



HEBDOGICIEL



le 1^{er} hebdomadaire des programmes informatiques

M-1815-6-8-F

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR: APPLE II et II^e. CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20. GOUPIL. HEWLETT PACKARD HP 41 et HP 75. ORIC 1. SHARP PC 1211, PC 1251, PC 1500, MZ 80. SINCLAIR ZX 81 et SPECTRUM. TANDY TRS 80. TEXAS TI-99/4A. THOMSON TO7.

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

Edito

Qui va gagner le premier concours ? Le suspense restera entier jusqu'au prochain numéro. Vous savez que nous préparons le journal une semaine à l'avance, ainsi l'article que vous êtes en train de lire a été écrit lundi dernier, l'imprimeur en a pris possession mardi et a fabriqué le journal mercredi. Les NMPP (nouvelles messageries de la presse parisienne) ont reçu les exemplaires de ce numéro jeudi matin dans leur dépôt central et la distribution s'est faite jeudi dans la nuit pour que ce matin, vendredi, en allant chercher vos croissants et votre baguette de pain, vous puissiez également acheter HEBDOGICIEL chez votre marchand de journaux préféré. Tout cela pour vous dire que le premier vote se terminant seulement hier, le dépouillement se fera aujourd'hui vendredi et pendant le week-

end ; le gagnant sera connu lundi et, en reprenant le cycle décrit plus haut, vous ne saurez que vendredi prochain qui est l'heureux gagnant. Nous en profiterons également pour publier la liste des lecteurs qui ont participé à la rédaction des quatre premiers numéros et nous leur enverrons leur premier salaire de journaliste-pigiste. Sans oublier les prix offerts par la RÉGLE A CALCUL, DURIEZ, TEXAS et les 10 calculatrices solaires CASIO. Pour ceux que les concours intéressent, et ils sont nombreux, regarder en page centrale, vous allez pouvoir vous adonner à votre sport favori : la ville de Boulogne-Billancourt organise un concours de jeux de société doté de nombreux prix. Vous pouvez également gagner un magnétoscope avec les cassettes LORICIEL sans faire le moindre programme, il vous suffit d'aller jusqu'au bout du jeu d'aventures KIKEKANKOI. Beaucoup de lecteurs nous écrivent en se plaignant de la difficulté de trouver HEBDO-

GICIEL chez les marchands de journaux. Nous envoyons déjà des dizaines de milliers d'exemplaires par l'intermédiaire des NMPP chez tous les marchands de journaux de France et d'ailleurs. Mais il est possible que votre distributeur ne reçoive pas un nombre suffisant de journaux pour tous les lecteurs d'HEBDOGICIEL de son quartier. Guy MUNÉROL, par exemple, souffre toutes les semaines car il doit courir "comme un dératé" à la sortie de son lycée pour s'emparer d'un des exemplaires disponibles dans sa librairie préférée. Il faut dire que la librairie en question ne reçoit que trois exemplaires et, si elle est juste en face du lycée, les sorties de cours ne doivent pas être tristes ! Écrivez-nous pour nous dire si vous avez ce genre de problème. Avec les listings que nous fournissons les NMPP, nous pouvons intervenir point de vente par point de vente et faire en sorte que vous puissiez toujours trou-

Suite page 12

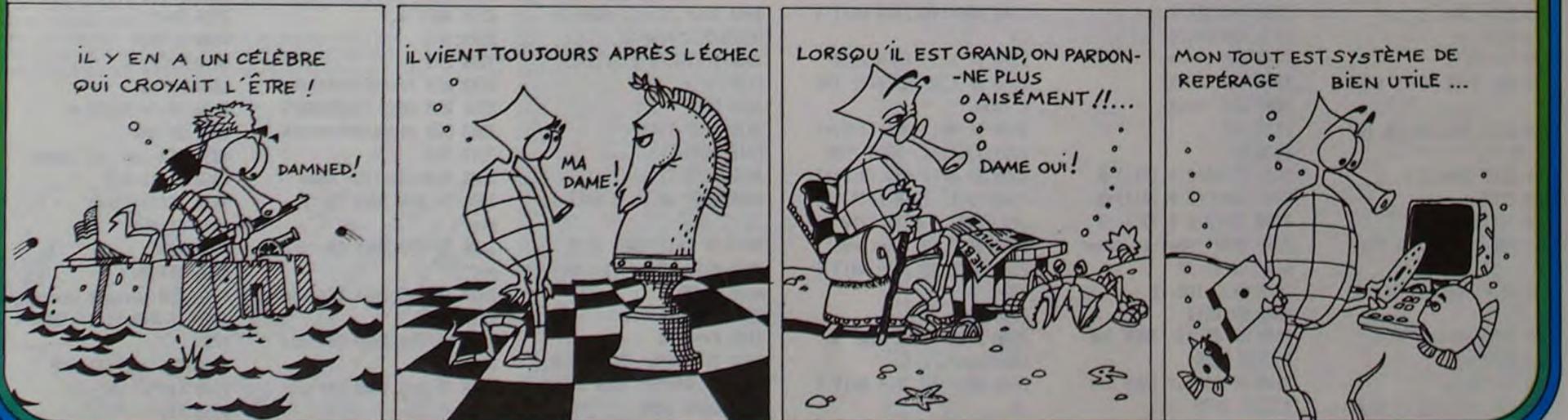
Menu

Vous enflez votre djellaba, vous chaussez vos lunettes de soleil, vous laissez votre dromadaire au parcimètre et, avec votre FX 702 P, vous voilà le Roi du Pétrole, Louis-Marie ROCQUES vous propose PÉTRO \$. Si ça ne marche pas, jetez votre FX 702 P et courrez acheter un TO 7, LE CHERCHEUR D'OR de Marie-Claude LIANDIER vous aidera peut-être à faire fortune. Ça a encore loupé ? une HP 75 et un coup de dés ou, beaucoup mieux, un ZX 81 vite amorti avec Jean-François LICCIARDI et son logiciel "BOURSE". Ça y est, vous êtes plein aux as ? Il va vous falloir attaquer la comptabilité avec Christian IUMG (MZ 80) et gérer vos dépenses sur PC 1211 (Joël LAMOTTE). Vos revenus bien gérés, vous pouvez maintenant vous occuper de vos loisirs : CHEVAL et PC 1500 par Élie ZAGURY, AUTO-CROSS

(VIC 20 et Olivier TERRIER). Quelques jeux de société pour se détendre : LES BONS COMP- TES FONT LES BONS AMIS par Olivier CAHEN sur COMMODORE 64, TIR MOTS pour SPECTRUM de Joël TARQUIN. Un peu d'informatique pour se maintenir en forme ? AIDITEUR pour APPLE par André AIRY et ÉCRAN MAGIQUE de Philippe LAVAL pour TRS 80. Vous voilà comblé, blasé peut-être ? Qu'à cela ne tienne, entrons dans le mystère et la folie : le fou est sur son arbre et le médecin à la tronçonneuse de R. LECOQ essaie de le faire descendre avec son GOUPIL. Donjon mystérieux pour TI 99, avec scorpions et oubliettes, par Ivan HARY. Vous êtes coincé dans le château ? sautez dans le F 97 de Gilles OSMONT et jouez votre vie sur vos qualités de pilote atterrissant sur un porte-avions. Et si vous avez tout perdu, tentez encore une fois votre chance au JACK POT avec Pierre VIOLENT en TI BASIC étendu.

Suite page 12

HIPPORÉBUS : 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 page centrale).



DES-ILLUSION

HP 75

L'ordinateur est un partenaire idéal pour tous les jeux de hasard ; infatigable, il risque pourtant de vous battre à plate couture ! Le jeu présenté aujourd'hui est un jeu de dés assez simple, mais ne vous faites aucune illusion, vous n'avez que très peu de chance de gagner. Chaque partie se joue en 6 tours, le joueur qui a la main lance deux dés. Le premier jet est très important car le total obtenu va servir de référence pour la suite. En effet, le joueur peut soit s'arrêter et bénéficier du capital de points obtenus qui s'ajoute automatiquement à son total de jeu antérieur, soit continuer en lançant à nouveau les dés. Si le total obtenu au nouveau jet est différent de celui du premier jet, il peut poursuivre ; si il est égal au premier jet, il perd son tour et tous les points capitalisés du tour en cours. Après 6 tours, le joueur ayant le plus de points gagne la partie. Il vous faut être à la fois prudent et audacieux, ou très fort en probabilités !

exemple :

Joueur A
1^{er} tour: 1^{er} jet 6 + 4 = 10 référence 1^{er} tour
2^e jet 5 + 3 = 8
3^e jet 1 + 6 = 7
STOP => 25 points acquis

Joueur B
1^{er} tour: 1^{er} jet 4 + 3 = 7 référence 1^{er} tour
2^e jet 6 + 5 = 11
3^e jet 6 + 6 = 12
4^e jet 5 + 2 = 7
PERDU => 0 point acquis

Joueur A
2^e tour: 1^{er} jet 1 + 5 = 6 référence 2^e tour
2^e jet 6 + 3 = 9
3^e jet 1 + 6 = 7
4^e jet 6 + 6 = 12
5^e jet 3 + 3 = 6
PERDU => 25 points acquis

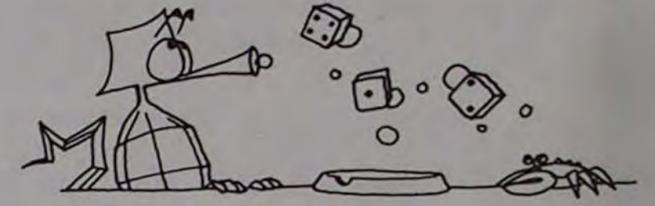
Joueur B
2^e tour: 1^{er} jet 6 + 3 = 9 référence 2^e tour
2^e jet 5 + 6 = 11
STOP => 20 points acquis

Joueur A
3^e tour: 1^{er} jet 4 + 3 = 7 référence 3^e tour
2^e jet 1 + 2 = 3
STOP => 35 points acquis

etc.

Le programme est très simple et n'utilise aucune astuce de programmation particulière. Il est en outre assez structuré ce qui permettra de l'adapter à bon nombre d'autres machines. J'attire votre attention sur la ligne 3760 qui n'est pas très honnête et que vous avez intérêt à supprimer si vous voulez gagner de temps à autre !

B. RAGOT



```

1000 REM *****
1010 REM
1020 REM DES-ILLUSIONS
1030 REM
1040 REM Bernard G RAGOT
1050 REM
1060 REM *****
1070 REM
1080 WIDTH 32
1090 DELAY 0
1100 PWIDTH 24
1110 MARGIN 24
1120 STANDBY OFF
1130 BEEP ON
1140 OPTION BASE 0
1150 REM *****
1160 REM TITRAGE
1170 REM *****
1180 REM
1190 INTEGER J
1200 T$=""
1210 FOR J=30 TO 10 STEP
-1
1220 DISP TAB(10);T$;TAB
(J);"D "
1230 BEEP 30*1.2^0,.1
1240 NEXT J
1250 T$=T$+"D"
1260 FOR J=30 TO 11 STEP
-1
1270 DISP TAB(10);T$;TAB
(J);"E "
1280 BEEP 30*1.2^1,.1
1290 NEXT J
1300 T$=T$+"E"
1310 FOR J=30 TO 12 STEP
-1
1320 DISP TAB(10);T$;TAB
(J);"S "
1330 BEEP 30*1.2^2,.1
1340 NEXT J
1350 T$=T$+"S"
1360 REM espace
1370 T$=T$+" "
1380 FOR J=30 TO 14 STEP
-1
1390 DISP TAB(10);T$;TAB
(J);"I "
1400 BEEP 30*1.2^3,.1
1410 NEXT J
1420 T$=T$+"I"
1430 FOR J=30 TO 15 STEP
-1
1440 DISP TAB(10);T$;TAB
(J);"L "
1450 BEEP 30*1.2^4,.1
1460 NEXT J
1470 T$=T$+"L"
1480 FOR J=30 TO 16 STEP
-1
1490 DISP TAB(10);T$;TAB
(J);"U "
1500 BEEP 30*1.2^5,.1
1510 NEXT J
1520 T$=T$+"U"
1530 FOR J=30 TO 17 STEP
-1
1540 DISP TAB(10);T$;TAB
(J);"O "
1550 BEEP 30*1.2^6,.1
1560 NEXT J
1570 T$=T$+"O"
1580 FOR J=30 TO 18 STEP
-1
1590 DISP TAB(10);T$;TAB
(J);"S "
1600 BEEP 30*1.2^7,.1
1610 NEXT J
1620 T$=T$+"S"
1630 FOR J=30 TO 19 STEP
-1
1640 DISP TAB(10);T$;TAB
(J);"I "
1650 BEEP 30*1.2^8,.1
1660 NEXT J
1670 T$=T$+"I"
1680 FOR J=30 TO 20 STEP
-1
1690 DISP TAB(10);T$;TAB
(J);"O "
1700 BEEP 30*1.2^9,.1
1710 NEXT J
1720 T$=T$+"O"
1730 FOR J=30 TO 21 STEP
-1
1740 DISP TAB(10);T$;TAB
(J);"H "
1750 BEEP 30*1.2^10,.1
1760 NEXT J
1770 T$=T$+"H"
1780 REM espace
1790 T$=T$+" "
1800 FOR J=30 TO 23 STEP
-1
1810 DISP TAB(10);T$;TAB
(J);"! "
1820 BEEP 30*1.2^11,.1
1830 NEXT J
1840 T$=T$+"!"
1850 WAIT 3
1860 REM *****
1870 REM INITIALISATION
1880 REM *****
1890 REM
1900 INTEGER L,M
1910 INTEGER T1(1)
1920 INTEGER T2(1)
1930 INTEGER T3(1)
1940 INTEGER X
1950 INTEGER A,B
1960 INTEGER M
1970 RANDOMIZE
1980 REM *****
1990 REM CHOIX
2000 REM *****
2010 REM
2020 N=1
2030 T1(0)=0 @ T1(1)=0
2040 T2(0)=0 @ T2(1)=0
2050 T3(0)=0 @ T3(1)=0
2060 DISP "Veux-tu conne
ncer (O/N) ?"
2070 BEEP 160,.1
2080 R$=KEY$
2090 IF R$="n" THEN J=0
@ GOTO 2120
2100 IF R$="o" THEN J=1
@ GOTO 2670
2110 GOTO 2080
2120 REM *****
2130 REM ORDINATEUR
2140 REM *****
2150 REM
2160 J=0
2170 L=0
2180 T1(0)=0
2190 T2(0)=0
2200 N=N+1
2210 IF N=14 THEN 3210
2220 X=INT(N/2)
2230 GOSUB 3580
2240 DISP "Je joue mon "
;C$;" coup"
2250 BEEP 40,.1 @ WAIT 1
.5
2260 L=L+1
2270 X=L
2280 GOSUB 3580
2290 DISP "Mon ";C$;" je
t :";
2300 GOSUB 3720
2310 DISP A;"+";B;"=";A+
B
2320 BEEP 40,.1 @ WAIT 1
.5
2330 IF L=1 THEN GOSUB 3
780
2340 IF L#1 THEN GOSUB 3
950
2350 DISP "Total pour ce
jet :";
2360 DISP A+B;
2370 DISP P$
2380 BEEP 40,.1 @ WAIT 1
.5
2390 IF F$="o" THEN 2630
2400 DISP "Total pour";L
;"jet";
2410 IF L>1 THEN DISP "s
";
2420 DISP " :";
2430 DISP T2(0)
2440 BEEP 40,.1 @ WAIT 1
.5
2450 DISP "Total apres";
INT(N/2);"tour";
2460 IF INT(N/2)>1 THEN
DISP "s";
2470 DISP " :";
2480 DISP T3(0);
2490 DISP "+";
2500 DISP T2(0)
2510 BEEP 40,.1 @ WAIT 1
.5
2520 IF L=12 THEN 2610
2530 IF L>M AND N<12 THE
M 2590
2540 IF N=12 AND T3(0)+T
2(0)>T3(1)+42 THEN 2590
2550 IF N=13 AND T3(0)+T
2(0)>T3(1) THEN T3(0)=T3
(0)+T2(0) @ GOTO 3210
2560 DISP "Je continue"
2570 BEEP 40,.1 @ WAIT 1
.5
2580 GOTO 2260
2590 DISP "J'ai peur de
continuer ..."
2600 BEEP 40,.1 @ WAIT 1
.5
2610 DISP "Je te laisse
la place"
2620 BEEP 40,.1 @ WAIT 1
.5
2630 T3(0)=T3(0)+T2(0)
2640 DISP "Mon score :";
2650 DISP T3(0)
2660 BEEP 160,.1 @ WAIT
1.5
2670 REM *****
2680 REM JOUEUR
2690 REM *****
2700 REM
2710 J=1
2720 L=0
2730 T1(1)=0
2740 T2(1)=0
2750 N=N+1
2760 IF N=14 THEN 3210
2770 X=INT(N/2)
2780 GOSUB 3580
2790 DISP "Tu joues ton
";C$;" coup"
2800 BEEP 80,.1 @ WAIT 1
.5
2810 L=L+1
2820 X=L
2830 GOSUB 3580
2840 DISP "Ton ";C$;" je
t :";
2850 GOSUB 3720
2860 DISP A;"+";B;"=";A+
B
2870 BEEP 80,.1 @ WAIT 1
.5
2880 IF L=1 THEN GOSUB 4
050
2890 IF L#1 THEN GOSUB 4
110
2900 DISP "Total pour ce
jet :";
2910 DISP A+B;
2920 DISP P$
2930 BEEP 80,.1 @ WAIT 1
.5
2940 IF F$="o" THEN 3160
2950 DISP "Total pour";L
;"jet";
2960 IF L>1 THEN DISP "s
";
2970 DISP " :";
2980 DISP T2(1)
2990 BEEP 80,.1 @ WAIT 1
.5
3000 DISP "Total apres";
INT(N/2);"tour";
3010 IF INT(N/2)>1 THEN
DISP "s";
3020 DISP " :";
3030 DISP T3(1);
3040 DISP "+";
3050 DISP T2(1)
3060 BEEP 80,.1 @ WAIT 1
.5
3070 IF L=12 THEN 3140
3080 DISP "Veux-tu conti
nuer (O/N) ?"
3090 BEEP 160,.1
3100 R$=KEY$
3110 IF R$="o" THEN 2810
3120 IF R$="n" THEN 3160
3130 GOTO 3100
3140 DISP "C'est fini po
ur ce tour, BRAVO"
3150 BEEP 80,.1 @ WAIT 1
.5
3160 T3(1)=T3(1)+T2(1)
3170 DISP "Ton score :";
3180 DISP T3(1)
3190 BEEP 160,.1 @ WAIT
1.5
3200 GOTO 2120
3210 REM *****
3220 REM SUITE ou FIN
3230 REM *****
3240 REM
3250 DISP "C'est fini ..
."
3260 BEEP 440,.5
3270 WAIT 1.5
3280 IF T3(1)>T3(0) THEN
DISP "Bravo tu es le pl
us fort ..."
3290 IF T3(1)=T3(0) THEN
DISP "Nous sommes ex-ae
quo ..."
3300 IF T3(1)<T3(0) THEN
DISP "Je suis vraiment
fort ..."
3310 BEEP 440,.5
3320 WAIT 4.5
3330 DISP "Ton score :";
3340 DISP T3(1);
3350 DISP " le mien :";
3360 DISP T3(0)
3370 BEEP 440,.5
3380 WAIT 4.5
3390 DISP "Veux-tu rejou
er (O/N) ?"
3400 BEEP 160,.1
3410 R$=KEY$
3420 IF R$="n" THEN 3450
3430 IF R$="o" THEN 1900
3440 GOTO 3410
3450 REM ***
3460 REM FIN
3470 REM ***
3480 REM
3490 DISP "Donnage .
.. Au revoir ..."
3500 BEEP 440,.5
3510 WAIT 4.5
3520 BYE
3530 END
3540 REM *****
3550 REM SOUS-PROGRAMMES
3560 REM *****
3570 REM
3580 REM compteur coup
3590 IF X=1 THEN C$="pre
mier"
3600 IF X=2 THEN C$="sec
ond"
3610 IF X=3 THEN C$="tro
isieme"
3620 IF X=4 THEN C$="qua
trieme"
3630 IF X=5 THEN C$="cin
quieme"
3640 IF X=6 THEN C$="six
ieme"
3650 IF X=7 THEN C$="sep
tieme"
3660 IF X=8 THEN C$="hui
tieme"
3670 IF X=9 THEN C$="neu
vieme"
3680 IF X=10 THEN C$="di
xieme"
3690 IF X=11 THEN C$="on
zieme"
3700 IF X=12 THEN C$="do
uzieme"
3710 RETURN
3720 REM tirage
3730 T=0
3740 A=RND*5+1
3750 B=RND*5+1
3760 IF J=0 AND T=0 AND
A+B=T1(0) THEN T=1 @ GOT
O 3740
3770 RETURN
3780 REM 1er jet ordinat
3790 T1(0)=A+B
3800 T2(0)=T1(0)
3810 F$="n"
3820 P$=""
3830 IF T1(0)=2 THEN M=1
@
3840 IF T1(0)=3 THEN M=8
3850 IF T1(0)=4 THEN M=6
3860 IF T1(0)=5 THEN M=4
3870 IF T1(0)=6 THEN M=2
3880 IF T1(0)=7 THEN M=1
3890 IF T1(0)=8 THEN M=2
3900 IF T1(0)=9 THEN M=4
3910 IF T1(0)=10 THEN M=
6
3920 IF T1(0)=11 THEN M=
8
3930 IF T1(0)=12 THEN M=
10
3940 RETURN
3950 REM suivant ordinat
3960 IF A+B=T1(0) THEN 4
010
3970 T2(0)=T2(0)+A+B
3980 F$="n"
3990 P$=""
4000 RETURN
4010 T2(0)=0
4020 F$="o"
4030 P$="* PERDU *"
4040 RETURN
4050 REM 1er jet joueur
4060 T1(1)=A+B
4070 T2(1)=T1(1)
4080 F$="n"
4090 P$=""
4100 RETURN
4110 REM suivant joueur
4120 IF A+B=T1(1) THEN 4
170
4130 T2(1)=T2(1)+A+B
4140 F$="n"
4150 P$=""
4160 RETURN
4170 T2(1)=0
4180 F$="o"
4190 P$="* PERDU *"
4200 RETURN

```

F 97

Vous êtes pilote de chasse sur un F97. Après une patrouille, vous vous apprêtez à atterrir sur le porte-avions ENTERPRISE quand soudain votre réacteur vous lâche! Votre altitude est de 100 mètres et votre vitesse de 100 mètres par seconde. Dans l'axe du pont, il ne vous reste plus qu'à planer sur les 500 mètres qu'il vous reste à parcourir!

En tirant le manche à balai (touches 6 à 9) l'altitude croît et la vitesse diminue. En le poussant (touches 1 à 4) votre altitude diminue mais la vitesse augmente. Vous pouvez aussi avec la touche 5 sortir vos aérofreins: la vitesse et l'altitude décroissent. La piste du porte-avions ne fait que 100 mètres, attention au CRASH!



Gilles OSMONT

- Lancer le programme: XEQ F97.
- Au top sonore, l'affichage montre: TEMPS = 1 S.
- Puis s'affiche ORDRES ?
Vous introduisez la position du manche à balai en appuyant sur une des touches 1 à 9. Ne pas faire R/S, le programme redémarre tout seul au bout d'1 seconde environ en émettant un top sonore. Si vous n'introduisez pas de valeur, le programme prendra celle du cycle précédent (ou la valeur 9 au 1^{er} cycle). Le top sonore signifie qu'il est trop tard pour introduire une nouvelle donnée.
- Le mot "ORDRES ?" s'efface et apparaît à la place la position du manche (1 à 9).
- Ensuite apparaissent successivement:
VIT : xx M/S, vitesse en mètre/s
ALT : yy M, altitude en mètre
Dist: zz M, distance par rapport au début du porte-avions, en mètre.
Le programme reprend en ② en ajoutant 1 seconde au temps. Fin du programme.
- ALTITUDE < 1 mètre, mais pas encore arrivé sur le porte-avions (DIST. > 0) = écrasement en mer... affichage de... CRASH.
- ALTITUDE < 1 mètre, sur le porte-avions: (0 > DIST > -100 mètres) = vitesse > 5 m/s => affichage VIT trop grande... CRASH
vitesse < 5 m/s => appontage réussi... BRAVO.
- ALTITUDE > 1 mètre mais le porte-avions est dépassé (dist < -100 mètres) = affichage de "OBJECTIF DÉPASSÉ"... CRASH.

Les conditions de réussite sont:
- ALT < 1 m
- VIT < 5 m/s
- 0 > DIST > -100 m (les 3 conditions doivent être réunies), on essaiera ensuite de réaliser le meilleur temps:
équations: • vitesse: $V_i = (0,95 + \frac{0,1}{4,5-x}) V_i - 1$ avec $V_0 = 100$ m/s
• Altitude: $A_i = (0,95 + \frac{0,1}{x-5,5}) A_i - 1$ avec $A_0 = 100$ m

• Distance: $D_i = D_i - 1 - V_i$ avec $D_0 = 500$ m
où i désigne l'instant en cours
i-1 désigne l'instant précédent
o désigne l'instant initial
et x la position du manche à balai, introduite après "ORDRES ?".

- On limite de 1 à 9 l'action du manche; on peut introduire des nombres avec décimales sauf 4,5 et 5,5.
On peut modifier les conditions initiales en changeant certains pas du programme: Position Manche (ligne o 3), Distance (ligne 1o), Vitesse (ligne o 7), Altitude (introduire une nouvelle ligne entre o 8 et o 9), Longueur du pont d'atterrissage (ligne 12).

Variations relatives de vitesse et d'altitude en fonction de la position du manche à balai:

Position du manche:	Descente			Aérofreins			Remontée		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Variation Vitesse Vi/Vi-1:	98%	99%	102%	115%	75%	88%	91%	92%	93%
Variation Altitude Ai/Ai-1:	93%	92%	91%	88%	75%	115%	102%	99%	98%

HP 41

TEMPS=1 S

ORDRES ?

VIT.=99 M/S

ALT.=92 M

DIST.=401 M

TEMPS=2 S

ORDRES ?

VIT.=98 M/S

ALT.=85 M

DIST.=303 M

TEMPS=3 S

ORDRES ?

VIT.=100 M/S

ALT.=77 M

DIST.=203 M

TEMPS=4 S

ORDRES ?

VIT.=101 M/S

ALT.=70 M

DIST.=102 M

TEMPS=5 S

ORDRES ?

VIT.=103 M/S

ALT.=64 M

DIST.=-1 M

TEMPS=6 S

ORDRES ?

OBJ. DÉPASSE

...CRASH...



- 01 *LBL *F97*
- 02 *LBL 00
- 03 9
- 04 STO 00
- 05 1
- 06 STO 05
- 07 100
- 08 STO 01
- 09 STO 02
- 10 500
- 11 STO 03
- 12 -100
- 13 STO 04
- 14 FIX 0
- 15 CF 29
- 16 *LBL 01
- 17 TONE 5
- 18 *TEMPS=
- 19 ARCL 05
- 20 *+ S*
- 21 AVIEW
- 22 PSE
- 23 RCL 00
- 24 *ORDRES ?*
- 25 AVIEW
- 26 PSE
- 27 TONE 7
- 28 VIEW X
- 29 STO 00
- 30 CHS
- 31 4.5
- 32 +
- 33 1/X
- 34 .1
- 35 *
- 36 .95
- 37 +
- 38 RCL 01
- 39 *
- 40 STO 01
- 41 RCL 00
- 42 5.5
- 43 -
- 44 1/X
- 45 .1
- 46 *
- 47 .95
- 48 +
- 49 RCL 02
- 50 *
- 51 STO 02
- 52 RCL 03
- 53 RCL 01
- 54 -
- 55 STO 03
- 56 1
- 57 RCL 02
- 58 X<=Y?
- 59 GTO 10
- 60 RCL 03
- 61 RCL 04
- 62 X<Y?
- 63 GTO 23
- 64 *VIT.=
- 65 ARCL 01
- 66 *+ M/S*
- 67 AVIEW
- 68 PSE
- 69 *ALT.=
- 70 ARCL 02
- 71 *+ M*
- 72 AVIEW
- 73 PSE
- 74 *DIST.=
- 75 ARCL 03
- 76 *+ M*
- 77 AVIEW
- 78 PSE
- 79 1
- 80 ST+ 05
- 81 GTO 01
- 82 *LBL 10
- 83 0
- 84 RCL 03
- 85 X<Y?
- 86 GTO 20
- 87 5
- 88 RCL 01
- 89 X<Y?
- 90 GTO 22
- 91 GTO 21
- 92 *LBL 22
- 93 TONE 0
- 94 *VIT. TROP GDE*
- 95 AVIEW
- 96 PSE
- 97 *LBL 20
- 98 TONE 1
- 99 TONE 0
- 100 "...CRASH..."
- 101 AVIEW
- 102 PSE
- 103 PSE
- 104 GTO 24
- 105 *LBL 21
- 106 TONE 7
- 107 TONE 9
- 108 "...BRAVO..."
- 109 AVIEW
- 110 PSE
- 111 PSE
- 112 GTO 24
- 113 *LBL 23
- 114 *OBJ. DÉPASSE*
- 115 AVIEW
- 116 PSE
- 117 GTO 20
- 118 *LBL 24
- 119 .END.

CHERCHEUR D'OR

TO 7

Attraper la fièvre de l'or ou un bon rhume en patageant dans la rivière, votre tamis à la main: tel est le triste sort du chercheur d'or! Mais, peut-être, arriverez-vous à faire fortune?

M.-C. LIANDIER

Sur la gauche de l'écran, défille une variété de pierres de toutes les couleurs, mais une seule vous intéresse: les jaunes, les pépites d'or. Pour les récupérer, placez votre tamis sous la colonne désirée à l'aide des touches \leftarrow ou \rightarrow de votre console.

Si vous n'arrivez pas à temps, la pépite poursuivra son voyage dans le lit de la rivière. Si vous parvenez à la saisir, le chercheur d'or se précipite vers ses coffres pour cacher son butin et vous interviendrez pour le guider vers le coffre marqué +2 qui augmente votre score de 2 points, ou vers celui marqué +1 qui ne l'augmentera que de 1. Tous les déplacements sont actionnés par les touches \leftarrow \rightarrow \uparrow \downarrow du clavier.

Vous ne pouvez transporter qu'une seule pépite à la fois. Le compteur de gauche indique le nombre de panneaux restant à apparaître, celui de droite, votre score.

Le jeu s'arrête dès que le compteur de gauche est à zéro. Vous pouvez modifier ce programme pour l'utiliser avec les manettes de jeu en modifiant les tests et chargements de la chaîne TAMS.



```

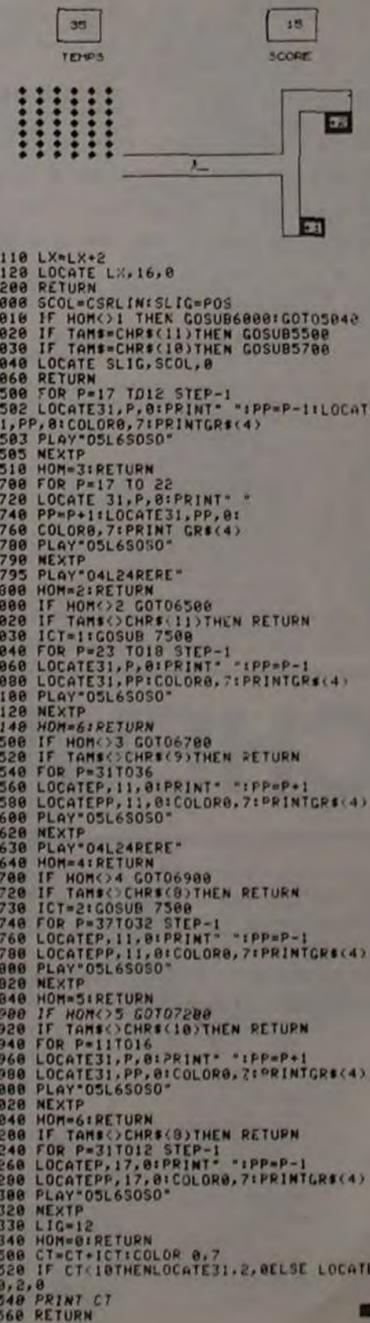
10 CLS:SCREEN1,7,4:LOCATE0,0
20 LOCATE 30,12:PRINT"LE"
30 LOCATE 30,14:PRINT"CHERCHEUR"
40 LOCATE 30,16:PRINT"O'DR"
50 LOCATE 10,23:PRINT"hebdomadaire 11 Novemb
re 1983"
60 CLEAR,,5
90 X=100:Y=0:OUL=0:OUANS="" :AB=0
100 FOR I=1 TO 30
110 LINE (0,200)-(X,Y),OUL
120 X=X+10:OUL=OUL+1
125 IF X>320 THEN Y=Y+7
130 IF OUL=7 THEN OUL=0
140 NEXT I
150 AB=AB+1
155 QUANS=INKEY$
160 IF QUANS="" GOTO150
170 OA=AB MOD 7
180 IF OA=0 THEN OA=3
190 I=0
1000 CLS
1005 SCREEN1,0,1
1020 DEFGR$(0)=0,0,24,60,126,126,60,24,0
1041 DEFGR$(1)=129,255,0,0,0,0,0,0,0
1042 DEFGR$(2)=129,129,255,255,255,255,2
55,127
1023 DEFGR$(3)=0,0,0,24,60,126,255,255
1024 DEFGR$(4)=24,24,16,28,16,40,68,195
1025 BOX (232,0)-(276,32)
1026 BOX (36,0)-(76,32)
1027 COLOR0,7
1028 CT=0:LOCATE30,2,0:PRINTCT:
1029 CT=0:LOCATE31,2,0:PRINTCT
1030 CTR=0:LOCATE5,2,0:PRINTCTR
1031 LOCATE 29,5,0:PRINT"SCORE"
1032 LOCATE 5,5,0:PRINT"TEMPS"
1035 LINE (96,132)-(244,132),1
1036 LINE (96,148)-(244,148),1
1037 LINE (244,132)-(244,148),1
1038 LINE (244,148)-(244,194),1
1039 LINE (260,180)-(260,180),1
1040 LINE (244,84)-(380,84),1
1041 LINE (260,180)-(250,180),1
1042 LINE (380,84)-(380,180),1
1043 LINE (244,194)-(260,194),1
1070 BOXF (260,180)-(260,194),3
1071 BOXF (284,180)-(380,116),3
1072 X$="" :LOCATE 33,23,0:PRINTX$
1073 X$="" :LOCATE 36,13,0:PRINTX$
1074 LOCATE 0,10,0
1075 FOR K=0 TO 6
1080 GOSUB2400
1085 PRINT
1090 NEXT K
1095 LOCATE0,17,0:COLOR 0,7:PRINTGR$(1)
1100 Z=0
1110 TAMS=INKEY$
1120 GOSUB2600
1130 FOR M=1 TO50
1139 CTR=CTR-1:LOCATE 5,2,0:COLOR0,7:PR
INTCT
1140 TAMS=INKEY$
1145 GOSUB 2000
1150 GOSUB 2100
1160 ZL=Z
1170 IF Z=7 THEN Z=0 ELSE Z=Z+1
1180 NEXT M
1190 END
2000 PRINT:LOCATE 0,10,0
2010 K=0-(M MOD 6)
2020 GOSUB 2400
2040 RETURN
2100 ZL=ZL+1:FOR J=0 TO 5
2110 Z=ZL+J*2
2140 FOR I=0 TO 5
2142 IF HOM<0 THEN 2150

```

```

2144 IF HOM<0 THEN TAMS=INKEY$ IF TAMS<
> THEN GOSUB2600 ELSE GOTO 2150
2150 I=I+(Z,J)+1+K
2155 COLOR 11,7:LOCATEU,V,0
2160 PRINT GR$(0)
2162 IF K=5 THEN IF HOM=0 THEN GOSUB3000:
IFHOM=0 THEN GOSUB4000ELSE GOTO2170 ELSE
GOSUB4000
2170 Z=Z+1
2180 IF Z>7 THEN Z=0
2200 NEXT K
2204 TAMS=INKEY$
2205 IF TAMS<="" THEN GOSUB2600
2210 NEXT J
2220 RETURN
2400 FOR J=0 TO5
2410 COLOR 1,7
2420 T(K,J)=J
2430 I=I+0A
2440 IF I>6 THEN I=(INT(RND*100))MOD7
2450 PRINT GR$(0)+";
2460 NEXT J
2470 RETURN
2600 *---POSITIONNEMENT DU TAMIS ---
2605 IFHOM<0 THEN GOSUB5000:TAMS="" :RET
URN
2610 IF TAMS=CHR$(9) AND LIG < 37 THEN
SCOL=CSRLIN:SLIG=POS:LOCATELIG,17,0
:COLOR0,7:PRINT" *+GR$(1):LIG=LIG+2:G
OTO2700
2620 IF TAMS=CHR$(8) AND LIG < 0 THEN
SCOL=CSRLIN:SLIG=POS:LIG=LIG-2:
LOCATELIG,17,0:COLOR 0,7:PRINT GR$(
1)+";
GOTO 2700ELSERETURN
2700 *
2850 TAMS=""
2870 LOCATE SLIG,SCOL,0
2900 RETURN
2999 *--- DETECTION DES TROUVES ---*
3000 IF Z=6 THEN Z=0 ELSE Z=Z+1
3005 LI=LIG/2
3007 IF LI<J THEN RETURN
3010 IF T(2Z,LI)<3 THEN RETURN
3011 T(2Z,LI)=7:HOM=1
3012 LOCATE LIG,16,0:COLOR7,7
3020 LOCATE LIG,17,0:COLOR3,7
3030 PRINT GR$(2)
3040 PLAY"O4L2D0RED0RED0"
3041 FOR O=1 TO100
3042 AA=1
3043 NEXT O
3045 COLOR0,7
3050 ICT=1:GOSUB7500
3060 LOCATE LIG,17,0:COLOR0,7
3070 PRINT GR$(4)
3100 FOR P=LIG TO 30
3110 LOCATE P,17,1
3120 PRINT " *+GR$(4)
3130 PLAY"O5L6S0S0"
3140 NEXT P
3070 LX=LIG+2
3080 LIG=32
3090 LOCATE LX,16,0
3095 RETURN
3999 *---Detection des loupes---*
4000 IF Z=7 THEN Z=0 ELSE Z=Z+1
4005 IF T(2Z,LI)<3 THEN RETURN
4009 LX=J+2:GOSUB2600
4010 LOCATE LX,10,0:COLOR3,0
4020 PRINT GR$(3)
4030 PLAY"O1L480D0D0D0"
4040 FOR O=1 TO100
4050 AA=1
4060 NEXT O
4090 LOCATE LX,10,0:COLOR0,0
4100 PRINT " *+COLOR4,7

```



AIDITEUR

Programme de traitement de texte permettant la justification à droite et à gauche avec coupures automatiques des mots.

Ce programme fonctionne sur Apple II + 48 Ko ou Apple II et nécessite un drive DOS 3.3 ainsi qu'une imprimante.

1 - POSSIBILITÉS DU PROGRAMME

AIDITEUR permet de traiter les fichiers saisis à l'aide de programme de traitement de texte comme APPLE WRITER II...

Il améliore la présentation des textes en introduisant une coupure automatique des mots en fin de lignes, évitant ainsi l'ajout de nombreux espaces comme le font les éditeurs de texte habituels. Le programme respecte évidemment les règles classiques (ex.: COUPURE ne donnera pas COUP-URE mais COU-PURE). Ceci est particulièrement intéressant lorsque la longueur des lignes est courte.

Par ailleurs, plusieurs options permettent de changer pendant l'impression les différentes marges, le nombre d'espaces entre chaque ligne ainsi que le centrage automatique d'un titre.

2 - UTILISATION DU PROGRAMME

Après avoir lancé le programme AIDITEUR (aiditeur + amper), le menu s'affichera automatiquement. Il faudra alors remplacer la disquette par celle contenant le fichier à imprimer.

On pourra choisir les différentes marges, le nombre de lignes par pages... en tapant le numéro de l'option

choisie (ex.: taper 5 pour changer le nombre de lignes par pages).

L'option 9 permet enfin d'imprimer le fichier. Une fois le fichier imprimé, le programme retournera automatiquement au menu.

3 - COMMANDES DU PROGRAMME

Il est également possible de modifier les options choisies au cours de l'impression. Aiditeur reconnaît quatre commandes permettant ces modifications:

a) Centrage d'un titre:

%C

Titre

suite...

-> le mot "Titre" sera automatiquement centré.

b) Changement de la marge gauche:

%Gx où x est un nombre relatif (+ ou -)

-> le programme ajoutera x à la valeur de la marge gauche.

c) Changement de la marge droite:

%Dx où x est un nombre relatif (+ ou -)

-> le programme ajoutera x à la valeur de la marge droite.

ATTENTION: LES VALEURS DES MARGES SONT DONNÉES PAR RAPPORT AU BORD GAUCHE DU PAPIER: MG = 3 ET MD = 10 DONNERA UNE LARGEUR DE 7 COLONNES (10-3).

d) Nombre d'espaces entre chaque ligne:

%Ex où x est un nombre positif

-> la valeur normale est 0.

4 - FONCTIONNEMENT DU PROGRAMME

Aiditeur utilise pour accélérer sa vitesse d'exécution un sous-programme en LANGAGE-MACHINE nommé AMPER:

Il permet rapidement de trouver une chaîne de caractères à l'intérieur d'une autre. Aiditeur s'en sert notamment pour trouver les voyelles, les espaces, etc., dans le texte à imprimer.

&POS AS, BS, C%
C% donnera la position de AS dans BS. CALL 869 sert à trouver les autres positions de AS.

Le programme lira NC caractères du texte sur la disquette (NC = nombre de colonnes). Si la dernière lettre ne correspond pas à la fin d'un mot, Aiditeur regardera s'il peut couper le mot à cet endroit. S'il ne peut pas, il ajoutera un ou plusieurs espaces en prenant soin de les répartir de telle façon que tous les espaces rajoutés ne se retrouvent pas au même endroit, puis il recommencera son analyse.

5 - REMARQUES

Lors du centrage d'un titre, si celui-ci est plus long que la ligne, il ne sera pas imprimé.

Le programme autorise l'envoi de caractères de contrôle à l'imprimante: on peut donc changer de type de caractères au cours de l'impression.

Le fichier ne prenant aucune place en mémoire, il est possible d'éditer des fichiers de n'importe quelle taille. Les fichiers doivent être des fichiers-text (T lors d'un catalogue).

Airy ANDRÉ

```
8 ONERR GOTO 40000
5 RE = 1
18 PRINT CHR$(4) "BRUN AMPER"
15 PRINT "MON I.O"
28 HOME : DEF FN LE(A) = (A) = 63 AND A < ( 98) + (A = ) 97 AND A < ( 125)
25 V0# = "AEIOUY" : C0# = "BCDFGHJKLMNPQRSTVWXZ"
38 EX# = "CNPHTBLCFLGLKPLSLVLRBCDRPFRKRPRTVRGN" : GOSUB 40035
35 GOTO 30000
48 HOME : PRINT "ES = 0"
45 PRINT CHR$(4) "PR" : SLT
58 PRINT CHR$(4) "OPEN" : NOM#
55 PRINT CHR$(4) "READ" : NOM#
68 PHR# = ""
65 P2# = ""
78 IF MID$(PHR#,1,1) = "" THEN PHR# = MID$(PHR#,2) : GOTO 78
75 N = NCL - LEN (PHR#) : FOR T = 1 TO N : GET A# : PHR# = PHR# + A#
88 EX = 1
85 X = (A# = CHR$(13) AND LEFT$(PHR#,1) = "Z") + 1
98 IF A# = CHR$(13) AND LEN (PHR#) = 1 THEN PHR# = "" : T = N : NEXT : GOTO 3000
95 IF A# = CHR$(13) THEN PHR# = LEFT$(PHR#, LEN (PHR#) - 1) : T = N : NEXT : ON X GOTO 500
8,115
108 IF A# < CHR$(27) THEN T = T - 1
105 NEXT
118 IF RE AND MID$(PHR#,EX,1) = "" THEN EX = EX + 1 : GOTO 118
115 IF (LEFT$(PHR#,1) = "Z") AND RE AND LEN (PHR#) < ) NCL THEN 10000
120 P0# = EX
125 A# = CHR$(13) : POS A#,PHR#,P# : IF P# = 1 THEN P2# = MID$(PHR#,2) : P2# = "" : GOTO 5
300
138 IF P# THEN PHR# = LEFT$(PHR#,P# - 1) : P2# = MID$(PHR#,P# + 1) : GOTO 5000
135 A# = "" : POS A#,PHR#,P# : IF P# = 1 THEN P2# = MID$(PHR#,2) : GOTO 135
148 FOR T = 1 TO 5 : GET A# : IF P2# = CHR$(13) THEN T = 5
145 P2# = P2# + A# : NEXT
150
178 IF RIGHT$(PHR#,1) = "" THEN GOSUB 6000 : IF RIGHT$(PHR#,1) < ) " THEN 5000
175 IF RIGHT$(PHR#,1) = "" THEN 178
188 IF MID$(P2#,1,1) = "" THEN P2# = MID$(P2#,2) : GOTO 5000
185 FOR I = 1 TO 1 : STEP - 1 : IF NOT FN LE(ASC ( MID$(PHR#,I,1))) THEN I = 1 : GOTO 19
5
198 V# = MID$(PHR#,I,1) : GOSUB 2000 : IF VO THEN I = 1
195 NEXT I : IF NOT VO THEN 235
208 VO = 0 : FOR I = 1 TO LEN (P2#) : IF NOT FN LE(ASC ( MID$(P2#,I,1))) THEN I = LEN (P
2#) : GOTO 218
205 V# = MID$(P2#,I,1) : GOSUB 2000 : IF VO THEN I = LEN (P2#)
218 NEXT I : IF NOT VO THEN 245
215 V# = MID$(PHR#, LEN (PHR#) - 1,1) : E# = RIGHT$(PHR#,1) + LEFT$(P2#,1) : GOSUB 2000 :
GOSUB 3000 : IF VO AND EX THEN P2# = RIGHT$(PHR#,1) + P2# : PHR# = LEFT$(PHR#, LEN (PHR#) -
1) + "-" : GOTO 5000
228 V# = VO
225 IF V# THEN C# = RIGHT$(PHR#,1) : V# = LEFT$(P2#,1) : GOSUB 2000 : GOSUB 4000 : IF (VO AN
D CO) THEN P2# = RIGHT$(PHR#,1) + P2# : PHR# = LEFT$(PHR#, LEN (PHR#) - 1) + "-" : GOTO 500
8
238 IF NOT V# THEN E# = RIGHT$(PHR#,2) : C# = RIGHT$(PHR#,1) : GOSUB 3000 : GOSUB 4000 : IF
( (NOT EX) AND CO) THEN P2# = RIGHT$(PHR#,1) + P2# : PHR# = LEFT$(PHR#, LEN (PHR#) - 1) +
"-" : GOTO 5000
255 IF NOT FN LE(ASC ( RIGHT$(PHR#,1))) AND FN LE(ASC ( LEFT$(P2#,1))) THEN 5000
245 GOSUB 6000 : GOTO 158
2000 & POS V#,V0#,V0# : V0# = V0# : RETURN
3000 & POS E#,EX#,EX# : EX# = (EX# / 2) < ) INT (EX# / 2) : RETURN
4000 & POS C#,C0#,C0# : C0# = C0# : RETURN
5000 IF MID$(P2#,1,1) = "" THEN P2# = MID$(P2#,2) : GOTO 5000
5005 FOR T = 1 TO M# : PRINT " " : NEXT
5010 PRINT PHR# : FOR T = 0 TO E# : PRINT : NEXT
5015 RE = NOT (LEN (P2#))
5020 IF NOT SP# THEN 5035
5025 IF FE# = "O" AND LN# + ES + 1 + SP# > ) NL# THEN LN# = 0 : FOR T = 0 TO 10 : PRINT : NE
IT : PR# = "METTEZ UNE AUTRE FEUILLE PUIS RETURN" : GOSUB 20000 : POKE - 16368,0 : WAIT - 16
364,120 : HOME : GOTO 5035
```

```
5030 LN# = LN# + ES + 1 : IF LN# + SP# > ) NL# THEN LN# = 0 : FOR I = 1 TO SP# : PRINT : NEXT
5035 PHR# = P2# : P2# = ""
5048 A# = CHR$(13) : POS A#,PHR#,P# : IF NOT P# THEN 75
5045 IF P# = 1 THEN P2# = MID$(PHR#,2) : PHR# = "" : GOTO 5000
5058 P2# = MID$(PHR#,P# + 1) : PHR# = LEFT$(PHR#,P# - 1) : GOTO 5000
6000 BL# = "" : POS BL#,PHR#,P#
6005 IF P# = EX AND P0# = 0 THEN P0# : GOTO 5000
6010 IF P# = 0 THEN P0# = EX : GOTO 6000
6015 IF P# < P0# THEN CALL 869 : GOTO 6005
6020 P0# = P# + 2
6025 P0# = P#
6030 PHR# = LEFT$(PHR#,P0#) + MID$(PHR#,P0#) : P2# = RIGHT$(PHR#,1) + P2# : PHR# = LEFT$(P
HR#, LEN (PHR#) - 1)
6035 RETURN
10000 C# = MID$(PHR#,2,1) : IF C# < ) "C" AND C# < ) "G" AND C# < ) "O" AND C# < )
"E" THEN 5000
10005 IF C# < ) "C" THEN 10030
10010 T# = ""
10015 GET A# : IF A# < ) CHR$(13) THEN T# = T# + A# : GOTO 10015
10020 IF LEN (T#) > NCL THEN 60
10025 FOR T = 1 TO M# : PRINT " " : NEXT : FOR T = 1 TO (NCL / 2) - LEN (T#) / 2 : PRINT "
" : NEXT : PRINT T# : GOTO 60
10030 IF C# = "E" THEN ES = VAL ( MID$(PHR#,3)) : GOTO 60
10035 IF C# = "G" THEN MG# = MG# + VAL ( MID$(PHR#,3)) : NCL = MD# - MG# : GOTO 60
10040 IF C# = "O" THEN MD# = MD# + VAL ( MID$(PHR#,3)) : NCL = MD# - MG# : GOTO 60
20000 HOME : FOR T = 1 TO LEN (PR#) : POKE PEEK (41) + 256 + PEEK (40) + T - 1, ASC ( MID
# (PR#,T,1)) : NEXT : RETURN
30000 TEXT : HOME : INVERSE : PRINT " A I D I T E U R (C) A. A
NDRE & AIRISSON " : POKE 34,5 : NORMAL : VTAB 6
30005 HOME : PRINT "1) MARGE GAUCHE " : IMB# : PRINT "2) MARGE DROITE " : IMDX#
PRINT "3) MARGE HAUTE " : IMH# : PRINT "4) MARGE BASSE " : IMBZ#
30010 PRINT "5) LIGNES PAR PAGE " : INL#
30015 PRINT "6) FEUILLE PAR FEUILLE " : IF# : PRINT "7) NOM DU FICHIER " : INOM# : PRINT
"8) SLOT " : ISL#
30020 PRINT "9) IMPRIMER LE FICHIER " : NOM# : PRINT
30025 POKE - 16368,0 : WAIT - 16364,120 : POKE ( - 16364) - 128,0 : CHR# (X) : IF A# <
"1" OR A# < "9" THEN 30025
30030 PRINT A#
30035 POKE - 16368,0
30040 IF A# = "9" AND INOM# = "" OR NOM# < "A" OR A# < "Z" THEN 30005
30045 IF A# = "9" THEN NCL = MD# - MG# : SP# = MH# + MB# : LN# = 0 : GOTO 40
30050 IF A# = "1" THEN INPUT "MARGE GAUCHE " : IMG# : MD# = VAL (MG#) : GOTO 30005
30055 IF A# = "2" THEN INPUT "MARGE DROITE " : IMD# : MD# = VAL (MD#) : GOTO 30005
30060 IF A# = "3" THEN INPUT "MARGE HAUTE " : IMH# : MH# = VAL (MH#) : GOTO 30005
30065 IF A# = "4" THEN INPUT "MARGE BASSE " : IMB# : MB# = VAL (MB#) : GOTO 30005
30070 IF A# = "5" THEN INPUT "LIGNES PAR PAGE " : INL# : NL# = VAL (NL#) : GOTO 30005
30075 IF A# = "6" THEN INPUT "FEUILLE PAR FEUILLE (O/N) " : IF# : FE# = LEFT$(FE#,1) : IF F
E# < ) "O" AND FE# < ) "N" THEN FE# = "N"
30080 IF A# = "6" THEN 30005
30085 IF A# = "7" THEN PRINT "CATALOG" : INPUT "NOM DU FICHIER " : INOM# : GOTO 30005
30090 INPUT "SLOT DE L'IMPRIMANTE (8=ECRAN) " : ISL# : SL# = VAL (SL#) : GOTO 30005
30095 END
40000 IF PEEK (222) = 255 THEN PRINT : PRINT CHR$(4) "CLOSE" : RUN
40005 IF PEEK (222) = 6 THEN PRINT "FICHIER INCONNU" : GOTO 30000
40010 IF PEEK (222) = 13 THEN PRINT "CE FICHIER N'EST PAS UN FICHIER TEXT" : GET A# : RUN 2
8
40015 L# = PEEK (218) + PEEK (219) + 256
40020 IF PEEK (222) < ) 5 THEN PR# : PRINT "ERREUR #" PEEK (222) " LIGNE " L#
40025 IF L# = 148 THEN 158
40030 FOR T = 1 TO M# : PRINT " " : PRINT PHR# : PRINT CHR$(4) "CLOSE" : PRINT CHR$(4) "PR#
" : GOTO 28
40035 FOR T = 1 TO LEN (C0#) : C0# = C0# + CHR# (ASC ( MID$(C0#,T)) + 32) : NEXT
40040 FOR T = 1 TO LEN (V0#) : V0# = V0# + CHR# (ASC ( MID$(V0#,T)) + 32) : NEXT
40045 FOR T = 1 TO LEN (E#) : E# = E# + CHR# (ASC ( MID$(E#,T)) + 32) : NEXT
40050 V# = V0# + CHR# (123) + CHR# (125)
40055 RETURN
```



```
CALL-151
*300: A9 4C 0D F5 03 A9 10 00
*301: F6 03 A9 03 0D F7 03 00
*310: C9 09 F8 03 4C C9 0E 20
*311: B1 00 20 E3 0F 05 04 04
*320: 05 A0 00 01 04 05 02 C0
*321: 01 04 05 00 C0 01 04 05
*330: 01 A0 FF C0 01 00 04 00
*331: 00 C4 02 00 FA 20 0E 0E
*340: 20 E3 0F 05 04 05 A0
*341: 00 01 04 05 03 C0 01 04
*350: 05 00 C0 01 04 05 01 20
*351: 0E 20 E3 0F 05 04 04
*360: 05 A9 00 05 04 02 00 04
*361: 07 A4 06 E4 02 F8 20 C4
*370: 03 F0 24 01 00 05 00 00
*371: 0F A5 07 00 06 A9 01 05
*380: 07 04 06 E0 C0 4C 60 03
*381: 08 06 07 30 00 E5 07 00
*390: A2 00 06 07 4C 60 03 A5
*391: 07 00 04 A9 FF 05 06 A5
*3A0: 06 10 07 01 A0 01 01 04
*3A1: 10 A5 06 A5 02 05 06 A0
**SAVE AMPER,A#300,8#6
```

CHEVAL

Attention aux ruades du cheval fou qui parcourt votre écran à toute vitesse. Faites lui sauter les haies sous peine de le voir tomber le museau le premier dans la poussière. Appuyer sur "SPACE" pour faire sauter une haie à votre coursier.

Elie ZAGURY.

```
10: DATA "021C2C4C
0C000854220302
", "4020120C0C0
80B14244604"
20: DATA "10090606
060404040A0B12
", "20520C0C0C0
B1070505010"
30: DATA "08080406
0C1810780C0808
", "010204060C1
B10780C0808"
```



```
100: CLEAR : DIM A$(
5) * 22
110: FOR I=0 TO 5:
READ A$(I):
NEXT I: CLS
120: C#="40000000":
D#="C#+C#
200: "WAIT 5:W=5:
T=0
210: "obs"CLS : B=0:
FOR X=1 TO 5: B=
B+17*RND 14:
GCURSOR B:
GPRINT "407060
40":BEEP 1,X:
NEXT X
220: FOR I=1 TO 5:
CURSOR 0:
GPRINT A$(4):
CURSOR 0:
GPRINT A$(5):
BEEP 1,1,3:
NEXT I
230: FOR C=4 TO 132
STEP 8: J=0
240: GCURSOR C-4:
GPRINT D#;A$(1
):BEEP 2,5,6
250: IF INKEY#=""
LET S=1
260: IF S=0 IF C<135
IF POINT (C+15
)<>0 GOTO "chut
e"
270: GCURSOR C+4:
GPRINT C#;A$(0
):BEEP 1,4,7
280: IF INKEY#=""
OR S=1 GOSUB "j
ump"
290: IF C<135 IF
POINT (C+19)<>
0 GOTO "chute"
300: NEXT C: T=T+1:
CURSOR 6: PRINT
"Cheval >>>":
W:FOR N=0 TO 9:
BEEP 1,N:NEXT
N
310: GOTO "obs"
500: "Jump" BEEP 1,9
,9: GCURSOR C+4
: GPRINT C#;D#;
A$(2): GCURSOR
C+14: GPRINT C#
;A$(2)
510: C=C+12: S=0: J=1
: W=W-.2: W=W*(W
>0)
520: WAIT W: RETURN
```

```
600: "chute" WAIT 5
610: FOR X=C+4 TO C+
10 STEP 2: BEEP
1,X,10
620: GCURSOR X:
GPRINT D#;A$(3
): NEXT X
630: BEEP 2,99:
GCURSOR X+8:
GPRINT C#;D#
640: CURSOR 0:
GPRINT A$(1):
PRINT " ToTal
>": T: " points
": GCURSOR 143:
GPRINT A$(0)
650: FOR N=0 TO 5:
BEEP 1,N: BEEP
1,10: NEXT N
660: IF INKEY#=""
THEN 660
670: IF INKEY#=""
THEN " "
680: END
```

PC 1500



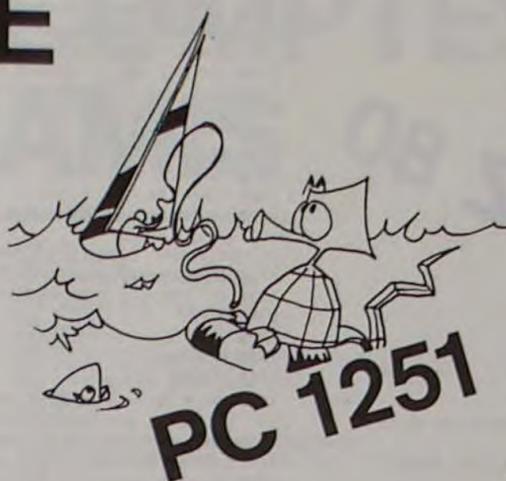
SAUVETAGE

Aux commandes de votre PC1251 transformé en bateau pour le temps d'un jeu, vous devez tenter de repêcher votre camarade, tombé à l'eau, en lui lançant une corde, le programme comporte deux phases :

1) Lancé de la corde : une lettre est affichée sur l'écran. Vous devez le plus rapidement possible appuyer sur la touche correspondante. La vitesse d'affichage est fonction de la force entrée au début du jeu.

2) Retour au bateau : votre camarade a attrapé la corde. Vous devez maintenant le tirer à vous. Deux nombres s'affichent : ils constituent les coordonnées (abscisse-ordonnée) des touches correspondant aux chiffres. Il faut une nouvelle fois appuyer le plus vite possible sur la touche désignée.

Si la réponse n'est pas bonne, la corde va dans le sens inverse du but recherché. Après vingt fautes, votre camarade fatigué de lutter contre le courant, se noiera.



```
5: "S" WAIT 120
6: PRINT " ** SAUVET
  AGE **"
7: CLEAR
8: RANDOM
10: INPUT "FORCE ? " : F
15: WAIT 55+10F
20: DIM B$(1)*18
21: DIM C$(1)*18
22: DIM W$(3,4)*1
23: DIM L$(3)*20
24: A$="( & )"
25: WAIT 130
26: PRINT "1) LANCER DE
  LA CORDE"
27: WAIT 55+10F
```

```
30: E$= CHR$( RND 26+64
  )
35: GOSUB 70
37: U$= INKEY$
40: IF U$=E$ LET T=T+1:
  GOTO 30
50: IF T>0 LET T=T-1
60: Z=Z+1
65: GOTO 30
70: B$(1)=" "
80: IF T<>0 FOR Y=1 TO T
  : B$(Y)=B$(Y)+"-":
  NEXT Y
90: IF T<>0 LET C$(1)=" "
  : FOR Y=T+1 TO 10: C$(
  Y)=C$(Y)+" " : NEXT
  Y
100: IF Z=20 CALL &7000:
  CALL &7000: WAIT 160
  : PRINT "( & ) NOYE
  " : GOTO 270
110: IF T=0 PRINT A$;E$;"
  &": RETURN
120: IF T=10 FOR X=1 TO 5
  : CALL &7050: NEXT X
  : WAIT 130: PRINT "2
  " : RETOUR AU BATEAU":
  GOTO 200
130: PRINT A$;B$(1);E$;C$(
  1);" & ": RETURN
200: DATA "0", "1", "4", "7",
  "2", "5", "8", "3",
  "6", "9"
210: RESTORE 200
215: FOR U=1 TO 3
```

```
216: FOR V=1 TO 4
217: READ W$(U,V)
218: NEXT V: NEXT U
219: J=9: WAIT 50+15F
220: IF J=0 FOR X=1 TO 8:
  CALL &7050: CALL &70
  51: NEXT X: WAIT 160
  : PRINT "( & & ) SAUV
  E": GOTO 260
221: IF Z=20 GOTO 100
222: IF J>9 LET J=9
223: M= RND U
224: T= RND V
225: IF J>0 GOSUB 290: R$=
  INKEY$
230: IF R$=W$(M,T) LET J=
  J-1: GOTO 220
235: J=J+1
237: Z=Z+1
240: GOTO 220
260: PRINT STR$( 20-Z);"
  SUR 20 EN FORCE " :
  STR$ F
270: INPUT "UNE AUTRE PAR
  TIE ? " : I$
272: IF H$="0" OR H$="OUI
  " GOTO 7
275: END
290: L$(2)="( & )"
291: FOR H=1 TO J
292: L$(2)=L$(2)+"-"
293: NEXT H
294: L$(2)=L$(2)+"&"
295: PRINT L$(2)+" " : I;M;T
297: RETURN
```

Isabelle MULLER

DISPOSITION DU CLAVIER
NUMERIQUE :

EXEMPLE :

```
1) LANCÉ DE LA CORDE
( & )----& &
APPUYER SUR B
      4 | 7 | 8 | 9 |
      +-----+
      3 | 4 | 5 | 6 |
      +-----+
2) RETOUR AU BATEAU
( & )-----& 3.2.
APPUYER SUR 3
( & )-----& 2.4.
APPUYER SUR 8
      1 | 2 | 3 |
      +-----+
```

GESTION DE DEPENSES

PC 1211

Vous allez enfin pouvoir connaître quelle est la part de vos revenus qui passe dans l'habillement, les impôts ou les pâtisseries !

Pour cela, vous devrez communiquer vos dépenses quotidiennes à l'ordinateur, qui se chargera de réaliser automatiquement des relevés quotidiens, mensuels ou annuels.

Une fonction histogramme a été ajoutée afin de mieux apprécier le poids relatif de chaque poste de dépenses. Si l'imprimante pouvait dessiner, ce serait le traditionnel "camembert".

Il vous faudra créer vos différents postes de dépenses, qui ne sont pas forcément les miens. La machine en accepte 12.

CLOTURE/JOUR	TRANSPT-->17.	IMPOTS-->68.	TELEPHO--> 1.43
ALIMENT-->270.	LOISIRS-->26.	TELEPHO-->18.6	LIBRAIR--> 14.66
CIGARET-->7.85	CINEMA-->0.	LIBRAIR-->190.55	JOURNAL--> 1.92
HABILLE-->250.	ASSURAN-->0.	JOURNAL-->25.	PATISSE--> 2.08
TRANSPT-->24.	IMPOTS-->68.	PATISSE-->27.1	
LOISIRS-->36.	TELEPHO-->8.65		
CINEMA-->34.	LIBRAIR-->155.	TOTAL---->1298.95	
ASSURAN-->155.	JOURNAL-->17.		
IMPOTS-->0.	PATISSE-->14.25		
TELEPHO-->9.95		HISTOGRAMME	
LIBRAIR-->35.55	TOTAL---->455.75	EN %	
JOURNAL-->8.			
PATISSE-->12.85			

CLOTURE/JOUR	ALIMENT-->31.71
ALIMENT-->142.	CIGARET--> 1.20
CIGARET-->7.85	HABILLE--> 19.24
HABILLE-->0.	TRANSPT--> 3.15
	LOISIRS--> 4.77
	LOISIRS-->62.
	CINEMA--> 2.61
	ASSURAN--> 11.93
	IMPOTS--> 5.23

UTILISATION DU PROGRAMME EN MODE DEF :

SHFT "=" Enregistrement des postes de dépenses (ne sert qu'une fois).
Dans un souci de présentation agréable des listages, toujours respecter 7 caractères par mots, compléter au besoin par des espaces.
SHFT "S" Saisie des montants dépensés pour chaque poste.
SHFT "J" Clôture quotidienne, impression du relevé journalier et transfert en zone mensuelle.
SHFT "M" Clôture mensuelle, impression du relevé mensuel et transfert en zone annuelle.
SHFT "A" Clôture annuelle, impression du relevé annuel.
SHFT "H" Traduit en % le total de chaque poste.
SHFT "C" Effacement des sommes enregistrées en zone jour, mois ou année. Ne pas oublier de le faire avant chaque nouvelle saisie quotidienne et bien sûr, chaque fin de mois ou d'année.

Joël LAMOTTE

```
5: "="FOR I=27
  TO 38
6: INPUT A$(I)
7: NEXT I
8: END
10: "S" BEEP 1:
  PAUSE "SAISI
  E"
20: FOR I=27 TO 3
  8
30: BEEP 1: PAUSE
  A$(I)
40: INPUT D
50: K=I+12: A(K)=
```

```
OTURE/MOIS":
S=0
210: FOR I=51 TO 6
  2
220: J=I-24: PRINT
  A$(J); "-->";
  A(I)
230: S=S+A(I): K=I
  +12: A(K)=A(I)
240: NEXT I
250: PRINT " ":
  PRINT "TOTAL
  --->"; S
260: GOTO 590
300: "A" PRINT "CL
  OTURE/AN": T=
  0
310: FOR I=63 TO 7
  4
320: J=I-36: PRINT
  A$(J); "-->";
  A(I)
330: T=T+A(I)
340: NEXT I
350: PRINT " ":
  PRINT "TOTAL
  --->"; T
360: GOTO 590
400: "H" BEEP 1:
  PAUSE "HISTO
  GRAMME"
405: PRINT "HISTO
  GRAMME":
  PRINT " E
  N %": PRINT "
  "
```

```
410: INPUT "MOIS(
  1), AN(2) ?":
  E
420: IF E=1 LET A=
  51: B=62: J=24
  : F=S: GOTO 44
  0
430: A=63: B=74: F=
  T: J=36
440: FOR I=A TO B
450: D=I-J: E=A(I)
  /F*100
460: PRINT A$(D);
  "-->"; USING
  "###.##": E
470: NEXT I
480: GOTO 590
500: "C" BEEP 1:
  PAUSE "EFFAC
  EMENT"
510: INPUT "JO(1)
  MOIS(2) AN(3)
  ? " : E
520: IF E=1 LET A=
  39: B=50: GOTO
  550
530: IF E=2 LET A=
  51: B=62: GOTO
  550
540: A=63: B=74
550: FOR I=A TO B
560: A(I)=0
570: NEXT I
580: END
590: PRINT " ":
  PRINT " ":
  PRINT " ":
  END
```

COMPTABILITE

MZ 80

Un programme de comptabilité personnelle mais qui sert aussi pour la comptabilité d'un magasin. Remis à jour avec les taux de TVA actuels et le nouveau plan comptable, il est tout à fait possible, moyennant quelques modifications, de l'adapter à d'autres ordinateurs. La sauvegarde se fait sur K7 et, avec une imprimante, on peut sortir tous les cahiers nécessaires à une bonne gestion : cahier d'achat, de ventes, de charges et les deux cahiers de trésorerie. Avec 48 K de mémoire, on peut sortir directement le journal d'un mois complet !

Christian IUMG

Il faut tout d'abord entrer le numéro de compte débit puis le montant TTC correspondant. Pour avoir la contrepartie en crédit, il faut entrer 0 en débit et ensuite 0 en crédit pour terminer l'opération. Pour rectifier une erreur ou enregistrer, il suffit de donner une date supérieure à 31. Chaque opération peut être répétée plusieurs fois pour la même journée, les répétitions sont indiquées à droite de l'écran et, pour les rectifications, il faut indiquer le numéro corres-

pondant. S'il y a répétition du libellé ou du montant TTC (au débit ou au crédit), il suffit de taper une fois au débit et de rentrer 0 au crédit.

INSTRUCTIONS

ACHATS 607 A = TVA 1 (répétition 0)
607 B = TVA 2 (rep 1)
607 C = TVA 2 (rep 0)
607 D = TVA 2 (rep 2)
607 E = TVA 3 (rep 0)

VENTES 707 A = TVA 1
707 B = TVA 2
707 C = TVA 3
706 = Prestations TVA 2 (réparations)

BANQUE 512 Débit (rep 5)
Crédit (rep 6)

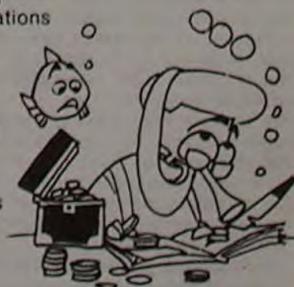
CAISSE 53 Débit (rep 1)
Crédit (rep 3)

CHARGES 6 L - Charges locatives
6 F - Entretien/Réparations
6 M - Prime Assurance
6 G - Documentation
6 H - Rémunération
6 I - Publicité
6 J - Transport/Achats
6 N - Déplacements
6 O - Frais P.T.T.
6 P - Cotisations
6 R - Intérêts/Emprunts
6 Q - Intérêts C/C
6 K - Divers
6 S - Divers non/TVA
6 T - Rému. exploit.
6 U - Pénalité Fisc.

401 = Fournisseurs
403 = Effets à payer
411 = Clients
413 = Effets à recevoir

Article 5 = T.V.A. 1 (7%)
Article 4
Article 1 } T.V.A. 2 (18,6%)
Article 2
Article 6 = T.V.A. 3 (33,33%)

ne sont pas mémorisés, mais sortent sur le journal.



Avis aux lecteurs nous envoyant des programmes pour SHARP MZ 80.

La famille des ordinateurs de table SHARP MZ 80 dispose d'un BASIC sur cassette contrairement à la plupart des constructeurs qui fournissent un BASIC résident en ROM. Un des avantages de cette famille est de permettre une mise à jour et une évolution du langage. Dans cette optique, il existe plusieurs versions des BASIC commercialisés par SHARP ou par certains distributeurs. Aussi, prions nos lecteurs, lorsqu'ils nous font parvenir un programme pour ces machines, de toujours préciser quel est le BASIC utilisé. En outre, en cas d'utilisation d'un BASIC autre que celui livré avec la machine, il serait souhaitable de nous en faire parvenir une copie au dos de la cassette contenant le ou les programmes que vous aimeriez voir figurer dans nos colonnes.

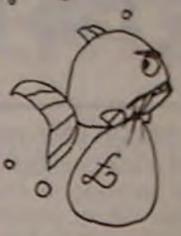
MZ 80

La Rédaction

```

30 CLR
40 PRINT "L=L0:L2=L3=L4=L5=L6=L7=L8=L9=L10=L11=L12=L13=L14=L15=L16=L17=L18=L19=L20=L21=L22=L23=L24=L25=L26=L27=L28=L29=L30=L31=L32=L33=L34=L35=L36=L37=L38=L39=L40=L41=L42=L43=L44=L45=L46=L47=L48=L49=L50=L51=L52=L53=L54=L55=L56=L57=L58=L59=L60=L61=L62=L63=L64=L65=L66=L67=L68=L69=L70=L71=L72=L73=L74=L75=L76=L77=L78=L79=L80=L81=L82=L83=L84=L85=L86=L87=L88=L89=L90=L91=L92=L93=L94=L95=L96=L97=L98=L99=L100=L101=L102=L103=L104=L105=L106=L107=L108=L109=L110=L111=L112=L113=L114=L115=L116=L117=L118=L119=L120=L121=L122=L123=L124=L125=L126=L127=L128=L129=L130=L131=L132=L133=L134=L135=L136=L137=L138=L139=L140=L141=L142=L143=L144=L145=L146=L147=L148=L149=L150=L151=L152=L153=L154=L155=L156=L157=L158=L159=L160=L161=L162=L163=L164=L165=L166=L167=L168=L169=L170=L171=L172=L173=L174=L175=L176=L177=L178=L179=L180=L181=L182=L183=L184=L185=L186=L187=L188=L189=L190=L191=L192=L193=L194=L195=L196=L197=L198=L199=L200=L201=L202=L203=L204=L205=L206=L207=L208=L209=L210=L211=L212=L213=L214=L215=L216=L217=L218=L219=L220=L221=L222=L223=L224=L225=L226=L227=L228=L229=L230=L231=L232=L233=L234=L235=L236=L237=L238=L239=L240=L241=L242=L243=L244=L245=L246=L247=L248=L249=L250=L251=L252=L253=L254=L255=L256=L257=L258=L259=L260=L261=L262=L263=L264=L265=L266=L267=L268=L269=L270=L271=L272=L273=L274=L275=L276=L277=L278=L279=L280=L281=L282=L283=L284=L285=L286=L287=L288=L289=L290=L291=L292=L293=L294=L295=L296=L297=L298=L299=L300=L301=L302=L303=L304=L305=L306=L307=L308=L309=L310=L311=L312=L313=L314=L315=L316=L317=L318=L319=L320=L321=L322=L323=L324=L325=L326=L327=L328=L329=L330=L331=L332=L333=L334=L335=L336=L337=L338=L339=L340=L341=L342=L343=L344=L345=L346=L347=L348=L349=L350=L351=L352=L353=L354=L355=L356=L357=L358=L359=L360=L361=L362=L363=L364=L365=L366=L367=L368=L369=L370=L371=L372=L373=L374=L375=L376=L377=L378=L379=L380=L381=L382=L383=L384=L385=L386=L387=L388=L389=L390=L391=L392=L393=L394=L395=L396=L397=L398=L399=L400=L401=L402=L403=L404=L405=L406=L407=L408=L409=L410=L411=L412=L413=L414=L415=L416=L417=L418=L419=L420=L421=L422=L423=L424=L425=L426=L427=L428=L429=L430=L431=L432=L433=L434=L435=L436=L437=L438=L439=L440=L441=L442=L443=L444=L445=L446=L447=L448=L449=L450=L451=L452=L453=L454=L455=L456=L457=L458=L459=L460=L461=L462=L463=L464=L465=L466=L467=L468=L469=L470=L471=L472=L473=L474=L475=L476=L477=L478=L479=L480=L481=L482=L483=L484=L485=L486=L487=L488=L489=L490=L491=L492=L493=L494=L495=L496=L497=L498=L499=L500=L501=L502=L503=L504=L505=L506=L507=L508=L509=L510=L511=L512=L513=L514=L515=L516=L517=L518=L519=L520=L521=L522=L523=L524=L525=L526=L527=L528=L529=L530=L531=L532=L533=L534=L535=L536=L537=L538=L539=L540=L541=L542=L543=L544=L545=L546=L547=L548=L549=L550=L551=L552=L553=L554=L555=L556=L557=L558=L559=L560=L561=L562=L563=L564=L565=L566=L567=L568=L569=L570=L571=L572=L573=L574=L575=L576=L577=L578=L579=L580=L581=L582=L583=L584=L585=L586=L587=L588=L589=L590=L591=L592=L593=L594=L595=L596=L597=L598=L599=L600=L601=L602=L603=L604=L605=L606=L607=L608=L609=L610=L611=L612=L613=L614=L615=L616=L617=L618=L619=L620=L621=L622=L623=L624=L625=L626=L627=L628=L629=L630=L631=L632=L633=L634=L635=L636=L637=L638=L639=L640=L641=L642=L643=L644=L645=L646=L647=L648=L649=L650=L651=L652=L653=L654=L655=L656=L657=L658=L659=L660=L661=L662=L663=L664=L665=L666=L667=L668=L669=L670=L671=L672=L673=L674=L675=L676=L677=L678=L679=L680=L681=L682=L683=L684=L685=L686=L687=L688=L689=L690=L691=L692=L693=L694=L695=L696=L697=L698=L699=L700=L701=L702=L703=L704=L705=L706=L707=L708=L709=L710=L711=L712=L713=L714=L715=L716=L717=L718=L719=L720=L721=L722=L723=L724=L725=L726=L727=L728=L729=L730=L731=L732=L733=L734=L735=L736=L737=L738=L739=L740=L741=L742=L743=L744=L745=L746=L747=L748=L749=L750=L751=L752=L753=L754=L755=L756=L757=L758=L759=L760=L761=L762=L763=L764=L765=L766=L767=L768=L769=L770=L771=L772=L773=L774=L775=L776=L777=L778=L779=L780=L781=L782=L783=L784=L785=L786=L787=L788=L789=L790=L791=L792=L793=L794=L795=L796=L797=L798=L799=L800=L801=L802=L803=L804=L805=L806=L807=L808=L809=L810=L811=L812=L813=L814=L815=L816=L817=L818=L819=L820=L821=L822=L823=L824=L825=L826=L827=L828=L829=L830=L831=L832=L833=L834=L835=L836=L837=L838=L839=L840=L841=L842=L843=L844=L845=L846=L847=L848=L849=L850=L851=L852=L853=L854=L855=L856=L857=L858=L859=L860=L861=L862=L863=L864=L865=L866=L867=L868=L869=L870=L871=L872=L873=L874=L875=L876=L877=L878=L879=L880=L881=L882=L883=L884=L885=L886=L887=L888=L889=L890=L891=L892=L893=L894=L895=L896=L897=L898=L899=L900=L901=L902=L903=L904=L905=L906=L907=L908=L909=L910=L911=L912=L913=L914=L915=L916=L917=L918=L919=L920=L921=L922=L923=L924=L925=L926=L927=L928=L929=L930=L931=L932=L933=L934=L935=L936=L937=L938=L939=L940=L941=L942=L943=L944=L945=L946=L947=L948=L949=L950=L951=L952=L953=L954=L955=L956=L957=L958=L959=L960=L961=L962=L963=L964=L965=L966=L967=L968=L969=L970=L971=L972=L973=L974=L975=L976=L977=L978=L979=L980=L981=L982=L983=L984=L985=L986=L987=L988=L989=L990=L991=L992=L993=L994=L995=L996=L997=L998=L999=L1000=L1001=L1002=L1003=L1004=L1005=L1006=L1007=L1008=L1009=L1010=L1011=L1012=L1013=L1014=L1015=L1016=L1017=L1018=L1019=L1020=L1021=L1022=L1023=L1024=L1025=L1026=L1027=L1028=L1029=L1030=L1031=L1032=L1033=L1034=L1035=L1036=L1037=L1038=L1039=L1040=L1041=L1042=L1043=L1044=L1045=L1046=L1047=L1048=L1049=L1050=L1051=L1052=L1053=L1054=L1055=L1056=L1057=L1058=L1059=L1060=L1061=L1062=L1063=L1064=L1065=L1066=L1067=L1068=L1069=L1070=L1071=L1072=L1073=L1074=L1075=L1076=L1077=L1078=L1079=L1080=L1081=L1082=L1083=L1084=L1085=L1086=L1087=L1088=L1089=L1090=L1091=L1092=L1093=L1094=L1095=L1096=L1097=L1098=L1099=L1100=L1101=L1102=L1103=L1104=L1105=L1106=L1107=L1108=L1109=L1110=L1111=L1112=L1113=L1114=L1115=L1116=L1117=L1118=L1119=L1120=L1121=L1122=L1123=L1124=L1125=L1126=L1127=L1128=L1129=L1130=L1131=L1132=L1133=L1134=L1135=L1136=L1137=L1138=L1139=L1140=L1141=L1142=L1143=L1144=L1145=L1146=L1147=L1148=L1149=L1150=L1151=L1152=L1153=L1154=L1155=L1156=L1157=L1158=L1159=L1160=L1161=L1162=L1163=L1164=L1165=L1166=L1167=L1168=L1169=L1170=L1171=L1172=L1173=L1174=L1175=L1176=L1177=L1178=L1179=L1180=L1181=L1182=L1183=L1184=L1185=L1186=L1187=L1188=L1189=L1190=L1191=L1192=L1193=L1194=L1195=L1196=L1197=L1198=L1199=L1200=L1201=L1202=L1203=L1204=L1205=L1206=L1207=L1208=L1209=L1210=L1211=L1212=L1213=L1214=L1215=L1216=L1217=L1218=L1219=L1220=L1221=L1222=L1223=L1224=L1225=L1226=L1227=L1228=L1229=L1230=L1231=L1232=L1233=L1234=L1235=L1236=L1237=L1238=L1239=L1240=L1241=L1242=L1243=L1244=L1245=L1246=L1247=L1248=L1249=L1250=L1251=L1252=L1253=L1254=L1255=L1256=L1257=L1258=L1259=L1260=L1261=L1262=L1263=L1264=L1265=L1266=L1267=L1268=L1269=L1270=L1271=L1272=L1273=L1274=L1275=L1276=L1277=L1278=L1279=L1280=L1281=L1282=L1283=L1284=L1285=L1286=L1287=L1288=L1289=L1290=L1291=L1292=L1293=L1294=L1295=L1296=L1297=L1298=L1299=L1300=L1301=L1302=L1303=L1304=L1305=L1306=L1307=L1308=L1309=L1310=L1311=L1312=L1313=L1314=L1315=L1316=L1317=L1318=L1319=L1320=L1321=L1322=L1323=L1324=L1325=L1326=L1327=L1328=L1329=L1330=L1331=L1332=L1333=L1334=L1335=L1336=L1337=L1338=L1339=L1340=L1341=L1342=L1343=L1344=L1345=L1346=L1347=L1348=L1349=L1350=L1351=L1352=L1353=L1354=L1355=L1356=L1357=L1358=L1359=L1360=L1361=L1362=L1363=L1364=L1365=L1366=L1367=L1368=L1369=L1370=L1371=L1372=L1373=L1374=L1375=L1376=L1377=L1378=L1379=L1380=L1381=L1382=L1383=L1384=L1385=L1386=L1387=L1388=L1389=L1390=L1391=L1392=L1393=L1394=L1395=L1396=L1397=L1398=L1399=L1400=L1401=L1402=L1403=L1404=L1405=L1406=L1407=L1408=L1409=L1410=L1411=L1412=L1413=L1414=L1415=L1416=L1417=L1418=L1419=L1420=L1421=L1422=L1423=L1424=L1425=L1426=L1427=L1428=L1429=L1430=L1431=L1432=L1433=L1434=L1435=L1436=L1437=L1438=L1439=L1440=L1441=L1442=L1443=L1444=L1445=L1446=L1447=L1448=L1449=L1450=L1451=L1452=L1453=L1454=L1455=L1456=L1457=L1458=L1459=L1460=L1461=L1462=L1463=L1464=L1465=L1466=L1467=L1468=L1469=L1470=L1471=L1472=L1473=L1474=L1475=L1476=L1477=L1478=L1479=L1480=L1481=L1482=L1483=L1484=L1485=L1486=L1487=L1488=L1489=L1490=L1491=L1492=L1493=L1494=L1495=L1496=L1497=L1498=L1499=L1500=L1501=L1502=L1503=L1504=L1505=L1506=L1507=L1508=L1509=L1510=L1511=L1512=L1513=L1514=L1515=L1516=L1517=L1518=L1519=L1520=L1521=L1522=L1523=L1524=L1525=L1526=L1527=L1528=L1529=L1530=L1531=L1532=L1533=L1534=L1535=L1536=L1537=L1538=L1539=L1540=L1541=L1542=L1543=L1544=L1545=L1546=L1547=L1548=L1549=L1550=L1551=L1552=L1553=L1554=L1555=L1556=L1557=L1558=L1559=L1560=L1561=L1562=L1563=L1564=L1565=L1566=L1567=L1568=L1569=L1570=L1571=L1572=L1573=L1574=L1575=L1576=L1577=L1578=L1579=L1580=L1581=L1582=L1583=L1584=L1585=L1586=L1587=L1588=L1589=L1590=L1591=L1592=L1593=L1594=L1595=L1596=L1597=L1598=L1599=L1600=L1601=L1602=L1603=L1604=L1605=L1606=L1607=L1608=L1609=L1610=L1611=L1612=L1613=L1614=L1615=L1616=L1617=L1618=L1619=L1620=L1621=L1622=L1623=L1624=L1625=L1626=L1627=L1628=L1629=L1630=L1631=L1632=L1633=L1634=L1635=L1636=L1637=L1638=L1639=L1640=L1641=L1642=L1643=L1644=L1645=L1646=L1647=L1648=L1649=L1650=L1651=L1652=L1653=L1654=L1655=L1656=L1657=L1658=L1659=L1660=L1661=L1662=L1663=L1664=L1665=L1666=L1667=L1668=L1669=L1670=L1671=L1672=L1673=L1674=L1675=L1676=L1677=L1678=L1679=L1680=L1681=L1682=L1683=L1684=L1685=L1686=L1687=L1688=L1689=L1690=L1691=L1692=L1693=L1694=L1695=L1696=L1697=L1698=L1699=L1700=L1701=L1702=L1703=L1704=L1705=L1706=L1707=L1708=L1709=L1710=L1711=L1712=L1713=L1714=L1715=L1716=L1717=L1718=L1719=L1720=L1721=L1722=L1723=L1724=L1725=L1726=L1727=L1728=L1729=L1730=L1731=L1732=L1733=L1734=L1735=L1736=L1737=L1738=L1739=L1740=L1741=L1742=L1743=L1744=L1745=L1746=L1747=L1748=L1749=L1750=L1751=L1752=L1753=L1754=L1755=L1756=L1757=L1758=L1759=L1760=L1761=L1762=L1763=L1764=L1765=L1766=L1767=L1768=L1769=L1770=L1771=L1772=L1773=L1774=L1775=L1776=L1777=L1778=L1779=L1780=L1781=L1782=L1783=L1784=L1785=L1786=L1787=L1788=L1789=L1790=L1791=L1792=L1793=L1794=L1795=L1796=L1797=L1798=L1799=L1800=L1801=L1802=L1803=L1804=L1805=L1806=L1807=L1808=L1809=L1810=L1811=L1812=L1813=L1814=L1815=L1816=L1817=L1818=L1819=L1820=L1821=L1822=L1823=L1824=L1825=L1826=L1827=L1828=L1829=L1830=L1831=L1832=L1833=L1834=L1835=L1836=L1837=L1838=L1839=L1840=L1841=L1842=L1843=L1844=L1845=L1846=L1847=L1848=L1849=L1850=L1851=L1852=L1853=L1854=L1855=L1856=L1857=L1858=L1859=L1860=L1861=L1862=L1863=L1864=L1865=L1866=L1867=L1868=L1869=L1870=L1871=L1872=L1873=L1874=L1875=L1876=L1877=L1878=L1879=L1880=L1881=L1882=L1883=L1884=L1885=L1886=L1887=L1888=L1889=L1890=L1891=L1892=L1893=L1894=L1895=L1896=L1897=L1898=L1899=L1900=L1901=L1902=L1903=L1904=L1905=L1906=L1907=L1908=L1909=L1910=L1911=L1912=L1913=L1914=L1915=L1916=L1917=L1918=L1919=L1920=L1921=L1922=L1923=L1924=L1925=L1926=L1927=L1928=L1929=L1930=L1931=L1932=L1933=L1934=L1935=L1936=L1937=L1938=L1939=L1940=L1941=L1942=L1943=L1944=L1945=L1946=L1947=L1948=L1949=L1950=L1951=L1952=L1953=L1954=L1955=L1956=L1957=L1958=L1959=L1960=L1961=L1962=L1963=L1964=L1965=L1966=L1967=L1968=L1969=L1970=L1971=L1972=L1973=L1974=L1975=L1976=L1977=L1978=L1979=L1980=L1981=L1982=L1983=L1984=L1985=L1986=L1987=L1988=L1989=L1990=L1991=L1992=L1993=L1994=L1995=L1996=L1997=L1998=L1999=L2000=L2001=L2002=L2003=L2004=L2005=L2006=L2007=L2008=L2009=L2010=L2011=L2012=L2013=L2014=L2015=L2016=L2017=L2018=L2019=L2020=L2021=L2022=L2023=L2024=L2025=L2026=L2027=L2028=L2029=L2030=L2031=L2032=L2033=L2034=L2035=L2036=L2037=L2038=L2039=L2040=L2041=L2042=L2043=L2044=L2045=L2046=L2047=L2048=L2049=L2050=L2051=L2052=L2053=L2054=L2055=L2056=L2057=L2058=L2059=L2060=L2061=L2062=L2063=L2064=L2065=L2066=L2067=L2068=L2069=L2070=L2071=L2072=L2073=L2074=L2075=L2076=L2077=L2078=L2079=L2080=L2081=L2082=L2083=L2084=L2085=L2086=L2087=L2088=L2089=L2090=L2091=L2092=L2093=L2094=L2095=L2096=L2097=L2098=L2099=L2100=L2101=L2102=L2103=L2104=L2105=L2106=L2107=L2108=L2109=L2110=L2111=L2112=L2113=L2114=L2115=L2116=L2117=L2118=L2119=L2120=L2121=L2122=L2123=L2124=L2125=L2126=L2127=L2128=L2129=L2130=L2131=L2132=L2133=L2134=L2135=L2136=L2137=L2138=L2139=L2140=L2141=L2142=L2143=L2144=L2145=L2146=L2147=L2148=L2149=L2150=L2151=L2152=L2153=L2154=L2155=L2156=L2157=L2158=L2159=L2160=L2161=L2162=L2163=L2164=L2165=L2166=L2167=L2168=L2169=L2170=L2171=L2172=L2173=L2174=L2175=L2176=L2177=L2178=L2179=L2180=L2181=L2182=L2183=L2184=L2185=L2186=L2187=L2188=L2189=L2190=L2191=L2192=L2193=L2194=L2195=L2196=L2197=L2198=L2199=L2200=L2201=L2202=L2203=L2204=L2205=L2206=L2207=L2208=L2209=L2210=L2211=L2212=L2213=L2214=L2215=L2216=L2217=L2218=L2219=L2220=L2221=L2222=L2223=L2224=L2225=L2226=L2227=L2228=L2229=L2230=L2231=L2232=L2233=L2234=L2235=L2236=L2237=L2238=L2239=L2240=L2241=L2242=L2243=L2244=L2245=L2246=L2247=L2248=L2249=L2250=L2251=L2252=L2253=L2254=L2255=L2256=L2257=L2258=L2259=L2260=L2261=L2262=L2263=L2264=L2265=L2266=L2267=L2268=L2269=L2270=L2271=L2272=L2273=L2274=L2275=L2276=L2277=L2278=L2279=L2280=L2281=L2282=L2283=L2284=L2285=L2286=L2287=L2288=L2289=L2290=L2291=L2292=L2293=L2294=L2295=L2296=L2297=L2298=L2299=L2300=L2301=L2302=L2303=L2304=L2305=L2306=L2307=L2308=L2309=L2310=L2311=L2312=L2313=L2314=L2315=L2316=L2317=L2318=L2319=L2320=L2321=L2322=L2323=L2324=L2325=L2326=L2327=L2328=L2329=L2330=L2331=L2332=L2333=L2334=L2335=L2336=L2337=L2338=L2339=L2340=L2341=L2342=L2343=L2344=L2345=L2346=L2347=L2348=L2349=L2350=L2351=L2352=L2353=L2354=L2355=L2356=L2357=L2358=L2359=L2360=L2361=L2362=L2363=L2364=L2365=L2366=L2367=L2368=L2369=L2370=L2371=L2372=L2373=L2374=L2375=L2376=L2377=L2378=L2379=L2380=L2381=L2382=L2383=L2384=L2385=L2386=L2387=L2388=L2389=L2390=L2391=L2392=L2393=L2394=L2395=L2396=L2397=L2398=L2399=L2400=L2401=L2402=L2403=L2404=L2405=L2406=L2407=L2408=L2409=L2410=L2411=L2412=L2413=L2414=L2415=L2416=L2417=L2418=L2419=L2420=L2421=L2422=L2423=L2424=L2425=L2426=L2427=L2428=L2429=L2430=L2431=L2432=L2433=L2434=L2435=L2436=L2437=L2438=L2439=L2440=L2441=L2442=L2443=L2444=L2445=L2446=L2447=L2448=L2449=L2450=L2451=L2452=L2453=L2454=L2455=L2456=L2457=L2458=L2459=L2460=L2461=L2462=L2463=L2464=L2465=L2466=L2467=L2468=L2469=L2470=L2471=L2472=L2473=L2474=L2475=L2476=L2477=L2478=L2479=L2480=L2481=L2482=L2483=L2484=L2485=L2486=L2487=L2488=L2489=L2490=L2491=L2492=L2493=L2494=L2495=L2496=L2497=L2498=L2499=L2500=L2501=L2502=L2503=L2504=L2505=L2506=L2507=L2508=L2509=L2510=L2511=L2512=L2513=L2514=L2515=L2516=L2517=L2518=L2519=L2520=L2521=L2522=L2523=L2524=L2525=L2526=L2527=L2528=L2529=L2530=L2531=L2532=L2533=L2534=L2535=L2536=L2537=L2538=L2539=L2540=L2541=L2542=L2543=L2544=L2545=L2546=L2547=L2548=L2549=L2550=L2551=L2552=L2553=L2554=L2555=L2556=L2557=L2558=L2559=L2560=L2561=L2562=L2563=L2564=L2565=L2566=L2567=L2568=L2569=L2570=L2571=L2572=L2573=L2574=L2575=L2576=L2577=L2578=L2579=L2580=L2581=L2582=L2583=L2584=L2585=L2586=L2587=L2588=L2589=L2590=L2591=L2592=L2593=L2594=L2595=L2596=L2597=L2598=L2599=L2600=L2601=L2602=L2603=L2604=L2605=L2606=L2607=L2608=L2609=L2610=L2611=L2612=L2613=L2614=L2615=L2616=L2617=L2618=L2619=L2620=L2621=L2622=L2623=L2624=L2625=L2626=L262
```

LES BONS COMPTES FONT LES BONS AMIS



Entrez le listing et faites RUN, vous voilà sur Antenne 2, mais votre ordinateur sera difficilement battu: en moins de trente secondes, la réponse est fournie, parfois en une minute, rarement plus. Vous pouvez choisir six nombres vous-même ou laisser votre Commodore 64 les tirer au sort.

Olivier CAHEN

READY.

```
100 REM "*****"
110 REM "LES BONS COMPTES....."
120 REM ".....FONT LES BONS AMIS"
130 REM "*****"
140 REM "AUTEUR: DOCTEUR OLIVIER CAHEN."
150 REM "*****"
170 DIM A$(25),R$(25),R$(32),R$(32)
180 PRINT "LES BONS COMPTES FONT LES BONS AMIS"
190 REM "*****"
200 REM "*****"
210 REM "DEFINITION DE VALEURS....."
220 REM "*****"
230 A$(0)="1" : A$(1)="2" : A$(2)="1+2" : A$(3)="1*2" : A$(4)="1-2"
240 A$(5)=A$(0):A$(6)=A$(0):A$(7)=A$(0)
250 A$(8)=A$(1):A$(9)=A$(1):A$(10)=A$(1)
260 A$(11)=A$(2):A$(12)=A$(2):A$(13)=A$(2)
270 A$(14)=A$(3):A$(15)=A$(3):A$(16)=A$(3)
280 A$(17)=A$(4):A$(18)=A$(4):A$(19)=A$(4)
290 R$(0)=" " : R$(1)="4" : R$(2)="5" : R$(3)="6"
300 R$(4)="4+5"
310 R$(5)="4*5"
320 R$(6)="5+6"
330 R$(7)="4*5"
340 R$(8)="4*5"
350 R$(9)="5*6"
360 R$(10)="4-5"
370 R$(11)="4-6"
380 R$(12)="5-6"
390 R$(13)="4+5+6"
400 R$(14)="4+5*6"
410 R$(15)="4+5-6"
420 R$(16)="4+6*5"
430 R$(17)="4+6-5"
440 R$(18)="5+6*4"
450 R$(19)="5+6-4"
460 R$(20)="4*5*6"
470 R$(21)="4*5-6"
480 R$(22)="4*5+6"
490 R$(23)="4*6-5"
500 R$(24)="4*6+5"
510 R$(25)="5*6-4"
520 R$(26)="5*6+4"
530 R$(27)="4-5*6"
540 R$(28)="4-5-6"
550 R$(29)="4-6*5"
560 R$(30)="4-6-5"
570 R$(31)="5-6*4"
580 R$(32)="5-6-4"
590 RR=0
600 REM
610 REM
620 REM "*****"
630 REM "CHOIX MODE DE JEU....."
640 REM "*****"
650 PRINT "PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" : L'ORDINATEUR TIRE LES CHIFFRES"
660 PRINT "2-VOUS INTRODUISEZ LES CHIFFRES"
670 GET Q$: IF Q$="" THEN 750
680 IF Q$="1" THEN 750
690 IF Q$="2" THEN 940
700 GOTO 650
710 REM
720 REM
730 REM "*****"
740 REM "TIRAGE AU SORT....."
750 REM "*****"
760 R$="0101020304050607080910111213141516171819202122232425"
770 FOR I=1 TO 6
780 RL=LEN(R$)
790 F$=STR$(RND(1)*LOG(TI))
800 F%=VAL(MID$(F$,1))
810 RH=(INT((RL/2)*RND(F%)*2)+1)
820 RH%=MID$(R$,RH,2)
830 R$(I)=VAL(RH%)
840 RD$=RIGHT$(R$,RL-RH-1)
850 RD%=LEFT$(R$,RH-1)
860 RT$=R$(I)+RD$
870 R$=RT$
```



```
880 NEXT
890 FOR I=1 TO 6
900 IFR$(I)=99 THEN A$(I)=100
910 NEXT I
920 A$(I)=INT(RND(1)*99)+100
930 GOTO 980
940 PRINT "J"
950 PRINT "INTRODUISEZ LES NOMBRES" : PRINT "PRINT"
960 FOR N=1 TO 6 : PRINT "NOMBRE N=" : INPUT A$(N) : NEXT N
970 INPUT "NOMBRE A TROUVER=" : A$(I)
980 PRINT "J"
990 REM
1000 REM
1010 REM "*****"
1020 REM "AFFICHAGE DES CHIFFRES....."
1030 REM "*****"
1040 TI$="000000"
1050 PRINT "PRINT"
1060 RESTORE
1070 G=0
1080 PRINT "PRINT"
1090 FOR N=1 TO 6 : PRINT A$(N) : NEXT N
1100 PRINT "PRINT" : PRINT TAB(16); "A$(I)"; : PRINT "PRINT"
1110 PRINT "*****"
1120 REM
1130 REM
1140 REM "*****"
1150 REM "CALCUL....."
1160 REM "*****"
1170 FOR O=1 TO 15
1180 READ N(1),N(2)
1190 A$(O)=A$(N(1))
1200 B$(O)=A$(N(2))
1210 R$(O)=A$(N(1))+A$(N(2))
1220 A$(O)=A$(O)*B$(O)
1230 B$(O)=A$(O)-B$(O)
1240 FOR O2=1 TO 4
1250 READ N(3)
1260 H$(O)=A$(N(3))
1270 FORT=0
1280 V=+1
1290 A$(V*3+2)=A$(A$(O)-A$(T))/H
1300 A$(V*3+3)=A$(A$(O)+A$(T))/H
1310 IFR$(T)=0 THEN A$(T)=1 : A$(T)=7
1320 A$(V*3+4)=A$(A$(O)-A$(T))/H
1330 NEXT T
1340 READ N(4),N(5),N(6)
1350 R(0)=0
1360 R(1)=R(N(4))
1370 R(2)=R(N(5))
1380 R(3)=R(N(6))
1390 R(4)=R(1)+R(2)
1400 R(5)=R(1)+R(3)
1410 R(6)=R(2)+R(3)
1420 R(7)=R(1)*R(2)
1430 R(8)=R(1)*R(3)
1440 R(9)=R(2)*R(3)
1450 R(10)=A$(R(1))-R(2)
1460 R(11)=A$(R(1))-R(3)
1470 R(12)=A$(R(2))-R(3)
1480 R(13)=R(4)+R(3)
1490 R(14)=R(4)*R(3)
1500 R(15)=A$(R(4))-R(3)
1510 R(16)=R(5)*R(2)
1520 R(17)=A$(R(5))-R(2)
1530 R(18)=R(6)*R(1)
1540 R(19)=A$(R(6))-R(1)
1550 R(20)=R(7)*R(3)
1560 R(21)=A$(R(7))-R(3)
1570 R(22)=R(7)+R(3)
1580 R(23)=A$(R(8))-R(2)
1590 R(24)=R(8)+R(2)
1600 R(25)=A$(R(9))-R(1)
1610 R(26)=R(9)+R(1)
1620 R(27)=R(10)*R(3)
1630 R(28)=A$(R(10))-R(3)
1640 R(29)=R(11)*R(2)
1650 R(30)=A$(R(11))-R(2)
1660 R(31)=R(12)*R(1)
1670 R(32)=A$(R(12))-R(1)
1680 IFTI$="000100" AND O=0 THEN GOSUB 1850
1690 FOR I=1 TO 19
1700 PRINT "TI"
1710 IFR$(I)=INT(A$(I)) THEN 1750
1720 FOR J=0 TO 32
1730 IFR$(I)=R$(J) THEN 1890
1740 IFR$(J)=A$(I) THEN RR=1 : GOTO 1890
1750 NEXT J
1760 NEXT I
1770 NEXT O2
1780 NEXT O
1790 REM
1800 REM
1810 REM "*****"
1820 REM "RESULTATS....."
1830 REM "*****"
1840 FOR B=0 TO 15 : PRINT "NEXT: PRINT" : IN ETUDE" : GOTO 1850
```

```
1850 PRINT "NON TROUVE EN 1 MINUTE" : PRINT "MAIS JE CONTINUE"
1860 PRINT "M"
1870 G=1
1880 RETURN
1890 PRINT "PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" : "A1 TROUVE EN "
1900 PRINT TRIM$(TI$); "SEC" : PRINT "PRINT"
1910 S1=VAL(LEFT$(R$(J),1))
1920 S2=VAL(RIGHT$(R$(J),1))
1930 S3=VAL(MID$(R$(J),3,1))
1940 S4=VAL(LEFT$(A$(1),1))
1950 S5=VAL(RIGHT$(A$(1),1))
1960 Z1$=MID$(R$(J),2,1)
1970 Z2$=MID$(R$(J),4,1)
1980 Z3$=MID$(A$(1),2,1)
1990 X1=R(N(S1))
2000 X2=R(N(S2))
2010 X3=R(N(S3))
2020 X4=R(N(S4))
2030 X5=R(N(S5))
2040 X6=R(N(S6))
2050 IF X1=0 THEN W1=X3 : GOTO 2110
2060 IF X3=0 THEN W1=X1 : GOTO 2110
2070 IF X1=0 AND X3=0 THEN Z2=160
2080 IF Z1$="+" THEN W1=X1+X3
2090 IF Z1$="-" THEN W1=X1-X3
2100 IF Z1$="*" THEN W1=X1*X3
2110 IF Z2=0 THEN W2=W1 : GOTO 2170
2120 IF Z2$="+" THEN W2=W1+X2
2130 IF Z2$="-" THEN W2=W1-X2
2140 IF Z2$="*" THEN W2=W1*X2
2150 GOTO 2170
2160 W2=X2
2170 REM
2180 W3=W2*X5
2190 IF X4=0 THEN W4=X5 : GOTO 2240
2200 IF X5=0 THEN W4=X4 : GOTO 2240
2210 IF Z3$="+" THEN W4=W3+X4
2220 IF Z3$="-" THEN W4=W3-X4
2230 IF Z3$="*" THEN W4=W3*X4
2240 REM
2250 IFR$(W3+W4) THEN Z4$="+"
2260 IFR$(W3-W4) THEN Z4$="-"
2270 IFR$(W3*X4) THEN Z4$="*"
2280 IF X1=0 OR X2=0 THEN Z3=0
2290 PRINT "X1; Z1$; X3; " : W1
2300 IF W1=0 OR X2=0 THEN Z3=0
2310 PRINT "W1; Z2$; X2; " : W2
2320 IFR W1=1 THEN Z3=0
2330 IF W2=0 OR X5=0 THEN Z3=0
2340 PRINT "W2; X6; " : W3
2350 IF X4=0 OR X5=0 THEN Z3=0
2360 PRINT "X4; Z3$; X5; " : W4
2370 IF X3=0 OR W4=0 THEN Z3=0
2380 PRINT "W3; Z4$; W4; " : A$(I)
2390 GOTO 650
2400 DATA 1,2,03,4,5,6,04,3,5,6,05,3,4,6,06,3,4,5
2410 DATA 2,3,01,4,5,6,04,1,5,6,05,1,4,6,06,1,4,5
2420 DATA 3,4,01,2,5,6,02,1,5,6,05,1,2,6,06,1,2,5
2430 DATA 4,5,01,2,3,6,02,1,3,6,03,1,2,6,06,1,2,3
2440 DATA 5,6,01,2,3,4,02,1,3,4,03,1,2,4,04,1,2,3
2450 DATA 1,3,02,4,5,6,04,2,5,6,05,2,4,6,06,2,4,5
2460 DATA 2,4,01,3,5,6,03,1,5,6,05,1,3,6,06,1,3,5
2470 DATA 3,5,01,2,4,6,02,1,4,6,04,1,2,6,06,1,2,4
2480 DATA 4,6,01,2,3,5,02,1,3,5,03,1,2,5,05,1,2,3
2490 DATA 1,4,02,3,5,6,03,2,5,6,05,2,3,6,06,2,3,5
2500 DATA 1,5,02,3,4,6,03,2,4,6,04,2,3,6,06,2,3,4
2510 DATA 1,6,02,3,4,5,03,1,4,5,04,1,3,6,06,1,3,4
2520 DATA 2,5,01,3,4,6,03,1,4,6,04,1,3,6,06,1,3,4
2530 DATA 3,6,01,3,4,5,03,1,4,5,04,1,3,5,05,1,3,4
2540 DATA 3,6,01,2,4,5,02,1,4,5,04,1,2,5,05,1,2,4
```



COMMODORE 64

ERRATA:
Dans le programme Zorg de Frédéric MÉLINE pour COMMODORE 64, paru dans HEBDOGICIEL N° 4, il faut rajouter la ligne: 101 DATA suivi de 44 virgules.

AUTO-CROSS

Passez entre les 20 obstacles du parcours en un minimum de temps: le record du tour est à battre! Vous vous déplacez avec les touches I, J, L et M et vous pouvez modifier le nombre d'obstacles en ligne 21 en changeant la valeur de 00. De même, les couleurs peuvent être modifiées avec les POKE 36879 de la ligne 0 et le POKE de T à la ligne 12.

Olivier TERRIER



```
0 GOSUB 10000:POKE36878,15:POKE650,128:POKE52,28:POKE56,28:POKE36879,25:CLR:RE=IE
28
1 A=7168:FOR I=ATOR+511:POKEI,PEEK(I+25600):NEXT
2 FORL=0T07:READF:POKE+L,F:NEXT:FORL=56T063:READF:POKE+L,F:NEXT
3 FORL=48T055:READF:POKE+L,F:NEXT
4 DATA60,255,255,60,60,255,255,60,102,102,255,255,255,255,102,102
5 DATA0,60,126,126,126,126,60,0
6 POKE36869,255
7 I=7725:11=7725:PRINT "J"
8 FORI=7702T07723:POKEI,6:NEXT
9 FORI=7723T081855STEP22:POKEI,6:NEXT
10 FORI=8185T09164STEP1:POKEI,6:NEXT
11 FORI=8164T07702STEP22:POKEI,6:NEXT
12 FORI=38480T038400+505:POKEI,6:NEXT
13 POKEI,8:T=TI
15 PRINT "M" : TAB(13) : "OBSTACLES" : A=INT(RND(1)*416+7725)
16 PRINT "M" : TAB(9) : "00" : IFPEEK(A)=6 THEN I15
17 YY=INT(RND(1)*2+1) : OHVY=0T018,19
18 B=A+2:GOTO28
19 B=A+44
20 IFPEEK(B)=6 THEN I15
21 IF00=20 THEN RF=INT((TI-T1)/60)*100/100:00T05000
22 IFB=A+2 THEN U=1:GOTO30
23 U=22
30 POKEA,6:POKEB,6
140 GETA$:IF A$="" THEN PRINT "M" : INT((TI-T1)/60)*100/100:00T0140
145 POKEI,32
150 IFR$="I" THEN I=I-22:K=0
160 IFR$="H" THEN I=I+22:K=0
170 IFR$="J" THEN I=I-1:K=7
180 IFR$="L" THEN I=I+1:K=7
181 IFI>8185 THEN I=8185
182 IFI<7680 THEN I=7680
187 IFPEEK(I)=6 THEN I=1:T1=T1-300:FORC=1T03:POKE36877,128:NEXT:POKE36877,0:00T01
90
```

COMMODORE

VIC 20

Pensez à l'instruction SPC (X) qui peut vous faire gagner du temps dans les instructions PRINT. X est le nombre d'espaces à sauter et peut aller jusqu'à 255. Dans ce programme par exemple, transformer la ligne 10033 et suivante en:
10033 PRINT "R +-" : SPC (10) : "I" : SPC (21) : "I"
SPC (19) : "J + - L" : SPC (19) : "I" : SPC (21) : "M"
Cette instruction est valable pour VIC 20 et COMMODORE 64.

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

La Rédaction

C'EST NOUVEAU, ÇA VIENT DE SORTIR!

Y-A-T-IL UN CHASSEUR DANS LA VILLE ?

C'est une des questions auxquelles vous devrez répondre pour gagner le concours organisé par LORICIELS autour de sa superbe cassette d'aventure "LE MYSTÈRE DE KIKEKANKOI". Un magnétoscope et 45 cassettes à gagner!

Au fait, vous connaissez les cassettes LORICIELS ? Nous avons testé "LE MANOIR DU DOCTEUR GÉNIUS" et "SEYMOUR" vous donne son avis sur ce logiciel en dernière page. Mais, LORICIELS diffuse plus de 20 cassettes :

POKER : 65 F.

Un superbe graphisme, afin de vous faire battre au POKER par l'ORIC. Jouant contre vous, l'ORIC vous donne vos cartes sans les regarder... à la loyale!

HYPER MASTER MIND : 65 F.

Un jeu bien connu, mais très difficile, dans la mesure où vous devez retrouver les couleurs et les formes! De nombreux niveaux de difficultés sont proposés. Un très bon programme de réflexion.

ORIBLE : 80 F.

Un jeu original, avec un beau graphisme. Le terrain de bataille est un échiquier sur lequel vous vous battez contre l'ORIC... à celui qui encerclera l'autre. Un jeu de stratégie, ORIBLEMENT vôtre.

DICO 5 : 80 F.

Vous qui trouvez le Master Mind trop facile, essayez donc DICO 5. Il s'agit du même principe, mais avec des mots de cinq lettres. A titre indicatif pour vos longues soirées d'hiver, DICO 5 possède un répertoire de plus de 2000 mots de la langue française.

GALAXION : 95 F.

Classique jeu de guerre de l'espace, où une flotte de vaisseaux armés de lasers essaie de vous détruire..., à vous de riposter, mais attention, une fois touché, le Galaxion se transforme en globule atroce qui fonce vers vous dans un ultime effort. Ce jeu écrit en langage machine est compatible clavier ou joystick P.A.C.E.

LE PROTECTOR : 90 F.

Un superbe jeu composé de trois tableaux, écrit en langage machine. Au premier tableau, vous survolez une ville dont vous avez la responsabilité. Hélas, vous n'êtes pas seul, les soucoupes ennemies passent et repassent en larguant des envahisseurs. Au second tableau, vous devez faire face à une pluie de météorites. Avec un peu de chance, vous apercevrez le troisième tableau où les dernières forces ennemies sont à détruire. La rapidité de ce jeu est modulable de 1 à 10... Avis aux amateurs de sensations fortes!

ORION : 95 F.

Un jeu dangereux pour la santé! Vous ne pourrez plus vous arrêter d'y jouer. Magnifique jeu d'arcades en trois actes. Mouches robotisées, base spatiale, vaisseau d'attaque... tout y est! avec graphisme, couleur et rapidité.

GASTRONON : 95 F.

Un jeu complètement fou de huit tableaux en langage machine. Imaginez : il faut détruire avec une base spatiale, des choucroutes, des cornichons, des chopes de bière à moins que vous préfériez le morceau de gruère suivi d'une petite glace! Ce n'est pas très raisonnable mais c'est très comique. 100% d'action!

J'APPRENDS L'ANGLAIS : 140 F.

Idéal pour apprendre son vocabulaire. Au fur et à mesure, constituez votre fichier de mots anglais, avec leur traduction. A tout moment, il est possible de faire des recherches, d'éditer des listes... sur écran ou sur imprimante. Mais ce n'est pas tout, un système d'interrogation permet de faire le point... et attention, l'ordinateur connaît vos points faibles! Livré avec manuel et en prime, le fichier des verbes irréguliers.

ANNUAIRE :

Nom, prénom, adresse, téléphone, profession... un vrai fichier! Allant jusqu'à l'édition sur imprimante, d'étiquettes autocollantes pour votre courrier. Chaque fichier ouvert possède une capacité de plus de 170 fiches, indispensable pour votre ORIC. Détail technique, c'est un fichier multicritères : rien de plus facile que de rechercher toutes les fiches de vos amis habitant Paris, de prénom Jacques et nés en 1952... Facile d'emploi, livré avec manuel.

GESTION DE STOCK : 180 F.

Logiciel de type professionnel, très complet. Par fichier, vous aurez une capacité de plus de 400 fiches-articles et quelque 50 fiches fournisseurs. Chaque fiche-article contient référence, mémo, désignation, emplacement magasin, prix, quantité en stock, quantité minimale, la date du dernier mouvement... Idéal pour un commerçant ou tout simplement pour vous qui désirez gérer votre congélateur, votre cave ou votre grenier... Possibilité de mouvement sur fiche (entrée/sortie), de recherche multicritères, édition d'inventaire... Livré avec manuel.

CARN-3 : 80 F.

Essayez de détruire habilement la chenille qui descend vers vous afin de vous dévorer. Ce programme utilise le langage machine, ce qui rend le jeu très rapide et votre tâche très difficile.

INTERTRON : 80 F.

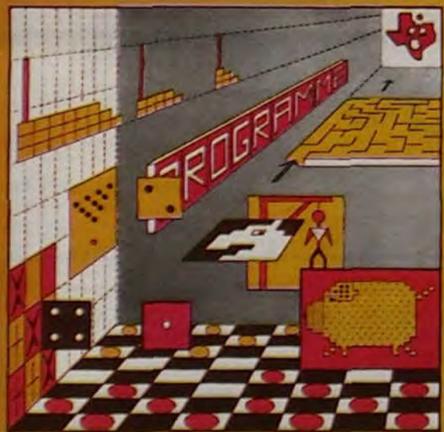
Un jeu d'actions, où vous vous déplacez à travers de très nombreux tableaux, de plus en plus difficile. Ce jeu demande une dextérité hors du commun et des nerfs à toute épreuve.

BIORYTHMES : 65 F.

Etes-vous en bonne période intellectuelle, physique ou sentimentale? Ce programme vous donnera toute information utile. Il permet aussi de connaître le jour correspondant à une date donnée. Un historique sur les calendriers et leurs utilisations accompagne ce LORICIELS.

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 Hanoi, Architecte, etc.). Jeux de société (421, Goldie, Cochon, Mastermyster, Chiffres et mots, etc.).

Des programmes performants : Calcul (Factures, Paye, Byorythmes, 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, Aligement, 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**.

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



Programmes en TI BASIC pour TI 99/4A

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

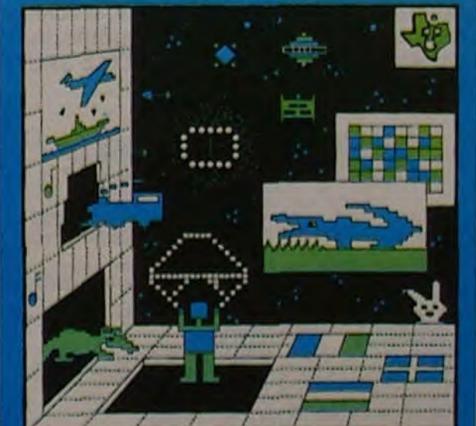


avec le module "mini-mémoire"

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, Calcuette 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 3



PROGRAMMES en BASIC ETENDU TI 99/4A

DEMANDEZ LE CATALOGUE DE NOS PROGRAMMES DISPONIBLES SUR CASSETTES ET DISQUETTES. SHIFT ÉDITIONS, 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 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 ou envoyé gratuitement sur de-

mande par la rédaction de notre journal 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 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.

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.

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 :

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.

DURIEZ CALCUL OFFRE AU MEILLEUR LOGICIEL DU TRIMESTRE UNE MACHINE A ECRIRE BROTHER EP.22, 2 KO DE MEMOIRE, INTERFACCERS . 232 . C.

TEXAS INSTRUMENTS OFFRE UN MODULE (A CHOISIR DANS LA GAMME DES LOGICIELS TI 99/4A) AU MEILLEUR LOGICIEL TEXAS DU MOIS.

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

GODILLORIC : 95 F.

Un jeu très original, 100% langage machine. A l'aide de votre "godillot", vous devez écraser sans pitié une colonie de fourmis qui tente de dévorer votre sucre, dépêchez-vous car la chaussure monte et les scorpions arrivent.

MONITEUR ASSEMBLEUR/DESASSEMBLEUR : 140 F.

D'une puissance remarquable, ce LORICIELS, entièrement en langage machine, placera votre ORIC sous moniteur. Assembler (32 labels possibles), désassembler, suivre pas à pas l'exécution d'un programme en langage machine, visualiser une page mémoire en ASCII ou en hexa, rechercher des chaînes de caractères, effectuer des transferts... deviennent des opérations faciles et immédiates. Livré avec manuel.

GENCAR : 140 F.

Excellent générateur de caractères, 100% langage machine. Permet de redéfinir les caractères de votre choix, un à un ou par bloc. Grâce à un vocabulaire simple, son utilisation aidera tous ceux qui emploient le graphisme dans leur programme. Compatible mode TEXT et mode HIRE.

CASSE-BRIQUE : 65 F.

Jeu classique du mur de briques que vous devez détruire à l'aide d'une balle et d'une raquette.

3D : 140 F.

3D est un utilitaire qui permet, tout simplement, de créer des dessins en trois dimensions et en couleur. Avec des ordres simples, vous pouvez modifier votre dessin, effectuer des zooms ; des rotations selon les trois axes X, Y, Z ainsi que des translations. Il est possible de dessiner un mouton ! puis de le voir sous tous les angles, à 10 cm comme à 100 mètres. Une fois créés, les dessins peuvent être sauvegardés sur cassette.

LE DESSINATEUR : 80 F.

Cet utilitaire permet de créer, modifier... des dessins en mode Haute Résolution ainsi qu'en mode TEXT, grâce à un pointeur lumineux se déplaçant sur l'écran.

PENGORIC : 80 F.

Une histoire de pingouin et de snoo-bee qui courent l'un après l'autre, en essayant de se dévorer. Vous êtes le pingouin, avec tout le respect que l'on vous doit, et vous vous défendez en envoyant des glaçons contre le snoo-bee. Un bon jeu d'actions, sonore et en couleur.

LA CHENILLE INFERNALE : 80 F.

Vous êtes aux commandes d'une chenille infernale, et votre but avoué est de consommer le maximum de vermicelles. A chaque proie capturée, vous augmentez votre taille d'un chaînon. Mais attention, de nombreux obstacles sont sur votre route... Un LORICIELS qui plaît beaucoup, mais ce n'est pas une partie de plaisir pour vos index !

JACK MAN : 80 F.

Jeu passionnant et bien connu de ces petits enzymes gloutons qui font fureur dans les cafés, et que vous pouvez avoir maintenant, chez vous, sur votre ORIC préféré.

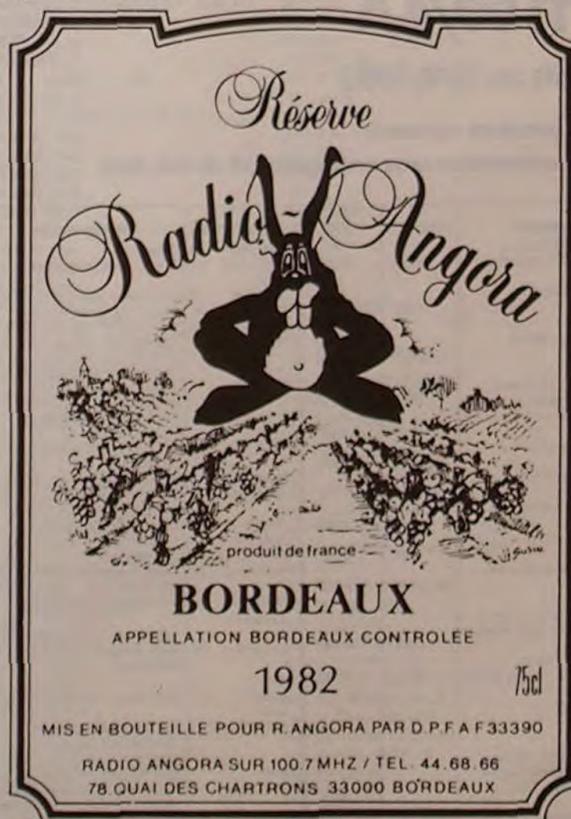
PUISSANCE 4 / MATCH COULEUR : 65 F.

Cette cassette contient deux très bons jeux de réflexion. Une version très sophistiquée du célèbre Morpion et une version ORIC du jeu Master Mind.

Pour obtenir la liste des points de vente, écrivez à LORICIELS, 17, rue LAMANDE, 75017 PARIS ou demandez-là au journal.

INFORMAT-HIC !

Radio ANGORA à Bordeaux lance une nouvelle émission d'informatique baptisée "INTERFACE" et animée par Didier CUGY. Vous saurez tout sur l'informatique le samedi à huit heures sur 100,7 MHz. Et, pour ceux qui ont abusé de la réserve Radio-Angora et qui n'ont plus la force de taper leur programme, Didier Cugy transmettra des programmes parus dans HEBDOGICIEL. Vous branchez votre enregistreur de cassettes et vous continuez à têter votre biberon de Bordeaux 1982 ! Que les bordelais qui se sentent vexés nous écrivent, ils ont gagné une bouteille de vin d'Alsace.



LOUÉ SOIT SIVÉA !

Combien d'entre vous ont regretté amèrement l'achat d'un matériel qui, après quelques jours d'utilisation, s'est avéré décevant ou mal adapté aux besoins réels ? Combien se sont laissé piéger par une publicité enjouée, une réputation surfaite ou tout simplement par un coup de tête ? Sivéa crée à partir de décembre 1983 un département location qui va permettre de tester les matériels avant de les adopter définitivement. Ce département s'adresse tout autant aux sociétés qu'aux particuliers puisque les machines en location

seront des hauts de gamme comme Apple III, LISA, IBM, PC, mais également des APPLE II[®] ou des ordinateurs plus "familiaux" comme le T07, le T199 ou le COMMODORE 64.

De plus la totalité des périphériques pourront également être loués, moniteur VIDÉO, lecteur de cassettes ou de disquettes, imprimantes, carte d'extension, manettes de jeu ainsi que des logiciels. Pour tous renseignements, appeler SIVÉA "location" au 293.02.22.

UN GOBELET D'OR DE 64 K

La ville de Boulogne-Billancourt organise un concours international d'INVENTEURS de JEUX de SOCIÉTÉ. Les programmes envoyés doivent fonctionner sur des micros de 64 K au plus. Vous avez le choix du matériel qui doit être dans sa version standard et vous pouvez utiliser le langage de votre choix. Le premier prix est le gobelet d'or de la ville de Boulogne-Billancourt et c'est Monsieur le Maire lui-même qui le remettra au vainqueur. Le deuxième prix se verra attribué lui aussi un gobelet mais en argent seulement. JEUX et STRATÉGIES, notre excellent confrère, décernera son pion d'or ainsi que deux disquettes d'or. Quant à la Fédération française de jeux de société, c'est un dé d'or qu'elle dépose dans la corbeille des récompenses. Les logiciels doivent être expédiés au Centre culturel, Concours d'inventeurs de jeux de société, 22, rue de la Bellefeuille, 92100 Boulogne-Billancourt. Pour obtenir le règlement du concours ou des renseignements plus complets, appeler la Ludothèque du Centre culturel au (1) 604.82.92.

TÉLÉ VÉRITÉ

Ça y est, la FNAC récidive, encore des pleurs et des grincements de dents en perspective. Certains constructeurs de télévisions vont être dans leurs petits souliers ! Vous voulez savoir qui a obtenu deux étoiles seulement ou qui a quatre étoiles en note technique et quatre étoiles en rapport qualité prix ? Précipitez-vous à la FNAC la plus proche, le dossier Télévision est gratuit et, comme d'habitude, comptez les étoiles. Ah ! au fait, trois étoiles = 3 ans de garantie, c'est dire si le laboratoire de test de la FNAC est sûr de lui. Quand la FNAC s'engage, elle ne s'engage pas à moitié !

ÉCRAN MAGIQUE

Max, Claude et Benoît sévissent le samedi de 15 h 30 à 16 h 45 dans leur émission sur la micro-informatique, ÉCRAN MAGIQUE. Initiation à l'informatique, nouveautés de la semaine et, en prime, quelques programmes parus dans HEBDOGICIEL seront diffusés. A vos cassettes ! Radio Rivage Contact 91,4 MHz.

JACKPOT

Un superbe jeu graphique utilisant les possibilités du Basic Étendu : cerise, citron, dollar, cloche, sac d'argent, mystère, jackpot... tout y est. Las Vegas est à vous!

Pierre VIOLENT

Pour des raisons techniques, les caractères de code ASCII de 129 à 143 sont représentés par des minuscules dans le listing et vous devez les entrer avec CTRL et la lettre correspondante. Par exemple, pour la ligne 1801, vous devez entrer CTRL et b, CTRL et j, CTRL et j...CTRL et c. Par contre, pour la ligne 1802, entrer directement "JEU" en majuscules.

La Rédaction

```
1 | JEU DU JACKPOT AUTEUR: P. VIOLENT DATE: 26/10/82
TAILLE:10211 OCTETS/PRG 13 K.OCTETS/P+V
100 CALL REGLES :: CALL MAGNIFY(4):: CALL CLEAR :: CALL SCREEN(2):: CALL CARCOL(
16,1)
110 CALL SPRITE(1,120,10,1,1,0,64,120,14,160,20,-64,0,120,3,160,1,0,-64,1
4,120,6,1,224,64,0)
120 DISPLAY AT(12,4):"VEUILLEZ PATIENTER ... "
130 RANDOMIZE
140 ON WARNING NEXT
150 CALL INITVARS(COL(),NOMS(),JACKP,SOME)
160 CALL JEU(JACKP,SOME,MISE)
170 CALL INITDISP(COL(),AA(),JACKP,SOME,MISE)
180 FOR I=1 TO 3 :: CALL START(1):: NEXT I
190 FOR I=1 TO 3 :: CALL HALT(1):: NEXT I
200 FOR I=1 TO 3 :: CALL STAB(1,DIS(),NOMS(),AA()):: NEXT I
210 CALL WIN(DIS(),JACKP,SOME,MISE)
220 CALL ENCORE(SOME)
230 GOTO 160
240 !-----
250 SUB SPEED(I,V)
260 K=B*(I-1)
261 A=K+8 :: B=K+7 :: C=K+6 :: D=K+5 :: E=K+4 :: F=K+3 :: G=K+2 :: H=K+1
270 IF I<2 THEN CALL MOTION(EA,V,0,EB,V,0,EC,V,0,ED,V,0,EE,V,0,EF,V,0,EG,V,0,EH
,V,0)
271 IF I=2 THEN CALL MOTION(EH,V,0,EG,V,0,EF,V,0,EE,V,0,ED,V,0,EC,V,0,EB,V,0,EA
,V,0)
280 SUBEND
290 !-----
300 SUB RAND(MAXI,TABL(),EL)
310 FOR I=1 TO 10 :: TABL(EL,I)=I :: NEXT I
320 FOR I=1 TO 10
330 P=INT(MAXI*RNDR+1):: Q=INT(MAXI*RNDR+1)
340 S=TABL(EL,P):: TABL(EL,P)=TABL(EL,Q):: TABL(EL,Q)=S
350 NEXT I :: SUBEND
350 !-----
360 SUB HALT(COL)
370 DISPLAY AT(24,1)SIZE(9):"STP*COL":COL
380 ACCEPT AT(24,28):A$
390 DISPLAY AT(24,1)SIZE(9):""
400 CALL BIP
410 FOR V=32 TO 1 STEP -2
420 CALL SPEED(COL,V*SGN(.5+(COL+2)))
430 NEXT V
440 SUBEND
450 !-----
```

```
460 SUB START(COL)
470 DISPLAY AT(24,1)SIZE(9):"DEP*COL":COL
480 ACCEPT AT(24,28):A$
490 DISPLAY AT(24,1)SIZE(9):""
500 CALL BIP
510 V=INT(30*(1+RND)):: FOR I=B TO V STEP B :: CALL SPEED(COL,I*SGN(.5+(COL+2)))
:: NEXT I
520 SUBEND
530 !-----
540 SUB STAB(COL,ARY(),NOMS(),AA(),)
545 Z=B*(COL-1)
550 CALL SPRITE(E2B,93,8,97,80+24*COL)
560 FOR I=1 TO B :: CALL COINC(EI+Z,E2B,2,X):: IF X THEN 580
570 NEXT I :: GOTO 560
580 CALL SPEED(COL,0)
590 CALL DELSPRITE(E2B)
595 CALL LOCATE(EI+Z,97,80+24*COL)
600 ARY(COL)=AA(COL,1)
610 DISPLAY AT(COL+21,1)SIZE(8):NOMS(ARY(COL))
620 SUBEND
630 !-----
640 SUB CARCOL(CAR,FOND)
650 FOR I=1 TO 8
660 CALL COLOR(I,CAR,FOND)
670 NEXT I
680 SUBEND
690 !-----
700 SUB INITDISP(COL(),AA(),JACKP,SOME,MISE)
710 CALL CARCOL(7,1)
720 CALL SCREEN(12)
721 DISPLAY AT(10,1)ERASE ALL:"JACKPOT":JACKP:"$": "VOUS AVEZ":SOME:"$": "VOT
RE":MISE:"MISE":"$"
727 CALL VCHAR(1,12,134,24):: CALL VCHAR(1,13,136,24):: CALL VCHAR(1,16,137,24):
: CALL VCHAR(1,19,137,24)
728 CALL VCHAR(1,22,134,24):: CALL VCHAR(1,23,136,24)
760 DISPLAY AT(12,10):"FKJJKJJKJJK"
770 DISPLAY AT(15,10):"FKJJKJJKJJK"
780 CALL TITRE
790 CALL MAGNIFY(3)
820 FOR J=1 TO 3
830 CALL RAND(8,AA(),J)
835 NEXT J
836 FOR J=1 TO 3
840 FOR I=1 TO 8
850 CALL SPRITE(EI+8*(J-1),92+4*AA(J,1),COL(AA(J,1)),24*(I-1)+1,80+24*J)
860 NEXT I
870 NEXT J
950 SUBEND
960 !-----
970 SUB INITVARS(COL(),DE$( ),JACKP,SOME)
980 DATA 006262070A0A0A0702020A0762620000004646E0504040E0505050E04646,16,0003000
001020202020404040F00010000E08080C020202020101010F880C,7
990 DATA 0001063801020204040404020201000018E080C0201000808080101020C,11,000003
0C300103040404030000000000E30C040E020A060704888887008,10
1000 DATA 00F0703010608131213120A0804030000F0E0C0806010C088880101020C,5,000707
1818000000001010001010000E0E018181818E0E080808080808,14
1010 DATA FFO0E42A2EA4A00E19292E2828100FFF004AA8CAA49009F444444448400FF,3,003
84442422119070719214242443800001C2242428498E0E09884424221C,8
1020 DATA "DOLLAR","CLOCHE","CITRON","CERISE","ARGENT","MYSTERE","JAC
K*POT","FLEUR"
1030 FOR I=1 TO 8
1040 READ CAR$,COL(I)
1050 CALL CHAR(92+4*I,CAR$)
1060 NEXT I
1070 FOR I=1 TO 8
1080 READ DE$(I)
1090 NEXT I
1100 CALL CHAR(92,"FF"8RPTS("80",14)8"FFFF"8RPTS("01",14)8"FF")
1110 CALL CHAR(64,"00003030003030")
1120 DATA 1010101F,0000001F10101010,000000F010101010,101010F0,101010FF,1010101F1
0101010,000000FF10101010,101010F010101010,1010101010101010
```

```
1130 DATA 000000FF,101010FF10101010
1140 FOR I=1 TO 11
1150 READ A$
1160 CALL CHAR(128+I,A$)
1170 NEXT I
1180 CALL CHAR(91,"")
1190 JACKP=100+INT(100*RND)
1200 SOME=30+INT(10*RND)
1205 CALL COLOR(0,14,1,13,10,1,14,10,1)
1210 SUBEND
1220 !-----
1230 SUB BIP
1250 CALL SOUND(-40,523,0)
1260 CALL SOUND(-40,659,0)
1270 CALL SOUND(-40,784,0)
1300 SUBEND
1310 !-----
1320 SUB WIN(DIS(),JACKP,SOME,MISE)
1330 A=DIS(1):: B=DIS(2):: C=DIS(3)
1340 IF NOT(A=B AND B=C) THEN 1370
1350 IF A=7 THEN F=5 ELSE F=3
1360 GOTO 1430
1370 IF NOT((A=7 AND B=7)OR(A=7 AND C=7)OR(B=7 AND C=7)) THEN 1400
1380 F=4
1390 GOTO 1430
1400 IF A=B OR A=C OR B=C THEN F=1 :: GOTO 1430
1410 NAL=INT(8*RND+1):: IF A=NAL THEN DISPLAY AT(1,22)BEEP:"CHANCE!" :: F=1 :: G
OTO 1430
1420 F=0
1430 IF F=5 THEN 1560
1440 DISPLAY AT(10,22):"COEF"&F
1450 IF F=0 THEN A$="NULLS" ELSE A$="STRS(F*MISE)&"$"
1460 DISPLAY AT(13,22):"VOS"
1470 DISPLAY AT(14,22):"GAINSA"
1480 DISPLAY AT(15,22):A$
1490 SOME=SOME+F*MISE :: JACKP=JACKP-F*MISE
1500 IF JACKP<0 THEN SOME=SOME+JACKP :: JACKP=0
1510 CALL SUITE
1520 IF SOME=0 THEN CALL ROULETTE(JACKP,SOME,MISE):: SUBEXIT
1530 DISPLAY "LE JACKPOT EST DE":JACKP:"$",SOME,"VOUS AVEZ":SOME:"$",SOME
1540 DISPLAY "....."
1550 SUBEXIT
1560 J=110
1561 CALL DELSPRITE(ALL):: CALL MAGNIFY(4)
1563 CALL SPRITE(EI,120,10,1,1,0,64,120,14,160,20,-64,0,120,3,160,1,0,-64,1
4,120,6,1,224,64,0)
1565 CALL CLEAR
1570 CALL SCREEN(10):: FOR I=1 TO 22 :: PRINT TAB(I):"JACKPOT" :: NEXT I ::
1576 CALL VCHAR(1,31,32,96)
1580 FOR I=1 TO 5 :: CALL CARCOL(15,5):: CALL SOUND(-1E3,J,0):: J=J*1.06 :: CALL
CARCOL(5,15):: CALL SOUND(-1E3,J,0):: J=J*1.06 :: NEXT I
1590 SOME=JACKP :: JACKP=0 :: CALL SUITE :: CALL CARCOL(7,10)
1600 PRINT "VOUS AVEZ MAINTENANT ":SOME:"$"
1610 PRINT ".....","VOULEZ-VOUS CONTINUER ?"
1620 INPUT R$
1630 IF R$="O" THEN SUBEXIT
1640 IF R$="N" THEN STOP
1650 PRINT "O OU N ?",.....
1660 GOTO 1620
1670 SUBEND
1680 !-----
1690 SUB JEU(JACKP,SOME,MISE)
1700 CALL CLEAR :: CALL SCREEN(8):: CALL TITRE :: CALL CARCOL(5,1):: CALL DELSPR
ITE(ALL)
1710 DISPLAY AT(12,0):"MONTANT DU JACKPOT":JACKP:"$"
1720 DISPLAY AT(15,0):"VOUS POSSEDEZ":SOME:"$"
1730 DISPLAY AT(17,0):"COMBIEN JOUEZ-VOUS?"
1740 ACCEPT AT(17,22)BEEP VALIDATE(DIGIT)SIZE(4):MISE
1750 IF MISE<0 AND MISE<SOME THEN 1770
1760 DISPLAY AT(20,10):"ERREUR":: CALL CARCOL(7,1):: CALL SCREEN(10):: GOTO 174
```



TI 99/4 A

BASIC ETENDU

Suite page 12



CHOISISSEZ LE PROGRAMME

TI 99/4A
tarifs au 11/11/1983

BON DE COMMANDE

Total TTC : _____

Participation aux frais de port + 15 F.
Ch-join mon règlement par : CCP CB Mandat

La Règle à Calcul
65/67 Bd St Germain 75005 Paris
Tél : 325.68.88. Télex 220064 F
ETRAV/1303 RAC

Signature _____

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____ Tél _____

(pour les moins de 18 ans signature des parents)

- Je commande les logiciels ou produits suivants
- Je désire seulement une documentation sans engagement de ma part

Références	Désignation	Prix H.T.	Prix T.T.C.	Références	Désignation	Prix H.T.	Prix T.T.C.	Références	Désignation	Prix H.T.	Prix T.T.C.	Références	Désignation	Prix H.T.	Prix T.T.C.
PHM 3020	44 Music Maker : initiation et perfectionnement au logiciel	158,52	188,00	PHM 3032	13 Blasto : combat de chars	112,98	134,00	PHM 3031	10 Atrack**	112,98	134,00	PHM 3011	66 Gymnastique, en anglais	158,52	188,00
PHM 3027/US	1 Addition-Substraction I*, en anglais	158,52	188,00	PHM 3033/US	12 Black-Jack : poker, en anglais	112,98	134,00	PHM 3010/US	66 Extended-Basic	112,98	134,00	PHM 3011	45 Speech editor : nécessite le PHP 1500, en anglais	210,79	250,00
PHM 3028/US	2 Addition-Substraction II*, en anglais	158,52	188,00	PHM 3034	20 Hustle** : jeux de poursuite	112,98	134,00	PHM 3014/US	54 Statistics, en anglais	112,98	134,00	PHM 3026	49 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone à un ordinateur et une carte RS 232 C (PHP 120) avec le PHP 1500 permet de prononcer en anglais des phrases composées sur l'écran	421,59	500,00
PHM 3029/US	3 Multiplication I*, en anglais	158,52	188,00	PHM 3037	19 Hangmann** : jeu du pendu	112,98	134,00	PHM 3026	49 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone à un ordinateur et une carte RS 232 C (PHP 120) avec le PHP 1500 permet de prononcer en anglais des phrases composées sur l'écran	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHM 3114	58 DLM 1 Crocodile savant, en français	112,98	134,00	PHM 3038	16 Connect 4** : jeu du morpion	112,98	134,00	PHM 3035	57 Terminal emulator II : permet de communiquer par téléphone à un ordinateur et une carte RS 232 C (PHP 120) avec le PHP 1500 permet de prononcer en anglais des phrases composées sur l'écran	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHM 3115	59 DLM 2 Addition canon, en français	112,98	134,00	PHM 3039	30 Yajhtzee : jeux du Yam	112,98	134,00	PHM 3055	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHM 3116	60 DLM 3 Division démolition, en français	112,98	134,00	PHM 3042/US	26 Adventures avec graphique en anglais	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHM 3117	61 DLM 4 Dragon savant, en français	112,98	134,00	PHM 3052	25 Tombstone city : far-west, du XIXe siècle	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHM 3118	62 DLM 5 Mission moins, en français	112,98	134,00	PHM 3953	21 Ti-Invasers : envahisseurs de l'espace	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHM 3119	63 DLM 6 Météor multiplication, en français	112,98	134,00	PHM 3054	14 Car wars : course de voitures	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHM 3036	31 Le basic étendu par soi-même, en français : nécessite le module PHM 3026	55,65	66,00	PHM 3055	8 Alpiner : utilisation possible du PHP 1500	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHM 6019/FR	48 Le basic par soi-même, en français	55,65	66,00	PHM 3057	22 Munchmann : jeu du glouton	212,48	252,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHM 6017/FR	37 Jeux retro I : 4 jeux biorythme, reconstitution de mots, en français	55,65	66,00	PHM 3067	23 Onhelo**	158,52	188,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHM 6015/FR	36 Jeux retro II : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3110	15 Chisholm trail	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHM 6013/DF	53 Gestion de fichiers : cassettes ou disquettes recommandées pour stocker les données, en français	316,19	375,00	PHM 3112	24 Parsec : utilisation possible du PHP 1500	212,48	252,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHM 3044/DF	52 Gestion de rapports : cassettes ou disquettes et imprimante recommandées, en français	316,19	375,00	PHM 3036	31 Zéro-zapp** : Texas-flipper	212,48	252,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHM 5001/FR	55 Le basic étendu par soi-même, en français	588,00	695,00	PHM 3036	31 Zéro-zapp** : Texas-flipper	212,48	252,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHM 6003/FR	56 Conseil financier, en français	55,65	66,00	PHM 6017/FR	37 Jeux retro II : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHM 3018/DF	27 Jeux vidéo I : 3 jeux d'adresse (safari, ping-pong, duel), en français	112,98	134,00	PHM 6015/FR	36 Jeux retro I : 4 jeux biorythme, reconstitution de mots, en français	55,65	66,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHM 3023/DF	29 Chasse au Wumpus, en français	112,98	134,00	PHM 6017/FR	37 Jeux retro II : 4 jeux en français	55,65	66,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHM 3024	18 Football, en français	112,98	134,00	PHM 6047/US	35 Mission impossible	55,65	66,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHM 3025/DF	28 Jeux vidéo II : 2 jeux de réflexion et de mémoire, en français	188,03	223,00	PHM 6048/US	43 Voodoo Castle	55,65	66,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHM 3030	9 A-MAZE-ING : le chat et la souris	112,98	134,00	PHM 6049/US	42 The count	55,65	66,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHM 3003/US	7 Preschool, early learning fun, en anglais	112,98	134,00	PHM 6050/US	41 Strange Odyssey	55,65	66,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHM 3004	6 Beginning grammar, en anglais	112,98	134,00	PHM 6051/US	57 Mystery Fun House	55,65	66,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHM 3008/FR	17 Échecs : apprentissage et jeux en français	270,66	321,00	PHM 6052/US	39 Pyramid of Doom	55,65	66,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
PHM 3015/US	4 Early reading** : nécessite le PHP 1500 en anglais	112,98	134,00	PHM 6053/US	33 Ghost Town	55,65	66,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	112,98	134,00	PHM 3058	50 Mini-mémoire, permet de stocker 4 koctets et donne un accès simplifié au langage Assembleur par l'intermédiaire d'une cassette	421,59	500,00
				PHM 6054/US	40 Savage Island I & II	55,65	66,00	PHM							

DONJON

Chevalier en quête de la coupe enchantée aux vertus magiques, vous évoluez dans un donjon de 100 pièces infestées de scorpions et de moguls. Dans l'un des trois coffres perdus dans le donjon, la coupe vous attend, dans les autres : des chauves-souris sanguinaires. Divers objets répartis dans le donjon vous aideront dans votre quête : sérum guérisseur de piqûre de scorpion, flèche magique pour détruire les moguls, talisman repousseur de chauve-souris et clef pour ouvrir les coffres. Rappelez vous qu'une salle ne contient qu'un seul objet ou un monstre à la fois. Après avoir utilisé un objet, il disparaît et réapparaît dans une autre pièce.

YVAN HARY

déroulement de l'action :

- l'ordinateur vous demande d'abord la direction du déplacement, tapez E pour monter, X pour descendre, S pour aller à gauche, D pour aller à droite. Si vous voulez rester dans la même salle, tapez 0. L'ordinateur vous demande ensuite "QUE FAITES-VOUS ?". Tapez alors la lettre correspondant à l'action désirée.

- ⓐ : laisser un objet dans une salle vide pour le reprendre ultérieurement. (Si la salle est occupée ou que vous ne possédez pas d'objet, l'ordinateur ne prend pas en compte cet ordre et vous redemande "QUE FAITES-VOUS ?")
- ⓑ : prendre l'objet contenu dans la salle où vous vous trouvez.
- ⓒ : utiliser l'objet (défense contre les monstres, clef pour ouvrir les coffres...).
- ⓓ : dessiner un caractère sur le plan, ce qui n'influe en rien sur le déroulement du jeu. Cette option vous évite de noter sur une feuille l'emplacement des monstres. A la question "CARACTÈRES", tapez le numéro correspondant à l'objet que vous voulez dessiner.

- 1 = sérum
- 2 = talisman
- 3 = flèche
- 4 = clef
- 5 = espace (si vous vous êtes trompé ou pour effacer un monstre mort)
- 6 = mogul (M)
- 7 = scorpion (S)
- 8 = coffre (C)
- 0 = fin des dessins.

Après avoir demandé le caractère à afficher, l'ordinateur vous demande sa position (horizontale, verticale) et le dessine à l'écran.

ⓔ : Taper 0 si vous ne voulez rien faire.

Le programme s'arrête avec CTRL 4.

```

10 REM "DONJON",JEU DE ROLE
15 REM COPYRIGHT,IVAN-HARY
20 CALL CLEAR
25 RANDOMIZE
30 REM DEFINITION DES CARACTERES ...
35 DATA 33,00103454501C2440,34,FFB1818181818181,35,00000044281,36,0606060606060606
06
40 DATA 37,00007C545454,38,003C20203C043C,59,FFFF3DFDFCFFFF,40,0000000000000002
45 DATA 41,0018244221010306,42,700E181F4F32C102,43,0E1CFBF0482448,44,0
50 DATA 45,81C37E3E3C18187E,107,0,128,FB3E0703070F1F,129,1C3E377CFFBE0C,48,00
38444C54644438
55 DATA 130,3F3E3E3E1EDFB3FF,131,C0C0C0C0C0E0F8AC,132,0000070F0F1F1F3F,133,00000
0C0F0F8FEBF
60 DATA 134,3F3F3F3F1FDFBFFE,135,8B9E9494C0E078AC,137,2458D9999805A24,138,00706
050080402
65 DATA 145,8181805A64810081,146,8100805A66C38181,152,1F3F370037303E3F,153,FBFC
C06ECBC7CFC
70 DATA 154,0000003F37303E3F,155,000000CEECBC7CFC,156,3C187E7E42427E7E,147,00007
05F75
75 FOR I=1 TO 33
80 READ AA,BA
85 CALL CHAR(AA,BA)
90 NEXT I
95 FOR I=97 TO 121 STEP 8
100 CALL CHAR(I,"FFFFCFBF0E0C0B")
105 CALL CHAR(I+1,"FF7F3F1F0F070301")
110 NEXT I
115 FOR I=96 TO 112 STEP 8
120 CALL CHAR(I,"FFFFFFFFFFFFFF")
125 NEXT I
130 CALL COLOR(12,16,5)
135 DATA 14,11,11,7,8,7,14,8,2,5,16,14,2,5,10,5
140 FOR I=1 TO 8
145 READ AA,BB
150 CALL COLOR(I+8,AA,BB)
155 NEXT I
160 CALL SCREEN(6)
165 REM AFFICHAGE DE DEPART
170 PRINT "*****"
175 PRINT "*****"
180 PRINT "*****"
185 PRINT "*****"
190 PRINT "*****"
195 PRINT "*****"
195 PRINT "*****"
200 PRINT TAB(22);"DESSINS":
205 PRINT "6.PRENDRE UN OBJET 1;"CHR$(156);" 2;"CHR$(137)
210 PRINT "7.LAISSE UN OBJET 8 UTILISATION D'UN TAB(21);"3;"CHR$(138)
215 PRINT "OBJET:";"9.DESSIN;"TAB(21);"5;"CHR$(134);" 6;"CHR$(137)
220 PRINT "0.AUCUNE ACTION:";"TAB(21);"7;"CHR$(138);" 8;"CHR$(139)
225 PRINT "TAB(21);"0;"FIN"
230 PRINT :
235 CALL VCHAR(1,21,36,24)
240 AA=64
245 FOR BB=23 TO 32
250 CALL VCHAR(2,BB,34,10)
255 AA=AA+1
260 CALL HCHAR(1,BB,AA)
265 CALL HCHAR(8B-21,22,AA-17)
270 NEXT BB
275 DIM P(9,9)
280 FOR II=0 TO 9
285 FOR YY=0 TO 9
290 P(II,YY)=0
295 NEXT YY
300 NEXT II
305 REM DISPOSITION DES
310 FOR I=2 TO 5
315 GOSUB 2135
320 P(II,YY)=1
325 NEXT I
330 FOR I=1 TO 2
335 GOSUB 2135
340 P(II,YY)=6

```

```

345 NEXT I
350 FOR I=1 TO 3
355 GOSUB 2135
360 P(II,YY)=7
365 NEXT I
370 FOR I=1 TO INT(4*RNDD)+10
375 GOSUB 2135
380 P(II,YY)=8
385 NEXT I
390 REM DEBUT DE JEU
395 RESTORE 400
400 DATA 440,660,550,440,550,440,660,880
405 FOR I=1 TO 8
410 READ AA
415 CALL SOUND(100,AA,11)
420 NEXT I
425 I=0
430 Y=0
435 A=9
440 B=0
445 CAR=34
450 GOSUB 2190
455 M="DEPLACEMENT"
460 GOSUB 2230
465 CALL KEY(5,K,S)
470 IF S=0 THEN 465
475 IF K=69 THEN 505
480 IF Y=10 THEN 485 ELSE 495
485 CALL SOUND(100,110,11)
490 GOTO 455
495 Y=Y+1
500 GOTO 460
505 IF K=68 THEN 525
510 IF I=1 THEN 515 ELSE 525
515 CALL SOUND(100,110,11)
520 GOTO 455
525 I=I+1
530 GOTO 460
535 IF K=88 THEN 565
540 IF Y=9 THEN 545 ELSE 555
545 CALL SOUND(100,110,11)
550 GOTO 455
555 Y=Y+1
560 GOTO 460
565 IF K=87 THEN 595
570 IF I=10 THEN 575 ELSE 585
575 CALL SOUND(100,110,11)
580 GOTO 455
585 I=I-1
590 GOTO 460
595 IF K=48 THEN 445
600 GOSUB 2190
605 REM AFFICHAGE PIECE
610 CALL HCHAR(11,12,44,8)
615 CALL HCHAR(11,12,44,8)
620 IF (I=0)*(Y=0) THEN 625 ELSE 650
625 GOSUB 2515
630 GOSUB 2540
635 GOSUB 2665
640 GOSUB 2695
645 GOTO 880
650 IF (I=9)*(Y=0) THEN 655 ELSE 680
655 GOSUB 2515
660 GOSUB 2570
665 GOSUB 2635
670 GOSUB 2695
675 GOTO 880
680 IF (I=0)*(Y=9) THEN 685 ELSE 710
685 GOSUB 2600
690 GOSUB 2540
695 GOSUB 2665
700 CALL HCHAR(8,5,104,8)
700 CALL HCHAR(8,5,104,8)
705 GOTO 880
710 IF (I=9)*(Y=9) THEN 715 ELSE 740
715 GOSUB 2600
720 GOSUB 2635
725 GOSUB 2570
730 CALL HCHAR(8,5,104,8)
735 GOTO 880
740 IF (I=0)*(Y=9) THEN 745 ELSE 770
745 GOSUB 2515
750 GOSUB 2635
755 GOSUB 2665
760 GOSUB 2695
765 GOTO 880
770 IF (I=0)*(Y=9) THEN 775 ELSE 800
775 GOSUB 2600
780 GOSUB 2635
785 GOSUB 2665
790 CALL HCHAR(8,5,104,8)
795 GOTO 880
800 IF (Y=0)*(Y=9) THEN 805 ELSE 830
805 GOSUB 2600
810 GOSUB 2540
815 GOSUB 2665
820 GOSUB 2695
825 GOTO 880
830 IF (Y=0)*(Y=9) THEN 835 ELSE 860
835 GOSUB 2600
840 GOSUB 2635
845 GOSUB 2570
850 GOSUB 2695
855 GOTO 880
860 GOSUB 2600
865 GOSUB 2635
870 GOSUB 2665
875 GOSUB 2695
880 REM OBJET CONTENU DANS LA PIECE
885 GOSUB 2290
890 II=10
895 YY=5
900 ON P(II,YY)+1 GOTO 1010,905,915,925,
935,945,955,960,975,990,1005
905 CALL HCHAR(5,10,156)
910 GOTO 1010
915 CALL HCHAR(5,12,137)
920 GOTO 1010
925 CALL HCHAR(5,12,138)
930 GOTO 1010
935 CALL HCHAR(5,10,147)
940 GOTO 1010
945 GOSUB 2515
950 GOTO 1010
955 GOTO 945
960 CA=128
965 GOSUB 2335
970 GOTO 1010
975 CA=40
980 GOSUB 2335
985 GOTO 1010
990 CA=132
995 GOSUB 2335
1000 GOTO 1010
1005 GOSUB 2365
1010 REM ETUDE DES CASES VOISINES...
1015 FOR I=1 TO 4
1020 PP(1)=INT(RND*4)+1
1025 IF I=1 THEN 1045
1030 FOR J=1 TO I-1
1035 IF PP(1)+PP(J) THEN 1020
1040 NEXT J
1045 NEXT I
1050 II=10
1055 FOR I=1 TO 4
1060 ON PP(1) GOTO 1065,1105,1125,1145

```

```

1065 II=110 THEN 1095
1070 W=Y-1
1075 Q=1
1080 AC=P(II,W)
1085 IF AC=0 THEN 1095
1090 GOSUB 2385
1095 NEXT I
1100 GOTO 1165
1105 IF I=1 THEN 1095
1110 W=Y
1115 Q=I+1
1120 GOTO 1080
1125 IF Y=1 THEN 1095
1130 W=Y-1
1135 Q=1
1140 GOTO 1080
1145 IF I=110 THEN 1095
1150 W=Y
1155 Q=I-1
1160 GOTO 1080
1165 REM ACTION DU JOUEUR
1170 IF P(II,YY)=7 THEN 1190
1175 M="LE MOGUL VOUS"
1180 M="ATTACHE ACTION"
1185 GOTO 1205
1190 IF P(II,YY)=8 THEN 1445
1195 M="LE SCORPION VOUS"
1200 M="PIQUE ACTION"
1205 GOSUB 2235
1210 GOSUB 2265
1215 CALL KEY(5,K,S)
1220 IF S=0 THEN 1215
1225 IF K=56 THEN 1280
1230 M="TUE"
1235 GOSUB 2235
1240 GOSUB 2265
1245 RESTORE 1250
1250 DATA 2,262,2,262,1,247,2,262,3,311,
1,294,2,294,1,262,2,262,1,247,5,262
1255 FOR I=1 TO 11
1260 READ D,F
1265 CALL SOUND(250*D,F,0,F*2,5,F*4,5)
1270 NEXT I
1275 GOTO 1275
1280 M="QUEL OBJET ?"
1285 GOSUB 2235
1290 CALL KEY(5,K,S)
1295 IF S=0 THEN 1290
1300 IF (K=49)+(K=52) THEN 1290
1305 IF P(II,YY)=8 THEN 1390
1310 IF K=51 THEN 1325
1315 M="LE MOGUL VOUS"
1320 GOTO 1230
1325 CALL HCHAR(11,8,83)
1330 IF C3(138) THEN 1315
1335 CALL HCHAR(5,12,138)
1340 CALL HCHAR(11,8,84)
1345 CALL SOUND(500,3000,5,7000,1)
1350 II=10
1355 YY=5
1360 CA=132
1365 GOSUB 2335
1370 P(II,YY)=9
1375 GOSUB 2170
1380 P(II,YY)=3
1385 GOTO 455
1390 IF K=49 THEN 1405
1395 M="LE SCORPION VOUS"
1400 GOTO 1220
1405 CALL HCHAR(11,4,83)
1410 IF C3(156) THEN 1395
1415 M="VOUS ETES SAUVE"
1420 GOSUB 2235
1425 CALL HCHAR(11,4,84)
1430 GOSUB 2170
1435 P(II,YY)=1
1440 GOTO 455
1445 M="QUE FAITES VOUS?"
1450 GOSUB 2235
1455 CALL KEY(5,K,S)
1460 IF S=0 THEN 1455
1465 IF K=48 THEN 455
1470 IF (K=54)+(K=57) THEN 1455
1475 ON K-53 GOTO 1480,1590,1650,1955
1480 REM PRENDRE UN OBJET
1485 IF (P(II,YY)+1) THEN 1490 ELSE 1515
1490 M="IMPOSSIBLE"
1495 GOSUB 2235
1500 FOR I=1 TO 400
1505 NEXT I
1510 GOTO 1445
1515 ON P(II,YY) GOTO 1520,1535,1550,1545
1520 C3=156
1525 I=4
1530 GOTO 1575
1535 C3=137
1540 I=6
1545 GOTO 1575
1550 C3=138
1555 I=8
1560 GOTO 1575
1565 C3=147
1570 I=10
1575 CALL HCHAR(11,10,83)
1580 P(II,YY)=0
1585 GOTO 455
1590 REM LAISSER UN OBJET
1595 IF P(II,YY)=0 THEN 1490
1600 M="QUEL OBJET ?"
1605 GOSUB 2235
1610 CALL KEY(5,K,S)
1615 IF S=0 THEN 1610
1620 IF (K=49)+(K=52) THEN 1610
1625 CALL HCHAR(11,(K-48)+2,83)
1630 IF C3=44 THEN 1490
1635 P(II,YY)=K-48
1640 CALL HCHAR(11,(K-48)+2,84)
1645 GOTO 455
1650 REM UTILISER UN OBJET
1655 M="QUEL OBJET ?"
1660 GOSUB 2235
1665 CALL KEY(5,K,S)
1670 IF S=0 THEN 1665
1675 IF (P(II,YY)+1) THEN 1490
1680 CALL HCHAR(11,10,83)
1685 IF C3=44 THEN 1490
1690 CALL HCHAR(11,10,84)
1695 M="VOUS OUVREZ LE"
1700 M="COFFRE"
1705 GOSUB 2235
1710 GOSUB 2265
1715 GOSUB 2170
1720 P(II,YY)=4
1725 II=10
1730 YY=5
1735 GOSUB 2365
1740 ON P(II,YY)+1 GOTO 1745,1790
1745 CALL HCHAR(11,11,85)
1750 CALL SOUND(200,440,11)
1755 CALL SOUND(200,220,11)
1760 CALL SOUND(200,440,11)
1765 M="VOUS AVEZ TROUVE"
1770 M="LA COUPE"
1775 GOSUB 2235
1780 GOSUB 2265
1785 GOTO 1785
1790 CALL HCHAR(11,11,85)
1795 CALL HCHAR(10,148)

```



```

2490 CA=128
2495 GOTO 2500
2500 CA=137
2505 GOTO 2500
2510 CA=138
2515 GOTO 2500
2520 CA=139
2525 GOTO 2500
2530 CA=147
2535 GOTO 2500
2540 GOSUB 2315
2545 GOTO 2495
2550 GOTO 2440
2555 CA=139
2560 GOSUB 2335
2565 GOTO 2495
2570 CA=40
2575 GOTO 2460
2580 CA=132
2585 GOTO 2460
2590 GOSUB 2365
2595 RETURN
2600 CALL HCHAR(11,11,85)
2605 REM MUR DU FOND
2610 CALL HCHAR(13,8,112,2)
2615 CALL HCHAR(13,8,112,2)
2620 CALL HCHAR(13,8,112,2)
2625 CALL HCHAR(13,8,112,2)
2630 CALL HCHAR(13,8,112,2)
2635 CALL HCHAR(13,8,112,2)
2640 CALL HCHAR(13,8,112,2)
2645 CALL HCHAR(13,8,112,2)
2650 CALL HCHAR(13,8,112,2)
2655 CALL HCHAR(13,8,112,2)
2660 CALL HCHAR(13,8,112,2)
2665 CALL HCHAR(13,8,112,2)
2670 CALL HCHAR(13,8,112,2)
2675 CALL HCHAR(13,8,112,2)
2680 CALL HCHAR(13,8,112,2)
2685 CALL HCHAR(13,8,112,2)
2690 CALL HCHAR(13,8,112,2)
2695 CALL HCHAR(13,8,112,2)
2700 CALL HCHAR(13,8,112,2)
2705 CALL HCHAR(13,8,112,2)
2710 RETURN

```



PÉTRO \$

Vous êtes à la tête d'un pays en voie de développement et vous devez le faire prospérer. La gestion économique et politique que vous allez adopter vous permettra peut-être de rester au pouvoir!

Louis-Marie ROCQUES

Mode d'emploi du programme :

Le jeu : Pétro \$ est un jeu de simulation et de stratégie. Le joueur est à la tête d'un pays en voie de développement, il doit le gérer économiquement et politiquement afin de le faire prospérer. Pour gagner la partie, le joueur doit remplir son contrat, c'est-à-dire qu'il doit rester au pouvoir le nombre d'années qu'il a choisi au départ pour son mandat.

(Le joueur débutant tentera de tenir 2 ou 3 ans. Avec un peu d'expérience, on essaiera un "septennat" et, pour les bons joueurs, pourquoi pas 30 ou 40 ans!)

Après avoir tapé le programme, lancez le avec F1 0
Le programme débute par : CONTRAT ?
En réponse, vous devez rentrer un nombre qui correspond au nombre d'années souhaité pour votre mandat. Ex. : 7 [EXE].

ANNÉE 0 : ici commence le bilan annuel (l'année 0 correspond au bilan de départ).
Tapez [CONT]...

- Remarque : Durant tout le jeu, il faudra après un affichage quelconque
- soit taper [CONT] si l'affichage correspond à "PRINT" (et donc si STOP apparaît à l'écran!)
- soit taper une réponse suivie de [EXE] si l'affichage correspond à un "INPUT" ou une question (et donc il y a un "?" à l'écran!).

• ARMÉE : Ici, vous entrez dans le secteur de l'armée, tapez [CONT].
RECRUES ? vous demande combien de nouvelles recrues vous voulez dans votre armée.
TANKS A 100000 \$? vous demande combien vous voulez acheter de tanks.

prix unitaire

```

CONTRAT?
5
ANNÉE 0
PAYS: 300 KM2
HABITANTS: 1000
1000 CHOMEURS
ARGENT: 1000000$
FORAGES: 0 KM2 ET 0
BARRILS
0 USINES
*ARMEE*
1
HOMMES: 0, TANKS: 0
RECRUES?
300
TANKS A 100000$?
0
GUERRE?
N
    
```

```

160 PRT CSR 5;*VEN
TES*:*GSB 7E3
170 GSB 5010:N=170:
M=T:GOTO 2E3
172 F=F+Y+R2:T=T-V:
GSB 7E3
180 PRT "BARRILS A"
;A4;*S*:*INP V:
M=P:N=180:GOTO
2E3
182 P=P-V:F=F+V*4
200 PRT CSR 4;*DEP
ENSES*:*GSB 7E3
210 GSB 5010:X=A2:N
=210:GOTO 3E3
212 T=T+Y:GSB 7E3
220 PRT "USINES A";
A3;*S*:*INP V:X
=A3:N=220:GOTO
3E3
222 U=U+Y:GSB 7E3
230 PRT "FORAGE A";
A6;*S* LE KM2*:*
INP V:X=A6:N=23
0:GOTO 3E3
232 R=R+Y:GSB 7E3
240 INP "AIDE SOCIA
LE",V:X=1:N=240
:GOTO 3E3
242 L=V
300 IF F/1E3+P>1E3
    
```

GUERRE ? Répondre par O ou N si voulez ou non faire la guerre.
(oui) (non)

• VENTES : C'est le secteur qui rapporte de l'argent.
TERRITOIRE A 10000 \$? vente de territoire.

prix au km²

BARRILS A 1000 \$? vente de barrils (... si vous en avez!).

• DÉPENSES : C'est le secteur qui permet d'investir.
TERRITOIRE A 10000 \$? Achat de territoire.
USINES A 1000000 \$? Achat d'usines.
FORAGE A 5000 \$/km² ? Forage de vos terrains pétroliers qui rapporteront alors des barrils de pétrole que vous revendrez ensuite! (méthode dite à la "J.R. EWING")
AIDE SOCIALE ? C'est l'argent que vous donnez au secteur public pour la construction de biens sociaux, etc. Cela favorise les naissances et l'immigration; l'accroissement de la population.

Là se termine les transactions pour l'année.
Éventuellement, peut alors se produire une guerre.
Si la gestion de votre pays a été saine, viendra alors le bilan de l'année 1 et vous commencerez la nouvelle année.
Mais si vous avez été mauvais président...

Le jeu s'arrête lorsque votre contrat est rempli.

```

;IF S+00*(A+
1)*RAN#4E2 THE
N 4100
4010 V=S:S=RAN#S:GS
B 6E3:K=0:F=F*R
AN#2:P=P/2*RAN
#*PRT "<PERDU>"
4020 T=T*RAN#
4030 U=U+RAN#2:P=
INT P:GSB 1E3:R
ET
4100 F=F+RAN#K:K-
.2*K*RAN#V:S:S
=RAN#S:GSB 6E3
4105 IF A9>A:PRT :PR
T $;"MORT EN HE
ROS":END
4110 PRT "<GAGNE>":T
=T+T*RAN#GSB 1
E3:RET
5010 PRT "TERRITOIRE
A";A2;*S*:*INP
V:RET
6000 H=H+V+S:RET
7000 F=INT F:PRT "AR
GENT":*F*:*RE
T
    
```



FX 702 P

BOURSE

ZX 81

Au cours du jour, votre portefeuille d'actions peut valoir une fortune ou une poignée de riz. A vous de le gérer convenablement pour ne pas vous retrouver sur la paille!

Jean-François LICCIARDI

Jeu jusqu'à 5 personnes. Le capital de départ est de 2000 francs, le premier à atteindre 4 000 francs a gagné. On peut acheter ou vendre des actions sous la forme A5B où A signifie Achat (ou Vente), 5 est le nombre d'actions (jusqu'à 9) et B est le nom de l'action. Pour passer, appuyer sur NEW-LINE. Le programme s'occupe des frais de gestion, contrôle l'actif des joueurs et diffuse régulièrement les cours du jour. Attention, un crash financier ou une dévaluation peuvent mettre en péril le meilleur de vos plans!

```

10 PRINT "
11 PRINT "
12 PRINT "
13 PRINT "
14 PRINT "
15 PRINT "
16 PRINT "
17 PRINT "
18 PRINT "
19 PRINT "
20 PRINT "
21 PRINT "
22 PRINT "
23 PRINT "
24 PRINT "
25 PRINT "
26 PRINT "
27 PRINT "
28 PRINT "
29 PRINT "
30 PRINT "
31 PRINT "
32 PRINT "
33 PRINT "
34 PRINT "
35 FOR I=1 TO 100
36 NEXT I
37 FOR J=0 TO 21
38 PRINT AT J,0;"*****
39 PRINT AT J,0;"*****
40 PRINT AT J,0;"*****
41 PRINT AT J,0;"*****
42 PRINT AT J,0;"*****
43 PRINT AT J,0;"*****
44 PRINT AT J,0;"*****
45 PRINT AT J,0;"*****
46 PRINT AT J,0;"*****
47 PRINT AT J,0;"*****
48 PRINT AT J,0;"*****
49 PRINT AT J,0;"*****
50 PRINT AT J,0;"*****
51 PRINT AT J,0;"*****
52 PRINT AT J,0;"*****
53 PRINT AT J,0;"*****
54 PRINT AT J,0;"*****
55 PRINT AT J,0;"*****
56 PRINT AT J,0;"*****
57 PRINT AT J,0;"*****
58 PRINT AT J,0;"*****
59 PRINT AT J,0;"*****
60 PRINT AT J,0;"*****
61 PRINT AT J,0;"*****
62 PRINT AT J,0;"*****
63 PRINT AT J,0;"*****
64 PRINT AT J,0;"*****
65 PRINT AT J,0;"*****
66 PRINT AT J,0;"*****
67 PRINT AT J,0;"*****
68 PRINT AT J,0;"*****
69 PRINT AT J,0;"*****
70 PRINT AT J,0;"*****
71 PRINT AT J,0;"*****
72 PRINT AT J,0;"*****
73 PRINT AT J,0;"*****
74 PRINT AT J,0;"*****
75 PRINT AT J,0;"*****
76 PRINT AT J,0;"*****
77 PRINT AT J,0;"*****
78 PRINT AT J,0;"*****
79 PRINT AT J,0;"*****
80 PRINT AT J,0;"*****
81 PRINT AT J,0;"*****
82 PRINT AT J,0;"*****
83 PRINT AT J,0;"*****
84 PRINT AT J,0;"*****
85 PRINT AT J,0;"*****
86 PRINT AT J,0;"*****
87 PRINT AT J,0;"*****
88 PRINT AT J,0;"*****
89 PRINT AT J,0;"*****
90 PRINT AT J,0;"*****
91 PRINT AT J,0;"*****
92 PRINT AT J,0;"*****
93 PRINT AT J,0;"*****
94 PRINT AT J,0;"*****
95 PRINT AT J,0;"*****
96 PRINT AT J,0;"*****
97 PRINT AT J,0;"*****
98 PRINT AT J,0;"*****
99 PRINT AT J,0;"*****
100 PRINT AT J,0;"*****
    
```



16 K

```

180 PRINT AT 20,0;"NOMBRE DE JO
UEURS?(1 A 5)";
190 INPUT J;
200 IF J=5 THEN GOTO 100
210 PRINT J;AT 21,10;"MERCI"
220 IF J=0 THEN GOTO 2020
230 LET P=1/15
240 LET PP=1/20
250 DIM N$(J,3)
260 DIM O$(J,N)
270 DIM U$(J,N)
280 DIM S(J)
290 DIM V(2,N)
300 CLS
310 FOR I=1 TO J
320 PRINT AT 21,0;"INITIALE DU
JOUEUR ";
330 INPUT N$(I);
340 NEXT I
350 FOR Y=1 TO N
370 LET A(X,Y)=0
380 NEXT Y
390 LET S(X)=2000
400 NEXT X
410 FOR X=1 TO N
420 LET V(1,X)=INT (RND*20+20)
430 LET V(2,X)=0
440 NEXT X
450 CLS
470 IF C=1 THEN PRINT AT 21,5;"
471 FOR I=9 TO 21
472 PRINT AT I,0;"
473 NEXT I
475 RAND SIN SIN SIN PI
480 PRINT AT 12,12;"COURS ACTUE
L";
485 PRINT TAB 10;"*****";TAB 2
0;"*****";
490 FOR Z=1 TO N
500 PRINT TAB 0,5;CHR$(Z+37);TAB
11;V(1,Z);TAB 21;" ";
510 IF V(2,Z)=0 THEN PRINT " ";
520 IF V(2,Z)>0 THEN PRINT "+";
530 PRINT V(2,Z);
540 NEXT Z
550 LET A=INT (RND*U+1)
560 LET R=INT (RND*O+1)
570 RAND SIN SIN SIN PI
571 PRINT AT 21,0;"
572 PRINT AT 21,0;"
575 PRINT AT 21,1;N$(AA);" ";
580 INPUT R$;
590 PRINT R$;
600 IF R$="" THEN GOTO 1200
610 IF CODE R$>37 THEN GOTO 640
620 LET R$=R$(2 TO )
630 GOTO 600
640 IF R$(1 TO 1)="A" THEN LET
C=1
645 IF R$(1 TO 1)="A" THEN GOTO
680
650 IF R$(1 TO 1)="U" THEN LET
C=0
655 IF R$(1 TO 1)="V" THEN GOTO
680
660 PRINT AT 21,0;"JE N AI RIEN
COMPRI";
670 GOTO 570
680 LET R$=R$(2 TO )
690 IF R$="" THEN GOTO 660
700 IF CODE R$>37 THEN GOTO 680
710 IF CODE R$>37 THEN GOTO 680
720 LET D=CODE R$-20
730 LET R$=R$(2 TO )
740 IF R$="" THEN GOTO 660
750 IF CODE R$>38 THEN GOTO 730
760 IF CODE R$>37+N THEN GOTO 7
30
770 LET E=CODE R$-37
800 LET F=ARR(E)
810 LET G=S(ARR(E))
820 LET H=V(1,E)
830 IF C=1 THEN GOTO 1100
840 IF F>=0 THEN GOTO 870
850 PRINT AT 21,0;"NON,ELLES NE
VALENT PAS ASSEZ";
860 GOTO 570
870 IF H>0 THEN GOTO 900
880 PRINT AT 21,0;"NON,ELLES NE
VALENT PAS ASSEZ";
890 GOTO 570
900 LET H=H-D
910 LET F=F-D
920 LET G=G+H*D
930 LET G=INT (G-1-D/2)
940 IF G=0 THEN GOTO 970
950 PRINT AT 21,0;"NON TU N ES
PAS ASSEZ RICHE";
960 GOTO 570
965 PRINT AT 21,0;"
970 PRINT AT 21,0;"D ACCORD";
980 IF C=1 THEN LET O(ARR,E)=H
990 LET A(ARR,E)=F
1000 LET S(ARR)=G
    
```

```

1810 LET U(1,E)=H
1820 GOTO 570
1830 IF H+D<100 THEN GOTO 1130
1840 PRINT AT 21,0;"NON EL
LES VALENT TROP CHER";
1850 GOTO 570
1860 IF F+D<100 THEN GOTO 1160
1870 PRINT AT 21,0;"MAIS TU AS D
EJA ";F;CHR$(E+37);";
1880 GOTO 570
1890 LET H=H+O
1900 LET F=F+O
1910 LET G=G+O+H
1920 GOTO 930
1930 LET AA=ARR(1)
1940 PRINT AT 21,0;"
1950 NEXT I
1960 NEXT I
1970 PRINT AT 4,0;
1980 FOR I=1 TO N
1990 PRINT CHR$(I+37);
1400 FOR X=1 TO J
1410 IF A(X,I)=0 THEN GOTO 1440
1420 PRINT TAB (X+6-2);A(X,I);
1430 PRINT TAB (X+6);O(X,I);
1440 NEXT X
1450 NEXT I
1460 PRINT "
1470 PRINT "
1480 FOR I=1 TO J
1490 PRINT TAB (6+I-2);N$(I);
1500 PRINT S(I);" ";
1510 NEXT I
1520 PRINT
1530 RAND
1540 IF RND*PP THEN GOTO 1650
1550 PRINT AT 21,0;"
1570 PRINT AT 21,0;"
1580 FOR I=1 TO J
1590 LET S(I)=INT (S(I)*.8)
1600 NEXT I
1610 GOTO 1300
1620 LET Z=1
1630 FOR I=1 TO J
1640 IF S(I)>S(Z) THEN LET Z=I
1650 IF S(Z)>4000 THEN GOTO 180
0
1710 LET C=0
1720 LET D=10
1730 LET E=4
1740 NEXT I
1750 LET Z=Z+RND
1760 LET Z=INT (Z)
1770 LET V(1,I)=V(1,I)+V(2,I)
1780 NEXT I
1790 GOTO 460
1800 CLS
1810 PRINT "BRAVO POUR LE GAGNAN
T";
1815 PRINT
1820 PRINT N$(Z);" EST UN
GAGNANT";
1830 PRINT
1840 PRINT "VOICI LES RESULTATS";
1850 PRINT
1860 PRINT "
1870 FOR I=1 TO J
1880 PRINT N$(I);
1890 PRINT TAB 8;S(I);
1900 PRINT TAB 16;C;
1910 FOR Z=1 TO N
1920 LET C=C+V(1,Z)+A(I,Z)
1930 NEXT Z
1940 PRINT TAB 16,C;
1950 PRINT TAB 24;C+S(I);" ";
1960 NEXT I
1970 PRINT
1980 PRINT AT 21,4;"ON RECOMMENC
E";
2000 INPUT R$;
2010 IF R$(1 TO 1)="O" THEN GOTO
350
2020 CLS
2030 PRINT TAB 6;"*****";
2040 STOP
2050 SAVE "BOURSE";
2060 RUN
    
```

LOTTO: N°2

Le programme pour FX 702 P peut être modifié de la façon suivante:

COURTY

```

LIST #7
5 N=N+1:WAIT 0:G=
100
10 FOR I=60 TO 65
20 INP "NUMERO",A(
I)
25 NEXT I
30 FOR I=60 TO 65
32 C=A(I):W=C:GSB
#1:B=X:D=Y
34 IF X>9:X=9
36 W=X+50:GSB #1
38 IF Y<C:F=Y:GOTO
41
40 F=D
41 E=X-1
42 IF X=0:E=0
43 A(W)=INT A(W)+1
+(E+F/G)/G:PRT
C;
44 W=Y:GSB #1
45 IF Y<C:IF X<8 T
HEN 44
46 IF Y=C:A(W)=(X+
D/G)/G
48 NEXT I
49 W=59:GSB #1:U=Y
:P=X+W=58:GSB #
1:V=Y
51 IF V=0 THEN 59
52 F9=FRAC F8+P/G+
INT F9
53 W=V:GSB #1
55 IF Y>V:V=Y:GOTO
53
57 A(V)=(X+U/G)/G
59 A=FRAC F0
61 FOR I=51 TO 58
63 B=FRAC A(I):A(I
)=INT A(I)+A:R=A
B:NEXT I
65 F0=INT F0+(6+G0
)/G)/G
70 J=60
80 FOR I=1 TO 49
90 IF I<A(J) THEN
800
100 IF I>A(J) THEN
500
130 IF J=65:F=60:G0
TO 150
140 F=A(J+1)
150 A(I)=F/10+4
190 GOTO 900
500 IF J=65:A(J)=50
:GOTO 90
510 J=J+1:GOTO 90
800 A(I)=A(I)+1/6
900 NEXT I
910 PRT "*"
LIST #8
2 FOR M=1 TO 50
5 K=60:WAIT 0:S=0
:A=0:U=0
10 FOR I=50 TO 59
12 A=INT A(I)+A:S=
INT (A/N+.5)
14 IF S=U THEN 100
20 W=I:GSB #1:C=S-
U:Q=Y:N=X
30 IF X=0 THEN 100
35 IF X<C:X
40 FOR J=1 TO C
50 L=INT (H+RAN#)+
1:B=1
58 IF L=1 THEN 73
60 FOR B=1 TO L-1
70 W=Y:GSB #1:NEXT
B
73 FOR F=60 TO 65
75 IF Y=A(F) THEN
50
77 NEXT F
80 A(K)=Y:K=K+1:Y=
Q:U=S
95 IF K>65 THEN 10
3
96 NEXT J
100 NEXT I
103 FOR F=60 TO 65
104 PRT A(F);
105 A(F)=0:NEXT F
107 PRT "*"
110 NEXT M
    
```

ÉCRAN MAGIQUE

Ce programme permet non seulement de dessiner directement sur l'écran mais en plus, il possède des commandes puissantes pour les motifs répétitifs.

Notice d'utilisation du programme :

- le curseur est déplacé grâce aux flèches de direction.
- N : permet de passer du mode d'écriture au mode d'effacement et vice-versa.

- A : suivi d'un nombre de 0 à 9, permet d'apprendre une série de commande à l'ordinateur. Pour sortir du mode apprentissage, il suffit d'un second appui sur la touche A.

- F : suivi d'un nombre de 0 à 9, exécute la série de commande précédemment apprise.

Exemple : **A 1** → **→** **↓** **←** **↑** **A** apprend à l'ordinateur à tracer un rectangle. **F 1** l'exécute.

- M : Suivi d'un numéro = mémorisation d'un écran (on peut en mémoriser 10, de 0 à 9).

- P : Suivi d'un numéro = restitution d'une page (écran).

- I : Inversion vidéo.

- x : Tracé d'une droite horizontale.

- y : Tracé d'une droite verticale.

- CLEAR : Effacement de l'écran.

- O : Suivi de 4 nombres formant 2 chiffres = transfert du curseur.

Exemple : **0 1 1 2 1** : transfert du curseur au point (11, 21).

- C : Suivi d'un nombre de 2 chiffres = tracé d'un carré.

- D : Définition de l'origine d'une droite (de 0 à 9).

Exemple : **0 1**.

- ENTER : Suivi d'un chiffre a de 0 à 9 = trace une droite entre l'origine définie par D a et le point où se trouve le curseur.

Les commandes n'ont pas besoin d'être validées par la touche ENTER. Tout appui sur la barre d'espace provoque la répétition de la dernière touche pressée. L'inversion vidéo peut être interrompue par un appui sur la touche SHIFT.

Pour 48 K, il faut protéger la mémoire à partir de 65020, pour 32 K à partir de 48640.

Philippe LAVAL

```
0 *****
10 * ECRAN MAGIQUE
20 * COPYRIGHT (C) PHILIPPE LAVAL 20/10/83
30 *****
40 GOSUB 1600:IMPLANTATION DE LA ROUTINE LM DE TRACEE DE DROITE
50 CLEAR 1000:CLS
60 DEFINIT=Z
70 *** ENTREE D'UNE COMMANDE
80 PRINT@180:"ECRITURE"
90 DIM P$(10),M$(10,16)
100 PRINT@31:"COMMANDE?":
110 Z=C$
120 C$=INKEY$
130 IF PEEK(14400)>=128 THEN C$=Z$
140 IF N=0 SET(X,Y)
150 IF N=1 SET(X,Y):RESET(X,Y)
160 IF C$="" THEN 120
170 IF ASC(C$)<32 THEN 190
180 PRINT@61:C$
190 GOSUB 240:IDENTIFICATION DE LA COMMANDE
200 IF F=1 RETURN
210 PRINT @116:"
220 GOTO 120
230 *** ROUTINE D'IDENTIFICATION D'UNE COMMANDE
240 PRINT @375:"X":X:PRINT @439:"Y":Y:
250 IF C$="[" GOSUB 440:RETURN
260 IF C$="]" GOSUB 480:RETURN
270 IF C$="(" GOSUB 520:RETURN
280 IF C$=")" GOSUB 640:RETURN
290 IF C$="O" GOSUB 560:RETURN
300 IF C$="N" GOSUB 680:RETURN
310 IF C$="A" GOSUB 720:RETURN
320 IF C$="F" GOSUB 930:RETURN
330 IF C$="M" GOSUB 1030:RETURN
340 IF C$="P" GOSUB 1170:RETURN
350 IF C$="C" GOSUB 1260:RETURN
360 IF C$="I" GOSUB 1280
370 IF C$="X" GOSUB 1370
380 IF C$="D" GOSUB 1510
390 IF C$="R" GOSUB 1550
400 IF C$="Y" GOSUB 1620
410 IF C$="Z" GOSUB 1650
420 RETURN
430 *** EN HAUT
440 Y=Y-1:IF Y<0 THEN Y=0
450 IF N=0 SET(X,Y) ELSE RESET(X,Y)
460 RETURN
470 *** EN BAS
480 Y=Y+1:IF Y>47 THEN Y=47
490 IF N=0 SET(X,Y) ELSE RESET(X,Y)
500 RETURN
510 *** A GAUCHE
520 X=X-1:IF X<0 THEN X=0
```

```
530 IF N=0 SET(X,Y) ELSE RESET(X,Y)
540 RETURN
550 *** TRANSFERT DU POINT
560 FOR I=1 TO 4
570 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 570
580 IF ASC(AS)<48 OR ASC(AS)>57 THEN 580
590 A(I)=VAL(AS):NEXT I
600 X1=A(1)+10*A(2):Y1=A(3)+10*A(4):PRINT@116,X1,"/":Y1:
610 IF X1<0 OR X1>99 OR Y1<0 OR Y1>47 THEN 560
620 X=X1:Y=Y1:RETURN
630 *** A DROITE
640 X=X+1:IF X>99 THEN X=99
650 IF N=0 SET(X,Y) ELSE RESET(X,Y)
660 RETURN
670 *** CHANGEMENT DE MODE(ECRITURE<=>EFFACAGE)
680 IF N=0 LET N=1 ELSE N=0
690 IF N=0 PRINT @180:"ECRITURE": ELSE PRINT @180:"EFFACAGE":
700 RETURN
710 *** ROUTINE D'APPRENTISSAGE
720 N=0:AS=INKEY$:IF AS="" THEN 720
730 IF ASC(AS)<48 OR ASC(AS)>57 THEN 720
740 A=VAL(AS):PRINT@116,A:Z:
750 C$=INKEY$
760 IF PEEK(14400)>=128 THEN C$=Z$
770 IF N=1 SET(X,Y):RESET(X,Y)
780 IF C$="O" OR C$="C" THEN 750
790 IF ASC(C$)<32 THEN 800 ELSE PRINT@61:C$:
800 IF LEN(P$(A))>253 THEN C$="A"
810 IF C$="[" GOSUB 440:GOTO 910
820 IF C$="]" GOSUB 480:GOTO 910
830 IF C$="(" GOSUB 520:GOTO 910
840 IF C$=")" GOSUB 640:GOTO 910
850 IF C$="O" GOSUB 560:GOTO 910
860 IF C$="N" GOSUB 680:GOTO 910
870 IF C$="A" GOSUB 720:GOTO 910
880 IF C$="F" GOSUB 930:GOTO 910
890 IF C$="M" GOSUB 1030:GOTO 910
900 GOTO 750
910 PRINT @375:"X":X:PRINT@439:"Y":Y:Z=C$:P$(A)=
P$(A)+C$:GOTO 750
920 *** RESTITUTION D'UNE FIGURE
930 N=0:AS=INKEY$:IF AS="" THEN 930
940 IF ASC(AS)<48 OR ASC(AS)>57 THEN 930
950 A=VAL(AS):PRINT@116,A:
960 F=1
970 FOR J=1 TO LEN(P$(A))
980 C$=MID$(P$(A),J,1):GOSUB 250
990 PRINT @375:"X":X:PRINT@439:"Y":Y:
1000 NEXT J
1010 F=0:RETURN
1020 *** MEMORISATION D'UNE PAGE
1030 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 1030
1040 IF ASC(AS)<48 OR ASC(AS)>57 THEN 1030
```



```
1050 A=VAL(AS):PRINT@116,A:
1060 PRINT @244:"PATIENCE...":
1070 FOR I=0 TO 15
1080 P1$="":K1=15360+64*I
1090 FOR J=0 TO 50
1100 K2=PEEK(K1+J)
1110 P1$=P1$+CHR$(K2)
1120 NEXT J
1130 M$(A,I)=P1$
1140 NEXT I
1150 RETURN
1160 *** VISUALISATION D'UNE PAGE
1170 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 1170
1180 IF ASC(AS)<48 OR ASC(AS)>57 THEN 1170
1190 PRINT @0:
1200 FOR I=0 TO 14
1210 PRINT M$(A,I)
1220 NEXT I
1230 PRINT @244:"
1240 RETURN
1250 *** EFFACEMENT D'ECRAN
1260 CLS:RETURN
1270 *** INVERSION VIDEO
1280 FOR I=15360 TO 16392 STEP 64
1290 FOR JJ=11 TO I+49
1300 PP=PEEK(JJ)
1310 IF PP=32 LET PP=128
1320 DD=191-PP:KK=128+DD
1330 POKE JJ,KK
1340 IF PEEK(14464)=1 THEN RETURN
1350 NEXT JJ
1360 NEXT I
1370 RETURN
1380 *** TRACEE D'UN CARRE
1390 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 1390
1400 IF ASC(AS)<48 OR ASC(AS)>57 THEN 1390
1410 NN=VAL(AS)
1420 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 1420
1430 IF ASC(AS)<48 OR ASC(AS)>57 THEN 1420
1440 NN=NN+10+VAL(AS)
1450 IF X+NN>100 OR Y+NN>47 RETURN
1460 FOR I=1 TO NN
1470 SET (X+I,Y):SET(X+I,Y+NN):SET(X+Y+I):SET(X+NN,Y+I)
1480 NEXT I
1490 RETURN
1500 *** POINT D'ORIGINE-DROITE
1510 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 1510
1520 IF ASC(AS)<48 OR ASC(AS)>57 THEN 1510
1530 NN=VAL(AS):X(NN)=X(Y(NN))=Y:RETURN
1540 *** TRACEE D'UNE DROITE
1550 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 1550
1560 IF ASC(AS)<48 OR ASC(AS)>57 THEN 1550
1570 NN=VAL(AS):Z(1)=X(NN):Z(2)=Y(NN):Z(3)=X:Z(4)=Y
1580 Z(0)=ABS(N-1)
1590 SD=USR1(VARPTR(Z(0)))
1600 RETURN
1610 *** DROITE HORIZONTALE
1620 Z(1)=0:Z(2)=Y:Z(3)=99:Z(4)=Y
1630 Z(0)=ABS(N-1):SD=USR1(VARPTR(Z(0))):RETURN
1640 *** DROITE VERTICALE
1650 Z(1)=X:Z(2)=0:Z(3)=X:Z(4)=47:GOTO 1630
1660 *****
1670 *IMPLANTATION DE LA ROUTINE DE TRACEE DE DROITE
1680 CM=48
1690 IF CM=16 THEN AD=32256 ELSE IF CM=32 THEN AD=16896
ELSE IF CM=48 THEN AD=-512
1700 FOR N=AD TO AD+286
1710 READ A:IF A>255 THEN A=A/10+4+CM-64
1720 POKE N,A
1730 NEXT A
1740 IF AD<0 THEN K=65536+AD ELSE K=AD
1750 DEFUSR1=AD
1760 RETURN
1770 DATA205,127,10,229,253,225,253,78,2,253,78,4,253,86,6
1780 DATA253,94,0,237,67,28,1270,285,13,1270,221,33,24,1270,120
1790 DATA38,1,186,56,2,38,255,121,187,46,1,56,2,46,255,34,24
1800 DATA1270,120,146,242,55,1260,237,68,103,121,147,242,63,1260
1810 DATA237,68,111,34,26,1270,124,189,56,52,203,47,50,30,1270
1820 DATA37,248,58,25,1270,221,134,5,50,29,1270,58,30,1270,133
1830 DATA58,30,1270,221,190,3,56,15,221,150,3,50,30,1270,58,28
1840 DATA1270,221,134,0,50,28,1270,237,75,28,1270,205,13,1270,24
1850 DATA209,125,203,47,50,30,1270,45,248,58,24,1270,221,134
1860 DATA4,50,28,1270,58,30,1270,132,50,30,1270,221,190,2,56,15
1870 DATA221,150,2,50,30,1270,58,29,1270,221,134,1,50,29,1270
1880 DATA237,75,28,1270,205,13,1270,24,209,62,1,24,2,62,2,229
1890 DATA213,197,245,197,121,183,31,71,120,128,185,40,5
1900 DATA56,3,5,24,245,80,193,120,183,31,95,106,38,0,41,41
1910 DATA41,41,41,41,121,146,146,146,135,128,147,147,122
1920 DATA0,25,17,0,60,25,126,183,250,241,1260,62,128,119,172
1930 DATA184,62,1,40,4,135,5,32,252,71,241,254,1,32,4,126,176
1940 DATA24,3,120,47,166,119,193,209,225,201,253,126,0,183
1950 DATA20,180,1260,205,176,1260,201,8,0,0,0,0,0
```

TRS 80

TIRMOTS

Détruisez avec vos fusées les mots mal orthographiés dans les phrases qu'affiche votre SPECTRUM.

Le programme fonctionne en mode "CAPS LOCKS". Pour déplacer la fusée, utilisez les flèches du clavier et la touche 0. Le choix de ces touches permet également l'utilisation des manettes de jeu.

Le programme utilise la définition de 10 caractères graphiques (sous-programme 5000) : la lettre A pour la fusée et les lettres B à J pour le parachute. Les caractères constituant le parachute sont disposés de la manière suivante :

B C D
E F G
H I J

Pour changer ou ajouter des phrases, modifiez la data en ligne 6000 en modifiant si nécessaire la valeur de la variable NBP en début de programme. La longueur des phrases ne doit pas excéder 26 caractères.

Une partie comprend l'affichage de 12 phrases tirées au hasard. Elle se terminera avant si vous utilisez toutes vos fusées.

Joël TARQUINJ

```
10 REM *****TIRMOTS*****
11 REM U1.0 DU 14/10/83
12 REM @ JOEL TARQUINJ
13 REM
14 REM NBP=NBRE DE PHRASES
15 REM NBP=NBRE DE PHRASES
20 REM
3000 CLEAR : GO SUB 5000: GO SUB
4000
40 LET O$="BCD
EFG
HIJ"
50 LET Y$="AAAAAAAAAAAAAA"
60 LET U$=""
70 LET NBP=3: LET NBP=10: LET
TPH=0: LET ESSAI=0
80 DIM G(NBP)
90 BORDER 7: PAPER 7: CLS
110 GO SUB 2100
120 REM *****
130 REM I CHOIX DE LA PHRASE I
131 REM
140 LET PH=INT (RND*(NBP)+6001)
150 IF PH=6000+NBP OR GIPH=6000)
=1 THEN GO TO 140
155 LET GIPH=6000+1: LET TPH=T
PH:1
160 RESTORE PH
170 PRINT AT 0,0, BRIGHT 1: INV
ERSE 1: INK 4: T I R M O
```



SPECTRUM

```
T 5 PRINT AT 0,1: BRIGHT 1: INV
ERSE 1: INK 4:TPH
170 PRINT AT 0,1: BRIGHT 1: INV
ERSE 1: INK 4:TPH
180 READ P$,NC,F$,E$
190 GO SUB 2700
199 REM *****
200 REM I RECHERCHE COORD.MOT I
201 REM
210 FOR K=30 TO 1 STEP -1
220 IF ATTR (2,K)=NC+56 THEN LE
DEBUT=K
230 NEXT K
240 FOR K=1 TO 30
250 IF ATTR (2,K)=NC+56 THEN LE
FIN=K
260 NEXT K
270 LET LONGUEUR=FIN-DEBUT+1
280 REM I DEPLACEMENT FUSEE I
300 REM *****
310 LET X=0: LET Y=16
315 LET A=X: LET B=Y
320 LET X=X-(INKEY$="5" AND X>0)
+ (INKEY$="8" AND X<31)
325 IF INKEY$="0" THEN GO TO 40
0
330 IF A<>X OR B<>Y THEN PRINT
AT B,A:
340 PRINT AT Y,X,"A"
350 GO TO 315
360 REM *****
400 REM I TIR I
401 REM *****
410 LET Y=Y-1: LET K=10
412 REM TEST MOT TOUCHE
414 IF ATTR (Y,X)=NC+56 THEN GO
TO 500
416 IF ATTR (Y,X)<56 THEN GO T
O 500
420 PRINT AT B,A:
430 NEXT K
440 BEEP .002,K
450 LET K=K-1
460 LET B=Y
480 DD TO 400
590 REM *****
600 REM I MOT TOUCHE GAGNE I
601 REM *****
610 LET D$="" : LET O$=O$+M$(I TO
30-(LONGUEUR/2))+F$
620 REM SUPPRESSION DU MOT
630 PRINT INK NC, FLASH 1,AT 2,
DEBUT,F$
640 PRINT AT 3,0,U$
650 GO SUB 2600
670 PRINT AT 2,DEBUT,U$ I TO LON
GUEUR)
680 FOR K=4 TO 15
685 PRINT AT K-1,0,U$
690 NEXT K
695 BEEP .2,10-K
710 FOR I=1 TO 30: NEXT I
720 NEXT K
730 FOR K=15 TO 17: PRINT AT K,
0,U$ : NEXT K
740 FOR K=20 TO 21: PRINT AT K,
0,U$ : NEXT K
750 INPUT "ECRIT LE MOT: ":R$
760 IF R$<>O$ THEN GO TO 790
770 GO SUB 3000
780 PRINT INVERSE 1:AT 10,13:"B
RAVO" :AT 13,6:"TU GAGNES UNE FUS
EE" : BEEP 1,0
785 LET NBP=NBP+1: GO TO 795
790 PRINT AT 21,0,U$: PRINT AT
21,0,INK 4: C$=I: INK R$,E$
795 PAUSE 200: GO TO 90
799 REM *****
800 REM I MOT TOUCHE PERDU I
```

```
3030 LET I=I+1
3040 FOR K=FIN TO LEN P$
3050 PRINT INK I,P$(K)
3060 IF P$(K)=" " THEN LET I=I+1
3070 NEXT K
3080 PRINT U$
3090 RETURN
4000 REM PRESENTATION
4020 LET S$=" T I R M O T S "
4030 BRIGHT 0: BORDER 7: PAPER 7
CLS
4040 LET I=9
4050 FOR K=20 TO 6 STEP -1
4060 PRINT AT K,I:"A"
4080 BEEP .01,K,2
4090 PRINT AT K,I:" "
4100 NEXT K
4110 PRINT INK 3,AT K,5,S$( TO I
-7)
4120 LET J=J+2
4130 IF I<22 THEN GO TO 4050
4140 PRINT AT 18,1:"ATTENTION: S
e mettre en mode
4150 PRINT AT 19,20:"CAPS LOCK"
4160 PAUSE 200
4170 RETURN
5000 RESTORE 5200
5010 FOR K=0 TO 70
5020 READ CB
5030 POKE (32600+K),CB
5040 NEXT K
5050 RETURN
5200 DATA 16,56,56,56,56,124,254
146
5210 DATA 0,1,3,7,15,31,63,63
5220 DATA 126,255,255,255,255,255
0,50
5230 DATA 0,128,192,224,240,240,
252,252
5240 DATA 127,127,127,103,66,66,
65,33
5350 DATA 255,255,255,120,0,0,0,0
0,50
5360 DATA 254,254,254,230,66,66,
130,132
5370 DATA 16,8,4,2,1,0,0,0
5380 DATA 129,129,66,66,36,165,9
0,50
5390 DATA 8,16,32,64,128,0,0,0
6000 REM PHRASES
6001 DATA "TROIS PETIT COCHONS R
OSES",2,"PETIT","PETITS"
6002 DATA "DEUX LIONS ON ETE CAP
TURES",3,"OH","ONT"
6003 DATA "UNE COLLECTION DE TIM
BRE",4,"TIMBRE","TIMBRES"
6004 DATA "SE CROCODILE SEMBLE O
RMINA",1,"SE","CE"
6005 DATA "LA TERRE ES RONDE",3,
"NES","EST"
6006 DATA "J'AI ACHETER UN TAPIS
",2,"ACHETER","ACHETE"
6007 DATA "JE NES LA TABLE",2,"M
ES","METS"
6008 DATA "LE LOUP A GRANDE D
ENTS",2,"GRANDE","GRANDES"
6009 DATA "LA VILLE DORT TRANQUI
LE",4,"TRANQUILLE","TRANQUILLE"
6010 DATA "IL PLEU SUR LA ROUTE"
2,"PLEU","PLEUT"
6011 DATA "LA RECREATION ET TERM
INEE",3,"ET","EST"
6012 DATA "CE N'ET PAS STUPIDE",
2,"N'ET","N'EST"
6013 DATA "LES ENFANTS SON SAGES",
3,"SON","SONT"
6014 DATA "IL PLEUT DEPUIS TROIS
JOUR",5,"JOUR","JOURS"
6015 DATA "LE TELEVISEUR EST EN
PANE",5,"PANE","PANNE"
6016 DATA "LE CHASSEUR ET SONT C
HIE",4,"SONT","SON"
6017 DATA "IL AVAI FAIM ET FROID",
2,"AVAI","AVAIT"
6018 DATA "CETTE FLEUR EST BIEN
JOLI",5,"JOLI","JOLIE"
```

PANIQUE SUR LA VILLE

Avec le peu de bombes restant dans les soutes de votre biplan, arriverez-vous à vaincre la ville tentaculaire qui toujours se reconstruit devant vous ?

Jean BEAUBERNARD

```

90 M=0
100 PAPERB:INKC
110 CALL#F898
200 CLS
300 PLOTS,6,"ALLO! ALLO! ICI LE PILOTE,.."
"
320 PLOTS,9," OBJECTIF EN VUE !"
340 PLOT2,12,"VOUS LARGUEREZ LES BOMBES GRACE"
360 PLOT2,15," A LA BARRE D'ESPACEMENT"
380 PLOT1,18,1:PLOT2,18,12:PLOT3,18,"SI VOUS ETES PRETS A L'ATTAQUE"
"
400 PLOT1,21,7:PLOT2,21,12:PLOT3,21," APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
700 PRINTCHR*(17)CHR*(20)
850 GOSUB8000:TRANSF CARACT
860 GOSUB8000:INITIALISATION
880 MUSIC1,1,1,1:FORI=1TO20
885 MUSIC1,7,4,11:AM=KEY*
888 IFA#<" THENCLS:GOTO9000
890 NEXTI:GOTO8000
900 GOSUB5000:FABRIC TOURS
1000 REM**JEU**
1010 XB=37:YB=10
1020 PLOT1,0,7
1050 PLOT3,0,"SCORE: "+STR*(S):PLOT19,0,7:PLOT21,0,"RECORD: "+STR*(R)
1060 J=2
1100 PLOT0,J,1
1150 PLOT1,J,"^":WAIT10
1154 PLOT1,J,"*":WAIT10:PLOT1,J,"*":WAIT10
1200 FORI=1TO31STEP2
1240 SOUND1,5,0
1250 SOUND1,10000,10
1300 PLOT1,J," @":IFSCRN(1+7,J) < 32 THEN2000
1400 X#-KEY*
1500 PLOTXB,YB," :IFB=1THEN1000
1600 IFX#<" THENWAIT4:PLOT11,0,STR*(S):GOTO2000
1700 XB=1+1
1750 YB=J:J=1:E=6
1800 YB=YB+1:PLOTXB,YB,"WX":SOUND1,YB,10:IFYB>24ORE=0THENE=0:E=6:GO
    
```

```

LATL
7014 PAPERB:INKCE
7015 M=0
7020 FORT=JTO24
7030 PLOT1+2,T,1
7040 PLOT1+2,T+1,1:PLOT1+6,T+1,CE
7050 PLOT1+3,T+1,1:WX#":WAIT5
7080 NEXT
7100 GETA#CLS:GOTO9000
7500 REM**GAGNE** :TT=5-JJ=5
7501 FORL=1TO19STEP3:PLOT2,L,CE:NEXTL
7503 PLOT15,10,"BRAVO!" :PLOT3,13,"APRES QUELQUES SECONDES DE REPIT"
7504 PLOT3,16,"POUR LE PILOTE,NOUS REPAR TONS"
7505 PLOT10,19,"AMELIORER LE SCORE."
7506 REPEAT:READA:MUSIC1,4,A,7:WAIT3:UNT ILA=12:RESTORE
7510 FORT=1+2TO1-10STEP-1
7515 READA:MUSIC1,5,A,7
7520 IFT=1-2THENJ=J+1
7524 PLOT1-4,24,7:PLOT10,25,7:PLOT1-1,25,1
7525 PLOTTT,JJ,"
7530 PLOTT,J-1,"K":WAIT15:TT=T:JJ=J-1
7540 NEXTT
7550 FORT=1TO5
7560 PLOTTT,JJ,"":FORM=1TO5:MUSIC1,4,3,7:WAIT2:MUSIC1,5,8,7:WAIT2:
NEXTM
7570 PLOTTT,JJ,"":FORM=1TO5:MUSIC1,4,2,7:WAIT2:MUSIC1,5,8,7:WAIT2:
NEXTM
7580 NEXTT:RESTORE
7590 FORT=TTTO1+2
7592 READA:MUSIC1,4,A,7
7600 IFT=1-2THENJ=J-1
7605 PLOTTT,JJ,"
7610 PLOTT,J-1,"K":WAIT15:TT=T:JJ=J-1
7620 NEXTT
7625 PLOTTT,JJ,"
7626 MJ=1:WAIT30:PLOT10,25,1
7628 SOUND1,20000,7
7630 FORT=1-1TO2STEP-1:PLOTT,J," @":
"
7635 WAIT10
7640 NEXTT
7650 FORL=1TO19STEP3:PLOT3,L," :PL
    
```



VERIFY, TITRAGE

Ce programme comprend deux routines en langage machine qui vous seront extrêmement utiles pour la gestion du lecteur de cassette de votre ORIC. La première routine permet de vérifier que le programme présent en mémoire centrale a bien été enregistré sans erreur sur la cassette. La seconde routine affiche à l'écran les noms des programmes rencontrés sur la bande magnétique.

N. GOULAMHOUSSEN

Après avoir lancé le programme avec RUN (si vous avez fait une erreur dans l'introduction des datas du listing, le programme vous le signale automatiquement), un menu vous propose de choisir entre "VERIFY" et "TITRAGE". Le programme utilise la possibilité de programmation de la touche "!", vous pouvez donc effacer le programme basic (après l'avoir sauvegardé!) et les deux routines restent présentes en haut de la mémoire. Quelle que soit la commande choisie, la syntaxe à utiliser est la même que pour "CLOAD", mais il faut taper "!" au lieu de "CLOAD". Par exemple "!"S ou encore "!"nom du programme". Pour la commande VERIFY, il est également possible de vérifier un bloc de mémoire précis, par exemple: "!"A20000, E30000. Si l'enregistrement est mauvais, le programme vous le signale par un ZAP. La vérification consiste en fait en une comparaison entre la mémoire centrale et la cassette: le programme à vérifier doit donc être encore en mémoire centrale et la cassette rebovinée jusqu'au début du programme à vérifier. Si la commande TITRAGE est choisie, les noms des programmes enregistrés sur la cassette s'affichent à l'écran de haut en bas. Cette fonction doit être arrêtée avec un RESET.

RADIO 91.4 mhz RIVAGE CONTACT



ECRAN MAGIQUE
une émission sur la micro-informatique
SAMEDI de 15h30 à 16h40
votre radio locale
850.17.74

```

1 REM** HEBDOGICIEL ***
2 REM**ORIC VERIFY & TITRAGE ***
"
5 CLS:PAPER3:INK1
7 HIMEM#9650
9 REM *** ROUTINE VERIFY ***
10 DATA#AS,#9A,#A4,#9B,#85,#5F,#84,#80,#
88,#20,#25,#E7,#20,#CA,#E6,#
#4C,#64
20 DATA#96,#55,#55,#20,#03,#E5,#A9,#83,#
#0,#E5,#20,#76,#E5,#20,#96,#
#E6,#20
30 DATA#30,#E6,#C9,#24,#D0,#F9,#A2,#09,#
#20,#30,#E6,#95,#5D,#CA,#00,#
#F8,#20
40 DATA#30,#E6,#F0,#05,#95,#49,#E8,#00,#
#F6,#95,#49,#20,#F0,#E6,#8A,#
#D0,#D0
50 DATA#20,#03,#E5,#A9,#00,#A0,#97,#20,#
#76,#E5,#20,#06,#E5,#E5,#EA,#
#A5,#5F
60 DATA#A4,#00,#85,#33,#84,#34,#A0,#00,#
#20,#30,#E6,#EA,#00,#33,#D1,#
#33,#D0
70 DATA#11,#20,#54,#E5,#90,#F1,#20,#04,#
#E6,#20,#A9,#2A,#A0,#97,#20,
    
```

```

100 DATA#4F,#4E,#20,#41,#4E,#4E,#55,#4C,#
#45,#45,#20,#0A,#00,#20,#00
,#31
165 REM *** ROUTINE TITRAGE ***
170 DATA#20,#0A,#CC,#A9,#AC,#85,#0A,#A9,#
#AA,#85,#0C,#A9,#8B,#85,#0B
,#85,#8D,#A9
180 DATA#00,#85,#0E,#20,#CA,#E6,#20,#25,#
#E7,#20,#03,#E5,#A9,#F2,#A0
,#96,#20
190 DATA#76,#E5,#20,#96,#E6,#20,#30,#E6,#
#C9,#24,#D0,#F9,#A2,#09,#20
,#30,#E6
200 DATA#95,#5D,#CA,#D0,#F8,#20,#30,#E6,#
#F8,#05,#95,#49,#E9,#D0,#F6
,#95,#49
210 DATA#20,#00,#97,#4C,#7B,#97,#EA,#EA,#
#EA,#EA,#EA,#A2,#00,#A0,#00
,#A9,#2A
220 DATA#91,#0C,#85,#49,#F0,#0A,#91,#0A,#
#E8,#C0,#C0,#11,#00,#02,#D0
,#F2,#18
230 DATA#A5,#0A,#09,#20,#85,#0A,#A5,#0B,#
#03,#00,#85,#0B,#18,#A5,#0C
    
```

ORIC 1

```

490 GOTO400
500 CLS
510 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
520 PRINT:"POUR ACCEDER A CETTE COMMANDE"
525 PRINT
530 PRINT:"UTILISEZ ! DE LA MEME FACON QU
E CLOAD"
540 END
    
```



HEBDGICIEL 27, rue du Gal-FOY 75008 PARIS

VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 340 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE 52 x 8,00 = 416 FRANCS

NOM: _____
 PRENOM: _____
 ADRESSE: _____
 REGLEMENT JOINT: CHEQUE CCP

MATERIEL UTILISE:
 CONSOLE: _____
 PERIPHERIQUES: _____

LE LOGICIEL DE LA SEMAINE

LE MANOIR DU DOCTEUR GENIUS

SUR ORIC 1, CASSETTE ENVIRON 140,00 FRANCS



Le dernier-né de la série de cassettes pour ORIC 1 présenté par LORICIELS est une réussite totale. Ce jeu d'aventure vous propose la découverte d'une demeure à l'aspect peu engageant: le manoir du Docteur GENIUS. Suivant le principe des jeux de rôles - type dragons et dragons - vous devrez faire face à de nombreux obstacles et découvrir les multiples astuces qui vous permettront d'accéder au trésor en épargnant votre vie. Le programme présente le double intérêt de posséder un graphisme très élaboré (toutes les pièces sont dessinées en perspective) et d'utiliser des commandes en français, une liste de 63 instructions accompagnant la cassette. Vous aurez ainsi une vision réelle de la salle explorée et de son mobilier ainsi que l'inventaire sommaire des objets qu'elle recèle (couteaux, torches électriques, livres, briquets, etc.).

A tout moment, il vous faudra prendre les décisions concernant la direction envisagée, la possession, l'utilisation ou l'abandon des objets découverts sur le parcours.

Vos actions sont effectuées au moyen d'instructions de un ou deux mots. Si par exemple, vous désirez inspecter le contenu d'un placard situé dans la buanderie, il vous suffit d'écrire: "OUVRE PLACARD".

Les réponses un peu lentes n'affectent en rien la qualité de ce jeu qui demande avant tout de la réflexion et une indispensable bonne humeur.

Au cours des parties, le joueur acquiert une connaissance de plus en plus précise de la disposition des pièces et des dangers encourus.

Ce n'est qu'au terme de longues heures de recherche que vous apercevrez le bout de l'épave car l'immense manoir s'élève sur trois niveaux et le moindre recoin est hanté par des créatures aussi mystérieuses qu'impressionnantes. D'ailleurs, le plus souvent, une splendide marche mortuaire et un cercueil de chêne massif seront les seules récompenses de vos longues cogitations. Prenez votre mal en patience!

SEYMOUR

COURRIER DES LECTEURS

Dans le n° 4, le programme "LABYRINTHE" de Marc LE HEN peut être amélioré de la façon suivante:

Le test de la ligne 37007 est incomplet: si Z (compteur) est supérieur à Z (niveau de jeu), l'ordinateur ne tient plus compte du niveau, je propose donc la ligne supplémentaire:

37006 IF ZZ > Z then ZZ = Z

On peut aussi remplacer le contenu des lignes 2120, 3120 et 4120 par des GOTO 1120.

Enfin, il serait bon qu'à chaque fois qu'une carte est présentée, nous sachions ce qu'il nous reste "en stock":

37008 PRINT "IL RESTE": Z-Z-1: "CARTE":
37009 IF Z-Z-1 > 0 THEN PRINT "S".

C. GONDELMANN

Bravo au "MAGIBRIQUE" de Gilbert MAGGIO du n° 2 d'HEBDO-GICIEL, le graphisme et la présentation sont formidables. Cependant, on pourrait lui re-

procher le déplacement de la raquette à l'aide du clavier et l'unique balle de chaque joueur. Afin de remédier à ces deux petits défauts, j'ai modifié le programme pour jouer avec les manettes et donner 5 balles à chaque joueur. J'ai aussi ajouté un compteur de balles et l'engagement par le bouton "Fire". Les lignes à ajouter ou à modifier sont les suivantes:

695 DISPLAY AT (20,1) SIZE (13): "NB BALLE": 5-N
740 (début ligne inchangé)...
SIZE (8): "FIRE")
750 CALL JOYST (1, X, Y): IF X = 0 AND Y = 0 THEN 1310
1290 IF K = -4 AND... (fin ligne inchangée)
1300 IF K = 4 AND... (fin ligne inchangée)
2170 N = N + 1: IF N < 5 THEN 680

2175 N = 0: NEXT I1
2177 DISPLAY AT (20,1) SIZE (13): "NB BALLE": 0.

D'autre part, je pense que l'inversion des lignes 680 et 690 accélère l'initialisation de l'écran.

daniel DELAURE

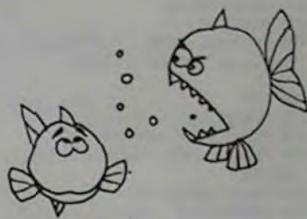
Voici quelques trucs pour COM-MODORE 64.

RESET: il faut faire SYS 64738 (FCE 2).
Pour l'autodémarrage d'une ROM ou EPROM (cartouche), il faut que les adresses suivantes contiennent les données indiquées:

ADRESSE	DONNÉE
\$ 8004	\$ C3
\$ 8005	\$ C2
\$ 8006	\$ CD
\$ 8007	\$ 38
\$ 8008	\$ 30

Dans le cas où toutes les adresses contiennent les données indiquées, le programme commencera à l'adresse indirecte contenue en \$ 8000

Alain NOURY



Prix TTC jusqu'au 31-12-83

Sauf erreur ou modifications tardives ou épaissement stocks.

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^o Odéon.

TEXAS I. TI 99

Ordin. familial TI 99 4A	1190
direct, compatible avec prise Péritel	
Double câble de liaison magnétique cassette	119
Paire de manettes de jeu	255
Synthétiseur de parole	680

LOGICIELS EDUCATIFS

MODULES	
Beginning grammar	134
Magie des nombres	134
Early reading	134
Music maker	188
Méthode multiplication	134
Démolition division	134
Alien addition	134
Dragon mix	134
Alligator mix	134

CASSETTES

Le Basic par soi-même	66
-----------------------	----

LOGICIELS D'ORGANISATION

PERSONNELLE	
MODULES	
Gestion de fichiers	375
Gestion de rapports	375
DISQUETTES	
Fichier d'adresses	695
CASSETTE	
Conseil financier	66

LOGICIELS DE JEUX

MODULES	
Chisholm trail	134
Parsec	252
Alpinist	134
Jeux Vidéo 1	134
Chasse au Wumpus	134
Football	188
Jeux Vidéo 2	134
A maze ing	134
Atack	134
Blasto combat de chars	134
Black Jack Poker	134
Hustle jeu de poursuite	134
Zero Zap	134
Hang man jeu du pendu	134
Connect 4 jeu du morpion	134
Yahtzee jeu de yam	134
Tombstone city Far West du XXI ^e siècle	134
Il Invaders	188
Car Wars course de voitures	134
Munchunon jeu du glouton	252
Othello	188
CASSETTE	
Oldies but Goodies I	98

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

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

SERIE ADVENTURE

MODULE + CASSETTE	
Pirate Adventure	188
CASSETTE	
Adventureland	66
Mission impossible	66
Voodoo castle	66
The count	66
Strange Odyssey	66
Mystery fun house	66
Pyramid of doos	66
Ghost town	66
Savage island I et II	66
Golden voyage	66

AUTRES LOGICIELS

MODULE	
Speech Editor	256
Statistics	188
Extended Basic	500
Terminal Emulator II	500
Editor/assembleur	500
Mini-mémoire	500
DISQUETTE	
Mathématiques	252
Structural engineering	252
Aide à la programmation II	249

400 micro-prix-charter en direct chez Duriez



Souriez aux 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

MATERIELS	
Unité centrale	2480
lecteur enregistreur	690
Extension 16K	980
Contrôleur COM	980
Son + manette de jeux	580
Contrôleur + lecteur disq.	4 500
Lecteur disquette	3 200
Memo basic	480
Imprimante impact	2 500
Cordon imprimante Thermique	250
Cordon imprimante impact	350
T.O. 7 + Mémo-Basic + son-manette + logiciel Pictar et Trop.	3 550

LOGICIELS

Atomium	cartouche	308
Echo	cartouche	232
Survivor	cartouche	308
Logiciel	cartouche	280
Gémini	cartouche	232
Crypta	cartouche	280
Motus	cartouche	280
Tridi	cartouche	232
Trop	cartouche	356
Pictar	cartouche	470
Maladia	cartouche	470
Sauterelle	cartouche	118
Basic Vol. I	cartouche	185
Comp. et Mult.	cartouche	90

LOGICIELS

Syst. met	cartouche	137
Corré maïque	cartouche	185
L'horloge	cartouche	90
Encadrement	cartouche	90
Carotte	cartouche	166
Dietétique	cartouche	175
Allemand vol. I	cartouche	185
Budget familial	cartouche	380
Carnet d'adresse	cartouche	380

HEWLETT PACKARD

CALCULATRICES	
HP 10C	625
HP 11C	835
HP 12C	1115
HP 15C	1115
HP 16C	1115
HP 41C	1765
HP 41CV	2420
HP 41CX	2 990
Lecteur de carte	1560
Lecteur optique	1150
Imprimante B2143	3085
Autour rechargeables	390
Chargeur	155
40 cartes magnétiques	239
Papier thermique (6 bobines)	95

MODULES

Mémoire quadruple	745
X Fonctions	745
Mémoire Tampons	745
Temps	745
Graphique	745

Ordinateur HP75C

HP 75 C	8190
Module mémoire 8K	1 880
Module Math I	419
Module Math II	419
Module Math III	419
Module Stat	419
Module électronique	419
Module Finance	419
Module Test Stat	419
Module Game I	419
Module Game II	419
30 cartes magnétiques	299

PERIPHERIQUE HP II

Module HP II	1090
Cassette digital	3950
Imprimante thermique II	3950
Interface moniteur	2080
Interface TV	2 990
Mini cassettes (10)	1138

ORIC-1

Version 48 Ko avec Péritel	2120
Magneto	385
Traceur 4 couleurs	2250
COMMODE VIC 20	1590
Vic 20 micro ordinateur 3,5 K a + c	1590
NB (UHF)	1590
Vic 20 Secam	2270

COMMODE VIC 20

Vic 20 micro ordinateur 3,5 K a + c	1590
NB (UHF)	1590
Vic 20 Secam	2270

PERIPHERIQUES

Vic 1530 lecteur enregistreur de cassette	370
Vic 1541 unité de mono disquette 170 K	3160
GP 100 VC imprimante 80 col 30 cps	2420
Cordon Péritel	165

EXTENSIONS

Vic 1020 coffret extensions	1 350
Vic 1210 lecteur extension 16K	665
Vic 1110 cartouche extension 8K	395
Vic 1011 A terminal RS232C	320
Vic 1311 manche à balai	130
Vic 1312 manette de commande (paddle)	177

AIDE A LA PROGRAMMATION

Vic 1211M cartouche super extender	476
------------------------------------	-----

PROGRAMMES EDUCATIFS ET SCIENTIFIQUES

Autoformation au Basic (cassette)	415
Bibliothèque MATH STAI (disquette)	533
Vic GRAF (cartouche)	379
Vic STAI (cartouche)	379
Vic FORTH (cartouche)	581
Vic RELAY (cartouche)	462
Vic 3302 Simplicalc (cassette)	420
Vic 3301 Simplicalc (disquette)	490
Vic Stock (cassette)	470
Vic Stock (disquette)	490
Vic 3306 Vic writer (cassette)	490
Vic 3305 Vic writer (disquette)	490
Vic 3304 Vic File (disquette)	490
PROGRAMMES RECREATIFS	
Vic 1901 Avengers (cart)	213
Vic 1902 Star Battle (cart)	213
Vic 1904 Super slot (cart)	213
Vic 1906 Alien (cartouche)	213

Vic 1907 Jupiter Lander (cart) 213

Vic 1908 Poker (cart)	213
Vic 1909 Road race (cart)	213
Vic 1919 Sargon 2 Chess	266
Vic 1910 Rat race (cart)	213
Vic 1914 Adventureland (cart)	270
Vic 1515 Pirate cove (cart)	270
Vic 1916 Miss. impos. (cart)	270
Vic 1917 The count (cart)	270
Vic 1918 Voodoo castle (rar)	270
Vic 1912 Mole attack (cart)	213
Vic 3501 Quizmaster (cart)	190

COMMODE 64

Commodore 64 PAL	2790
64 SECAM	3650
Lecteur enregistreur de cassette = VIC 1530	370
Unité de mono disquette 170K = VIC 1541	3160
GP 100 VC imprimante 80 col 30 cps	2420
TOOL 64 utilitaire (cartouche)	640
FORTH 64 (cartouche)	690
CALCRESULT (disquette)	2 312
STAT 64 (disquette)	490

SHARP

PC 1212	745
Imprimante CE 122	850
PC 1500	1750
Imprimante CE 150	1770
PC 1500 + CE 150	3400
Extension 8K CE 155	450
Extension 16K CE 161	1700
Extension 8K protégée CE 159	1100
Interface RS232C parallèle	1890
Cable imprimante	580
Clavier sensible	1 240
PC1251	1 390
Imprimante CE 125	1 590
PC 1251 + CE 125	2900
PC 1245 + CE 125	2500
PC 1245	780
PC 1245 + CE 125	2300
MZ 720	2970
Traceur 4 coul.	1780

CASIO

Fx 702P	1 050
Interface magneto FA 2	260
Imprimante FP 10	560
Fx 802 P	1400
PB 100	645
Interface magneto FA 3	245
Imprimante FP 12	635
FP 200	3200
Extension 8 Ko	623
Cable K7	94
Secteur	222
Traceur 4 couleurs	2470
Unité de disque 70 Ko	4732
Cable imprimante	405