



HEBDOLOGICIEL



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

M - 1815 - 78 - 10F

ISSN-0760-6125

APPLE - IBM : 1 PARTOUT

L'ORDINATEUR CONTRE NATURE

Un IBM matiné de Macintosh, ça n'existe pas ? Raté, ça s'appelle un Mac Charlie et c'est tout compatible.

Pauvre de vous qui avez acheté un Macintosh et qui le trouvez lent, compatible avec lui-même, n'acceptant que ses périphériques à lui, son DOS à lui, mais qui craquez peut-être devant sa simplicité d'utilisation, ses programmes à la vachej'taprençadanlamint et son air à la E.T.



Pauvre de vous qui travaillez sur IBM et qui regrettez de ne pas pouvoir ramener chez vous ses touches de fonction, son clavier numérique sa couleur, ses drives 5 pouces 1 quart et son grand nombre de logiciels.

Mais, voilà de quoi vous réjouir ! Finis les dilemmes ! Transformez votre Mac en IBM compatible avec Mac Charlie, véritable harnachement qui ajoute au Mac des touches de fonction à la IBM, un drive 5 pouces 1 quart à la IBM, des sorties à la IBM et un co-processeur à la IBM.

Avec Mac Charlie est fourni un pseudo-clavier IBM où vous enfichez votre clavier Mac, un pseudo ordinateur-drive IBM où vous enfichez votre Mac et quelques cordons où vous n'enfichez rien du tout mais qui raccorderont les petits bouts d'IBM aux gros bouts de Mac.

Vous introduisez alors, dans l'orifice prévu à cet effet, une grande disquette et vous travaillez avec votre logiciel IBM favori sur l'écran

du Mac, tout en disposant en plus des outils propres au Mac comme le bureau, l'horloge, le calepin et le presse-papier. Vous pouvez en plus, ô miracle de la technologie, passer vos données du format IBM au format Mac et les utiliser sous Mac Write, le vice-versa étant de rigueur. Le tout est joliment présenté, ça ressemble plus à un Mac qu'à un IBM et c'est construit par Dayna Communications et ça coûte un petit peu plus qu'un max. Attention : faire les manips des petites disquettes du Mac, rentrer et sortir les grosses disquettes IBM, taper sur le clavier Mac et le pseudo-clavier IBM et faire rouler la souris, il est très possible de devenir fou. Et autant vous dire que lorsque le GEM pour l'IBM aura fait son apparition, vous n'aurez plus qu'à passer à l'asile. Mac : écrit 15 fois IBM : écrit 15 fois Ca c'est vraiment du compatible !

Les souris, les icônes et les fenêtres ne sont plus réservées au Macintosh d'Apple. GEM est là, nous l'avons testé pour vous : c'est bien.

Jack Tramiel étant ce qu'il est et moi ce que je suis, lorsque j'ai eu l'opportunité de tester le GEM, je ne me suis pas gêné. Laissez-moi parler. Madeleine. Le Gem est le nouveau gestionnaire de bureau de Digital Research. Ces derniers ne le sont pas (les derniers) puisqu'ils ont quand même créé le CP/M, ce qui est une référence : pratiquement tous les ordinateurs comportant un microprocesseur Z80 proposent la compatibilité avec ce système d'exploitation et on trouve même nombre de micros et d'ordinateurs personnels ayant un autre processeur offrant la possibilité de puiser dans l'immense bibliothèque de logiciels tournant sous CP/M.

DE QUOI S'AGIT-IL ?

Qu'est-ce que le Gem ? En anglais, cela s'appelle un WIMP : Windows, Icons and Mouse Programs. Vous voulez une traduction en bon français des familles ? Allez, ce sera un PIFS : Programme avec Icônes, Fenêtres et Souris. Qu'est-ce à dire, me demanderez-vous avec ardoise ? C'est pas à toi que je parle, Madeleine, c'est au lecteur. Ça veut dire tout bêtement que ce programme, car c'en est un, les plus malins d'entre vous l'auront déjà deviné, utilise non seulement des icônes (sorte de petits dessins symbolisant un concept matériel, mais n'anticipons pas), mais aussi des fenêtres et une souris.



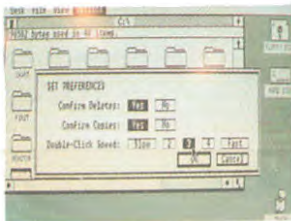
Le Gem est donc un gestionnaire de bureau. Nous pouvons donc en deduire avec une subtilité que tout le monde nous envie que ce programme gère les bureaux. Et dis-moi, Madeleine, c'est quoi, gester un bureau ?

LE PASSE

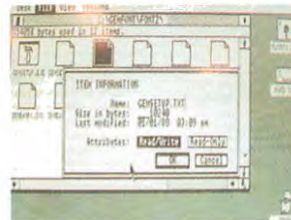
Imaginez que vous ayez un vrai bureau en acajou massif, avec deux ou trois corbeilles à documents, des stylos un peu partout, une superbe horloge offerte en même temps que l'abonnement à l'Express, la photo de votre femme, le numéro de téléphone de votre maîtresse au dos, une calculatrice, une poubelle et un interphone.

LE PRESENT

Vous êtes dépassé. Vous pouvez remplacer tout ça par un ordinateur et un Gem. Configuration minimum nécessaire pour pouvoir utiliser le Gem : deux lecteurs de disquettes et 256 Ko de Ram.



Vous allumez votre ordinateur : aussitôt, l'écran vous montre vos corbeilles à documents, en l'occurrence un dessin représentant un lecteur de disquettes, un autre le disque dur, un troisième une poubelle... En bref, tout ce que comporte votre configuration. Vous voulez regarder de plus près le contenu de la corbeille du dessus ? Vous dirigez la flèche sur l'écran grâce à votre souris jusque sur l'icône choisie, vous cliquez deux fois et l'icône envahit l'écran, décrivant les fichiers



Suite page 16

ET LE JACKINTOSH, ON L'OUBLIE LE JACKINTOSH ?

JE VAIS TOUS LES BOUFFER!



Tous!

Sacre bon Dieu de bonsoir de sacré Jack de sacré Tramiel de bon sang de bonsoir. Ses chevilles gonflent, s'enflent et se distendent telle la grenouille, pas la nôtre, celle du boeuf. Au fur et à mesure que l'échéance de la sortie de l'Atari 520 ST approche à grands pas de plus en plus imminents, les spécifications techniques particulières intrinsèques de la machine deviennent de plus en mieux. Mais avant la technique, il y a l'homme : il déclare avoir peur de devoir se battre (se bastonner en vrai, pas un duel verbal) avec Sir Clive, il attaque

directement Apple, il renie la micro familiale... Et puis, Jack "Against-The-Rest-Of-The-World" Tramiel espère vendre 5 millions de son nouveau micro en 85. C'est d'autant plus ambitieux que la sortie de la bête en question n'est pas prévue avant cet été. Comptons seigneurialement 7 mois d'exercice : il doit produire plus de 700.000 machines par mois. Faudra qu'il arrête de faire des déclarations à la presse et qu'il se mette au tournevis et au fer à souder.

Suite page 16

C'est nouveau, ça vient de sortir :
L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 9,10.

SPLITCH ! FLOTCH !
EDIKA est là, en page 17.

DEULIGNEURS
Les fainéants, page 10.

CINOCHÉ-TELOCHE
pages 14 et 15.

FORMATION A L'ASSEMBLEUR
Le prof et l'amateur éclairé vous attendent à la page 19.

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, pirater, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier. Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon général ! Lire page 9.

CONCOURS PERMANENTS

Votre programme, non content de vous rapporter 1.000 francs par page publiée, peut vous rapporter 20.000 francs chaque mois ou un voyage en Californie pour deux chaque trimestre. Règlement en page intérieure.

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR :
AMSTRAD . APPLE IIe et IIc . CANON X-07 . CASIO FX 702-P.
COMMODORE 64 ET VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . HECTOR HR .
MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM.
SHARP PC 1500 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5.

SERPENT

HIPS

ZX 81

Ou les aventures d'un serpent vorace qui se nourrit plus vite que son ombre.

SUITE DU N° 77

Didier CHABOT



LISTING 2

ECRIURE EN VIDEO NORMALE DES CARACTERES EN VIDEO INVERSEE:

LIGNE: CARACTERES:
240...<SERPENT>
245...<1>
250...<2>
255...<3>
260...<4>
1000...MODE GRAPHIC
1005...S E R P E N T
1140...X S 1
1288...PAS MAL
1305...<SERPENT>
1450...PERDU
4500...PERDU
4525...<SERPENT>

```
275 PRINT TAB 2,"-AVOIR UNE DE
MONSTRATION"
280 PRINT
285 PRINT TAB 2,"-AVOIR LES EX
PLICATIONS"
290 PRINT
295 PRINT TAB 2,"-ARRETER LE P
ROGRAMME"
300 LET CO=0
310 LET X$=INKEY$
320 IF X$="1" THEN GOTO 500
330 IF X$="2" THEN LET CO=350
331 IF X$="3" THEN GOTO 120
335 IF X$="4" THEN STOP
355 LET CO=CO+1
360 IF CO(350) THEN GOTO 310
365 POKE 16524,0
370 POKE 16520,1
371 RAND
375 LET NIU=INT (RAND*MIN)+1
380 GOTO 4000
501 PRINT
502 PRINT
505 PRINT "QUELLE EST VOTRE VIT
ESSE?"
510 INPUT U
520 IF U<1 OR U>5 THEN GOTO 510
530 POKE 16520,0
540 POKE 17377,10*(U-1)+1
550 GOTO 4000
1000 PRINT "VITE, RAPIDE, RAPIDE"
1001 PRINT AT 5,0,""
1002 PRINT
1003 PRINT
1004 PRINT
1005 PRINT
1006 PRINT
1007 PRINT
1008 PRINT
1009 PRINT
1010 PRINT
1011 PRINT
1012 PRINT
1013 PRINT
1014 PRINT
1015 PRINT
1017 PRINT
1018 RETURN
1020 PRINT AT 5,0,""
1021 PRINT
1022 PRINT
1023 PRINT
1024 PRINT
1025 PRINT
1026 PRINT
1027 PRINT
1028 PRINT
1029 PRINT
1030 PRINT
1031 PRINT
1032 PRINT
1033 PRINT
1034 PRINT
1035 PRINT
1037 RETURN
1040 PRINT AT 5,0,""
1041 PRINT
1042 PRINT
1043 PRINT
1044 PRINT
1045 PRINT
1046 PRINT
1047 PRINT
1048 PRINT
1049 PRINT
1050 PRINT
1051 PRINT
1052 PRINT
1053 PRINT
1054 PRINT
1055 PRINT
1059 RETURN
1060 PRINT AT 5,0,""
1061 PRINT
1062 PRINT
1063 PRINT
1064 PRINT
1065 PRINT
1066 PRINT
1067 PRINT
1068 PRINT
1069 PRINT
1070 PRINT
1071 PRINT
```

```
1072 PRINT
1073 PRINT
1074 PRINT
1075 PRINT
1079 RETURN
1080 PRINT AT 5,0,""
1081 PRINT
1082 PRINT
1083 PRINT
1084 PRINT
1085 PRINT
1086 PRINT
1087 PRINT
1088 PRINT
1089 PRINT
1090 PRINT
1091 PRINT
1092 PRINT
1093 PRINT
1094 PRINT
1095 PRINT
1099 RETURN
1100 PRINT AT 5,0,""
1101 PRINT
1102 PRINT
1103 PRINT
1104 PRINT
1105 PRINT
1106 PRINT
1107 PRINT
1108 PRINT
1109 PRINT
1110 PRINT
1111 PRINT
1112 PRINT
1113 PRINT
1114 PRINT
1115 PRINT
1118 RETURN
1120 PRINT AT 5,0,""
1121 PRINT
1122 PRINT
1123 PRINT
1124 PRINT
1125 PRINT
1126 PRINT
1127 PRINT
1128 PRINT
1129 PRINT
1130 PRINT
1131 PRINT
1132 PRINT
1133 PRINT
1134 PRINT
1135 PRINT
1139 RETURN
1140 PRINT AT 5,0,""
1141 PRINT
1142 PRINT
1143 PRINT
1144 PRINT
1145 PRINT
1146 PRINT
1147 PRINT
1148 PRINT
1149 PRINT
1150 PRINT
1151 PRINT
1152 PRINT
1153 PRINT
1154 PRINT
1155 PRINT
1159 RETURN
1160 PRINT AT 5,0,""
1161 PRINT
1162 PRINT
1163 PRINT
1164 PRINT
1165 PRINT
1166 PRINT
1167 PRINT
```

```
1168 PRINT
1169 PRINT
1170 PRINT
1171 PRINT
1172 PRINT
1173 PRINT
1174 PRINT
1175 PRINT
1179 RETURN
1180 PRINT AT 5,0,""
1181 PRINT
1182 PRINT
1183 PRINT
1184 PRINT
1185 PRINT
1186 PRINT
1187 PRINT
1188 PRINT
1189 PRINT
1190 PRINT
1191 PRINT
1192 PRINT
1193 PRINT
1194 PRINT
1195 PRINT
1199 RETURN
1200 PRINT AT 5,0,""
1201 PRINT
1202 PRINT
1203 PRINT
1204 PRINT
1205 PRINT
1206 PRINT
1207 PRINT
1208 PRINT
1209 PRINT
1210 PRINT
1211 PRINT
1212 PRINT
1213 PRINT
1214 PRINT
1215 PRINT
1219 RETURN
1220 PRINT AT 5,0,""
1221 PRINT
1222 PRINT
1223 PRINT
1224 PRINT
1225 PRINT
1226 PRINT
1227 PRINT
1228 PRINT
1229 PRINT
1230 PRINT
1231 PRINT
1232 PRINT
1233 PRINT
1234 PRINT
1235 PRINT
1239 RETURN
1240 PRINT AT 5,0,""
1241 PRINT
1242 PRINT
1243 PRINT
1244 PRINT
1245 PRINT
1246 PRINT
1247 PRINT
1248 PRINT
1249 PRINT
1250 PRINT
1251 PRINT
1252 PRINT
1253 PRINT
1254 PRINT
1255 PRINT
1259 RETURN
1260 PRINT AT 5,0,""
1261 PRINT
1262 PRINT
```

```
1263 PRINT
1264 PRINT
1265 PRINT
1266 PRINT
1267 PRINT
1268 PRINT
1269 PRINT
1270 PRINT
1271 PRINT
1272 PRINT
1273 PRINT
1274 PRINT
1275 PRINT
1279 RETURN
1280 PRINT AT 5,0,""
1281 PRINT
1282 PRINT
1283 PRINT
1284 PRINT
1285 PRINT
1286 PRINT
1287 PRINT
1288 PRINT
1289 PRINT
1290 PRINT
1291 PRINT
1292 PRINT
1293 PRINT
1294 PRINT
1295 PRINT
1299 RETURN
4000 CLS
4001 LET G$=""
4010 PRINT AT 21,0,G$:AT 4,0,G$
4015 PRINT AT 0,12,"SERPENT"
PAGE ;NIU
4017 PRINT AT 0,2,"VIT. ";U
4018 POKE 17302,2+(1+INT ((NIU-1)/MIN))
4019 IF PEEK 17377>1 THEN POKE 17377,PEEK 17377-1
4020 LET NIR=NIU-1-MIN*INT ((NIU-1)/MIN)
4025 GOSUB 1000+NIR*20
4030 PRINT AT 2,0," SCORE: 00000"
4035 LET S=STR$ 0
4040 LET US=PEEK 16514
4045 LET S=10*(PEEK 16518+256*PEEK 16519)
4050 LET S=STR$ U
4055 PRINT AT 2,27-LEN US,S
4065 PRINT AT 2,14-LEN S$,S
4140 RAND USR 16700
4150 IF PEEK 16514=0 THEN GOTO 4500
4160 LET BON=10+NIU*PEEK 16514
4165 LET S=BON+10*(PEEK 16518+256*PEEK 16519)+BONUS
4175 LET S=STR$ S
4180 LET H$=""
4185 PRINT AT 12,10,"H$(1 TO 16)";
4190 PRINT TAB 10,"B$";
4195 PRINT TAB 10,"C$(1 TO LE N B$)";
4199 LET V=PEEK 16514
4200 LET S=STR$ S
4205 LET S=STR$ U
4210 PRINT AT 2,14-LEN S$,S
4211 PRINT AT 2,27-LEN US,S
4215 POKE 16518,SC-256*INT (SC/256)
4220 POKE 16519,INT (SC/256)
4225 FOR X=1 TO 75
4230 IF INKEY$="" THEN LET X=75
4235 NEXT X
4240 LET NIU=NIU+1
4250 GOTO 4000
4500 IF PEEK 16520=1 THEN GOTO 200
4501 PRINT AT 12,13,"SERPENT"
4502 PRINT TAB 13,"SERPENT"
4505 FOR X=1 TO 5
4506 PRINT AT 13,14,"PERDU"
4509 PRINT AT 13,14,"PERDU"
4510 NEXT X
4515 LET S=10*(PEEK 16518+256*PEEK 16519)
4519 CLS
4520 IF S(5) THEN GOTO 4600
4525 PRINT TAB 12,"SERPENT"
4530 PRINT AT 4,3,"VOICI LES MEI
LLEURS SCORES."
4535 PRINT
4540 FOR X=1 TO 5
4545 PRINT TAB 5,X,TAB 7;M$(X);TAB 25-LEN (STR$ S(X));S(X)
4555 NEXT X
4560 PRINT
4565 PRINT
4570 PRINT " VOTRE SCORE: ";S
4575 FOR X=0 TO 250
4580 IF INKEY$="" THEN LET X=250
4585 NEXT X
4590 GOTO 200
4600 PRINT "QUEL EST VOTRE NOM? (10 LETTRES.)"
4610 INPUT Z$
4615 LET M$(5)=Z$
4620 FOR X=4 TO 1 STEP -1
4630 IF S(X)=5 THEN GOTO 4660
4635 LET S(X+1)=S(X)
4640 LET M$(X+1)=M$(X)
4645 LET S(X)=Z$
4650 LET M$(X)=Z$
4660 NEXT X
4665 CLS
4670 GOTO 4525
```

HEBDOGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 420 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE 52 x 10 = 520 FRANCS. ABONNEMENT POUR 6 MOIS : 220 FRANCS. Pour l'étranger: + 80 F. pour 1 AN + 40 F. pour 6 MOIS.

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
BUREAU DISTRIBUTEUR :

MATERIEL UTILISE :
CONSOLE :
PERIPHERIQUES :
REGLEMENT JOINT : CHEQUE CCP

HIPPO JOYST

nouveau,
tir automatique

C'est toujours japonais, c'est toujours costaud, mais, en plus, ça a un autofire. C'est à dire que, si vous laissez un de vos doigts appuyé sur un des boutons, le tir sera à répétition, c'est pas beau ça ? Pour le reste rien de changé : trois boutons de tir, une bonne prise en main et quatre ventouses pour le coller définitivement sur la table de la salle à manger (super-pratique pour les repas !) Prise standard pour Amstrad, Atari, Commodore 64, MSX, Vic 20. Compatible avec les interfaces Oric

et Spectrum. Pour Apple, Thomson, Texas, Machbrö et Trucmuche, Tintin : ça ne marche pas ou alors il faudra bidouiller. Ah, au fait, c'est plus cher que l'ancien, 120 balles ! De toute façon, de l'ancien il n'y en a plus, alors... C'est bon, c'est pas trop cher ? Envoyez vos sous après avoir rempli le bon de commande ci-joint. Le minitre du commerce extérieur du Japon vous remercie bien bas.



☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Bon de commande à découper et à renvoyer à SHIFT EDITIONS, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.

Nom.....
Prénom.....
Adresse.....

DATE : PU = 120 F ... x ... = ... F
frais d'envoi = +15 F
chèq. joint : TOTAL = ... F

HEBDOGICIEL SOFTWARE

Le logiciel à sa juste valeur

Les nouvelles boîtes jaunes sont arrivées ! Six logiciels français de qualité par cassette et un prix raisonnable : des produits signés SHIFT EDITIONS !



Un jeu d'aventure : ça va. Six jeux d'aventure, bonjour les nuits blanches ! Vous allez devenir tour à tour explorateur, espion, égyptologue, cosmonaute, super-héros et victime du célèbre docteur Paranaud. Si vous arrivez au bout de ces six cassette-têtes sans problèmes de santé et sans troubles mentaux, vous deviendrez sans conteste un des grands maîtres mondiaux du jeu d'aventure ! Une cassette pleine à craquer pour 120 francs.

Votre Oric utilise le langage machine pour réfléchir et vous n'avez malheureusement que votre cerveau humain pour le battre au Morpion ! Le "Laby 5" qui suit n'est pas plus facile : cinq étages, des trappes partout et ses ascenseurs pas très fiables ! Dans "Oil leak", vous devez réparer une voiture au beau milieu de grandes flaques d'huile. Les gouffres, les ravins et les précipices de "Pont-levis" vont vous rendre fou ! Le "Parsec" fonce à toute vitesse et la "Guerre nucléaire" est tout simplement le premier grand Wargame pour Oric. 120 francs la cassette.



"Dork crystal" est sans nul doute un des plus beaux et rapides jeux écrits pour TI 99 : votre héros doit récupérer des fragments de cristal dans le labyrinthe qui est le lieu de la mode pour tous les monstres branchés de la galaxie ! Les autres jeux sont tout aussi efficaces : un superbe sauteur sur sa pyramide, un duel pour deux joueurs en armure, un casino avec 3 jeux de cartes, une centrale nucléaire et "Mission périlleuse" qui vous transportera dans une jungle hostile en deux somptueux tableaux. 120 francs les 6 jeux en basic étendu.



Des jeux, de l'électricité et du plaisir, voilà de quoi faire frémir les électrons dans votre MO5 et quand en plus ces jeux sont multiples et douze vous envisageriez quelques nuits blanches d'Othello, de Poker, de Mémo 7... Dès que l'immobilité pour paraître insupportable, partez pour l'espace profond (Worp) ou retrouvez vos amis (fichier d'adresse). Vous verrez, vous n'en croirez pas plus vos yeux que votre MO5 n'en croira ses jeux !



Deux jeux d'arcade à gogo : changez le cours de l'histoire à Pearl Harbour, guidez Al'bert et Kong dans leur pyramide favorite, jouez à un jeu de balle entièrement nouveau, construisez d'énormes murs avec votre grue de chantier et régalez-vous avec de la tequila : plus vous en buvez, plus vous désamorcez facilement les bombes de "Caramba" ! Six super-programmes pour 120 francs.



Deux jeux d'arcade : où vous serez un courageux pompier, ou pilote d'une moto de course fonctionnant au langage machine. Viennent ensuite la réflexion avec "Puzzle" et la stratégie avec "Mineur" où vous pourrez organiser des compétitions jusqu'à 5 joueurs. L'aventure enfin avec "L'Inca d'or", un fabuleux jeu graphique en 3 dimensions. 6 super-programmes pour 120 francs.

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

BON DE COMMANDE A RENDRE A SHIFT EDITIONS, 27 rue du Gal Foy 75008 PARIS.

Nom/prénom.....
Adresse.....
Code postal.....
Ville.....

ORIC N° 4 120 F
ORIC N° 5 120 F
SPECTRUM N° 1 120 F
TEXAS N° 4 120 F
ZX 81 N° 1 120 F
MO5 N° 1 150 F

- REGLEMENT JOINT : ...00F
DATE :

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

20 000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE pour 2 personnes 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 FRANCAIS. 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 néces-

saires à l'utilisation de ce programme. 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 quelque 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 constitue l'acte de candidature.
ART.3: La rédaction d'HEBDOGICIEL 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 mensuels et trimestriels.
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.

HEBDOGICIEL: 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.

	N° 74	N° 75	N° 76	N° 77
APPLE II	COMPACT	SECTEURS	AMYTHVILLE	AMYTHVILLE
CANON X-07	GRAVITATION	MOON RAMBLE	LION	SYNTHETISEUR
CASIO FX 702-P	CAMELÉON	AVENTURE	ETIQUETTE	YAMS
COMMODORE 64	BALLON EN FOLIE	CRAZY RACE	HR	CIBLES
COMMODORE VIC 20	HANTED	PETIT POUCE	O'CHIMINN	VAN BEETHOVEN
HECTOR	TANKATTACK	SILOUX	TRANSMUSIC	POKEL +
ATARI	MINEUR	ECHÉC	ECHÉC	FICHER
ORIC	ANNEAUX	TANGRANORIC	COMBAT NAVAL	PANIQUE
EXL 100	RÉUNION	LABYRINTHE	LABYRINTHE	BRIQUE
SPECTRUM	RABBISHT	RUSTINE	DAXON	PATTON
ZX 81	R'BERT	PLOUFY	DONKEY	SERPENT
TRS 80	TRAPPES	PIANO	OVNIS	NUMÉRATION
TI 99/4A (basic simple)	SUPER TI BASIC	SPÉLÉOGICIEL	USS QUAL 2	FANTÔMES
TI 99/AA (basic étendu)	GREEN PEACE	DIE II	CUJ CUI/MINET	CRAZY QUER TAKER
T07	CHIFFRES/MOTS	HI. CO. CA	WROP MASTER	SPOUNTZ
AMSTRAD	LOCH NESS	SOUS-MARIN	MEYNAUPEDE	PUISSANCE 4
MSX	POKER CINQ	GALLERY	TOM ET CHÉRIE	TOM ET CHÉRIE

AUX URNES !

Abandonnez quelques instants vos claviers et prenez votre plus belle plume pour remplir le bulletin de vote ci-contre. La rédaction d'hebdogiciel compte sur vous !

La marche à suivre est simple :
- Repérez dans la grille ci-contre le programme pour lequel vous voulez voter ainsi que celui pour lequel vous votez en second (le second nous permettra de rendre plus équitable la formule de choix du gagnant).
- Reportez le nom de ces deux programmes sur le bulletin de vote.
- Inscrivez vos nom et adresse sur le bulletin de vote.
A renvoyer avant le 18 Avril 1985 minuit à Hebdogiciel, concours mensuel, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS. Il est fort probable que ceux qui participent au concours feront voter leur papa, leur maman, leur cousine et la totalité de leurs amis et relations pour leur programme. Normal ! Mais comme chacun d'eux fera la même chose, cela n'est

pas bien grave ! Toutefois, nous n'accepterons que les ORIGINAUX du BULLETIN de VOTE ; pas de photocopies, cela serait trop facile !

Date limite d'envoi du bulletin de vote le Jeudi 18 Avril à minuit.

BULLETIN DE VOTE

A renvoyer avant le 18 Avril minuit à Hebdogiciel, concours mensuel, 27 rue du Général Foy 75008 PARIS.

JE VOTE POUR LE PROGRAMME SUIVANT :
NOM DE L'ORDINATEUR :
NOM DU PROGRAMME :
JE CLASSE SECOND LE PROGRAMME SUIVANT :
NOM DE L'ORDINATEUR :
NOM DU PROGRAMME :
NOM ET PRENOM :
ADRESSE :

BON DE PARTICIPATION

Nom :
Prénom :
Age : Profession :
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 sera de 1000 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. Les supports des programmes publiés sont conservés, n'oubliez donc pas d'en faire une copie.



Suite de la page 1

existants dans cette corbeille. Vous voulez des renseignements sur un des fichiers ? Vous cliquez sur "Info", et vous obtenez la taille mémoire du fichier en question, son type, l'application pour laquelle il est conçu. Vous voulez travailler sur un des fichiers ? Vous cliquez deux fois sur l'icône le représentant, il se charge et son exécution est automatique. Vous voulez l'heure ? Cliquez sur "Clock", une petite montre apparaît. Vous voulez classer vos dossiers par ordre chronologique, alphabétique, analphabétique, idiosyncrasique, n'importequoitique ? Pas de problème, tout est prévu, il suffit de cliquer. Vous voulez jeter un dossier ? Il suffit de le mettre à la poubelle. Vous vous êtes trompé, fallait pas l'effacer ? La poubelle est toujours là, suffit d'aller l'y chercher.

J'AI DÉJÀ VU ÇA QUELQUE PART.

Ca te rappelle quelque chose, Madeleine ? Le Macintosh ? Ah ben oui, maintenant que tu me le dis, je n'y avais pas pensé, mais c'est vrai. Tu as raison. C'est en quelque sorte, euh, pompé sur le système d'exploitation du Mac. Et alors ? La mode arrive aux icônes et aux souris, pourquoi ne pas en profiter ? Surtout que le système d'exploitation du Mac ne tourne que sur le, d'où le nom, Mac. Avantage du Gem : il tourne partout. Enfin, presque. Pour l'instant, IBM, Atari, Commodore, Tandy, Texas, Northern Telecoms, Epson, Apricot, Icl et Acorn ont signé avec Digital Research pour implanter ce logiciel sur leurs machines. Bull, Olivetti et d'autres sont en pourparlers, il semble même que les démarches soient en bonne voie.

C'était dans l'air : regardez en pages intérieures, vous verrez un article annonçant une extension permettant de faire tourner des programmes prévus pour IBM sur le Mac.

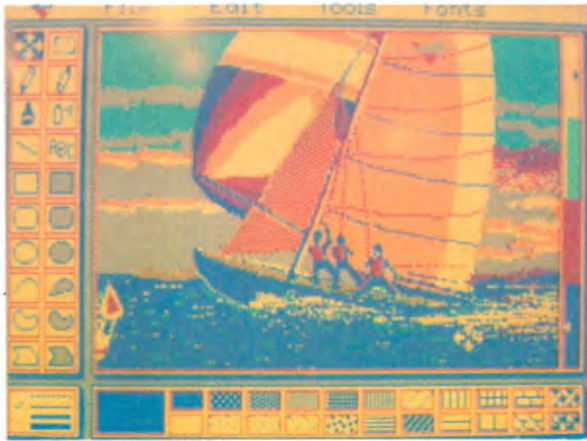
Alors, le plus simple est de comparer les deux. Allons-y.

MATCH SANGLANT

Premier reproche au Mac : le noir et blanc. Un vrai ordinateur n'est pas en noir et blanc, nous l'avons assez dit. Malheureusement, l'IBM

PC sur lequel nous avons testé ce fameux GEM n'est pas non plus un ordinateur : sa résolution n'est pas

rupteurs ou des petites lampes. Ici, un choix restreint est proposé sous forme de carrés à cliquer.

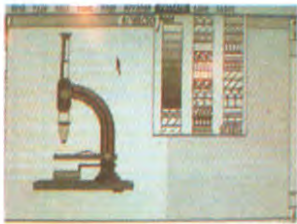


▲ Rien à voir avec le Gem : c'est PC Pain un logiciel graphique pour IBM PC.

pour le moins inesthétiques.

LES PETITS MIQUETS

Passons à autre chose. Digital Research propose aussi un utilitaire de dessin appelé le Gem Draw. Sur IBM, peu d'intérêt, puisque il n'y a toujours pas plus de couleurs qu'il n'y en avait trois paragraphes plus haut. Le logiciel offre un grand nombre de fonctions, j'irais même jusqu'à dire toutes les fonctions de Mac Paint sauf une : on ne peut pas redéfinir la forme du pinceau.



Chaque dessin est constitué d'une multitude de formes simples, adressables indépendamment les unes des autres, ce qui autorise toutes les modifications désirées. Les caractères ne peuvent être redéfinis à partir du programme, mais il est possible de charger de nouveaux

jeux. Bien entendu, lors de l'utilisation de Gem Draw, il est possible de consulter l'horloge et la calculatrice.

Toutes les imprimantes possibles et imaginables sont prévues, on peut même brancher n'importe quelle caméra vidéo pour synthétiser une image.

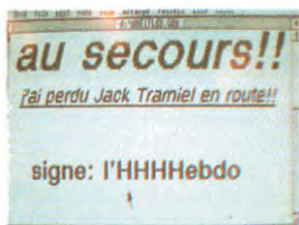
Comme sur le Gem, il est possible de superposer plusieurs images à la fois, mais contrairement au Mac, on ne peut pas en mettre plus de quatre. Si vous tentez d'en ouvrir une autre, un panneau vient vous prévenir : "Stop ! Il faut fermer une fenêtre avant d'en ouvrir une autre". La taille des fenêtres est redéfinissable, on peut les déplacer, déplacer les motifs à l'intérieur, bref, tout ce qu'on peut faire avec un Mac, je vais pas m'étendre là-dessus toute la nuit.

LES GROS SOUS

Passons au concret qui tâche et qui fait mal : les prix. Eh bien pour une fois, ça ne fait pas mal. Prix du Gem Desktop version IBM : 1000 balles hors taxes, ce qui fait environ 1186 francs TTC, si mes calculs sont bons. C'est tout simplement pas cher et même très bon marché, vu la qualité du produit. Prix du Gem Draw : 2500 balles hors taxes, je vous laisse calculer le prix TTC. Là, c'est plus cher : il faut bien qu'ils gagnent sur quelque chose.

MON AVIS POUR LE MEME PRIX

Vous voulez franchement mon avis ? En principe, il sera résident sur le prochain Atari. Attendez un peu, ça vaut mieux. En fait, tout vaut mieux qu'acheter un IBM.



Même si il y a un Gem dessus. Et si vous avez déjà un IBM, achetez le Gem : c'est joli, ça ne mange pas de pain et ça donnera un peu de vigueur à votre bécane.

Suite de la page 1

JACKINTOSH

Et il y a la bécane. Attention les yeux : outre la couleur (Slogan d'Atari : "c'est mieux en couleur", c'est dirigé contre qui, à votre avis ?), elle aura 128 Ko de Ram pour la version 130 ST et 512 Ko pour la 520 ST. On le savait ? Ben oui, mais là je parle de Ram utilisateur. Ah, alors... Le Macintosh n'en comporte que 32 dans la version nommée "128" lorsqu'il est sous basic. Et où sont le Dos, le TOS, le GEM, le basic, les machins, les trucs et les bidules ? Dans la Rom, pardi. 192 Ko qui ne touchent pas à la mémoire allouée à l'utilisateur. A propos,

Si vous avez compris un seul mot à ce papier, écrivez à CARALI, vous aurez gagné toute son admiration.



deux versions seront proposées : l'une avec le basic, l'autre avec le Dr Logo de Digital Research, contrat-bizness-gros sous obligent. Autre avantage : le GEM (le système d'exploitation) a été livré à de nombreuses compagnies de softs en Novembre dernier. Les logiciels seront donc nombreux dès la sortie de la machine. C'est l'un des plus gros défauts du Mac et du QL...

Et pourquoi fait-il tout ça, ce brave homme ? Pour gagner plein de fric et être le numéro 1 dans un an. Il est franc, au moins.

Suite de la page 28

Du coup, je me retrouve affublé des valises de Jobard et Tramolo, et seul responsable de leurs super-micro-ordinateurs-ultra-secrets-mon-Dieu-pourvu-que-le-KGB-ne-les-découvre-pas !!! J'ai l'air un peu con avec mes deux valoches et ma canne. - Vaudrait peut-être mieux faire comme si on ne se connaissait pas...



Tramolo et Jobard acquiescent et s'éclipsent discrètement, chacun à un bout de la salle. Les haut-parleurs d'ambiance diffusent de la Salsa, ce qui me donne envie de remuer. Mais j'ai la langue tellement sèche que tout effort me paraît strictement interdit. Je m'assois donc sur un banc de bois vachement inconfortable et très totalitaire. Je m'affaisse doucement sur le pommeau de ma canne pour méditer et attendre que ça passe, vu que je n'ai rien d'autre à faire. Mais mon calme est de courte durée. Deux flics cubains jaillissent dans la salle et ils hurlent un truc en espagnol-cubain qui doit à peu près vouloir dire : -Embarquez-moi ces trois là !!! Et les trois en question, c'est Jobard, Tramolo et Pépé Louis ! J'ai vraiment l'art de m'embarquer dans des combines foireuses. Et je nous vois déjà dans les geôles de Fidel Monastorio. Madre de dios, quand reverrai-je Paris ? Que vont devenir les otages de l'Ombre Verte ? Comment nous sortir de ce guépier ? Caramba, je crois avoir trouvé la meilleure solution et je vous jure que ça va vous épater !!

(à suivre...)

CASIO

INITIATION BASIC PB 410

GUIDE PRATIQUE DU BASIC

GRAND CONCOURS 14-18

100 000 micro-ordinateurs à l'école !

PB 410 : MICRO-ORDINATEUR DE POCHES

- IDEAL pour une initiation PERSONNELLE au BASIC.
- En complément des équipements informatiques scolaires le PB 410 permet une pratique du BASIC en tout lieu et en tout temps.
- Sa mémoire RAM AMOVIBLE et NON VOLATILE (pile intégrée) de 2 K ou 4 K permet de se constituer facilement une bibliothèque de programmes.
- Le PB 410 dispose des fonctions mathématiques usuelles et peut se connecter sur magnétophone (option FA 3) et sur imprimante (option FP 12).
- Programme ANNUAIRE TÉLÉPHONIQUE, AGENDA, FICHIERS, intégré sur ROM.
- Inscription GRATUITE au CLUB CASIO.
- CASIO - UNE GAMME COMPLÈTE DE MICROPOCHES FX 4000 P - PB 410 - FX 750 P - PB 700.

AGENT EXCLUSIF NOBLET

Vente en papeterie et magasins spécialisés. CATALOGUE sur demande contre 2 timbres à 2,10 F. CASIO - 178 rue du Temple - 75139 Paris cedex 03.

AMIS DES SORCIERS, BONJOUR !

Les Sept Sorciers composent la toile de fond et le scénario d'un jeu d'aventure sur TO7. Marc W. (dont nous tirons l'identité pour des raisons évidentes) nous propose une petite exploration de ce logiciel par le biais de quelques manipulations non prévues au programme.

Tout d'abord il tient à souligner la structure du programme, décomposé en trois fichiers :

- routine de présentation (lancement automatique de la suite).
- routine de protection (basée sur le nom de l'auteur).
- programme principal du jeu.

Pour obtenir la liste du 3, il suffit de suivre la séquence suivante :

- CNT / C
- EXEC 1218
- CNT / C
- LIST (pas de PP error)

PAS DE PP ERROR ?

OUF ! J'AI EU CHAUD !

La "déprotection" se passe sans problème, mais là où notre lecteur souffre, c'est à la lecture de lignes de plus de 255 caractères. Regardez la routine 1 aux lignes 60, 99, 119, 131 et le programme aux lignes 3, 9, 22 et 23. Pour tenter de faire tourner le programme, passez la ligne 3 en REM (elle sert à contrôler le fonctionnement de la routine 1).

Alors que toutes les grenouilles bidouilleuses thomsoneuses se décident et trouvent comment gonfler le basic à plus de 255 caractères par ligne !

BIENTOT SUR CET ÉCRAN

Début Avril, vous pourrez jouer à "Gremlins" sur Spectrum, CBM 64, C16, BBC et Electron. Ne l'ayant pas vu, je ne vous dirais pas ce que ça vaut. Mais je suis inquiet : c'est la maison d'édition de Scott Adams qui sort ça...

GREMLINS

BYE BYE JIJI, SALUT TOUBIB !

C'est vachement vexant de se casser la tête et de se faire piquer ses idées par les autres. Jean-Jacques Servan Schreiber a créé le Centre Mondial Informatique en 1981, sous la forme d'une association loi de 1901 à but non lucratif. Bravo. Depuis, JJSS s'est pas mal remué et entre autres projets, il a proposé de mettre des micros dans les écoles. Au départ, c'était une bonne idée. JJSS qui n'est pas sectaire pour deux ronds, pensait qu'on pourrait aussi bien utiliser du matériel français ou étranger. Il n'a d'ailleurs jamais dissimulé son petit faible pour Apple. Manque de pot on lui pique son idée, et c'est Gilbert Trigano qui est chargé de la mettre en application. Depuis, on sait que le matériel français a été favorisé et qu'aucun accord n'a été signé avec Apple. Furibard, (on le serait à moins) JJSS a démissionné du Centre Mondial. Dans le même temps, celui-ci est transformé en éta-

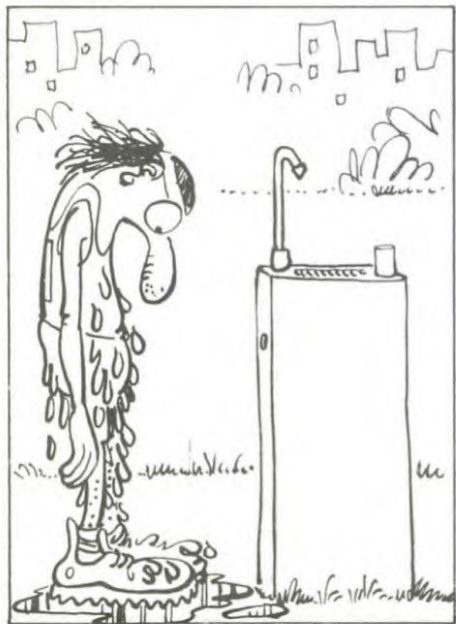
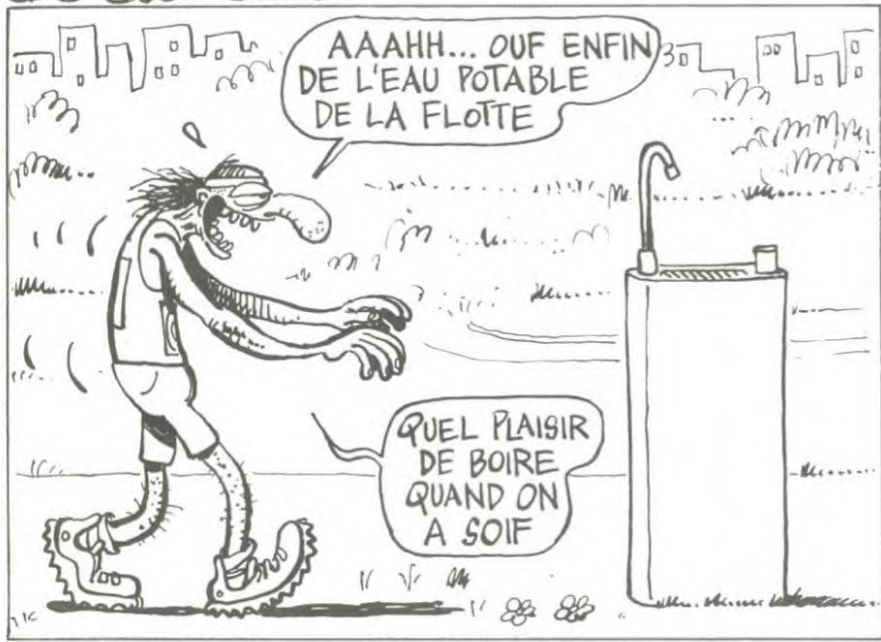
blissement public, et c'est le docteur Jean-Louis Funck-Brentano qui en a été nommé président. Qu'est-ce qu'il vient faire là celui-là ? Il est spécialiste d'informatique ?

TOUT ÇA, C'EST MAGOUILLES ET COMPAGNIE !

PAPA, QUAND EST-CE QU'ON VA AU CLUB ?

T'PIS-TOI P'TIT CON !

JOGGING



Formation à l'assembleur



COURS D'ASSEMBLEUR

Depuis plusieurs semaines, vous profitez d'un cours d'assembleur décomposé en deux parties essentielles (l'une théorique, l'autre pratique).

- N° 59 -> TO7, TO7 70
N° 60 -> COMMODORE 64
N° 61 -> ZX 81
N° 62 -> ORIC 1, ATMOS
N° 63 -> APPLE
N° 64 -> TO7, TO7 70
N° 65 -> COMMODORE 64
N° 66 -> ZX 81
N° 67 -> ORIC 1, ATMOS
N° 68 -> APPLE
N° 69 -> TO7, TO7 70
N° 70 -> COMMODORE 64
N° 71 -> ZX 81
N° 72 -> ORIC 1, ATMOS
N° 73 -> APPLE
N° 74 -> TO7, TO7 70
N° 75 -> COMMODORE 64
N° 76 -> ZX 81
N° 77 -> ORIC 1, ATMOS



L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... sur APPLE



main automatiquement. Vous n'avez pas bien saisi ? Je ne recommencerai pas, il vous suffit de relire les lignés précédentes.

ORG \$ FDED
PLA
JMP \$ FDED
Equivalent hexadécimal :
300 :20 58 FC A5 00 48 20 DA

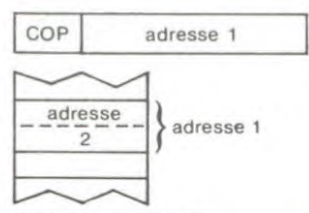
Souvenez-vous de l'organigramme de la semaine dernière. Nous avons construit un programme utilisant le registre conditionnel.

catégorie "absolu". Nous allons trouver un ensemble de sous-catégories (au nombre de quatre) qui définissent des modes d'adressages autorisant des manipulations complexes de la mémoire.

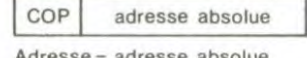
- 0 -> 11
1 -> 12
2 -> rien (le registre conditionnel n'est pas concerné)
3 -> Test sur la valeur du bit Z. Si la condition est vérifiée alors aller en 6
4 -> 15
5 -> fin
6 -> 13
7 -> 14
8 -> aller en 1

a. adressage absolu simple
b. adressage absolu indexé
c. adressage absolu indirect
d. adressage absolu indexé indirect

ADRESSAGE ABSOLU INDIRECT



ADRESSAGE ABSOLU SIMPLE



Adresse = adresse absolue
L'adresse absolue peut être codée sur un ou deux octets, suivant qu'il s'agit d'un adressage en page zéro (adresses 00 à FF) ou dans les autres pages.

Adresse : adresse 2
L'utilité de ce mode d'adressage n'est pas immédiate, mais dans certains cas où l'on doit traiter plusieurs zones mémoire de manière identique

Vous vous rendez compte maintenant de l'utilité de ce registre conditionnel. La possibilité de tester les bits qui le composent un à un autorise la construction de tests très performants

Mais revenons plutôt à la différenciation des COP. La méthode généralement employée pour la reconnaissance des COP nécessitant des données de ceux qui n'en demandent pas est basée sur une catégorisation de ces COP.

Nous avons donc maintenant différents groupes de COP. Le problème se situe actuellement au niveau des octets qui suivent ou ne suivent pas le COP.

b. L'adressage absolu indexé va nous permettre d'introduire une nouvelle notion dans l'ensemble des registres. La majorité des micro-processeurs contemporains (6502, Z80, 6809) disposent d'au moins deux registres dits d'indexation

d. L'adressage absolu indirect indexé peut être un adressage absolu indexé indirect. Ne souriez pas ! La distinction est en fait essentielle dans la mesure où certains micro-processeurs traitent l'indexation avant l'indirection

adresse = opérande + contenu du registre d'index
Sa représentation sous forme de schéma peut ressembler à ce qui suit :

ADRESSAGE ABSOLU INDEXÉ



Adresse = adresse 1 + X
Grâce à cette méthode d'adressage la possibilité de construire des boucles se fait jour : nous pouvons effectivement avoir un opérande stable et un registre d'index qui s'incrémente ou se décrémente à l'intérieur d'une boucle.

Le principe de cette adressage reste simple à comprendre puisqu'il ne s'agit en fait que d'un savant mélange des deux modes d'adressage vus précédemment. Supposons que notre micro-ordinateur fonctionne sur le principe de l'adressage indirect indexé. Le micro-processeur voit, d'après le COP, qu'il a affaire à un adressage composé. Il va tout d'abord s'occuper de l'indirection : il va donc prélever à l'adresse qu'il possède comme opérande une nouvelle adresse et à cette adresse il va appliquer le principe de l'indexation.

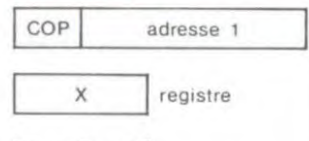
Adressage = F (COP)
L'adressage est difficile à expliquer de façon générale pour la bonne raison que d'un micro-processeur à l'autre d'énormes différences apparaissent dans la gestion des adresses. Malgré tout, il est possible de dégager (tout comme pour les COP) des branches séparées dans les modes d'adressage. A la base, n'importe quel micro-processeur dispose d'un certain nombre de types d'adressage qui sont :

- a. l'adressage immédiat
b. l'adressage absolu
c. l'adressage relatif

Dans ces trois catégories, certaines donnent naissance à des sous-catégories, et c'est justement celles-là qui existent ou n'existent pas suivant les micro-processeurs.

Regardons à l'intérieur de la ca-

ADRESSAGE ABSOLU INDIRECT INDEXÉ



Adresse = adresse 2 + X
mais pourquoi revenir à notre programme pour en ressortir tout de suite ? Si nous effectuons un JMP \$ FDED, ce sous-programme se terminant par un RTS, l'Apple nous redonne la

LA CHAMBRE AUX BULLES

PC 1500



De la physique cette semaine (une fois n'est pas coutume). Dommage que l'on ne puisse emmener son PC aux examens.

J. Luc CECCOLI



Mode d'emploi:
Taper DEF B.1. Choisir alors entre un choc élastique ou inélastique. Procéder ensuite à l'entrée des rayons de courbure des différentes particules puis des quantités de mouvements de la particule incidente et de la 4° (si choc inélastique), puis des noms des particules de la façon suivante: Majuscules et en toutes lettres, suivies éventuellement de leur charge sans espace entre. Exemple, pour le méson π^+ entrer PION+, pour le méson K^0 entrer KAONO, pour le photon entrer LAMBDA, pour l'électron entrer ELECTRON. Après quoi, vous aurez le choix entre formuler une autre hypothèse, passer à l'étude d'un autre choc, échanger les valeurs de A(2) et de A(3) c'est-à-dire des rayons de courbure des particules 2 et 3 ou de quitter le programme qui s'autodétruit alors.

```

10:REM *****
   300: C(B-B)=0:A*(B-8)=B*
   ***
20:REM *
   310: RETURN
   320: REM
   330: REM -----
30:REM * CHAMBRE A BULLES
   *
40:REM * AUTEUR C ECROLLI J-L 198
   2 *
50:REM * PROGRAMME POUR PC-1500
   0 *
60:REM * COPYRIGHT L'AUTEUR 198
   4 *
70:REM *
   *
80:REM *****
   *****
   ***
90:REM -----
100:REM -----
110:REM SOUS-PROGRAMME DE SAISIE
120:REM ET DE RECHERCHE DU NOM
130:REM DE LA PARTICULE PROPOSEE
140:REM -----
150:REM
160:CLS :RESTORE
170:PRINT "PARTICULE" :PRINT "STR$(B-8)"
180:CURSOR 16: INPUT B$
190:REM -----
200:REM -----
210:REM BOUCLE DE LOCALISATION
220:REM -----
230:REM
240:FOR N=1 TO 19: READ A(B),A*(B-8)
250:F$=LEFT$(A*(B-8),LEN B$)
260:IF F$<>B$ THEN NEXT N:GOTO 16
270:N=19:NEXT N:B(B-8)=0
280:IF A(B)>500 THEN LET B(B-8)=1
290:Q=SGN VAL RIGHT$(A*(B-8),2)
570:REM -----
580:REM
590:PRINT "1:ELASTIQUE 2:INELASTIQUE"
600:A$=INKEY$
610:IF A$=" " THEN GOTO 600
620:IF A$<"1" AND A$>"2" THEN GOTO 600
630:REM
640:REM -----
650:REM ENTREE DU RAYON DE COURBURE
660:REM DES DIFFERENTES PARTICULES
670:REM -----
680:REM
690:A=VAL A$
700:FOR B=1 TO 3
710:CLS
720:PRINT "RAYON" :PRINT "STR$(B)"
730:CURSOR 16: INPUT A(B)
740:NEXT B
750:REM
760:REM -----
770:REM ENTREE DE LA QUANTITE DE
780:REM MOUVEMENT DES PARTICULES
790:REM -----
800:REM
810:CLS :PRINT "Q" :PRINT "e de mut 1"
820:CURSOR 16: INPUT A(5)
830:IF A=1 THEN GOTO 930
840:CLS :PRINT "Q" :PRINT "e de mut 4"
850:CURSOR 16: INPUT A(8)
860:REM
870:REM -----
880:REM CALCUL DU RAYON DE COURBURE
890:REM DE P4 ET DE LA QUANTITE REJETEE
900:REM DE MOUVEMENT DE P2 ET DE P3
910:REM -----
920:REM
930:A(4)=A(B)/A(5)*A(1)
940:B=9:GOSUB 160
950:FOR B=6 TO 7
960:A(B)=A(5)/A(1)*A(B-4)
970:NEXT B
980:FOR B=10 TO 11
990:GOSUB 160
1000:NEXT B
1010:IF A=2 THEN LET B=12:GOSUB 160
1020:FOR B=13 TO 15
1030:A(B)=SQR(A(B-8)^2+A(B-4)^2)
1040:NEXT B
1050:A(13)=A(13)+A(9)
1060:IF A=1 THEN GOTO 1160
1070:A(16)=SQR(A(8)^2+A(12)^2)
1080:REM
1090:REM -----
1100:REM VERIFICATION DE LA
1110:REM SATISFACTION DE LA
1120:REM HYPOTHESE AUX DEUX
1130:REM EXIGENCES MAJEURES
1140:REM -----
1150:REM
1160:C=C+1:D=0:E=B(1)+B(2)
1170:F=B(2)+B(3)+B(4)
1180:G=0:IF E<>F LET G=1:D=1
1190:H=C(1)+C(2):I=C(2)+C(3)+C(4)
1200:J=0:IF H<>I LET J=1:D=1
1210:IF D=0 THEN GOTO 1700
1220:REM
1230:REM -----
1240:REM HYPOTHESE REJETEE
1250:REM -----
1260:REM
1270:COLOR 3:K=19
   0:GLCURSOR (K,0)
1280:LPRINT "L'HYPOTHESE"
1290:LPRINT USING "###";C
1300:LPRINT " "+"A$(1)+" "+"A$(2)"
1310:K=K-30:GLCURSOR (K,0)
1320:LPRINT "----"
1330:LPRINT A$(3)+" "+"A$(4)"
1340:K=K-30:GLCURSOR (K,0)
1350:LPRINT "EST IRRECEVABLE"
1360:IF G<1 THEN GOTO 1390
1370:K=K-30:GLCURSOR (K,0)
1380:LPRINT "NO MBRE BARYONIQUE NON RESPECTE"
1390:IF J<1 THEN GOTO 1420
1400:K=K-30:GLCURSOR (K,0)
1410:LPRINT "NO MBRE DE CHARGES NON RESPECTE"
1420:K=K-50:GLCURSOR (K,-40)
1430:LPRINT "VEUILLEZ RECTIFIER !"
1440:GLCURSOR (0,-480):SORGN
1450:REM -----
1460:REM -----
1470:REM ECHANGE ENTRE LES RAYONS
1480:REM DE COURBURE DE P2 ET P3
1490:REM -----
1500:REM
1510:CLS :C$="081C3E08083E1C08"
1520:PRINT "1:R2" :PRINT "R3 2:CONT"
1530:PRINT "R3 2:CONT"
1540:D$=INKEY$
1550:IF D$=" " THEN GOTO 1540
1560:IF D$="1" THEN GOTO 1590
1570:IF D$="2" THEN GOTO 2230
1580:GOTO 1540
1590:A(0)=A(2):A(2)=A(3):A(3)=A(0)
1600:GOTO 950
1610:REM
1620:REM -----
1630:REM HYPOTHESE ACCEPTEE
1640:REM -----
1650:REM
1660:REM -----
1670:REM TRACE DU TABLEAU
1680:REM -----
1690:REM
1700:L=L-30:IFA
1710:LINE (180,0)-(L-30,-380) :B
1720:LINE (150,0)-(150,-380)
1730:LINE (120,-380)-(120,0)
1740:LINE (90,0)-(90,-380)
1750:LINE (60,-380)-(60,0)
1760:IF A=2 THEN LINE (30,0)-(30,-380)
1770:LINE (180,-250)-(L,-185)
1780:LINE (L,-185)-(180,-185)
1790:LINE (180,-185)-(L,-185)
1800:LINE (L,-70)-(180,-70)
1810:REM
1820:REM -----
1830:REM EDITION
2060:NEXT B
DES RESULTATS
1840:REM -----
1850:REM -----
1860:COLOR 1:GLCURSOR (190,-10*(3-A))
1870:IF A=1 THEN LPRINT "CHOC ELASTIQUE"
1880:IF A=2 THEN LPRINT "CHOC INELASTIQUE"
1890:LPRINT "HYPOTHESE"
1900:LPRINT USING "###";C
1910:GLCURSOR (160,-10)
1920:LPRINT "P":GLCURSOR (160,-85)
1930:LPRINT "R":GLCURSOR (160,-140)
1940:LPRINT "M":GLCURSOR (160,-200)
1950:LPRINT "E":GLCURSOR (160,-260)
1960:LPRINT "PARTICULE":CSIZE 1
1970:GLCURSOR (160,-25):LPRINT "MeU/C"
1980:GLCURSOR (160,-100):LPRINT "cm"
1990:GLCURSOR (160,-155):LPRINT "MeU"
2000:GLCURSOR (160,-215):LPRINT "MeU"
2010:COLOR 2:CSIZE 2:USING "#####"
2020:FOR B=9 TO 11
2030:GLCURSOR (155-30*(B-8),0)
2040:LPRINT A(B-4);A(B-8);A(B)
2050:LPRINT A(B+4);";";A*(B-8)
2060:NEXT B
2070:IF A=1 THEN GOTO 2100
2080:GLCURSOR (350);A(4)
2090:LPRINT A(12);";";A(16);";";A*(4)
2100:COLOR 3:GLCURSOR (L-20,-30)
2110:M=A(13)-A(14)-A(15)-A(16)
2120:LPRINT "VARIATION ABSOLUTE"
2130:P=ABS M:LPRINT P+.5;" MeU"
2140:GLCURSOR (0,-480):SORGN:CLS
2150:REM
2160:REM -----
2170:REM POURSUIVE DE L'ETUDE
2180:REM CHOC, PAS SAGE A UNE AUTRE
2190:REM HYPOTHESE, ECHANGE ENTRE
2200:REM R2 ET R3 OU CESSATION
2210:REM -----
2220:REM
2230:PRINT "1:HYPOTHESE 2:CHOC 3:ECH 4:FIN"
2240:E$=INKEY$
2250:IF E$=" " THEN GOTO 2240
2260:IF E$="1" THEN GOTO 980
2270:IF E$="2" THEN GOTO 510
2280:IF E$="3" THEN GOTO 1590
2290:IF E$="4" THEN TEXT :GOTO 2310
2300:GOTO 2240
2310:POKE &38C5,255:POKE &78E5,&38:&C5:END

```



TI 99 BASIC ETENDU
Suite de la page 23

```

ND":TS: : : : PRINT TAB(7):"BONUS & MALUS": : : :
1840 PRINT "FLECHE PLANTEE DANS LE SOL : -":FP2:"POINTS.": : : :
1850 PRINT "GORILLE MORT ?+":GOR:"POINTS.": : : :
1860 GOSUB 2170 :FOR T=1 TO 800 :NEXT T : CALL CLEAR :MN=1 : GOSUB 190
1870 CALL CHAR(88,"E3ESC7FF7F3F0F07070F1F1E3C3CC040C0E0F8FCFCFCFCF8E0F8F8F8B3C3C") :GORILLE 1
1880 CALL CHAR(92,"030203071F3F3F1F07070F1F1E3C3CC7A7E3EFFFFEFCF0E0E0E0F8B3C3C") :GORILLE 2
1890 CALL CHAR(33,"40C0201008040201") :KL=1 : GOSUB 1550
1900 X0=230 : Y0=89 : I=108 : X=25 : Y=87 : F=1 : CALL SPRITE(2.88,2.Y0,Y0)
1910 CALL SPRITE(#1.1.2.Y.X)
1920 GOSUB 2080
1930 IF SD THEN SD=0 : RETURN
1940 CALL KEY(0,K,S)
1950 IF K=69 THEN 1980
1960 IF K=88 THEN 2000
1970 IF K=76 THEN 2020 ELSE 1920
1980 IF Y<>51 THEN Y=Y-6
1990 GOTO 1910
2000 IF Y<>129 THEN Y=Y+6
2010 GOTO 1910
2020 CALL POSITION(1.Y1.X1) : CALL SPRITE(1.124,5.Y1.X1,2,40) : CALL PATTERN(1.96) : CALL SOUND(20,-6,4) : FOR T=1 TO 5 : NEXT T
2030 FOR E=1 TO 25 : CALL COINC(2.3.6.C) : IF C THEN 2070
2040 NEXT E
2050 CALL MOTION(3.0.0) : CALL POSITION(3.Y3.X3) : CALL DELSPRITE(3) : CALL HCHAR(INT(Y3/8)+1,INT(X3/8)+2,33) : CALL SOUND(30,400,0)
2060 CALL PATTERN(1.108) : PT=PT-1 : GOTO 1920
2070 CALL MOTION(3.0.0.2.0.0) : CALL DELSPRITE(3) : CALL COLOR(2.9) : FOR T=1 TO 100 : NEXT T : PT=PT+GOR : RETURN
2080 CALL POSITION(2.Y2.X2) : IF X2<90 THEN 2130
2090 IF Y2<49 THEN V=10 ELSE IF Y2>129 THEN V=-10
2100 CALL MOTION(2.V.0) : FOR T=1 TO 10 : NEXT T
2110 IF F THEN CALL PATTERN(2.92) : CALL SOUND(40,110,0) : F=0 ELSE CALL PATTERN(2.88) : CALL SOUND(40,110,0) : F=1
2120 CALL MOTION(2.INT(RND*16)-8,-2) : FOR T=1 TO 15 : NEXT T : RETURN
2130 CALL MOTION(2.0,0) : CALL POSITION(1.Y1.X1,2.Y2.X2) : IF Y2>Y1 THEN P=-2 ELSE P=2
2140 FOR XX=X2 TO X1 STEP -2 : CALL LOCATE(2.Y2.XX) : CALL SOUND(5,200,5) : NEXT XX
2150 FOR YY=Y2 TO Y1 STEP P : CALL LOCATE(2.YY.X1) : CALL SOUND(5,110,5) : NEXT YY
2160 CALL COLOR(1.9) : CALL SOUND(100,700,0,-2,0) : FOR T=1 TO 200 : NEXT T : PT=PT-GOR : SD=1 : RETURN
2170 D=140 : P=6 : CALL SOUND(D,262,P,523,P,1047,P) : P=6 : CALL SOUND(D,131,P,262,P,523,P)
2180 CALL SOUND(D,247,P,494,P,988,P) : CALL SOUND(D,147,P,294,P,587,P) : CALL SOUND(D,220,P,440,P,880,P)
2190 CALL SOUND(D,165,P,330,P,659,P) : CALL SOUND(D,196,P,392,P,784,P) : CALL SOUND(D,262,P,523,P,1047,P) : RETURN
2200 CALL CLEAR : CALL CHARSET : CALL DELSPRITE(ALL) : PRINT "VOTRE SCORE FINAL":PT: : : GOSUB 2170 : PRINT "PREPAREZ VOUS POUR REJOUER": :
2210 CALL KEY(0,K,S) : IF K=74 THEN 70 ELSE IF S THEN END ELSE 2210

```


SOS INVASION

Damned ! les OVNI's attaquent la ville, ne perdez surtout pas de temps. Tel Guy L'éclair, prenez place à bord de votre Vic à réacteur et repoussez ces rascals au fin fond de l'espace.

Alexandre BROUCHOUD.

Mode d'emploi :
Attention avant de taper ou de charger le programme principal, le petit programme doit être impérativement exécuté.

A suivre :
En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois.



```

1 POKE642,32:POKE36869,240:POKE36866,PEEK(36866)OR128:POKE648,30:POKE0,108:POKE1
0:POKE2,192:SYS0

9 POKE36878,6
10 K$="BONJOUR,JE SUIS L'ORDINATEUR VIC 3492 ET VOICI VOTRE MISSION:VOUS DEVEZ"
11 J$=" DEFENDRE VOTRE VILLE CONTRE LES ENVAHISSEURS EN MARQUANT 6000 POINTS.POU
R CELA"
12 H$=" VOUS DISPOSEZ D'UN VAISSAU AERIEN ET D'UNE BATTERIE SE TROUVANT SUR TER
RE. "
13 G$="EN VOUS SERVANT DES TOUCHES F5 ET F7 VOUS LE FEREZ MONTER OU DESCENDRE"
14 F$=",DE LA TOUCHE 'X' VOUS LE FEREZ TIRER ET AVEC LA TOUCHE 'Z' VOUS UTILISER
EZ LA "
15 D$="BATTERIE.ATTENTION AUX ATTAQUES DES OVNI'S QUI VOUS FERONT PERDRE DES PTS
DE VIE!"
16 OSUB9100
17 OSUB9100
18 SC=0:A=17:B=11:AT=0:BT=21:K=0:C0=30720:V=7680+A*B#22:VIE=5
19 POKE36879,152:POKE36869,255:POKE36878,15
20 O=7168:F0R#O#O#O#511:POKEH,PEEK(H+25600):NEXT
30 F0R#O#O#O#423:READW:POKEO#T,W:NEXT
37 PRINT"J":FORU=7680TO7702+131:POKEU,39:POKEU+30720,0:NEXT
40 PRINT"XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXZ
ABCDEF"RSTUV"#####P O"#####LMN#####XYCDEFGHIJ$
%%$)"
41 POKE8185,37:POKE8185+CO,0
50 Y1=INT(RND(1)*11)+7:IFK=1THENK=0:X1=0:GOTO90
60 Y2=INT(RND(1)*11)+7:IFK=2THENK=0:X2=0:GOTO90
70 Y3=INT(RND(1)*11)+7:IFK=3THENK=0:X3=0:GOTO90
80 Y4=INT(RND(1)*11)+7:IFK=4THENK=0:X4=0:GOTO90
90 POKEV,32:POKEV-1,32:V=7680+A*B#22
91 POKE36874,128
92 AT=0:BT=21
100 S=PEEK(203)
110 IFS=63THENB=B+1
120 IFS=55THENB=B-1
130 IFB=19THENB=B-1
140 IFB=6THENB=B+1
150 GG=V-1:IFGG=E1ORGG=E2ORGG=E3ORGG=E4THENKK=1:GOSUB5200
161 PRINT"SC"#####"VIE"##"
170 POKEV,27:POKEV-1,28:POKEV+CO,6:POKEV+CO-1,6:POKE36874,0:IFSC<>6000THEN9600
171 IFVIE=0THEN190
172 IFS=33THEN1600
180 IFS=26THEN2000
190 POKE36874,0:IFE1=8185THEN240
191 S=0
200 IFX1=22THENGOSUB5000:E1=8185:GOTO240
210 POKEE1,32
220 E1=7680+X1+Y1#22:X1=X1+1
230 POKEE1,29:POKEE1+CO,2
    
```

```

240 IFE2=8162THEN280
250 IFX2=21THENGOSUB5030:E2=8162:GOTO280
260 POKEE2,32
270 E2=7680+X2+Y2#22:X2=X2+1:POKEE2,31:POKEE2+CO,4
271 ZX=RND(0):IFZX>,20ANDX2=1THENF=1:GOSUB7000
280 IFE3=8161THEN320
290 IFX3=20THENGOSUB5050:E3=8161:GOTO320
300 POKEE3,32
310 E3=7680+X3+Y3#22:X3=X3+1:POKEE3,31:POKEE3+CO,5
311 ZZ=RND(0):IFZZ>,30ANDX3=11THENGOSUB7000
320 IFE4=8160THEN370
330 IFX4=19THENGOSUB5070:E4=8160:GOTO370
340 POKEE4,32
350 E4=7680+X4+Y4#22:X4=X4+1:POKEE4,30:POKEE4+CO,0
360 N=RND(0):IFN>,80THENGOSUB5100
370 IFE1=8185ANDE2=8162ANDE3=8161ANDE4=8160THEN6000
380 POKEV,32:POKEV-1,32:V=7680+A*B#22
390 GETR$
400 IFA$="M"THENB=B+1
410 IFA$="W"THENB=B-1
430 IFB=19THENB=B-1
440 IFB=6THENB=B+1
450 POKEV,27:POKEV-1,28:POKEV+CO,6:POKEV+CO-1,6
470 S=0:B=B+0:GOTO90
1600 FORU=190TO220:POKE36876,U:NEXT:POKE36876,0
1610 FORQO=BTTO7STEP-1:AT=AT+1
1620 PP=7680+AT+OQ#22
1630 POKEPP,33:POKEPP+CO,2
1640 IFPEEK(PP-21)=29THENK=1:POKEE1,35:POKEE1+CO,7:GOSUB5500:POKEE1,32:GOTO50
1650 IFPEEK(PP-21)=30THENK=4:POKEE4,35:POKEE4+CO,7:GOSUB5500:POKEE4,32:GOTO80
1660 IFE2=PP-21THENK=2:POKEE2,35:POKEE2+CO,7:GOSUB5500:POKEE2,32:GOTO60
1670 IFE3=PP-21THENK=3:POKEE3,35:POKEE3+CO,7:GOSUB5500:POKEE3,32:GOTO70
1680 NEXT:AT=0:BT=21:FORQO=BTTO7STEP-1:AT=AT+1:EE=7680+AT+OQ#22:POKEEE,32:NEXT:G
OTO180
2000 AA=A-2:FORU=200TO230:POKE36876,U:NEXT:POKE36876,0
2010 FORQ=AAO1STEP-1:PP=7680+Q+B#22:POKEPP,34:POKEPP+CO,2
2020 IFPEEK(PP-1)=29THENK=1:POKEE1,35:POKEE1+CO,7:GOSUB5300:POKEE1,32:GOTO50
2030 IFPEEK(PP-1)=30THENK=4:POKEE4,35:POKEE4+CO,7:GOSUB5300:POKEE4,32:GOTO80
2040 IFE2=PP-1THENK=2:POKEE2,35:POKEE2+CO,7:GOSUB5300:POKEE2,32:GOTO60
2050 IFE3=PP-1THENK=3:POKEE3,35:POKEE3+CO,7:GOSUB5300:POKEE3,32:GOTO70
2060 NEXT
2070 FORQ=AAO1STEP-1:PP=7680+Q+B#22:POKEPP,32:NEXT:GOTO190
5000 FORM=20+200TOY1+200STEP-1:POKEE1,32:E1=E1+22:POKE36875,M:FORU=1TO10:NEXT
5010 POKEE1,29:POKEE1+CO,2:NEXT:POKE36875,0:RETURN
5030 FORM=220TOY2+200STEP-1:POKEE2,32:E2=E2+22:POKE36875,M:FORU=1TO10:NEXT
    
```



A SUIVRE...

SCORE

Des lettres dans cadre à placer
Et au plus vite en faire un mot
Raisonnement, rapidité
Porteront le score au plus haut.

Michel DEVOYON

Mode d'emploi :
Faire DEFM2 et lancer le programme en faisant F1P0.
Vous devez essayer en une minute, de placer le plus possible des
douze lettres données par l'ordinateur, dans le cadre ci-contre. Au
bout d'une minute (si plus tôt, tapez M), l'ordinateur demande votre
mot, son total de lettres et si vous le multipliez par : 12,9,4,3,2 (ré-
pondre 0 s'il n'y a rien).Pour multiplier par 12, il faut mettre un mot
de 9 lettres dans les cases où il y a 3 triples, par 9 si il y a 2 triples,
ou par 3 selon la longueur du mot (vous devez commencer à la
case START).Après avoir répondu, l'ordinateur demande si vous
avez un autre mot. Si oui, tapez O, si non, en tapant N, l'ordinateur
vous donnera votre score.
Attribution des points :

- A 1 pt
- B 5 pts
- C 3 pts
- D 3 pts
- E 1 pts
- F 4 pts
- G 4 pts
- H 5 pts
- I 2 pts
- J 6 pts
- K 8 pts
- L 2 pts
- M 3 pts
- N 2 pts
- O 2 pts
- P 3 pts
- Q 5 Pts
- R 2 pts
- S 1 pt
- T 2 pts
- U 2 pts
- V 4 pts
- W 8 pts
- X 6 pts
- Y 6 pts
- Z 6 pts

			TRIPLE													TRIPLE
					DOUBLE											
											DOUBLE					
		TRIPLE				START									TRIPLE	
			DOUBLE													
											DOUBLE					
		TRIPLE													TRIPLE	

SCORE

```

LIST #0"%"
1 WAIT 40:VAC:=$:
  *$ SCORE
  *$:Q=15:D=16:F0
  R K=1 TO 8
2 WAIT 10:PRT CSR
  2:;MID(1,K):CSR
  0:;MID(0,K)
3 Q=Q-1:D=0-1:NEX
  T K
5 FOR Q=0 TO 2
10 WAIT 2:FOR Q=4
  TO 13:PRT CSR 2
  :;CSR 15:"
  *";CSR D+1;MI
  D(D,1)
12 NEXT D:;NEXT O:P
  RT
14 $="SCORE":S
  =0
15 S=S+1:IF S=10 T
  HEN 21
16 FOR R=17 TO 5 S
  TEP -1
17 PRT CSR R+1:" "
  ;
18 PRT CSR R:;MID(S
  ,1);
19 IF S+5=R THEN 1
  5
20 NEXT R
21 FOR K=0 TO 7:WA
  IT 15:PRT :PRT
  CSR 6:;NEXT K
30 $="ABCDEFGHIJKL
  MNOPQRSTUVWXYZ
48 STOP
50 WAIT 1000:0=0
51 IF KEY="M" THEN
  120
60 INP "TON MOT :
  ",P$
68 INP "SON TOTAL
  DE CHIFFRES : "
  ,0
80 PRT "MULTIPLIER
  PAR 12,9,4,3,2
  ,0 ? ";
90 PRT "TAPER D(*1
  2),9(*9),4(*4),
  2";
100 PRT "3(*3),2(*2
  ),0 S-IL N-Y A
  RIEN"
101 R$=KEY:IF R$=""
  THEN 101
102 IF R$="D" THEN
  112
103 IF R$="9" THEN
  113
104 IF R$="4" THEN
  114
105 IF R$="3" THEN
  115
106 IF R$="2" THEN
  116
107 X=0
108 Z=Z+X
109 INP "AUTRE MOT
  (O/N)";Y$
110 IF Y$="O" THEN
  50
111 GOTO 160
112 X=Q*12:GOTO 108
113 X=Q*9:GOTO 108
114 X=Q*4:GOTO 108
115 X=Q*3:GOTO 108
116 X=Q*2:GOTO 108
120 WAIT 1000:0=0+1
  :IF 0=60 THEN 1
  25
121 GOTO 51
125 PRT "C-EST TERM
  INE ";
126 PRT "IL FAUT DO
  NNER UN MOT":60
  TO 60
160 $="SCORE : ";S=
  0
161 S=S+1:IF S=9 TH
  EN 167
162 FOR R=17 TO 5 S
  TEP -1
163 PRT CSR R+1:" "
  ;
164 PRT CSR R:;MID(S
  ,1);
165 IF S+5=R THEN 1
  61
166 NEXT R
167 PRT " ";2:PRT
  $="ENCORE(O/N)?
  ":S=0
190 S=0
200 S=S+1:IF S=13 T
  HEN 260
210 FOR R=17 TO 5 S
  TEP -1
220 PRT CSR R+1:" "
  ;
230 PRT CSR R:;MID(S
  ,1);
240 IF S+5=R THEN 2
  00
250 NEXT R
260 PRT CSR 6:;IF
  KEY="" THEN 26
  0
270 IF KEY="O":PRT
  GOTO 1
275 PRT
280 $="AU REVOIR !"
  :S=0
290 S=S+1:IF S=12 T
  HEN 350
300 FOR R=17 TO 5 S
  TEP -1
310 PRT CSR R+1:" "
  ;
320 PRT CSR R:;MID(S
  ,1);
330 IF S+5=R THEN 2
  90
340 NEXT R
350 FOR K=0 TO 7:WA
  IT 10:PRT :PRT
  CSR 6:;NEXT K:
  PRT
360 $="--- F I N ---
  "-
370 FOR K=0 TO 7:PR
  T CSR 4:;NEXT
  K:END
    
```

SALAIRE

EXELVISION-EXL 100

HE! LE MAQUETTISTE!
TO VAS ME FAIRE CE
COIN DE PAGE A TOUTES
LES PAGES?
AHO!

PATRON! MON SALAIRE!



Maintenez à jour votre compte en banque grâce à ce petit utilitaire.

C. CHETIENNOT

Mode d'emploi:
Pour les deux cas :
L'EXL 100 va vous demander successivement les questions suivantes :

- Nom du salarié ?
- Prénom ?
- Numéro Sécurité Sociale ? (mini : 13, maxi : 13, doit commencer impérativement par : 1 ou 2 !!!)
- Profession ? - Catégorie professionnelle ? (ex: Cadre)
- Période du ? (sur ce schéma obligatoire : ? ? / ? ? ? ? (ex: 01/02/85
- AU ? Se reporter à la question précédente.

- POUR CALCUL HORAIRE :
- Taux horaires ?
 - Nombre d'heures normales ? (ex : pour 1 semaine : 39h)
 - Nombre d'heures à 25% ? (ex : 2)
 - Nombre d'heures à 50% ? (ex : 3)

- POUR CALCUL MENSUEL :
- Salaire mensuel brut ? (ex : 6700)

- POUR LES DEUX CAS (suite) :
- Plafond Sécurité Sociale ? (actuel : 8730)
 - Entrez les taux comme sur le schéma : ? ? . ? ? ex : pour 2,60% : faire 2,6; le 0 est inutile.
 - Acompte ? (ex: 500)
 - Indemnités ?
 - Primes (non soumises à cotisations) ?
 - Autres primes ?

```
1 *****FICHE DE SALAIRE*****
2 *****REALISE PAR*****
3 *****C. CHETIENNOT*****
4 *****ET *****
5 *****P. SOUVIGNY*****
6 *****POUR : EXL100*****
7 *****
8 TIC="0D7C8BAABABE02FC":TOC="0D7C91B2BABE02FC":CALL COLOR("OWILHF")
9 CLS "YBR":A="FFIICCHHEE":B="DDEE":C="SSAALLAIIIRREE"
10 LOCATE (3,15):PRINT A:LOCATE (4,15):PRINT A:CALL SPEECH("L","TIC%"):PAUSE 1
11 LOCATE (5,18):PRINT B:LOCATE (6,18):PRINT B:CALL SPEECH("L","TOC%"):PAUSE 1
12 LOCATE (7,13):PRINT C:LOCATE (8,13):PRINT C:CALL SPEECH("L","TIC%"):PAUSE 2
13 CALL COLOR("0Gb")
14 LOCATE (20,1):PRINT "Copyright (C)-1985":LOCATE (21,1)
15 PRINT "PRODUIT ET REALISE PAR. J. CHETIENNOT":LOCATE (22,25)
16 PRINT "-P. SOUVIGNY":PAUSE 2
17 CALL COLOR("0Mb"):LOCATE (10,10)
18 PRINT "1-- SALAIRE HORAIRE"
19 LOCATE (13,10):PRINT "2-- SALAIRE MENSUEL":LOCATE (16,10)
20 PRINT "3-- FIN PROGRAMME":LOCATE (17,15):CALL COLOR("0YR")
21 PRINT "VOTRE CHOIX";
22 CALL COLOR("0Bb"):FOR I=1 TO 10000:K$=KEY$
23 IF K$="1" THEN 25
24 IF K$="2" THEN 144 ELSE IF K$="3" THEN CLS:END ELSE IF K$="" THEN 25
25 CALL SPEECH("L","&TOC%"):NEXT I
26 CLS
27 !QUESTIONNAIRE
28 CALL COLOR("0MB"):LOCATE (2,8):PRINT "*****QUESTIONNAIRE*****":X=3
29 FOR I=1 TO 40:LOCATE (X,I):PRINT "-":NEXT I:CALL COLOR("0YB")
30 LOCATE (5,1):INPUT "NOM DU SALARIE ?":NS$:PRINT:INPUT "PRENOM ?":PS$
31 PRINT:INPUT "NUMERO SEC. SOC. ?":NSS$
32 IF LEN(NSS$)=13 AND SEG$(NSS$,1,1)="" THEN 34
33 IF LEN(NSS$)=13 AND SEG$(NSS$,1,1)="" THEN 34 ELSE 31
34 PRINT:INPUT "PROFESSION ?":P$:PRINT:INPUT "CATEGORIE PROF. ?":CP$:PRINT
35 INPUT "PERIODE DU ?":PT$:INPUT "AU ?":PT2$
36 IF LEN(PT1$)<>8 OR LEN(PT2$)<>8 THEN 35
37 IF RETOUR=1 THEN RETURN
38 PRINT:INPUT "TAUX HORAIRE ?":TH:INPUT "NB HEURES NORM. ?":NHN
39 INPUT "NB HEURES A 25% ?":NHAA
40 IF NHAA<8 THEN 42
41 INPUT "NB HEURES A 50% ?":NHAB
42 CALL EFF:LOCATE (5,1):INPUT "PLAFOND SEC. SOC. ?":PSS:PRINT
43 INPUT "S.S. MALADIE t(??,??) ?":SSM:PRINT
44 INPUT "S.S. MALADIE t1(??,??) ?":SST:PRINT
45 INPUT "ASS. VIEILLESSE t1(??,??) ?":AV:PRINT
46 INPUT "ASSEDIC(chomage) t1 (??,??) ?":ASS(1):PRINT
47 INPUT "ASSEDIC(chomage) t2 (??,??) ?":ASS(2):PRINT
48 CALL EFF:LOCATE (5,1):INPUT "RETRAITE COMPL. t1 (??,??) ?":RC(1):PRINT
49 INPUT "RETRAITE COMPL. t2 (??,??) ?":RC(2):PRINT
50 INPUT "ASS. MAL. COMPL. t1 (??,??) ?":AMC(1):PRINT
51 INPUT "ASS. MAL. COMPL. t2 (??,??) ?":AMC(2):PRINT
52 INPUT "ACCOMPTES ?":ACC:PRINT:INPUT "INDMNITES?":ID:PRINT
53 INPUT "PRIMES (NON SOUM.A COT.) ?":FNC:PRINT
54 INPUT "PRIMES ?":PV:CALL COLOR("0GbILHF")
55 CLS:A$="UVUUUUIILLLEEZ PFAATTIIEENNTTEERR"
56 LOCATE (10,3):PRINT A$:LOCATE (11,3):PRINT A$
57 IF RETOUR=1 THEN RETURN
58 !CALCULS
59 A=TH*NHN:B=TH*NHAA*.25:C=TH*NHAB*.5:D=A+B+C:SB=D+ID+PV
60 E=SB*SSM/100:IF SB>PSS THEN F=PSS*SSM/100 ELSE F=SB*SSM/100
61 IF SB>PSS THEN G=PSS*AV/100 ELSE G=SB*AV/100
62 IF SB>PSS THEN H=PSS*ASS(1)/100 ELSE H=SB*ASS(1)/100
63 IF SB>PSS THEN I=(SB-PSS)*ASS(2)/100
64 IF SB>PSS THEN J=PSS*RC(1)/100 ELSE J=SB*RC(1)/100
65 IF SB>PSS THEN K=(SB-PSS)*RC(2)/100
66 IF SB>PSS THEN L=PSS*AMC(1)/100 ELSE L=SB*AMC(1)/100
67 IF SB>PSS THEN M=(SB-PSS)*AMC(2)/100
68 TCO=E+F+G+H+I+J+K+L+M:SNET=(SB+FNC)-(TCO+ACC)
69 PAUSE 2
70 !TABLEAU
71 CALL COLOR("0MB"):CLS:LOCATE (1,1)
72 IMAGE "*" *****
73 IMAGE "*" *****
74 IMAGE "*" *****
75 IMAGE "*" *****
76 IMAGE "*" *****
77 IMAGE "*" *****
78 IMAGE "*" *****
79 CALL LIGNE:PRINT USING "*" *****
80 CALL SPEECH("L","&TDC%")
81 PRINT USING "*" *****
```

```
82 CALL SPEECH("L","&TOC%")
83 PRINT USING "*" ***** DU ***** AU ***** "*"CP$,PT1$,PT2$
84 CALL SPEECH("L","&TOC%")
85 CALL COLOR("0YB"):CALL LIGNE
86 CALL SPEECH("L","&TOC%")
87 PRINT USING "*" SALAIRE BRUT * ***** "SB
88 CALL SPEECH("L","&TOC%")
89 PRINT USING 72,"S.S. MALADIE",E+F
90 CALL SPEECH("L","&TOC%")
91 PRINT USING 72,"ASS. VIEIL.",G
92 CALL SPEECH("L","&TOC%")
93 PRINT USING 72,"CHOMAGE",H+I
94 CALL SPEECH("L","&TOC%")
95 PRINT USING 72,"ASS. MAL. COMPL.",L+M
96 CALL SPEECH("L","&TOC%")
97 PRINT USING 72,"RETRAITE COMPL.",J+K
98 CALL SPEECH("L","&TOC%")
99 CALL LIGNE
100 CALL SPEECH("L","&TOC%")
101 PRINT USING 73,"TOTAUX",TCO,TCO
102 CALL SPEECH("L","&TOC%")
103 CALL LIGNE
104 CALL SPEECH("L","&TOC%")
105 PRINT USING 73,"SAL. NET IMP.",",",SB,TCO
106 CALL SPEECH("L","&TOC%")
107 PRINT USING 73,"ACCOMPTES",",",ACC
108 CALL SPEECH("L","&TOC%")
109 PRINT USING 73,"PRIMES N.COT.",",",PNC:CALL LIGNE
110 CALL SPEECH("L","&TOC%")
111 PRINT USING 73,"SALARIE NET",",",SNET:CALL LIGNE:CALL COLOR("0RB")
112 CALL SPEECH("L","&TOC%")
113 PAUSE 7:LOCATE (22,7):PRINT "VERIFICATION DES CALCULS ?":
114 CALL COLOR("0Bb")
115 ACCEPT VALIDATE("ON"):SIZE(1),REP$:IF REP$="N" THEN CALL ASALA
116 CLS:CALL COLOR("0MB"):LOCATE (1,1):CALL LIGNE
117 CALL SPEECH("L","&TOC%")
118 PRINT "*" VERIFICATION DES CALCULS "*"CALL LIGNE
119 CALL SPEECH("L","&TOC%")
120 CALL COLOR("0YB")
121 CALL SPEECH("L","&TOC%")
122 PRINT USING 74,"SEC. SOC. MAL.",SB,SSM,E+F:PRINT USING 76
123 CALL SPEECH("L","&TOC%")
124 PRINT USING 74,"ASS. VIEIL.",PSS,AV,G
125 CALL SPEECH("L","&TOC%")
126 PRINT USING 76
127 CALL SPEECH("L","&TOC%")
128 PRINT USING 74,"CHOMAGE",PSS,ASS(1),H+I
129 CALL SPEECH("L","&TOC%")
130 PRINT USING 76
131 CALL SPEECH("L","&TOC%")
132 PRINT USING 74,"RET. COMPL.",PSS,RC(1),J+K
133 CALL SPEECH("L","&TOC%")
134 PRINT USING 76
135 CALL SPEECH("L","&TOC%")
136 PRINT USING 74,"MAL. COMPL.",SB,RC(1),J+K
137 CALL SPEECH("L","&TOC%")
138 CALL COLOR("0RB"):CALL LIGNE:CALL COLOR("0bB"):CALL LIGNE
139 CALL SPEECH("L","&TOC%")
140 PRINT USING 76:PRINT USING 75,"TOTAUX",TCO,TCO
141 CALL SPEECH("L","&TOC%")
142 CALL LIGNE:PAUSE 10:CALL ASALA
143 CLS:END
144 !CALCUL MENSUEL
145 CLS:RETOUR=1:GOSUB 28:PRINT:INPUT "SAL. MENS. BRUT ?":SB:CALL EFF
146 RETOUR=1:GOSUB 42:RETOUR=0:SBM=SB+ID+PV
147 !CALCULS
148 E=SBM*SSM/100:IF SBM>PSS THEN F=PSS*SSM/100 ELSE F=SBM*SSM/100
149 IF SBM>PSS THEN G=PSS*AV/100 ELSE G=SBM*AV/100
150 IF SBM>PSS THEN H=PSS*ASS(1)/100:IF SBM>PSS THEN I=(SBM-PSS)*ASS(2)/100:GOTO 152
151 H=SBM*ASS(1)/100
152 IF SBM>PSS THEN J=PSS*RC(1)/100:K=(SBM-PSS)*RC(2)/100:LOCATE 100:GOTO 155
153 IF SBM>PSS THEN L=PSS*AMC(1)/100:M=(SBM-PSS)*AMC(2)/100:GOTO 155
154 L=SBM*AMC(1)/100
155 TCO=E+F+G+H+I+J+K+L+M:SNET=SBM-TCO-ACC:SB=SBM
156 GOTO 70
157 SUB EFF:FOR I=5 TO 24:LOCATE (I,1):PRINT TAB(40):NEXT I:SUBEND
158 SUB LIGNE:FOR I=1 TO 40:PRINT "*" :NEXT I:SUBEND
159 SUB ASALA:CALL COLOR("0Gb")
160 PRINT TAB(11):"UNE AUTRE FICHE ?":CALL COLOR("0Bb")
161 ACCEPT VALIDATE("ON"):SIZE(1),REP$:IF REP$="O" THEN RUN ELSE CLS:END
162 SUBEND
```

BOUM!

Toc Toc Toc Toc Toc

CANON X 07

Suite de la page 7

```
30010 'GESTION DES ERREURS
30020 '
30030 IFERL=60620THENRESUMENEXT
30040 END
35000 '
35010 'GESTION DES FUSEES
35020 '
35030 CLS
35040 GOSUB60380
35060 IFFTHENRESTORE35070ELSERESTO
353080
35070 DATA"Il ne vous reste plus q
ue:
35080 DATA"Plus de fusee,vous avez
donc perdu la partie !
35090 READN:IFFTHENN=N+STR$(F)+"FU
SEE(S).
35100 J=LEN(N):N(O)="=====":N(1)=
"FUSEES
```

```
35120 GOSUB60790
35130 IFFTHENCLS:RETURNELSECLS:LOC
ATE5,2:PRINT"A bientot !?":CLEAR50
35140 CONSOLEO,4,0,1,1:END
40000 '
40010 'DATA$
40020 '
40030 DATA"252,128,128,128,128,128
,128,128","252,16,56,124,252,252,2
52,252
40040 DATA"252,0,0,0,128,128,128,1
28","252,0,0,0,0,0,0","252,0,0,0
,4,8,16,32
40050 DATA"252,0,0,128,64,32,16,8"
,"252,0,0,0,4,12,8
40060 DATA"252,0,60,124,252,252,25
2,0","252,0,252,252,252,252,252,0
40070 DATA"252,0,248,248,248,248,2
48,248","252,4,4,4,4,4,4,4,4
40080 DATA"252,252,252,252,252,252
,252,252","128,128,128,128,128,128
,128,128
40090 DATA"128,252,128,128,128,128
```

```
,128,128","0,252,0,0,0,0,0,0,0
40100 DATA"32,232,44,40,40,40,40,4
0","8,40,40,168,104,40,40,40","0,0
,0,0,0,0,0,0
40110 DATA"8,8,8,8,8,8,8,8","0,0,0
,248,0,0,0,0","112,136,152,168,200
,136,112,0
40120 DATA"112,136,152,168,200,136
,112,0","248,248,248,248,248,240,2
24,192
40130 DATA"4,4,4,4,4,4,4,4","32,32
,44,32,32,32,32,32","8,8,232,40,72
,136,136,136
40140 DATA"12,0,0,0,0,0,0,0","252,
0,0,0,0,0,0,4","128,0,0,0,0,0,0,25
2
40150 DATA"4,4,4,4,4,4,4,252","128
,128,128,128,128,128,128,252
40160 DATA"252,128,128,128,128,128
,128,252","252,0,0,0,4,8,28,252
40170 DATA"224,32,64,128,0,4,248,2
52","140,8,4,0,128,64,60,252
40180 DATA"192,96,48,152,76,36,240
```

```
,252","0,0,0,0,0,128,192,252
40190 DATA"0,0,0,0,0,0,0,252","252
,252,124,60,28,12,4,0
40200 DATA"252,240,248,240,244,248
,248,248","252,60,188,12,12,12,140
,140
40210 DATA"252,252,252,252,252,252
,252,248","252,252,252,252,252,252
,4,0
40220 DATA"252,252,252,252,252,252
,188,252","252,124,124,60,60,60,60
,60
40230 DATA"252,252,252,252,248,240
,248,252","248,252,252,252,244,124
,252,252
40240 DATA"12,4,132,132,132,164,14
4,216","252,252,248,240,224,224,22
4,240
40250 DATA"252,252,60,28,12,12,12,
28","252,252,252,252,252,252,248,2
```

A SUIVRE...

