



HEBDOGICIEL



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

M-1815-11-8F

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :

APPLE II et II^e. CANON X-07. CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20. GOUPIL. HEWLETT PACKARD HP 41. MULTITECH MP-F II. ORIC 1. SHARP PC 1500, MZ 80. SINCLAIR ZX 81 et SPECTRUM. TANDY TRS 80. TEXAS TI-99/4A. THOMSON T07.

DEUX SUPER CONCOURS : 10 000 francs de prix au meilleur programme **CHAQUE MOIS.** 1 VOYAGE en CALIFORNIE pour le meilleur logiciel **CHAQUE TRIMESTRE.**

Menu

BAOUM ! ZIP ! ZAP ! CRASH ! La guerre est encore là, décidément ! Est-ce une mode ou un pressentiment ! WARGAME de J.M. ROTTENBERG sur APPLE II, rivalise avec STARTREK, superbe programme de Pierre GASQUY pour ORIC et qui est si long que nous le passons à cheval sur deux semaines. En attendant la suite, les possesseurs d'ORIC pourront se promener sur MARS avec le BOMBERJEEP de Stéphane MERCURY. MOX sur HP 41 met aussi en scène une bataille spatiale (Gilles OSMONT) ainsi que Pilote Spatial de J.M. TOURBEZ. Le repos du guerrier : les jeux de réflexion, Anagramme pour MZ 80 par Gérard LECANNU, ECHEC d'Olivier FORT pour PC 1500, MEMOCASE pour SPECTRUM par Joël TARQUIN, ISOLA pour TEXAS en Basic étendu par Jacques JOLY, COFFRE FORT pour X-07 par Martine CLAYRON,

et des Chiffres et des Lettres de M. FROMAGET pour TRS 80 et enfin TAQUIN de Philippe BERNEZ (VIC 20). De l'EAO avec calcul de C. CURIEN (COMMODORE 64), Crocodile Savant de E. CHANTRAINE pour TI 99 et Chenille pour T07 de Frédéric CHARTIER. Deux éditeurs de caractères, MP FII par Alain JACQUOT et EDIGRA de J. POURRAT pour GOUPIL et la suite de GESF pour GOUPIL de Didier CUGY. La guerre est finie ?

Edito

L'avant-dernier numéro de l'année, j'espère que vous allez avoir le temps de taper votre programme hebdomadaire, malgré le réveillon de Noël, la Messe de Minuit et la dinde au marron. Peut-être allez-vous avoir un nouvel

ordinateur dans les souliers que vous déposerez devant la cheminée, ce sera une excellente occasion de rentabiliser encore mieux votre hebdomadaire favori et de nous envoyer de nouveaux programmes. En parlant de cadeaux, nous réservons une surprise aux possesseurs de HP 41 pour la fin de l'année : un programme code-barre sur toute la longueur de l'hebo, plus besoin de taper votre programme : votre crayon optique suffira !

Restons dans les cadeaux : le Glossaire "Hebdogiciel" qui répertorie les principaux termes informatiques est à votre disposition, il vous suffit de nous écrire pour le recevoir chez vous, c'est notre cadeau de fin d'année. En attendant, joyeux Noël et gardez l'esprit clair, vos programmes en ont besoin.

Possesseurs de MZ 700, nous attendons vos programmes !

G. CECCALDI

Le compte est bon pour Denis BONOMO : 10.000 francs !

La lutte a été chaude, jusqu'au dernier moment le programme "LE MOT LE PLUS LONG" de Denis BONOMO (d'où le titre de l'article, ouaf !) et le "DONJON" d'Ivan HARY se sont battu pied à pied. L'aventure contre la réflexion ! Et, jeudi soir, la sentence est tombée, BONOMO a le gros lot et HARY KO ! Il gagne quand même un livre de la règle à calcul, une brassée de Glossaires HEBDOGICIEL et la considération de tous les Texans de France et de Navarre. On l'applaudit bien fort !

Revenons au grand gagnant du mois, Denis BONOMO. Montez sur le podium monsieur BONOMO, coiffez la couronne de laurier, débouchez le magnum de

champagne et arrosez la foule en délire qui vous acclame frénétiquement ! Sortez votre sac tyrolien et entassez-y, pêle-mêle : un chèque de 10.000 francs, un livre offert par la Règle à calcul, un ordinateur ALICE offert par HACHETTE, une option pour un voyage en Californie, une option pour une BROTHER EP22 offerte par DURIEZ et une pile de glossaires. On l'applaudit encore plus fort !

Et maintenant, mesdames et messieurs, les grands gagnants dans leur catégorie, ils ont tous gagné un super livre en couleurs, avec des jolies images à choisir

Suite page 9

HIPPOREBUS : trouvez l'expression qui se cache dans la B.D. de l'hippocampe. Décomposé en trois syllabes dans les trois premières cases, le "tout" a évidemment un rapport avec l'informatique (solution en page intérieure)



CROCODILE SAVANT

BASIC ETENDU

Un peu d'E.A.O. (Enseignement assisté par ordinateur) : les crocodiles et les poires vont apprendre à compter à vos enfants !

E. et C. CHANTRAINE

TI-99 4/A

..

```
100 RANDOMIZE
110 OPTION BASE 1 : DIM LE(25)
120 CALL CLEAR : COUP=0
130 CALL SCREEN(2) : FOR U=2 TO 8 : CALL COLOR(U,16,2) : NEXT U : GOSUB 1180
140 CALL CHAR(96,"00040C1C3C00E7FF") : CALL CHAR(97,"01030303030707") : CALL C
HAR(98,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
150 CALL CHAR(104,"3C3C3C3C3C3C3C3C") : CALL CHAR(99,"80C0C0C0C0C0E0E0") : CALL
CHAR(100,"070707071F1F3F3F")
160 CALL CHAR(105,"183C3C3C3C3C3C3C") : CALL CHAR(101,"E0E0F0F0F0F0F0F0") : CALL
CHAR(102,"3F3F3F1F1F0F0703")
170 CALL CHAR(116,"00000000305E91FD") : CALL CHAR(103,"FCFCFCFBFBFB0E0C0")
180 CALL CHAR(117,"01020103030100FF")
190 CALL CHAR(118,"7F00FFFF7F")
200 CALL CHAR(119,"FD03FFFFFF3F")
210 CALL CHAR(120,"0E15243F0F03")
220 CALL CHAR(121,"01028183C3F1FC3F")
230 CALL CHAR(122,"00000000031F3F1F")
240 CALL CHAR(40,"00080402040870")
250 CALL CHAR(41,"C3241800400004")
260 CALL CHAR(44,"E0380000C0002")
270 CALL CHAR(123,"1F071F7FFF0C0")
280 CALL CHAR(124,"FBFBFBFB0E0C0")
290 CALL CHAR(125,"FFFFFFFFFFFF0C8C")
300 CALL CHAR(126,"FFFFFFFFFFFFF00")
310 CALL CHAR(127,"1818181818181818")
320 CALL CHAR(128,"00071108070F01")
330 CALL CHAR(129,"FFFFFFFFFFFFF341")
340 CALL CHAR(130,"00FCFE000080C0E0")
350 CALL CHAR(131,"FFFFFFFFCFFFFFFF")
360 CALL CHAR(132,"0703000F9FFFFFFF")
370 CALL CHAR(133,"00000000C3E7FFFF")
380 CALL CHAR(134,"0000000030F9FFFF")
390 CALL CHAR(135,"CE317AFEF9FFFF")
400 CALL CHAR(136,"00000000FFFFFFF")
410 CALL CHAR(137,"FFFFFFFFFFFFF")
420 CALL CHAR(138,"0103070F1F3F7FFF")
430 CALL CHAR(139,"80C0E0F0F0FCFF")
440 CALL CHAR(140,"0F0F0F0F0F0F0F")
450 CALL CHAR(141,"FF7F3F1F0F070301")
460 CALL CHAR(142,"FFFCFBFB0E0C080")
470 CALL CHAR(143,"1F3F70CFBFFF7E1E")
480 CALL CHAR(115,"00708BDF0F0F0E0")
490 FOR I=5 TO 8 : CALL COLOR(I,16,2) : NEXT I : CALL COLOR(3,2,16) : CALL COL
OR(4,2,16)
500 FOR I=11 TO 13 : CALL COLOR(I,4,2) : NEXT I : CALL COLOR(14,13,2)
510 CALL COLOR(14,13,2) : CALL COLOR(2,16,2) : CALL COLOR(10,10,2) : CALL COLOR(
9,7,2)
520 CALL CLEAR : CALL VCHAR(14,29,127,2) : CALL VCHAR(14,30,127,2) : CALL VCHAR
(13,31,127,2)
530 CALL VCHAR(13,29,104) : CALL VCHAR(13,30,104) : CALL VCHAR(12,31,104)
540 CALL VCHAR(12,29,105) : CALL VCHAR(12,30,105) : CALL VCHAR(11,31,105)
550 CALL HCHAR(15,28,41) : CALL HCHAR(15,31,41) : CALL HCHAR(16,29,41,2)
560 CALL HCHAR(24,1,136,16) : CALL HCHAR(24,17,137,2) : CALL HCHAR(23,17,138) :
CALL HCHAR(23,18,139)
570 CALL HCHAR(24,19,139) : CALL HCHAR(24,20,138) : CALL HCHAR(24,21,139) : CALL
HCHAR(24,22,138)
580 CALL HCHAR(24,23,138) : CALL HCHAR(24,24,136,8) : CALL HCHAR(24,23,137) : CA
LL HCHAR(1,21,141)
590 CALL HCHAR(1,22,142) : CALL HCHAR(1,23,141) : CALL HCHAR(1,24,142) : CALL HC
HAR(1,25,141)
600 CALL HCHAR(1,26,137,2) : CALL HCHAR(2,26,141) : CALL HCHAR(2,27,142) : CALL
HCHAR(1,28,142)
610 CALL HCHAR(1,29,141) : CALL HCHAR(1,30,142) : CALL HCHAR(1,31,141) : CALL VC
HAR(1,32,137,5)
620 CALL VCHAR(2,31,138) : CALL VCHAR(3,31,141) : CALL VCHAR(4,31,138) : CALL VC
HAR(5,31,141)
630 CALL VCHAR(6,32,141) : CALL VCHAR(7,32,140,8) : CALL VCHAR(15,32,138) : CALL
VCHAR(16,32,137,2)
640 CALL VCHAR(16,31,138) : CALL VCHAR(17,31,141) : CALL VCHAR(18,32,14*1) : CAL
L
VCHAR(19,32,138)
650 CALL VCHAR(20,32,141) : CALL VCHAR(21,32,140,2) : CALL VCHAR(23,32,138) : CA
LL VCHAR(24,32,137)
660 CALL VCHAR(4,25,143) : CALL VCHAR(4,28,143) : CALL VCHAR(6,26,143)
670 DATA 67,79,82,82,69,67,84
680 RESTORE 670 : FOR I=1 TO 7 : READ LE(I) : NEXT I
690 FOR I=1 TO 7 : CALL HCHAR(23,I+4,LE(I)) : NEXT I
```



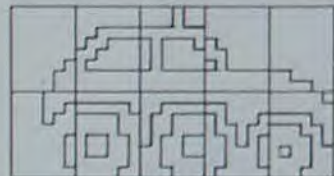
```
700 DATA 70,85,85,88
710 RESTORE 700 : FOR I=1 TO 4 : READ LE(I) : NEXT I
720 FOR I=1 TO 4 : CALL HCHAR(23,I+23,LE(I)) : NEXT I : GOSUB 1180
730 COUP=0 : X=25 : Y=22
740 COUP=COUP+1 : IF COUP=5 THEN 520 ELSE X=X-2 : Y=Y-3 : GOSUB 1070
750 CALL SPRITE(4,96,11,(Y-3)*8,40,85,97,11,(Y-2)*8,32,86,98,11,(Y-2)*8,40,87,9
9,11,(Y-2)*8,48)
760 CALL SPRITE(8,100,11,(Y-1)*8,32,89,98,11,(Y-1)*8,40,810,101,11,(Y-1)*8,48)
770 CALL SPRITE(11,102,11,Y*8,32,812,98,11,Y*8,40,813,103,11,Y*8,48)
780 FOR I=1 TO 100 : NEXT I
790 A=INT(RND*10) : B=INT(RND*10)
800 C=INT(RND*2)+1 : IF C=1 THEN D=1 ELSE D=-1
810 F=INT(RND*10)+1
820 ON F GOTO 830,840,850
830 E=A+B : OP=43 : GOTO 860
840 E=A-B : OP=45 : IF E<0 THEN 790 ELSE 860
850 E=A*B : OP=42
860 IF D<>-1 THEN 880 ELSE 870
870 H=INT(RND*15)+1 : IF H=E THEN 870 ELSE J=H : GOTO 890
880 J=E
890 GOSUB 1110
900 CALL SPRITE(11,A+48,7,(Y-2)*8,40)
910 CALL SPRITE(11,102,11,Y*8,32,812,98,11,Y*8,40,813,103,11,Y*8,48)
920 CALL SPRITE(11,102,11,Y*8,32,812,98,11,Y*8,40,813,103,11,Y*8,48)
930 CALL MOTION(1,0,TEMPS,2,0,TEMPS,3,0,TEMPS,4,0,TEMPS,5,0,TEMPS,6,0,TEMPS
5)
940 CALL MOTION(1,0,TEMPS,8,0,TEMPS,9,0,TEMPS,10,0,TEMPS,11,0,TEMPS,12,0,TEMPS
13,0,TEMPS)
950 CALL POSITION(1,Y,Y,X) : IF X<X*8 THEN 960 ELSE 1030
960 CALL KEY(0,KEY,R) : IF R=0 THEN 950
970 GOSUB 1120
980 CALL POSITION(1,Y,Y,X) : IF X<(X-3)*8 THEN 990 ELSE 980
990 CALL DELSPRITE(ALL)
1000 GOSUB 1130 : FOR I=1 TO 500 : NEXT I
1010 IF D=-1 THEN GOSUB 1150 : GOSUB 1290 : GOSUB 1140 : FA=FA+1 : GOSUB 116
0 : GOSUB 1070 : GOTO 750
1020 CO=CO+1 : GOSUB 1150 : GOSUB 1320 : GOSUB 1160 : GOSUB 1070 : GOTO 740
1030 CALL DELSPRITE(ALL)
1040 GOSUB 1130
1050 IF D=1 THEN GOSUB 1150 : GOSUB 1290 : GOSUB 1130 : FA=FA+1 : GOSUB 1160
: GOSUB 1070 : GOTO 750
1060 CO=CO+1 : GOSUB 1150 : GOSUB 1320 : GOSUB 1160 : GOSUB 1070 : GOTO 740
1070 CALL HCHAR(Y,X,116) : CALL HCHAR(Y,X+1,117) : CALL HCHAR(Y,X+2,135) : CALL
HCHAR(Y,X+3,134)
1080 CALL HCHAR(Y,X+4,133) : CALL HCHAR(Y,X+5,132) : CALL HCHAR(Y,X+6,131) : CAL
L HCHAR(Y,X+7,130)
1090 CALL HCHAR(Y+1,X,118) : CALL HCHAR(Y+1,X+1,119) : CALL HCHAR(Y+1,X+2,129) :
CALL HCHAR(Y+1,X+3,126,3)
1100 CALL HCHAR(Y+1,X+6,125) : CALL HCHAR(Y+1,X+7,124) : CALL HCHAR(Y+2,X+7,40) :
CALL HCHAR(Y+2,X+1,44) : RETURN
1110 CALL HCHAR(Y+1,X+5,(J/10-INT(J/10))*10+48) : CALL HCHAR(Y+1,X+4,INT(J/10)+4
8) : RETURN
1120 CALL HCHAR(Y,X,120) : CALL HCHAR(Y,X+1,121) : CALL HCHAR(Y+1,X,122) : CALL
HCHAR(Y+1,X+1,123) : RETURN
1130 CALL HCHAR(Y-2,X,128) : CALL HCHAR(Y-2,X+1,115) : RETURN
1140 CALL HCHAR(Y-2,X,32,2) : RETURN
1150 CALL HCHAR(Y+1,X+4,126,2) : RETURN
1160 CALL HCHAR(23,15,(CO/10-INT(CO/10))*10+48) : CALL HCHAR(23,14,INT(CO/10)+48
)
1170 CALL HCHAR(23,31,(FA/10-INT(FA/10))*10+48) : CALL HCHAR(23,30,INT(FA/10)+48
) : RETURN
1180 GOSUB 1210 : CALL CLEAR : DISPLAY AT(5,1) : "NIVEAU DE DIFFICULTE <1 A 3>"
: ACCEPT AT(7,20) : BEEP:DIF
1190 DISPLAY AT(10,1) : "TEMPS DE REFLEXION (DE 1:LENT A 10:RAPIDE)" : ACCEPT AT(
11,20) : BEEP:TEMPS
1200 CALL CLEAR : RETURN
1210 DISPLAY AT(12,5) : "LE CROCODILE SAVANT"
1220 CALL PRES
1230 PRINT "VOUS DEVEZ TROUVER SI LE " : PRINT : PRINT "NOMBRE AFFICHE PAR LE
CRO-"
1240 PRINT : PRINT "CROCODILE EST LE RESULTAT DE " : PRINT : PRINT "L'OPERATION D
ONNEE PAR LA"
1250 PRINT : PRINT "POIRE." : PRINT : PRINT "SI OUI,APPUYER SUR UNE TOU-" :
PRINT
1260 PRINT "CHE POUR QUE LE CROCODILE " : PRINT : PRINT "LA MANGE" : PRINT
1270 PRINT "SINON,NE FAITES RIEN."
1280 PRINT : INPUT "ENTER" POUR JOUER : A$ : RETURN
1290 DATA 300,196,2,29000,300,196,2,29000,300,196,2,29000,300,156
1300 RESTORE 1290 : FOR I=1 TO 7 : READ OW,WE : CALL SOUND(OW,WE,5) : NEXT I
1310 RETURN
1320 DATA 1568,1175,988,1175,1568
1330 RESTORE 1320 : FOR I=1 TO 5 : READ LE(I) : CALL SOUND(100,LE(I),5) : NEXT
I
1340 RETURN
1350 SUB PRES
1360 DATA 262,294,330,262,294,294,330,349,349,330,330,262,294,330,262,294,294,33
0,349,392,262
1370 RESTORE 1360 : DIM RT(30) : FOR I=1 TO 21 : READ RT(I) : CALL SOUND(200,R
T(I),5) : NEXT I
1380 SUBEND
```

BOMBER JEEPS ORIC 1

Vous venez d'être largué sur Mars avec un scaphandre autonome et une jeep à six roues. L'exploration commence, attention aux obstacles !

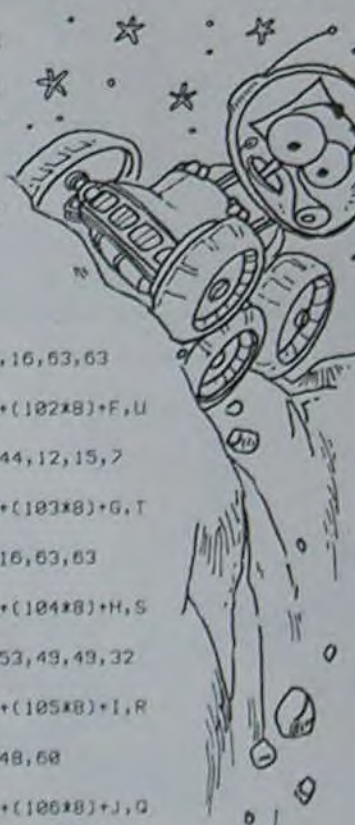
Stéphane MECARY

Les caractères minuscules a, b, c, d, e, f, g, h, i, j et m sont redéfinis comme suit :



```
1 REM"*****"
2 REM"X BOMBER-JEEPS X"
3 REM"X S.MECARY X"
4 REM"*****"
5 GOSUB 3000
10 FOR A=0T07
20 READ Z:POKE 40880+(97*8)+A,Z
30 NEXT A
40 DATA 0,0,0,0,0,1,3,3
80 FOR B=0T07
60 READ Y:POKE 40880+(98*8)+B,Y
70 NEXT B
80 DATA 7,6,4,4,1,1,1,0
90 FOR C=0T07
100 READ X:POKE 40880+(99*8)+C,X
110 NEXT C
120 DATA 0,0,15,24,48,32,63,63
130 FOR D=0T07
140 READ W:POKE 40880+(100*8)+D,W
150 NEXT D
160 DATA 63,1,68,68,38,38,62,68
170 FOR E=0T07
180 READ U:POKE 40880+(101*8)+E,U
190 NEXT E
```

```
200 DATA 4,4,63,17,16,16,63,63
210 FOR F=0T07
220 READ U:POKE 40880+(102*8)+F,U
230 NEXT F
240 DATA 63,48,89,39,44,12,15,7
250 FOR G=0T07
260 READ T:POKE 40880+(103*8)+G,T
270 NEXT G
280 DATA 0,3,0,32,48,16,63,63
290 FOR H=0T07
300 READ S:POKE 40880+(104*8)+H,S
310 NEXT H
320 DATA 63,15,46,36,53,49,49,32
330 FOR I=0T07
340 READ R:POKE 40880+(105*8)+I,R
350 NEXT I
360 DATA 0,0,0,0,0,0,48,68
370 FOR J=0T07
380 READ Q:POKE 40880+(106*8)+J,Q
390 NEXT J
400 DATA 62,63,3,57,68,44,68,56
410 FOR P=0T07
420 READ L:POKE 40880+(109*8)+P,L
430 NEXT P
440 DATA 63,63,63,63,63,63,63,63
411 PLOT 11,2,"*****"
412 PLOT 11,3,"X BOMBER-JEEPS X"
413 PLOT 11,4,"*****"
415 GOSUB 2100
420 A=5
```

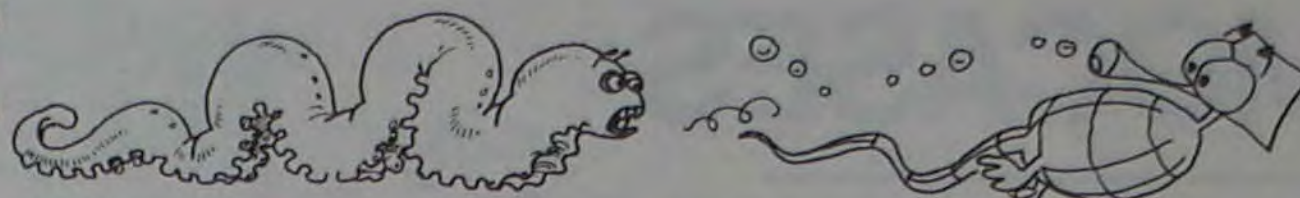


```
430 B=22
435 C=37
437 F=36
438 P=0
440 G$=KEY$
450 IF G$=" " THEN A=A+1
460 IF G$=" " THEN A=A-1
470 IF G$=" " THEN GOSUB 1000
480 IF G$=" " THEN GOSUB 1100
490 IF G$="Z" THEN GOSUB 1300
500 IF G$="X" THEN GOSUB 1500
8501 IF A>32 THEN A=32
502 IF A<2 THEN A=2
505 IF A>C THEN GOTO5000
506 IF A+>C THEN GOTO 5000
510 GOSUB 2000
530 GOSUB 3000
535 P=P+1
540 IF P>28 THEN GOSUB 4000
545 SOUND 6,288,15
547 PLAY2,2,2,2
550 GOTO440
1000 A=A-1
1010 PLOT A,B," "
1020 PLOT A,B+1," "
1030 A=A+1
1040 RETURN
1100 A=A+1
1110 PLOT A+4,B," "
1120 PLOT A+4,B+1," "
1130 A=A+1
1140 RETURN
1300 PLOT A,B," "
1310 PLOT A,B+1," "
1320 PLOT A+2,B-1," "
1330 PLOT A+2,B," "
1335 MUSIC 3,4,18,15
1337 PLAY 1,0,0,200
1340 PLOT A+2,B-1," "
1350 PLOT A+2,B," "
1360 PLOT A+4,B-1," "
1370 PLOT A+4,B," "
1375 MUSIC 3,4,4,15
1377 PLAY 1,0,0,200
1380 PLOT A+4,B-2," "
```

```
4055 IF A+>F AND B=22 THEN GOTO5000
4060 RETURN
4200 PLOT F,24,"mm"
4210 PLOT F,25,"mm"
4220 F=36
4230 RETURN
5000 EXPLODE
5002 PLOT A,B," "
5004 PLOT A,B+1," "
5010 WAIT 300
5020 CLS:LORES0
5030 PLOT11,2,"*****"
5040 PLOT 11,3,"X BOMBER-JEEPS X"
5050 PLOT 11,4,"*****"
5060 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
:PRINT:PRINT"VOUS AVEZ TENU
S "P/41" SECONDES"
5065 PRINTCHR$(12):PRINTCHR$(6)
5070 WAIT 300:CLS:LORES0
5080 PLOT 5,10,"VOULEZ VOUS REJOUER ?"
5090 PLOT 10,12,"(1)OUI"
5100 PLOT 10,13,"(2)NON"
5110 INPUT S$
5120 IF S$="1" THEN GOTO410 ELSE GOTO512
0
8000 GOSUB 3200
8010 RETURN
7000 CLS :LORES0
7010 PLOT 11,2,"*****"
7020 PLOT 11,3,"X BOMBER-JEEPS X"
7030 PLOT 11,4,"*****"
7040 PLOT 2,6,"VOUS ETES LE CONDUCTEUR D
UNE JEEPS "
7050 PLOT 2,7,"QUI DOIT SURVIVRE SUR MAR
S LE PLUS "
7060 PLOT 2,8,"LONGTEMPS POSSIBLE..."
7070 PLOT 2,10,"VOUS NE DISPOSEZ QUE D'U
NE JEEPS"
7080 PLOT 2,11,"VOICI LES COMMANDES="
7090 PLOT 10,13,"'Z' POUR SAUTER EN L'AIR"
7100 PLOT 10,14,"'X' POUR TIRER"
7110 PLOT 10,15,"'Y' POUR AVANCER"
7120 PLOT 10,16,"'C' POUR RECULER"
7130 PLOT 0,18,"APPUYER SUR UNE TOUCHE P
OUR COMMENCER"
7140 SETQ0
7150 PLOT 2,20,"VEUILLEZ PATIENTER S'IL
VOUS PLAIT"
7160 RETURN
```


LA CHENILLE

Une chenille qui dévore les lettres de l'alphabet et dans l'ordre alphabétique ! Educatif ? Bien sûr, mais il faut aussi éviter les bords de l'écran, les obstacles, les lettres dans le désordre et de se mordre la queue !



TO 7

Frédéric CHARTIER

Notice d'utilisation

- Chargez le programme au nom de "lettres"
- Tapez "RUN"
- Un menu s'affiche
- Demande du niveau de difficulté (0 à 4)
- Le jeu commence automatiquement
- Sur l'écran au hasard s'affiche les 24 lettres de l'alphabet.
- La chenille doit dévorer les lettres dans l'ordre
- La tête de la chenille s'oriente à l'aide des touches ← →
- Exemple : si déplacement de la chenille de droite à gauche, pour aller vers le haut de l'écran, à droite de la tête, tapez la touche → (droite)
- Quand toutes les lettres ont été dévorées dans l'ordre : affichage du score.
- Changement de tableau et de décor (1 à 4)
- Après le tableau. Retour à 0 (mais chenille plus longue)
- La chenille ne doit pas heurter : les bords de l'écran, les obstacles, son corps, les lettres dans le désordre, le bonus et le score.
- A chaque fois que vous mangez une bonne lettre vous marquez la valeur du code ASCII mais votre bonus s'incrémente à chaque seconde de 1, arrivé à 0 vous perdez.
- A chaque fin de tableau votre bonus s'ajoute à votre score.

BON JEU

```
*****
* CHARTIER
* FREDERIC
* CHENILLE
* THOMSON T07
* SANS EXTENSION
* LE 30/11/83
*****

7 CLEAR,3:DEFGR$(0)=60,126,255,255,255,
255,126,60
8 GOSUB 5000
9 ONERRORGOTO1100:PRINT"DIFFICULTE? DE 0
A 4:H$=""
10 H$=INKEY$:IF H$="" OR H$=CHR$(13) THEN
N10
11 H$=ASC(H$)-48:IF H$<0 OR H$>4 THEN 10
13 CLS
14 SCREEN 7,0,1:PLAY"04":BON$=1500
15 DEFGR$(0)=60,126,255,255,255,255,126,
60
20 DIM D$(4),E$(4),S$(320,2):P$=65
21 FORI=0TO3
22 READ D$(I),E$(I)
23 NEXT I
30 LINE(0,24)-(39,24)CHR$(127),1:FOR I=
65 TO90
40 A$=INT(38*RND+1):B$=INT(23*RND+1)
50 IF SCREEN(A$,B$)<>32 THEN 40 ELSE COL
OR7:LOCATE A$,B$:PRINTCHR$(I):COLOR7
60 NEXT I
80 L$=15:P1$=1:P2$=2:X1$=10:Y1$=20:J$=2:
A$=CHR$(0):LOCATE25,0:PRINT"SCORE:"LOCA
TE10,0:PRINT" Bonus:"
100 A$=INKEY$:IFA$="" THEN 103
101 T$=ASC(A$):J$=J$+(T$-8)-(T$-9)
103 IF J$=4 THEN J$=0
104 IF J$=1 THEN J$=3
110 X1$=X1$+D$(J$):Y1$=Y1$+E$(J$):IF Y1$
=24 THEN GOTO 1100
120 IF SCREEN(X1$,Y1$)=32 THEN COLOR2:L
OCATE X1$,Y1$,0:PRINT GR$(0):COLOR7 ELSE
GOTO 1000
130 P1$=P1$+1:IF P1$=L$ THEN LET P2$=1:G
OTO 150
135 IF P1$=L$ THEN P1$=1
140 P2$=P1$+1
150 S$(P1$,1)=X1$:S$(P1$,2)=Y1$
160 X2$=S$(P2$,1):Y2$=S$(P2$,2)
```

```
200 LOCATE X2$,Y2$,0:PRINT" *
205 LOCATE32,0:PRINTSCORE$
206 BON$=BON$+1:LOCATE17,0:PRINTBON$:IF
BON$=0 THEN ERROR
210 GOTO100
1000 G$=SCREEN(X1$,Y1$)
1010 IF G$=P$ THEN SCOR$=SCOR$+P$:P$=
P$+1:L$=L$+H$+5:PLAY"600L4S1":LOCATEX
1$,Y1$:COLOR1:PRINTGR$(0):COLOR7 ELSE G
OTO 1100
1030 IF P$=91 THEN P$=65:PRINT:ATTRB1,
1:PRINT" Gagne!"SCOR$=SCOR$+BON$:BON$
=1500:GOTO1200
1040 LOCATE130
1100 PRINT:ATTRB 1,1:PRINT" Perdu!"
1105 PLAY"12FAFAFASOL24LASOL13FALASOL
40FA":PRINT"VOTRE SCORE EST:"PRINTSCORE$
:FOR T=0 TO500 :NEXTT
1110 CLS:ATTRB0,0:CLEAR
1115 PRINT"VOULEZ VOUS REJOUER(O/N)":RE$
=""
1120 RE$=INKEY$:IF RE$="" OR RE$=CHR$(8)
OR RE$=CHR$(9) THEN 1120
1130 IF RE$="O" THEN GOTO 9
1140 PRINT"COUCOU":END
1200 M$=M$+1
1210 PRINT"MAINTENANT"
1220 PRINT"PLUS D'UR!"
1230 PLAY"124MIMIFASOSOFAMIREDDOREMIL48
MIL24REREMIFASOSOFAMIREDDOREMIL48REL2
4000"
1240 P$=0:FORI=1TO2:FORJ$=1TO300:S$(J$
,I$)=0:NEXTJ$:NEXT I:ATTRB 0,0:CLS:ON M$ G
OTO 1250,1270,1300,1370
1250 LINE(3,13)-(17,13)CHR$(127),2:LINE
(21,13)-(36,13)CHR$(127),2
1260 GOTO 30
1270 LINE(3,11)-(17,11)CHR$(127),2:LINE(
23,11)-(36,11)CHR$(127),2:LINE(20,9)-(20
,3)CHR$(127),2:LINE(20,13)-(20,20)CHR$(1
27),2
1290 GOTO30
1300 LINE(3,3)-(36,3)CHR$(127),2
1310 LINE(3,11)-(36,11)CHR$(127),2
1320 LINE(3,21)-(36,21)CHR$(127),2
1330 LINE(19,3)-(19,21)CHR$(127),2
1360 GOTO30
1370 ATTRB 1,1:PRINT:PRINT"BRAVO VOUS ET
```

```
ES":PRINT" TRES BON... ET HOPI!":PRINT"EN
CORE UN "PRINT"PETIT TOUR":PRINT"MAIS
PLUS DIFFICILE":PRINT:FOR T=0 TO500:ME
XT:PRINT" C'EST PARTIE!":ATTRB0,0:H$=H
$+1:CLS:M$=0:GOTO 30
5000 CLS:SCREEN7,0,1
5005 ATTRB1,1:LOCATE13,0:PRINT"CHENILLE"
:ATTRB0,0:PSET(12,14):A$=PSET(6,20):B$=P
SET(30,17):C$=PSET(23,21):D$=LINE(8,16)-
(18,16)GR$(0),2:COLOR6:LOCATE16,10:PRINT
"PAR CHARTIER FREDERIC"
5020 PLAY"05D0REM10D0REPREMIFAFAMIPDREM1
D0REPREMIFAS00"
5030 LOCATE10,12:PRINT"VOULEZ VOUS LES R
EGLES (O/N)"
5040 DD$=""
5050 DD$=INKEY$:IF DD$="" OR DD$=CHR$(13)
THEN 5050
5060 IF DD$="O" THEN 6000 ELSE CLS:RETUR
N
6000 CLS:" ***** REGLES *****
6010 LOCATE18,4:PRINT"REGLES":LOCATE18,5
:PRINT"-----"
6020 PRINT"VOUS ETES UNE CHENILLE QUI A
TRES FAIM":PRINT
6030 PRINT"VOUS AVEZ POUR NOURRITURE DES
LETTRES "PRINT"MAIS ATTENTION VO
US DEVEZ LES MANGER "PRINT:PRINT"DANS L
'ORDRE (le A puis le B etc...)"PRINT
6040 PRINT"UNE FOIS QUE VOUS AVEZ MANGE
LES 24 "PRINT:PRINT"LETTRES DE L'ALPHAB
ET VOUS RECOMMENCEZ":PRINT:PRINT"MAIS DA
NS UN TABLEAU DIFFERENT."
6050 PRINT:PRINT:PRINT"POUR VOUS DIRIGER
UTILISEZ LES FLECHES"PRINT"DE DROITE E
T DE GAUCHE":PRINT"reperez vous par rapp
ort a la tete":LINEINPUT"ENTREE":SSD:CL
S:PRINT:PRINT:PRINT
6060 PRINT"ATTENTION VOUS NE DEVEZ PAS T
OUCHER LES "PRINT"BORDS,LES LIGNES
VERTES,VOTRE SCORE":PRINT:PRINT"LE BON
US,"PRINT:PRINT:PRINT"SI VOTRE BONUS AR
RIVE A ZERO VOUS ETES":PRINT:PRINT"mort"
:PRINT
6070 PRINT"BON COURAGE":PRINT:LINEINPUT"
FRAPPEZ LA TOUCHE ENTREE":SD:CLS:RETURN
10000 DATA 1,0,0,1,-1,0,0,-1
```

BASIC GESF

GOUPIL



suite du listing du N°10

```
5430 RETURN
5500 REM LECTURE
5510 INPUT#1,CL$
5520 INPUT#1,PS
5530 RETURN
5997 REM
5998 REM
5999 REM
6000 REM *** GESTION IMPRIMANTE ***
6001 REM
6010 LI=5:NL=1:CO=30:SP=1
6011 PRINT
6012 PRINT "NOMBRE DE LIGNES PAR ETIQUETTE ="LI
6013 PRINT "NOMBRE D'ETIQUETTES PAR LIGNE ="NL
6014 PRINT "NOMBRE DE COLONNES TOTAL ="CO
6015 PRINT "ESPACE ENTRE ETIQUETTES ="SP
6020 PRINT
6022 PRINT "FORMAT OK (O-N) ?":
6024 IC$=INCH$(0)
6026 IF IC$="O" OR IC$="N" THEN 6090
6027 IF IC$<>"n" OR IC$<>"N" THEN 6020
6028 PRINT
6030 INPUT"Nb de lignes par etiquette":LI
6040 INPUT"Nb d'etiquettes par ligne":NL
6050 INPUT"Nb de colonnes":CO
6060 INPUT"Nb de lignes entre etiquettes":SP
6090 EXEC,"TTYSET WD=0"
6095 DIM ET(LI,NC),EP$(LI,NL):RETURN
6100 REM FORMATTAGE IMPRESSION
6105 PRINT"Les identificateurs de champs"
6106 PRINT"situés sur une même ligne doivent être séparés"
6107 PRINT"par une virgule"
6108 PRINT
6110 FOR L=1 TO LI
6115 FOR J=0 TO NC:ET(L,J)=0:NEXT J
6120 PRINT "LIGNE":L:GOSUB 2300
6130 GOSUB 6200
6140 NEXT L
6150 RETURN
6200 REM MISE EN PLACE DU FORMAT
6203 IF IN$="" THEN RETURN
6205 K=0:XX$=""
6210 FOR I=1 TO LEN(IN$)
6220 X$=MID$(IN$,I,1)
6230 IF X$<"0" AND X$<">" THEN GOSUB 6260:XX$="":GOTO 6250
6240 XX$=XX$+X$
6250 NEXT I
6260 FOR J=1 TO NC
6270 IF LEFT$(CH$(J,2),LEN(XX$))=XX$ THEN ET(L,K)=J:K=K+1
6280 NEXT J
6290 RETURN
6300 REM MISE EN PLACE DES CHAMPS
6310 FOR I1=1 TO LI
6315 EP$(I1,I0)=""
6320 IF ET(I1,0)=0 THEN GOTO 6380
6330 FOR I2=0 TO NC
6340 IF ET(I1,I2)=0 THEN I2=NC:GOTO 6370
6350 X$=CH$(ET(I1,I2),4):X=INSTR(1,X$," "):
IF X<>0 THEN X$=LEFT$(X$,X)
6360 EP$(I1,I0)=EP$(I1,I0)+ " "+X$
6370 NEXT I2
6380 NEXT I1
6390 RETURN
6400 FOR I=1 TO LI:FOR J=1 TO NL
6410 PRINT#0,TAB(CO/NL*(J-1)+5);EP$(I,J);
6420 NEXT J
6430 PRINT#0
6440 NEXT I
6450 FOR I=1 TO SP
6460 PRINT#0
6470 NEXT I
6480 RETURN
10000 REM
```

```
10001 REM
10002 REM *** MODULE DE CREATION ENREGISTREMENT ***
10003 REM
10010 FOR I=1 TO NC:CH$(I,4)="" :NEXT I
10020 GOSUB 2500 : REM RAZ
10030 GOSUB 2000 : REM ACQUISITION
10040 GOSUB 3600
10050 IF PS=0 THEN PS=IX+1
10060 CL$=CH$(1,4)
10070 GOSUB 3300
10080 GOSUB 3100
10090 PRINT
10100 PRINT "enregistrement":PS;"cree"
10110 PRINT
10120 PRINT "autre creation"
10130 GOSUB 2400: IF OK THEN GOTO 10000
10140 RETURN
11000 REM
11001 REM
11002 REM
11003 REM *** MODULE D'EDITION ***
11004 REM
11010 PRINT CH$(1,2);" de l'enregistrement":GOSUB 2300:CR$=IN$
11020 IX=0
11030 GOSUB 3500
11035 PRINT
11040 IF ASC(CL$)=0 THEN IF PS=0 THEN 11110 ELSE 11100
11050 GOSUB 3200
11060 GOSUB 2600
11070 PRINT "modification":GOSUB 2400
11080 IF NOT (OK) THEN IX=IX+1:GOTO 11030
11090 GOSUB 2000:GOSUB 3100
11095 CX$=CL$:CL$=CH$(1,4):GOSUB 3300:CL$=CX$
11100 IX=IX+1:GOTO 11030
11110 PRINT "autre edition"
11120 GOSUB 2400
11130 IF OK THEN GOTO 11000
11140 RETURN
12000 REM
12001 REM
12002 REM
12003 REM *** MODULE DE SUPPRESSION D'ENREGISTREMENT ***
12004 REM
12010 PRINT CH$(1,2);" de l'enregistrement":GOSUB 2300:CR$=IN$
12020 IX=0
12030 GOSUB 3500
12035 PRINT
12040 IF ASC(CL$)=0 THEN IF PS=0 THEN 12110 ELSE IX=IX+1
:GOTO 12030
12050 GOSUB 3200:REM LECTURE DE L'ENREGISTREMENT
12060 GOSUB 2600
12070 PRINT "destruction"
12080 GOSUB 2400:REM ACQUITEMENT
12090 IF NOT (OK) THEN IX=IX+1:GOTO 12030
12100 GOSUB 3700 : IX=IX+1 : GOTO 12030 : REM DESTRUCTION
12110 PRINT "autre destruction"
12120 GOSUB 2400
12130 IF OK THEN GOTO 12000
12140 RETURN
13000 REM
13001 REM
13002 REM
13003 REM *** MODULE DE SELECTION ***
13004 REM
13010 IX=0
13015 NB=0
13020 GOSUB 4100
13030 GOSUB 5100
13040 GOSUB 3400
13050 IF ASC(CL$)=0 THEN IF PS=0 THEN GOTO 13100 ELSE GOTO 13090
13060 GOSUB 3200
13070 GOSUB 4200
13080 IF OK THEN GOSUB 5400:NB=NB+1
13090 IX=IX+1:GOTO 13040
13100 PRINT
13110 PRINT "selection terminee"
13115 PRINT NB;"fiches selectionnees"
13120 GOSUB 5300
13130 RETURN
14000 REM
14001 REM
14002 REM
14003 REM *** MODULE D'IMPRESSION ***
14004 REM
14010 PRINT "format d'impression"
14015 PRINT "Console ou Imprimante (C-I) ?":X$=INCH$(0)
14016 PRINT
14020 IF X$="I" THEN OPEN "O.PRINT" AS 0
14030 GOSUB 6100
14040 GOSUB 5200:REM OUVERTURE EN LECTURE
14050 FOR IO=1 TO NL
14060 GOSUB 5500
14065 IF PS=0 THEN IF IO=1 THEN 14120 ELSE GOSUB 2500:GOTO 14080
14070 GOSUB 3200
```

```
14080 GOSUB 6300
14090 NEXT IO
14100 GOSUB 6400
14110 IF PS<>0 THEN 14050
14120 PRINT
14130 PRINT "impression terminee"
14140 GOSUB 5300
14150 CLOSE 0
14160 RETURN
15000 REM
15001 REM
15002 REM
15003 REM *** EXTENSION 1 ***
15004 REM
15010 RETURN
16000 REM
16001 REM
16002 REM
16003 REM *** EXTENSION 2 ***
16004 REM
16010 RETURN
17000 REM
17001 REM
17002 REM
17003 REM *** EXTENSION 3 ***
17004 REM
17010 RETURN
19000 REM
19001 REM
19002 REM
19003 REM *** RETOUR FLEX ***
19004 REM
19005 CLOSE 2,3
19020 END
20000 REM
20001 REM
20002 REM
20003 REM *** MODULE DE CREATION DE REFERENCES ***
20004 REM
20010 PRINT"CREATION DES REFERENCES DU FICHIER ":FI$
20020 PRINT
20030 INPUT"NOMBRE DE CHAMPS":NC
20040 DIM CH$(NC,5)
20050 FOR I=1 TO NC
20060 PRINT"CHAMPS N.":I
20070 INPUT"IDENTIFICATEUR "":CH$(I,2)
20080 INPUT"NB DE CARACTERES "":CH$(I,3)
20090 SZ=SZ+VAL(CH$(I,3))
20100 CH$(I,1)="T"
20110 IF SZ>252 THEN PRINT"TAILLE MAXIMA ENREGISTREMENT
DEPASSEE":GOTO 20050
20120 NEXT I
20130 CLOSE 1
20140 OPEN NEW FI$+".REF" AS 1
20150 PRINT#1,NC
20160 FOR I=1 TO NC
20170 FOR J=1 TO 3
20180 PRINT#1,CH$(I,J)
20190 NEXT J
20200 NEXT I
20210 CLOSE 1
20220 RETURN
30000 REM
30001 REM
30002 REM
30003 REM *** MODULE DE TRAITEMENT ERREURS ***
30004 REM
30010 IF ERL=3410 AND ERR=24 THEN CL$=CHR$(0):PS=0:RESUME 3430
30020 IF ERR=4 AND ERL=1110 THEN GOSUB 20000:RESUME 1170
30040 IF ERR=52 AND ERL=2330 THEN RESUME 2300
30050 IF ERR=8 AND ERL=5510 THEN CL$=CHR$(0):PS=0:RESUME 5530
30060 IF ERR=4 AND ERL=5510 THEN PRINTFI$+".WRK non existant"
:RESUME 100
30995 IF ERR=34 AND (ERL>20000 AND ERL<20100) THEN STOP
30996 IF ERR=34 AND ERL=20 THEN STOP
30997 IF ERR=34 AND (ERL>6000 AND ERL<6060) THEN PRINT
:RESUME 6000
30998 IF ERR=34 AND ERL=220 THEN STOP ELSE RESUME 100
30999 PRINT:PRINT"ERREUR N.":ERR;"A LA LIGNE":ERL
```



Le but du jeu est de découvrir des couples de chiffres qui, une fois additionnés correspondent au nombre déterminé en début de partie par l'ordinateur.

Joël TARQUINJ

Mode d'emploi du programme :

Mettre l'ordinateur en mode "caps lock". MEMOCASES se joue soit en solitaire contre l'ordinateur, soit à plusieurs joueurs (maximum 3), avec comme quatrième partenaire, si on le souhaite, l'ordinateur. Avant de commencer une partie, il faut choisir le niveau de celle-ci (5 niveaux) : "1" correspondant à Facile et "5" à Très difficile. Si vous prenez le SPECTRUM comme adversaire, vous devrez choisir la force de celui-ci (3 niveaux). Au niveau 3, SPECTRUM a une mémoire infallible.

```

10 REM MEMOCASES
20 REM @ JOEL TARQUINJ
30 REM VERSION 1.0 DU 17.9.83
40 REM *****
50 CLEAR @ GO SUB 5000
110 INPUT "NOM DE JOUEUR:"
120 IF LEN R$ < 1 OR CODE R$ < 49
OR CODE R$ > 51 THEN GO TO 100
110 LET NU=VAL R$
120 FOR K=1 TO NU
125 INPUT "NOM DU JOUEUR NO "
K;": " ; N$(K): IF N$(K)=" " THEN
GO TO 5
130 NEXT K
140 IF NU=1 THEN GO TO 170
150 INPUT "VOULEZ VOUS JOUEZ CO
NTR: " ; R$:
160 IF R$(1) < "O" THEN GO TO 20
170:LET NU=NU+1: LET N$(NU)="SP
E"
180 INPUT "FORCE DE SPECTRUM (1
-3): " ; R$: IF LEN R$(1) OR CODE
R$(49) OR CODE R$(51) THEN GO TO 1
90
195 LET FORCE=VAL R$
200 REM CHOIX DU NIVEAU
210 INPUT "NIVEAU DE LA PARTIE
(1-5): " ; R$: IF LEN R$(1) OR COD
E R$(49) OR CODE R$(53) THEN GO TO
210
220 LET NIVEAU=VAL R$
230 LET N$="(1-NIVEAU)
240 REM ECRAN DE JEU
250 BORDER 7: PAPER 7: CLS : IN
K
255 PLOT 8,171: DRAW 192,0: DRA
W 0,-120: DRAW -192,0: DRAW 0,12
0
270 FOR K=1 TO 3
280 FOR I=139 TO 75 STEP -32
290 PLOT I
300 DRAW 192,0
310 NEXT I
320 NEXT K
340 FOR K=1 TO 5
350 FOR I=40 TO 168 STEP 32
360 PLOT I,43
370 DRAW 0,128
380 NEXT K
390 NEXT K
450 REM TRACE DES CASES
460 RAISE
470 FOR K=1 TO 24
480 READ L1,L2,L3,C
490 GO SUB 7890
500 PRINT AT L2,C+1;CHR$(64+K)
510 NEXT K
520 REM ECRAN DES JOUEURS
530 INK 0: PLOT 8,41: DRAW 103
0,40: DRAW -103,0: DRAW 0,128
0,40: INK 1:

```

```

540 FOR K=1 TO NU: PRINT AT 15,
550 N*(K): NEXT K
650 REM ===PARTIE===
660 REM TIRAGE DU CHIFFRE
670 LET CH=(N*AVEAU+10)+INT (RND
+10)
675 FLASH 1: PRINT AT 18,17: "A
TION" : PRINT AT 19,17: "ON C
CHIFFRE"
680 REM REMPLISSAGE DES CASES
690 FOR K=1 TO 24: LET T(K)=0:
NEXT K
700 FOR K=1 TO 12
710 LET N1=1+INT (RND*CH)
720 IF N1<CH THEN GO TO 710
730 LET N2=CH-N1
740 LET T(X1)+INT (RND*24)
750 LET T(X1)+1 THEN GO TO 770
760 GO TO 740
770 LET T(X)=N1
780 LET X=1+INT (RND*24)
790 IF T(X) THEN GO TO 810
800 GO TO 760
810 LET T(X)=N2
820 NEXT X
825 FLASH 0: PRINT AT 18,17: "
": PRINT AT 19,17: "
"
830 REM AFFICHAGE CHIFFRE
840 FOR I=2 TO 4: PAPER 5: PRIN
T AT K,28: " NEXT K
854 FLASH 1: PAPER 7: INK 0: PR
INT AT 3,29:CH: FLASH 0
860 REM
870 LET CJ=0
930 REM CHOIX DU JOUEUR
940 LET CJ=CJ+1
950 IF CJ=NU THEN LET CJ=CJ-1
960 PRINT AT 18,17: "A": INK C
J+1: PRINT N$(CJ): INK 1
1000 REM SAISIE CHOIX CASE 1
1010 IF T(CASE1)=1,17: "ere CASE 7
": CH$=(8)
1015 IF N$(CJ)="SPECTRUM" THEN G
O SUB 2100
1020 IF T(CJ) THEN "SPECTRUM" THEN P
RINT CH$ (64+CASE1): GO TO 1050
1020 GO SUB 4000
1030 LET C=INKEY$
1040 PRINT C
1050 LET CASE1=CODE (C4): LET CA
SE1=CASE1-64
1060 IF T(CASE1<1 OR CASE1>24 THEN
GO TO 1030
1070 LET CASE=CASE1
1080 IF T(CASE)=0 THEN GO TO 101
1090 GO SUB 3500
1095 LET O(CASE1)=T(CASE1): REM
SPECTRUM MEMORISE
1100 REM SAISIE CHOIX CASE 2
1110 IF T(CASE1)=1,17: "eme CASE 7
": CH$=(8)

```

```

1115 IF N$(CJ) = "SPECTRUM" THEN G
1116 IF N$(CJ) = "SPECTRUM" THEN P
PRINT CHR$(64+CASE2) : GO TO 1145
1120 GO SUB 4830
1125 LET I = INKEY$ : PRINT C$
1130 IF I = " " THEN GOTO 1140
1140 LET CASE2=CODE$(I) : LET CA
5E2=CASE2-64
1145 IF CASE2=1 OR CASE2=24 THEN
GO TO 1170
1150 IF T(CASE2)=CASE2
1160 IF T(CASE2)=0 THEN GO TO 111
0
1170 GO SUB 3580
1175 LET O(CASE2)=T(CASE2) : REM
SPECTRUM MEMOIRISE
1180 IF T(CASE1)+T(CASE2)=CH THE
N 0
1190 REM PAUSE
1195 FOR K=1 TO 500-NIVEAU*100:
NEXT K
1200 REM ON REFERME LA CASE
1210 INK 1
1220 LET CASE=CASE1
1230 GO SUB 7000
1240 GO SUB 7000
1250 PRINT AT L2,C+1,CHR$(64+CA
SE)
1260 LET CASE=CASE2
1270 GO SUB 7000
1280 GO SUB 7000
1290 PRINT AT L2,C+1,CHR$(64+CA
SE)
1300 GO TO 1300
1310 REM CASES TROUVEES
1315 PAUSE 50
1320 BEEP .5,2 : BEEP .5,4 : BEEP
1325 BEEP .4,4
1330 LET T(CASE)=0 : LET T(CASE2
)
1340 REM SPECTRUM EFFACE SON TAB
LEAU
1350 LET O(CASE)=0 : LET O(CASE2
)
1370 REM ON INGREMENTE LES SCORE
S
1380 FLASH 1 : PRINT AT 16,CJ,2;N
$(CJ)
1390 LET P(CJ)=P(CJ)+1
1400 PRINT AT 16,CJ,11,P(CJ) : GO
TO 1410
1410 REM GO
1415 FLASH 2 : PRINT AT 16,CJ,2;N
$(CJ) : " " : P(CJ)
1420 LET CJ=CJ-1
1430 REM AFFICHER LES CASES
1440 FOR K=1 TO 24
1450 LET CASE=CASE1
1460 GO SUB 7000
1470 GO SUB 7000
1480 LET CASE=CASE2
1490 GO SUB 7000
1500 GO SUB 7000
1510 REM CONTROLE FIN DE PARTIE
1515 LET TC=0
1520 FOR I=1 TO 24 : LET TC=TC+(
K) : NEXT K
1530 IF TC=0 THEN GO TO 1900
1540 GO TO 930
1550 IF O=CERCHER+GR NBRE DE P
OINTS OBTENUS
1560 LET POINTG=0
1570 FOR K=1 TO NJ : IF P(K)+POIN
T=O THEN LET POINTG=P(K)
1580 NEXT K
1590 REM AFFICHAGE DU GAGNANT
1600 LET NG=0
1610 FOR K=1 TO NJ
1620 IF P(K)+POINTG=O THEN LET NG=
NG+1 : LET I=K
1630 IF P(K)+POINTG THEN PRINT A
T 16,17,N$(K) : " "
1640 NEXT K
1650 IF NG=1 THEN PRINT AT 18,17
:"GAGNE LA PARTIE"
1660 IF NG=2 THEN POINTG=7 AND N$
(I)="SPECTRUM" THEN FLASH 1 : PR
INT AT 20,17:"FELICITATION"
1670 IF NG=1 THEN PRINT AT 18,NG
+1:"ECLAIRAGE"
1680 PAUSE 200
1690 FLASH 0 : INK 2 : PRINT AT 21
,17,"ON REJOUE ? " : GO SUB 480
0
1695 IF INKEY$="0" THEN RUN
1700 NEU
1710 REM MUSIQUE
2000 BEEP .1,2 : BEEP .1,2 : BEEP
.1,2 : BEEP .3,15 : BEEP .15,6
2010 RETURN
2100 REM JEU DU SPECTRUM
2110 IF FORCE=1 THEN GO TO 2180
2120 FOR K=1 TO INT (10/FORCE)
2130 LET I=INT (RND*24)+1
2140 IF O(I)=0 THEN LET O(I)=0 :
GO TO 2170
2150 NEXT I
2160 REM RECHERCHER LES 2 CASES
2175 BEEP .3,5
2180 FOR K=1 TO 23
2190 FOR K=K+1 TO 24
2200 IF O(K)+O(K+1)=CH THEN LET CA
SE1=K : RETURN
2210 NEXT I : NEXT K
2220 REM TIRE LA CHEN AU HASARD
2230 LET CASE1=INT (RND*24)
2240 IF T(CASE1)=0 OR T(CASE1)=
0 THEN GO TO 2230
2250 RETURN
2260 REM RECHERCHER CPLT DE CASE1 O
ANS SON TABLEAU
2265 BEEP .3,5

```

[illegible]

SPECTRUM

businessmen pourront
millionaire made in U.S.
ce sur 10 jours de
uter à son immense

Philippe BARREAU

Philippe BARREAUD

FX 702 P

Wall Street est la première place financière du monde et son agitation grouillante vous est devenue familière. Malheureusement, vous ne pouvez aller à New-York cette semaine pour gérer seul vos affaires. Qu'à cela ne tienne, car aujourd'hui HEBDOGICIEL vous offre 10.000 \$ à investir en 10 jours aux Etats-Unis. Vous manipulerez de chez vous grâce à un ordinateur de poche FX 702 P de CASIO. La machine s'occupera de 3 titres :

- n° 1 côté 100 \$ à l'ouverture le premier jour
- n° 2 côté 200 \$ à l'ouverture le premier jour
- n° 3 côté 300 \$ à l'ouverture le premier jour

capital non investi. Les meilleurs businessmen pourront essayer de détrôner Guetty, multimillionaire made in U.S. qui réalisa pour HEBDO un bénéfice sur 10 jours de 8.000 \$, ayant ainsi 18.000 \$ à rajouter à son immense fortune.

Avant d'investir, chaque jour vous pouvez acheter des "tuyaux" (0 ou N Exe) aux spécialistes New-Yorkais de 500 \$ à 1.000 \$; mais attention, plus vous payerez le boursicoteur éclairé plus ses renseignements auront de chance d'être justes.

Il pourra vous signaler (mais méfiez-vous) :

- une baisse pour un titre
- une hausse
- une baisse durable (plus de 2 jours)
- une hausse durable
- une faillite.

Pour votre information, avec 500 \$ les renseignements sont justes 2 fois sur 10, alors qu'avec 1.000 \$ ils sont justes 6 fois sur 10. Intéressant, non ? Mais, pour faire rapidement fortune, il faut aussi investir et placer les billets verts. Donnez le numéro du titre puis le nombre désiré.

La somme conséquente à votre achat est retirée du capital immédiatement disponible. Pour vendre des titres, même manœuvre, mais il faut donner le nombre d'actions dont vous voulez vous débarrasser en négatif.

Attention, n'essayez pas de tricher car c'est le FX qui gère le portefeuille de titres et le porte monnaie. Si vous voulez passer au jour suivant, répondez 0 à la question TITRE N° ? Les fluctuations des cours correspondront-elles à vos espérances de financier ?

Attention, si vous trouvez intéressant de racheter des actions à bas prix, prenez garde à l'effondrement. Une entreprise faillie voit ses titres retirés du marché et l'actionnaire n'est pas remboursé. Si les trois titres s'écroulent, c'est le crash, 1929, les années noires.

Au bout des 10 jours, le FX annoncera le bilan des pertes ou des profits sur l'ensemble de vos avoirs en bourse et d

```

1 IF S<18E3:04="6
  VETTYM":3=18E3
5 WAIT 30:PRT "10
  JOURS A ..","W
  ALL STREET (NY)
  "
6 :="PAS ASSEZ DE
  $ I":C=1E4:FOR
  I=1 TO 3:A(I)=
  I*100
10 A(I+3)=0:NEXT I
  IF J=7 TO 9:G
  SB 700:NEXT J
12 FOR D=1 TO 10:P
  RT "JOUR N0":D:
  "..."
15 PRT "CAPITAL":
  C:IF A1+A2+A3=0:
  :PRT "C. EST LE
  CRACH I":GOTO 2
  70
17 FOR I=4 TO 6:IF
  A(I-3)=0 THEN
  19
18 PRT "TITRE":I-
  3:" / NB":A(I)
  ,"COURS":A(I-3
  ),": $"
19 NEXT J
20 INP "UN TUYAU "

```

```

      ,K$:JF K$="N" T
      MEN 110
30 INP *PRIX (500
      A 1000);P:IF C
      -P:0:PRT $:60TO
      110
31 IF P>1000 THEN
      30
32 IF P<500 THEN 3
      0
40 C=C-P:FOR J=7 T
      0 9:TH FRAC A(J
      )=1 THEN 60
45 IF A(J)=-1 THEN
      105
47 IF A(J)=0:6=104
50 IF INT A(J)/2:6
      =103:60TO 80
55 6=100:60TO 80
60 IF INT A(J)/2:6
      =102:60TO 80
65 6=101
80 N=INT (RAN#*5)+
      100:W=P/1000-.4
81 IF RAN#>W THEN
      H
82 60TO 6
100 PRT "HUSSE DE"
      J-6:60TO 105
101 PRT "BAISSE DE"

```

```

      J-6:60TO 105
102 PRT "BRISSE D
      ABLE DE";J-6:
      TO 105
103 PRT "HAUSSE D
      ABLE DE";J-6:
      TO 105
104 PRT "FAILLITE
      E";J-6
105 NEXT J
110 INP "TITRE NO
      N:IF N=0 THEN
      10
111 N=INT N:IF N<
      THEN 110
112 IF N>3 THEN 1
115 IF A(N+6)=-1:
      T "TITRE PLUS
      OTE I":60TO 1
120 IF N=INT N TH
      110
130 IF N<1 THEN 1
140 IF N>3 THEN 1
150 PRT "NB DE";N
      (CAP=:C):"N";
      NP T:=INT T:
      70 THEN 190
170 IF A(N+3)<ABS
      :PRT "IMPOSSI
      E I":60TO 150

```

```

180 A(N+3)=A(N+3)+
   :C=C-T*A(N):60T
   0 110
190 IF A(N)*T):C:PRT
   $:60T0 150
200 60T0 180
210 FOR I=1 TO 3:B=
   INT (RAN#*30):I
   F A(I)=0 THEN 2
   50
215 IF A(I+6)=0:PRT
   "FAILLITE DE":
   I:" I:A(I+6)=":
   I:A(I)=0:60T0 2
   50
220 IF FRAC A(I+6)=
   .13=-B
230 A(I+6)=A(I+6)-I
   :IF A(I+6)<1:I=
   I+6:6SB 700
240 A(I)=A(I)+INT (
   B*A(I)/100)
245 IF A(I)>45:I=IF
   RAN#,3:A(I+6)
   =0
250 NEXT I:NEXT D
270 E=A1*A4+A2*A5+A
   3*A6:T=E+C
280 PRT "BILAN:","C,
   APITAL:":C,"EN

```

```

TITRES:"E,"TO
AL:"T
290 Z=INT ((1-T/E
)*100):IF T<E
THEN 300
295 PRT "BRAVO!";
:"/100 DE GAIN
!":GOTO 310
300 IF T=1:4:PRT "
AS DE BENEFICE
!":GOTO 310
305 PRT 2:"/100 DE
PERTE 1"
310 IF T<S:PRT "LE
MEILLEUR:";0$
AVEC:"S:" 3$,"
ALUT 1":PRT 1$
D
320 PRT "VOUS ETES
UN ...","FINAN
IER DE GENIE!"
S=T
330 INP "VOTRE NOM
(-7 LET.)";0$;
RT "MERCI 1":P$
T :END
700 A(J)=INT (RAN#
3)+1:INT (RAN#
2)/10:RET

```


WAR GAME

Vous devez passer au dessus du territoire ennemi pour photographier les installations au sol. Evitez les missiles anti-aériens et essayez de récupérer les messages secrets envoyés par ballon.

J.-M. ROTTENBERG

```

10 REM *****
20 REM ***** WAR-GAME *****
30 REM *****
40 REM
50 REM BY J.M. ROTTENBERG
60 REM
70 ONERR GOTO 880
80 POKE 0,0: REM RAZ CONTEUR N°
  PARTIE
90 POKE 1010,102: POKE 1011,213:
  CALL (-1169): REM EN CAS
  DE RESET --> RUN
100 REM
110 REM ----- POUR AVOIR LE MEIL
  LEUR SCORE
120 P# = ""
130 PH = 14054
140 PH# = STR$(PH)
150 IF PEEK(794) < > 234 THEN
  POKE 794,234: FOR I = 795 TO
  795 + LEN(PH#): POKE I, VAL
  (MID$(PH#,I - 794,1)): NEXT
  I: FOR I = 795 + LEN(PH#) TO
  805: POKE I,234: NEXT I: GOTO
  240
160 FOR I = 795 TO 805: S = PEEK
  (I)
170 IF S = 234 THEN 190
180 P# = P# + STR$(S)
190 NEXT I
200 PH = VAL(P#)
210 REM
220 REM ----- SOUS PROG SONS.
230 REM
240 RESTORE : FOR I = 770 TO 793
  : READ A: POKE I,A: NEXT I
250 DATA 173,48,192,136,208,8,
  206,1,3,234,234,234,240,0,9,2
  02,208,242,174,0,3,76,2,3,96
260 REM
270 REM --- PRESENTATION ---
280 REM
290 HOME
300 IF PEEK(0) < > 207 THEN POKE
  0,207: GOSUB 930
310 HGR2: TEXT: HOME
320 F = 3
330 VTAB(23): PRINT "SCORE: 0"
  : HTAB(20): PRINT "HIGHT S
  CORE: "PH
340 VTAB(23): HTAB(14): FOR WI
  = 1 TO F - 1: PRINT "+": NEXT
  WI
350 POKE 35,22
360 REM *****
370 J# = "+": B# = "":
380 PD = 1: LA = 30: CO = 0
390 PC = 0: P = 0: P3 = 990
400 PY = 1
410 HOME

```



```

420 PD = 400
430 REM
440 IF INS = 1 THEN DO = DO + 1:
  IF DO > = 23 THEN DO = 0: I
  NS = 0
450 IF INS = 1 THEN 470
460 DL = INT(RND(1) * 1000): IF
  DL > P3 THEN DL = INT(RND
  (1) * 100) + 1: VTAB(22): HTAB
  (20 - LA / 2 + (INT(RND(1)
  * (LA - 3)) + 1)): PRINT
  DL: INS = 1
470 POKE -16368,0: S = PEEK(-
  16384): IF S = 21 THEN PD =
  PD + 1: PD = PD - 1
480 IF S = 8 AND PD > 1 THEN PD =
  PD - 1
485 WE = PEEK(-16330)
490 IF PD = LA / 2 + 20 THEN 570
500 WR = SCRN(PD - 1,2 * (PY -
  1)) + 16 * SCRN(PD - 1,2 *
  (PY - 1) + 1): IF WR = 161 THEN
  700
510 IF WR > 175 AND WR < 186 THEN
  910
520 VTAB(11): HTAB(PD): PRINT J
  #H = INT(RND(1) * (LA -
  3)) + 1: VTAB(22): HTAB(20
  - LA / 2 + H): PRINT B#
530 IF SCRN(PD - 1,2 * (PY - 1)
  ) + 16 * SCRN(PD - 1,2 *
  (PY - 1) + 1) = 161 THEN 700
540 GOTO 430
550 HCOLOR=0: DRAW 1 AT MI,70
560 GET E#
570 POKE 35,24: P = P + PD: VTAB
  (23): HTAB(9): PRINT P: POKE
  35,22
580 IF P > 1000 AND P < 2000 THEN
  B# = "1"
590 IF P > 2000 AND P < 3000 THEN
  B# = "1"
600 IF P > 3000 AND P < 4500 THEN
  B# = "1"
610 IF P > 5000 AND P < 5500 THEN
  B# = "1"
620 POKE 768,20: POKE 769,20: CALL
  770
630 IF P < 6000 THEN PD = 1: GOTO
  420
640 B# = ""
650 FOR WI = 1 TO 4: SR = INT(RND
  (1) * 2) + 1
660 IF SR = 2 THEN B# = B# + " "
  : GOTO 680
670 B# = B# + "1"
680 NEXT WI
690 PD = 1: GOTO 420
700 POKE 768,100: POKE 769,255: CALL
  770
710 PD = 1
720 CO = CO + 1: IF CO < F THEN POKE
  35,24: VTAB(23): HTAB(13 +
  CO): PRINT " ": POKE 35,22: GOTO
  430
730 POKE 779,206: POKE 780,0: POKE
  781,3
740 POKE 768,0: POKE 769,255: CALL
  770
750 POKE 35,24
760 IF P < = PH THEN 800
770 PH = P: PH# = STR$(PH)
780 FOR I = 795 TO 795 + LEN(P
  H#): POKE I, VAL (MID$(PH#,
  I - 794,1)): NEXT I: FOR I =
  795 + LEN(PH#) TO 805: POKE
  I,234: NEXT I
790 REM ----- FIN DE PARTIE ---
800 VTAB(23): HTAB(19): PRINT
  "/// VEUX TU REJOUER ?"

```

```

810 GET Y#: IF Y# < > "0" AND Y
  # < > "N" THEN 810
820 FOR I = 1 TO 1500: NEXT I
830 IF Y# = "0" THEN POKE 779,2
  38: POKE 768,0: POKE 769,255
  : CALL 770: GOTO 90
840 HOME: PRINT "TANT PIS..."
850 POKE 1010,3: POKE 1011,224: CALL
  -1169
860 PRINT "BYE"
870 PRINT: END
880 IF PEEK(222) = 255 THEN POKE
  35,24: HGR2: TEXT: HOME: GOTO
  850
890 PRINT "ERREUR CODE ": PEEK
  (222): EN LIGNE "1: PEEK(21
  8) + PEEK(219) * 256
900 GOTO 850
910 POKE 35,24: P = P + DL
920 VTAB(23): HTAB(9): PRINT P
  : POKE 35,22: POKE 768,3: POKE
  769,100: CALL 770: GOTO 520
930 REM ***** PRESENTATION *****
940 FOR I = 1 TO 700: NEXT I
950 S = PEEK(-16384): POKE -
  16368,0: IF S = 160 THEN RETURN
960 IF PEEK(7692) = 234 THEN 1
  190
970 REM "W"
980 DATA 1,9,36,60,52,55,54,55,
  54,55,39,39,60,36,39,60,60,5
  3,53,46,54,53,46,46,44,36,44
  ,36,44,52,53,54,53,54,53,37,
  37,44,36,37,44,44,47,7,0
990 REM "A"
1000 DATA 1,45,45,54,54,61,36,
  3,6,36,60,60,63,55,55,54,45,
  47,45,63,63,54,54,47,47,0
1010 REM "R"
1020 DATA 1,63,63,54,54,47,36,3
  6,36,36,45,45,45,46,54,55,63
  ,63,55,53,53,45,46,61,5,0
1030 REM "G"
1040 DATA 1,64,3,40,45,53,38,60
  ,63,63,63,62,54,54,54,53,45,
  45,45,37,60,47,7,0
1050 REM "A"
1060 DATA 1,45,45,54,54,61,36,3
  6,36,60,60,63,55,55,54,45
  ,47,45,63,63,54,54,47,47,0
1070 REM "M"
1080 DATA 1,27,54,46,38,37,36
  ,37,36,37,53,53,46,54,5,3,
  46,46,39,39,60,36,39,60,6,0
  ,62,54,62,54,62,38,39,36,3
  9,55,55,62,54,55,62,62,61,0
1090 REM "E"
1100 DATA 1,45,63,63,54,54,47,4
  5,45,45,37,62,63,63,63,36,36
  ,36,36,47,45,45,45,53,52,0
1110 REM
1120 REM CREE TABLE DES FORMES
1130 REM
1140 POKE 115,252: POKE 116,29
1150 POKE 232,252: POKE 233,29
1160 POKE 767,7: POKE 767,0
1170 RESTORE : FOR I = 1 TO 23: READ
  A: NEXT I
1180 FOR I = 7693 TO 7906: READ
  A: POKE I,A: NEXT I
1190 POKE 7678,18: POKE 7679,0
1200 POKE 7680,63: POKE 7681,0
1210 POKE 7682,88: POKE 7683,0
1220 POKE 7684,114: POKE 7685,0
1230 POKE 7686,138: POKE 7687,0
1240 POKE 7688,163: POKE 7689,0
1250 POKE 7690,205: POKE 7691,0
1260 POKE 7692,234
1270 HGR2: SCALE=1: ROT=1: HCOLOR=
  3: SC=1: R=1

```

```

1280 FOR I = 8 TO 70 STEP 2: R =
  R + B: IF R > = 64 THEN R =
  1
1290 IF R > = 56 THEN POKE 768
  ,100: POKE 769,5: CALL 770
1300 ROT=MR
1310 HCOLOR=0: DRAW 1 AT MI,70
1320 ROT=R: HCOLOR=3: DRAW 1 AT
  1,70
1330 MR = R: MI = 1
1340 NEXT I
1350 FOR I = 140 TO 70 STEP -1
1360 S = PEEK(-16336)
1370 HCOLOR=0: DRAW 2 AT 99,1 +
  1
1380 HCOLOR=3: DRAW 2 AT 99,1
1390 NEXT I
1400 Y = 70: IN = -1
1410 FOR I = 243 TO 120 STEP -1
1420 Y = Y + IN: IF Y > 70 THEN I
  N = -1: POKE 768,20: POKE
  769,10: CALL 770
1430 IF Y < 65 THEN IN = 1
1440 HCOLOR=0: DRAW 3 AT MI,MY
1450 HCOLOR=3: DRAW 3 AT I,Y: MI
  = I: MY = Y
1460 NEXT I
1470 FOR I = 9 TO 1 STEP -1
1480 SCALE=I + 1
1490 HCOLOR=0: DRAW 4 AT 160,70
1500 SCALE=I
1510 HCOLOR=3: DRAW 4 AT 160,70
1520 FOR J = 1 TO 90: NEXT J: POKE
  768,200: POKE 769,20: CALL 7
  70
1530 NEXT I
1540 FOR I = 1 TO 300: NEXT I
1550 Q = 1: MD = 1
1560 FOR X = 20 TO 206 STEP 4
1570 IF MD = 1 THEN ROT=32: FOR
  I = 1 TO 30: NEXT I: POKE 76
  8,190: POKE 769,30: CALL 770
1580 IF MD = 6 THEN ROT=1
1590 HCOLOR=0: DRAW MD AT MX,80
1600 IF Q = 1 THEN Q = 6: ROT=1
  : GOTO 1620
1610 IF Q = 6 THEN Q = 1: ROT=3
  2
1620 HCOLOR=3: DRAW Q AT X,80: M
  Q = 0: MX = X
1630 NEXT X
1640 FOR I = 1 TO 900: NEXT I
1650 HCOLOR=0: ROT=1: DRAW 6 AT
  X - 4,80
1660 HCOLOR=3: ROT=32: DRAW 1 AT
  X - 4,70
1670 ROT=1: MY = 120
1680 FOR Y = 120 TO 70 STEP -2
1690 POKE 768,3: POKE 769,5: CALL
  770
1700 HCOLOR=0
1710 DRAW 2 AT 180,MY: DRAW 7 AT
  220,MY
1720 HPLT 60,MY + 20 TO 220,MY +
  20
1730 HCOLOR=3: DRAW 2 AT 180,Y:
  DRAW 7 AT 220,Y: MY = Y
1740 HPLT 60,Y + 20 TO 220,Y +
  20
1750 NEXT Y
1760 POKE 768,90: POKE 769,255: CALL
  770
1770 RETURN

```

MOX



Depuis 2097, la guerre fait rage entre la Confédération Terrienne et la race MOX. Au moment où débute ce jeu vous êtes à la poursuite d'un croiseur MOX qui vous envoie missiles et rayons lasers. Heureusement que vous avez des antimissiles et un champ répulsif antilaser... Dès que vous serez suffisamment proche du croiseur vous pourrez lui envoyer vos torpilles, mais vous n'en avez que 5!... Qui détruira l'autre?... Surtout que pour avoir le plus de chance de détruire le MOX vous devez être très près, ce qui signifie qu'il a largement le temps de vous "canarder"...

G. OSMONT

① Entrer le programme, passer en mode USER, XEQ MOX:NB. ALEA? Entrer valeur entre 0 et 1, puis R/S.

② Affichage de la distance : x x PARSECS puis affichage de l'attaque du MOX :

MISSILE BAS	→	→	2	) ne pas faire R/S
ou MISSILE HAUT	→	→	8	
ou MISSILE GAUCHE	→	→	4	
ou MISSILE DROITE	→	→	6	
ou RAYON LASER	→	→	5	

Vous avez environ 1 seconde pour appuyer sur la touche.

③ Si c'est bon, retour en ②. Si vous vous êtes trompé de touche ou si vous appuyez trop tard, affichage de TOUCHÉ... Vous pouvez être touché 4 fois au cours de la partie, à chaque fois le programme éteint un Flag 3, 2, 1, 0. A la cinquième fois vous êtes "mort".

④ Dès que la distance est inférieure à 5 PARSECS, vous pouvez tirer vos torpilles. Le Flag 4 s'allume et le programme affiche TORPILLES OK puis ORDRE TIR? Si vous voulez tirer, appuyez sur touche E, sinon le programme retourne en ②. En cas de tir : ou TIR MANQUÉ, retour en ② ou TIR REUSSI, BRAVO. Fin. Au bout de 5 tirs manqués, le programme affiche TORPILLES = 0 puis ECHEC. Fin.

Il y a donc 3 fins possibles : 1) vous détruisez le MOX

2) Le MOX vous détruit 3) vous n'avez plus de torpilles et vous fuyez, match nul.

Rappel : 1 PARSEC = distance parcourue par la lumière pendant 1 seconde = 300.000 kilomètres.

Attaque du MOX : Moyen de défense : appuyer sur :
 MISSILE BAS touche 2)
 MISSILE HAUT touche 8) déclenche les
 MISSILE GAUCHE touche 4) antimissiles
 MISSILE DROITE touche 6)
 RAYON LASER touche 5 champ répulsif antilaser
 (Vous avez environ 1 seconde pour appuyer ; il ne faut pas faire R/S).

Probabilités de détruire le MOX (si vous êtes à moins de 5 parsecs).
 Distance = 4 parsecs Probabilité = 0,1 (1 chance s/10)
 Distance = 3 parsecs Probabilité = 0,2
 Distance = 2 parsecs Probabilité = 0,3
 Distance = 1 parsecs Probabilité = 0,4
 Distance = 4 parsecs Probabilité = 0,5 (1 chance s/2)

Pour les distances intermédiaires entre 4 et 0 parsecs, les probabilités sont intermédiaires.

Pour ne pas gaspiller ses 5 torpilles on a tout intérêt à attendre d'être très près du MOX.

09:01 26.11	25 AVIEW	50 AVIEW	75 GTO 07	100 AVIEW	125 GTO 16	150 0	175 TONE 5
01+LBL "MOX"	26 PSE	51 PSE	76+LBL 08	101 TONE 5	126 GTO 15	151 X=Y?	176 TONE 5
02+LBL 01	27 RCL 01	52 TONE 7	77 TONE 9	102 TONE 2	127+LBL 15	152 GTO 14	177 TONE 4
03 FIX 1	28 5	53 X=Y?	78 TONE 9	103 PSE	128 TONE 5	153 SF 04	178 "DESTRUCTION"
04 10	29 X=Y?	54 GTO 09	79 "MISSILE HAUT"	104 FC? 00	129 TONE 2	154 "TORPILLES OK"	179 AVIEW
05 STO 01	30 GTO 11	55 GTO 07	80 AVIEW	105 GTO 13	130 "TIR MANQUE"	155 AVIEW	180 PSE
06 5	31+LBL 05	56+LBL 04	81 PSE	106 CF IND 02	131 AVIEW	156 PSE	181 GTO 17
07 STO 03	32 XE0 12	57 TONE 9	82 TONE 7	107 1	132 PSE	157 CL4	182+LBL 14
08 CF 00	33 6	58 TONE 9	83 X=Y?	108 ST- 02	133 GTO 05	158 "ORDRE TIR ?"	183 "TORPILLES=0"
09 SF 00	34 *	59 "MISS. GAUCHE"	84 GTO 09	109+LBL 09	134+LBL 16	159 AVIEW	184 AVIEW
10 SF 01	35 INT	60 AVIEW	85 GTO 07	110 .9	135 TONE 7	160 TONE 5	185 PSE
11 SF 02	36 2	61 PSE	86+LBL 10	111 ST+ 01	136 TONE 9	161 PSE	186 CF 04
12 SF 03	37 *	62 TONE 7	87 TONE 9	112 GTO 03	137 "TIR REUSSI"	162 PSE	187 TONE 5
13 3	38 GTO IND X	63 X=Y?	88 TONE 9	113+LBL F	138 AVIEW	163 GTO 05	188 TONE 4
14 STO 02	39+LBL 00	64 GTO 09	89 "RAYON LASER"	114 FC? 04	139 PSE	164+LBL 12	189 "...ECHEC..."
15 "NB. ALEA. ?"	40 "TIR MOX RATE"	65 GTO 07	90 AVIEW	115 GTO 05	140 "BRAVO...."	165 RCL 00	190 AVIEW
16 TONE 1	41 TONE 7	66+LBL 06	91 PSE	116 1	141 AVIEW	166 9821	191 PSE
17 PROMPT	42 TONE 9	67 TONE 9	92 TONE 7	117 ST- 03	142 TONE 7	167 *	192 GTO 17
18 STO 00	43 AVIEW	68 TONE 9	93 2	118 XE0 12	143 TONE 7	168 .211327	193+LBL 17
19 CLA	44 PSE	69 "MISS. DROITE"	94 *	119 10	144 TONE 7	169 +	194 .END.
20+LBL 03	45 GTO 09	70 AVIEW	95 X=Y?	120 *	145 TONE 9	170 FRC	
21 CLA	46+LBL 02	71 PSE	96 GTO 09	121 RCL 01	146 PSE	171 STO 00	
22 ARCL 01	47 TONE 9	72 TONE 7	97 GTO 07	122 -	147 GTO 17	172 RTN	
23 "+ PARSECS"	48 TONE 9	73 X=Y?	98+LBL 07	123 5	148+LBL 11	173+LBL 13	
24 TONE 3	49 "MISSILE BAS"	74 GTO 09	99 "TOUCHE..."	124 X<=Y?	149 RCL 03	174 TONE 5	

6

C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR!

UN NOUVEAU MICRO POCHE CASIO ?

CASIO vient de présenter un nouvel ordinateur... de poche : le PB700.

Ce nouveau produit est étonnant à plusieurs titres, et ceci est remarquable car dans notre métier il nous est difficile d'être étonnés par des nouveautés technologiques qui se succèdent dans le domaine de la micro-informatique.

CASIO nous a toujours étonnés par sa créativité et ses efforts pour mettre sur le marché les produits les mieux adaptés aux besoins des utilisateurs. Le premier micro-ordinateur lancé par CASIO était le FX 702P qui de par sa vocation scientifique, a remporté auprès d'un vaste public d'ingénieurs, d'étudiants, de cadres commerciaux... un succès considérable. En février 1983 CASIO lance une bombe sur le marché de la micro-informatique, le PB100: véritable méthode (ordinateur + livre) d'initiation à la micro-informatique, et ceci pour moins de 750 F.

Un succès sans précédent qui se traduit par plus de 25000 pièces vendues à ce jour auprès d'un public dont la moyenne d'âge est d'environ 15 ans.

Aujourd'hui, par le PB700, CASIO absorbe l'ensemble des utilisateurs professionnels ou non professionnels.

Le PB700 est le premier ordinateur BASIC de poche MODULAIRE, EXTENSIBLE, et COMPACT.

- MODULAIRE: il permet une acquisition progressive à la portée de tous les budgets.

- EXTENSIBLE: il permet une évolution des performances en fonction des besoins de l'utilisateur.

- COMPACT: il est l'outil idéal de l'Homme de terrain, en version de poche, en mallette, ou sur un bureau.

Il est pour le débutant un extraordinaire "SESAME" pour pénétrer le monde informatique, et pour l'utilisateur confirmé, un outil puissant pour toutes applications commerciales, techniques, scolaires.

Pour moins de 1750 F, il est possible d'avoir un véritable ordinateur de poche dont les capacités mémoires pourront évoluer par l'adjonction (en option) de

modules de mémoires supplémentaires.

L'ordinateur de poche devient un véritable outil de travail par l'adjonction d'une table traçante 4 couleurs, et d'une micro-cassette encastrable, et permet, sous un format réduit 21 x 29,7, d'utiliser un véritable ordinateur de voyage.

Le PB700 possède une capacité de mémoire extensible. Il est muni d'un BASIC extrêmement puissant et d'une mémoire ROM de 25 KB. Sa mémoire RAM de 4 KB en version de base, peut être étendue jusqu'à 16 KB par l'adjonction de modules OR4 de 4 KB chacun qui viennent s'encastrer dans des logements prévus à l'intérieur du PB700.

Enfin, le dernier atout et non le moindre du PB700, est qu'il bénéficie de l'irréprochable qualité CASIO.

Nous disposons ainsi aujourd'hui sur le marché du micro-ordinateur dont le rapport performances-prix nous paraît le plus intéressant.

Nous disposons ainsi "en poche" de 16KB RAM pour un encombrement de 200 x 88 x 23 mm.

Tout ordinateur nécessite un affichage performant. Le PB700

dispose d'un écran graphique géant qui permet d'afficher un adressage direct de 5120 points. Son utilisation est étonnante dans le tracé des courbes de graphiques, d'histogramme, etc.

Il permet également l'affichage de 4 lignes de 20 caractères et dispose sur ROM de plus de 222 signes affichables; 159 caractères et 60 signes graphiques parmi lesquels nous trouvons des cercles, des carrés, des triangles, des as de pique, de cœur... Tout un univers passionnant pour rendre plus vivante une communication avec l'ordinateur dans le domaine des applications professionnelles et... des jeux.

La valeur d'un ordinateur dépend également de l'imprimante qu'il peut utiliser.

Le PB700 peut utiliser (en option) une véritable TABLE TRAÇANTE 4 couleurs (FA 10) de grande dimension 114 mm. Cette table traçante permet d'illustrer des calculs au moyen de graphiques de courbes, d'histogramme, et ceci grâce à des instructions programmables très performantes telles que CIRCLE pour tracés de courbes, et QUADRANGLE pour dessiner un rectangle.



suite page 15

(publicité)

LE PREMIER TOME EST DÉJÀ UN BEST-SELLER, VOICI DEUX NOUVEAUX RECUEILS DE LOGICIELS, ENCORE PLUS COMPLETS, ENCORE PLUS BEAUX!

JEUX et PROGRAMMES pour l'ordinateur familial TEXAS INSTRUMENT



programmes en Ti basic pour "Ti 99/4A"

Programmez vous-même en Ti-Basic grâce à des instructions simples, sans aucun périphérique ni module complémentaires. **Des jeux originaux et passionnants avec couleurs, graphismes et sons:** Jeux de mouvement (Bowling, Bataille de l'espace, Labyrinthe, etc.). Jeux de réflexion: Dames, Pendu, Awari, Tour de Hanoï, Architecte, etc.). Jeux de société (421, Goldie, Cochon, Mastermyster, Chiffres et mots, etc.).

Des programmes performants: Calcul (Factures, Paye, Byorhythmes, etc.). Assistance (Tiercé, Impôts, Suivi de compte en Banque, etc.).

Et aussi des **Astuces pour augmenter la puissance du langage Ti-Basic:** AND et OR, Arrondi, Alignement, HCHAR multiples, etc.

100 pages. Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible.

Le tome 2 est toujours en basic simple, sans périphérique ni module complémentaire. Les jeux y sont encore plus nombreux: Backgammon, Sous-marin, Trappe, Roulette, Casse-tête, Puzzle, Echecs, Tachitoscope, Kim, Paires, etc... De la musique à inclure dans vos programmes: Big Ben, la Marseillaise, God save the queen, les Rois mages, etc. Et aussi, des programmes éducatifs: Arithmétique, Calcul de puissance, Régions de France, entraînement à la logique informatique, etc.

100 pages. Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible.

en vente dans les **fnac** et chez les revendeurs **TEXAS INSTRUMENTS**.

INITIATION AU LANGAGE ASSEMBLEUR du TEXAS INSTRUMENTS Ti 99 4/A



avec le module "mini-mémoire"

Le tome 3 est en basic étendu, il nécessite donc le module "Extended Basic" qui augmente considérablement les possibilités de votre ordinateur. A des programmes utilitaires comme un traitement de texte ou une gestion complète de plusieurs comptes en banque s'ajoutent des jeux rapides (bataille navale, course de voitures, etc.), des jeux de société (Thème astral, Drapeaux, Poker, Harmonium, Calculatrice scientifique, Ardoise magique etc.), des utilitaires pour créer des lutins, fusionner des caractères, dessiner point par point, faire défiler des textes dans tous les sens ou encore fabriquer une mire Texas à votre nom!

100 pages. Format 21 x 29,7. 155,00 francs français. Disponible.

Vous connaissez le Ti-Basic, vous possédez un Ti 99/4A et un module "Mini-mémoire"? Vous pouvez dès à présent disposer de toute la puissance de votre ordinateur: Accès à toutes les possibilités graphiques, y compris la haute résolution. Accès direct à la mémoire centrale. Grande vitesse d'exécution (deux minutes au lieu de deux heures trente pour un même programme).

Ce manuel, comprenant un grand nombre de programmes **commentés** vous apprend **progressivement**, sans connaissances techniques préalables, à maîtriser un langage très puissant réservé jusqu'à présent aux seuls spécialistes.

Par **Denise AMROUCHE** et **Roger DIDI**. 214 pages. Format 21 x 28. 195,00 francs français. Disponible en français et en anglais.

JEUX et PROGRAMMES pour l'ordinateur familial TEXAS INSTRUMENTS Tome 2



Programmes en Ti BASIC pour Ti 99/4A

JEUX et PROGRAMMES pour l'ordinateur familial TEXAS INSTRUMENTS Tome 3



PROGRAMMES en BASIC ETENDU Ti 99/4A

DEMANDEZ LE CATALOGUE DE NOS PROGRAMMES DISPONIBLES SUR CASSETTES ET DISQUETTES. SHIFT EDITIONS, 27 rue du Gal Foy, 75008 PARIS

Nom/Prénom

Adresse

Code Postal

Ville

TOME 1 ☐ 155 F TOME 3 ☐ 155 F
TOME 2 ☐ 155 F ASSEMBLEUR ☐ 195 F

CONTRE REMBOURSEMENT FRANCE + 20 F ☐
CONTRE REMBOURSEMENT ETRANGER + 30 F ☐

DATE: SIGNATURE:

REGLEMENT JOINT ☐ 100 F
chèque ☐ ccp ☐

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

10 000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE EN CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus !

Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer ! De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.

Pas de Jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANÇAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour pouvoir nous le proposer à nouveau.

Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme. Vous pouvez obtenir gratuitement des bons de participation en écrivant au Journal. Bonne chance !

Règlement :

ART. 1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur logiciel du mois et du trimestre.

ART. 2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en K7 ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL ou envoyé gratuitement sur de-

mande par la rédaction de notre journal constitue l'acte de candidature.

ART. 3 : La rédaction d'HEBDGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.

ART. 4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuel et trimestriel.

ART. 5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours mensuel.

ART. 6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.

ART. 7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jaunatre, 1, rue des Halles 75001 Paris.

ART. 8 : HEBDOGICIEL se réserve

le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.

ART. 9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDGICIEL : 27, rue du Gal FOY - 75008 PARIS.

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.

Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

Nous reviendrons plus en détail à la fin du mois sur le système de dépouillement du vote.

BON DE PARTICIPATION

Nom :
Prénom :
Âge :
Adresse :
n° téléphone :
Nom du programme :
Nom du matériel utilisé :

Je déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEBDOGICIEL à le publier. La rémunération pour les pages publiées seront de 1 000 francs par page (un programme n'occupant pas une page entière sera rémunéré au prorata de la surface occupée).

Signature obligatoire :
(signature des parents pour les mineurs).

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un Descriptif Détaillé du Matériel utilisé, d'une Notice d'Utilisation du Programme, et d'un emballage timbré permettant la réexpédition du matériel non publié.

RECOMMANDATIONS AUX LECTEURS QUI SOUHAITENT FAIRE PUBLIER UN PROGRAMME :

- Indiquez sur le support magnétique lui-même votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est destiné. Rien n'est plus difficile que d'essayer de charger un programme d'Apple sur PC 1500.

- Notez dans les premières lignes de votre programme, sous forme de REM, votre nom, le nom du programme et le matériel auquel il est destiné. Nous pour-

rons ainsi repérer facilement les listings, une fois sortis de l'imprimante.

- Dupliquez plusieurs fois sur la même cassette et à des niveaux d'enregistrement différents votre programme. Nous aurons plus de chances d'arriver à le charger si les magnétophones ne sont pas tout à fait compatibles.

- Envoyez un seul programme par support magnétique et un seul mode d'emploi par programme. Votre lettre d'accom-

pagnement et vos autres courriers doivent également être séparés car traités par d'autres services.

- Joignez, si possible, un listing du programme et un organigramme.

- Enfin, le fin du fin, expliquez les particularités de votre ordinateur et le moyen d'adapter votre programme à d'autres ordinateurs.

LA RÈGLE A CALCUL RÉCOMPENSE LES MEILLEURS LOGICIELS EN OFFRANT A CHACUN DES PREMIERS DANS LEUR CATÉGORIE UN OUVRAGE A CHOISIR DANS SON RAYON LIBRAIRIE (ÉDITEURS : BORDAS, DUNOD, EYROLLES, MASSON, NATHAN, PSI, SHIFT, SYBEX).

HACHETTE MICRO INFORMATIQUE OFFRE UN ALICE AU MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS.

DURIEZ CALCUL OFFRE AU MEILLEUR LOGICIEL DU TRIMESTRE UNE MACHINE À ÉCRIRE BROTHER EP.22, 2 KO DE MÉMOIRE, INTERFACÉE RS. 232 C.

SQUIRELLE RÉCOMPENSE LE MEILLEUR LOGICIEL DU MOIS PAR 2 CASSETTES A CHOISIR DANS SA LOGITHÈQUE.

LE COMPTE EST BON POUR DENIS BONOMO !

GAGNANT DU CONCOURS MENSUEL HEBDOGICIEL

Denis BONOMO, 91100 CORBEIL, pour son programme "Le mot le plus long" sur ZX81 gagne 10 000 francs.

GAGNANT DE L'ORDINATEUR ALICE OFFERT PAR HACHETTE

Denis BONOMO, 91100 CORBEIL, pour son programme "Le mot le plus long" sur ZX81 gagne 10 000 francs.

GAGNANT DES DEUX CASSETTES OFFERTES PAR SQUIRELLE

Jean BEAUBERNARD 71450 BLANZY, pour son programme "Panique sur la ville" sur ORIC1

GAGNANTS DES LIVRES "RÈGLE A CALCUL"

J.F. GROUSSIN, 24650 CHANCEZADE, pour "DOS FRANÇAIS" sur APPLEII. Louis-Marie ROCQUES, 54000 NANCY, pour "PETRO S" sur CASIO FX 702 P. J.P. LALEVEE, 70200 LURE, pour "OTHELLO" sur COMMODORE 64. Olivier TERRIER, 21110 GENLIS, pour "AUTO CROSS" sur COMMODORE VIC 20. Bernard LEPREUX, 02230 FRESNOY, pour "LABYRINTHE INVISIBLE" sur GOUPIL. Pierre GARRE, 62770 LE PARCQ, pour "TRILOTO" sur HP 41. Marc MAIZIER, 75013 PARIS, pour "FETCH VAR" sur HP 75. Jean BEAUBERNARD, 71450 BLANZY, pour "Panique sur la ville" sur ORIC1. Roland GALLIER, 31600 MURET, pour "RADIO NAVIGATION MARITIME" sur PC1211. Isabelle MULLER, 95170 DEUIL LA BARRE, pour "SAUVETAGE" sur PC 1251. Jean-Marc VENIAJOU, 63000 CLERMONT FERRAND, pour "MICROMUR" sur PC 1500. Brigitte LE BARH, 95130 LE PLESSIS BOUCHARD, pour "GESTION GRAPHIQUE" sur MZ80. Denis BONOMO, 91100 CORBEIL, pour "LE MOT LE PLUS LONG" sur ZX81. Joël TARQUIN, 91630 MAROLLES EN MUREPOIX, pour "TIRMOTS" sur SPECTRUM. Emmanuel FLESSELLES, 78100 SAINT-GERMAIN, pour "ÉDITEUR DE TEXTE" sur TRS 80. Ivan HARY, 57113 BOULANGE, pour "DONJONS" sur TI 99/4A (Basic simple). Jacques JOLY, 54500 VANDOEUVRE, pour "ROLLAND GARROS" sur TI 99/4A (Basic étendu). René NICOU, 38000 GRENOBLE, pour "METEORES" sur TO7.



Suite de la page 1

dans la librairie de la Règle à calcul : J.F. GROUSSIN, L.M. ROCQUES, J.P. LALEVEE, O. TERRIER, B. LEPREUX, P. GARRE, M. MAIZIER, J. BEAUBERNARD, R. GALLIER, I. MULLER, J.M. VERNIAJOU, B. LE BARH, D. BONOMO, J. TARQUIN, E. FLESSELLES, I. HARY, J. JOLY, R. NICOU. On les applaudit ! Merci, monsieur RÈGLE A CALCUL !

Au fait, Jean BEAUBERNARD a gagné un peu plus que les autres, 2 cassettes ORIC offertes par SQUIRELLE. On descend de la scène, les projecteurs s'éteignent ! Au revoir, Mesdames, au revoir Messieurs, à la semaine prochaine.



Suite de la page 13

GOUPIL

```
5550 CURSOR I%+2,20:PRINT "Page "I%+1" "NOM$(I%)" "R%/"octets"
5555 NEXT I%
5560 RETURN
6000REM*****
6005 LABEL AFFICH
6010 GOSUB CATALOG
6015 CURSOR 24,10:INPUT"Quel numero desirez vous?":R%
6020 CODE=NOM$(R%-1):DI%CVT$(DI%(R%-1)):CLOSE2
6025 CURSOR 24,10:PRINT INV%:"PATIENTEZ QUELQUES INSTANTS":NOR%
6030 OPEN"1."*CODE$ AS 1:DIM#1,CHN$(DI%)=1
6035 FOR I%=1 TO DI%:CHN$(I%)=CHN$(I%):NEXT I%
6040 CMD%0:CD%1
6045 R%=CMD$(CD%):CD%=CD%+1:IF CD%=DI% THEN 6055
6050 R%=ASC(R%):GOSUB SELECOM:GOTO 6045
6055 CLOSE1:GOTO DISQ
6500REM*****
6505 LABEL SAUVE
6510 PRINT ERL%:"Sous quel nom ? (<8 caracteres max):"
6515 INPUT CODE$:DI%CD%:GOSUB OUVCAT
6520 CURSOR 11,10:PRINT INV%:"PATIENTEZ QUELQUES INSTANTS":NOR%
6525 CD%=1:OPEN "1."*CODE$ AS 1:DIM#1,CHN$(DI%)=1
6530 FOR I%=1 TO DI%:CHN$(I%)=CHN$(I%):NEXT I%
6535 CURSOR 11,10:PRINT ERL%
6540 CLOSE 1:GOTO DISQ
6545REM*****
6550 LABEL OUVCAT
6555 OPEN"1.CATGRA"AS 2
6560 FOR I%=0 TO 18
6565 FIELD#2,10:I% AS Z%,8 AS NOM$(I%),2 AS DI%(I%)
6570 NEXT I%
6575 LSET Z%="":PUT#2,RECORD2
6580 K%=0:GET#2,RECORD 1
6585 FOR I%=0 TO 18
6590 R%=CVT$(DI%(I%)):IF R%=0 THEN NP%=I%:K%=1:I%=18
6595 NEXT I%
6600 IF K%=0 THEN PRINT "Il n'y a plus de place dans le catalogue.":RETURN
6605 LSET NOM$(NP%)=CODE$
6610 LSET DI%(NP%)=CVT$(DI%)
6615 PUT#2,RECORD 1:CLOSE 2:RETURN
6620 PRINT ERR,ERL:GOTO FIN
7000REM*****
7005 LABEL RETFICH
7010 GOSUB CATALOG
7015 CURSOR 24,10:INPUT"Quel numero desirez vous retirer?":R%
7020 B=NOM$(R%-1):PRINT B:PRINT LEN(B)
7025 FOR I%=0 TO 1 STEP -1
7030 R%=MID$(B,I,1)
7035 IF R%="" THEN NEXT I% ELSE B=LEFT$(B,I):PRINT LEN(B)
7040 LSET NOM$(R%-1)=B:DI%=0:LSET DI%(R%-1)=CVT$(DI%)
7045 R%="KILL"1."*B$".DAT"
7050 EXECUTE R%
7055 PUT#2,RECORD 1:CLOSE 2
7060 GOTO DISQ
```

SOLUTION DE L'HIPPORÉBUS :

```
10 FOR I=1 TO 9
20 READ X
30 PRINT CHR$(X);
40 NEXT I
50 END
60 DATA 67,65,82,65,67,84,69,82,69
```



DES CHIFFRES ET DES LETTRES

Voici un programme qui porte le même nom que la célèbre émission télévisée. Il se déroule de la même manière (un "compte est bon", suivi de deux "mot le plus long"). S'il ne vous pose pas les mêmes questions (voyelle ou consonne pour les lettres, rangée pour les chiffres), s'il ne tient pas le compte des points que vous pouvez obtenir en jouant, il vous proposera toujours une solution aux chiffres (pour lui, le compte est toujours bon !), ainsi qu'aux lettres (il compose un mot qui les utilise toutes). Que cela ne vous démoralise pas, mais au contraire, vous incite à persévérer dans votre entraînement de cet excellent sport cérébral.

Michel FROMAGET



```
10 REM DES CHIFFRES ET DES LETTRES
15 REM COPYRIGHT MICHEL FROMAGET & HEBDOGICIEL
20 CLS
25 PRINTCHR$(23)
30 PRINT "LE COMPTE EST BON"
35 RANDOMIZE=0:P=0:Z=0
40 A=RND(24)
45 B=RND(24):IF A=B THEN 45
50 C=RND(24):IF C=B OR C=A THEN 50
55 D=RND(24):IF D=C OR D=B OR D=A THEN 55
60 E=RND(24):IF E=D OR E=C OR E=B OR E=A THEN 60
65 F=RND(24):IF F=E OR F=D OR F=C OR F=B OR F=A THEN 65
70 FOR I=1 TO A:READ G:NEXT I:G=RESTORE
75 FOR I=1 TO B:READ G:NEXT I:G=RESTORE
80 FOR I=1 TO C:READ G:NEXT I:G=RESTORE
85 FOR I=1 TO D:READ G:NEXT I:G=RESTORE
90 FOR I=1 TO E:READ G:NEXT I:G=RESTORE
95 FOR I=1 TO F:READ G:NEXT I:G=RESTORE
100 Z=RND(3)
105 IF Z=1 THEN Y=100
110 IF Z=2 THEN Y=300
115 IF Z=3 THEN Y=500
120 W=RND(10)
125 IF W=1 THEN T=A+10:G1=D1+E1+F1
130 IF W=2 THEN T=A+10:G1=D1+E1+F1
135 IF W=3 THEN T=A+10:G1=D1+E1+F1
140 IF W=4 THEN T=A+10:G1=D1+E1+F1
145 IF W=5 THEN T=A+10:G1=D1+E1+F1
150 IF W=6 THEN T=A+10:G1=D1+E1+F1
155 IF W=7 THEN T=A+10:G1=D1+E1+F1
160 IF W=8 THEN T=A+10:G1=D1+E1+F1
165 IF W=9 THEN T=A+10:G1=D1+E1+F1
170 IF W=10 THEN T=A+10:G1=D1+E1+F1
175 P=P+1:IF P=3 THEN 35
180 IF T<V OR T>999 THEN 120
```

```
185 GOTO 345
190 DATA 6,4,7,9,1,3,2,25,5,8,10,7,50,3,5,100,10,8,1,75,9,6,2,4
195 DATA "MARGNEUX","CEINTURE","VIERGERIE","EXPOSANT","CALVITIE"
200 DATA "MARGELLE","MURAILLE","DOMICILE","DEMOLOIR","CISELAGE"
205 DATA "PROTEIDE","INTEGRAL","HUMANITE","CREVETTE","RIDICULE"
210 DATA "CHAPELLE","MANDARIN","REMORQUE","INTESTIN","CYCLISME"
215 DATA "POSITION","DESORDRE","NAUFRAGE","APTITUDE","CERCLAGE"
220 DATA "PORTIERE","BISTOURI","MONARQUE","PETITION","HALOGENE"
225 DATA "QUESTION","CONSULAT","FONCTION","GAZOGENE","BIENFAIT"
230 DATA "BONIMENT","CHANTIER","COFFRAGE","PRESTIGE","TOILETTE"
235 DATA "CANIVEAU","RUISSEAU","MONTAGNE","CAPITALE","MACHOIRE"
240 DATA "INDIRECT","CAPUCHON","SCOLIOSE","POISSONS","BAGUETTE"
245 DATA "BACTERIE","BEQUILLE","CORSAIRE","CRASSEUX","APPAREIL"
250 DATA "SONNERIE","RATIERRE","ADHERENT","CHEVILLE","FRISCAR"
255 DATA "ELEPHANT","ANTILOPES","JACINTHE","PANTHERE","HERISSON"
260 DATA "TRUQUAGE","ANKYLOSE","ARTHRITE","JOINTURE","LIGAMENT"
265 DATA "LUXATION","FESTIVAL","PASTICHE","BOUCLEUR","ESCADRON"
270 DATA "MOUSQUET","PISTOLET","REVOLVER","EMBARRAS","MYSTIQUE"
275 DATA "EMISSION","VINICOLE","ANNUAIRE","COIFFURE","CONFRETE"
280 DATA "LUTHERIE","ABSTRAIT","CAPITAUX","INSOMNIE","PRIVATIF"
285 DATA "AVANTAGE","LOCATION","CROYANCE","AMONIER","PALEFROI"
290 DATA "SPONTANE","VENTOUSE","VARIABLE","MINISTRE","BENJAMIN"
295 DATA "PRENATAL","PRIMITIF","PROLOGUE","PORTIQUE","LIMAILLE"
300 DATA "POUDREUX","PEINTURE","MONOPOLE","ASSIETTE","AMARRAGE"
305 DATA "COURRIER","AIGUILLE","FRAGMENT","POLYGONE","QUARTIER"
310 DATA "DIAPASON","VULGAIRE","TYRANNIE","PAMPHLET","RAISSELLE"
315 DATA "MARQUEUR","OBJECTIF","PONCTUEL","SOLISTICE","TERMINUS"
320 DATA "MARQUISE","PLUVIEUX","POLYGAME","OUISTITI","EQUINOXE"
325 DATA "CORNICHE","ANECDOTE","TENAILLE","BARRETTTE","VOYAGEUR"
330 DATA "GUERISON","TOURMENT","PORTRAIT","PHONIQUE","SYMPTOME"
335 DATA "ANGIOISE","POMPISTE","EXERCICE","FAROUCHE","INSTITUT"
340 DATA "BLAIREAU","RAQUETTE","SANCTION","ADDITION","REACTEUR"
345 PRINT "A1" "B1" "C1" "D1" "E1" "F1"
350 PRINT
355 PRINT
```

TRS 80

```
360 FOR I=1 TO 5000:NEXT I
365 PRINT "AVEZ-VOUS TROUVE (O/N) ?"
370 INPUT R$
375 IF R$<>"O" THEN PRINT "VOICI LA SOLUTION"
380 IF W=1 THEN PRINT T;"A1" "B1" "C1" "D1" "E1" "F1"
385 IF W=2 THEN PRINT T;"A1" "B1" "C1" "D1" "E1" "F1"
390 IF W=3 THEN PRINT T;"A1" "B1" "C1" "D1" "E1" "F1"
395 IF W=4 THEN PRINT T;"A1" "B1" "C1" "D1" "E1" "F1"
400 IF W=5 THEN PRINT T;"A1" "B1" "C1" "D1" "E1" "F1"
405 IF W=6 THEN PRINT T;"A1" "B1" "C1" "D1" "E1" "F1"
410 IF W=7 THEN PRINT T;"A1" "B1" "C1" "D1" "E1" "F1"
415 IF W=8 THEN PRINT T;"A1" "B1" "C1" "D1" "E1" "F1"
420 IF W=9 THEN PRINT T;"A1" "B1" "C1" "D1" "E1" "F1"
425 IF W=10 THEN PRINT T;"A1" "B1" "C1" "D1" "E1" "F1"
430 PRINT "VOULEZ-VOUS CONTINUER (O/N) ?"
435 IF R$<>"N" THEN 440 ELSE PRINT "AU REVOIR ...."
440 CLS:PRINTCHR$(23):PRINT "LE MOT LE PLUS LONG"
445 PRINT
450 RESTORE:FOR I=1 TO 24:READ G:NEXT I
455 Q=RND(150)
460 FOR I=1 TO Q:READ X:NEXT I
465 A$=MID$(X,1,1)
470 B$=MID$(X,2,1)
475 C$=MID$(X,3,1)
480 D$=MID$(X,4,1)
485 E$=MID$(X,5,1)
490 F$=MID$(X,6,1)
495 G$=MID$(X,7,1)
500 H$=MID$(X,8,1)
505 X=RND(10)
510 PRINT
515 PRINTTAB(5)
520 IF X=1 THEN PRINTB$;"D$";"F$";"H$";"E$";"A$";"C$";"G$";"J$";"I$";"K$";"L$";"M$";"N$";"O$";"P$";"Q$";"R$";"S$";"T$";"U$";"V$";"W$";"X$";"Y$";"Z$";" "
525 IF X=2 THEN PRINTB$;"D$";"F$";"H$";"E$";"A$";"C$";"G$";"J$";"I$";"K$";"L$";"M$";"N$";"O$";"P$";"Q$";"R$";"S$";"T$";"U$";"V$";"W$";"X$";"Y$";"Z$";" "
530 IF X=3 THEN PRINTB$;"D$";"F$";"H$";"E$";"A$";"C$";"G$";"J$";"I$";"K$";"L$";"M$";"N$";"O$";"P$";"Q$";"R$";"S$";"T$";"U$";"V$";"W$";"X$";"Y$";"Z$";" "
535 IF X=4 THEN PRINTB$;"D$";"F$";"H$";"E$";"A$";"C$";"G$";"J$";"I$";"K$";"L$";"M$";"N$";"O$";"P$";"Q$";"R$";"S$";"T$";"U$";"V$";"W$";"X$";"Y$";"Z$";" "
540 IF X=5 THEN PRINTB$;"D$";"F$";"H$";"E$";"A$";"C$";"G$";"J$";"I$";"K$";"L$";"M$";"N$";"O$";"P$";"Q$";"R$";"S$";"T$";"U$";"V$";"W$";"X$";"Y$";"Z$";" "
545 IF X=6 THEN PRINTB$;"D$";"F$";"H$";"E$";"A$";"C$";"G$";"J$";"I$";"K$";"L$";"M$";"N$";"O$";"P$";"Q$";"R$";"S$";"T$";"U$";"V$";"W$";"X$";"Y$";"Z$";" "
550 IF X=7 THEN PRINTB$;"D$";"F$";"H$";"E$";"A$";"C$";"G$";"J$";"I$";"K$";"L$";"M$";"N$";"O$";"P$";"Q$";"R$";"S$";"T$";"U$";"V$";"W$";"X$";"Y$";"Z$";" "
555 IF X=8 THEN PRINTB$;"D$";"F$";"H$";"E$";"A$";"C$";"G$";"J$";"I$";"K$";"L$";"M$";"N$";"O$";"P$";"Q$";"R$";"S$";"T$";"U$";"V$";"W$";"X$";"Y$";"Z$";" "
560 IF X=9 THEN PRINTB$;"D$";"F$";"H$";"E$";"A$";"C$";"G$";"J$";"I$";"K$";"L$";"M$";"N$";"O$";"P$";"Q$";"R$";"S$";"T$";"U$";"V$";"W$";"X$";"Y$";"Z$";" "
565 IF X=10 THEN PRINTB$;"D$";"F$";"H$";"E$";"A$";"C$";"G$";"J$";"I$";"K$";"L$";"M$";"N$";"O$";"P$";"Q$";"R$";"S$";"T$";"U$";"V$";"W$";"X$";"Y$";"Z$";" "
570 J=J+1
575 FOR I=1 TO 5000:NEXT I
580 PRINT
585 PRINT "AVEZ-VOUS TROUVE"
590 PRINT "UN MOT (O/N) ?"
595 INPUT R$
600 PRINT "X$"
605 PRINT "VOULEZ-VOUS REJOUER (O/N) ?"
610 RESTORE
615 IF R$<>"N" THEN 620 ELSE PRINT "AU REVOIR ...."
620 IF J=2 THEN 20 ELSE 440
625 END
```

EDITEUR DE CARACTERES

Ce programme crée des caractères spéciaux ou graphiques utilisables de la même manière que ceux représentés sur les touches et dont le chargement s'effectue à partir de la cassette "micro nurse". Les caractères créés à l'aide de ce programme sont implantés en RAM à partir de l'adresse hexa 4000. Il est possible de créer autant de caractères que de touches alpha-numériques du clavier. La sauvegarde sur cassette, ainsi que le chargement s'effectue en mode MONITEUR (à partir de l'adresse \$ 4000).

Alain JACQUOT

Ce programme permet de créer ses propres caractères graphiques (les minuscules par exemple) en déplaçant un pointeur dans un tableau 8X7, à l'aide des flèches du clavier. Un appui sur [PP] trace un pavé plein si le pointeur ne pointe sur rien, et l'efface si le pointeur pointait déjà sur un pavé plein. "Z" remet à zéro le dessin dans le tableau, "SHIFT" valide le caractère. Il sera ensuite possible de le modifier ou de passer au suivant.

>LIST

```
1 REM EDITEUR DE CARACTERES
2 REM
3 REM PAR ALAIN JACQUOT
4 REM
5 REM MULTITECH MPFII
6 REM
10 MA=HOME:POKE 72,160:HOME
POKE 72,32:CLR: S=16384
12 GOSUB 650:GOSUB 500
15 HCOLOR=3:HPLT 104,79 TO 135,79
TO 155,145 TO 104,145 TO 104,79
17 HTAB 16:UTAB 9:PRINT "1234567"
20 FOR K=1 TO 8:UTAB 10+K:
HTAB 14:PRINT K:NEXT K
25 IF W=0 THEN GOSUB 300:W=1
27 FOR J=0 TO 7:P(J)=0:NEXT J
A=105:B=87:XDRAW 2 AT A,B
30 REM
32 REM SI TOUCHE DE CONTROLE
35 REM
40 IF PEEK(-16355)=130 THEN P=149:XDRAW 1 AT A,B:GOTO 60
45 IF PEEK(-16355)=129 THEN XDRAW 2 AT A,B:CALL -198:GOTO 90
50 IF PEEK(-16355)=160 THEN GOSUB 450:A=105:B=87:XDRAW 2 AT A,B
55 CALL 760:P=PEEK(69):IF P<149 AND P<136 AND P<241 AND P<240 THEN 40
60 E=A:F=B:A=A+(P=149)*7-(P=136)*7:B=B+(P=241)*8-(P=240)*8
65 IF (A=99 AND B=87) OR (A=155 AND B=143) OR B<87 OR B>143 THEN A=E:B=F:GOTO 80
```

```
70 IF A=155 AND E<A THEN A=105:B=B+8:D=1:GOTO 80
75 IF A=99 AND E>A THEN A=148:B=B-8:D=2:GOTO 80
80 XDRAW 2 AT E,F:XDRAW 2 AT A,B
FOR W=1 TO 80:NEXT W:GOTO 40
90 REM
92 REM TABLEAU -> CARACTERE
95 REM
100 FOR J=0 TO 7:FOR I=0 TO 6
105 IF SCRN(I+15,21+2*J)<>3 THEN GOTO 120
110 P(J)=P(J)+2~I
120 NEXT I,J
130 FOR K=0 TO 7
140 POKE 8+K,P(K):NEXT K
142 REM
145 REM CORRECTIONS ET SUITE
147 REM
150 POKE 72,160:UTAB 1:PRINT "CARACTERE CREE:"
160 PRINT CHR$(242);CHR$(193)+Z:CALL -958:MP
165 GOSUB 250
170 UTAB 4:PRINT "MODIFICATIONS ?":X=17:Y=4:GOSUB 400
180 IF R$="O" THEN MA:GOTO 25
190 UTAB 7:PRINT "AUTRE CARACTERE ?":X=18:Y=7:GOSUB 400
200 IF R$="O" THEN S=S+8+B+HIZ=Z+1:GOSUB 450:GOTO 25
210 HOME:END
240 REM
242 REM CARACTERES DEJA CREE
245 REM
250 UTAB 17:FOR K=0 TO Z
255 IF K<9 THEN K$="0"+STR$(K)+1:GOTO 260
257 K$=STR$(K+1)
260 PRINT K$:"":CHR$(242);CHR$(193)+K:PRINT
265 NEXT K:HTAB 1:RETURN
290 REM
292 REM FORMES GRAPHIQUES
295 REM
300 POKE 232,0:POKE 233,144:POKE 2030,64
305 T=0:ROT=0:SCALE=1
310 READ A:POKE 36864+T,A:IF A=99 THEN RETURN
315 T=T+1:GOTO 310
```



MP-FII

```
320 DATA 2,0,6,0,29,0,36,36,36,53,54,54,46,36,36,36,53,54,54,46,36,36,36,53,54,54,54,0,0,0,0,45,56,63,4,1,45,0,0,99
390 REM
392 REM ROUTINES
395 REM
400 GET R$:IF R$<>"O" AND R$<>"N" THEN 400
410 HTAB X:UTAB Y:PRINT R$:RETURN
420 PRINT R$:RETURN
450 HCOLOR=0:MA:FOR I=87 TO 143:STEP 8:FOR J=106 TO 149:STEP 7
460 DRAW 1 AT J,I:NEXT J,I:HCOLOR=3:RETURN
490 REM
492 REM PRESENTATION
495 REM
500 UTAB 1:HTAB 10:PRINT "EDITEUR DE CARACTERES"
510 UTAB 2:HTAB 10:PRINT "-----"
520 UTAB 5:PRINT "PRINCIPE:"
530 UTAB 7:HTAB 2:PRINT "VOUS CREEZ VOS CARACTERES (ALPHABET OU "
540 UTAB 8:HTAB 2:PRINT "SEMI GRAPHIQUES) EN LES DESSINANT SUR"
550 UTAB 9:HTAB 2:PRINT "L'ECRAN AVEC LES TOUCHES SUIVANTES:"
560 UTAB 12:PRINT "TOUCHES DE CONTROLE:"
570 UTAB 14:HTAB 2:PRINT "DEPLACEMENT DU POINTEUR - FLECHES"
580 UTAB 15:HTAB 2:PRINT "VALIDATION DU CARACTERE - SHIFT"
590 UTAB 16:HTAB 2:PRINT "TRACER OU EFFACER - TOUCHE MPF-II"
600 UTAB 17:HTAB 2:PRINT "REMISE A ZERO DU MOTIF - Z"
605 UTAB 22:HTAB 2:PRINT "APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR COMMENCER"
610 GET C$:HOME:RETURN
635 REM
640 REM
642 REM ROUTINE LANGUAGE MACHINE
645 REM
650 POKE 768,32:POKE 769,67:POKE 770,240:POKE 771,133:POKE 772,69:POKE 773,96
660 RETURN
```


ECHECS

Je vous désolé tout de suite, ce programme ne joue pas aux échecs. Par contre, il utilise le PC-1500 ou PC2 comme un merveilleux bloc-notes "échiquéen" grâce auquel vous pourrez suivre toutes les parties d'échec que vous désirez.

Ce programme mémorise tous les coups et on peut à tout instant :

- Faire imprimer la partie → P
- Revenir une instruction avant → K
- Arrêter la partie (mode blancs) → Ø

Puis le programme vous demande si vous voulez revoir un coup de la partie :

- si oui, tapez le numéro du coup
- si non, tapez Ø.

Olivier FORT

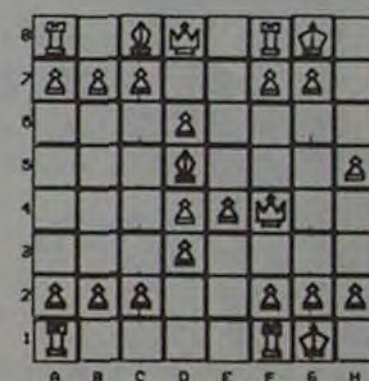
```
5:REM ECHECS
6:PRINT "Petit Roque Blanc :PRB":PRINT "Grand Roque Blanc :GRB"
7:PRINT "Petit Roque Noir :PRN":PRINT "Grand Roque Noir :GRN"
8:PRINT "Impression :P":PRINT "Correction :K":PRINT "Fin et retour en a
  n :Ø"
10:"A" CLEAR :WAIT Ø:TEXT :CSIZE 2:COLOR Ø:LF 2:BEEP ON :CLS
15:DIM Z(7,7),N(60)*4
20:LPRINT "No. Bl. Noirs":LPRINT "-----":GOSUB 600
25:E=Ø, I=1, J=1
30:PRINT J:INPUT " BLANCS : "N:CLS :GOSUB 290
31:IF E=1:LET E=Ø:GOTO 90
32:IF (N="PRB")+(N="GRB"):GOSUB 1030:N(I)=N:GOTO 40
33:IF LEN (N)<4:GOSUB 600:GOTO 30
34:GOSUB 610:IF F=1:LET F=Ø:GOTO 30
35:N(I)=N:GOSUB 900
40:PRINT J:INPUT " NOIRS : "N:CLS :IF N="P":LET N(I+1)="":E=2:GOTO 70
41:IF E=1:LET N="":GOTO 70
42:IF (N="PRN")+(N="GRN"):GOSUB 1040:N(I)=N:GOTO 70
43:IF N="K":LET Z(N),N)=Z(M),M):Z(M),M)=Ø:GOTO 30
44:IF LEN N<4:GOSUB 600:GOTO 40
45:GOSUB 610:IF F=1:LET F=Ø:GOTO 40
46:N(I)=N:GOSUB 900
70:LPRINT TAB (Ø);J;TAB (Ø);N(I);TAB (11);N(I+1):I=I+2:J=J+1
72:IF E=2:LET E=Ø:I=I-2:J=J-1:GOSUB 290:GOTO 44
75:IF E=1:LET E=Ø:GOTO 90
80:GOTO 30
90:LF 1:PRINT " *** F I N ***":LPRINT " *** F I N ***"
100:INPUT "QUEL No. DE COUP? "K:IF K>60:GOSUB 600:F=Ø:GOTO 100
105:IF K=Ø:THEN TEXT :LF 3:COLOR Ø:END
110:GOSUB 620:FOR J=1 TO (K*2)
115:IF (N(J)=Ø)+(N(J)=Ø) THEN 130
120:I=J:N=N(N(J)):GOSUB 900:NEXT J
130:TEXT :COLOR 2:LF 4:CSIZE 2:LPRINT "Coup No. : "K
135:GOSUB 950
140:BEEP 3,35,100:GOTO 100
500:TEXT :A=Ø:K=9:X1=9:X2=34:Y1=Ø:Y2=24
510:COLOR Ø:LF 10:GRAPH :LINE (Ø,Ø)-(Ø,2),9:SORGN
515:FOR Z=1 TO 8
520:GOSUB 800
525:IF X2=22:GOSUB 750:NEXT Z
530:IF Z=8:GOTO 540
535:GOTO 520
540:A=25:X1=9:X2=A+K:Y1=A:Y2=A+24:Z=Ø:COLOR 3
545:FOR Z=2 TO 8
550:GOSUB 800
555:IF Y2=28:GOSUB 770:NEXT Z
560:IF Z=8:GOTO 580
565:GOTO 550
580:X=185:Y=-25:COLOR Ø:FOR Z=Ø TO 1 STEP -1
585:GLCURSOR (-3,X):CSIZE 1:LPRINT Z:X=X+Y:NEXT Z
600:C=25:X=18:Y=-12:FOR Z=65 TO 72
605:GLCURSOR (X,Y):CSIZE 1:LPRINT CHR (Z):X=X+C:NEXT Z:RETURN
610:K=1
615:X=Ø:MID (N,K,1)
```

```
620:IF (X="A")+(X="H") THEN 660
625:IF K=3 THEN 635
630:K=K+2:GOTO 615
635:K=2
640:K=MID (N,K,1)
645:IF (X="I")+(X="B") THEN 660
650:IF K=4:LET F=Ø:RETURN
655:K=K+2:GOTO 640
660:F=1:BEEP 3,35,100:RETURN
670:FOR N=Ø TO 7:FOR N1=Ø TO 7:Z(N,N1)=Ø:N1=N1+1:N
680:Z(Ø,Ø)=1:Z(Ø,1)=10:Z(Ø,2)=9:Z(Ø,3)=8:Z(Ø,4)=7:Z(Ø,5)=6:Z(Ø,6)=5:Z(Ø,7)=4
685:Z(7,Ø)=5:Z(7,1)=4:Z(7,2)=3:Z(7,3)=2:Z(7,4)=1:Z(7,5)=3:Z(7,6)=4:Z(7,7)=5
690:N=1:FOR I=Ø TO 7:Z(N,I)=12:N1=Ø:FOR I=Ø TO 7:Z(N,I)=5:N1=N1+1:
  RETURN
701:DATA 5,20,5,15,5,15,13,15,7,15,7,5,5,5,15,5,5,5,2,15,2,15,2,15,
  5
702:DATA 15,5,13,5,13,5,13,15,13,15,15,15,15,15,20,15,20,11,20,11,20,1
  1,18,11,18
703:DATA 8,18,8,18,8,20,8,20,5,20,8,8,8,8
706:DATA 18,20,18,5,5,5,5,2,15,2,15,2,15,5,15,5,5,5,2,12,2,12,10,
  16
707:DATA 18,16,18,12,18,12,15,5,8,18,12,18,8,8,8,8
711:DATA 2,5,18,5,15,5,15,2,15,2,5,2,5,2,5,2,5,2,16,2,16,6,18,6,18,18,1
  6
712:DATA 18,16,14,18,14,18,18,16,18,16,18,5,18,20,12,18
713:DATA 12,18,18,18,18,18,8,18,18,20,8,8,8,8
716:DATA 8,20,11,18,11,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13,
  2,18,2,5,2
717:DATA 5,2,5,5,5,5,18,5,6,5,9,11,12,12,4,11,4,11,3,12,3,12,2,13,2,13,3,
  14
718:DATA 3,14,4,15,4,15,5,16,5,16,9,18,9,18,9,20,9,20,11,19,8,8,8,8
721:DATA 5,7,5,4,5,4,15,4,15,4,15,7,15,7,5,7,5,7,13,9,13,7,15
722:DATA 7,15,18,18,18,18,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13,13,
  2,18,2,5,2
726:DATA 5,5,5,2,5,2,15,2,15,2,15,5,15,5,5,5,13,5,13,18,20,18,20,15
  ,13
727:DATA 15,13,12,5,18,5,18,20,8,8,8,8
750:X1=Z*25+K+1:X2=X1+24:Y1=Ø:Y2=24
755:IF (Z=2)+(Z=4)+(Z=6)+(Z=8) THEN COLOR Ø:RETURN
760:COLOR 3:RETURN
770:X1=9:Y1=Z*A:X2=X1+25:Y2=Y1+24
775:IF (Z=3)+(Z=5)+(Z=7) THEN COLOR 3:RETURN
780:COLOR Ø:RETURN
790:IF N="P":GOSUB 950:TEXT :COLOR Ø:LF 4:RETURN
792:IF N="B":LET E=1
795:RETURN
800:RESTORE 700:RETURN
810:RESTORE 711:RETURN
820:RESTORE 716:RETURN
830:RESTORE 721:RETURN
840:RESTORE 726:RETURN
850:RESTORE 701:RETURN
860:READ A,B,C,D:RETURN
870:LINE (X+A,Y+B)-(X+C,Y+D):RETURN
880:LINE (X1,Y1)-(X2,Y2),Ø,1,B
885:X1=X2+1:Y1=Y2+1:X2=X2+25:Y2=Y2+25:RETURN
900:IF (N="PRB")+(N="GRB"):GOSUB 1030:RETURN
905:IF (N="PRN")+(N="GRN"):GOSUB 1040:RETURN
910:N=ASC (N)-65:M=ASC (MID (N,3,1))-65
935:M1=Ø-VAL (MID (N,2,1)):M1=Ø-VAL (MID (N,4,1))
940:Z(M1,M)=Z(N),N):Z(N),N)=Ø
945:RETURN
950:GOSUB 500:X=12:Y=176:Z=Ø:FOR Q=Ø TO 7:FOR Q1=Ø TO 7
957:IF Z(Q,Q1)=Ø:GOSUB 1020:GOTO 985
960:IF Z(Q,Q1)=1 THEN COLOR 3:GOSUB 800
962:IF Z(Q,Q1)=2 THEN COLOR 3:GOSUB 810
964:IF Z(Q,Q1)=3 THEN COLOR 3:GOSUB 840
966:IF Z(Q,Q1)=4 THEN COLOR 3:GOSUB 820
968:IF Z(Q,Q1)=5 THEN COLOR 3:GOSUB 850
970:IF Z(Q,Q1)=6 THEN COLOR 3:GOSUB 830
972:IF Z(Q,Q1)=7 THEN COLOR 1:GOSUB 800
974:IF Z(Q,Q1)=8 THEN COLOR 1:GOSUB 810
976:IF Z(Q,Q1)=9 THEN COLOR 1:GOSUB 840
978:IF Z(Q,Q1)=10 THEN COLOR 1:GOSUB 820
980:IF Z(Q,Q1)=11 THEN COLOR 1:GOSUB 850
982:IF Z(Q,Q1)=12 THEN COLOR 1:GOSUB 830
983:GOSUB 1000
985:NEXT Q1:NEXT Q:RETURN
1000:GOSUB 860:IF A=Ø THEN 1020
1010:GOSUB 870:GOTO 1000
1020:X=X+25:Z=Z+1:IF Z>7:LET Z=Ø:X=12:Y=Y-25
1025:RETURN
1030:IF N="PRB":LET Z(7,7)=Ø:Z(7,4)=Ø:Z(7,6)=1:Z(7,5)=5
1035:IF N="GRB":LET Z(7,Ø)=Ø:Z(7,4)=Ø:Z(7,2)=1:Z(7,3)=5
1037:RETURN
1040:IF N="PRN":LET Z(Ø,7)=Ø:Z(Ø,4)=Ø:Z(Ø,6)=7:Z(Ø,5)=11
1045:IF N="GRN":LET Z(Ø,Ø)=Ø:Z(Ø,4)=Ø:Z(Ø,2)=7:Z(Ø,3)=11
1047:RETURN
```

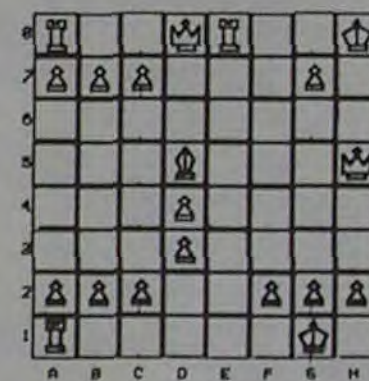
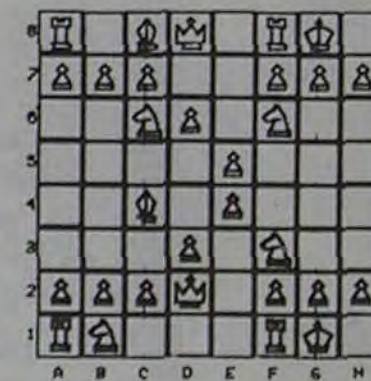


PC 1500

No.	Bl.	Noirs	8	B1C3	B8G4
			9	C3D5	F6D5
1	E2E4	E7E5	10	C4D5	C6D4
2	G1F3	B8C6	11	F3D4	E5D4
3	F1C4	G8F6	12	D2F4	H7H5



4	D2D3	F8B4	13	F1E1	C8G4
5	C1D2	B4D2	14	E4E5	D6E5
6	D1D2	PRN	15	E1E5	F8E8
7	PRB	D7D6	16	F4F7	G8H8
			17	E5H5	G4H5
			18	F7H5	

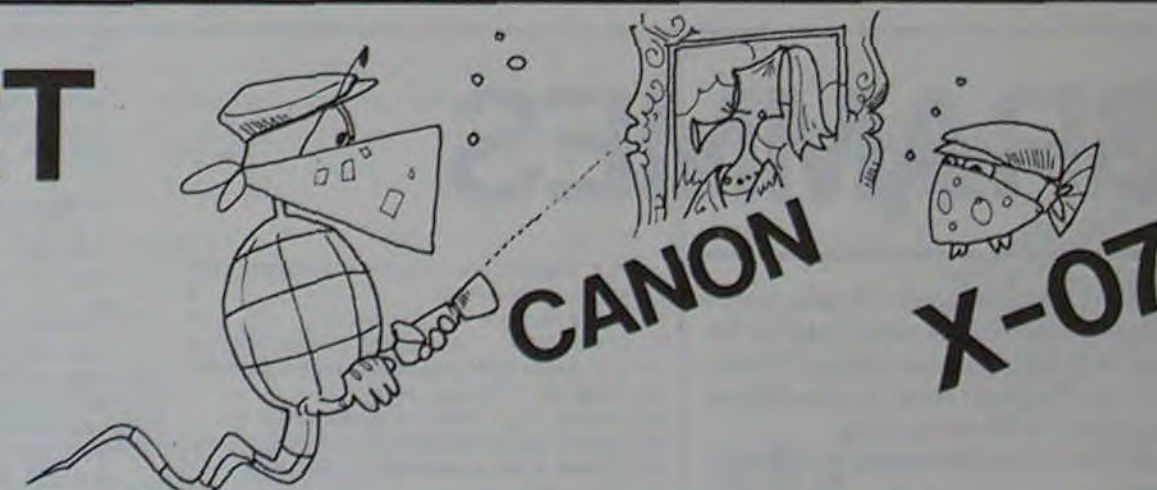


COFFRE-FORT

Vous êtes un cambrioleur ! Dissimulé derrière un tableau, vous venez de découvrir un coffre-fort ! Cherchez la combinaison à l'oreille : c'est votre spécialité ! Mais votre temps est limité et la police veille !

Vous pouvez choisir le nombre de chiffres de la combinaison du coffre. Quand vous entendez un "click" c'est que vous avez trouvé un des numéros. Il faut trouver tous les bons numéros et à leur place pour ouvrir la porte du coffre-fort. Attention au système d'alarme !

Martine CLAYRON



```
10 CLS: CLEAR
15 PRINT "COFFRE-FORT"
20 PRINT "*****"
25 GOSUB 295
30 CLS
35 INPUT " VOTRE PRENOM " : PR#
40 CLS
45 PRINT "COMBIEN DE CHIFFRES"
50 PRINT "POUR LA COMBINAISON"
55 PRINT "DU COFFRE, " : PR#
60 INPUT CH
65 IF CH<1 OR CH>10 THEN 40
70 CLS
75 FOR I=1 TO CH
80 FOR J=1 TO LEN (PR#)
85 HZ=INT (RND (1)*10)+1
90 NEXT J
95 B(I)=MID ("1234567890", HZ, 1)
100 PRINT B#
105 NEXT I
110 CLS: LINE INPUT "ESSAYEZ !!!" : E#
115 Z=Z+1
120 IF Z>CH*5 THEN 245
125 IF LEN (E#)=CH THEN 160
130 PRINT "LA COMBINAISON A"
135 PRINT CH: " CHIFFRES, "
140 PRINT "RECOMMENCEZ, VITE!!"
145 PRINT " <RETURN> "
150 GOSUB 295
```

```
155 GOTO 110
160 FOR I=1 TO CH
165 IF MID (E#, I, 1) <> B(I) THEN 190
170 BEEP 6000,5
175 FOR DELAI=100 TO 1 STEP -1
180 NEXT DELAI
185 K=K+1
190 NEXT I
195 IF K=CH THEN 210
200 K=Ø
205 GOTO 110
210 CLS
215 PRINT "LA PORTE S'OUVRE!!"
220 PRINT "EMPORTEZ LE MAGOT!!"
225 PRINT "CHUUUUUUUT!!!!!!"
230 GOSUB 295
235 GOTO 270
240 CLS: CONSOLE 2,2
245 LOCATE 0,0: PRINT "LA POLICE ARRIVE!!"
250 LOCATE 0,1: PRINT "BIENTOT LA PRISON!!"
255 BEEP 100,10
260 IF INKEY#<>"S" THEN 245
265 CLS: CONSOLE 0,4
270 CLS: INPUT "UNE AUTRE PARTIE " : XX#
275 IF LEFT (XX#, 1) = "O" THEN RUN
280 CLS
285 PRINT "AU REVOIR....."
290 END
295 IF INKEY#="" THEN 295 ELSE RETURN
```


PILOTE SPATIAL

A vos Vaisseaux, vous partez en mission spéciale : Dès que vous aurez quitté la base, il vous faudra éviter et détruire les ennemis qui vous guettent et capturer le plus de monstres possibles ! Bon Voyage.

J.M. TOURBEZ

Pour sauvegarder ce jeu, faites GOTO 9000.
Un descriptif du jeu de Touches se fera automatiquement.
Ce jeu est prévu pour un ZX muni de la carte couleur S.A.M. Si vous ne l'avez pas, remplacez les caractères F et C aux lignes 3030, 3031, 3040, par 3 caractères graphiques (différents pour chaque ligne).
Par exemple : A en inverse vidéo, ou H, ou ■. Ces caractères symbolisent l'importance des dégâts qu'a subi votre vaisseau sous le tir ennemi.

ZX 81



```

1 REM PILOTE SPATIAL
2 REM COPYRIGHT 22/11/83
3 REM JM TOURBEZ
10 REM INITIALISATION DES DONNEES
20 LET O=3000
21 LET C=9000
22 LET U=0
23 LET M=9999
24 LET A=0
25 LET UD=0
26 LET MT=0
30 PRINT AT 3,2;U;AT 3,11;C;AT
3,22;O
31 PRINT AT 12,10;M;
32 IF INKEY$<>"L" THEN GOTO 50
33 LET A1=0
34 IF A1<0.5 THEN GOTO 2000
35 IF A1>0.5 THEN PRINT AT 9,1
36 "AUCUN ENNEMI"
37 GOTO 5000
38 REM
39 LET A3=0
40 IF A3<0.5 THEN GOTO 3000
41 IF A3>0.5 THEN PRINT AT 9,1
42 "AUCUN DEGAT"
43 IF A3=0.5 THEN GOTO 5000
44 REM
45 REM DESSIN PILOTAGE
46 FAST
47 CLS
48 FOR X=1 TO 53
49 FOR Y=33 TO 42
50 PLOT X,42
51 PLOT X,33
52 NEXT X
53 NEXT Y
54 PRINT AT 1,2;"VITESSE";AT 1
55 "CARBURANT";AT 1,22;"OXYGENE"
56
57 FOR X=1 TO 32
58 PLOT X,27
59 PLOT X,23
60 NEXT X
61 FOR Y=23 TO 27
62 PLOT 1,Y
63 PLOT 32,Y
64 NEXT Y
65 FOR X=34 TO 61
66 PLOT X,1
67 PLOT X,23
68 NEXT X
69 FOR Y=1 TO 23
70 PLOT 34,Y
71 PLOT 61,Y
72 NEXT Y
73 FOR X=1 TO 10
74 PLOT X,1
75 PLOT X,4
76 NEXT X
77 FOR Y=1 TO 4
78 PLOT 1,Y
79 PLOT 10,Y
80 NEXT Y
81 FOR X=1 TO 30
82 PLOT X,7
83 PLOT X,20
84 NEXT X
85 FOR Y=7 TO 20
86 PLOT 1,Y
87 PLOT 30,Y
88 NEXT Y
89 PRINT AT 12,1;"MUNITION--";
90 AT 14,1;"DEGAT-----"
91 SLOW
92 GOTO 10
93 REM
94 CLS

```

```

1102 PRINT AT 13,0;"BRAVO,VOUS E
1103 TES UN BON PILOTE";AT 15,0;"VOUS
1104 AVEZ ABATTE UN VAISSAU";AT
1105 "17,0;"ET CAPTURE UN MONSTR
1106 ES"
1107 PRINT AT 19,0;"LE TEMPS DE
1108 FAIRE LE PLEIN ET";AT 21,0;"ON
1109 REPART....."
1110 FOR X=0 TO 100
1111 NEXT X
1112 GOTO 1000
1113 STOP
1114 REM
1115 CLS
1116 PRINT AT 15,0;"VOUS ETES UN
1117 PILOTE TOUT A FAIT";AT 17,0;"NU
1118 L'ENTRAINEZ-VOUS OU PRENEZ DES";
1119 AT 19,0;"COURS.FAIRE GOTO 1000 P
1120 OUR JOUER"
1121 FOR X=0 TO 30
1122 NEXT X
1123 STOP
1124 REM
1125 CLS
1126 PRINT AT 15,0;"PAS DE CHANC
1127 E....."
1128 PRINT AT 17,0;"ATTENTION,NO
1129 UVEAU DEPART"
1130 FOR X=0 TO 30
1131 NEXT X
1132 GOTO 1000
1133 STOP
1134 REM TABLEAU DES TOUCHES
1135 CLS
1136 PRINT "T:....TIR"
1137 PRINT "A:....ACCELERATION"
1138 PRINT "R:....RETOUR VERS BA
1139 SE"
1140 PRINT "S:....TIR RAPIDE"
1141 PRINT "D:....DECELERATION L
1142 ENTE"
1143 PRINT "H:....DECELERATION T
1144 OTALE"
1145 PRINT "P:....PLANETE OU NON
1146 "
1147 PRINT "K:....ATTERISSAGE"
1148 PRINT "Z:....MONSTRE OU NON
1149 "
1150 PRINT "C:....CAPTURE DU MON
1151 TRE"
1152 PRINT "L:....ENNEMI OU NON"
1153 PRINT "O:....TIR ENNEMI OU
1154 NON"
1155 FOR X=0 TO 500
1156 NEXT X
1157 GOTO 1000
1158 REM ENNEMI
1159 REM
1160 PRINT AT 9,1;" ENNEMIS EN V
1161 US"
1162 LET NB=INT (RND*10)
1163 FOR A=0 TO NB
1164 PRINT AT 15,19+A;" "
1165 NEXT A
1166 GOSUB 5000
1167 REM TIR OU NON
1168 REM
1169 IF INKEY$<>"O" THEN GOTO 50
1170
1171 LET A2=0
1172 PRINT AT 9,1;" TIR ENNEMIS
1173

```

```

3001 FOR X=0 TO 30
3002 NEXT X
3003 GOTO 50
3004 REM VAISSAU TOUCHE
3005 REM
3006 LET A4=INT (RND*100)
3007 LET A4=A4+A4
3008 PRINT AT 14,10;A4
3009 IF A4=50 THEN PRINT AT 20,
3010 " "
3011 IF A4=5 AND A4<50 THEN PR
3012 INT AT 20,0;" "
3013 IF A4=100 THEN PRINT AT 20
3014 " "
3015 IF A4=100 THEN GOTO 1300
3016 GOTO 5000
3017 REM DESTRUCTION DES ENNEMIS
3018 LET A6=INT (RND*10)
3019 FOR A=0 TO A6
3020 PRINT AT 15,21+A;" "
3021 GOSUB 5000
3022 REM MANETTES PILOTAGE
3023 LET B=INKEY$
3024 LET C=C-75
3025 PRINT AT 3,11;C
3026 REM
3027 IF INKEY$=" " THEN GOTO 5026
3028 IF INKEY$="T" THEN GOTO 550
3029
3030 IF INKEY$="A" THEN GOTO 600
3031 IF INKEY$="R" THEN GOTO 650
3032 IF INKEY$="S" THEN GOTO 700
3033 IF INKEY$="D" THEN GOTO 750
3034 IF INKEY$="H" THEN GOTO 800
3035 IF INKEY$="O" THEN GOTO 207
3036 IF INKEY$="L" THEN GOTO 50
3037 IF INKEY$="P" THEN GOTO 810
3038 IF INKEY$="K" THEN GOTO 820
3039 IF INKEY$="Z" THEN GOTO 830
3040 IF INKEY$="C" THEN GOTO 840
3041
3042 REM TIR LENT
3043 REM
3044 IF INKEY$<>"T" THEN GOTO 50
3045
3046 LET M=M-45
3047 PRINT AT 12,10;M
3048 LET A5=0
3049 IF A5<0.5 THEN PRINT AT 9,1
3050 "CIBLE RATEE"
3051 IF A5>0.5 THEN GOTO 5000
3052 IF A5=0.5 THEN PRINT AT 9,1
3053 "CIBLE TOUCHEE"
3054 IF A5=0.5 THEN LET A6=INT (
3055 RND*10)
3056 LET UD=UD+A6
3057 FOR A=0 TO A6
3058 PRINT AT 15,19+A;" "
3059 NEXT A
3060 GOTO 5000
3061 REM ACCELERATION
3062 REM
3063 IF INKEY$<>"A" THEN GOTO 50
3064
3065 IF A4=20 THEN LET U=INT (U
3066 +0.8)
3067 IF A4=50 THEN LET U=INT (U
3068 +1.75)
3069 IF A4=50 THEN LET U=INT (U
3070 +0.3)
3071 IF A4=20 THEN LET U=U+1000
3072 LET C=C-250
3073 LET O=O-32
3074 PRINT AT 3,2;U;AT 3,22;O;AT
3075 3,11;C
3076 GOTO 5000
3077 REM RETOUR
3078 REM
3079 IF INKEY$<>"R" THEN GOTO 50
3080
3081 IF U<1000 OR C<1700 OR O<
3082 0 THEN PRINT AT 9,1;"RETOUR I
3083 MPOSSIBLE"
3084 IF U<1000 OR C<1700 OR O<
3085 0 THEN GOTO 1200
3086 LET C=C-60
3087 LET O=O-70
3088 PRINT AT 3,11;C;AT 3,22;O
3089 PRINT AT 9,1;" RETOUR
3090
3091 FOR X=0 TO 30
3092 NEXT X
3093 GOTO 1100
3094 REM TIR RAPIDE
3095 REM
3096 IF INKEY$<>"S" THEN GOTO 50
3097
3098 LET M=M-200
3099 PRINT AT 12,10;M
3100 LET A5=0
3101 IF A5<0.5 THEN PRINT AT 9,1
3102 "CIBLE RATEE"
3103 IF A5>0.5 THEN GOTO 5000
3104 IF A5=0.5 THEN PRINT AT 9,1
3105 "CIBLE TOUCHEE"
3106 IF A5=0.5 THEN LET A6=INT (
3107 RND*10)
3108 LET UD=UD+A6
3109 FOR A=0 TO A6
3110 PRINT AT 15,19+A;" "
3111 NEXT A
3112
3113 IF IM="O" GOTO 255
3114 PRINT MID$(AN$,U,1);IF Z=N THEN PRINT
3115 " "
3116 IF IM="N" GOTO 270
3117 PRINT MID$(AN$,U,1);IF Z=N THEN PRINT
3118 " "
3119 Z=Z+MID$(AN$,U,1);IF Z=N THEN Z=Z
3120 +1
3121 NEXT Z
3122 IF (N=5)&(IM="O") THEN Z=Z+" "
3123 PRINT/P Z;T=T+1;GOTO 280
3124 IF (N=9)&(IM="O") THEN Z=Z+" "
3125 PRINT/P Z;T=T+1;GOTO 280
3126 IF (N=2)&(IM="O") THEN Z=Z+" "
3127 PRINT/P Z;T=T+1;GOTO 280
3128 IF (N=6)&(N=8) THEN T=T+1
3129 IF IM="O" THEN PRINT/P Z;
3130 IF (IM="O")&(N=5)&(T=8) THEN T=8;PR
3131 INT/P "Q"
3132 IF (IM="O")&(N=6)&(T=10) THEN T=10;P
3133

```

```

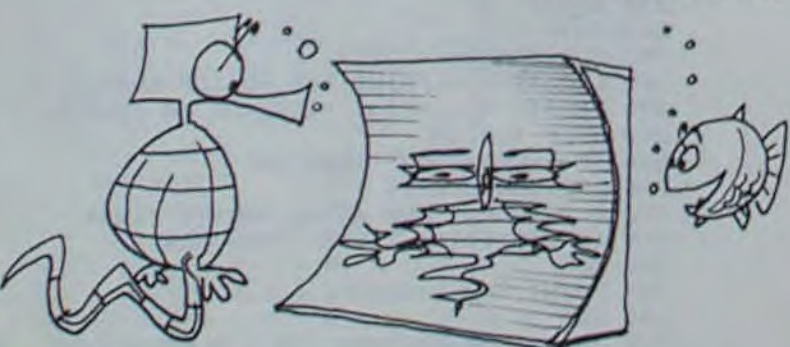
7500 REM DECELERATION LENTE
7501 REM
7502 IF INKEY$<>"D" THEN GOTO 50
7503
7504 LET U=U-50
7505 LET C=C-20
7506 LET O=O-30
7507 PRINT AT 3,2;U;AT 3,11;C;AT
7508 3,22;O
7509 PRINT AT 9,1;" DECELERATIO
7510 N"
7511 GOTO 5000
7512 REM DECELERATION RAPIDE
7513 REM
7514 IF INKEY$<>"H" THEN GOTO 50
7515
7516 LET U=0
7517 LET O=O-150
7518 PRINT AT 3,2;U;AT 3,22;O
7519 PRINT AT 9,1;"ARRET COMPLET
7520
7521 GOTO 5000
7522 REM PLANETE
7523 REM
7524 IF INKEY$<>"P" THEN GOTO 50
7525
7526 LET A7=0
7527 IF A7<0.5 THEN PRINT AT 9,1
7528 "PAS DE PLANETE"
7529 IF A7>0.5 THEN GOTO 5026
7530 IF A7=0.5 THEN GOTO 8111
7531 PRINT AT 9,1;"PLANETE EN VU
7532 E"
7533 GOTO 5026
7534 REM ATTERISSAGE
7535 REM
7536 IF INKEY$<>"K" THEN GOTO 50
7537
7538 IF A7=0.5 THEN PRINT AT 9,1
7539 "AT. IMPOSSIBLE"
7540 IF A7>0.5 THEN GOTO 5026
7541 PRINT AT 9,1;"ATTERISSAGE
7542
7543 FOR X=0 TO 40
7544 NEXT X
7545 REM ATMOSPHERE
7546 REM
7547 LET A8=0
7548 IF A8<0.5 THEN PRINT AT 9,1
7549 "ATMO RESPIRABLE"
7550 IF A8>0.5 THEN GOTO 5026
7551 IF A8=0.5 THEN GOTO 8216
7552 PRINT AT 9,1;" IRRESPIRABLE
7553
7554 LET O=O-24
7555 LET C=C+110
7556 GOTO 5026
7557 REM MONSTRE
7558 REM
7559 IF INKEY$<>"Z" THEN GOTO 50
7560
7561 IF A7>0.5 THEN PRINT AT 9,1
7562 "PAS DE ATTE..."
7563 IF A7=0.5 THEN GOTO 5026
7564 LET A9=0
7565 IF A9<0.5 THEN PRINT AT 9,1
7566 "PAS DE MONSTRE"
7567 IF A9>0.5 THEN GOTO 5026
7568 IF A9=0.5 THEN GOTO 8311
7569 PRINT AT 9,1;"MONSTRE EN VU
7570 S"
7571 PRINT AT 15,19;" "
7572 PRINT AT 16,19;" "
7573 PRINT AT 17,19;" "
7574 GOTO 5026
7575 REM
7576 REM SAUVEGARDE
7577 REM
7578 SAVE "PILOT"
7579 GOTO 9500
7580 REM (((((((((((((((((((((((((((
7581 FAST
7582 FOR U=0 TO 21
7583 PRINT " "
7584 NEXT U
7585 LET A8="PILOTE"
7586 FOR A=1 TO LEN A8
7587 LET Z=CODE A8(A)
7588 LET K=7680+Z*8
7589 FOR J=1 TO 8
7590 LET J=PEEK K
7591 LET E=7 TO 0 STEP -1
7592 LET Q=INT (X/2+E)
7593 LET X=X-Q*2+E
7594 IF Q=1 THEN PLOT (7-E)+2+A8
7595 -8-Q-J+20
7596 NEXT E
7597 LET K=K+1
7598 NEXT J
7599 NEXT A
7600 SLOW
7601 PAUSE 1000
7602 GOTO 1400

```

ANAGRAMMES

Ce MRPOGAME permet de générer tous les anagrammes de mots ou combinaisons de chiffres possibles de 3 à 9 caractères. Le principe réside en une décomposition totale de la séquence (mots ou chiffres) avec permutation systématique de tous les caractères entre eux. Au delà de 5 lettres (ou chiffres) l'imprimante est nécessaire. Toutefois, bien que 9 caractères soient réalisables, le nombre de combinaisons étant exponentiel, l'utilisation de ce programme trouve sa limite raisonnable à 7 caractères (5040 mots) soit 630 lignes ou environ 14 pages de listing. Par ailleurs, l'analyse puis l'élimination systématique des répétitions prendraient trop de temps et ne feraient qu'augmenter le temps d'exécution.

G. ELNACNU
Alias G. LECANNU



```

9 REM *****
20 REM * ANAGRAMMES *
30 REM * AUTEUR G. LECANNU *
40 REM * CREE SUR SHARP MZ-80K *
50 REM *****
60 PRINT "0" :USR(62):CLS
70 CURSOR 10,1:PRINT "ANAGRAMMES"
80 CURSOR 12,2:PRINT "*****"
85 CURSOR 0,0:PRINT "NOT A ANALYSE"
87 INPUT AN$
89 N=LEN(AN$):IF N>9 THEN PRINT "TROP LONG"
90 IF N<3 THEN PRINT "TROP COURT"
91 GOTO 93
92 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:GOTO 60
93 GOSUB 700
94 PRINT:PRINT "IL Y A";B;" COMBINAISONS POSSIBLES"
95 PRINT:PRINT:PRINT "IMPRIMANTE ? ...0/N"
96
98 GET IM$:IF (IM$="O")&(IM$="N") THEN 1
99 GOTO 98
100 PRINT:IF IM$="N" THEN 110
101 GOSUB 800
110 FOR I1=1 TO N
111 FOR I2=1 TO N
112 IF I2=I1 THEN GOTO 520
113 FOR I3=1 TO N
114 IF I3=I1 OR I3=I2 THEN GOTO 510
115 IF I3=I1 OR I3=I2 THEN 200
116 FOR I4=1 TO N
117 IF I4=I1 OR I4=I2 OR I4=I3 THEN 500
118 IF I4=I1 OR I4=I2 OR I4=I3 THEN 200
119 FOR I5=1 TO N
120 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 400
121 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
122 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
123 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
124 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
125 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
126 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
127 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
128 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
129 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
130 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
131 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
132 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
133 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
134 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
135 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
136 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
137 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
138 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
139 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
140 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
141 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
142 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
143 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
144 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
145 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
146 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
147 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
148 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
149 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
150 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
151 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
152 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
153 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
154 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
155 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
156 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
157 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
158 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
159 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
160 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
161 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
162 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
163 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
164 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200
165 IF I5=I1 OR I5=I2 OR I5=I3 OR I5=I4 THEN 200

```

```

166 IF (I6=1)&(I6=12)&(I6=13)&(I6=14)&(
167 I6=15) THEN 400
168 IF N=6 THEN 200
169 FOR I7=1 TO N
170 IF (I7=1)&(I7=12)&(I7=13)&(I7=14)&(I
171 7=15)&(I7=16) THEN 400
172 IF N=7 THEN 200
173 FOR I8=1 TO N
174 IF (I8=1)&(I8=12)&(I8=13)&(I8=14)&(I
175 8=15)&(I8=16)&(I8=17) THEN 400
176 IF N=8 THEN 200
177 FOR I9=1 TO N
178 IF (I9=1)&(I9=12)&(I9=13)&(I9=14)&(I
179 9=15)&(I9=16)&(I9=17)&(I9=18) THEN 400
180 REM * EDITION *
181 Z=Z+" "
182 FOR Z=1 TO N
183 IF Z=1 THEN W=11
184 IF Z=2 THEN W=12
185 IF Z=3 THEN W=13
186 IF Z=4 THEN W=14
187 IF Z=5 THEN W=15
188 IF Z=6 THEN W=16
189 IF Z=7 THEN W=17
190 IF Z=8 THEN W=18
191 IF Z=9 THEN W=19
192
193 IF IM$="O" GOTO 255
194 PRINT MID$(AN$,U,1);IF Z=N THEN PRINT
195 " "
196 IF IM$="N" GOTO 270
197 PRINT MID$(AN$,U,1);IF Z=N THEN PRINT
198 " "
199 Z=Z+MID$(AN$,U,1);IF Z=N THEN Z=Z
200 +1
201 NEXT Z
202 IF (N=5)&(IM$="O") THEN Z=Z+" "
203 PRINT/P Z;T=T+1;GOTO 280
204 IF (N=9)&(IM$="O") THEN Z=Z+" "
205 PRINT/P Z;T=T+1;GOTO 280
206 IF (N=2)&(IM$="O") THEN Z=Z+" "
207 PRINT/P Z;T=T+1;GOTO 280
208 IF (N=6)&(N=8) THEN T=T+1
209 IF IM$="O" THEN PRINT/P Z;
210 IF (IM$="O")&(N=5)&(T=8) THEN T=8;PR
211 INT/P "Q"
212 IF (IM$="O")&(N=6)&(T=10) THEN T=10;P
213

```

```

PRINT/P "Q"
283 IF (IM$="O")&(N=3)&(T=5) THEN T=5;PR
284 IF (IM$="O")&(N=7)&(T=8) THEN T=8;PR
285 IF (IM$="O")&(N=8)&(T=8) THEN T=8;PR
286 IF (IM$="O")&(N=9)&(T=8) THEN T=8;PR
287 IF (IM$="O")&(N=10)&(T=8) THEN T=8;PR
288 IF (IM$="O")&(N=11)&(T=8) THEN T=8;PR
289 IF (IM$="O")&(N=12)&(T=8) THEN T=8;PR
290 IF (IM$="O")&(N=13)&(T=8) THEN T=8;PR
291 IF (IM$="O")&(N=14)&(T=8) THEN T=8;PR
292 IF (IM$="O")&(N=15)&(T=8) THEN T=8;PR
293 IF (IM$="O")&(N=16)&(T=8) THEN T=8;PR
294 IF (IM$="O")&(N=17)&(T=8) THEN T=8;PR
295 IF (IM$="O")&(N=18)&(T=8) THEN T=8;PR
296 IF (IM$="O")&(N=19)&(T=8) THEN T=8;PR
297 IF (IM$="O")&(N=20)&(T=8) THEN T=8;PR
298 IF (IM$="O")&(N=21)&(T=8) THEN T=8;PR
299 IF (IM$="O")&(N=22)&(T=8) THEN T=8;PR
300 IF (IM$="O")&(N=23)&(T=8) THEN T=8;PR
301 IF (IM$="O")&(N=24)&(T=8) THEN T=8;PR
302 IF (IM$="O")&(N=25)&(T=8) THEN T=8;PR
303 IF (IM$="O")&(N=26)&(T=8) THEN T=8;PR
304 IF (IM$="O")&(N=27)&(T=8) THEN T=8;PR
305 IF (IM$="O")&(N=28)&(T=8) THEN T=8;PR
306 IF (IM$="O")&(N=29)&(T=8) THEN T=8;PR
307 IF (IM$="O")&(N=30)&(T=8) THEN T=8;PR
308 IF (IM$="O")&(N=31)&(T=8) THEN T=8;PR
309 IF (IM$="O")&(N=32)&(T=8) THEN T=8;PR
310 IF (IM$="O")&(N=33)&(T=8) THEN T=8;PR
311 IF (IM$="O")&(N=34)&(T=8) THEN T=8;PR
312 IF (IM$="O")&(N=35)&(T=8) THEN T=8;PR
313 IF (IM$="O")&(N=36)&(T=8) THEN T=8;PR
314 IF (IM$="O")&(N=37)&(T=8) THEN T=8;PR
315 IF (IM$="O")&(N=38)&(T=8) THEN T=8;PR
316 IF (IM$="O")&(N=39)&(T=8) THEN T=8;PR
317 IF (IM$="O")&(N=40)&(T=8) THEN T=8;PR
318 IF (IM$="O")&(N=41)&(T=8) THEN T=8;PR
319 IF (IM$="O")&(N=42)&(T=8) THEN T=8;PR
320 IF (IM$="O")&(N=43)&(T=8) THEN T=8;PR
321 IF (IM$="O")&(N=44)&(T=8) THEN T=8;PR
322 IF (IM$="O")&(N=45)&(T=8) THEN T=8;PR
323 IF (IM$="O")&(N=46)&(T=8) THEN T=8;PR
324 IF (IM$="O")&(N=47)&(T=8) THEN T=8;PR
325 IF (IM$="O")&(N=48)&(T=8) THEN T=8;PR
326 IF (IM$="O")&(N=49)&(T=8) THEN T=8;PR
327 IF (IM$="O")&(N=50)&(T=8) THEN T=8;PR
328 IF (IM$="O")&(N=51)&(T=8) THEN T=8;PR
329 IF (IM$="O")&(N=52)&(T=8) THEN T=8;PR
330 IF (IM$="O")&(N=53)&(T=8) THEN T=8;PR
331 IF (IM$="O")&(N=54)&(T=8) THEN T=8;PR
332 IF (IM$="O")&(N=55)&(T=8) THEN T=8;PR
333 IF (IM$="O")&(N=56)&(T=8) THEN T=8;PR
334 IF (IM$="O")&(N=57)&(T=8) THEN T=8;PR
335 IF (IM$="O")&(N=58)&(T=8) THEN T=8;PR
336 IF (IM$="O")&(N=59)&(T=8) THEN T=8;PR
337 IF (IM$="O")&(N=60)&(T=8) THEN T=8;PR
338 IF (IM$="O")&(N=61)&(T=8) THEN T=8;PR
339 IF (IM$="O")&(N=62)&(T=8) THEN T=8;PR
340 IF (IM$="O")&(N=63)&(T=8) THEN T=8;PR
341 IF (IM$="O")&(N=64)&(T=8) THEN T=8;PR
342 IF (IM$="O")&(N=65)&(T=8) THEN T=8;PR
343 IF (IM$="O")&(N=66)&(T=8) THEN T=8;PR
344 IF (IM$="O")&(N=67)&(T=8) THEN T=8;PR
345 IF (IM$="O")&(N=68)&(T=8) THEN T=8;PR
346 IF (IM$="O")&(N=69)&(T=8) THEN T=8;PR
347 IF (IM$="O")&(N=70)&(T=8) THEN T=8;PR
348 IF (IM$="O")&(N=71)&(T=8) THEN T=8;PR
349 IF (IM$="O")&(N=72)&(T=8) THEN T=8;PR
350 IF (IM$="O")&(N=73)&(T=8) THEN T=8;PR
351 IF (IM$="O")&(N=74)&(T=8) THEN T=8;PR
352 IF (IM$="O")&(N=75)&(T=8) THEN T=8;PR
353 IF (IM$="O")&(N=76)&(T=8) THEN T=8;PR
354 IF (IM$="O")&(N=77)&(T=8) THEN T=8;PR
355 IF (IM$="O")&(N=78)&(T=8) THEN T=8;PR
356 IF (IM$="O")&(N=79)&(T=8) THEN T=8;PR
357 IF (IM$="O")&(N=80)&(T=8) THEN T=8;PR
358 IF (IM$="O")&(N=81)&(T=8) THEN T=8;PR
359 IF (IM$="O")&(N=82)&(T=8) THEN T=8;PR
360 IF (IM$="O")&(N=83)&(T=8) THEN T=8;PR
361 IF (IM$="O")&(N=84)&(T=8) THEN T=8;PR
362 IF (IM$="O")&(N=85)&(T=8) THEN T=8;PR
363 IF (IM$="O")&(N=86)&(T=8) THEN T=8;PR
364 IF (IM$="O")&(N=87)&(T=8) THEN T=8;PR
365 IF (IM$="O")&(N=88)&(T=8) THEN T=8;PR
366 IF (IM$="O")&(N=89)&(T=8) THEN T=8;PR
367 IF (IM$="O")&(N=90)&(T=8) THEN T=8;PR
368 IF (IM$="O")&(N=91)&(T=8) THEN T=8;PR
369 IF (IM$="O")&(N=92)&(T=8) THEN T=8;PR
370 IF (IM$="O")&(N=93)&(T=8) THEN T=8;PR
371 IF (IM$="O")&(N=94)&(T=8) THEN T=8;PR
372 IF (IM$="O")&(N=95)&(T=8) THEN T=8;PR
373 IF (IM$="O")&(N=96)&(T=8) THEN T=8;PR
374 IF (IM$="O")&(N=97)&(T=8) THEN T=8;PR
375 IF (IM$="O")&(N=98)&(T=8) THEN T=8;PR
376 IF (IM$="O")&(N=99)&(T=8) THEN T=8;PR
377 IF (IM$="O")&(N=100)&(T=8) THEN T=8;PR
378 IF (IM$="O")&(N=101)&(T=8) THEN T=8;PR
379 IF (IM$="O")&(N=102)&(T=8) THEN T=8;PR
380 IF (IM$="O")&(N=103)&(T=8) THEN T=8;PR
381 IF (IM$="O")&(N=104)&(T=8) THEN T=8;PR
382 IF (IM$="O")&(N=105)&(T=8) THEN T=8;PR
383 IF (IM$="O")&(N=106)&(T=8) THEN T=8;PR
384 IF (IM$="O")&(N=107)&(T=8) THEN T=8;PR
385 IF (IM$="O")&(N=108)&(T=8) THEN T=8;PR
386 IF (IM$="O")&(N=109)&(T=8) THEN T=8;PR
387 IF (IM$="O")&(N=110)&(T=8) THEN T=8;PR
388 IF (IM$="O")&(N=111)&(T=8) THEN T=8;PR
389 IF (IM$="O")&(N=112)&(T=8) THEN T=8;PR
390 IF (IM$="O")&(N=113)&(T=8) THEN T=8;PR
391 IF (IM$="O")&(N=114)&(T=8) THEN T=8;PR
392 IF (IM$="O")&(N=115)&(T=8) THEN T=8;PR
393 IF (IM$="O")&(N=116)&(T=8) THEN T=8;PR
394 IF (IM$="O")&(N=117)&(T=8) THEN T=8;PR
395 IF (IM$="O")&(N=118)&(T=8) THEN T=8;PR
396 IF (IM$="O")&(N=119)&(T=8) THEN T=8;PR
397 IF (IM$="O")&(N=120)&(T=8) THEN T=8;PR
398 IF (IM$="O")&(N=121)&(T=8) THEN T=8;PR
399 IF (IM$="O")&(N=122)&(T=8) THEN T=8;PR
400 IF (IM$="O")&(N=123)&(T=8) THEN T=8;PR
401 IF (IM$="O")&(N=124)&(T=8) THEN T=8
```


EDIGRA

Le programme ci-joint a été conçu sur GOUPIL3, configuration 4, FLEX9, lecteur 5"DF avec carte graphique, et rédigé en SBASIC. Présentation :

EDIGRA permet de rédiger, sauvegarder, afficher des pages en mode graphique sur l'écran couleur. Au démarrage, le moniteur affiche la liste des commandes disponibles et les codes correspondants. Pour commencer une composition, pressez la touche F8. Définissez la résolution HG ou G, la couleur de fond Fn, la hauteur, la largeur et la position des caractères Hn, Ln, Pn, la couleur courante Cn. La valeur de toutes ces variables s'affiche en ligne zéro du moniteur. Pressez la flèche centrale : l'écran s'allume dans la couleur de F. Vous pouvez afficher ou gommer le curseur par F14 et F15, le positionner à l'aide des flèches. Après action sur la touche guillemet ("), vous pouvez entrer les

caractères à afficher alors que les touches de commande sont inopérantes jusqu'à ce que vous entriez de nouveaux guillemets (à l'exception toutefois de la touche DLE d'effacement). Vous pouvez ainsi alternativement modifier les variables ou entrer du texte. Quand votre page est au point, si vous désirez la conserver, pressez sur F9 et suivez les instructions du moniteur. Celui-ci vous offre la possibilité soit d'enregistrer la page que vous venez de rédiger, soit d'afficher une de celles du catalogue, soit de retirer une de celle de la liste. Après avoir chargé ce programme et l'avoir lancé par RUN, vous pouvez essayer la séquence suivante :
F8 G H 2 L 2 P 1 F 4 C 1 "BONNE" C 3
"ANNEE" S B 3 0 0 7
Vous obtiendrez l'affichage sur fond bleu du mot BONNE en rouge et du mot ANNEE en jaune clignotant.

Particularités du SBASIC de GOUPIL 3 :
L'affichage des caractères en mode graphique s'obtient par SYMBOL dont la syntaxe est :
SYMBOL X,Y,AS,H,L,P
X et Y sont les coordonnées du point inférieur gauche du texte.

H et L définissent hauteur et largeur des caractères par un chiffre compris entre 1 et 8 en mode GR ou 16 en mode HGR mais limité à 9 pour ce programme.
P conditionne la position du texte : A0 texte horizontal, caractères droit ; 1 idem mais caractères penchés ; 3 texte vertical caractères droit ; 3 idem mais caractères penchés. Dans ce programme seul 0 et 1 sont utilisables.
Pour la définition de la couleur c on dispose de 8 couleurs logiques numérotées de 0 à 7. Ces couleurs sont en fait composées de deux teintes qui alternent au rythme de la seconde mais qui n'apparaît pas car l'initialisation les 2 couleurs ont les mêmes valeurs.
L'instruction SETCOLOR c,r,v,b permet de redéfinir la couleur logique c en dosant par un chiffre compris entre 0 et 7 les trois couleurs de base rouge, vert et bleu. Pour obtenir un clignotement il faut définir différemment la couleur secondaire par l'instruction SETBLINK c,r,v,b, dont la syntaxe est la même que SETCOLOR. La sélection de la couleur logique s'opère par SCOLOR c.

J. POURRAT

```
50REM *****
10REM EDIGRA
10REM *****
20REM AUTEUR J. POURRAT
20REM VERSION 1 du 5-12-83
30REM *****
35 EXEC "TTYSET PS=N"
40 DIM CMD$(500),NOM$(18),DI$(18)
45 LABEL DEBUT
50 COLOR0 CLR0 GR MD$="" :X%=0
55 H%=0:L%=0:P%=0:C%=0:SP=(L%*5)+0.01:N%=(INT(255/SP))
60 ESC$=CHR$(27):EFC$=CHR$(12):EFL$=CHR$(24)
65 SL$=ESC$+"Z":NSL$=ESC$+"Y":INV$=ESC$+"I":NOR$=ESC$+"\"
70 LZ$=CHR$(31)+CHR$(64)+CHR$(64)+CHR$(65):LF$=CHR$(10)
75REM *****
80 PRINT EFC$;SL$;"EDITEUR GRAPHIQUE";NSL$
85 CURSOR 1,22:PRINTSL$;"CODES DES COMMANDES";NSL$
90 CURSOR 3,5:PRINT SL$;"Debut de sequence de redaction";TAB(47);"F8";NSL$
95 CURSOR 3,50:PRINT "Texte entre ""'"
100 CURSOR 4,5:PRINT "Saisie du code de couleur du fond f";TAB(45);"Ff"
105 CURSOR 5,5:PRINT "Saisie du code de couleur n";TAB(45);"Cn"
110 CURSOR 6,5:PRINT "Definition couleur primaire P";TAB(45);"SCPrrvb"
115 CURSOR 7,5:PRINT "Definition couleur secondaire s";TAB(45);"SBSrrvb"
120 CURSOR 8,5:PRINT "Definition hauteur h des caracteres";TAB(47);"Hh"
125 CURSOR 9,5:PRINT "Definition largeur l des caracteres";TAB(47);"Ll"
130 CURSOR 10,5:PRINT "Definition position p des caracteres";TAB(47);"Pp (0 ou 1)"
135 CURSOR 11,5:PRINT "Mode ligne de 512 Points";TAB(45);"HG"
140 CURSOR 12,5:PRINT "Mode ligne de 256 Points";TAB(45);"G"
145 CURSOR 13,5:PRINT "Efface ecran dms coul. courante touche";TAB(47);"Fleche centrale"
150 CURSOR 14,5:PRINT "Efface ligne courante touche";TAB(45);"EFF"
155 CURSOR 15,5:PRINT "Efface dernier caractere touche";TAB(47);"DLE"
160 CURSOR 16,5:PRINT "Pour afficher le curseur graphique";TAB(45);"F14"
165 CURSOR 17,5:PRINT "Pour effacer le curseur graphique";TAB(45);"F15"
170 CURSOR 18,5:PRINT "Pour deplacer le curseur utiliser les fleches."
175 CURSOR 19,5:PRINT "Pour finir touche";TAB(45);"ESC"
180 CURSOR 20,5:PRINT SL$;"Passage en sequence sauvegarde-lecture";TAB(47);"F9";NSL$
185 CURSOR 22,20:PRINT "J'attends vos ordres:"
190REM *****
195 LABEL SAISI
200 PRINT LZ$;"COLOR=";C%";FOND=";F%";"LARG=";L%";HAUT=";H%";"POSIT=";P%";"SP=";SP";"MODE=";MD$";Nb Oct=";CD%-1;LF$
205 R$=INCH$(0):R%=ASC(R$)
210 IF R%<248 AND R%<249 THEN 205
215 IF R%<249 THEN GOTO DISQ
220REM *****
225 LABEL COMAND
230 CD%=1
235 LABEL COMAND1
240 CURSOR 22,1:PRINT EFL$;"Entrez vos commandes et,entre ""', vos textes"
245 CMD$=1:CURSOR 22,45
250 R$=INCH$(0):R%=ASC(R$):CMD$(CD%)=R$:CD%=CD%+1
255 IF ASC(R$)>32 AND ASC(R$)<123 THEN PRINT R$;GOSUB ATTE
260 GOSUB SFLECOM:GOTO COMAND1
```

```
1110 IF CMD$="" THEN 1120
1115 R$=INCH$(0):CMD$(CD%)=R$:GOTO 1125
1120 R$=CMD$(CD%)
1125 CD%=CD%+1:P%=VAL(R$):GOTO FINCOM
1130REM *****
1135 LABEL FIN
1140 EXEC "TTYSET PS=0":END
2000REM *****EFFACEMENT DE LIGNE
2005 LABEL EFLIN
2010 COLORF%
2015 FOR I%=Y% TO Y%-1+H%*10
2020 PLOT 0,I% TO 255,I%
2025 NEXT I%
2030 X%=0
2035 IF CURAL%=1 THEN COLOR0:GOSUB AFCUR:CURAL%=1
2040 COLORC%:RETURN
2045REM *****EFFACE DERNIER CARACTERE
2050 LABEL EFCAR
2055 COLOR F%:IF CURAL%=1 THEN MCURAL%=1:GOSUB AFCUR
2060 X%=X%-L%*8:CD%=CD%-2
2065 FOR I%=1 TO H%*10:PLOTX%,Y%-1+I% TO X%+L%*8,Y%-1+I%:NEXT I%
2070 IF MCURAL%=1 THEN MCURAL%=0:COLOR0:GOSUB 2085
2075 COLOR C%
2080 RETURN
2085REM *****AFFICHE CURSEUR
2090 LABEL ALCUR
2095 COLOR0:GOSUB AFCUR
2100 COLORC%:CURAL%=1:CD%=CD%-1:GOTO FINCOM
2105REM *****ETEINT CURSEUR
2110 LABEL ETCUR
2115 COLORF%:GOSUB AFCUR
2120 COLORC%:CURAL%=0:CD%=CD%-1:GOTO FINCOM
2125REM *****CURSEUR A GAUCHE
2130 LABEL CURGA
2135 IF CURAL%=0 THEN 2145
2140 COLORF%:GOSUB AFCUR
2145 X%=X%-L%*4:IF X%<0 THEN X%=0
2150 IF CURAL%=0 THEN 2160
2155 COLOR0:GOSUB AFCUR
2160 GOTO FINCOM
2165REM *****CURSEUR VERS LE BAS
2170 LABEL CURBA
2175 IF CURAL%=0 THEN 2185
2180 COLORF%:GOSUB AFCUR
2185 Y%=Y%-H%*5
2190 IF CURAL%=0 THEN 2200
2195 COLOR0:GOSUB AFCUR
2200 GOTO FINCOM
2205REM *****CURSEUR VERS LE HAUT
2210 LABEL CURHA
2215 IF CURAL%=0 THEN 2225
2220 COLOR F%:GOSUB AFCUR
2225 Y%=Y%+H%*4
2230 IF CURAL%=0 THEN 2240
2235 COLOR0:GOSUB AFCUR
2240 GOTO FINCOM
```



GOUPIL

Une vraie centrale nucléaire à conduire ! Tout y est, les manettes, et les compteurs, les vu-mètres et les boutons. Évitez l'incident, l'EDF et les riverains vous en seront reconnaissants.

ORIC 1

```

0 REM.....CONDUITE D'UNE CENTRALE NUCLEAIRE
1 REM
2 REM
3 REM.....MICHEL PIFON.....NOV.83
4 REM
5 REM.....PRESENTATION
10 TEXT:CLS
20 PAPER0:INK2:POKE610,10:GOSUB10700
30 PLOT30,6,15: PLOT30,13,15
40 FUR1=70112: PLOT30,1,10: PLOT7,1,17: PLOT30,1,15: NEXT
50 PLOT7,6,17: PLOT7,13,17
60 C=3: X=12: Y=7: AS="CONDUITE D'UNE" :GOSUB10200
70 Y=8:GOSUB10200
80 X=10: Y=11: AS="CENTRALE NUCLEAIRE" :GOSUB10200
90 Y=12:GOSUB10200
100 FOR I=1000: READA: NEXT
110 T=7: N=21:GOSUB30000
120 GOSUB 12000
130 GOSUB10300
140 REM.....MENU
150 CLS
160 TEXT
170 PRINT:PRINT:PRINT"On se Propose de simuler le fonctionnement d'une centrale "
180 PRINT"nucleaire"
190 PRINT PRINT"Vous Pouvez choisir une des options suivantes "
200 X=5:Y=16: C=3: AS="C-Commencement du Jeu" :GOSUB10200
210 X=5:Y=18: C=1: AS="4-Fin du Jeu" :GOSUB 10200
220 Y=10: C=4: AS="1-Principe de fonctionnement" :GOSUB10200
230 Y=12: AS=" d'une centrale" :GOSUB10200
240 Y=14: C=6: AS="2-Explications des commandes" :GOSUB10200
250 X=5:Y=23: C=3: AS="Donnez le numero correspondant" :GOSUB10200
260 Y=24: X=10: AS="l'option choisie" :GOSUB10200
190 PING
195 GET#
200 IF ASC#="1" AND ASC#"2" AND ASC#"3" AND ASC#"4" THEN 195
210 ON VAL(ASC) GOSUB 3000,8000,500,400
220 TEXT:POKE610,10
230 GOSUB10700:CLS
240 GOTO 130
400 CLS:POKE610,3:CALL#F800:END
500 REM.....DEBUT JEU
580 TEXT:CLS
590 PRINT:PRINT:PRINT
600 PRINTSPC(2)*"Jour",SPC(2)*"T.re",SPC(2)*"T.Ec",SPC(2)*"T.To",SPC(2)*"E.Jo"
520 PRINTSPC(2)*"E.mo"
1000 N=7: C=15:GOSUB 15000
1010 C=20: N=3:GOSUB 15000
1020 N=5:GOSUB 15000
1030 N=7: C=15:GOSUB 15000
1050 FOR I=4 TO 24 STEP 5
1060 FOR J=1 TO 9
1070 PLOT I,18-J,STR$(J)
1080 NEXTJ
1090 NEXTI
1100 C=20: N=4:GOSUB 15000
1110 FOR I=4 TO 24 STEP 5
1120 PLOT I,18,18
1130 NEXT I
1130 FOR A=1004:Y(A)=17:NEXTA
1140 PLOT14,20:"RE":PLOT16,20:"CP"
1150 PLOT16,20:"LS": PLOT22,20:"CU"
1230 POKE4000,67:POKE4001,65
2000 FOR I=81014

```

```

2010 PLOT31,J.22
2015 PLOT39,J.22
2020 NEXTJ
2030 PLOT32,7,"FUITES"
2040 PLOT28,9,"CP",PLOT32,9,15
2050 PLOT28,11,"CS",PLOT32,11,15
2060 PLOT28,13,"CU",PLOT32,13,15
2070 FOR=161019
2080 PLOT31,J.21
2085 PLOT39,J.21
2090 NEXTJ
2095 PLOT30,17,10 PLOT30,18,10
2100 PLOT32,17,15 PLOT32,18,15
2105 FOR=21013STEP2
2110 PLOT35,1,"1/1"
2120 NEXTI
2130 PLOT29,17,1 PLOT29,18,1
2140 PLOT31,20,"PRODUIT,"
2145 GOSUB2000
2150 C=17 GOSUB1800
2160 JOUR=0 KH=0 RL=0 TT=0 EM=0 CU=0
2165 DMGE=0 RM=0 RI=0 AZ=0 D4=0
2170 S=0 RE=0 CP=0 CU=0 CS=0
2180 GOSUB18000 IFRT=25NEXIT=25ANDCT=25THEN5000
2190 IFD=1THEN3000
2195 IF(100-RL)>5 THENGOSUB18000 GOT05450
2200 IFTI=2995THEN5410
2210 IFHH=3650RHB>37HENGOSUB14000
2220 IFNH=17HENGOSUB14100 GOT05000
2230 GOSUB16000
2240 X=3 Y=5 C=4 HB="VOUS POUVEZ EFFECTUER VOS REGLAGES" GOSUB 1020
2250 PLOT 1,5,12
2260 HA=RN(X)
2270 GET#B
2280 IFASC(A#)=0 THENA=R-1
2290 IFASC(A#)=9 THENA=R+1
2300 IFAC(1) THENA=4
2310 IFA=4 THENA=1
2320 IFNC=1 ANDA=4 THEN5140
2330 ONHGO SUB7100,7200,7300,7400
2340 IF RSC(A#)>11 THEN5200
2350 C=17 PLOT2,Y(A#),C Y(A#)=(Y(A#)-1 IF Y(A#)<9 THEN Y(A#)=0
2360 IFPEAK(#209)=#9CTHENS191
2370 IF RSC(A#)>18 THEN5210
2380 C=20 PLOT2,Y(A#),C Y(A#)=(Y(A#)+1 IF Y(A#)>15 THEN Y(A#)=17
2390 IFPEAK(#209)=#64CTHENS201
2400 IF HB="F" THEN PLOT2,5,0 GOT05500
2410 IFHB="R" THENPLOT2,5,0 GOT051000
2420 IF RSC(A#)=13 THEN ZRP: PLOT2,5,0 GOSUB17000 HB=HB+1 GOT04020
2430 GOT05000
2440 GOSUB10000
2450 PRINT PRINT/PRINTSPC(5)CHR$(27)"PRODUCTION ATTEINTE"
2460 GOT0470
2470 GOSUB10000
2480 PRINT PRINT/PRINTSPC(5)CHR$(27)"COMBUSTIBLE EPUISE"
2490 WAIT500
2500 GOSUB10700 CLS CO=1
2510 PRINT"Sur une Periode de ",JOUR," jours,vous avez Produit une
moyenne de ",
2520 PRINT(1/(EM+J)) " kWh"
2530 AK=1-EM/799-J-EM/899)-(EM/999)-(EM/1099)-(EM/1199)-(EM/1299)-
EM/1399
2540 AK=AK-(EM/1499)
2550 PRINT/PRINT/PRINT"Votre taux de Production est "

```



```

5659 CHR$(27)*5659,5669,5679,5689,5699,5709,5719,5729,5739
5655 PRINT"tres mauvais.Cherchez un autre travail." GOTO5749
5658 PRINT"mauvais.Votre zone a connu de frequents blackouts." GOTO
5750
5678 PRINT"assez mauvais.Votre zone a connu des blackouts occasionn
els." GOTO5749
5688 PRINT"loin en dessous des minima." GOTO5749
5698 PRINT"faible.Votre zone a connu quelques jours difficiles." GO
TO5749
5708 PRINT"moyen.Les besoins en electricite ont ete tout juste comb
les." GOTO5749
5718 PRINT"encourageant.Peut mieux faire." GOTO5749
5728 PRINT"excellent." GOTO5749
5738 PRINT"proche du maxima.Tres bien." GOTO5749
5748 GOSUB22000
5758 Z=1-(DM/10)+(DM/20)-(DM/30)
5768 PRINT PRINT"Les deats furent "
5778 ON(GOTO5769,5799,5809,5818
5788 PRINT"tres legers." GOTO5900
5798 PRINT"moderes." GOTO5900
5808 PRINT"seriesux." GOTO5900
5818 PRINT"severes." GOTO5900
5828 GOSUB29000 GOSUB10300
5838 ON% RETURN
5848 REM
5858 Z=4/R=1
5868 PLOT2,20,12
5878 PLOT8,20,8
5888 PLOT14,20,8
5898 PLOT20,20,8
5908 RETURN
5918 REM
5928 Z=10
5938 PLOT2,20,8
5948 PLOT8,20,12
5958 PLOT14,20,8
5968 PLOT20,20,8
5978 RETURN
5988 REM
5998 Z=15
6008 PLOT2,20,8
6018 PLOT8,20,8
6028 PLOT14,20,12
6038 PLOT20,20,8
6048 RETURN
6058 REM.....EXPLICATIONS
6068 TEXT CLS
6078 PRINT"Vous avez 4 reglages "
6088 PRINT PRINT" 1)CHRS(27)*F1-Contrôle du reacteur"CHRS(27)*DRE
6098 PRINT PRINT" 2)CHRS(27)*F2-Debit circuit Primaire"CHRS(27)*
6108 PRINT PRINT" 3)CHRS(27)*F3-Debit circuit secondaire"CHRS(27)*
6118 PRINT PRINT" 4)CHRS(27)*F4-Debit circuit d'urgence"CHRS(27)*
6128 PRINT PRINT"Les reglages sont effectues avec les 4 touches fle
chees."
6138 PRINT PRINT"Vous disposez aussi des touches"
6148 PRINT PRINT"CHRS(27)*FRETURH,CHRS(27)*Brend en compte les regl
es."
6158 PRINT PRINT"CHRS(27)*FF"(SPC(5)*CHRS(27)*Bfin."
6168 PRINT PRINT"CHRS(27)*FR"(SPC(5)*CHRS(27)*Brevoir le rapport."
6178 PRINT PRINT"Le combustible est suffisant Pour une duree de 100
a 150 jours."
6188 PRINT PRINT"il faut arriver a Produire 100000 kWh.Vous aurez a
lors 9999."
6198 GOSUB10300
6208 CLS PRINT" 1)CHRS(27)*REGLAGES BARRES DE CONTROLE"PRINT
6218 PRINT"Pour regler la reaction en chaine on utilise des barres
de controle."
6228 PRINT
6238 PRINT"Suivant qu'elles sont introduites Plus ou moins Profonde
ment dans:"
6248 PRINT" le reacteur,la reactivite decroit ou croit"
6258 PRINT PRINT"Plus les barres sont sorties Plus la temperature
augmente"
6268 PRINT PRINT"Pour regler les barres il faut donner un nombre en
tre 0 et 10"
6278 PRINT
6288 PRINT"CHRS(27)*F 0 'barres entrees"
6298 PRINT"CHRS(27)*F 10 'barres sorties"
6308 GOSUB10300 CLS
6318 PRINT PRINT" 2)CHRS(27)*RDEBITS CIRCUITS"
6328 PRINT PRINT"Pour indiquer le debit du circuit on donne un nom
bre entre:"
6338 PRINT" 0 et 10"
6348 PRINT
6358 PRINT"CHRS(27)*F 0 'debit nul"
6368 PRINT"CHRS(27)*F10 'debit maxi"
6378 PRINT PRINT"CHRS(27)*ATTENTION!"CHRS(27)*B)

```



```

00005 FOR I=K1 TO K2 STEP ST
00010 CURSET I,Y,0
00015 MUSIC(1,2,2,9)PLAY(1,2,10,50)/WHIT10
00020 CHR$95,0;1
00025 PLAY(0,0,0,0)/WHIT10
00030 NEXT I
00050 RETURN
00100 FOR I=Y1 TO Y2 STEP ST
00110 CURSET X,I,0
00115 MUSIC(1,2,2,9)PLAY(1,2,10,50)/WHIT10
00120 CHR$92,0;1
00125 PLAY(0,0,0,0)/WHIT10
00130 NEXT I
00140 RETURN
04000 REM.....INCIDENT
04010 IFN#1THENRETURN
04020 GOSUB10000
04030 PRINT"Un incident vient de survenir dans le reacteur."
04040 PRINT"Vous devez arreter la centrale dans les 3 jours Pour reparation."
04050 H#1
04060 WHITS000 RETURN
04100 REM.....
04105 GOSUB10000
04110 N=N+1 IFN#1THENRETURN
04120 IFN#2THENPRINT"Il vous reste 2 Jours".RETURN
04130 IFN#3THENPRINT"Il vous reste 1 Jour".RETURN
04140 PRINT"Vous n'avez Pu reussir a arreter la centrale a temps."
04150 PRINT"Des vapeurs radioactives s'echappent de la centrale."
04160 PRINT"CHR$(27)"R"(SPC(5))REGION A EVACUER";
04170 WHITS000 GOSUB21000
04180 GOSUB10700 CLS
04190 POP RETURN
05000 REM.....blocc commandes
05010 FOR I=N TO N+10 STEP 6
05020 FOR J=7 TO 20
05030 PLOT I,J,C
05040 NEXT J
05050 NEXT I
05070 RETURN
06000 REM.....COMMENT.
06100 GOSUB10000
06400 REM.....
06410 IFGZ(100)THEN16400
06460 IFRT(8000)XT(5000)CT(3000)GZ(2000)THEN16400
06464 IFGZ(1000)HND(JOUR-04)0 THEN16400
06466 IFEV(2000)PV(1000)SV(100)THEN16400
06468 IFD(3000)PD(400)SD(400)DZ(2)THEN16400
06470 IFPB(800)SB(000)B(000)GB(0)THEN16400
06471 IFJOUR#0THEN16475
06472 PRINT"IF JOUR(4)THENPRINT"Deraissage normal -";
06474 PRIN " Rien a signaler "
06475 RETURN
06490 REM.....
06500 PRINTCHR$(27)"CRITITION -";CHR$(27)"B";
06510 IFRT(800)THEN16520 SD=S0+1
06512 PRINT" Reacteur surchauffe -"; IFAS#"R"THEN16520 D=S0+1
16540 GOSUB11000
16550 IFGZ(1000)THENPRINT" Production basse -";
16555 IFB#30THENPRINT" Circuit d'urgence epuise -"; GOT016565
16560 IFEV(200)THENPRINT" Circuit d'urgence bas -";
16565 GOSUB11000
16570 IFPV(100)THENPRINT" Circuit Primaire bas -";
16575 GOSUB11000
16580 IFSV(100)THENPRINT" Circuit secondaire bas -";
16590 GOSUB11000
16610 PRINTCHR$(27)"Regeats -";CHR$(27)"B";SW=1
16620 IFD(3)THENPRINT" Coeur du reacteur endommage -";SW=2
16630 IFD(300)R#"R"THEN16640
16634 PV=(PV-PD)*X(-(PV-PD)*0)
16640 IFSD(300)R#"R"THEN16660
16644 SV=(SV-SD)*X(-(SV-SD)*0)
16650 IFED(300)R#"R"THEN16660
16654 EV=(EV-ED)*X(-(EV-ED)*0)
16660 IFB#0THEN16670
16662 PRINT" Faiblesse Pompe circuit Primaire -";SW=2
16670 IFB#0THEN16680
16672 PRINT" Faiblesse Pompe circuit secondaire -";SW=2
16675 GOSUB11000
16680 IFXB#0THENPRINT" Faiblesse echangeur de chaleur -";SW=2
16690 GOSUB11000
16690 IFL#0THENPRINT" Faiblesse de la turbine-";SW=2
16700 IF SW#1THEN PRINT " Aucuns"
16750 RETURN
17000 REM.....CALCULS
17005 GOSUB10000
17010 JOUR=JOUR +1
17015 J=0 FOR I=4 TO 24 STEP 6
17020 B=10 J=J+1
17025 REPEAT
17030 B=B-1
17035 UNTIL SCRN I,B=#20
17040 Z(J)=B+1
17045 NEXT I
17050 PE=10-Z(1)+A0*10**RE
17060 CP=10-Z(2)+PF*10**CP
17070 CS=10-Z(3)+SF*10**CS
17080 CU=10-Z(4)+EF*10**CU
17100 IFPB#0ANDSF#0ANDDEF#0ANDRT(150)ANDP0#0THENGOSUB22000ELSE17140
17110 GOSUB10000
17120 PRINT" Arrret maintenance-";MD+1;"Jours -";
17130 FORI=1TODM:WHITS0 ZHP:NEXTI:WHIT300
17140 IFG0#0THENHEF#EV
17200 EV#EV*(CD*ZED*(ED/3)
17230 PB#-(PD/5)
17240 SB#-(SD/5)
17250 IFPF*(100-PD*10)/(APDPB)0THENPF#(100-PD*10)/X(-(100-PD*10)/0)
17260 IFSF*(100-SD*10)/(APDSB)0THENSF#(100-SD*10)/X(-(100-SD*10)/0)
17270 RL#RL+RH/50
17280 RH#RH*30+H100+A2*10/(2500*(100-RL))
17300 PH#PF*(100*(-(PV/100))+PVX(-(PV*(100))+350
17310 EH#EF*(200*(RT-25))
17320 RT#RT+(RH-EH-PH-SV)*(RT/25))
17325 RT#25*(RT-25)/X(-(RT/25))
17330 CT#RT-25+PF*(CT-25)+SF*(CT-25)+(PF+SF+1)*25
17340 IFXB(0)THENKT#TX*.95
17350 SH#SF*(100*(-(PV/100))+PVX(-(PV*(100))+350*(CT-CT)))
17360 IFXB(0)THENSH#SH*.2
17370 GZ#SH/XTR(XT-CT)*Z/3
17375 IFGZ(2000)THENHGZ#2000
17380 GZ#GZ*(1-GZ*X)/X(-(GZ*0))
17390 CT#25+((XT-25)*X(SH-GZ)/(SH+1)*.75)
17395 CT#25*(1-CT#25)+CT#X(-(CT/25))
17400 IFXB(1)THEHGB#-(XD/2)*X(-ARRH(B)).9)
17410 IFXB(1)THEHGB#-(GD/2)*X(-ARRH(B)).9)
17420 TTT#GZ EMMTT/JOUR
17430 IFTT#99999THENTT#99999
17500 RETURN
18000 REM.....AFFICHAGE= CALCULS
18005 B#(0)=STR$(INT(TT))
18010 B#(1)=STR$(JOUR)
18020 B#(2)=STR$(INT(KT))
18030 B#(3)=STR$(INT(XT))
18040 B#(4)=STR$(INT(CT))
18043 B#(5)=STR$(INT(GZ))
18046 B#(6)=STR$(INT(EH))
18050 B#(7)=STR$(INT(PG))
18053 B#(8)=STR$(INT(SD))
18056 B#(9)=STR$(INT(ED))
18065 C#="000"
18070 FORI=0T09
18075 B#(I)=RIGHT$(B#(I),LEN(B#(I))-1)

```

A black and white photograph of a vintage electronic typewriter. The machine is light-colored with a dark keyboard. A document with several lines of text is being typed on the carriage. The typewriter has various control buttons and a small display or indicator on the right side.

est livrée avec une mallette) le rouleau de papier de 24 mm de diamètre est incorporé dans le carter de la FA 10. Toutefois, lorsque l'appareil est destiné à être utilisé sur un bureau, il est possible de fixer 2 bras extérieurs qui supporteront un rouleau de papier d'un diamètre plus important (70 mm).

Le PB 700 peut évidemment avoir une mémoire supérieure à 16 KB, et ceci grâce à la connexion sur magnétophone.

La FA 10 est également un interface magnétophone qui permet de sauvegarder vos programmes et vos données sur un magnétophone extérieur, ou de communiquer avec un autre PB 700 grâce à une deuxième FA 10.

Enfin, l'Homme de terrain qui souhaite disposer d'un véritable système informatique intégré et compact, pourra utiliser un magnétophone à micro-cassette encastrable dans la FA 10. Cette micro-cassette étant commandée directement par le PB 700.

gastrophon... sur ORIC



vous défendre avec efficacité.
Hamburgers-envahisseurs contre
Ketchup-laser !

Cet excellent petit logiciel pour ORIC, édité par LORICIELS, est une extrapolation des multiples envahisseurs qui fleurissent sur la quasi totalité des micro-ordinateurs. Son originalité réside toute entière dans son graphisme qui sort du sempiternel monstre de l'espace. Chargé rapidement - pour une fois - le programme en langage machine comporte huit tableaux différents et le temps est minuté. On peut régler à chaque partie le volume du son et le degré de difficulté qui, s'il est assez facile au premier niveau, devient rapidement éprouvant pour les nerfs et presque impossible au niveau le plus rapide. Un tableau récapitulatif des records vous permettra d'organiser des compétitions entre amis. Hamburgers à l'entracte.

BOKUSE



Vends HP 41CV : équivalent mémoire à 4 x HP 41C + doc + petits programmes personnels : 1.800 F. Valeur neuve 2.500 F. Datant de décembre 82. Hervé THOMAS 20, rue Mathilde 91000 Evry. Tél. 077.38.58 après 18 h.

Possesseur de ZX 81, recherche toute personne voulant vendre ou échanger programmes, cassettes de jeux, etc. pour cet appareil. Tél. : (16) 73.37.13.22.

Vends Victor Lambda 1 (16K, 8 coul., son, sécam péritel, magnéto intégré...) + K7 Basic Parallel Printer + K7 Envahisseurs + K7 Glouton + manuels d'utilisation (le tout acheté environ 3.500 F). Parfait état. Prix : 1.800 F (+ frais d'envoi). Alex SABBAGH, 3 avenue Pasteur 74100 Annemasse. Tél. : 92.14.03.

Vend SHARP PC 1500 (mai 82) avec MEV 8K (CE 155) + imprimante (CE 150) + interface RS 232C (CE 158) et doc. état parfait : 3000 F (valeur neuve 5860 F) possibilité de ne prendre qu'une partie. R. VEROT, 29, av. Montgolfier 92430 MARNES. Tél. : (3) 058.69.75 (bureau).

Vends 2 livres programmes PC 1212 SHARP : 100 F + console ATARI + 3 paires manettes + 3K7 Réal, Tennis, Basket... (1/83) : 900F à débattre. Tél. : 583.33.17 (PARIS).

Vends Ti-99/4A + cordon K7 + manettes jeux + logiciels de jeu : PARSEC, ALPINE, FOOTBALL + documentation + livre le tout : 1700 F. Tél. : 074.35.07 après 19 h.

Vends pour ZX 81 extension mémoire 16K + programmes variés, le tout 300 F. Tél. : 808.40.72 (Lyon)

Urgent vends SANYO PHC-25 (4/83) sous garantie + câble magnéto + presque tous les pgrms existants, et même inédits = 1800 F + synthétiseur PSG-01 + 2 manettes de jeu (8/83) : 600 F ou l'ensemble 2300 F.

Vends ZX-81 + 16K monté dans boîtier clavier mécanique DK tron + TV N/B 51 cm + alim. et cordons + 4 livres + une cinquantaine de pgrms (chess II, QS, invaders, assembleur, tyr, rex...) et quelques inédits : HRG soft, compilateur, Forth (avec manuel) le tout : 1950 F. Eric Desplanches 67, rue de la Fougère 78320 Leval St Nom.

Vends pour ZX81 16K un crayon optique + carte interface + 1 manette de jeu + cassette d'utilisation et manuel (ensemble GRAPHPLAY acheté en juin 83) pour 500 F.

Vends HP 41C (8/81) + LECT. CARTE (3/82) + MOD. QUAD + MOD. MATH + MOD. GAMES + BIBLI. MATH + BATT. + CHARGEUR + CLAVIER SOUPLE + TOUTES LES MANUELS D'ORIGINE + CARTES MAGNÉ. Le tout en très bon état : 3.500 F. Jean MENDES, 72 quai Louis Blériot, 75016 Paris. Tél. 224.61.91 (de 20 h 30 à 22 h 45). Merci.

Vends ECHIQUIER CHESS CHALLENGER 8, sous garantie (4/83), en parfait état, peu servi. Vendu : 1.000 F. Jean MENDES, 72, quai Louis Blériot, 75016 Paris. Tél. 224.61.91 (de 20 h 30 à 22 h 45). Merci.

Vends APPLE IIe, cause double emploi. Unité centrale + disquette avec contrôleur + écran vert Apple : 11.000 F (neuf, acheté le 2 décembre 1983). Téléphoner au 233.78.25 (le matin à M. Jean-Luc LESTER).

Vends Téléviseur couleur portatif "Audiologic" écran 5" (12 cm). Equipé Péritel. Standards PAL et Sécam. Alimentation 220V ou batterie 12V ou 8 piles 1,5V. Etat parfait (achat mars 83). Prix 1.950 F (ou possibilité 3 fois 650 F). Cause double emploi. PIN-CON Pascal C 721 Guinette 91150 Etampes.

Ti 99. Echangerai, trois modules jeux, Ti invaders, Music Maker, Hang man contre mini-mémoire. Tél. : (27) 47.76.23 après 19 h.

Vends Imprimante à marguerites CBM 8026 (Olympia ESW 100 KRO) avec clavier machine à écrire, connectable sur tout matériel COMMODORE (CBM 3000, 4000, 8000, VIC 20, C 64) ou autre ordinateur équipé du bus IEEE 4888 (+ 5 marguerites). Prix d'achat 14.100 F (juin 82), vendue 7.000 F (à débattre). Fabrice, tél. : (1) 670.42.95, le soir.

Cherche contacts avec tous utilisateurs GOUPII III pour échanges divers. Fabrice, tél. : (1) 670.42.95, le soir.

Cherche contacts avec toute personne intéressée par échange d'informations concernant bibliographies ou notes de lectures sur micro-ordinateurs, par voie téléphonique ou autre, dans les domaines suivants : Sciences humaines, Philosophie, Littérature. Fabrice, tél. : (1) 670.42.95, le soir.

Recherche tout programmes pour le Ti 99/4 A. Retour des programmes, avec frais de port assurés. Merci d'avance. H. KRATTOFF, 60 rue Mazenod 69003 Lyon. Tél. : 871.02.95.

Vends Console Vidéo + 5 cassettes + 1 gratuite dont F1, Foot, Hockey, Tir massacre, Moto cascade, Enduro, Saut etc. Pour 600 F au lieu de 1.200 F (neuf). Très très bon état. Presque jamais servi. CHAMARD Xavier 35, rue des Sablonnières 77670 Saint-Mammès. Tél. : (6) 423.50.27.

Vends PB-100 + Extension mémoire + livre initiation PB-100 : 600 F. A. COUZINET 2, passage St-Michel 75017 Paris. Tél. : 387.54.96.

Vends cause double emploi une HP-41CV neuve dotée d'un module TIME et d'un module XFUNCTIONS. Prix sacrifié : 2.600 F TTC. Avec tous les accessoires, manuels et emballages d'origine, plus de nombreux programmes gratuits. Didier CAYRAC 22, rue Jules Ferry 47300 Villeneuve s/Lot. Tél. : (53) 70.91.03. Eventualité passage à Paris.

Directeur de la Publication - Rédacteur en Chef : Gérard CECCALDI.

Directeur Technique : Benoît PICAUD

Responsable Informatique : Pierre GLAJEAN

Maquette : Christine MAHÉ

Dessins : Jean-Louis REBIÈRE

Imprimerie : DULAC et JARDIN S.A.

1, rue Gay-Lussac, Z.I. N° 1, 27000 EVREUX.

Éditeur : SHIFT EDITIONS,

27, rue du Gal-Foy 75008 PARIS.

Publicité au journal. Distribution NMPP.

Commission paritaire en cours. N° R.C. 83 B 6621.



Prix TTC jusqu'à 31-1-84
Sauf erreur ou modifications
l'indiquant au moment de la commande.

CHEZ DURIEZ :

- Après-vente, garantie un an - le 1^{er} mois, échange ; ensuite prêt sous caution.
- Duriez est ouvert de 9 h 30 à 19 h., du Mardi au Samedi, 132, Bd Saint-Germain, 6^e, M° Odéon.

Banc d'essai Duriez des 20 micro-Ordinateurs de pointe

24 pages. Envoi contre 3 timbres. Utilisez le Bon ci-dessous (gratuit au magasin).



Avez-vous vu les prix Duriez ?

SINCLAIR ZX 81

ZX 81	580
Mémoire 16 K	360
Imprimante	690
Spectrum 16K Péritel	1850
Spectrum 48K Péritel	2325

THOMSON TO 7

Unité centrale	2480
Lecteur enregistreur	690
Extension 16 K	750
Contrôleur COM	850
Son + manette de jeux	580
Contrôl. + lecteur disq.	3800
Lect. disq.	2600
Mémoire basic	480
Imprimante impact	2500
Cordon imprimante Thermique	250
Cordon imprimante impact	350

LOGICIELS

Atomium cartouche	350
Echo cartouche	260
Surveyor cartouche	350
Logicoad cartouche	295
Gemini cartouche	260
Crypto cartouche	295
Motus cartouche	295
Tridi cartouche	260
Trap cartouche	375
Pictor cartouche	495
Melodia cartouche	495
Sauterelle cassette	125
Basic vol. I	195
Comp. et Mult.	120
Syst. métrig. cassette	175
Corré magique cassette	125
L'Horloge cassette	120
Encadrement cassette	120
Carotte cassette	175

Ordinateur HP 75C

HP 75 C	8190
Module mémoire 8 K	2103
Module Math I	480
Module Math II	480
Module Math III	480
Module Stat	480
Module électronique	480
Module Finance	480
Module Test Stat	480
Module Game I	480
Module Game II	480
30 cartes magnétiques	360

PERIPHERIQUE HP 11

Module HP 11	1348
Cassette digital	3950
Imprimante thermique 11	3950
Interface moniteur	2465
Interface TV 3350	3350
Mini cassettes (10)	1138

ORIC-1

Version 48 K avec Péritel	2120
Magnéto	380
Traceur 4 coul.	1800

COMMODORE VIC 20

Vic 20 micro ordinateur 3,5 K avec N8 (UHF)	1590
Vic 20 Secam	2270

PERIPHERIQUES

Vic 1530 lecteur enregistreur de cassette	370
Vic 1541 unité de mono disquette 170 K	3160

400 micro-prix-charter en direct chez Duriez



testés par Duriez

JULIET 1983

132, Bd St Germain, 75006 Paris

Avec le Basic-Lexic Duriez

ordinateurs pour

ordinateurs pour

ordinateurs pour

ordinateurs pour

ordinateurs pour

ordinateurs pour

ordinateurs pour

ordinateurs pour

ordinateurs pour

ordinateurs pour

Je commande à Duriez : Duriez, 132, Bd St-Germain, 75006 Paris.

☐ Catalogue Duriez "Micros" (essais comparatifs des 20 micro-ordinateurs les plus vendus chez Duriez) contre 3 timbres à 2 F.

☐ Le(s) article(s) entouré(s) sur cette page photocopiée (ou cités ci-dessous).

☐ Si changement de prix, je serai avisé avant expédition.

☐ Ci-joint chèque de F

☐ Je paierai à réception (Contre Remboursement) moyennant un supplément de 30 F + 40 F Port et emballage.

J'aurai le droit, si non satisfait, de renvoyer sous 8 jours le(s) article(s) modules, Cassettes ou ouvrages Duriez, qui me remboursera la somme ci-dessus, (sauf suppl. 30 F du C. Rb), port et emballage.

Mes Nom, Prénoms, Adresse (N°, Rue, Code, Ville) :

Date et Signature :

H Décembre