

```

8045 PRINT
8050 PRINT"VOICI LES RESULTATS DE L
A CONCURRENCE"
8055 PRINT
8060 PRINT"ACHARNEE QUE VOUS AVEZ V
ECU:"
8065 PRINT
8070 PRINT:PRINT" ";
8071 PRINTCHR$(27)"G"CHR$(27)"P-----";:FOR I=1TO JU:PRINT"-----";:
NEXT
8075 PRINTCHR$(27)"V"
8080 PRINT" ";
8081 PRINTCHR$(27)"G"CHR$(27)"P
";:FOR I=1TO JU:PRINT" JO."I" ";
: NEXT
8085 PRINTCHR$(27)"V"
8090 PRINT" ";
8091 PRINTCHR$(27)"G"CHR$(27)"P-----";:FOR I=1TO JU:PRINT"-----";:
NEXT
8095 PRINTCHR$(27)"V"
8100 PRINT" ";
8101 PRINTCHR$(27)"G"CHR$(27)"PDMDE
TOT";
8102 FOR I=1TOJU:DF$=" "+STR$(INT(D
F(I))):REPEAT:DF$=DF$+" ":UNTIL LEN(
DF$)>=8
8103 PRINTDF$;:NEXT:PRINTCHR$(27)"V
"
8110 PRINT" ";
8111 PRINTCHR$(27)"G"CHR$(27)"PVTES
TOT";
8112 FOR I=1TOJU:DF$=" "+STR$(INT(V
F(I))):REPEAT:DF$=DF$+" ":UNTILLEN(D
F$)>=8
8113 PRINTDF$;:NEXT:PRINTCHR$(27)"V
"
8120 PRINT" ";
8121 PRINTCHR$(27)"G"CHR$(27)"PGACH
IS ";
8122 FOR I=1TOJU:DF$=" "+STR$(FF(I)
):REPEAT:DF$=DF$+" ":UNTIL LEN(DF$)>
=8
8123 PRINTDF$;:NEXT:PRINTCHR$(27)"V
"
8130 PRINT" ";
8131 PRINTCHR$(27)"G"CHR$(27)"PBACS
";
8132 FOR I=1TOJU:DF$=" "+STR$(BA(I)
):REPEAT:DF$=DF$+" ":UNTIL LEN(DF$)>
=8
8133 PRINTDF$;:NEXT:PRINTCHR$(27)"V
"
8140 PRINT" ";
8141 PRINTCHR$(27)"G"CHR$(27)"PCAIS
SE ";
8142 FOR I=1TOJU:DF$=" "+STR$(INT(C
A(I))):REPEAT:DF$=DF$+" ":UNTIL LEN(
DF$)>=8
8143 PRINTDF$;:NEXT:PRINTCHR$(27)"V
"

```

```

8150 PRINT" ";
8151 PRINTCHR$(27)"G"CHR$(27)"P-----";:FOR I=1TO JU:PRINT"-----";:
NEXT
8152 PRINTCHR$(27)"V"
8160 PRINT:PRINT" PRESSEZ UNE TOUC
HE POUR CONTINUER":GET A$:GOSUB 1000
0
8200 PRINT:PRINT" VOULEZ-VOUS REJO
UER ?":GET A$
8210 IF A$="O" THEN RUN
8230 PRINTA$:PRINT:PING
8240 PRINT" A UNE PROCHAINE FOIS .
. ."
8245 WAIT 200:SHOOT
8250 PRINT:PRINT:PRINT"
AUREVOIR"
8260 WAIT 100:EXPLODE:CLS:END
9999 REM GRAPHIQUE
10000 HIRES:REPEAT :READ A$:UNTIL A
$="DEBUT"
10010 CURSET 60,150,1:DRAW 150,0,1
10020 CURSET 60,150,1:DRAW 0,-150,1
10030 CURSET 80,150,1
10040 FOR I=150 TO 0 STEP -10
10050 CURSET 60,I,1:DRAW -5,0,1
10060 NEXT
10070 FOR I=60 TO 210 STEP 10
10080 CURSET I,150,1:DRAW 0,5,1
10090 NEXT
10100 REPEAT:READ A$,A,B
10110 GOSUB 10150:UNTIL A$="7":GOTO
10170
10150 CURSET A,B,0:FOR I=1TO LEN(A$
):CURMOV 6,0,0:CHAR ASC(MID$(A$,I,1)
),0,1
10160 NEXT:RETURN
10170 FOR I=1 TO JU
10180 CURSET 60,150,1
10190 FORJ=1TOJR-1:IFVA(I,J)>2850 T
HENGOSUB 10300 :GOTO 10210
10195 IF IN=1 THEN PATTERN 255
10200 DRAW 10,-((VA(I,J)-VA(I,J-1))
/20),1
10210 NEXT
10212 PATTERN 255
10215 A$="VD." +STR$(I)
10220 FOR K=1 TO LEN(A$):IF K=4 THE
N K=5
10230 CHAR ASC(MID$(A$,K,1)),0,1:CU
RMOV 6,0,0:NEXT
10240 NEXT:PRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE
POUR CONTINUER":GET R$:TEXT:RETURN
10300 VA(I,J)=2850:DRAW 10,-((VA(I,
J)-VA(I,J-1))/20),1
10310 PATTERN 15:IN=1
10320 RETURN
10999 DATA DEBUT
11000 DATA RESULTATS DE LA QUINZAIN
E,50,180
11010 DATA FRANCS,10,1,JOURS,150,16
0,2000,10,50,1000,10,100,7,120,160

```

MICRO 7

MINIDAM (Spectrum) : *programme gagnant* - LE MUR (Msx) - TESTAMOUR (Multi-machines) - PLOU-PIOU (T07) - EQUAGRAPH (C64) - MILPAT (Apple) - *Cahier des AS* : GLACES (Oric).

GAGNEZ UN YASHICA MSX TOUS LES MOIS

CHAMPIONS DU MOIS

THOMSON : Pierre Painset (62 Le Portel) - Maurice Labouret (23 Guéret) - Dominique Tesson (50 La Glacière) - Jean Klenkle (97 St-Benoît, Réunion) - Jean-François Arnaud (30 Caveirac) - Stéphane Jan (44 St Brévin-les-Pins) - Laurent Pérez (75 Paris) - Bernard Robert (34 Lamalou-les-Bains) - Robert Brives (38 Chasse) - Bernard Bourguignon (57 Hettange-Grande) ATARI : Jacques Leriche (Montigny, Belgique) - Eric Sillegue (06 Pegomas) - Emmanuel Roux (95 Saint-Prix) TI 99 : Xavier Tschambser (10 Nogent) - Pierre Hayotte (57 Rombas) - Eric Mansion (54 Nancy) - Gal Offel (Bruxelles, Belgique) - Eric Tourbeaux (62100 Calais) - Laurent Villeneuve (20 Bastia) - Pascal Peitrequin (Belmont, Suisse) - Yves Ada (92 Antony) - Jean Lepercque (78 Le Mesnil-St-Denis) - Patrick Galéa (06 Nice) - Pierre Denis (69 Vaulx-en-Velin) - David Crosson (51 Montmirail) ORIC : Hervé Ferraris (37 Joue-Les-Tours) - Pascal Lequeau (29 Quimper) - Stéphane Massart (30 Alès) - Armand Troitin (91 Savigny/Orge) - Christiane Mecary - Claude Bouvier (14 Caen) - Frédéric Surmeley (88 St-Dié) - Bernard Thomas (74 Seynod) - Vincent Leglaive (77 La Ferté-sous-Jouarre) - Olivier Renault (06 Cannes) SINCLAIR : Frédéric Dassé (75 Paris) - Alain Moreau (93 Stains) - Olivier de Luca (18 Bourges) - Inger Malmsten (95 Cergy) - Damien Van Robays (84 Lauris) - Inger Malmsten (95 Cergy) - Thierry Racine (Corcelles, Suisse) - Jean Lieber (57 Grosbliederstroff) - Yves Vertu (25 Montbéliard) - Xavier Perrin (34 Castelnaud-le-Lez) APPLE : Bertrand Brenneur (77 Fontainebleau) - B. Lebreton (49 Ponts-de-Cé) - David Marillier (66 Perpignan) - Alexis Ruelle (92 Rueil-Malmaison) - Daniel Botton (79 Airvault) LASER : Jean-Marie Le Ruyer (14 Grandcamp-Maisy) COMMODORE : Gabriel Betti (06 Nice) - Paul Van der Auwen (Ottignies, Belgique) - Thierry Olivier (95 Soisy) - Nicolas Bailieux-Baupry (24 Les Eysles-de-Tayac) - Laurent Guy (69 Calvire) DRAGON : André Blazer (91 Yerres) - Eric Wilhem (57 Behren-les-Forbach) TANDY : Sébastien Verhaeghe (62 Coulogne) MSX : Hervé Darier (17 Saintes) - B. Lebreton (49 Ponts-de-Cé) - Charles Ganem (94 Créteil) - Michib Kurata (78 St-Germain) SPECTRAVIDEO : Jean-Luc Puchot (54 Lunéville) - Jean-Luc Carlier (95 Argenteuil) MICRAL : J. Couvret (61 Le Thell/Huisne) ALICE : Jérôme Gulliet (85 Fontenay-Le-Comte) TRS 80 : Joseph Motte (Binche, Belgique) - Marc de Guilbert (Bagdad, Irak) CASIO : Jean-Philippe Galhaut (73 Albertville) - Laurent Hanique (59 Ferrière-la-Petite) YENO : Laurent Galliet (51 Reims) - Gérard Dinh Sy (83 St-Maximum-la-Ste-Baume) - Benoît Sirouet (74 Thonon-les-Bains) MPF 2 : AQUARIUS : Eric Morin (91 Lismours) LOGABAX : Philippe Cudia (77 Moissy-Cramayel) SHARP : Bernard Lespinasse (77 Fontenay-Trésigny) OLIVETTI : Claude Vollmer - Frédéric Grabli (67 Schlittigheim) GOUPIL : Pierre Jouanny (91 Brétigny)

Tous les listings sont tirés sur la même imprimante : une Hengstler/Star Delta 10, munie d'une interface parallèle et d'une interface série.


```

DINTERDICTION DE VENDRE A PERTE!!"
2507 IF GL<1 THEN 2500
2550 REM INITIALISATION DES VARIABL
ES
2565 PU(NB)=PU:BA(NB)=BB:GL(NB)=GL
2567 CA(NB)=CA(NB)-PU(NB)-BA*60-AC*
PR
2570 RE(1,NB)=AC
2580 NEXT NB
2600 REM ----- CALCULS -----
2602 P2=0:FOR I=1 TO JU:P2=PU(I)+P2
:NEXT
2603 IF P2>0 THEN CL=C1+(P2-P1)/2 E
LSE CL=C1+P2-P1
2604 P1=P2:C1=CL
2620 FOR I=1 TO EP :REM PUB
2660 IP(I)=PU(I)*6/CL:IF IP(I)>9 TH
EN IP(I)=9
2670 NEXT I
2680 REM PRIX
2750 FOR I=1 TO EP
2760 IG(I)=10/GL(I)-1:IF IG(I)<0 TH
EN IG(I)=0
2770 NEXT I
2775 LM=10:FOR J=1 TO JU:IF GL(J)<L
M THEN LM=GL(J)
2780 NEXT:IF INT(LM)>4 THEN GOSUB 65
00
2795 K2=0
2800 FOR I=1 TO EP:K2=IG(I)*IP(I)+K
2:NEXT
2810 IF K2=0 THEN GOSUB 6500:CL=0:G
OTO 3110
2820 K1=CL*4*JU/K2
2830 FOR I=1 TO EP:CV(I)=K1*IP(I)*I
6(I)/8:IF TE=1 THEN CV(I)=CV(I)/2
2835 IF TE=3 THEN CV(I)=CV(I)*2
2836 NEXT
2961 FOR I=1 TO JU:CV(I)=CV(I)+CV(I
)*(INT(RND(1)*20)-10)/100:NEXT
2962 FOR I=1 TO JU:IF CV(I)>=(RE(1,I)+R
E(2,I))*20 THEN VT(I)=(RE(1,I)+RE(2,I)
)*20
2963 DM(I)=CV(I):IF CV(I)<(RE(1,I)+
RE(2,I))*20 THEN VT(I)=CV(I)
2964 NEXT
2967 REM --- ECOULEMENT DES GLACES
---
2970 FOR I=1 TO JU
2980 IF CV(I)>=RE(2,I)*20 THEN NI=1
2990 IF CV(I)<RE(2,I)*20 THEN NI=2
3000 IF NI=1 THEN CV(I)=CV(I)-RE(2,I)*
20:CA(I)=CA(I)+RE(2,I)*GL(I)*20:RE(2
,I)=0
3010 IF NI=2 THEN RE(2,I)=(RE(2,I)*
20-CV(I))/20:CA(I)=CA(I)+CV(I)*GL(I)
:CV(I)=0
3020 IF CV(I)=0 THEN 3060
3030 IF CV(I)>=RE(1,I)*20 THEN IN=1
3035 IF CV(I)<RE(1,I)*20 THEN NI=2
3040 IF NI=1 THEN CV(I)=CV(I)-RE(1,I)*

```

```

20:CA(I)=CA(I)+RE(1,I)*GL(I)*20:RE(1
,I)=0
3050 IF NI=2 THEN RE(1,I)=(RE(1,I)*
20-CV(I))/20:CA(I)=CA(I)+CV(I)*GL(I)
:CV(I)=0
3060 CA(I)=INT(CA(I)*100)/100
3070 RE(3,I)=(INT(RE(2,I)*10))/10:R
E(2,I)=(INT(RE(1,I)*10))/10
3075 RE(1,I)=0
3080 NEXT I
3090 FOR I=1 TO JU:CS(I)=CA(I):BS(I)
=BA(I):NEXT
3100 FOR I=1 TO JU:VA(I,JR)=CA(I):D
F(I)=DF(I)+DM(I):VF(I)=VF(I)+VT(I)
3103 PF(I)=PF(I)+INT(RE(3,I)*10)/10
:NEXT
3110 NEXT JR
3130 RETURN
5300 REM -- TRAITEMENT DES BONUS --
---
5310 A=INT(RND(1)*4+1)
5320 IF A<>1 THEN 5360
5330 N=INT(BA(I)/3):IF N=0 THEN BN$(
I)="" :RETURN
5340 BA(I)=BA(I)+N:N$=STR$(N)
5345 BN$(I)="BONUS:"+N$+" BAC(S) GR
ATUIT(S) !!!"
5350 RETURN
5360 IF A<>2 THEN 5410
5370 N=BA(I)*3:RE(2,I)=N
5375 BN$(I)="GRATUIT: TOUS VOS BACS
REMP LIS"
5380 RETURN
5410 IF A<>3 THEN 5450
5420 RE(3,I)=RE(3,I)+RE(2,I):RE(2,I
)=0
5430 BN$(I)="TOUTES VOS GLACES SONT
PERDUES"
5440 RETURN
5450 IF BA(I)<3 THEN BN$(I)="" :RETU
RN
5460 N=INT(BA(I)/3)
5465 IF BA(I)*3<RE(2,I) THEN RE(2,I)
)=BA(I)*3
5470 BA(I)=BA(I)-N
5480 N$=STR$(N):BN$(I)="MALUS:"+N$+
" DE VOS BAC(S) CASSE(S)"
5490 RETURN
6000 REM DESSIN FENETRE
6005 PLOT 24,3,0
6010 FOR I=25 TO 35:PLOT I,3,"@":NE
XT
6020 FOR I=4 TO 8:PLOT 24,I,0:PLOT
25,I,"@":PLOT 36,I,21:PLOT 35,I,"@"
6030 NEXT
6035 PLOT 24,9,0
6040 FOR I=25 TO 35:PLOT I,9,"@":NE
XT
6050 ON TE GOTO 6100,6200,6300
6100 REM MAUVAIS TEMPS
6110 PLOT 26,8,22
6120 FOR I=4 TO 7:PLOT 26,I,23:NEXT

```

MSX

LE MUR

Langage : Msx-Basic

Difficulté :

Adaptabilité :

JEU

Comme le titre le laisse entendre, ce jeu consiste à traverser le mur de Berlin. En vous dirigeant dans les quatre directions à l'aide des touches de contrôle du curseur, vous devrez éviter les véhicules qui patrouillent, les barbelés, et ainsi arriver au mur. Là, le personnage placera automatiquement une bombe. Il vous faudra alors retourner au bas de l'écran et vous placer de façon à ce que votre main gauche tou-

che le bouton du détonateur. Une pression sur la barre d'espace fait alors sauter une portion de mur par laquelle vous pourrez passer. Vous n'aurez plus, alors, qu'à traverser l'autoroute ou les véhicules vont sensiblement plus vite, pour arriver à Berlin Ouest. Après cinq collisions avec un véhicule ou des fils de fer barbelés, la partie est terminée. ■

Jacques-Henri DE BEAUVAIS

```

10 COLOR 1,3,3:SCREEN 2,2,0:CLEAR 300
20 X=127:Y=181:A=50:B=200:C=145:E=200:F=
20:G=180:H=230:K=30:L=50:M=0:N=-100:O=0:
S=0:A$="":B$="":C$="":D$="":E$="":F$="":
G$="":H$="":I$="":J$="":K$=""
30 GOSUB 490
40 LINE(0,10)-(255,70),,BF:LINE(0,40)-(2
55,40),15:FOR J=25 TO 55 STEP 30:FOR I=0
TO 255 STEP 10:LINE(I,J)-(I+3,J),15:NEX
T:NEXT
50 LINE(20,189)-(24,191),,BF:LINE(22,184
)-(22,188):PSET(24,188),6
60 DATA 1101,1101,1001,111111,1011100
,101100,10100,10100,10100,10100
70 FOR I=1 TO 10:READ Z$:A$=A$+CHR$(VAL(
"&B"+Z$)):NEXT:SPRITE$(30)=A$
80 DATA 0,1000,1000100,10010,1,1101101,
1,10010,1000100,1000,10,100000,1000100,0
,1000,0,10000000,1000,10010001,100100,0,
11001011,10000000,100010,10010000,100010
01,100000,10000010,10001,10000000,100010
00,10000000
90 FOR I=1 TO 32:READ Z$:B$=B$+CHR$(VAL(
"&B"+Z$)):NEXT
100 DATA 110111,11111111,10101111,111011
11,10101111,11111111,110111
110 FOR I=1 TO 7:READ Z$:C$=C$+CHR$(VAL(
"&B"+Z$)):NEXT:FOR I=1 TO 9:C$=C$+CHR$(V
AL("&B"+"0")):NEXT:FOR I=1 TO 7:C$=C$+CH
R$(VAL("&B"+"11111111")):NEXT:FOR I=0 TO
2:SPRITE$(I)=C$:NEXT:FOR I=27 TO 29:SPR
ITE$(I)=C$:NEXT
120 DATA 1100011,11111111,11111100,11111
100,11111100,11111100,11111100,11111111,
1100011,0,0,0,0,0,0,0,0,11011111,1111000
0,11011110,11110000,11011110,11110000,11
011111
130 FOR I=1 TO 24:READ Z$:D$=D$+CHR$(VAL

```

```

("&B"+Z$)):NEXT:FOR I=3 TO 5:SPRITE$(I)=
D$:NEXT
140 DATA 11,11111111,111,11111111,1101111
,1101111,11111111,111,11111111,11,0,0,0,0
,0,0,11111110,11111111,111,11111111,1010
111,1010111,11111111,111,11111111,111111
10
150 FOR I=1 TO 26:READ Z$:E$=E$+CHR$(VAL(
"&B"+Z$)):NEXT:FOR I=6 TO 8:SPRITE$(I)=
E$:NEXT
160 DATA 10000010,1000100,101000,10000,1
01000,1000100,10000010,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,1000001,100010,10100,1000,10100,100010,
1000001
170 FOR I=1 TO 23:READ Z$:F$=F$+CHR$(VAL(
"&B"+Z$)):NEXT:FOR I=9 TO 11:SPRITE$(I)
=F$:NEXT
180 DATA 11111111,1110000,1101111,101111
1,1011111,1011111,1101111,1110000,111111
11,0,0,0,0,0,0,0,11110000,11111000,11110
00,10111000,11111111,10111000,1111000,11
11000,11110000
190 FOR I=1 TO 25:READ Z$:G$=G$+CHR$(VAL(
"&B"+Z$)):NEXT:FOR I=12 TO 14:SPRITE$(I)
=G$:NEXT
200 DATA 111,1111,1001,11111110,1110,111
1110,1001,1111,111,0,0,0,0,0,0,0,0,1110,1
111111,11111111,11100001,11111111,11100
001,11111111,11111111,1110
210 FOR I=1 TO 25:READ Z$:H$=H$+CHR$(VAL(
"&B"+Z$)):NEXT:FOR I=15 TO 17:SPRITE$(I)
=H$:NEXT
220 DATA 111,101,101,101,101,101,111,0,0
,0,0,0,0,0,0,11111111,11100101,1110011
1,11100111,11100111,11100101,11111111
230 FOR I=1 TO 23:READ Z$:I$=I$+CHR$(VAL(
"&B"+Z$)):NEXT:FOR I=18 TO 21:SPRITE$(I)
=I$:NEXT
240 DATA 110,100,111,1110,1110,1110,111
,100,1110,0,0,0,0,0,0,0,1110,100,1111111
0,11111111,11111111,11111111,11111110,100,1
110
250 FOR I=1 TO 25:READ Z$:J$=J$+CHR$(VAL(
"&B"+Z$)):NEXT:FOR I=22 TO 23:SPRITE$(I)
=J$:NEXT
260 DATA 111,1101,1111,1111,1111,1111,11
01,111,0,0,0,0,0,0,0,0,1110,11111111,110
111,110111,110111,110111,11111111,1110
270 FOR I=1 TO 24:READ Z$:K$=K$+CHR$(VAL(
"&B"+Z$)):NEXT:FOR I=24 TO 26:SPRITE$(I)
=K$:NEXT
280 PUT SPRITE 9,(45,124),1:PUT SPRITE 1
0,(125,124),1:PUT SPRITE 11,(205,124),1
290 PUT SPRITE 30,(X,Y),4:PUT SPRITE 0,(
A,172),12:PUT SPRITE 1,(A+90,172),12:PUT
SPRITE 2,(A+155,172),12:PUT SPRITE 3,(B
,156),1:PUT SPRITE 4,(B-40,156),6:PUT SP
RITE 5,(B-150,156),13
300 PUT SPRITE 6,(C,140),5:PUT SPRITE 7,
(C+65,140),1:PUT SPRITE 8,(C+160,140),9:
PUT SPRITE 12,(E,108),12:PUT SPRITE 13,(
E-60,108),12:PUT SPRITE 14,(E-150,108),1
2:PUT SPRITE 15,(F,92),1:PUT SPRITE 16,(
F+50,92),8:PUT SPRITE 17,(F+120,92),4
310 PUT SPRITE 18,(G,60),15:PUT SPRITE 1
9,(G-70,60),5:PUT SPRITE 23,(G-160,60),1
0:PUT SPRITE 21,(H,44),2:PUT SPRITE 22,(
H-80,44),6:PUT SPRITE 20,(H-130,44),7
320 PUT SPRITE 24,(K,28),14:PUT SPRITE 2
9,(K+90,28),4:PUT SPRITE 26,(K+145,28),1

```

```

3:PUT SPRITE 27, (L,12),3:PUT SPRITE 28, (
L+60,12),11:PUT SPRITE 25, (L+170,12),8
330 IF Y=0 THEN GOSUB 460
340 D=STICK(0):IF D=1 THEN Y=Y-8 ELSE IF
D=3 THEN X=X+8 ELSE IF D=5 THEN Y=Y+8 E
LSE IF D=7 THEN X=X-8
350 IF X<7 THEN X=7 ELSE IF X>247 THEN X
=247
360 IF Y>181 THEN Y=181 ELSE IF Y<0 THEN
Y=0
370 IF Y<82 AND Y>73 AND X<N OR Y<82 AND
Y>73 AND X>N+13 THEN Y=82:IF 0=0 THEN G
OSUB 450
380 IF Y>65 AND Y<74 AND X<N OR Y>65 AND
Y<74 AND X>N+13 THEN Y=65
390 IF 0=1 AND X=23 AND Y=181 THEN STRIG
(O) ON ELSE STRIG(O) OFF
400 ON STRIG GOSUB 470
410 A=A-7:B=B+8:C=C-8:E=E+7:F=F-9:G=G+11
:H=H+9:K=K-10:L=L-12
420 SPRITE ON:ON SPRITE GOSUB 440
430 GOTO 290
440 FOR I=1 TO 4:SPRITE$(30)="":FOR J=1
TO 50:NEXT:SPRITE$(30)=A$:FOR J=1 TO 50:
NEXT:PLAY"L20N60":NEXT:SPRITE OFF:X=127:
Y=181:M=M+1:IF M=5 THEN 510 ELSE RETURN
290

```

```

450 PLAY"B":LINE(X+3,Y-2)-(X+8,Y-1),6,BF
:0=1:F=X:RETURN
460 X=127:Y=181:PLAY"L1005D":PLAY"L1005F
":PLAY"L1005A":S=S+100:0=0:GOSUB 490:N=-
100:FOR I=1 TO 500:NEXT:RETURN
470 SPRITE$(31)=B$:PUT SPRITE 31, (P,73),
6:LINE(P-2,76)-(P+18,82),3,BF:SOUND 0,0:
SOUND 6,15:SOUND 7,7:SOUND 12,16:FOR I=8
TO 10:SOUND I,16:NEXT:SOUND 13,0:FOR I=
1 TO 300:NEXT
480 BEEP:0=2:N=P-2:S=S+50:SPRITE$(31)="
":RETURN
490 LINE(0,76)-(255,82),,BF:FOR I=0 TO 2
45 STEP 30:LINE(I,77)-(I+28,81),14,BF:NE
XT:RETURN
500 LINE(0,10)-(255,70),,BF:LINE(0,40)-(
255,40),15:FOR J=25 TO 55 STEP 30:FOR I=
0 TO 255 STEP 10:LINE(I,J)-(I+3,J),15:NE
XT:NEXT:RETURN
510 KEY OFF:COLOR 2,1,1:SCREEN 0:LOCATE
13,5:PRINT"SCORE:";S:LOCATE 7,15:PRINT"U
ne autre partie?(O/N)"
520 Y$=INKEY$:IF Y$<>"0" AND Y$<>"N" AND
Y$<>"o" AND Y$<>"n" THEN 520
530 IF Y$="0" OR Y$="o" THEN 10 ELSE CLS

```



TESTAMOUR

Langage : Basic
 Difficulté : *
 Adaptabilité : ***

Testez vos connaissances en Basic. Ce programme, qui tourne sur presque toutes les machines (cf DATA), n'a pas de commentaire. Ça fait partie du test. Amusez-vous bien.

L'équipe du Cahier

```

100 LET L=25
110 GOSUB 530
120 FORI=0 TO 15
130 READ G$
140 LET M$=M$+CHR$(ASC(G$)-1)
150 NEXT
160 PRINT "PRESSEZ UNE TOUCHE";
170 INPUT R$
180 GOSUB 530
190 PRINT "SAVEZ-VOUS CE QUE SIGNIFIE:"
200 LET L=2

```

```

210 GOSUB 530
220 LET X=INT(ASC(M$)/L)*10
230 IF X<25 AND X>128 THEN GOTO 260
240 PRINT M$;X
250 GOSUB 440
260 LET D$(0)=" "
270 LET D$(1)="*"
280 LET C=1
290 READ T$
300 IF ASC(T$)=89 THEN END
310 IF ASC(T$)>90 THEN GOTO 350
320 PRINT
330 LET C=1
340 GOTO 290
350 LET A=ASC(T$)-65
360 IF C=1 THEN GOTO 390
370 LET C=1
380 GOTO 400
390 LET C=0
400 FOR I=1 TO A
410 PRINT D$(C);
420 NEXT I
430 GOTO 290
440 STOP
450 DATA T,Z,O,U,B,Y,!,F,S,S,P
460 DATA S,!,J,O,!,I,E,Z,G,F,Z
470 DATA E,K,I,B,Z,D,O,E,C,Z,C
480 DATA C,C,M,C,D,Z,B,D,C,R,Z
490 DATA A,W,Z,B,R,B,E,Z,D,O,D
500 DATA D,Z,C,N,G,C,Z,E,J,J,B
510 DATA Z,G,E,Z,I,D,Z,K,C,Z,Y
520 DATA B,A,B,!,H,U,I,T,!,M,7
530 FOR I=0 TO L
540 PRINT
550 NEXT
560 RETURN

```

```

1350 NEXT I
1360 UNTIL A$="]"
1400 DATA @,##FF,##FF,##FF,##FF,##FF,##FF,##FF,##FF
1410 DATA %,0,0,0,0,0,##38,##38,##3E,##3C
1420 DATA ^,0,0,0,0,0,3,##F,7
1430 DATA &,#1F,##F,##F,##7,##1,0,0,0
1440 DATA _,##FF,##3E,##3C,##38,##20,0,0,0
1450 DATA \,##F,##8,##E,##8,##8,0,0,0
1460 DATA [,0,0,7,##F,##1F,##F,3,0
1470 DATA ],0,##18,##3C,##3E,##3E,##3C,##38,0
1999 RETURN
2000 REM ##### COMMENCEMENT DU #####
#
2010 REM ##### JEU #####
#
2020 FOR JR=1 TO DU*7+1:READ JR$
2030 DATA LUNDI,MARDI,MECREDI,JEUDI,
VENDREDI,SAMEDI,DIMANCHE
2035 DATA LUNDI,MARDI,MECREDI,JEUDI,
VENDREDI,SAMEDI,DIMANCHE,LUNDI
2040 TE=INT(RND(1)*3)+1 'TEMPS
2055 PR=INT(RND(1)*10)+5 'PRIX
2056 REM ENTREE DES DONNEES
2057 FOR NB=1 TO JU
2060 REM LES BONUS
2065 I=NB
2070 J=INT(RND(1)*JU*2)+1:IF J=1 TH
EN GOSUB 5300
2075 IF J<>1 THEN BN$(I)=" "
2256 REM - LES VENDEURS
2305 REM ECRAN
2310 CLS:INK 3:PAPER 5
2315 Z=RND(1) 'IMPORTANT
!
2320 PRINT:PRINT " ";CHR$(27);"D "JR
$" "JR" AOUT"
2330 PRINT " ";FOR I=0 TO LEN(JR$
+STR$(JR)+" AOUT"):PRINT"=";NEXT
2340 REM TABLEAU
2350 PRINT:PRINT
2360 PRINT "CHR$(27)"BRUB ";:FOR I
=1 TO JU:PRINT "VD "I" ";:NEXT:PRINT
2370 PRINT "----";:FOR I=1 TO JU:PR
INT"-----";:NEXT:PRINT
2375 PRINT "DEMD ";:FOR I=1 TO JU:D
M$=STR$(INT(DM(I))):REPEAT:DM$=DM$+"
"
2376 UNTIL LEN(DM$)=7:PRINTDM$;:NEX
T:PRINT
2380 PRINT "VTES ";:FOR I=1 TO JU:V
T$=STR$(INT(VT(I))):REPEAT:VT$=VT$+"
"
2386 UNTIL LEN(VT$)=7:PRINTVT$;:NEX
T:PRINT
2390 PRINT "REST ";:FORI=1TO JU:RT=
INT(RE(2,I)*10)/10:RT$=STR$(RT)
2391 REPEAT:RT$=RT$+" ":UNTIL LEN(R
T$)=7:PRINTRT$;:NEXT:PRINT
2395 PRINT "PERT ";:FORI=1TO JU:PE=

```

```

INT(RE(3,I)*10)/10:PE$=STR$(PE)
2396 REPEAT:PE$=PE$+" ":UNTIL LEN(P
E$)=7:PRINTPE$;:NEXT:PRINT
2400 PRINT" BACS ";:FORI=1TO JU:BA$
=STR$(INT(BS(I)))
2401 REPEAT:BA$=BA$+" ":UNTIL LEN(B
A$)=7:PRINTBA$;:NEXT:PRINT
2405 PRINT" CAIS ";:FORI=1TO JU:CA$
=STR$(INT(CS(I)))
2406 REPEAT:CA$=CA$+" ":UNTIL LEN(C
A$)=7:PRINTCA$;:NEXT:PRINT
2408 PRINT" ----";:FOR I=1 TO JU:PR
INT"-----";:NEXT:PRINT" PRIX/L ":"PR
"\ "
2410 PRINT:PRINT " ";CHR$(27);"D:::
:::":PRINT" "
2420 GOSUB 6000
2430 PRINT:PRINT "CHR$(27)"BVENDEU
R "NB
2431 PRINT "CHR$(27)"G "BN$(NB)
2435 PRINTSPC(2);"CAISSE
:"CA(NB)"\ "
2440 PRINTSPC(2);"ACHATS BACS (60 \
) ?";:PRINTCHR$(27);"E";:INPUT B
A
2445 IF BA<0 THEN GOTO 2305
2446 BB=BA+BA(NB)
2447 REM LES "D" SERVENT A CON
TROLER LA COULEUR
2448 IF BA*60>CA(NB)THEN PRINT "CH
R$(27)"DPAS DE CREDIT!":GOTO 2440
2449 IF BA<>INT(BA)THENPRINT "CHR$
(27)"DON NE VEND PAS AU DETAIL!":GOT
02440
2450 PRINTSPC(2);"LITRES DE GLACE
?";:PRINTCHR$(27);"E";:INPUT A
C
2455 IF AC<0 THEN 2305
2457 IF AC+RE(2,NB)>BB*3 THEN CO=1
ELSE CO=0
2458 IF CO=1 THEN PRINT "CHR$(27)"
DCA VA DEBORDER!":GOTO 2440
2459 IF AC*PR+BA*60>CA(NB)THEN PRIN
T"CHR$(27)"DPAS DE CREDIT!":GOTO24
50
2460 PRINTSPC(2);"CAISSE
:"INT((CA(NB)-AC*PR-BA*60)*100
)/100
2462 PRINTSPC(2);"PUBLICITE
?";:PRINTCHR$(27);"E";:INPUT P
U
2464 IFPU=0THEN PRINT "CHR$(27)"DP
AS DE PUB,PAS DE CLIENT .":GOTO 2460
2465 IF PU<0 THEN GOTO 2305
2466 IFPU+BA*60+AC*PR>CA(NB)THENPRI
NT"CHR$(27)"DPAS DE CREDIT!":GOTO2
460
2500 PRINTSPC(2);"PRIX DE LA GLACE
?";:PRINTCHR$(27);"E";:INPUT G
L
2505 IF GL<0 THEN GOTO 2305
2506 IF GL<1 THEN PRINT "CHR$(27)"

```

LE CAHIER DES

Vous débarquez en plein mois d'août à Glacoux-sur-mer, une station balnéaire, avec 60 F. en poche et un bac à glace. A côté de vous, d'autres vendeurs qui essaieront comme vous de faire le maximum de bénéfice. Gare à la concurrence et tachez de rester compétitif. Pour jouer, vous choisissez la quantité de glace à acheter (un litre de glace donne vingt cornets). Vous définissez le prix des glaces et le budget publicitaire. Ce dernier influe sur le nombre de demandes, ainsi un joueur riche peut se permettre de vendre sa glace très cher. A vous de choisir le juste milieu en fonction de la fortune de vos concurrents, de la pluie et du beau temps, etc.

De plus, il faut acheter des bacs à glace pour la stocker. Un bac peut contenir trois litres de glaces. Sans en acheter, vous ne pouvez prospérer. Pour garder le secret des prix d'achat et de vente, vous entrez ceux-ci en encre invisible. Si vous faites une erreur, tapez « -1 » pour recommencer d'entrer votre stratégie.

Chaque jour, un tableau vous donne votre position

par rapport aux autres vendeurs de glaces. En voici la signification :

- DMDE est le nombre de clients que vous avez eu.
- VTES est le nombre de personnes servies, le nombre de ventes. Ce nombre n'est pas toujours égal à DMDE, par exemple si vous n'aviez pas un stock suffisant, ou si vous aviez fait trop de publicité.
- PERT est le nombre de glaces qui ont plus de deux jours et qui n'ont pas été vendues. REST est le nombre de litres de glace qui restent. Le jour suivant, elles seront perdues si elles ne sont pas vendues. Il faut les compter pour éviter les débordements. -BACS est le nombre de bacs que vous possédez. - CAIS est le montant de votre fortune. Le prix des glaces doit être choisi entre 1 et 10 F. Cependant pour éviter des alliances, si tous les joueurs vendent leurs glaces au-dessus de 4 F. et 99 centimes, Oric prend des sanctions. Une partie dure entre une et deux semaines, à la fin du jeu, un graphique apparaît, montrant la progression des joueurs.

Didier VIDAL

```

75 TEXT
80 GOSUB 1000 'REGLES, INITIALISATIO
N.
90 GOSUB 2000 'JEU.
100 GOSUB 8000 'GRAPHIQUE.
110 END
999 REM REGLES-----
1000 PAPER 6: INK 1:CLS:POKE#26A,2
1010 PRINTCHR$(4)
1020 PRINTCHR$(27);"T";CHR$(27);"G";
CHR$(27);"N";" LA PLAGE INFE
RNALE"
1030 PRINTCHR$(4)
1040 PRINT"CHERS VENDEURS:";PRINT"=
=====":PRINT
1050 PRINT" Vous voici arrives a Gl
acoux sur mer"
1060 PRINT"ou vous devrez faire mie
ux que vos con";
1070 PRINT"currents en vendant des
glaces."
    
```

AS

« Glaces »
Jeu pour :

ORIC Atmos

```

1080 PRINT" Mais attention: la conc
urrence est ru";
1090 PRINT"de. Une guerre des prix
impitoyable se";
1100 PRINT"ra engagee. De plus, il fa
udra vous dis"
1110 PRINT"tinguer des autres concu
rrents par la"
1120 PRINT"publicite."
1130 PRINT:PRINT"-Pour stocker les
glaces il faut ache"
1135 PRINT"ter des bacs: 1 bac con
tient 3 l;";
1140 PRINT"          chacun co
ute 60 f"
1145 PRINT"-Vous achetez la glace a
u litre:";PRINTSPC(15)"le prix au li
tre vari
e"
1150 PRINTSPC(15)"de 5 a 15 f.":PRI
NTSPC(15)"Un litre de glace donne ";
1155 PRINTSPC(14)"20 glaces"
1160 PRINT"-Vous devez equilibrer v
otre budget pu";
1170 PRINT"blicite(en francs) avec
le prix de vos";
1180 PRINT"glaces (le prix varie en
tre 1 et 10 f"
1190 PRINT"4 f est la moyenne)";
1200 GET A$:POKE #26A,3
1210 CLS:PRINTCHR$(4)
1220 PRINTCHR$(27);"T";CHR$(27);"G";
CHR$(27);"N";" LA PLAGE INFE
RNALE"
1230 PRINTCHR$(4)
1235 PRINT
1239 PRINT" Et maintenant, a vous
de jouer ...":WAIT 150
1240 INPUT" A COMBIEN JOUEZ-VOUS (2
-3)";JU:C1=20*JU
1250 IF JU<2 OR JU>3 THEN 1240
1252 INPUT" COMBIEN DE SEMAINES (1
-2)";DU
1253 IF DU>2 OR DU<1 THEN 1252
1255 EP=JU:DIM VA(3,15)
1256 FOR I=1 TO JU:BA(I)=1:CA(I)=60
:BS(I)=1:CS(I)=60:NEXT
1310 REM - CARACTERES -
1315 REPEAT
1320 READ A$:AD=ASC(A$)*8+46080
1330 FOR I=AD TO AD+7
1340 READ PO:POKE I,PO
    
```



2 MAGASINS : PLACE D'ITALIE 62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. (1) 581.51.44 et (1) 581.51.05
RÉPUBLIQUE 5, bd Voltaire - 75011 PARIS
Tél. (1) 338.96.31

DES JEUX NOUVEAUX



DISPONIBLES:
COMMODORE 64, 1541, MPS 801,
L'AMSTRAD et ses jeux
les jeux sur MSX
demandez-les...
DEJA EN STOCK

AZTEC CHALLENGE (jeu d'action). Les religions AZTEC étaient des plus barbares. Chaque année elles offraient en sacrifice des jeunes guerriers à leurs nombreux dieux. Une fois désigné, le seul moyen d'échapper à la mort est de passer tous les obstacles et de triompher des pièges. Vous aurez ainsi conquis le fameux AZTEC CHALLENGE.
ATARI : 12002 K7 160 F / C 64 : 12102 K7 160 F 12025 Disk 190 F

BEACH HEAD (jeu d'action). Une île pacifique est sous la domination d'un terrible dictateur et de ses troupes. Vous êtes le Commandant en Chef des forces d'intervention et devez obtenir une victoire navale rapide puis débarquer sur l'île et enfin capturer la forteresse de KUHN-LIN.
BEACH HEAD a reçu le titre de MEILLEUR JEU (son et graphisme) par le magazine U.S. BILLBOARD. C 64 : 12020 K7 129 F 2120 Disk 160 F

SOLO FLIGHT. Le simulateur de vol que vous attendiez, paysage en trois dimensions, planche de bord comportant tous les instruments nécessaires. Une fois que vous avez appris à piloter, testez votre habileté en réalisant des vols postaux entre villes (VOR et IFR). Fantastique simulateur, vous ne quitterez plus les commandes de votre avion. C 64 : 12016 K7 210 F 35011 Disk 210 F

THE DALLAS QUEST. A vous de vous mesurer à la fameuse personnalité de TEXAS. Vous serez entraîné de SOUTHFORK jusqu'en Amérique du Sud! L'appât est grand : deux milliards! En plus vous aurez été plus fort que le fameux J.R. EWING (marque déposée). C 64 : 12021 Disk 250 F ATARI : 12521 Disk 250 F

NATO COMMANDER
Mettez-vous à la place d'un général à quatre étoiles et défendez l'Europe. Un "War Game" qui vous passionnera. NATO COMMANDER fera plaisir aux amateurs de War Game et d'arcade. C 64 K7 60199 160 F Disk 60198 190 F ATARI K7 60800 160 F Disk 60801 190 F

SPITFIRE ACE
Accrochez votre parachute et pilotez votre chasseur. Devenez l'as de la bataille de Londres. Volez en looping, réalisez des immersions et combattez les ennemis (9 scénarios de combat sur les fronts européens). C 64 K7 60001 160 F Disk 60002 190 F ATARI K7 61001 160 F Disk 61002 190 F

GHOST BUSTER (SOS FANTÔMES)
Retrouvez les scènes principales du succès cinématographique mondial. C 64 K7 75050 135 F - Disk 75051 225 F

F 15 STRIKE EAGLE K7 75045..... 195 F
TAPPER (SEGA)
La version officielle du jeu d'arcade créé par SEGA, graphisme splendide
75040 K7 160 F 75140 Disk 160 F

toujours des prix

BC'S QUEST FOR TIRES
64 K7 75040..... 160 F
DAVID'S MIDNIGHT MAGIC Super pinball
64 K7 75041..... 160 F
BLUE MAX
75035 K7 160 F 75155 Disk 190 F
ZAXXON
41001 K7 170 F..... 41101 Disk 220 F
FORT APOCALYPSE
C64 75038 K7 160 F - ATARI 75238 K7 160 F
DRELBBS
C64 75039 K7 160 F - ATARI 75239 K7 160 F



JEUX D'ÉCHECS
COLOSSUS CHESS : Une énorme bibliothèque d'ouvertures, un niveau de jeu fixé par vous (en déterminant le temps de réponse), la possibilité de chercher, aussi longtemps qu'il le faudra, le meilleur coup possible, ou d'étudier des problèmes.
35120 K7 : 170 F 35020 Disk : 220 F

ATARI ZAXXON sur cassette. Un must pour tous les Atariens ludiques 35012 K7 : 195 F



INTERDICTION PILOT. En l'an 2131 onze bases de l'espace appartenant à l'Alliance Jéhuda-Gaïan apparaissent dans l'espace spatial de la FÉDÉRATION et, ce en violation des accords de Limhof, ce qui déclenche une guerre spatiale.
En 2133 le premier MK2 fut construit, puis vint le MK3. Les pertes en pilotes furent si grandes que la FÉDÉRATION choisit d'entraîner ses pilotes sur un simulateur. Le code de ce projet fut appelé "INTERDICTION PILOT". C'est ce simulateur que nous vous proposons de découvrir.
D'après la revue Home Computing Weekly "Ce programme est au programme de simulation de vol interplanétaire ce que FLIGHT SIMULATEUR II est au simulateur de vol sur avion subsonique." Manuel en français 6910 K7 250 F 6911 Disk 250 F

GRAPHIX DESIGNER. Si vous recherchez un programme pour réaliser avec votre 64 du graphisme et des apertes, achetez celui-ci, c'est le meilleur. Ce programme écrit en langage machine rend la programmation des graphiques par tout autre moyen triviale. Travaillez en mode multicouleur avec ce programme qui vous procurera de belles joies 6706 K7 165 F 6718 Disk 205 F

MUSIC MASTER. Tout le monde devient musicien! Avec MUSIC MASTER vous n'avez pas à connaître la musique. Tout ce qu'il vous faut, c'est un 64!
MUSIC MASTER est l'équivalent musical d'un traitement de texte, il garde en mémoire la note que vous venez de jouer, il vous permet de les rejouer, de les éditer quand vous le désirez... Tirez le meilleur parti de votre 64! Vous n'avez pas besoin d'être un programmeur génial!
Si vous voulez tirer le maximum de votre 64 et apprendre la musique en même temps, il vous faut MUSIC MASTER.
6912 K7 220 F 6913 Disk 260 F

ENFIN EN FRANCE A DES PRIX CANON

ONE AND ONE. Le fameux "mano à mano" de basket.
AR 0103 K7 160 F - AR 0104 Disk 195 F

HARD HATMACK. Mettez votre casque et suivez bien le chantier... les poutrelles sont glissantes.
AR 0101 K7 160 F - AR 0102 Disk 195 F

IMPOSSIBLE MISSION. Agent 41-25, à vous d'empêcher ELVIN le savant fou qui parle de mettre sa menace à exécution. Vous devez pénétrer dans son sanctuaire, éviter ses robots "chasseurs d'hommes" et trouver le code de sécurité. Mission classée impossible.
EP 0101 K7 150 F

DAVID'S MIDNIGHT MAGIC. Un super flipper.
AR 0105 K7 160 F - AR 0106 Disk 195 F

SENTINEL. Jeu d'action en 3D. Débarrassez les galaxies des envahisseurs, traquez leur flotte à travers les champs de mines intergalactiques. Superbe graphisme signé SYNAPESE
US 0103 K7 160 F - US 0104 Disk 195 F

CONGO BONGO. Préparez votre attirail de safari. Vous vous embarquez dans l'aventure de jungle la plus délirante. Seul SEGA pouvait le faire!
US 0105 K7 160 F - US 0105 Disk 195 F

AMSTRAD CPC 64

En plus des jeux AMSOFT déjà sortis, nous vous proposons :

ALIEN BREAK IN. Les citoyens de la Terre se sont envolés avant l'arrivée de la flotte ZARGON. Vous êtes resté pour garder les réserves d'uranium de la terre... Tout à coup, le ciel se remplit de la flotte ennemie... Les choses sont encore pires que vous le croyez.
67004 K7 99 F

3-D MONSTER CHASE. Prisonnier dans un labyrinthe souterrain de trois étages, il vous faut pour sortir retrouver les clés manquantes tout en évitant les monstres qui les gardent. A chaque fois que vous trouvez une clé et que vous retournez à votre point de départ, une bombe est activée, vous n'avez qu'un temps limité pour la désamorcer. Dur... dur.
67011 K7 99 F

FLIGHT PATH 737
Un superbe simulateur de vol. A ne pas louper! 67003 K7 115 F

FRUITTY FRANCK
Votre jardin est envahi par des monstres voleurs. Ramassez les fruits en évitant les monstres. Jetez-leur des pommes. Attention aux MONSTRES PRUNES!!!
67008 K7 99 F

JEWELS OF BABYLON
Jeu d'aventure 100% langage machine, des graphismes superbes, plus de 100 chambres (Graphisme + anglais).
67009 K7 125 F

BRIDGE PLAYER
Un vrai jeu de bridge pour AMSTRAD. Fantastique.
67007 K7 125 F

STAR COMMANDO
Votre mission : la galaxie subit les attaques d'envahisseurs, pirates galactiques et raiders/saoufonite... A vous de jouer. De superbes perspectives en 3D. Écrit en langage machine. 67001 K7 125 F

des jeux qui font des ravages...

GHOULS 67010 K7 125 F
HOUSE OF USHER 67005 K7 125 F
BLAGGER 67006 K7 125 F

Et déjà une belle brochette de jeux sur MSX. Demandez nos titres.

BON DE COMMANDE à découper et à renvoyer à CREDIT CETELEM **RUN** dépt VPC - 62, rue Gérard - 75013 Paris

M. _____
Adresse _____

Je désire recevoir votre documentation. Préciser la machine : _____
Tous les prix comprennent la T.V.A. et les frais de port postaux (France Métropolitaine)

LOGICIEL JEUX Qté. N°. Qté. N°
LOGICIEL GESTION Qté. N°. Qté. N°
BUSICALC Qté. N°
EXTENSION Qté. N°
MICROLIBRARY N° _____ Matériel _____
Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou CCP Port GRATUIT*
SIGNATURE : _____ Total _____
Signature des parents pour les moins de 18 ans * France métropolitaine

Je préfère régler par Carte Bleue N° de Carte Bleue : _____
Expire à fin ----
Date de commande : _____
Signature obligatoire : _____

PIOU PIOU

Langage : Basic Microsoft 1.0
Difficulté : **
Adaptabilité : *
JEU

Piou-piou est un programme de jeu aux graphismes assez élaborés. Les options permettent une certaine diversité : 9 niveaux de jeu, possibilité de laisser jouer l'ordinateur seul afin de montrer de la meilleure façon, comment il faut jouer.

Piou-piou est un oisillon qui a faim et qui sait que de petits vermisseeux sortent souvent de la terre du jardin pour prendre l'air et pour se faire dévorer par les oiseaux. Mais voilà, le chat et l'épervier ont très faim eux aussi, et il guettent le petit Piou-piou. Et puis il y a ces mottes

de terre toute noires qui gênent tout le monde, sauf les vermisseeux qui s'y cachent ou encore qui s'enfoncent sous terre. Heureusement, Piou-piou, d'un coup de bec peut détruire les mottes de terre. Pour cela, appuyer sur « ACTION ». Mais attention, le chat et l'épervier peuvent aussi les détruire. Au début de la partie, il faut indiquer au moyen d'une manette de jeu, le niveau de difficulté désiré (de 1 à 9) puis appuyer sur « ACTION ». Si c'est la manette 0 qui est utilisée, c'est vous qui jouez, si c'est la manette 1, le jeu se

déroule sous le contrôle de Theo Cepe, à moins que vous ne repreniez le contrôle avec la manette 0. La manette de jeu peut servir :

- à assommer le chat ou l'épervier,
- à détruire une motte de terre,
- à manger le vermisseeu,
- à se déplacer dans le jardin.

Piou-piou peut pousser une motte de terre pour assommer ses ennemis, mais il ne peut en pousser plus d'une à la fois.

La partie est terminée lorsqu'une de ces conditions est

remplie :

- cinq vermisseeux dévorés,
- cinq chats assommés,
- cinq éperviers assommés,
- trois Piou-piou dévorés.

Dans ce dernier cas, vous avez perdu la partie.

En fin de partie, vous avez trois possibilités :

- « ACTION » pour rejouer avec le même niveau,
- « SPACE » pour rejouer en changeant le niveau de jeu,
- la touche « INITIALISATION PROGRAMME » pour arrêter de jouer. ■

Marc POIDEVIN

```
10 CLEAR, , 24: CONSOLE0, 24
20 CLS: LOCATE0, 0, 0
25 SCREEN4, 7, 7: DEFINTA-Z
30 GOSUB50000
39 A$="PIOU-PIOU"
40 LOCATE12, 2: ATTRB1, 1
41 FOR I=1 TO LEN(A$): COLOR1+I MOD7, 0: PRINT
MID$(A$, I, 1); : NEXT: ATTRB0, 1: A$=""
45 BOX(5, 29)-(170, 194), 0
46 BOX(6, 30)-(169, 193), 0
47 BOX(7, 31)-(168, 192), 0
50 GOSUB 49500
51 DATA 0, -1, 1, -1, 1, 0, 1, 1, 0, 1, -1, 1, -1, 0,
-1, -1
52 FOR I=1 TO 8: READH(I), VV(I): NEXT
55 ATTRB0, 1: COLOR4, 2: LOCATE 22, 5: PRINT"
IVEAU DIFFICULTE"; : DIFFIC=3: ATTRB1, 1
57 DATA D0, D0#, RE, RE#, MI, FA, FA#, S0, S0#, L
A, LA#, SI, O1, O2, O3, O4, O5
58 FORN=0 TO 11: READN$(N): NEXT
59 FORO=1 TO 5: READO$(O): NEXT
60 BOXF(240, 191-144)-(254, 191-DIFFIC*16)
, 7: BOXF(240, 191-DIFFIC*16)-(254, 191), 3
61 LOCATE2, 2: PRINTUSING"#"; DIFFIC;
62 A=STICK(0): A1=STICK(1): A2=(A OR A1): I
F PEEK(STR!) <> 192 THEN 67 ELSE IF A2=0 THEN I=
RND: GOTO 62
63 IF A2 <> 1 AND A2 <> 5 THEN 62
64 IF A2=1 THEN DIFFIC=DIFFIC+1: IF DIFFIC > 9
THEN DIFFIC=9
65 IF A2=5 THEN DIFFIC=DIFFIC-1: IF DIFFIC < 1
THEN DIFFIC=1
66 GOTO 60
67 ATTRB0, 1: COLOR7, 7: LOCATE22, 5: PRINTSPC
```

```
(17); : COLOR, 4: BOXF(240, 191-9*16)-(254, 19
1), -8
68 IF PEEK(STR!)=128 THEN T7=0 ELSE T7=1
69 GOSUB63100: P=1: DIFF=DIFFIC+1
70 GOSUB 7000
80 GOSUB48500
100 FORP=2 TO 5: GOSUB40000: NEXT
800 DATA 2, 3, 4, 3, 2, 3, 5, 3, 2, 3
850 FORPO=0 TO 9: READP9(PO): NEXT
900 GOSUB63100: FORPO=0 TO 9: P=P9(PO)
1000 ONP-1 GOSUB32000, 30000, 34000, 34000
1010 NEXT: GOTO 900
7000 U$=P$(P): COLORC(P): FORY=0 TO 9: FORX=0
TO 9
7200 U=RND*DIFF: IFU=1 THEN Z(X, Y)=U: H(P)=
X: V(P)=Y: LOCATEX*2+1, Y*2+4: PRINTU$; ELSE
Z(X, Y)=0
7400 NEXT: NEXT: RETURN
20000 IF PEEK(STR!)=128 THEN T7=0
20002 T=0: IFS THEN V=V(P)+VV(S): H=H(P)+H
H(S) ELSE RETURN
20090 IFV < 0 OR V > 9 OR H < 0 OR H > 9 THEN RETURN
20099 Z=Z(H, V): T=1: RETURN
30000 IFT7=0 THEN S=STICK(0): A=STRIG(0):
GOTO 30005
30003 A=INT(RND*2): IFV(P) > V(2) THEN S=1 ELSE
EIFV(P) < V(2) THEN S=5 ELSE IFH(P) > H(2) THEN S=
7 ELSE IFH(P) < H(2) THEN S=3
30005 GOSUB20000: IFT=0 THEN RETURN
30006 IFA=0 AND Z=1 AND S MOD 2=1 THEN 3
0900
30010 DNZ GOTO 30090, 30200, 30100, 30400, 30
500
30020 H1=H(P): V1=V(P): GOSUB39000: H(P)=H:
```

```
150 TA = 1: TB = 0: L = 0
160 MT = 149: X = 1596
170 HOME
210 INVERSE
220 VTAB 1: PRINT "***** JE
U DU MILLEPATTE *****"
;
230 VTAB 24: PRINT "*****
** SCORE: *****"
;
240 POKE 2039, 42
250 FOR I = 2 TO 23
260 VTAB I
270 HTAB 1: PRINT "*";
280 HTAB 40: PRINT "*";
290 NEXT
300 SC = 1: VP = 0: GOSUB 820
;
340 TC = PEEK (- 16384)
350 IF TC < > 218 AND TC < > 1
93 AND TC < > 136 AND TC <
> 149 THEN TC = MT
360 GOSUB 670
370 X = X + DX
380 TE = VI
390 IF X = PP THEN POKE X, 163: GOSUB
790: GOTO 410
400 IF PEEK(X) < > 160 THEN 5
30
410 L = L + 1
420 TA = (TA + 1) * (TA < > MX)
430 A(TA) = X
440 TB = TB + (L > 0): TB = TB * (
TB < = MX)
450 POKE X, 163
460 POKE A(TB), 160
470 FOR J = 0 TO TE: NEXT
480 IF L > 48 THEN POKE PP, 160:
VP = - 3: L = - 3: GOSUB 81
0
490 GOTO 340
530 NORMAL
540 FOR I = 1 TO 80: PP = PEEK (
- 16321): NEXT
550 VTAB 11: HTAB 6: PRINT " !---
-----!";
;
560 VTAB 12: HTAB 6: PRINT " ! PR
ESSEZ: F=FIN, R=REJOUER. !";
;
570 VTAB 13: HTAB 6: PRINT " !---
-----!";
;
580 GET A$
590 IF A$ = "F" THEN HOME: GOTO
620
600 IF A$ = "R" THEN 150
610 GOTO 580
620 END
660 REM #### BAS (Z) ####
670 IF TC = 218 THEN DX = D(X >
1919): GOTO 740
680 REM #### HAUT (A) ####
690 IF TC = 193 THEN DX = - D(X
< 1144): GOTO 740
700 REM #### DROITE (->) ####
710 IF TC = 149 THEN DX = 1
720 REM #### GAUCHE (<-) ####
730 IF TC = 136 THEN DX = - 1
740 MT = TC
750 RETURN
790 L = L * (L < 0) - VP
800 PP = PEEK (- 16321) + PEEK
(- 16321)
810 SC = SC + VP
820 PP = 1025 + FN F(8) * 128 +
```

```
FN F(118)
830 IF PEEK(PP) < > 160 THEN
820
840 VP = FN F(9) + 1
850 POKE PP, VP + 48
860 VTAB 24: HTAB 23: PRINT SC; "
*";
870 TE = TE - 50
880 RETURN
920 HTAB 1: VTAB 1
930 FOR I = 1 TO 319: PRINT "...
"; : NEXT: PRINT "...";
940 HTAB 4: VTAB 4: PRINT "*\/*
+ * * * * \ * * * * * * *
*";
950 HTAB 4: VTAB 5: PRINT "* *
* * * * - **/ ** * * *
-";
960 HTAB 4: VTAB 6: PRINT "* *
* * * * * * * * * * * *
*";
970 HTAB 13: VTAB 11: PRINT "QUE
LLE VITESSE:";
980 HTAB 15: VTAB 13: PRINT "1>
RAPIDE";
990 HTAB 15: VTAB 15: PRINT "2>
MOYENNE";
1000 HTAB 15: VTAB 17: PRINT "3>
LENTE";
1010 GET A$
1020 VI = VAL(A$)
1030 IF VI = 1 THEN VI = 0: GOTO
1070
1040 IF VI = 2 THEN VI = 50: GOTO
1070
1050 IF VI = 3 THEN VI = 80: GOTO
1070
1060 GOTO 920
1070 RETURN
1110 HOME
1120 INVERSE
1130 HTAB 14: VTAB 1: PRINT "
"
;
1140 HTAB 14: VTAB 2: PRINT " MI
LLEPATTE "
;
1150 HTAB 14: VTAB 3: PRINT "
"
;
1160 NORMAL
1170 VTAB 6: PRINT " VOUS DEPLA
CEZ LE MILLEPATTE A L'AIDE"
1180 PRINT "DES TOUCHES FLECHEES
PLUS 'A' ET 'Z'."
1190 PRINT " POUR AUGMENTER VOT
RE SCORE, VOUS"
1200 PRINT "DEVREZ MANGER DES CA
LORIES (NUMEROTEES"
1210 PRINT "ALEATOIREMENTS DE 1
A 9) QUI APPARAIS-"
1220 PRINT "SENT EN INVERSE-VIDE
O A L'ECRAN."
1230 PRINT " CETTE PETITE COLLA
TION AURA AUSSI"
1240 PRINT "POUR EFFET D'ALLONGE
R VOTRE CHENILLE"
1250 PRINT "D'AUTANT. ATTENTION,
VOUS DISEPOSEZ"
1260 PRINT "D'UN TEMPS LIMITE PO
UR INGURGITER"
1270 PRINT "CHAQUE CALORIE... PA
SSE CE DELAI VOTRE"
1280 PRINT "SCORE BAISSERA DE TR
OIS POINTS ET LA"
1290 PRINT "BESTIOLE GRANDIRA."
1300 VTAB 24: PRINT "PRESSEZ UNE
TOUCHE POUR CONTINUER..."; :
GET A$
1310 RETURN
```

```

/ND) "JA#
423 IFA#="O"THEN417
424 IFA#="N"THENEND
425 GOTO422
900 REM *****
901 REM ** TEST DE GRANDEUR SUR A & B **
902 REM *****
905 YY=1:EX=1:O=51:IFA#>OORB>OORAC<-OORB<-
O THENEX=2
906 IFA#>50ORA#B<-50THEN909
907 IF(A<1ANDAD<O)OR(B>0ANDB<1)THENGOSUB9
15:RETURN
908 RETURN
909 AA=LEN(STR$(INT(ABS(A))))-1:BB=LEN(STR$(
INT(ABS(B))))-1
910 IFA#>BTHENGOSUB912:RETURN
911 IFBB>AATHENGOSUB913:RETURN
912 A=A/10↑(AA-EX):B=B/10↑(AA-EX):H=H/10
↑(AA-EX):J=J/10↑(AA-EX):RETURN
913 A=A/10↑(BB-EX):B=B/10↑(BB-EX):H=H/10
↑(BB-EX):J=J/10↑(BB-EX):RETURN
915 IFABS(A)<.099ORABS(B)<.099THENGOSUB9
30:RETURN
916 IFA<BTHENA#=$STR$(ABS(A)-INT(ABS(A)))
:GOTO921
917 B#=$STR$(ABS(B)-INT(ABS(B)))
918 FORI=1TOLEN(B#):IFMID$(B#,I,1)="0"TH
ENYY=YY+1
919 NEXTI
920 A=A*10↑YY:B=B*10↑YY:H=H*10↑YY:J=J/10
↑YY:RETURN
921 FORI=1TOLEN(A#)
922 IFMID$(A#,I,1)="0"THENYY=YY+1
923 NEXTI:GOTO920
930 AA#=$STR$(A):BB#=$STR$(B)
931 AA=VAL(RIGHT$(AA#,2)):BB=VAL(RIGHT$(
AA#,2))
932 IFA#>BBTHENA=A*10↑AA:B=B*10↑AA:H=H*1
0↑AA:J=J*10↑AA:RETURN
933 A=A*10↑BB:B=B*10↑BB:H=H*10↑BB:J=J*10
↑BB
934 RETURN
1000 REM *****
1001 REM ** TRACAGE DES AXES **
1002 REM *****
1003 POKE53280,14:DE=8192:POKE53272,PEEK
(53272)OR8
1005 POKE53265,PEEK(53265)OR32
1007 FORI=1024TO2023:POKEI,14:NEXT

```

```

1010 REM ** AXE 'X' **
1011 FOROC=12036TO12348STEP8
1012 FORBI=7TO0STEP-1
1013 POKEOC,PEEK(OC)OR2↑BI
1014 NEXTBI,OC
1015 REM ** AXE 'Y' **
1016 FOROC=8352TO16352STEP320
1017 FORBI=0TO7
1018 VX=OC+BI
1019 POKEVX,PEEK(VX)OR120
1020 NEXTBI,OC
1022 REM ** DATA **
1023 REM *****
1024 REM ** DATA POUR FLECHE 'X' **
1025 DATA 318,99,317,98,318,101,317,102
1026 REM ** DATA POUR FLECHE 'Y' **
1027 DATA 159,1,158,2,161,1,162,2
1028 REM ** DATA POUR "X" **
1029 DATA 314,104,316,104,315,105,314,10
6,316,106
1030 REM ** DATA POUR "Y" **
1031 DATA 164,3,166,3,165,4,164,5
1032 REM ** DATA POUR "O" **
1033 DATA 155,102,156,102,157,103,157,10
4,156,105,155,105,154,104,154,103
1034 FORI=1TO25:READX:READY:GOSUB1100:NE
XT:RETURN
1100 REM *****
1101 REM ** ROUTINE AFFICHAGE POINT **
1102 REM *****
1103 CA=INT(X/8):RA=INT(Y/8):LI=YAND7
1104 OC=DE+320*RA+8*CA+LI:BI=7-(XAND7)
1105 POKEOC,PEEK(OC)OR2↑BI
1106 RETURN
1200 REM *****
1201 REM ** RETOUR MODE NORMAL **
1202 REM *****
1203 POKE53272,PEEK(53272)AND247:POKE532
65,PEEK(53265)AND223
1205 POKE53280,0:RETURN
1320 REM *****
1321 REM ** DATA POUR SPRITE "SOL." **
1322 REM *****
1323 DATA 231,144,0,132,144,0,132,144,0,
132,144,0,228,144,0,36,144,0,36,144,0
1324 DATA 36,144,0,36,144,0,231,158,64,
1326 FORI=832TO894:READDA:POKEI,DA:NEXT:
RETURN

```



MILPAT

Langage : Applesoft
 Difficulté : **
 Adaptabilité : *
 JEU

Vous dirigez le déplacement d'un millepatte dans un carré. Il doit manger les vitamines qui apparaissent sur son chemin sans jamais se couper le corps ou rentrer dans un des bords du carré. Il est

interdit de faire faire un demi-tour directement au millepatte. Les instructions sont données dans le programme.

Yannick LE BRAS

```

90 DIM D(1),A(500)
100 MX = 500
110 D(0) = 128:D(1) = - 856
120 DEF FN F(X) = INT ( RND ( 1
) * X )
130 GOSUB 1110
140 GOSUB 920

```

```

V(P)=V:GOSUB40000:Z(H,V)=F:RETURN
30090 IF DIFFIC>5 AND T7=0 THEN RETURN
30100 IFA THEN H(Z)=H:V(Z)=V:GOSUB40000:
GOTO30020ELSE RETURN
30200 IFA=0THENRETURNELSEIFC(2)=4THENRET
URN
30210 H(Z)=H:V(Z)=V:GOSUB40000
30220 PLAY"T4L901A30D004D0FF01D004D0FF":
GOSUB35000:GOTO30020
30400 Z=3:GOTO34100
30500 Z=3:GOTO34200
30900 H2=H+HH(S):V2=V+VV(S):IFV2<0ORV2>9
ORH2<0ORH2>9THENRETURN
30905 ON Z(H2,V2) GOTO 30910,30920,34900
,30940,30940
30906 Z(H2,V2)=1:Z(H,V)=3:Z(H(3),V(3))=0
:COLORC(1):LOCATEH2*2+1,V2*2+4:PRINTP$(1
):;:COLORC(3):LOCATEH*2+1,V*2+4:PRINTP$(3
):;:COLORC(0):LOCATEH(3)*2+1,V(3)*2+4:PRIN
TEFF$;:H(3)=H:V(3)=V:RETURN
30910 PLAY"T1L2A005":FORN=0TO11:PLAYN$(N
):NEXTN:RETURN
30920 RETURN
30940 PLAY"T1L6A0":FORO=5TO2STEP-1:PLAYO
$(O):FORN=11TO0STEP-1:PLAYN$(N):NEXTN:NE
XTO
30950 Z=Z(H2,V2):Z(H2,V2)=1:Z(H,V)=3:Z(H
(3),V(3))=0:COLORC(1):LOCATEH2*2+1,V2*2+
4:PRINTP$(1):;:COLORC(3):LOCATEH*2+1,V*2+
4:PRINTP$(3):;:COLORC(0):LOCATEH(3)*2+1,V(
3)*2+4:PRINTEFF$;:H(3)=H:V(3)=V
30960 NPRIS(Z)=NPRIS(Z)+1
30965 LOCATE22+2*NPRIS(Z),4+3*Z
30970 COLORC(Z),0:PRINTP$(Z):;:COLOR,4:GO
SUB48560

```

```

30980 IFNPRIS(Z)>=NP(Z)THENGOSUB62000
30990 RETURN
31100 H1=H(P):V1=V(P):GOSUB39010:H(P)=H2
:V(P)=V2:GOSUB40000:Z(H2,V2)=F:P1=P:P=1:
H(P)=H:V(P)=V:GOSUB40000:Z(H2,V2)=F:P=1
:H(P)=H2:V(P)=V2:GOTO30900
32000 IFINT(RND*(11-DIFFIC))=0THENC(P)=4
ELSEC(P)=2
32100 S=RND*8:GOSUB20000:IFT AND Z=0THEN
A=1:GOTO30100ELSERETURN
34000 IFTEMPO>0THENTEMPO=TEMPO-2:RETURN
34010 IFV(P)>V(3)THENS=1ELSEIFV(P)<V(3)T
HENS=5ELSEIFH(P)>H(3)THENS=7ELSEIFH(P)<H
(3)THENS=3ELSERETURN
34050 GOSUB20000:IFT=0THENRETURN
34060 IFINT(RND*DIFF)=0 AND Z=1 THEN RET
URN
34070 A=1:ONZ GOTO30100,34900,34095,3490
0,34900
34090 GOTO30100
34095 ONP-3 GOTO34100,34200
34100 PLAY"L6T3A105SILA#LASO#S0FA#FAMIRE
#REREb04DOSI":GOSUB35000:RETURN
34200 PLAY"L6T3A104DDO#RERE#MIFAFASOSO
#LALA#SI05D0":GOSUB35000:RETURN
34900 RETURN
35000 NPRIS(Z)=NPRIS(Z)+1
35010 LOCATE22+2*NPRIS(Z),4+3*Z
35020 COLORC(Z),0:PRINTP$(Z):;:COLOR,4
35025 GOSUB 30020
35026 IFNPRIS(Z)<>NP(Z)THENGOSUB49000ELS
EGOSUB62000:RETURN
35040 GOSUB48500:P1=P
35050 FORF=2TO5:GOSUB40000:NEXT

```

ORDIVIDUEL 20, rue de Montreuil - 94300 VINCENNES - Tél. : (1) 329.22.06 **ORDIVIDUEL**

Le spécialiste de l'ordinateur à moins de 5000 F

<p>ORIC</p> <ul style="list-style-type: none"> ATMOS 1595 F ATMOS + monit. monochrome 2450 F lect. disquette JASMIN 2990 F synthésiseur vocal 550 F interf. joystick tous jeux 425 F modem 1490 F <p>LOGICIELS</p> <ul style="list-style-type: none"> cassette 50 jeux 150 F assembleur symbolique 280 F crocky 120 F hu bert 120 F super jeep 120 F basic français 180 F le hobbit (français) 250 F le retour de génus 140 F diamant ile maudite 140 F le millionnaire 120 F lorigraph 280 F mission delta 95 F R.V. terreur 95 F LM plus (compilateur) 250 F basic turbo 140 F pinball 140 F frelon 140 F intox et zoé 180 F 3 D findus 180 F lancelot 155 F élysée 145 F polyfichiers 180 F <p>LASER</p> <ul style="list-style-type: none"> LASER 310 (18 K) 1490 F LASER 3000 + lecteur disquette + contrôleur + émulateur 6980 F 	<p>COMMODORE</p> <ul style="list-style-type: none"> C64 PAL 2490 F C64 péritel R.V.B. 3490 F magnète 490 F lecteur disquette 3520 F 50 jeux sur VIC 20 150 F ghost buster 150 F jeep 120 F gilligan's gold 195 F scrable 350 F heroes of kain 170 F flight simulator II (D7) 845 F F1 120 F grand master (K7 ou D7) 160 F star crash 190 F summer games (K7 ou D7) 235 F synthy 64 (K7) 190 F <p>AMSTRAD</p> <ul style="list-style-type: none"> lecteur disquette 2890 F monochrome vert 2990 F couleur 4490 F galaxia 75 F alien breakin 100 F grand prix 100 F 30 monster 100 F atom smasher 100 F star avenger 80 F <p>logiciels sur disquette</p> <ul style="list-style-type: none"> les 7 logiciels ci-dessus 660 F 1 joystick TIRVITT 660 F !!! <p>JOYSTICK</p> <ul style="list-style-type: none"> TIRVITT pour ORIC I*, ATMOS*, SPECTRUM*, VIC 20, MEMOTECH, CB M 64, ZX 81*, AMSTRAD, MSX* avec interface 140 F <p>DISKBANK</p> <ul style="list-style-type: none"> 3" : 255 F 5 1/4" : 275 F 3" : à l'unité : 100 F par 3 : 275 F 5 1/4" : à l'unité : 105 F par 5 : 480 F 	<p>SINCLAIR</p> <ul style="list-style-type: none"> spectrum "+" 48K péritel 1990 F interface turbo 345 F interface + lecteur micro-drive + 4 logiciels 1650 F synthésiseur vocal 445 F ZX 81 + clavier ABS + 2 logiciels + manuel + câbles + alim 650 F extension 16 K 380 F extension 64 K 795 F synthésiseur vocal 445 F clavier mécanique 545 F interf. joystick tous jeux 320 F <p>LOGICIELS</p> <ul style="list-style-type: none"> 50 jeux sur ZX 81 150 F 50 jeux sur spectrum 150 F scrable (spect) 350 F balle de match (spect) 99 F lords of midnight (spect) 150 F psytron (spect) 100 F scriptum (spect) 250 F compilateur (spect) 180 F VOX (spect) 180 F print "+" (spect) 120 F basic étendu (spect) 180 F 3 D Mover (spect) 180 F ruine (ZX 81) 80 F tennis (ZX 81) 80 F argolath (ZX 81) 120 F crocky (ZX 81) 120 F formule 1 (ZX 81) 75 F arcadia (spect) 95 F ghostbusters (spect) 130 F 	<p>THOMSON</p> <ul style="list-style-type: none"> M05 2450 F crayon optique 190 F incrustation TV 455 F T07 70 3590 F extension télérel 1565 F imp. thermique 1980 F contr. lect. disq. 3800 F musi. et man. de jeux 552 F clavier mécanique 748 F <p>LOGICIELS</p> <ul style="list-style-type: none"> airbus (M7 ou 5) 469 F assembleur T07-70 835 F cube "basic" 290 F pulsar 2 140 F éliminator 120 F flipper 180 F yéti 120 F affaire en or 145 F crocky 2 120 F roger et paulo 190 F météo 7 190 F bidul 190 F assembleur M05 (cassette) 320 F météo 7 (disq.) 280 F VOX 95 F carte du ciel 190 F football 190 F gérez vos fiches M5 ou M7 535 F
--	---	---	---

Interfacé Péritel/Secam
 Pour ceux qui n'ont pas de prise péritel sur leur T.V.
 interface C.G.V. 500 F

Magnétophone
 Ce magnétophone spécialement conçu pour les micro-ordinateurs vous évitera bien des soucis. Entrée DIN ou Jack. Niveau réglable. Témoin sonore et lumineux. Alimentation intégrée
 magnétophone 495 F

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) - faites le total + frais de port (20 F pour achat inférieur à 500 F, 40 F de 500 F à 1000 F, 80 F pour tout achat supérieur à 1000 F).

NOM _____ PRENOM _____
 ORDINATEUR _____
 ADRESSE _____
 Code postal _____ Ville _____

Mode de paiement : chèque mandat contre remboursement (+ 20 F de frais)

Envoyez le tout à : ORDIVIDUEL 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES réseau **ORDI94**

tous nos prix sont indicatifs.

```

35090 F=P1:RETURN
39000 IFZ<>1THEN39010ELSECOLORC(O):FORTG
F=OTOTGN:LOCATEH*2+1,V*2+4:PRINTEFF$;:G
SUB60000:LOCATEH*2+1,V*2+4:PRINTP$(O);:G
OSUB60000:NEXT
39010 LOCATEH1*2+1,V1*2+4:PRINTEFF$;:Z(H
1,V1)=0:RETURN
40000 COLORC(F):LOCATEH(F)*2+1,V(F)*2+4:
PRINTP$(F);:RETURN
48500 FORI=2 TO 5
48510 H(I)=RND*9:V(I)=RND*9:IFZ(H(I),V(I
))THEN48510
48520 Z(H(I),V(I))=I
48550 NEXT
48560 TEMPO=(10-DIFFIC):RETURN
49000 COLOR4:FORI=2TO5:LOCATEH(I)*2+1,V(
I)*2+4:PRINTEFF$;:Z(H(I),V(I))=0:NEXT:RE
TURN
49500 BOXF(8,32)-(167,191),-5:RETURN
50000
50030 DEFGR$(12)=0,1,1,1,1,0,67,39
50040 DEFGR$(13)=240,248,202,204,250,224
,248,252
50050 DEFGR$(14)=31,95,63,15,7,3,2,7
50060 DEFGR$(15)=254,254,254,252,248,32,
32,120
50130 DEFGR$(8)=0,1,3,3,3,1,0,0
50140 DEFGR$(9)=248,252,22,18,18,142,192
,96
50150 DEFGR$(10)=63,63,127,79,71,3,1,0
50160 DEFGR$(11)=0,0,96,240,152,12,7,3
50170 DEFGR$(11)=48,24,24,24,48,96,192,1
28
50230 DEFGR$(4)=1,3,7,15,15,31,31,63
50240 DEFGR$(5)=128,192,224,240,240,248,
248,252
50250 DEFGR$(6)=63,127,127,255,255,255,2
55,255
50260 DEFGR$(7)=252,254,254,255,255,255,
255,255
50330 DEFGR$(0)=3,2,6,5,14,9,26,21
50340 DEFGR$(1)=192,64,96,160,112,144,88
,168
50350 DEFGR$(2)=24,54,32,109,66,182,129,

```

```

255
50360 DEFGR$(3)=24,108,4,182,66,109,128,
255
50430 DEFGR$(16)=0,0,254,31,7,3,1,1
50440 DEFGR$(17)=28,23,29,56,240,240,240
,248
50450 DEFGR$(18)=3,7,126,12,8,16,0,0
50460 DEFGR$(19)=252,188,140,12,12,8,0,0
50530 DEFGR$(20)=4,7,5,7,3,1,3,7
50540 DEFGR$(21)=32,224,160,224,192,128,
192,224
50550 DEFGR$(22)=15,15,15,15,15,7,3,0
50560 DEFGR$(23)=240,242,242,242,242,226
,196,120
50700 TGN=5:C(0)=0:C(1)=0:C(2)=2:C(3)=3:
C(4)=5:C(5)=6:STR!=59341
50710 NP(2)=5:NP(3)=3:NP(4)=5:NP(5)=5
50730 DIM Z(9,9),N$(11)
50800 GAU$=CHR$(8):BAS$=CHR$(10)
50810 EFF$=CHR$(32)+CHR$(32)+BAS$+GAU$+G
AU$+CHR$(32)+CHR$(32)
50820 J=0:FORI=1TO24STEP4:P$(J)=CHR$(127
+I)+CHR$(128+I)+BAS$+GAU$+GAU$+CHR$(129+
I)+CHR$(130+I):J=J+1:NEXT:RETURN
60000 FORTG=1TO35:NEXT:RETURN
62000 PLAY"TA004L24MIREDOSOFAMIREMISOLA
SID5D004L6"
62001 GOSUB49500:GOSUB49000
62005 A$=INKEY$:IFA$<>" "THEN62005
62006 A$=INKEY$:IFA$=""THEN62010
62007 RUN
62010 IF PEEK(STR!)=192 THEN62006
62020 IF PEEK(STR!)=128 THEN7=OELSET7=1
62025 COLOR7,7
62030 FORI=0TO5
62040 IFNP(I)THENFORJ=1TONP(I):LOCATE22+
2*J,4+3*I:PRINTEFF$;:NEXT
62045 NPRIS(I)=0:NEXT
62060 GOSUB63100:P=1:GOSUB7000:GOSUB3504
0:RETURN
63100 COLOR0,4:ATTRB 0,1:LOCATE22,22:IFT
7=0THENPRINT"A VOUS DE JOUER..";ELSEPRI
NT"JE JOUE TOUT SEUL";
63110 ATTRB0,0:RETURN

```



EQUAGRAF

Langage : Basic
 Difficulté : **
 Adaptabilité : *
 MATHS

Le logiciel permet de tracer les graphiques d'équations et de fonctions « simples » (niveau 3 ème). Il offre en plus la résolution d'inéquations et de systèmes d'équations (par la méthode graphique).

Après l'affichage du titre, vient l'affichage du menu. Sélectionnez votre choix avec les touches F1, F3, F5, F7. Ensuite, vous devrez entrer les valeurs en répondant aux questions (INPUT).

F1 : permet le traçage de graphe d'équation $Y = aX + b$
 F2 : trace simultanément deux droites et détecte le point d'intersection (s'il existe).
 F3 : résoud les inéquations

de type $aX + bY + c < 0$
 « 0. Il trace la droite d'équation $Y = -a/b - c/b$, et détermine quel demi-plan est la solution. Il vous en informe par l'affichage du sprite « SOL ». En cas d'ambiguïté, prenez en considération le coin supérieur gauche.

F7 : permet le graphique de fonction. Suivant celle-ci, vous devrez malheureusement modifier le coefficient à la fin de la ligne 410 $DEFNFX(X)=(...)*COEF$.

Thierry BECKER

```

12 POKE53280,0:POKE53281,0
13 PRINT"====":PRINTCHR$(8)
14 POKE214,10:PRINT:PRINTTAB(14)"  ▲-1-
▲7| "
15 POKE214,15:PRINT:PRINTTAB(12)"  N INST
ANT SVP..."
16 FORI=8192TO16191:POKEI,0:NEXT
20 REM ** MENU **
21 REM *****
22 A1$="====EQUATION DE LA FORME
Y=AX+B....F1"
23 A3$="====SYSTEME DE 2 EQUATIONS
(Y=AX+B)AVEC RESOLUTION ...."
24 A4$=".....F3"
25 A5$="====RESOLUTION D'INEQUATIO
N DE LA FORME AX+BY+C<0"
26 A6$="  . ....F5"
27 A7$="====RAPHE D'UNE FONCTION
QUELCONQUE ....."
28 A8$=".....F7"
30 PRINT"====":A1$:A3$:A4$:A5$:A6$:A7$:A
8$
31 GETA$:IFA$=""THEN31
32 A=ASC(A$):IFAC(1330RA)>136THEN31
33 A=A-132:ONAGOTO100,200,300,400
100 REM ** Y=AX+B **
101 REM *****
102 PRINT"J":A1$:PRINT"===="
103 INPUT"====X+B ":A:IFA=0THEN103
104 INPUT "AX+B " :B
105 INPUT "AS D'INCREMENTATION DE X ":C
110 Z=A:ZZ=B:GOSUB900:GOSUB1000
125 REM ** CALCUL DE Y SUIVANT X **
126 FORXX=-160TO160STEPC
127 Y=A*XX+B
128 X=XX+160:Y=Y+100-2*Y
129 IFY>200ORY<0THENNEXTXX
130 IFX>320THENGOSUB1200:GOTO132
131 GOSUB1100:NEXTXX:GOSUB1200
132 E=INT(RND(0)*160)+1
133 PRINT"====LA DROITE PASSE PAR
LE POINT AYANT POUR COORD."
134 PRINT"====":E
135 PRINT"====":Z*E+ZZ
136 INPUT "VOULEZ-VOUS UN AUTRE POINT (O
/N) ":Q$
137 IFQ$="O"THEN132
138 IFQ$="N"THENEND
139 GOTO135
200 REM ** SYSTEME D'EQUATION **
201 REM *****
202 PRINT"J":A3$:A4$:PRINT"===="
203 FORN=0TO1
204 INPUT"====X+B ":A(N):IFA(N)=0THEN204
205 INPUT "AX+B " :B(N):NEXTN
206 INPUT "AS D'INCREMENTATION DE X ":C
210 A=A(0):B=B(0):H=A(1):J=B(1):GOSUB900
:GOSUB1000
220 REM ** CALCUL DE Y **
221 FORXX=-160TO160STEPC
222 Y(0)=A*XX+B
223 Y(1)=H*XX+J
225 FORN=0TO1
226 X=XX+160:Y=Y(N)+100-2*Y(N)
227 IFY>200ORY<0THENNEXTN,XX
228 IFX<320THENGOSUB1100:NEXTN,XX
229 GOSUB1200:PRINT"J"
230 FORX=-200TO200STEPC:Y=A(0)*X+B(0):YY
=A(1)*X+B(1)

```

```

231 IFY=YYTHENS=X:D=Y
232 NEXTX
235 PRINT"====LA SOLUTION DU SYSTEME ES
T LE POINT", " AYANT POUR COORD. "
236 PRINT"====":S
237 PRINT"====":D
238 END
300 REM ** AX+BY+C<0 **
301 REM *****
302 PRINT"J":A5$:A6$:PRINT"===="
303 INPUT"====X+BY+C<0 ":A
304 INPUT "AX+BY+C<0 " :C
305 INPUT "AX+BY+C<0 " :B:INPUT "AS D'I
NCREMENTATION DE X ":CC
306 IFA=0ORC=0THEN303
307 Z=-A/C:ZZ=-B/C
308 A=-A/C:B=-B/C:GOSUB900:GOSUB1000
310 FORXX=-160TO160STEPCC
311 Y=A*XX+B
312 X=XX+160:Y=Y+100-2*Y
313 IFY>200ORY<0THENNEXTXX
314 IFX>320THEN320
315 GOSUB1100:NEXTXX
320 GOSUB1320
326 POKE2040,13:POKE53287,0:POKE53269,1:
SG=1
327 X=(INT(RND(0)*160)+1)*SG:Y=(INT(RND(
0)*100)+1)*SG:IFSGN(C)=-1THEN330
328 IFY>A*X+BTHENSX=-SG:GOTO327
329 GOTO331
330 IFY<A*X+BTHENSX=-SG:GOTO327
331 E=X:F=Y
332 X=X+160:Y=Y+100-2*Y:IFX>255THENPOKE5
3264,1:POKE53248,X-255:POKE53249,Y
333 IFX<255THENPOKE53248,X:POKE53249,Y
334 FORT=0TO3000:NEXTT:POKE53269,0:POKE5
3264,0:GOSUB1200
340 PRINT"====LE DEMI-PLAN AYANT POUR B
ORD LA DROITE "
341 PRINT"ET CONTENANT LE MOT SOL. EST L
'ENSEMBLE DES PTS DONT LES COORD."
342 PRINT"VERIFIENT AX+BY+C<0"
343 PRINT"EXEMPLE : X ":E*(Z/A)
344 PRINT"====Y ":F*(Z/A)
345 END
400 REM ** FONCTION QUELCONQUE **
401 REM *****
402 PRINT"J":A7$:A8$:PRINT"===="
403 PRINT"====ENTER VOTRE FONCTION SOUS L
A FORME DE : "
404 PRINT"====10 DEF FN F(XX)=(.....)*C
OEFF", "(A CHANGER SUIVANT LA FONCTION) "
406 PRINT"====RETURN":PRINT"===="
407 STOP
408 INPUT "AS D'INCREMENTATION DE X ":C:
GOSUB1000
409 FORXX=-160TO160STEPCC
410 DEF FN F(XX)=SIN(XX*XX)*10
411 X=XX+160:Y=FN F(XX)+100-2*FN F(XX)
414 IFY>200ORY<0THENNEXTXX
415 IFX<320THENGOSUB1100:NEXTXX
416 GOSUB1200
417 PRINT"J"
418 PRINT"====LA COURBE PASSE PAR LE PO
INT DONT ", " LES COORD. SONT "
419 XX=INT(RND(0)*160)+1
420 PRINT"====":XX
421 PRINT"====":FN F(XX)
422 INPUT "VOULEZ-VOUS UN AUTRE POINT (O

```