,3:DRAW 636,3
426# PLOT 638,400:DRAW 638,0 >VM
427# PLOT 640,400:DRAW 640,0 >VY
428# PLOT 0,4:DRAW 636,4:PLOT 0,5:DRAW 636,5:PLOT 0,6:D >WF
RAW 636,6:PLOT 0,7
429# DRAW 636,7:PLOT 0,8:DRAW 636,8:PLOT 0,9:DRAW 636,9 >YU
430# PLOT 0,10:DRAW 636,10:PLOT 0,11:DRAW 636,11:PLOT 0 >XG
,13:DRAW 636,13:PLOT 0,15:DRAW 636,15
431# PLOT 0,17:DRAW 636,17:PLOT 0,19:DRAW 636,19:PLOT 0 >RQ
,21:DRAW 636,21
432# PLOT 0,23:DRAW 636,23:PLOT 0,25:DRAW 636,25:PLOT 0 >RR
,27:DRAW 636,27
433# PLOT 0,29:DRAW 636,29 >UG
434# PLOT 0,31:DRAW 636,31:PLOT 0,33:DRAW 636,33:PLOT 0 >RM
,35:DRAW 636,35
435# PLOT 0,37:DRAW 636,37:PLOT 0,39:DRAW 636,39:PLOT 0 >RH
,41:DRAW 636,41
436# PLOT 0,43:DRAW 636,43:PLOT 0,45:DRAW 636,45:PLOT 0 >RJ
,47:DRAW 636,47
437# PLOT 0,49:DRAW 636,49:PLOT 0,51:DRAW 636,51 >QB
438# PLOT 0,53:DRAW 636,53:PLOT 0,55:DRAW 636,55:PLOT 0 >RU
,88:DRAW 323,88
439# PLOT 0,120:DRAW 323,120:PLOT 0,152:DRAW 638,152:PL >ZQ
OT 0,184:DRAW 636,184
440# PLOT 0,216:DRAW 636,216:PLOT 0,248:DRAW 636,248:PL >ZG
OT 0,280:DRAW 636,280
441# PLOT 0,312:DRAW 636,312 >VZ
442# PLOT 292,312:DRAW 292,50:PLOT 260,312:DRAW 260,50: >DJ
PLOT 228,312:DRAW 228,50
443# PLOT 635,399:DRAW 635,50:PLOT 634,399:DRAW 634,50 >XY
444# PLOT 633,399:DRAW 635,50:PLOT 632,399:DRAW 632,50 >XT
445# PLOT 604,312:DRAW 604,152 >XX
446# PLOT 577,312:DRAW 577,152 >XF
447# PLOT 548,312:DRAW 548,152 >XC
448# PLOT 1,400:DRAW 1,50:PLOT 2,400:DRAW 2,50:PLOT 3,4 >MD
00:DRAW 3,50
449# PLOT 4,400:DRAW 4,50:PLOT 0,396:DRAW 636,396:PLOT >WJ
0,394:DRAW 636,394
450# PLOT 0,392:DRAW 636,392:PLOT 0,390:DRAW 636,390:PL >ZJ
OT 0,388:DRAW 636,388
451# PLOT 0,360:DRAW 636,360:PLOT 0,362:DRAW 636,362:PL >ZQ
OT 0,358:DRAW 636,358
452# PLOT 0,356:DRAW 636,356:PLOT 0,364:DRAW 636,364:PL >ZP
OT 0,332:DRAW 636,332
453# PLOT 0,330:DRAW 636,330:PLOT 0,328:DRAW 636,328:PL >ZE

```

```

OT 0,326:DRAW 636,326
454# PLOT 0,324:DRAW 636,324:PLOT 0,322 >FR
455# DRAW 636,322:PLOT 0,320:DRAW 636,320:PLOT 0,318:DR >KE
AW 636,318
456# PLOT 0,316:DRAW 636,316:PLOT 0,314:DRAW 636,314 >UW
457# LOCATE 71,4:PRINT" LOTO ";num# >EB
458# FOR n=1 TO 8:FOR l=n TO n:LOCATE 2,(n+1)+5:PRINT n >LN
:LOCATE 6,(n+1)+5:PRINT".....":LOCATE 18,(n+1)+5:
PRINT".....":NEXT:NEXT
459# FOR n=9 TO 13:FOR l=n TO n:LOCATE 42,(n+1)-11:PRIN >YB
T n:LOCATE 46,(n+1)-11:PRINT".....":LOCATE 58,(n+
11)-11:PRINT".....":NEXT:NEXT
460# FOR n=1 TO 8:FOR l=n TO n:LOCATE 2,(n+1)+5:PRINT n >QY
:LOCATE 6,(n+1)+5:PRINT loc(n):LOCATE 18,(n+1)+5:PRINT
vis(n):NEXT:NEXT
461# FOR n=9 TO 13:FOR l=n TO n:LOCATE 42,(n+1)-11:PRIN >YV
T n:LOCATE 46,(n+1)-11:PRINT loc(n):LOCATE 58,(n+1)-11
:PRINT vis(n):NEXT:NEXT:GOTO 464#
462# FOR n=1 TO 8:FOR l=n TO n:LOCATE 30,(n+1)+5:PRINT >UX
p1(n):LOCATE 34,(n+1)+5:PRINT p2(n):LOCATE 38,(n+1)+5:P
RINT p3(n):NEXT:NEXT
463# FOR n=9 TO 13:FOR l=n TO n:LOCATE 70,(n+1)-11:PRIN >XG
T p1(n):LOCATE 73,(n+1)-11:PRINT p2(n):LOCATE 76,(n+1)-
11:PRINT p3(n):NEXT:NEXT:GOTO 421#
464# WINDOW#1,3,39,2,2:CLS#1:WINDOW#5,43,78,2,2:CLS#5:W >KW
INDOW#6,43,78,17,21:CLS#6
465# LOCATE#1,2,1:PRINT#1,"GRILLE DU LOTO SPORTIF EN PO >VT
URCENTAGE";
466# LOCATE#5,6,2:PRINT#5,"LOTO SPORTIF DU : ";DATE# >ZZ
467# LOCATE#6,13,1:PRINT#6,"VOULEZ-VOUS"; >MK
468# LOCATE#6,3,3:PRINT#6,"- 1 - SORTIE SUR IMPRIMANTE. >LZ
.....";
469# LOCATE#6,3,5:PRINT#6,"- 2 - RETOURNER AU MENU .... >KL
.....";
470# Z#=INKEY# >ZA
471# IF Z#="1" THEN GOSUB 419#:GOTO 474# >FK
472# IF Z#="2" THEN GOSUB 419#:GOTO 250 >ER
473# GOTO 470# >NC
474# CLS#6:CALL &A#6C:FOR T=1 TO 250#:NEXT T:GOTO 464# >XB
475# WINDOW#1,3,39,2,2:CLS#1:WINDOW#2,42,78,2,2:CLS#2:W >KH
INDOW#3,42,78,17,21:CLS#3
476# ' >YK
477# ' menu 2 >ZA
478# ' >ZB
479# LOCATE#1,8,1:PRINT#1,"GRILLE DU LOTO SPORTIF"; >ZC
480# LOCATE#2,6,2:PRINT#2,"LOTO SPORTIF DU : ";DATE# >ZM
481# LOCATE#3,13,1:PRINT#3,"VOULEZ-VOUS"; >LH
482# LOCATE#3,3,2:PRINT#3,"- 1 - PROMOSTIC MATCH DU JOU >LT
R.....";
483# LOCATE#3,3,3:PRINT#3,"- 2 - VOIR POSSIBILITE DE DO >MA
UBLE.";
484# LOCATE#3,3,4:PRINT#3,"- 3 - RETOURNER AU MENU .... >KB
.....";
485# LOCATE#3,3,5:PRINT#3,"- 4 - SORTIE SUR IMPRIMANTE. >LX
.....";
486# B#=INKEY# >XD
487# IF B#="1" THEN GOSUB 419#:GOTO 509# >FQ
488# IF B#="2" THEN GOSUB 419#:GOTO 495# >FX
489# IF B#="3" THEN GOSUB 419#:GOTO 250 >EA

```



# ABONNEZ-VOUS !

11 numéros  
210 F

43<sup>F</sup>  
D'ECONOMIE



5% de remise  
sur les produits  
du catalogue  
SORACOM



**OUI,** je désire m'abonner à *CPC infos* pour un an au prix de 210 F ( 11 numéros )

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_ Signature obligatoire \_\_\_\_\_

ATTENTION !  
SEUL CE BULLETIN  
D'ABONNEMENT  
EST VALABLE



Je désire payer avec une carte bancaire \_\_\_\_\_ Date d'expiration \_\_\_\_\_

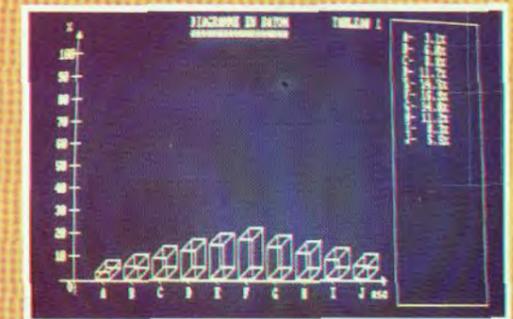
CPC N° 37

- Les abonnements ne sont pas rétroactifs
- Envoi par avion + 165 F

Envoyez votre bulletin accompagné du règlement à : Editions SORACOM - Service abonnement - BP 88 - 35170 BRUZ

# TELECHARGEZ

LES MEILLEURS LOGICIELS PUBLIES DANS AMSTAR & CPC  
ET CPC HORS SERIE



36 15 ARCADES

**Simple, rapide, efficace :**

Téléchargez les listings publiés dans le mensuel Amstar & CPC et dans le bimestriel CPC Hors Série.

Il vous suffit pour cela de notre logiciel ARCADES, et d'un câble de liaison minitel-CPC que nous pouvons vous fournir.

Sur 36 15 Arcades, des jeux et des utilitaires, du son et du graphisme.

**PLUS DE 500  
PROGRAMMES  
A VOTRE  
DISPOSITION**

## LA COMMUNICATION C'EST NOTRE METIER

Voir bon de commande page 36

ATTENTION : Seul le câble Arcades fonctionne avec le logiciel de téléchargement.

**SORAGOM**  
editions

**Media Box Cassettes Vidéo (L)**

222x135 x348 mm  
Réf. 310.540.0

**155 F + port**  
pour 9 cassettes VHS, V2000, Betamax



**Media Box Mini Cassettes**

148x91x348  
Réf. 310.503.3

**95 F + port**  
pour 16 mini cassettes



**Media Box Disquettes 5 1/4**

182x178x348 mm  
Réf. 310.501.1

**180 F + port**  
pour 70 disquettes, livré avec séparations et index



**Media Box Compact Disc**

148x135x348 mm  
Réf. 310.502.6

**125 F + port**  
pour 13 compacts discs simples



**Media Box Disquettes 3"-3 1/2**

221x135x348 mm  
Réf. 310.506.4

**175 F + port**



pour 150 disquettes

**Media Box Data Cartridge**

222x135x348 mm  
Réf. 310.518.7

**160 F + port**  
pour 11 Data Cartridges type 3M

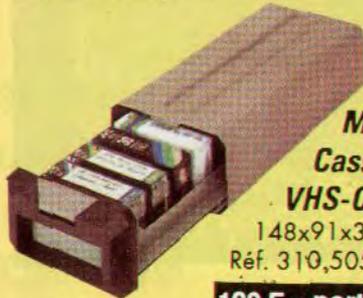


**Media Box Cassettes Vidéo VHS-C**

148x91x348 mm  
Réf. 310.505.7

**102 F + port**

pour 8 cassettes



**Media Box Cassettes Vidéo 8**

148x91x348 mm  
Réf. 310.531.6

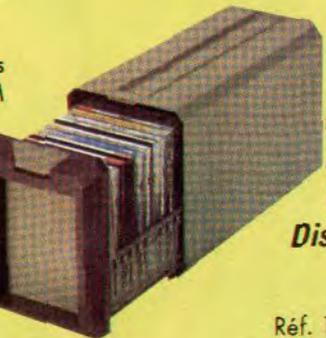
**102 F + port**

pour 12 cassettes



**Media Box Compact Disc Multi**

148x177 x348 mm  
Réf. 100.525.0  
pour 23 CD simples ou 11 CD doubles



**190 F + port**

**Media Box Photo**

222x135 x348 mm  
Réf. 310.501.9

**155 F + port**

pour 140 tirages format maximum 13x18 plus



**Module serrure**

**60 F + port**

(bien indiquer la boîte)



**Nouveau ! les mêmes en noir**



Mini cassettes  
Réf: 310 . 620 . 7  
95 F + PORT



Vidéo VHS (L)  
Réf: 310 . 623 . 8  
160 F + PORT



Compact Disc  
réf: 310 . 621 . 4  
125 F + PORT



C D Multi  
Réf: 310 . 622 . 1  
190 F + PORT

Port + 25 F par article  
port + 40 F par article pour l'étranger

Voir bon de commande page 36