

13 Micros portatifs à prix charter® Duriez



DURIEZ EST LE PREMIER spécialiste des calculatrices avancées et ordinateurs portatifs.

Fondé en 1783, Duriez ne se laisse pas emballer par le non-durable. Il propose tous les derniers modèles valables,

avec accessoires, programmes de jeux, d'affaires et personnels, livres, modes d'emploi, notices descriptives : Sharp, Canon, Olivetti, Casio, Hewlett-Packard, Epson...

Duriez est ouvert 132, Bd St Germain, Paris 6^e (M° Odéon) de 9 h 35 à 19 h sauf lundis. Machines à écrire, papeterie, matériel de bureau : 112, Bd St Germain. Ouvert lundi au samedi 9 h 30 - 18 h 30. Fermé lundi et samedi de 13 à 14 h.

★ Achetez sur place ou par poste ★

13 LOGICIELS TEXAS TI 99A	
Burger Time..... F ttc 250	Interface magnéto FA3 285
jeux Vidéo 2 188	Imprimante FP12 600
Hopper 250	PB700 1640
Supper Demon Attack 250	Traceur 4 coul. 2280
Return to Pirate's Island 250	Magnéto intégrable 850
Star Trek 250	Mémoire 4 Ko 427
TI Invaders 188	FP200 3280
Othello 188	Mémoire 8 Ko 623
Jaw Breaker 250	Cordon magnéto 85
Mash 250	Traceur 4 coul. av. cordon 2281
A-Maze-ing 134	Cordon imprim. parallèle 390
Gestion privée 380	Lecteur disquettes 4430
Mini-mémoire 500	Clavier numérique 512
	Adaptateur secteur 225
Sharp PC 1500 A 1980	Olivetti M 10 5990
Imprimante CE 150 1990	Mémoire 8Ko 828
PC 1500 A + CE 150 3900	Adaptateur secteur 98
Extension 16K protégée	Cordon imprim. parallèle 199
CE 161 1700	
Interface RS 232 parallèle 1990	Canon XO.7 (8 Ko) 2170
PC 1401 1480	Traceur 4 coul. 1850
PC 1251 1215	XO.7 + traceur 3900
PC 1245 750	Mémoire 8 Ko 750
Périph. pour 1251 ou 1245	Carte 4 Ko 412
Interface magnéto 169	Cable magnéto 65
Imprimante + inter. magn. 790	Amplific. RS232 + Cordon 725
Imprim. + magnéto intégré 1635	Cordon imprim. parallèle 295
HP41 CX 2880	Carte fichier 530
Lecteur de cartes 1850	Adaptateur secteur 82
Accus rechargeables 390	Epson HX20 5800
Chargeur 155	Magnéto 1100
Casio FX 702 P 1090	Mémoire 16 Ko 1200
Interface magnéto FA2 280	Modem + cordon 1755
Imprimante FP 10 610	
FX 802 P 1190	
PB 100 675	

Prix au 3 Mai 1984. En cas de changement Duriez vous avise avant expédition.

© Media Conseil, Neuilly

Voyez le Banc d'Essai Duriez

24 PAGES SUR SHARP, COMMODORE, SINCCLAIR, ORIC, CASIO, EPSON, THOMSON, etc...

Ce Banc-d'Essais-Catalogue est un condensé de caractéristiques techniques

précises, sans délaiage publicitaire.

Il est complété par des appréciations et des tests Duriez sans complaisance. Et des conclusions pour guider votre achat.

Je commande à prix charter® Duriez:

à adresser (Découpé, ou photo-copié 132, Bd St-Germain, 75006 Paris Tél. 329-05-60

...calculatrice(s) marques et modèle suivants :

.....

Port et emballage 40 F

Ci-joint chèque de F toutes taxes incluses (ou)

Je paierai à réception (Contre Remboursement), moyennant un supplément de 30 F

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

Ci-joint 3 timbres à 2 F pour :
 1 catalogue Duriez complet gratuit (calc. Scientifiqu., et imprimantes, (Machines à dicter, Répondeurs téléph., Mach. à écrire, Duplicateurs, Matériel bureau, Classeurs, etc...)
 Bulletin de micro-ordinateurs avancés.

juin 84

M7 01 SYN VO

LES CHAMPIONS DU MOIS

TO.7 :

Y.David (44 Barquefou)-H.Brusorio (83 Toulon)-P.Adam (54 St Nicolas de Port)-J.Vrignaut (79 Mauleon)-J-P.Maratre (95 Erment)-H.Coutin (64 Oloron)-M.Fauconnier (10 Les Noës)-

ZENITH :

R.Perrella (45 St Jean de Braye)-

COMMODORE :

R.Rossi (91 Massy)-B.Wel-mant (30 Grand Combe)

ALICE :

D.Bon (44 Nantes)

EPSON :

M.Mille (75 Paris)

CASIO :

J.Marais (03 Cusset)-F.Dolizy (57 Neufchef)-P.Rousset (93 St Denis)

APPLE :

J-J.Mura (77 Champsarne)-G.Gressein (78 Ablis)

DRAGON :

V.Levigeneron (76 Bois-Guil-laume)-L.Jacquier (30 Ni-mes)-A.Blazer (91 Yerres)

LYNX :

L.Dumont (65 Tarbes)-L.Le-febvre (93 Sevran)

AQUARIUS :

D.Vaquand (13 Miramas)

H.P :

L.Sannier (13 Gardanne)

TRS :

P.Michaud (31 St-Gaudens)-T.Lemonnier (14 Herouville St Clais)-G.Doyen (40 Beyne Heusay Belgique)

VICTOR :

P.Goeury (68 Rixheim)

SHARP :

G.Gaulon (94 Champigny)

ZX :

A.Duchesne (78 Versailles)-J.Marc (34 Sete)-P.Martin (10 Bar-sur-Aube)-O.Brochet (42 St-Etienne)-F.Hardy (33 Etauliers)-B.Peter (44 Oudon)

F.Pavard (75 Paris)-P.Landry (66 St-Paul de Ft)-J-M.Pabst (76 Sotteville-les-Rouen)-F. Ruiz (45 Poilly les Gien)-J-J.Michel (57 Thionville)-S.Denise (93 St-Ouen)-F.Giraud bit (02 Beurieux)

TI :

B.Germain (33 Bordeaux)-G.Lavocat (67 Plobsheim)-P.Faro (13 Senas)

J-A.Silve (75 Paris)-T.Mas-carello (11 Bruxelles Belgique)-A-S.Senhaji (02 Casa-blanca Maroc)-C.Gohin (13 Chateaufort)-J.Boulnois (54 Lune ville)-C.Grosse (41 Yerba Buena Tucuman Argentine)

ORIC :

J-M.Lebagousse (91 St Mi-chel Lorge)-J-L.Boubien (79 St-Maixent)-J.Joffre (34 Montpellier)-T.Thibault (17 La Rochelle)-B.Janier (92 Athis-Mons)-J-P.Penin (62 Laventie)-G.Barret (12 Bara-queville)-L.Drimille (28 Ver-nouillet)-N.Debrie (94 L'Hay-les-Roses)-P.Granier (32 Nogaro)-T.Marigny (72 La Ferté Bernard)

LOI DES SÉRIES NÉFASTE !

Un lézard dans les listings. La loi des séries a encore frappé. Espérons que nous avons mangé notre pain blanc. Voici les lignes manquantes. Avec les excuses de la rédaction.

Le crabe et le lézard

```
290 LOCATE F,G:COLOR 0:
PRINT CHR$(127): N=N+1:
T(F,G)=1
300 IF N=2 OR N=8 THEN
GOSUB 3000
```

Dark Star

```
133 CALL CLEAR:: CALL
HCHAR(1,2,64,31):: CALL
HCHAR(24,2,64,31):: CALL
VCHAR(2,2,64,22):: CALL
VCHAR(2,32,64,22)
134 CALL HCHAR(8,8,128,16)::
CALL HCHAR(16,8,128,16)::
CALL VCHAR(9,8,128,7)::
CALL VCHAR(9,23,128,7)
```

microw

GAGNEZ UN SPECTRUM EN CHAQUE MOIS

LE CAHIER DU

LOGICIEL



CHARLOT D.A.O.

MAGAFICHE
 AWARI
 COMMODISQUE
 CALCUL MENTAL
 ATARIDEES:
 HISSEZ LES COULEURS

EDITO

Pour les cracks, Micro 7 annonce, le CAHIER DES AS. Le Cahier des As, ce sera 8 pages réservées à un ou deux programmes, selon la longueur, dont la facture et/ou le sujet sont hors pair. Branchés de la programmation, authentiques scénaristes de l'écran vidéo, affûtez vos outils et envoyez-nous vos œuvres. Si c'est bon vous aurez la consécration par une publication dans le Cahier des As, avec à la clé le choix dans une liste de matériels que nous vous dévoilerons au prochain numéro.

En fin de période, le jury réuni par Micro 7, proclamera l'As des As, l'auteur du super programme qui se verra offert une machine prestigieuse, véritable tremplin vers le domaine professionnel.

Bien entendu Micro 7 tient toujours à encourager ses lecteurs programmeurs. Le cahier des logiciels tel qu'il est conçu reste un réservoir de programmes et surtout d'idées à adapter, développer, transposer à votre goût. Il essaye de maintenir un juste équilibre entre les marques, bien que les modèles ne soient pas tous choisis par vous pour programmer mais dont les possesseurs sont aussi exigeant quant à la qualité et à la quantité des programmes à « consommer ».

Tous les mois la rédaction choisit en toute partialité le programme qui l'a séduit et le récompense d'un micro-ordinateur Spectravidéo SV 318 offert par Valric-Laurène.

Pour le côté pratique, aucune mention particulière n'est à apposer sur votre envoi, c'est Micro 7 qui fera la sélection. N'oubliez pas tout de même nos recommandations habituelles : vos nom, prénom, adresse, type de machine sur TOUS les éléments de votre envoi : lettre, listing, cassette, disquette, etc.

Bonne chasse et au plaisir de vous publier.

Nous publierons tous les détails le mois prochain.

Par ailleurs, un grand nombre d'entre vous sera étonné de ne pas trouver dans ce numéro le supplément Théophile consacré au TO 7. La raison en est simple : Théophile a grandi et devient un journal à part entière de 68 pages. Il paraîtra courant juin et vous pourrez le trouver dans les boutiques de micro-informatique.

```
2020 PRINT:PRINTSPC(13)G$
2030 PRINT:PRINTSPC(16+(3-E))B$
2040 PRINTSPC(15)"----"
2050 PRINT:PRINTSPC(13)"=";
2060 REM*BOUCLE DE TEMPORISATION ET ENTREE DU RESULTAT*
2065 PING
2070 R$=KEY$
2080 IF R$<>" THEN GOTO 2100
2085 T=T+1
2090 IF T=TT THEN GOTO 2800
2095 GOTO 2070
2100 IF VAL(R$)=0 THEN 2085
2102 PRINTSPC(5-F)R$;
2105 P$=P$+R$
2110 IF F=2 THEN GOTO 2200
2115 FOR X=2 TO F-1
2120 R$=KEY$
2125 IF R$<>" THEN GOTO 2145
2130 T=T+1
2135 IF T=TT THEN GOTO 2800
2140 GOTO 2120
2145 PRINTR$;
2150 P$=P$+R$
2155 NEXT
2200 REM*RESULTAT*
2230 IF VAL(P$)=C THEN GOTO 2500 ELSE GOTO 2600
2500 PRINTSPC(3)"Exact":S=S+1
2510 ST=ST+1:IF ST=20 THEN 2700
2520 PRINT:PRINT"Appuyez sur une touche pour continuer."
2530 GET K$:IF VAL(K$)<>0 THEN 2530
2540 GOTO 225
2600 PRINTSPC(3)"Faux"
2610 PRINT:PRINT"la reponse etait"SPC(6-F);C$
2620 GOTO 2510
2700 WAIT 200 'FIN DE LA PARTIE
2710 CLS
2720 FOR I=0 TO 13:PRINT:NEXT
2730 PRINTSPC(15)"Vous avez"
2740 PRINT:PRINTSPC(19)S;"/20"
2750 WAIT 400:CLS:CLEAR:GOTO 40
2800 PING 'LE TEMPS IMPARTI EST EPUISE
2810 PRINTSPC(7)"Trop tard"
2820 GOTO 2610
2900 FOR I=0 TO 8 :PRINT:NEXT
2910 PRINTSPC(2)"Vous debutez (1)"
2920 PRINTSPC(2)"Vous etes bon (2)"
2930 PRINTSPC(2)"Vous etes doue (3)"
2940 GET L
2950 IF L=1 THEN TT=400 :RETURN
2960 IF L=2 THEN TT=300:RETURN
2970 IF L=3 THEN TT=200:RETURN
2980 GOTO 2940
3000 CLS
3010 FOR I=0 TO 8:PRINT:NEXT
3020 PRINT " Ecrivez les nombres de gauche"
3030 PRINT:PRINT"a droite."
3040 PRINT:PRINT"Au coup de sonnette on y va."
3050 RETURN
```


Basic : Oric
 Difficulté : **
 Adaptabilité : **

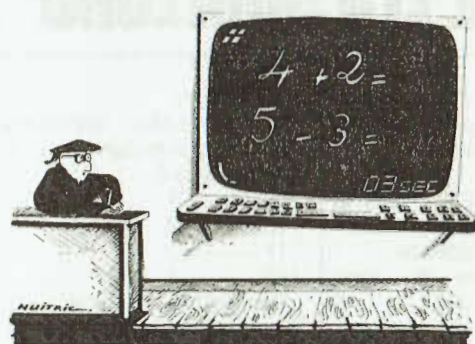
ORIC-1

CALCUL MENTAL

Voici un programme qui va réjouir tous ceux qui ne savent plus ce qu'est le calcul mental ainsi que ceux qui regrettent sa disparition au profit de calculatrice ou d'ordinateur sur lesquels il suffit de taper « bêtement » le calcul pour voir s'afficher le résultat. Ce programme va permettre à tout un chacun de tester et d'améliorer sa rapidité au calcul mental.

Quatre choix vous sont offerts : 20 additions, 20 soustractions, 20 multiplications et 20 opérations diverses ainsi que trois niveaux différents. Le temps de réflexion peut être modifié en chargeant les valeurs de TT aux lignes 2950, 2960 et 2970. Bon calcul et vive la mentalo !

Thierry MARGNY



```

5 CLS
20 PAPER 3:INK 0
30 PRINTCHR$(17)
40 FOR I=0 TO 14
50 POKE 48492+I,128
60 POKE 48532+I,128
70 POKE 48572+I,128
80 NEXT I
90 PLOT12,12,"CALCUL MENTAL"
100 WAIT 300
110 CLS
120 FOR I=0 TO 7:PRINT:NEXT
130 PRINTSPC(9) "FAITES VOTRE CHOIX"
140 PRINTSPC(9) "===== "
150 PRINT:PRINT:PRINT
160 PRINTSPC(7)"Addition          (1) "
170 PRINTSPC(7)"Soustraction       (2) "
180 PRINTSPC(7)"Multiplication      (3) "
190 PRINTSPC(7)"Un melange des 3   (4) "
200 GET R
210 CLS
220 GOSUB 2900 "CHOIX DU NIVEAU"
230 GOSUB 3000 "RECOMMANDATIONS"
240 T=0:F$="" "INITIALISATION"
250 WAIT 100
260 ON R GOTO 500,700,900,310
270 GOTO 110
280 P=INT(RND(1)*3)+1:ON P
   GOTO 500,700,900
290 REM**ADDITION**
300 WAIT 100
310 CLS
320 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
330 PRINTSPC(12)"**ADDITION**"
  
```

```

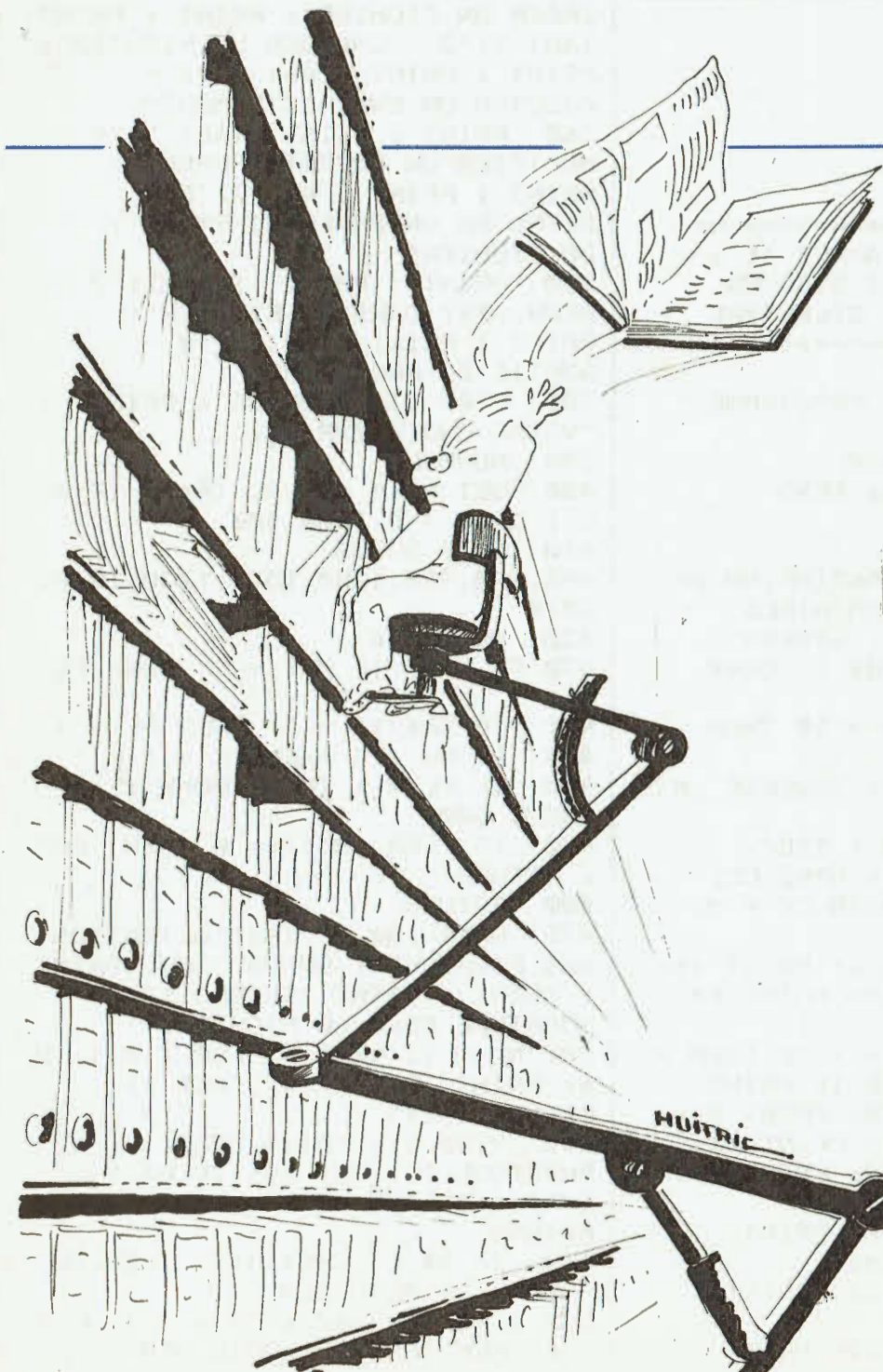
560 A=INT(RND(1)*989)+11
570 B=INT(RND(1)*989)+11
580 C=A+B
590 GOSUB 1000
600 G$="+"
610 GOTO 2000
700 REM**SOUSTRACTION**
710 WAIT 100
720 CLS
730 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
740 PRINTSPC(10)"**SOUSTRACTION**"
750 A=INT(RND(1)*989)+11
760 B=INT(RND(1)*(A-12))+11
770 C=A-B
780 GOSUB 1000
790 G$="-"
800 GOTO 2000
900 REM**MULTIPLICATION**
910 WAIT 100
920 CLS
930 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
940 PRINTSPC(10)"**MULTIPLICATION**"
950 A=INT(RND(1)*989)+11
960 B=INT(RND(1)*9)+1
970 C=A*B
980 GOSUB 1000
990 G$="X"
995 GOTO 2000
1000 A$=STR$(A):B$=STR$(B):C$=STR$(C)
1010 D=LEN(A$):E=LEN(B$):F=LEN(C$)
1020 RETURN
2000 REM**AFFICHAGE DE L'OPERATION**
2005 FOR I=0 TO 8:PRINT:NEXT I
2010 PRINTSPC(16+(3-D))A$
  
```

Basic : Applesoft
 Difficulté : **
 Adaptabilité : *



MAGAFICHE

Ne pleurez plus sur l'article introuvable dans vos tonnes de magazines. Pomme vous aide et se lance à la rescousse des archives perdues.



Avez-vous déjà connu le problème de rechercher un article dans une pile de magazines ? Ou peut-être connaissez vous le magazine mais pas la page ! Si vous avez déjà goûté aux joies de la recherche manuelle, ce programme est pour vous. Il peut trier, rechercher, changer, détruire, modifier ou éditer à l'écran ou sur l'imprimante toutes les fiches des articles d'un magazine. De plus il vous permet de créer différents fichiers pour plusieurs journaux.

A chaque article, correspond une fiche sur laquelle vous indiquez le titre de l'article, le numéro du magazine, l'année de parution le numéro de page, la catégorie et des commentaires. Chaque fois que vous ouvrez un fichier, vous définissez la longueur de chaque donnée, l'ordinateur stocke les caractéristiques dans le fichier : Rubrique. Nom magazine. Vous ne pouvez les modifier sans détruire le fichier, mais si vous disposez d'un traitement de texte vous pourrez alors modifier ces caractéristiques aisément en regardant le fichier texte.

Ce programme a été écrit sur Apple IIe et listé sur imprimante Silentyp mais il doit tourner sans trop de modifications sur Apple + avec n'importe quelle imprimante et avec une seule disquette contrairement à ce qu'indique le début du listing (ligne 120).

L'architecture du programme est simple :

Lignes :
 100 à 230 : initialisation des variables
 240 à 330 : présentation
 340 à 420 : menu principale
 430 à 480 : test sur la présence de fichiers en mémoire
 490 à 780 : charge un fichier en mémoire
 930 à 1150 : ajoute une rubrique à un fichiers donc à toute les fiches
 1160 à 1270 : ajoute une fiche à un fichier

1280 à 1560 : modification d'une fiche
 1570 à 1690 : destruction d'une fiche
 1700 à 1960 : édition des fiches
 1970 à 2450 : recherche et tri de fiches
 2460 à 2560 : traitement des erreurs
 2570 à 2580 : centrage du texte

Jean-Jacques MURA

```

100 REM =====
110 REM MATERIEL:APPLE II e
120 REM      2 DISQUES
130 REM      SILENTYPE
140 REM =====
150 REM
160 REM DEBUT DU PROGRAMME
170 REM
180 ONERR GOTO 2460
190 FOR I = 1 TO 6: READ
HE$(I): NEXT
200 DATA TITRE
ARTICLE,ANNEE,NO MAGAZINE,NO DE
PAGE,CATEGORIE,COMMENTAIRES
210 TEXT: NORMAL: SPEED=
255:D$ = CHR$(4):G$ = CHR$(
7)
220 IF PEEK(768) = 29 THEN
340
230 HOME: X$ = " ": INVERSE: M
= - 1
240 FOR CC = 19 TO 1 STEP -
1:M = M + 2: VTAB 1: HTAB CC:
PRINT X$: VTAB 1: HTAB CC + M:
PRINT X$
250 VTAB 23: HTAB CC: PRINT X$:
VTAB 23: HTAB CC + M: PRINT X$:
NEXT
260 M = 24: FOR CC = 1 TO 12:M =
M - 2: VTAB CC: HTAB 1: PRINT
X$: VTAB CC: HTAB 39: PRINT X$:
VTAB CC + M: HTAB 1: PRINT X$:
VTAB CC + M: HTAB 39: PRINT X$:
NEXT: NORMAL
280 HTAB 10: VTAB 8: PRINT
"Gestion de magazines"
290 HTAB 14: VTAB 11: PRINT
"Par J-J MURA"
300 HTAB 12: VTAB 14: PRINT "17

```

```

Fevrier 1984"
310 HTAB 14: VTAB 17: PRINT
"Pour MICRO-7"
320 HTAB 4: VTAB 23: INVERSE:
PRINT "TAPER UNE TOUCHE POUR
CONTINUER";: GET A$
330 NORMAL
340 HOME: HTAB 3: INVERSE:
PRINT "GESTION DE MAGAZINES":
VTAB 4: HTAB 18: FLASH: PRINT
"MENU": NORMAL
350 VTAB 6: PRINT TAB(7)"1 -
CREER UN FICHIER": PRINT: PRINT
TAB(7)"2 - CHARGER UN FICHIER":
PRINT: PRINT TAB(7)"3 -
AJOUTER UN ENREGISTREMENT"
360 PRINT: PRINT TAB(7)"4 -
MODIFIER UN ENREGISTREMENT":
PRINT: PRINT TAB(7)"5 -
DETRUIRE UN ENREGISTREMENT":
DU FICHIER"
370 PRINT: PRINT TAB(7)"7 -
RECH./TRI DANS LE FICHIER":
PRINT: PRINT TAB(7)"8 -
SORTIE DU PROGRAMME"
380 VTAB 23: INVERSE: PRINT
"VOTRE CHOIX SVP :";
390 NORMAL
400 GET A$: A = VAL(A$): IF A
< 1 OR A > 8 THEN 400
410 ON A GOSUB
490,790,930,1280,1570,1700,1970,
2570
420 GOTO 340
430 FL = 0: IF MN$ = "" THEN FL
= 1
440 IF DA$(1) = "" THEN FL = 1
450 IF NU = 0 THEN FL = 1
460 IF FL = 1 THEN HOME:
GOSUB 800
470 IF LEN(MN$) = 0 THEN POP
: RETURN
480 RETURN
490 HOME: A$ = "INITIALISATION
DES FICHIERS": GOSUB 2580: PRINT
: PRINT: PRINT "ENTREZ LA
RUBRIQUE POUR LE FICHIER:"
500 NU = 1: VTAB 7: FOR I = 1 TO
6: PRINT TAB(7)I"."HE$(I):
PRINT: NEXT
510 VTAB 21: PRINT "QUEL No DE
RUBRIQUE ";: GET A$: IF A$ =
CHR$(13) AND NU = 1 THEN
RETURN
520 IF A$ = CHR$(13) THEN NU
= NU - 1: GOTO 560
530 A = VAL(A$): IF A < 1 OR A
> 6 THEN PRINT: GOTO 510

```



ATARIDEES

HISSEZ LES COULEURS

Pour donner de la couleur à vos programmes, les manuels Atari vous expliquent en partie les commandes SETCOLOR et COLOR. Rappelons comment elles fonctionnent : SETCOLOR est du type « SETCOLOR A,B,C » ; A indique le registre de couleur (de 0 à 4), B la couleur qu'on lui affecte (de 0 à 15), C la luminosité (de 0 à 14 ; du plus sombre au plus lumineux). Mais la luminosité en SECAM ne peut pas être utilisée avec profit.

L'instruction COLOR, elle, sélectionne l'un des registres de couleurs disponibles (suivant le mode graphique) et s'en sert pour tracer points et lignes. L'instruction COLOR 1 utilise le registre 0
 COLOR 2 le registre 1
 3, le 2, 4 le 0
 (pour les modes-texte, COLOR a une fonction analogue à PRINT). Vous avez peut-être déjà senti que l'instruction SETCOLOR est parfois lourde à utiliser avec ses 3 coefficients. Par une instruction POKE, d'emploi plus commode, on peut remplacer SETCOLOR. On utilise POKE x,y où x est l'adresse-mémoire du registre, et y l'indication de couleur. Si vous disposez d'une installation en PAL, vous trouverez y par la formule : y = (couleur 16) + luminosité. Si vous êtes en péritel, vous utiliserez les chiffres suivants :

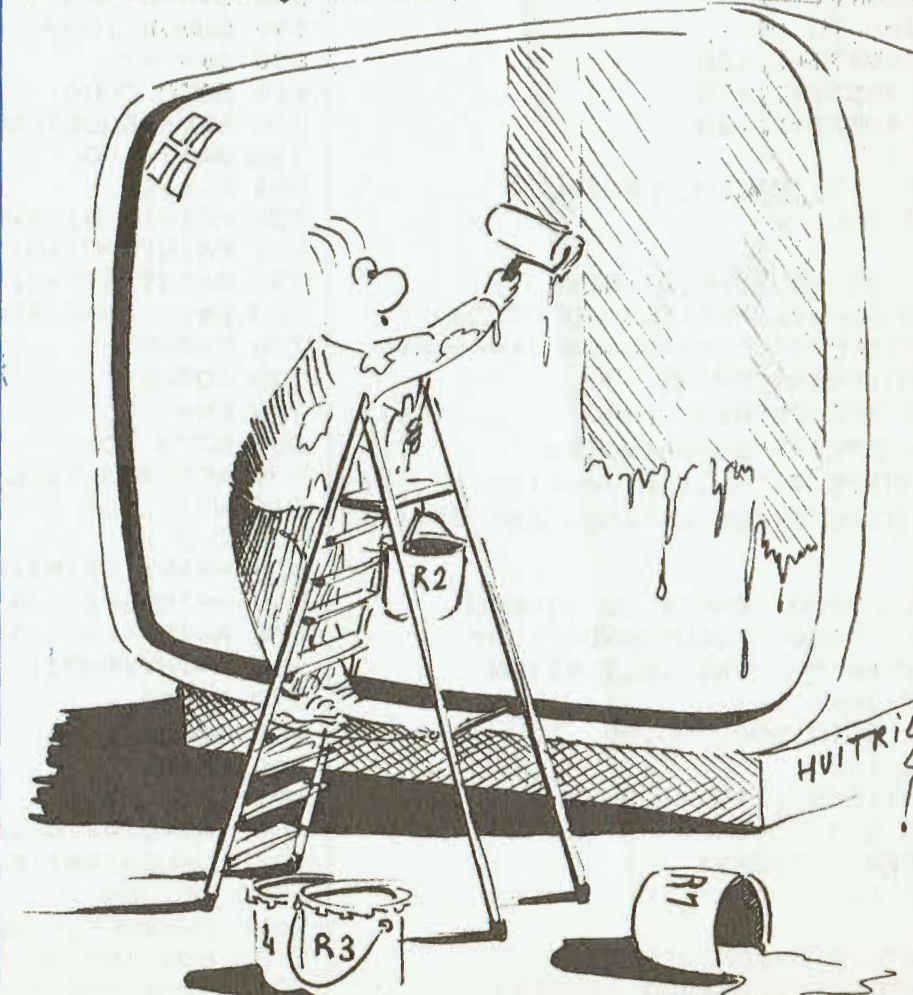
- 0 pour noir
- 2 --- rouge
- 4 --- bleu
- 6 --- magenta
- 8 --- vert
- 10 --- Jaune
- 12 --- turquoise

14 --- blanc
 Les adresses mémoires sont les suivantes :
 708 registre 0
 709 ----- 1
 710 ----- 2
 711 ----- 3
 712 ----- 4
 L'instruction COLOR est alors utilisée normalement. Les registres de couleurs, outre le fait qu'ils permettent d'utiliser l'instruction COLOR pour dessiner, déterminent, suivant le mode gra-

phique où ils s'appliquent, la couleur de divers éléments de l'écran. Nous n'en donnerons que deux exemples : GRAPHICS 0 le registre 1 affecte la couleur du texte (caractères) le registre 2 celle du fond, le 4 des bords. GRAPHICS 7 (avec fenêtre texte) Le registre 1 affecte la couleur du texte de la fenêtre Le registre 2 celle du fond de la fenêtre, le 4 celle du fond

et des bords de l'écran graphique (indissociables). Dans ces deux modes, le registre 3 ne sert pas et ne peut pas dans le mode 7 (4 couleurs) être atteint par l'instruction COLOR. Alors maintenant, en utilisant RND et boucles, faites-vous des feux d'artifices sur l'Atari, c'est parfois surprenant. ■

Nicole Masson




```

RETURN
1030 IFST=0 THEN 890
1040 PRINT " BLOCS LIBRES"
1050 CLOSE 1,8,0
1060 PRINT " APPUYER SUR ESPACE"
1070 POKE 198,0:WAIT 198,1:GETW$
1080 RETURN
1090 REM *****
1100 REM *      CHANGEMENT DE NOM      *
1110 REM *****
1120 PRINT "I"
1130 PRINT "#####-CHANGEMENT DE NOM.-"
1140 PRINT "#####-====="
1150 INPUT "DIETES-VOUS SUR (O/N) ";R$
1160 IFR$<"0" THEN RETURN
1170 INPUT "ANCIEN NOM ";AN$
1180 IF LEN(AN$)>16 THEN PRINT "IT":GOTO 1170
1190 INPUT "NOUVEAU NOM ";NN$
1200 IF LEN(NN$)>16 THEN PRINT "IT":GOTO 1190
1210 OPEN 15,8,15
1220 PRINT#15,"R0:";NN$;"=";AN$
1230 CLOSE 15,8,15
1240 INPUT "PREUVE (O/N) ";T$
1250 IFT$<"0" THEN 1270
1260 GOSUB 810
1270 RETURN
1280 REM *****
1290 REM *      EFFACEMENT      *
1300 REM *****
1310 PRINT "I"
1320 PRINT "#####-EFFACEMENT-"
1330 PRINT "#####-====="
1340 INPUT "DIETES-VOUS SUR (O/N) ";R$
1350 IFR$<"0" THEN RETURN
1360 INPUT "NOM DU PROGRAMME";NP$
1370 IF LEN(NP$)>16 THEN PRINT "IT":GOTO 1360
1380 OPEN 15,8,15
1390 PRINT#15,"S0:";NP$
1400 CLOSE 15,8,15
1410 INPUT "PREUVE (O/N) ";T$
1420 IFT$<"0" THEN 1440
1430 GOSUB 810
1440 RETURN
1450 REM *****
1460 REM *      REORGANISATION      *
1470 REM *****
1480 PRINT "I"
1490 PRINT "#####-REORGANISATION.-"
1500 PRINT "#####-====="
1510 INPUT "DIETES-VOUS SUR (O/N) ";R$
1520 IFR$<"0" THEN RETURN
1530 OPEN 15,8,15
1540 PRINT#15,"V"
1550 CLOSE 15,8,15
1560 INPUT "PREUVE (O/N) ";T$
1570 IFT$<"0" THEN 1270
1580 GOSUB 810
1590 RETURN

```

```

540 VTAB 5 + (2 * A): HTAB 7:
INVERSE : PRINT A: NORMAL
:DA$(NU) = HE$(A): IF NU > 5
THEN 560
550 NU = NU + 1: GOTO 510
560 HOME : PRINT "LES
RUBRIQUES, DANS L'ORDRE SONT ":
VTAB 5: FOR I = 1 TO NU: PRINT
DA$(I): PRINT : NEXT
570 VTAB 21: PRINT "EST-CE
CORRECT (O/N) ";: GET A$: IF
A$ = CHR$(13) THEN RETURN
580 IF A$ < > "0" THEN 490
590 HOME : PRINT "ENTREZ LA
LONGUEUR DE CHAQUES RUBRIQUE:":
FOR I = 1 TO NU
600 VTAB 3 + (I * 2): PRINT
I".DA$(I):; HTAB 25: INPUT
";L$(I): IF LEN (L$(I)) = 0
THEN 600
610 L(I) = VAL (L$(I)): IF L(I)
= 0 OR L(I) > 65 THEN 600
620 L = L + L(I): PRINT : NEXT I
630 VTAB 21: PRINT "ESC-CE
CORRECT (O/N) ";: GET A$: IF A$
= CHR$(13) THEN RETURN
640 IF A$ < > "0" THEN 590
650 HOME : VTAB 5: INPUT "QUEL
EST LE NOM DU MAGAZINE :?";MN$:
IF LEN (MN$) = 0 THEN RETURN
660 RD = 0
670 PRINT D$"OPEN
RUBRIQUE."MN$
680 PRINT D$"DELETE
RUBRIQUE."MN$
690 PRINT D$"OPEN
RUBRIQUE."MN$
700 PRINT D$"WRITE
RUBRIQUE."MN$
710 PRINT L: PRINT NU
720 FOR I = 1 TO NU: PRINT
DA$(I): PRINT L(I): NEXT
730 PRINT D$"CLOSE
RUBRIQUE."MN$
740 PRINT D$"LOCK
RUBRIQUE."MN$
750 PRINT D$"OPEN
DONNEES."MN$,"L"L
760 PRINT D$"WRITE
DONNEES."MN$,"R0"
770 PRINT RD
780 PRINT D$"CLOSE": RETURN
790 HOME : A$ = "CHARGER UN
MAGAZINE": GOSUB 2580: VTAB 5
800 PRINT : PRINT "ENTREZ LE
NOM DU MAGAZINE.": INVERSE :
PRINT "*";: NORMAL : PRINT "
POUR OBTENIR LE CATALOGUE ";:

```

```

INPUT A$: IF A$ = "*" THEN
PRINT D$"CATALOG": GOTO 800
810 IF LEN (A$) = 0 THEN
RETURN
820 MN$ = A$
830 PRINT D$"OPEN
RUBRIQUE."MN$
840 PRINT D$"READ
RUBRIQUE."MN$
850 INPUT L: INPUT NU
860 FOR I = 1 TO NU: INPUT
DA$(I): INPUT L(I): NEXT
870 PRINT D$"CLOSE
RUBRIQUE."MN$
880 PRINT D$"OPEN
DONNEES."MN$,"L"L
890 PRINT D$"READ
DONNEES."MN$,"R0"
900 INPUT RD
910 PRINT D$"CLOSE"
920 RETURN
930 GOSUB 430: HOME : A$ =
"AJOUTER UNE RUBRIQUE": GOSUB
2580
940 VTAB 5: PRINT "POUR CHAQUES
ENREGISTREMENTS, TERMINER PAR
<RETURN>. SI VOUS FAITES UNE
ERREUR, CORRIGEZ AVEC <- "
950 PRINT "SI VOUS AVEZ FINI
";: INVERSE : PRINT "<RETURN>";:
NORMAL : PRINT " POUR LA
QUESTION ";DA$(1)".
960 PRINT : PRINT "A TOUT
MOMENT VOUS POUVEZ REVENIR "
970 PRINT "AU MENU PAR
<CTRL>+R"
980 VTAB 18:A$ = "APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE POUR CONTINUER":
GOSUB 2580
990 X = PEEK (- 16384): IF X <
128 THEN 990
1000 RD = RD + 1: IF RD > 500
THEN HOME : VTAB 11: PRINT
"VOUS NE POUVEZ DEPASSER 500
TITRES, SI VOUS VOULEZ
CONTINUER : OUVREZ UN SECOND
FICHIER.": FOR I = 1 TO 3000:
NEXT : RETURN
1010 POKE - 16368,0: HOME :
PRINT "ENREGISTREMENT NO :":RD:
VTAB 3
1020 FOR I = 1 TO NU:M = LEN
(DA$(I)): IF M > K THEN K = M +
1
1030 NEXT
1040 FOR X = 1 TO NU: PRINT
DA$(X):; HTAB K: PRINT "":;: FOR
I = 1 TO L(X): PRINT CHR$

```



```
(95);: NEXT
1050 IF L(X) + K + 1 > 40 THEN
VTAB PEEK (37)
1060 HTAB K + 1:BE = 0:BD = 1:
GOSUB 1160: PRINT : PRINT
1070 IF ( LEN (BB#) = 0 AND X =
1) OR B# = CHR# (18) THEN RD =
RD - 1: RETURN
1080 DI#(X) = BB#:BB# = "": NEXT
1090 VTAB 19: HTAB 1: PRINT
"EST-CE CORRECTE (O/N)": GET
A#: PRINT : IF A# = CHR# (13)
THEN RD = RD - 1: RETURN
1100 IF A# < > "0" THEN 1010
1110 PRINT D#"OPEN
DONNEES. "MN#",L"L
1120 PRINT D#"WRITE
DONNEES. "MN#",R"RD
1130 FOR I = 1 TO NU: PRINT
CHR# (34);DI#(I): NEXT
1140 PRINT D#"CLOSE"
1150 GOSUB 750: GOTO 1000
1160 REM *** ROUTINE DE SAISIE
***
1170 GET B#: IF B# = CHR# (13)
OR B# = CHR# (18) THEN RETURN
1180 IF B# = CHR# (8) THEN
1240
```

```
1190 IF B# < CHR# (32) THEN
1170
1200 IF BE = 1 THEN PRINT
CHR# (7);: GOTO 1170
1210 BD = 0
1220 IF LEN (BB#) = L(X) THEN
PRINT CHR# (7);:BE = 1: GOTO
1170
1230 BB# = BB# + B#: PRINT
B#;:B# = "": GOTO 1170
1240 IF BD = 1 THEN PRINT
CHR# (7);: HTAB K + 1: GOTO
1170
1250 IF LEN (BB#) < 2 THEN BB#
= "":BD = 1: GOTO 1270
1260 BB# = LEFT# (BB#, LEN
(BB#) - 1)
1270 BE = 0: PRINT CHR# (8);
CHR# (95); CHR# (8);: GOTO 1170
1280 GOSUB 430: HOME :A# =
"MODIFICATION D'ARTICLE": GOSUB
2580: VTAB 5
1290 IF RD = 0 THEN PRINT "PAS
D'ENREGISTEMENTS": FOR I = 1 TO
2000: NEXT : RETURN
1300 INPUT "NO DE LA RUBRIQUE A
MODIFIER (-99) POUR TOUS
:";M1#: IF LEN (M1#) = 0 OR
```

```
460 PRINT"000 = SORTIR DU PROGRAMME"
470 PRINT"001 = INITIALISATION D'UNE DISQUETTE"
480 PRINT"002 = DIRECTORY"
490 PRINT"003 = CHANGER LE NOM D'UN PROGRAMME"
500 PRINT"004 = EFFACER UN PROGRAMME"
510 PRINT"005 = REORGANISATION DE LA DISQUETTE"
520 INPUT"00000000VOTRE CHOIX";R#
530 IF R#="0"THEN END
540 IF R#="1"THEN GOSUB 610
550 IF R#="2"THEN GOSUB810
560 IF R#="3" THEN GOSUB1090
570 IF R#="4" THEN GOSUB1280
580 IF R#="5" THEN GOSUB1450
590 IF R#>"5"ORR#<"0"THEN430
600 GOTO 430
610 REM *****
620 REM * INITIALISATION *
630 REM *****
640 PRINT"00"
650 PRINT"000000000000000000000000-INITIALISATION-"
660 PRINT"000000000000000000000000-=====
670 INPUT"000000000000-INITIALISATION-";R#
680 IFR#<>"0"THEN RETURN
690 INPUT"000000000000-NOM DE LA DISQUETTE ";ND#
700 IF LEN(ND#)>16 THEN PRINT":TIT":GOTO 690
710 INPUT"000000000000-ATTRIBUE ";NO#
720 IF LEN(NO#)>2THEN PRINT":IT":GOTO 710
730 OPEN15,8,15
740 PRINT#15,"N0:";ND#;" ";NO#
750 PRINT#15,"I"
760 CLOSE15,8,15
770 INPUT"000000000000-PREUVE (O/N) ";T#
780 IFT#<>"0"THEN 800
790 GOSUB810
800 RETURN
810 REM *****
820 REM * DIRECTORY *
830 REM *****
840 PRINT"00"
850 PRINT"000000000000000000000000-DIRECTORY.-"
860 PRINT"000000000000000000000000-=====
870 OPEN1,8,0,"$0"
880 GET#1,A#,B#
890 GET#1,A#,B#
900 GET#1,A#,B#
910 C=0
920 IFA#<>" " THENC=ASC(A#)
930 IFB#<>" " THEN C=C+ASC(B#)*256
940 PRINT"@"MID$(STR$(C),2);TAB(3);"@"
950 GET#1,B#: IF ST<>0THEN1040
960 IFB#<>CHR$(34)THEN 950
970 GET#1,B#: IFB#<>CHR$(34)THEN PRINTB#;:GOTO 970
980 GET#1,B#: IFB#=CHR$(32)THEN 980
990 PRINTTAB(18);:C#=""
1000 C#=C#+B#:GET#1,B#: IFB#<>" " THEN 1000
1010 PRINT"@"LEFT$(C#,3)
1020 GETT#: IFT#<>" "THENPRINT"0000APPUYEZ SUR [ESPACE]":
POKE198,0:WAIT198,1:GETW:
```

LOGIC STORE LA MICRO INFORMATIQUE FAMILIALE.

(1) 206.72.28.

3 MICRO-ORDINATEURS A GAGNER

Thomson T.07

Atari 600 X.L.

Laser 200

A la Foire de Paris du 27 Avril au
8 Mai 84, **SUPER-CONCOURS** avec
tirage au sort le 8 Mai sur le stand
LOGIC-STORE.

et de nombreux abonnements au
magazine **MICRO 7**, ainsi que des
REMISES IMPORTANTES pour
l'achat d'un logiciel ou de matériel
jusqu'au 30 Juin 84.

Stand n° F1
Parc des expositions
porte de Versailles



LOGIC STORE

39, rue de Lancry, 75010 PARIS. Tél.: (1) 206.72.28. Métro. J. Bonsergent.

REACTIENS 06140 47

COMMODISQUE

Manuel y, Chapitre zz, Page hh, Paragraph t, Ligne n à b...
 Mais où est passée cette instruction de malheur ? Mais
 voici Super Commo..Disk pour vous dégager de ce
 marais de manuels.

L'utilisation de ce programme requiert un lecteur de disquette 1541 puisqu'il s'agit d'un programme facilitant son utilisation. Cinq fonctions vous sont proposées dans le menu :

1-Initialisation d'une disquette vierge et formatage, les 2 commandes réalisées sont :
 PRINT>15, :< NO>

c'est-à-dire la fonction NEW et PRINT>15,« I » qui est la fonction INITIALIZE.

2-Directory de la disquette
 3-Changer le nom d'un programme, la commande réalisée est la commande RENAME ou PRINT>15,« V ».

4-Effacer un programme c'est-à-dire la fonction SCRATCH ou PRINT>15,« S0 »

5-Réorganisation d'une disquette c'est à dire fonction

VALIDATE ou PRINT>15,« V ».

Après l'exécution des commandes 1,3 et 4, l'ordinateur demande si l'on est bien sûr de ce que l'on veut faire afin de ne pas écraser le disque par erreur.

Quand une commande a été exécutée, l'ordinateur vous demande si vous voulez une preuve. Si votre réponse est oui, vous êtes directement renvoyé à la commande

Directory sans passer par le menu et vous pouvez constater si le travail a été correctement effectué. L'intérêt de ce programme réside dans le fait qu'il vous évite de taper plusieurs lignes de commandes pour formater une disquette ou pour en avoir le directory. A ce titre il s'adresse surtout aux paresseux. ■

Henri FALLA

```

180 REM *****
190 REM *          TITRE          *
200 REM *****
210 PRINT "FLOPPY DISK 1541"
220 PRINT "COMMODORE 64"
230 PRINT "-----"
240 PRINT "COMMANDES POUR FLOPPY DISK 1541"
250 PRINT "-----"
260 PRINT "PAR HENRI FALLA"
270 PRINT "APPUYEZ SUR LA"
280 PRINT "BARRE ESPACEMENT"
290 POKE198,0:WAIT198,1:GETW$
300 REM *****
310 REM *          EXPLICATIONS          *
320 REM *****
330 PRINT "LE PROGRAMME VOUS PERMET DE REALISER"
340 PRINT "FACILEMENT PLUSIEURS COMMANDES AVEC"
350 PRINT "VOTRE DISQUETTE 1541."
370 PRINT "POUR PLUS DE DETAILS, APPUYEZ SUR LA"
380 PRINT "BARRE ESPACEMENT."
390 POKE198,0:WAIT198,1:GETW$
400 REM *****
410 REM *          MENU          *
420 REM *****
430 PRINT "MENU"
440 PRINT "-----"
450 PRINT "-----"
    
```

```

VAL (M1$) = 0 THEN RETURN
1310 M1 = VAL (M1$): IF M1 > RD
THEN 1280
1320 IF M1 < 0 THEN M2 = 1:M3 =
RD: GOTO 1350
1330 M2 = M1:M3 = M2
1340 VTAB 9
1350 VTAB 9: PRINT : PRINT "JE
VOUS QUESTIONNERAI A CHAQUE
ENREG. SI PAS DE CHANGEMENTS
<RETURN> SI ENREG.
SUIVANT <CTRL>+R SI
MODIFICATION ENTREZ LES
CARACTERES "
1360 PRINT
1370 VTAB 21:A$ = "APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE POUR CONTINUER":
GOSUB 2580
1380 X = PEEK ( - 16384): IF X
< 128 THEN 1380
1390 HOME : POKE - 16368,0
1400 FOR E = M2 TO M3
1410 PRINT "ENREGISTREMENT NO
:";E: VTAB 5: GOSUB 1920: GOSUB
1800
1420 VTAB 3 + (X * 2) + 2:
PRINT "MODIFICATION DE
L'ENREGISTREMENT ?";: GET A$: IF
A$ = CHR$ (13) THEN RETURN
1430 IF A$ < > "0" THEN HOME
:: NEXT : RETURN
1440 PRINT
1450 FOR X = 1 TO NU: VTAB 3 +
(2 * X): HTAB K + 1:BE = 0:BD =
0: GOSUB 1160
1460 IF B$ = CHR$ (13) AND
LEN (BB$) = 0 THEN NEXT : GOTO
1490
1470 IF B$ = CHR$ (18) THEN X
= NU: NEXT : HOME : NEXT :
RETURN
1480 DI$(X) = BB$:BB$ = "": NEXT
1490 VTAB 3 + (2 * X) + 2: HTAB
1: CALL - 958: PRINT "EST-CE
CORRECTE (O/N) ";: GET A$: IF A$
= CHR$ (13) THEN RETURN
1500 IF A$ < > "0" THEN HOME
: GOTO 1410
1510 PRINT
1520 PRINT D$"OPEN
DONNEES. "MN$",L"L
1530 PRINT D$"WRITE
DONNEES. "MN$",R"E
1540 FOR T = 1 TO NU: PRINT
CHR$ (34);DI$(T): NEXT
1550 PRINT D$"CLOSE"
1560 HOME : NEXT : RETURN
1570 GOSUB 430: HOME :A$ =
    
```

```

"DESTRUCTION D'UN ARTICLE":
GOSUB 2580: VTAB 5
1580 IF RD = 0 THEN PRINT "PAS
D'ENREGISTREMENT A DETRUIRE":
FOR I = 1 TO 2000: NEXT : RETURN
1590 PRINT "QUEL ENREG. A ";:
INVERSE : PRINT "DETRUIRE ";:
NORMAL : INPUT " ";M3$: IF LEN
(M3$) = 0 THEN RETURN
1600 M3 = VAL (M3$): IF M3 < 1
OR M3 > RD THEN 1570
1610 PRINT : PRINT "ETES VOUS
SUR (O/N) ";: INPUT A$: IF A$ <
> "0" THEN RETURN
1620 IF M3 < > RD THEN 1640
1630 RD = RD - 1: GOTO 750
1640 E = RD: GOSUB 1920
1650 PRINT D$"OPEN
DONNEES. "MN$",L"L
1660 PRINT D$"WRITE
DONNEES. "MN$",R"M3
1670 FOR I = 1 TO NU: PRINT
CHR$ (34);DI$(I): NEXT
1680 PRINT D$"CLOSE"
1690 GOTO 1630
1700 GOSUB 430: HOME :A$ =
"LISTE DES ARTICLES": GOSUB
2580: GOSUB 1840
1710 IF PR = 1 THEN PRINT
D$;"PR#1"
1720 FOR E = M1 TO M2: HOME :
PRINT "ENREG. NO:";E: GOSUB
1920: GOSUB 1800
1730 PRINT
1740 PRINT D$;"PR#0"
1750 VTAB 3 + (2 * X) + 2:
INVERSE : PRINT "<RETURN>=ARRET,
<ESPACE>=CONTINUER";: NORMAL :
GET A$: IF A$ = CHR$ (13) THEN
PR = 0: RETURN
1760 IF PR = 1 THEN PRINT :
PRINT D$"PR#1"
1770 NEXT
1780 PRINT : PRINT D$"PR#0"
1790 HOME : VTAB 11:A$ = "FIN
DE FICHIER": GOSUB 2580: FOR I =
1 TO 1800: NEXT :PR = 0: RETURN
1800 FOR X = 1 TO NU:M = LEN
(DA$(X)): IF M > K THEN K = M +
1
1810 NEXT
1820 IF PR = 1 THEN 1835
1830 FOR X = 1 TO NU: VTAB 3 +
(2 * X): PRINT DA$(X); TAB(
K);":;DI$(X): NEXT : PRINT :
PRINT : RETURN
1835 PRINT : FOR X = 1 TO NU:
PRINT TAB( 10);DA$(X); TAB(
    
```



```

25);":":DI$(X): NEXT : PRINT :
PRINT : RETURN
1840 VTAB 5: PRINT "IL Y A
";RD;" ENREGISTREMENTS"
1850 IF RD = 0 THEN VTAB 5:
PRINT "PAS D'ENREG. A LISTER":
FOR I = 1 TO 3000: NEXT : POP :
RETURN
1860 VTAB 7: INPUT "DEPART A
QUEL NO D'ENREG. :?";M1$: IF
LEN (M1$) = 0 THEN POP : RETURN
1870 IF VAL (M1$) < 1 OR VAL
(M1$) > RD THEN 1860
1880 M1 = VAL (M1$): VTAB 9:
INPUT "FIN A QUEL NO D'ENREG.
:?" ;M2$: IF VAL (M2$) < M1 OR
VAL (M2$) > RD THEN 1880
1890 M2 = VAL (M2$): VTAB 11:
PRINT "SORTIE SUR IMPRIMANTE
(O/N) " ;: GET A$: IF A$ < > "O"
AND A$ < > "N" THEN 1890
1900 IF A$ = "O" THEN PRINT
D$;"PR#1":PR = 1
1910 RETURN
1920 PRINT D$"OPEN
DONNEES."MN$",L"L
1930 PRINT D$"READ
DONNEES."MN$",R"E
1940 FOR I = 1 TO NU: INPUT
DI$(I): NEXT
1950 PRINT D$"CLOSE"
1960 RETURN
1970 HOME :A$ = "RECHERCHE ET
TRI": GOSUB 2580:
1980 VTAB 5: PRINT "<R>ECHERCHE
OU <T>RI ?";: GET A$: IF A$ =
CHR$(13) THEN RETURN
1990 IF A$ = "T" THEN 2140
2000 IF A$ < > "R" THEN 1970
2010 GOSUB 430: HOME :A$ = "TRI
DU FICHER": GOSUB 2580
2020 VTAB 5: INPUT "QUELLE
RUBRIQUE CHERCHEZ VOUS ?";ST$:
IF LEN (ST$) = 0 THEN RETURN
2030 VTAB 7: FOR I = 1 TO NU:
PRINT I" = "DA$(I): PRINT : NEXT
2040 VTAB 23: INPUT "QUEL NO
";H$:H = VAL (H$): IF H < 1 OR
H > NU THEN 2040
2050 HOME : GOSUB 1890: IF PR =
1 THEN PRINT D$;"PR#1"
2060 PRINT : FOR E = 1 TO RD:
HOME : GOSUB 1920:A$ = DI$(H)
2070 FOR I = 1 TO LEN (A$) -
LEN (ST$) + 1
2080 IF MID$(A$,I, LEN (ST$))
= ST$ THEN PRINT "ENREG. NO
: ";E: GOSUB 1800: GOTO 2100

```

```

2090 NEXT : GOTO 2120
2100 PRINT D$;"PR#0": VTAB 20:
INVERSE : PRINT
"<RETURN>=SORTIE,
<ESPACE>=CONTINUER " ;: NORMAL :
GET A$: PRINT : IF A$ = CHR$(
(13) THEN PR = 0: RETURN
2110 IF PR = 1 THEN PRINT :
PRINT D$;"PR#1"
2120 NEXT E:PR = 0: PRINT
D$;"PR#0"
2130 HOME :A$ = "FIN DE
FICHER": GOSUB 2580: FOR I = 1
TO 1800: NEXT : RETURN
2140 GOSUB 430: HOME :A$ =
"RECHERCHE DANS FICHER": GOSUB
2580: VTAB 4: IF RD < 2 THEN
PRINT "IMPOSSIBLE (- DE 2
ENREG.)!": FOR I = 1 TO 3000:
NEXT : RETURN
2150 FOR I = 1 TO NU: PRINT I;"
= ";DA$(I): PRINT : NEXT
2160 VTAB 23: INPUT "RECHERCHE
DANS QUELLE RUBRIQUE ";H$: IF
LEN (H$) = 0 THEN RETURN
2170 H = VAL (H$): IF H < 1 OR
H > NU THEN 2160
2180 DIM A$(NU,RD),N$(RD): POKE
768,29
2190 HOME : VTAB 11: HTAB 14:
FLASH : PRINT "LECTURE
DISQUE";G$: NORMAL
2200 PRINT D$"OPEN
DONNEES."MN$",L"L
2210 FOR I = 1 TO RD
2220 PRINT D$"READ
DONNEES."MN$",R"I
2230 FOR J = 1 TO H: INPUT
N$(I): NEXT :B$ = STR$(I)
2240 IF LEN (B$) = 1 THEN
N$(I) = N$(I) + "00": GOTO 2260
2250 IF LEN (B$) = 2 THEN
N$(I) = N$(I) + "0"
2260 N$(I) = N$(I) + B$
2270 NEXT
2280 PRINT D$"CLOSE"
2290 HOME : VTAB 11: HTAB 17:
FLASH : PRINT "TRI DU
FICHER";G$: NORMAL
2300 FOR I = 1 TO RD - 1: FOR J
= I + 1 TO RD: IF N$(I) < =
N$(J) THEN 2320
2310 T$ = N$(I):N$(I) =
N$(J):N$(J) = T$
2320 NEXT J,I:Q = 2
2330 HOME : VTAB 6: HTAB 14:
FLASH : PRINT "TRI
TERMINE";G$:G$:G$: NORMAL

```

RUN INFORMATIQUE 62, rue Gérard 75013 PARIS (1) 581-51-44
SPECIAL SICOB - CNIT - PARIS-LA DEFENSE - 14-18 MAI 1984 - STAND 5F 626

CBM 64
ARCHON (ELECTRONIC ARTS). Un échiquier, des pièces dotées de pouvoir et de force variés, des cases à prendre et un adversaire à battre. Un jeu d'aventure et d'arcade unique en son genre. Disquette 40019 **440 F**

PINBALL CONSTRUCTION SET (ELECTRONIC ARTS). JEU DE FLIPPER. Sur un flipper "vide", vous construisez le vôtre. Laissez votre imagination créer et devenez non seulement un joueur mais un concepteur. A vous de créer. Disquette 40010 **440 F**

M.U.L.E. (Multi Use Labor Equipment / équipement de travail multi-usage). JEU D'AVENTURE (de 1 à 4 joueurs). Vous aurez besoin de M.U.L.E. pour mettre votre planète en valeur... Mais quelle dure expérience. Disquette 40011 **440 F**

MUSIC CONSTRUCTION SET (ELECTRONIC ARTS). UN MUST Musical. De la qualité de pinball construction set. Disquette 40014 **440 F**

W.O.R.M.S. (ELECTRONIC ARTS). Un jeu totalement différent. Imaginez un nouveau type de créature animée mais non vivante dont la vie est une aventure sans fin. VOUS EN AVEZ LA RESPONSABILITE. Disquette 40012 **440 F**

JUMPMANN JUNIOR. Cartouche 35002 **470 F**

SAMMY LIGHT FOOT. A vous de guider Sammy. Les trampoline vous aideront à sauter. Cartouche 35004 **360 F**

NIGHT MISSION (SUBLOGIC). Un vrai flipper sur votre 64. Tout est paramétrable... dingue!... Disquette 35003/K7 35013 **480 F**

POOVAN. Les petits cochons attaqués se défendent. K735000 **255 F**

des jeux (K7)

des jeux SUPERSOFT à des prix CANON!

BURGER CHASE. Fantastique chasse au Hamburger. 8036 **85 F**

WILD FIRE. Éteignez le feu! 8702 **85 F**

XERONS. Un régal! Un jeu d'arcade par A. TROTT le maître de STIX. 8037 **75 F**

KAKTUS. Et toujours. 8012 **85 F**

STIX 6021 **99 F**

HALL OF DEATH 6043 **99 F**

3D GLOOPER "XXX MAN" en 3D 6022 **99 F**

REVENGE OF THE MUTANT CAMEL. Les chameaux se rebiffent. 10056 **155 F**

JEFF MINTER en grande forme! 10056 **155 F**

JAMMIN spectaculaire jeu musical en couleurs. 22009 **130 F**

AZTEK CHALLENGE (K 7) 12002 **180 F**

FORBIDDEN FOREST (K 7) 12003 **180 F**

LE MUR DE BERLIN (VIC 20) Splendide jeu d'action et d'arcade. A vous de faire passer le MUR aux fugitifs en évitant les patrouilles... 20001 **99 F**

LE BALLON D'OR (CBM 64) Jeu de football. Se joue à deux (avec joysticks). FANTASTIQUE utilisation des SPRITES. 20002 **105 F**

LOGICIELS DE GESTION du sérieux

CBM 64 HOME MANAGER Gestion famille. REPERTOIRE. AGENDA. DEPENSES/ K 7 7009 **280 F**

RECETTES (et analyse). COMPTES BANCAIRES. EMPRUNTS (ou prêts) Disk 7010 **280 F**

WORD WIZARD - Un sacré traitement de textes pour un très petit prix. 14030 **150 F**

LE PRINTER - Gestion de fichiers (adresses, étiquettes) 14031 **130 F**

FORTH 64 - Un outil complet qui vous permettra de FORTHer. Le programme comprend un système d'exploitation sur cassette et un éditeur d'écran. 2026 **270 F**

CBM 64 ZOOM Moniteur langage machine très puissant. Parmi ses fonctions: "trace" rapide, transfer, compare, load, save, verify, assemble et disassemble... (K7) 6050: **195 F**

ARROW Cartouche autorisant le 64 à charger et sauvegarder à grande vitesse+fonction Append et Verify+moniteur langage machine et autres fonctions. 6060: **670 F**

PRINTLINK 64 Câble pour relier le 64 à toute imprimante parallèle (par exemple Epson) + logiciel permettant d'ouvrir comme une imprimante Commodore. (K7) 6070: **490 F**

BACKUP - Utilitaire vous permettant de réaliser des copies exactes de vos disquettes avec un seul lecteur. 6015 **195 F**

VIC TREE Module ajoutant plus de 40 commandes y compris des instructions se rapprochant du BASIC 4 et des fonctions d'aide à la programmation. (manuel de 120 pages en anglais accessible). VIC TREE est un véritable outil pour le programmeur. Réf. 6090 **975 F**

GRAPHIX Rend facile l'utilisation de la haute résolution sur votre 64. En langage machine. 20 commandes; se charge en RAM au dessus du basic... 6565 (Disquette) **235 F**

BUSICALC Gagnez du temps et de l'argent!... UN VRAI « CALC » PROFESSIONNEL. La combinaison de toutes ses caractéristiques et fonctions lui confère un rapport qualité/prix exceptionnel. Plus l'on s'en sert et plus l'on découvre de nouvelles applications. Il n'arrête pas de s'auto-amortir.

BUSICALC 2 Simple à utiliser, ultra performant! Possesseurs de 64, vous avez maintenant le choix: BUSICALC ou BUSICALC 2. Quoique la nouvelle version utilise totalement les possibilités mémoire du 64, ce qui permet de travailler sur une plus grande feuille et beaucoup d'autres fonctions, elle conserve la simplicité d'utilisation de la première. BUSICALC 2 ne possède pas de page HELP car il n'en a pas besoin.

BUSICALC 2 vous propose 25 fonctions intrinsèques (incluant des fonctions conditionnelles, statistiques, trigonométriques et 3 fonctions définies par l'utilisateur). BUSICALC 2 possède une fonction "VU" (5 parties de la feuille peuvent être affichées simultanément). Une fonction "FIND" (trouver) ultra rapide qui recherche dans la page en moins d'une seconde. Chaque "feuille" peut avoir 999 lignes ou 125 colonnes à condition que le nombre total de cases ne dépasse pas 2.500.

BUSICALC 2 réf. 6601 **1.300 F**

des extensions AUDIO COMPUTERS

VIC 20 Réf. 8012 **VIC EPROM CARTRIDGE** (avec 1 cartouche permettant de sauvegarder des programmes sur Eprom, de les charger à partir d'Eprom. Possède un moniteur langage machine commode pour faciliter les dialogues entrée/sortie avec les K7... **739 F**

Réf. 8003 **32 K** (cartouche SRC 32) Le VIC 20 affiche *** 28159 BYTES FREE *** et donne au système 8192 octets utilisables en code machine. 849 F

8002 **16 K** (cartouche SRC 16) 549 F

8100 **CARTE MERE** 3 connecteurs... 349 F

• Faites **PARLER** votre VIC grâce à l'**ADMAN SPEECH SYNTHETISER**. Vous disposez d'un vocabulaire infini grâce aux "allophones" (éléments de parole) ... réf. 20003 **798 F**

• Faites aussi parler votre 64: **SPEECH SYNTHETISER**. réf. 20004 **850 F**

EXTRA, EXTRA!

Le QUICKSHOT 2 enfin à portée de votre main... Equipé d'une option "TIR CONTINU", le QUICKSHOT 2 grâce à sa nouvelle gâchette vous facilite la tâche. ZAPPERS, à vous de FLINGUER!... réf. 13002. **195 F**

BON DE COMMANDE

à découper et à renvoyer à **RUN INFORMATIQUE 62, rue Gérard 75013 PARIS**

M _____ Je passe commande de : **LOGICIEL JEUX** Qté ___ N° ___ Qté ___ N° ___ Qté ___ N° ___

LOGICIEL GESTION Qté ___ N° ___ Qté ___ N° ___ Qté ___ N° ___

BUSICALC Qté ___ N° ___

EXTENSION Qté ___ N° ___

MICROLIBRARY N° ___

Matériel _____ Total _____

Je désire recevoir votre documentation Préciser la machine : _____

Tous les prix comprennent la T.V.A. et les frais de port postaux (France Métropolitaine) Signature des parents pour les moins de 18 ans _____ SIGNATURE: _____


```

7100 FOR I=0 TO N-1: PRINTB(I):
NEXTI
7200 END
8000 REM*****CALCULS D'AFFICHAG
E*****
8010 COLOR2,0:L1=9: FOR I=12 TO
7 STEP-1: C1=5+4*(12-I): GOSUB 9
000: NEXT
8020 I=13:L1=13: C1=0: GOSUB 900
0:COLOR1,0: I=6: C1=28: GOSUB 90
00: L1=17: FOR I=0 TO 5: C1=5+4*
I: GOSUB 9000: NEXT
8025 LOCATE 23,4:PRINTUSING"££";
B(6): LOCATE 22,2:PRINT"VOUS": L
OCATE 7,4: COLOR2,0:PRINTUSING"£
£";B(13): LOCATE 7,2:PRINT"MOI":
COLOR1,0: RETURN
8999 REM*****AFFICHAGE DU JE
U*****
9000 ATTRB0,1:LOCATE C1,L1: PRIN
TB(I): RETURN
10000 FOR I=1 TO 1000:NEXT: LOCA
TE5,13: PRINT"
": RETURN

14999 REM***ANALYSE REPONSE JOUE
UR***
15000 REM*****
*****
15009 ONPEN GOSUB 15011,15012,15
013,15014,15015,15016
15010 RETURN
15011 M=0: RETURN
15012 M=1: RETURN
15013 M=2: RETURN
15014 M=3: RETURN
15015 M=4: RETURN
15016 M=5: RETURN
20000 REM*****MENU*****
*****
20005 FOR I=1 TO 5000: NEXT: ATT
RBO,0
20010 CLS: SCREEN2,4,5:PRINT:PRI
NT:PRINT"VOULEZ VOUS: ":PRINT:PR
INT" 1- FAIRE UNE AUTRE PARTIE
":PRINT:PRINT" 2- ENREGISTRER
SUR CASSETTE ":PRINT:PRINT" 3-
ARRETER "
20015 PRINT:PRINT: INPUT"VOTRE C
HOIX";B: CLS: ON B GOTO 20020, 2
0040, 20030
20020 GOTO 700
20030 LOCATE10,11: PRINT"AU REVO
IR": END
20040 PRINT" DEMARREZ VOTRE MAG
NETO ET APPUYEZ SUR N'IMPORTE QU
ELLE TOUCHE": X$=INPUT$(1): SAVE

```

```

"AWARI":PRINT:PRINT:PRINT" C'EST
FAIT": END
39999 REM*****TITRAGE*****
****
40000 S$=" AWARI
": N$=" C MARC FAUCON
NIER -1984 ": L=10
40500 FORC=28 TO 0 STEP-1: LOCAT
E C,L,0:PRINT"O";: FOR D=1 TO 50
0:NEXT:GOSUB 50000: NEXT
40505 C=0: L=20: LOCATE C,L,0: P
RINTN$
40510 ATTRB0,1:FOR D=1 TO 1000:
NEXT
40599 REM*****REGLES DU JEU***
*****
40600 CLS: LOCATE 10,10:PRINT"
REGLES DU JEU
": ATTRB 0,0
40700 FOR I=1 TO 1000: NEXT
40710 PRINT" VOUS ALLEZ JOUER CO
NTRE MOI."
40715 PRINT" AU DEBUT, JE NE SAI
S PAS JOUER MAIS JE M'AMELIORE A
CHAQUE PARTIE.":PRINT"VOUS POUV
EZ GARDER MON NIVEAU DE JEU SUR
CASSETTE, SI VOUS ETES COURAGEUX
!!!"
40720 PRINT:PRINT:COLOR0,5:PRINT
"LE JEU CONSISTE A PRENDRE TOUS
LES PIONS D'UN TROU DE VOTRE COT
E ET A LES SEMER UN PAR UN EN CO
MMENCANT PAR LE TROU A DROITE ET
EN ALLANT DANS LE SENS DES AIGU
ILLES D'UNE MONTRE."
40725 COLOR1,2:PRINT" SI LE DERN
IER PION SEME TOMBE DANS VOTRE M
AISON VOUS REJOUER.":PRINT:PRINT
"S'IL TOMBE DANS UN TROU VIDE ET
QUE LE TROU OPPOSE EST PLEIN, V
OUS METTEZ VOS PIONS ET LES MIEN
S DANS VOTRE MAISON."
40726 COLOR 2,1:PRINT"LA PARTIE
EST TERMINEE QUAND L'UN DES COTE
S EST VIDE.":PRINT"CELUI QUI A L
E PLUS DE PIONS A GAGNE"
40727 COLOR 1,4:PRINT" VOUS EN S
AVEZ AUTANT QUE MOI. COMME JE SU
IS SYMPA, JE VOUS LAISSE COMMENC
ER!!!"
40730 COLOR 0,6: PRINT"APPUYEZ S
UR UNE TOUCHE POUR CONTINUER":Q$
=INPUT$(1): RETURN
49999 REM*****ANIMATION*****
*****
50000 LOCATE C,L: PRINTRIGHT$(S$
,29-C)
50005 RETURN

```

```

2340 VTAB 9: PRINT "VOULEZ VOUS
LA LISTE TRIEE (O/N) ";: GET A$:
PRINT A$: IF A$ < > "O" THEN
2390
2350 GOSUB 1890: FOR Q = 1 TO
RD: HOME : PRINT "ENREG. NO
":Q:E = VAL ( RIGHT$
(N$(Q),3)): GOSUB 1920: FOR J =
1 TO NU:A$(J,Q) = DI$(J): NEXT :
GOSUB 1800: PRINT D$"PR#0"
2360 VTAB 3 + (2 * X) + 2:
INVERSE : PRINT
"<RETURN>=SORTIE,
<ESPACE>=CONTINUER ?": NORMAL :
GET A$: PRINT : IF A$ = CHR$
(13) THEN PR = 0:Q = Q + 1: GOTO
2390
2370 IF PR = 1 THEN PRINT
D$"PR#1"
2380 NEXT
2390 HOME : VTAB 5: PRINT
D$"PR#0": PRINT "VOULEZ VOUS
SAUVER LE FICHER TRIE ";: GET
A$: PRINT A$: IF A$ < > "O"
THEN RUN
2400 HOME : VTAB 11: HTAB 10:
FLASH : PRINT "SAUEGARDE DU
FICHER";G$: NORMAL
2410 PRINT D$"OPEN
DONNEES."MN$,L"L: FOR F = Q - 1
TO RD: PRINT D$"READ
DONNEES."MN$,R" VAL ( RIGHT$
(N$(F),3)): FOR J = 1 TO NU:
INPUT A$(J,F): NEXT : NEXT
2420 PRINT D$"CLOSE": PRINT
D$"OPEN DONNEES."MN$,L"L
2430 FOR I = 1 TO RD: PRINT
D$"WRITE DONNEES."MN$,R"
2440 FOR J = 1 TO NU: PRINT

```

```

CHR$(34);A$(J,I): NEXT : NEXT
2450 PRINT D$"CLOSE": RUN
2460 ERR = PEEK (222): IF ERR =
255 THEN RESUME
2470 HOME : PRINT D$"PR#0":
NORMAL : VTAB 5: PRINT G$
2480 IF ERR = 5 THEN PRINT
"FIN DE FICHER:MAUVAIS NOM DE
FICHER": GOTO 2550
2490 IF ERR = 4 THEN PRINT
"DISQUE PROTEGE, CHANGER LE
DISQUE": GOTO 2550
2500 IF ERR = 6 THEN PRINT
"MAUVAIS NOM DE FICHER": GOTO
2550
2510 IF ERR = 8 THEN PRINT
"ERREUR D'ENTREE/SORTIE": FLASH
: PRINT "FERMER LA PORTE DU
DISQUE": NORMAL : GOTO 2550
2520 IF ERR = 9 THEN PRINT
"DISQUE PLEIN, CHANGER DE
DISQUE": GOTO 2550
2530 IF ERR = 10 THEN PRINT
"CE FICHER EXISTE DEJA ?": GOTO
2550
2540 LI = PEEK (218) + PEEK
(219) * 256: PRINT "ERREUR NO
"ERR" SUR LIGNE NO."LI".": PRINT
"VOIR LIVRE APPLESOFT PAGE 136
!": END
2550 PRINT : PRINT "APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE POUR CONTINUER";: GET
A$: GOTO 340
2560 END
2570 HOME : POP : POKE 768,2:
END
2580 PRINT TAB( 20 - LEN (A$)
/ 2);A$: RETURN

```



Basic : Extended Basic
Difficulté : *
Adaptabilité : *

TEXAS
INSTRUMENTS

CHARLOT D.A.O.

Un charlot animé grâce au « dessin assisté par ordinateur », ça ne se refuse pas. Walt Disney en herbe ou Tex Avery d'occasion, au travail ! That's all Folks !

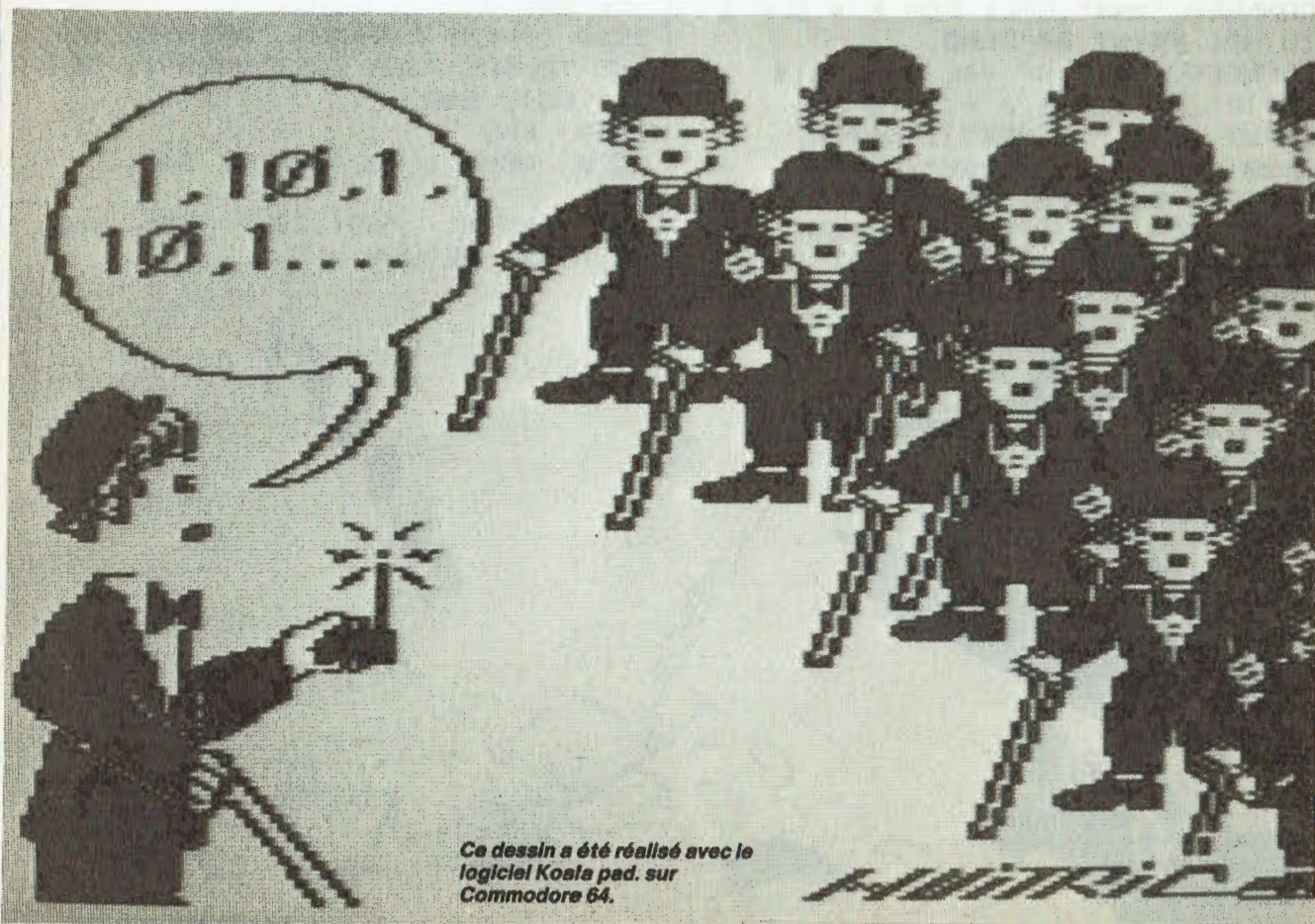
Eh oui vous avez bien compris, il s'agit d'un programme sur le seul, l'unique, le meilleur, le... le, enfin bref Charlot. Avec cet époustoufflant programme de « dessin assisté par ordinateur » vous pourrez faire faire et refaire à Charlie Chaplin les gestes qui lui ressemblent tant et que chacun apprécie dans ses films. Vous pourrez le faire évoluer dans la rue ou à l'usine, vous

pourrez le faire monter, descendre, le faire saluer, glisser, se baisser ou tout simplement marcher. Tout en écoutant la musique si particulière du TI. Pour programmer l'animation, il faut fournir tous les paramètres en une seule fois, la situation ou évolue Charlot, la couleur et la suite de mouvements que va effectuer notre ami. Un mot sur le programme, il est constitué d'un certain

nombre de procédures graphiques permettant de dessiner Charlot dans les différentes positions ainsi que le fond. Au début du programme se trouve la procédure de présentation; lignes 100 à 260. puis vient la routine principale qui comprend les lignes 270 à 450 et qui va vous demander les ordres sous forme d'une suite de chiffres qui vont être analysés pour définir quelles

procédures il faut appeler. Ce programme est difficilement adaptable car il utilise des caractères graphiques prédéfinis. Attention le « é » représente l'accolade ouverte vers la droite et le « è » représente celle ouverte vers la gauche. Bon amusement avec le roi du rire. ■

Laurent PERRON



Ce dessin a été réalisé avec le logiciel Koala pad. sur Commodore 64.

```

1 REM"AWARI"
2 CLS
10 GOSUB 40000: CLS
100 REM*****TABLEAUX*****
500 DATA 0
600 DIMB(13),G(13),F(50):READN
700 E=0
800 FOR I=0 TO 12:B(I)=3:NEXT
900 C=0:F(N)=0:B(13)=0:B(6)=0
901 REM****DESSIN DES BOITES****
****
910 SCREEN 1,0,0
915 BOX(2,2)-(272,150),5
920 FOR I=0 TO 5
930 PEN I;(32*I+32,152)-(32*I+56,184)
940 BOXF (32*I+32,152)-(32*I+56,184),7
950 NEXT
960 ATTRB 0,1: COLOR 2,7: J=1
970 I=0: FOR I=5 TO 25 STEP 4: LOCATE I-1,21: PRINTJ: J=J+1: NEXT
980 ATTRB 0,0: COLOR 1,0
995 BOXF(40,88)-(208,120),4
999 REM***** LE JEU *****
*****
1000 GOSUB 3700
1100 LOCATE5,13:PLAY"L16MI":PRINT"VOTRE COUP";:GOSUB 2400:GOSUB 10000
1200 IF E=0THEN 1900
1300 IF M=H THEN GOSUB 2300
1400 IF E=0 THEN 1900
1500 LOCATE5,13:PLAY"L24DO": COLOR2,0: PRINT" MON COUP";:GOSUB 5300: COLOR1,0
1600 IF E=0 THEN FOR I=1 TO 800: NEXT: GOTO 1900
1700 IF M=H THEN PRINT",":GOSUB 5300: FOR I=1 TO 800: NEXT: GOSUB 10000
1800 IF E>0 THEN 1000
1900 CLS: ATTRB1,1:LOCATE0,13:PRINT"PARTIE TERMINEE": ATTRB0,1
2000 D=B(6)-B(13): IFD<0 THEN PRINT"JE GAGNE PAR";-D;"POINTS": GOTO 20000
2100 N=N+1: IF D=0 THEN LOCATE5,18:PRINT"PARTIE NULLE":GOTO 20000
2200 LOCATE0,20:ATTRB0,1:PRINT"VOUS GAGNEZ PAR";D;"POINTS": GOTO 20000
2300 ATTRB0,0:LOCATE 5,13:PRINT"REJOUEZ "

```

```

2400 GOSUB 15000: GOTO2600
2500 LOCATE 5,13:PRINT"COUP INTE RDIT":PLAY"L16MISOMI":GOSUB 10000: GOTO2300
2600 IF B(M)=0 THEN 2500
2700 H=6:GOSUB 2900
2800 GOTO 3700
2900 K=M:GOSUB 4700
3000 E=0: IF K=6 THEN K=K-7

3100 C=C+1: IF C<9 THEN F(N)=F(N)*6+K
3200 FOR I=0 TO 5: IF B(I)<>0 THEN 3500
3300 NEXT I
3400 RETURN
3500 FOR I=7 TO 12: IF B(I)<>0 THEN E=1: RETURN
3510 NEXT I
3520 RETURN
3700 GOSUB 8000: RETURN
4700 P=B(M):B(M)=0
4800 FOR P=P TO 1 STEP-1:M=M+1: IF M>13 THEN M=M-14
4900 B(M)=B(M)+1:NEXT P
5000 IF B(M)=1 THEN IF M<>6 THEN IF M<>13 THEN IF B(12-M)<>0 THEN N 5200
5100 RETURN
5200 B(H)=B(H)+B(12-M)+1:B(M)=0: B(12-M)=0:RETURN
5300 D=-99:H=13
5400 FOR I=0 TO13: G(I)=B(I):NEXT I
5500 FOR J=7 TO 12: IF B(J)=0 THEN EN 6900
5600 G=0: M=J: GOSUB 4700
5700 FOR I=0 TO 5: IF B(I)=0 THEN N 6200
5800 L=B(I)+I: R=0
5900 IF L>13 THEN L=L-14: R=1: GOTO5900
6000 IF B(L)=0 THEN IF L<>6 THEN IF L<>13 THEN R=B(12-L)+R
6100 IF R>Q THEN Q=R
6200 NEXT I
6300 Q=B(13)-B(6)-Q: IF C>8 THEN 6700
6400 K=J: IF K>6 THEN K=K-7
6500 FOR I=0 TO N-1: IF F(N)*6+K=INT(F(I)/6^(7-C)+.1) THEN Q=Q-2
6600 NEXT I
6700 FOR I=0 TO 13:B(I)=G(I): NEXT I
6800 IF Q>=D THEN A=J:D=Q
6900 NEXT J
7000 M=A:PRINT CHR$(61-M);: GOTO 2900

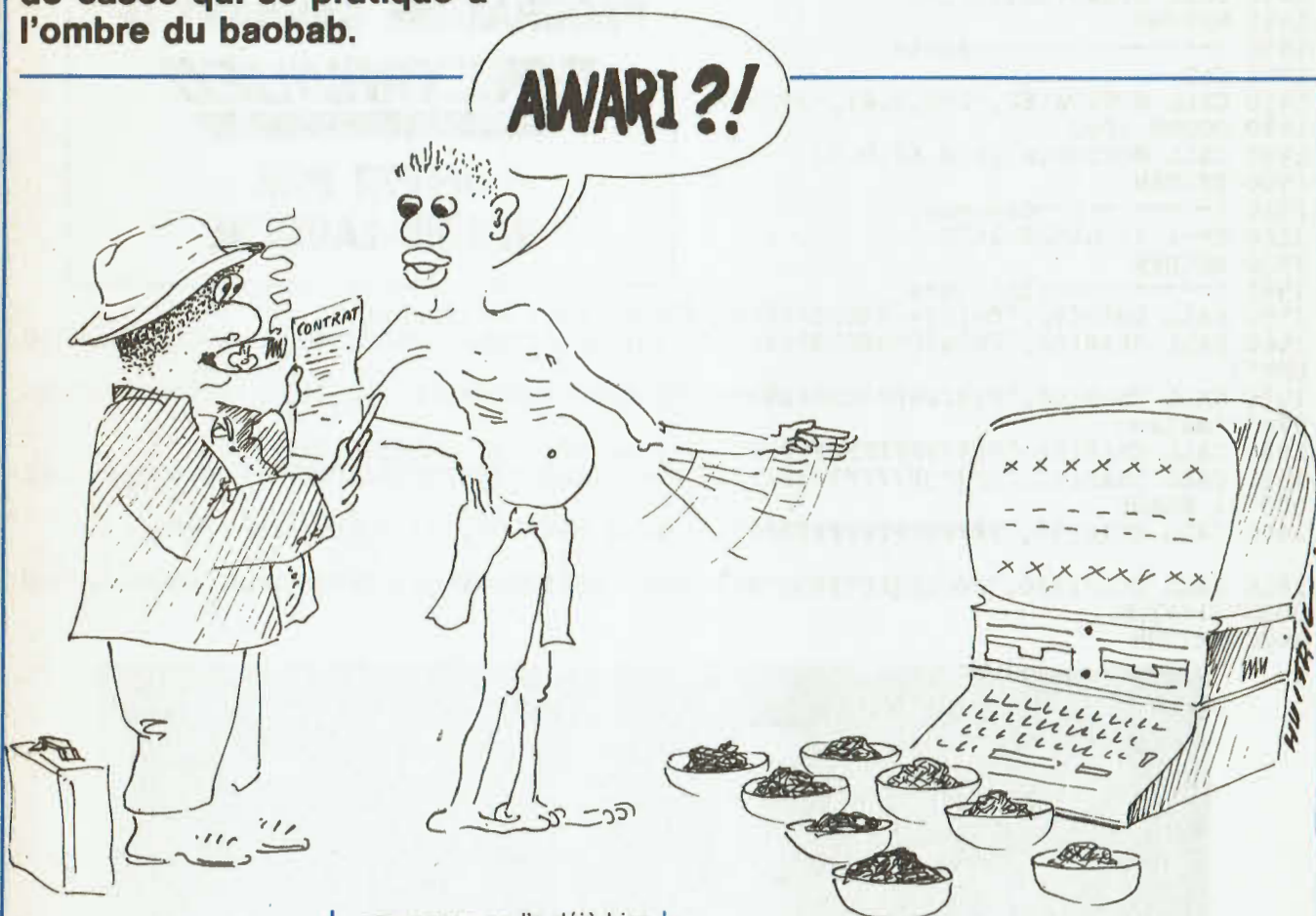
```


Basic : Microsoft 1.0
 Difficulté : ***
 Adaptabilité : **

TO 7

AWARI

Même si vous manquez de bols, jouez à l'Awari. Un jeu de cases qui se pratique à l'ombre du baobab.



Comme on l'a déjà bien assez dit, ce programme permet de jouer à l'Awari contre l'ordinateur. Et il bon ce sacré TO 7 ! Tout le monde bien sûr, connaît les règles de ce jeu mais il ne faut pas nous en vouloir si nous les redonnons pour les quelques casaniers indélébiles qui les ignorent encore. L'ordinateur affiche un tableau de jeu de ce genre :

```

XXXXXXXX
OO-----MM
YYYYYY
    
```

OO est la maison de l'ordinateur, MM est la vôtre, les X...X représentent les trous de l'ordinateur et les Y...Y les vôtres. Le jeu consiste à prendre tous les pions d'un trou de votre côté, c'est à dire d'un des Y...Y et de les semer un par un en commençant par le trou de droite et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre c'est à dire en commençant par la maison de l'ordinateur, le trou OO et en continuant dans les trous de l'ordinateur c'est à dire les trous X...X. Si le dernier pion

tombe dans votre maison vous rejouez, s'il tombe dans un trou vide et que le trou opposé est plein, vous mettez vos pions et ceux de l'ordinateur dans votre maison. La partie est terminée quand l'un des cotés est vide, celui qui a le plus de pions dans sa maison a gagné. Amusez-vous bien et tâchez de battre cette machine diabolique. ■

Marc FAUCONNIER

```

100 !*****
110 !* CHARLOT D.A.O.*
120 !*****
130 !Laurent PERRON&MICRO 7
140 !-----
150 RANDOMIZE
160 CALL CLEAR
170 CALL CHAR(100,"01030B04010001060E1E3F3F77776767C0E0E810400080607078FCECECECE
CEC")! HAUT CHARLOT
180 CALL CHAR(104,"6F6F7F9F2F2F2F2E2E2E2E4E4E4E9EFEF9F9F8F0F0F07070707070707
87E")! BAS
190 CALL MAGNIFY(3)
200 CALL SPRITE(£1,100,2,140,200,0,0,£2,104,2,156,200,0,0)
210 PRINT TAB(8);"CHARLOT D.A.O" :: PRINT "-----"
220 PRINT "FORMAT COMMANDE:CHIFFRES DE 1 A 9"
230 PRINT "PREMIER CHIFFRE:SITUATION 1 USINE 2 RUE"
240 PRINT "DEUXIEME:COULEURS TEXAS 1 A 9"
250 PRINT "SUIVANTS:ACTION: 1 SAUT 2 MARCHÉ 3 CANNE 4 ARRIERE 5 GLISSADE 6
SALUT 7 PLIE 8 MONTE 9 DESCEND"

260 FOR I=1 TO 9 :: PRINT :: NEXT I
270 !-----analyse
280 DISPLAY AT(23,1):"ACTION?éEX:27882263236526è"
290 ACCEPT BEEP VALIDATE(DIGIT):C$
300 CALL CLEAR
310 GOSUB 1540
320 CALL SPRITE(£20,120,9,5,100,0,15,£19,92,16,10,70,0,8,£18,92,16,15,120,0,5,£1
7,120,3,1,200,0,3)
330 CO=VAL(SEG$(C$,2,1))
340 CALL COLOR(5,CO,1)
350 CALL COLOR(7,CO,1)
360 ON VAL(SEG$(C$,1,1))GOSUB 510,700
370 GOSUB 570
380 FOR X=3 TO LEN(C$)
390 C=VAL(SEG$(C$,X,1))
400 ON C GOSUB 1010,1060,1180,1220,1260,1360,1400,1450,1520
410 GOSUB 470
420 NEXT X
430 CALL SOUND(10,1000,0)
440 CALL CLEAR
450 END
460 !-----normalite
470 CALL CHAR(100,"01030B04010001060E1E3F3F77776767C0E0E810400080607078FCECECECE
CEC")! HAUT CHARLOT
480 CALL CHAR(104,"6F6F7F9F2F2F2F2E2E2E2E4E4E4E9EFEF9F9F8F0F0F0707070707070707
87E")! BAS
490 RETURN
500 !-----usine

510 FOR I=11 TO 17
520 FOR J=2 TO 16
530 CALL HCHAR(I,J,86)
540 NEXT J :: NEXT I
550 CALL HCHAR(10,2,87,15)
560 RETURN
570 !-----rue
580 CALL HCHAR(20,1,63,24)
590 CALL HCHAR(23,1,63,22)
600 CALL HCHAR(20,28,63,3)
610 CALL HCHAR(23,26,63,4)
620 CALL HCHAR(19,29,62)
630 CALL HCHAR(24,25,62)
640 CALL HCHAR(18,30,62)
650 CALL HCHAR(24,22,62)
660 CALL HCHAR(20,25,62)
670 CALL HCHAR(19,26,62)
680 CALL HCHAR(18,27,62)
    
```



```

690 RETURN
700 !-----maisons
710 FOR R=1 TO 24 STEP 9
720 H=INT(RND*8)+5
730 CALL VCHAR(H,R,65,19-H)
740 CALL VCHAR(H-2,R+8,64,19-H)
750 CALL VCHAR(H,R+6,64,19-H)
760 CALL HCHAR(H,R+1,66)
770 CALL HCHAR(H,R+6,64)
780 CALL HCHAR(H,R+2,66,4)
790 CALL HCHAR(19,R+1,66,5)
800 CALL HCHAR(H-3,R+3,67,5)
810 CALL HCHAR(H-1,R+1,68)
820 CALL HCHAR(H-2,R+2,68)
830 CALL HCHAR(H-1,R+6,68)
840 CALL HCHAR(H-2,R+7,68)
850 CALL HCHAR(18,R+6,71)
860 CALL HCHAR(17,R+7,68)
870 CALL VCHAR(15,R+2,64,4)
880 CALL VCHAR(15,R+3,65,4)
890 CALL HCHAR(14,R+2,67,2)
900 FOR F=1 TO 4 STEP 3
910 FOR CF=1 TO 9 STEP 3
920 IF H+CF+1>=14 THEN 980
930 CALL HCHAR(H+CF,R+F,66,2)
940 CALL HCHAR(H+CF+1,R+F,67,2)
950 CALL VCHAR(H+CF,R+F-1,65,2)
960 CALL VCHAR(H+CF,R+F+1,64,2)
970 NEXT CF
980 NEXT F
990 NEXT R
1000 RETURN

1010 !-----saut
1020 CALL CHAR(100,"81838B84818081868E9EBFBF77776767C0E0E810400080607078FCECECECE
ECEC")
1030 CALL CHAR(104,"6F7F9F0F0F0F0F0E0000000000000000FCFCFCFBF7F7FF7D0000000000000
0000")
1040 CALL SOUND(10,1000,0)
1050 RETURN
1060 !-----marche
1070 S=1
1080 CALL MOTION(£1,0,-3*S,£2,0,-3*S)
1090 FOR I=1 TO 3
1100 CALL CHAR(107,"7038381C1E0E0C38")
1110 CALL CHAR(105,"0E1C1C1C1CDCFC3C")
1120 CALL CHAR(107,"38383838383878F8")
1130 CALL CHAR(105,"2E2E2E4E4E4E9EFE")
1140 CALL SOUND(30,-6,15)
1150 NEXT I
1160 CALL MOTION(£1,0,0,£2,0,0)
1170 RETURN
1180 !-----cane
1190 CALL CHAR(100,"81838B84818081868E9EBFBF77776767")
1200 CALL CHAR(104,"6F7F9F0F0F0F0F0E0E0E0E0E0E0E1EFE")
1210 RETURN
1220 !-----arriere
1230 S=-1
1240 GOSUB 1080
1250 RETURN
1260 !-----glissade
1270 GOSUB 1400
1280 CALL CHAR(100,"000000000000000000000010204081000000000000000304888000000
0000")
1290 CALL CHAR(104,"2F0E7C6D6C6C6C6C6C666677731B1F0FE0003C7DFE0020C01C3C3CFEF7F3
FFFF")
1300 CALL MOTION(£1,0,-3,£2,0,-3)

```

```

1310 FOR S=20 TO 0 STEP -1
1320 CALL SOUND(-10,-6,S)
1330 NEXT S
1340 CALL MOTION(£1,0,0,£2,0,0)
1350 RETURN
1360 !-----salut
1370 CALL CHAR(102,"COEEEA164303837F7E7CF8E0E0E0E0E0")
1380 CALL CHAR(106,"FOFOFOFOFOFOFO70")
1390 RETURN
1400 !-----baisse
1410 CALL CHAR(100,"00000000000000001030B04010001060000000000000000C0E0E8104000
8060")
1420 CALL CHAR(104,"0E1E3F3F777767676F6F7F9F2F2F2F2E7078FCECECECECECFCFCFBFBF7F7
FF7D")
1430 CALL SOUND(10,110,0)
1440 RETURN
1450 !-----monte
1460 S=1
1470 CALL MOTION(£2,-2*S,0,£1,-2*S,0)
1480 GOSUB 1090
1490 CALL MOTION(£1,0,0,£2,0,0)
1500 RETURN
1510 !-----descend
1520 S=-1 :: GOSUB 1470
1530 RETURN
1540 !-----definitions
1550 CALL CHAR(62,"0912244890204080000000007F01017F")!trottoir
1560 CALL CHAR(64,"80808080808080800101010101010101FF00000000000000000000000000
00FF")
1570 CALL CHAR(68,"0102040810204080FF80808080808080FF010101010101018182848890A0C
080")!maison
1580 CALL CHAR(86,"FFFFFFFFFFFFFFFF"):: CALL CHAR(87,"0103070FFFFFFFFF")
1590 CALL CHAR(92,"0F3F3F7FFF7F3F1F0000000000000000F8FCFEFEFEFEFEFC0000000000000
000")!NUAGE
1600 CALL CHAR(86,"FFFFFFFFFFFFFFFF"):: CALL CHAR(87,"0103070FFFFFFFFF")

1610 CALL CHAR(120,"C0C1E3FF7F03070F0000000000000000E09189FFFDF9C000000000000000
0000")!AVION
1620 RETURN

```

PROGRAMME GAGNANT LE

SPECTRAVIDEO™

OFFERT PAR

VALRIC-LAURENE

