

```

340 IF B=4 THEN IF F=A T
HEN PF=PD(2)
345 GOSUB 595
350 TX2=PF*TX
355 LPRINT USING "Taxe Q
2 = #####.##";TX2
360 Q2U=PF+TX2
365 LPRINT USING " Q2U TC
= #####.##";Q2U
370 IF AC=0 THEN GOTO 88
5 ELSE GOTO 620
375 LPRINT "--VIE TAUX QU
INQUENNAL="--:LPRINT
380 INPUT "Cal Base";CB
385 LPRINT USING "CAL de
BASE= #####.##"; CB
390 CLS:PRINT "Durée=Mult
iple de 5"
395 INPUT "Durée";D
400 LPRINT "Ase";AG;"ans"
;" Durée";D;"ans"
405 LPRINT
410 LPRINT "Tranche Taux
PA HT "
415 LPRINT: K=D/5
420 FOR K=1 TO K:PRINT "T
Q*K:
425 INPUT "Taux Quin";TQ(
K)
430 PB(K)=CB*TQ(K)/100
435 LPRINT USING " TQ(##)
##.##% #####.##";K:TQ(
K);PB(K)
440 NEXT K
445 PUB=PB(1)
450 GOTO 295
455 LPRINT "--VIE CAL DE
GRESSIF="--:LPRINT
460 INPUT "Cal Base";CB
465 LPRINT USING "CAL de
BASE= #####.##";CB
470 INPUT "Durée";D
475 LPRINT "Ase";AG;"ans"
;" Durée";D;"ans"
480 LPRINT:LPRINT " Ta
bleau Dégressif "
485 LPRINT " Année
"
490 LPRINT " Cal Dégr.
% PA HT
495 "CAL & TAUX CHANGENT
CHAQUE ANNEE!
500 CD=CB/D
505 FOR D=1 TO D:PRINT D
;
510 CRD(D)=(CB+CD)-(CD*D
)
515 INPUT "Taux(D)";TB(D)
520 PD(D)=CRD(D)*TB(D)/.
00
525 LPRINT USING "
##";D
530 LPRINT USING "#####
##.##% #####.##";CRD(D
);TB(D);PD(D)
535 NEXT D
540 PUB=PD(1)
545 GOTO 295
550 LINE INPUT "Type-Cont
rat?";TY$
555 LPRINT("<";TY$;">":LP
RINT

```

```

560 INPUT "Cal";CB
565 INPUT "Durée";D
570 INPUT "Taux Prime";TB
575 LPRINT USING "Cal ##
#####.##.##%";CB:TB
580 LPRINT "Ase";AG;"ans"
;" Durée";D;"ans"
585 PUB=CB*TB/100
590 RETURN
595 IF F=A THEN LPRINT U
SING " PA HT = #####
#.##";PF
600 IF F=S THEN LPRINT U
SING " PS HT = #####
#.##";PF
605 IF F=T THEN LPRINT U
SING " PT HT = #####
#.##";PF
610 IF F=M THEN LPRINT U
SING " PM HT = #####
#.##";PF
615 RETURN
620 LPRINT " =====
"
625 LPRINT "--ASS. COMPLEM
ENTAIRES="--:LPRINT
630 CLS:INPUT "Nb de S";N
635 IF N=0 THEN LPRINT "A
ss Cre annulée":GOTO 885
640 LPRINT "Taux : Tous
en % (0.165 pour 1.65%)
Mais pour l'entree le Ta
ux pour 1 F.":LPRINT
645 DIM G$(N),GC(N),T(N)
,PHT(N)
650 FOR K=1 TO N
655 CLS
660 PRINT "S";K
665 PRINT "Sommes" ' Cap
itaux
670 PRINT "Taux"
675 LOCATE 4,0:INPUT G$(
K)
680 LOCATE 6,1:INPUT GC(
K)
685 LOCATE 6,2:INPUT T(K
)
690 NEXT K
695 'Edition
700 LPRINT "S CAPITAUX
% P. HT"
705 FOR K=1 TO N
710 LPRINT G$(K)
715 LPRINT USING "#####
##.##%";GC(K);
720 LPRINT USING "##.## "
:T(K);
725 IF G$(K)="IJ" THEN T(
K)=T(K)*100
730 LPRINT USING "#####.
";GC(K)*T(K)/100
735 R=GC(K)*T(K)/100
740 PCB=PCB+R
745 NEXT K
750 LPRINT "
"
755 LPRINT USING "Total H
T = #####.##";PCB
760 IF F=U GOTO 845
765 LPRINT:LPRINT " 1è
re Quit. Cre ";MID$(Q$,6,
1)
770 PF=PCB*F

```

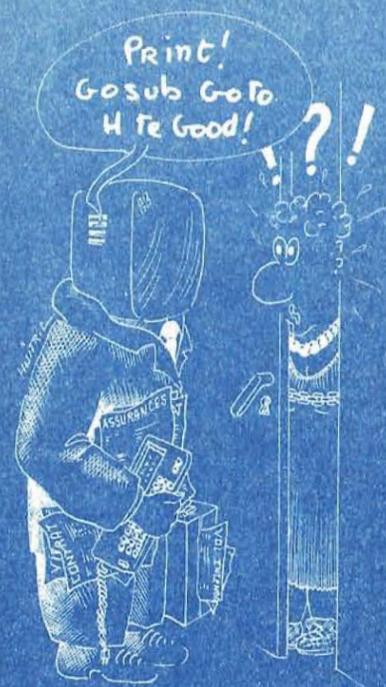
```

775 GOSUB 595
780 TX1=(PF+EC)*TC
785 LPRINT USING " Frais
EC= ##.##";EC
790 LPRINT USING " Taxe Q
1 = #####.##";TX1
795 Q1C=PF+EC+TX1
800 LPRINT USING " Q1C TC
= #####.##";Q1C
805 IF F=U GOTO 885 'Réc
ap U+C '
810 LPRINT:LPRINT " 2è
me Quit. Cre ";MID$(Q$,6,
1)
915 GOSUB 595
920 TX2=PF*TC
925 LPRINT USING " Taxe Q
2 = #####.##";TX2
830 Q2C=PF+TX2
835 LPRINT USING " Q2C TC
= #####.##";Q2C
840 GOTO 885
845 LPRINT
850 LPRINT " Quit. Uni
q. Cre "
855 LPRINT USING "PU Cre
HT= #####.##";PCB
860 LPRINT USING "Frais E
C = ##.##";EC
865 TXU=(PCB+EC)*TC
870 LPRINT USING "Taxe QU
C = #####.##";TXU
875 QUC=PCB+EC+TXU
880 LPRINT USING "QU Cre
TC= #####.##";QUC
985 LPRINT " =====
"
890 LPRINT:LPRINT " --R
ECAPITULATION--
895 IF F=U GOTO 930
900 LPRINT:LPRINT "1ère "
:Q$
905 LPRINT:LPRINT USING "
Quit Vie = #####.##
";Q1U
910 LPRINT USING "Quit Cr
e = #####.##";Q1C
915 LPRINT "
"
920 LPRINT USING "Vie+Cre
TC= #####.##";Q1U+Q
1C
925 GOTO 955
930 LPRINT: LPRINT Q$
935 LPRINT: LPRINT USING
"Quit Vie = #####.##
";QUU
940 LPRINT USING "Quit Cr
e = #####.##";QUC
945 LPRINT "
"
950 LPRINT USING "Vie+Cre
TC= #####.##";QUU+Q
UC
955 LPRINT " =====
"
960 END

```

MICRO7

# LE CAHIER DU LOGICIEL



ASSURANCES

TI CHENILLE

HISTO. ET  
CAMEMBERTS

JOURNAL DEFILANT

CONJUGAISONS

11

## EDITO

Nous recevons toujours un courrier abondant pour le cahier des logiciels et la rédaction de Micro 7 vous en remercie vivement. Le parc de micro-ordinateurs croissant, ce sont des programmes de plus en plus diversifiés qui nous arrivent. Le cahier des logiciels n'a pas un espace extensible à l'infini et nous avons des choix cruels à effectuer. Mais nous gardons en mémoire l'intérêt du lecteur avant tout. Ainsi si des machines sont sous-représentées au niveau programme, nous essayons de publier au moins un programme facilement adaptable.

Rappelez-vous que nos critères de jugement tiennent autant compte de l'idée que de la facture, sinon plus.

Si vous jetez un coup d'œil sur les champions du mois, vous apercevrez peut-être votre nom. Bravo, car votre programme a déjà attiré notre attention, vous gardez ainsi l'espoir d'une parution dans Micro 7 et qui sait, pour le TI 99.

#### ADDITIF au programme PILONNAGE pour TO 7.

Voici les trois lignes manquantes au programme Pilonnage paru dans Micro 7 n° 10 :

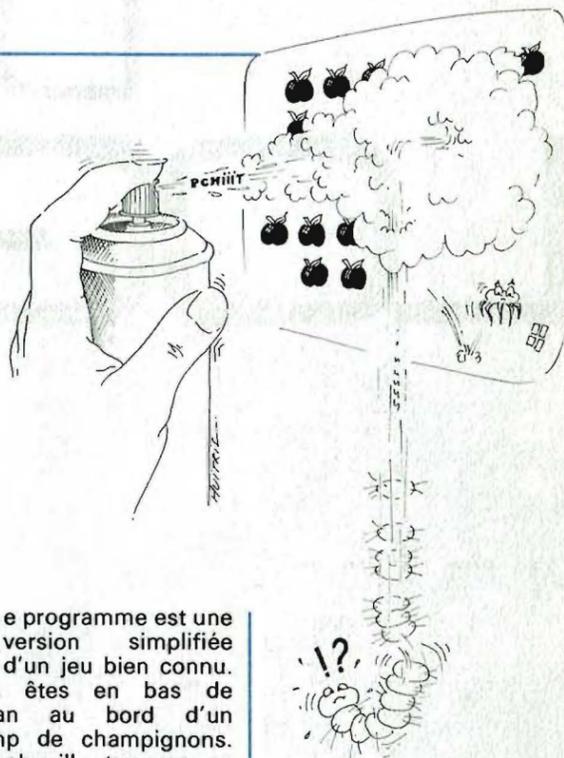
61500 'Bruit du ciel  
61510 PLAY "A102L6ST"  
61599 RETURN

Basic : Texas TI/994 A  
Difficulté : \*\*  
Adaptabilité : \*\*



## TI CHENILLE

Un jardin calme à l'apparence paisible. Ce n'est qu'une illusion. On entend déjà au loin le bruit des chenilles. La guerre se niche jusque dans nos salades. A vous d'améliorer cela à votre goût.



Ce programme est une version simplifiée d'un jeu bien connu.

Vous êtes en bas de l'écran au bord d'un champ de champignons. Une chenille traverse ce champ. Elle part du haut de l'écran en allant de la droite vers la gauche, descend d'une ligne en faisant demi-tour à chaque fois qu'elle rencontre un champignon. Vous pouvez vous déplacer longitudinalement grâce aux touches S et D et tirer avec la barre d'espacement. Le but du jeu est de faire le maximum de points avant que la chenille n'ait atteint le bas de l'écran. Un champignon touché vaut 100 points, le corps de la chenille 200 et la tête 500.

Ce programme est écrit pour le TI99/4A. Il n'est

pas très long mais les instructions du TI sont particulières. Il faut donc bien les connaître pour pouvoir adapter ce programme à une autre machine.

Pour ceux qui voudraient essayer quand même : CHAR modifie le dessin d'un caractère. Le premier chiffre est le code ASCII du caractère à modifier. La chaîne de caractère qui suit est le code hexadécimal.

© Yvan HARRY



```
T=0.2575 : M=0.086667 '
(Fract. Quit.)
140 *DONNEES VARIABLES*
145 INPUT "Age";AG
150 CLS:PRINT "Ass. Cre (0
ui:1)(Non:0)
155 INPUT "As. Cre 1 ou 0"
:AC
160 IF AC=1 THEN LPRINT"
AVEC ASS. CRES"ELSE LPRI
NT"SANS ASS. CRES"
165 CLS:PRINT"?Quit. U, A,
S, T, M"
170 INPUT "U, A, S, T, M, ";F$
175 IF F$="U" THEN F=U:Q
$="QUIT. UNIQUE"
180 IF F$="A" THEN F=A:Q
$="QUIT. ANNUELLE"
185 IF F$="S" THEN F=S:Q
$="QUIT. SEMESTRIELLE"
190 IF F$="T" THEN F=T:Q
$="QUIT. TRIMESTRIELLE"
195 IF F$="M" THEN F=M:Q
$="QUIT. MENSUELLE"
200 LPRINT Q$
205 PRINT"Quelle ASS. VIE
?"
210 PRINT"1=Uniq. 2=Cal
Const"
215 PRINT"3=Quinq 4=Cal
Dégres"
220 INPUT"1, 2, 3 ou 4";B
225 LPRINT"
":CLS
230 ON B GOTO 235, 285, 37
5, 455
235 LPRINT" --VIE PRIME
UNIQUE--
240 GOSUB 550
245 LPRINT:LPRINT" Q
uit. Uniq. Vie "
250 LPRINT USING"PU Vie
HT= #####. ##";PUB
255 LPRINT USING"Frais E
U = ##. ##";EV
260 TXU=(PUB+EV)*TU
265 LPRINT USING"Taxe QU
U = #####. ##";TXU
270 QUU=PUB+EV+TXU
275 LPRINT USING"QU Vie
TC= #####. ##";QUU
280 IF AC=0 THEN GOTO 95
5 ELSE GOTO 620
285 LPRINT" --VIE CAL C
ONSTANT--
290 GOSUB 550
295 LPRINT:LPRINT" 1è
re Quit. Vie ";MID$(Q$, 6,
1)
300 PF=PUB*F
305 GOSUB 595
310 TX1=(PF+EV)*TU
315 LPRINT USING" Frais
EV= ##. ##";EV
320 LPRINT USING" Taxe Q
1 = #####. ##";TX1
325 Q1U=PF+EV+TX1
330 LPRINT USING" Q1U TC
= #####. ##";Q1U
335 LPRINT:LPRINT" 2è
me Quit. Vie ";MID$(Q$, 6,
1)
```

TI HOT LINE TI HOT LINE TI HOT LINE TI HO

M. CASTRE (Wattrelos) : Je suis actuellement possesseur d'un TI 99/4A et si les instructions CALL CHAR et CALL HCHAR me sont apparues difficiles à assimiler au début, toutefois l'instruction CALL JOYST me pose beaucoup de problèmes. Est-il possible de se servir des manettes sans le module Basic étendu ?

Voici la syntaxe : CALL JOYST (N° stick, X, Y)  
- Le premier paramètre spécifie le numéro de la manette (1 ou 2) que l'on désire tester.  
- X et Y sont des variables cibles qui peuvent prendre les valeurs -4,0 et +4. Elles caractérisent les positions de la manette par rapport à la position de repos. Il est donc possible de reconnaître la position d'une manette et de se servir de cette instruction pour faire des jeux sans le Basic étendu.

M. Eric Limelette : Je voudrais savoir où se procurer des manuels sur l'assembleur du microprocesseur du TI 99/4A ?

Voici les ouvrages concernant le TMS 9900 et sa programmation :

- « 9900 Family systems design » 1064 pages, ref : LCC4400. Livre indispensable pour se familiariser avec ce microprocesseur.
  - « Software development handbook » 432 pages, ref : MPA 29.
  - « Microsystems designers handbook » 176 pages, ref : MPL 29 traite le TMS 9900 et le TMS 99000.
- Tous ces ouvrages sont disponibles chez TI, MS83. Librairie technique, BP5 06270 - Villeneuve-Loubet.

#### NOUVEAUX OUVRAGES

« Le langage assembleur TMS9900 pour l'ordinateur familial Texas Instruments avec la Mini-Mémoire » par R. Didi et D. Amrouche. Shift Editions, 27 rue Gal FOY 75008 Paris ainsi que « Jeux et programmes pour l'ordinateur familial Texas Instruments » en Basic Etendu (Tome 3). Aux éditions Eyrolles, 61 bd ST Germain, 75005 Paris : « Mon TI 99/4A » par X. Ceyrat et C. Marty.

Aux éditions Radio : « Pratique de l'ordinateur familial Texas Instruments » niveau 2 (programmes en Basic étendu) par B. BONNELL et C. Sapet.

#### NOUVEAU LOGICIEL

MOONMINE (PHM3131) : le but du jeu consiste à récupérer des trésors volés et amenés sur la lune par l'infâme Zygonaute. Attention, votre char lunaire résiste difficilement aux envoyés « très spéciaux » du Zygonaute. Heureusement que votre ordinateur de bord parle... (lorsque le synthétiseur de parole est branché) en plusieurs langues, dont le français.

TI HOT LINE TI HOT LINE TI HOT LINE TI HO

Basic : HX-20  
Adaptabilité : \*\*\*  
Difficulté : \*\*

# ASSURANCES

— Quel assureur n'a pas rêvé de pouvoir laisser sur place, chez son client, un projet concis mais complet, établi sur mesure, et dont tous les calculs ainsi que l'édition seraient effectués automatiquement devant lui? Telles sont les prestations des logiciels « ASSUVIAC » conçus et réalisés par un professionnel.

Ce premier logiciel ne concerne que les tarifications, à l'exclusion (pour les assurances dites de capitalisation, d'épargne et/ou retraite) des rendements financiers actuariels et des bilans établissant, par année ou au terme d'un contrat, les comptes de résultats et de disponibilités avec les options entre capital, rentes ou annuités : ce sera la matière d'un second logiciel « ASSUVIAC », de beaucoup le plus important... et le plus attendu. Mais, comme il ne peut être que complémentaire du premier logiciel, c'est celui-ci que nous vous présentons aujourd'hui.

**Champ d'application :** Aussi large et aussi souple que possible d'application, ce programme permet de tarifier presque toutes les combinaisons d'assurances-vie, assorties (ou non) d'assurances complémentaires et/ou d'individuelles accidents, le nombre et les variétés des garanties étant laissés, sans limitation, au choix de l'assureur.

**Mode d'emploi et fonctionnement :** Destiné à l'assureur qui opère le plus souvent « sur le terrain », ce « tarificateur » fonctionne automatiquement, avec le minimum d'interventions, elles-mêmes très élémentaires, tant pour effectuer les calculs les plus imbriqués que pour en éditer les résultats d'abord par-

tiels, puis regroupés, sous forme de tableaux complets et parfaitement lisibles.

Dès qu'on a exécuté l'instruction RUN 110 return, l'imprimante entre en fonction et l'écran affichera successivement les questions se rapportant aux données à entrer, avec, dans certains cas, les codes (limités à un chiffre ou à une lettre) pour actionner le choix d'une décision. (Ex. : on lit sur l'écran qu'il faut entrer A, S, T ou M, selon qu'on veut calculer une prime payable Annuellement, Semestriellement... etc.).

**Organigramme :** Le programme se divise en sept parties, comprenant certaines séquences itératives communes et deux sous-programmes :

1 - (Lignes 110 à 225) : INITIALISATION & ENTRÉE DE DONNÉES COMMUNES : Âge - Avec ou Sans Assurances Complémentaires (AC) - Quittement (U, A, S, T ou M) - Quelle Assurance-Vie (4 catégories de base)

2 - (Lignes 230 à 280) : « VIE PRIME UNIQUE »

- Lignes 550 à 590 « TYPE-CONTRAT » (sous-programme)

3 - (Lignes 285 à 370) : « VIE CAL CONSTANT » (+ même sous-programme que ci-dessus)

4 - (Lignes 375 à 450) : « VIE AUX QUINQUENNALES » (Tableau par Tranche quinquennale)

5 - (Lignes 455 à 545) : « VIE CAL DÉGRESSIF »

(Tableau par année donnant Cal, taux, prime)

6 - (Lignes 625 à 885) : « ASS. COMPLÉMENTAIRES » ou Individuelles Accident)

7 - (Lignes 890 à 960) : « RÉCAPITULATION »

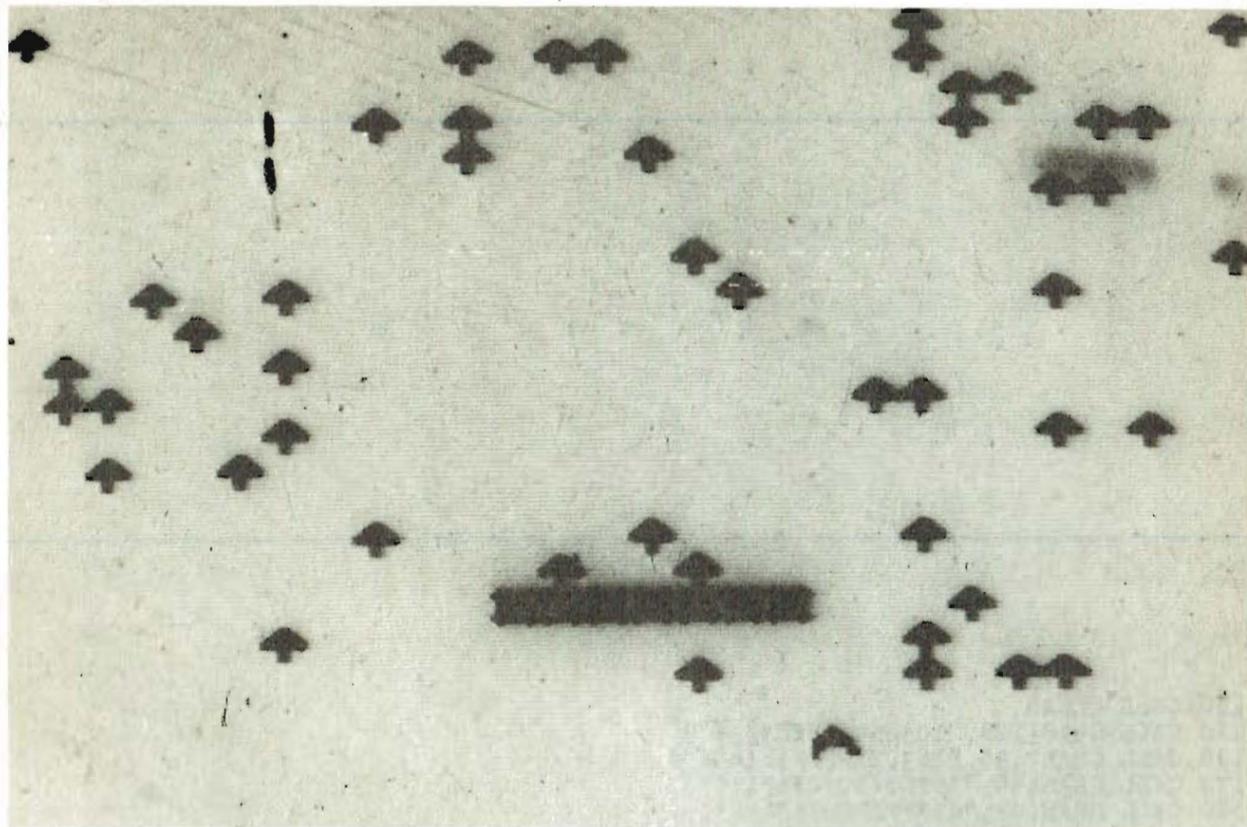
© Michaël DE GUYENRO

```
100 TITLE*ASSUVIAC"
101 LPRINT" Copyright
1983 by Michael de
Guyenro "
105 LPRINT*ASSURANCES VI
E & CRES"
110 LPRINT:LPRINT*N° _____
```

```
115 LPRINT*M_____
_____T&L:B)
D) " : LPRINT
120 DEFDBL C,P-Q
125 EU=60 : EC=60 '(frai
s d'entrée Vie & Cre)
130 TV=0.0515 : TC=0.09
'(Taxex Vie & Cre)
135 U=0 : A=1 : S=0.51 :
```



```
100 CALL CLEAR
110 CALL CHAR(128,"103854FEFEC3838")
120 CALL CHAR(136,"183C7EFFFF181818")
130 CALL CHAR(96,"78FD767C7C76FD78")
140 CALL CHAR(97,"42FFFFFFDB7E2442")
150 CALL CHAR(98,"1EBF6E3E3E6EBF1E")
160 CALL CHAR(99,"42FF7E66667EFF42")
170 CALL CHAR(92,"001010101")
180 CALL SCREEN(2)
190 CALL COLOR(13,7,1)
200 CALL COLOR(14,13,1)
210 CALL COLOR(8,5,1)
220 CALL COLOR(9,12,1)
230 FOR I=1 TO 90
240 H=INT(21*RND)+2
250 V=INT(30*RND)+3
260 CALL SOUND(50,440,5)
270 CALL HCHAR(H,V,136)
280 NEXT I
290 CALL HCHAR(24,16,128)
300 RESTORE
310 DATA 300,262,900,349,100,392,100,349,100,392,300,440,500,440,300,440
320 DATA 100,440,100,466,100,392,450,440,150,392,450,440,150,392,300,349,100,-8
330 FOR I=1 TO 15
340 READ A,B
350 CALL SOUND(A,B,5)
360 NEXT I
370 CALL HCHAR(1,32,98)
380 FOR I=31 TO 25 STEP -1
390 CALL SOUND(100,-8,5)
400 CALL HCHAR(1,I,98)
410 CALL HCHAR(1,I+1,99)
420 NEXT I
430 D=-1
440 P=0
450 W=16
460 X=1
470 Y=25
480 CALL KEY(0,K,S)
490 V=24
```



```

500 IF K=32 THEN 1090
510 IF (K=83)+(K=115) THEN 1060
520 IF (K=68)+(K=100) THEN 1010
530 Y=Y+D
540 IF Y=2 THEN 640
550 IF Y=32 THEN 640
560 CALL GCHAR(X,Y,Z)
570 IF X=24 THEN 1370
580 IF Z=136 THEN 640
590 CALL SOUND(100,-8,5)
600 CALL HCHAR(X,Y,97-D)
610 CALL HCHAR(X,Y-D,99)
620 CALL HCHAR(X,Y-8*D,32)
630 GOTO 480
640 CALL SOUND(100,-3,5)
650 D=-D
660 X=X+1
670 IF X=24 THEN 1370
680 Y=Y+D
690 CALL SOUND(100,-8,5)
700 CALL HCHAR(X,Y,97-D)
710 CALL HCHAR(X-1,Y,99)
720 CALL HCHAR(X-1,Y+7*D,32)
730 Y=Y+D
740 CALL SOUND(100,-8,5)
750 CALL HCHAR(X,Y,97-D)
760 CALL HCHAR(X,Y-D,99)
770 CALL HCHAR(X-1,Y+5*D,32)
780 Y=Y+D
790 CALL SOUND(100,-8,5)
800 CALL HCHAR(X,Y,97-D)
810 CALL HCHAR(X,Y-D,99)
820 CALL HCHAR(X-1,Y+3*D,32)
    
```

# VISMO

Vente Informations Services Micro-Ordinateurs  
 22 Bd de Reuilly, 75012 PARIS  
 Tél. (1) 628.28.00  
 VENTE ET DEMONSTRATION DE 14 H à 21 H SAUF LUNDI  
 Métros : Daumesnil ou Dugommier

**VISMO EXPRESS :** Livraison dans toute la France. Nous encaissons vos chèques à l'expédition de votre commande, jamais à la réception de vos ordres.

<p><b>ORIC</b></p> <p><b>ORIC 1 - 48K - Version 1</b>                  Oric + alimentation + cordon UHF                  K7 démonstration + manuel + K7 jeu Vismo ..... 2.140 F</p> <p><b>ORIC 1 - 48K - Version 2</b>                  Oric + alimentation + K7 démonstration + manuel français + Péritel + alim. péritel + K7 jeu Vismo ..... 2.280 F</p> <p><b>ORIC 1 - 48K - Version 3</b>                  Oric + Modulateur N/B Intégré + alimentation + K7 démonstration + manuel français + cordon UHF + K7 jeu Vismo ..... 2.300 F</p> <p><b>K7 JEUX</b></p> <p>D.C.A. .... 40 F                  Star War ..... 80 F                  Solitaire ..... 80 F                  Billard ..... 80 F                  Casse briques ..... 80 F                  Tir ..... 80 F                  Xénon ..... 100 F                  Poker ..... 45 F                  Yams ..... 70 F                  Base Mercure ..... 100 F                  Echecs ..... 100 F                  Hopper ..... 90 F                  Simulation de vol ..... 45 F</p> <p><b>K7 EDUCATION</b></p> <p>Oric Pour Tous ..... 60 F                  (Programmes du livre du même titre)</p> <p><b>K7 GESTION</b></p> <p>Gestion compte bancaire ..... 120 F                  Traitement de texte ..... 200 F                  Oric Phone ..... 200 F</p> <p><b>K7 UTILITAIRES</b></p> <p>Oric Base ..... 180 F                  Oric Mon ..... 180 F                  Désassembleur ..... 60 F</p> <p><b>ACCESSOIRES</b></p> <p>Moniteur Zenith Vert 12 P. .... 1.300 F                  Alimentation Oric ..... 80 F                  Cordon Péritel ..... 90 F                  Alimentation Péritel ..... 60 F                  Cordon moniteur Zenith ..... 30 F                  Cordon UHF ..... 20 F                  Cordon K7 DIN 3 Jacks ..... 45 F                  Modulateur UHF N/B ..... 190 F                  Modulateur Secam couleur ..... 495 F                  Imprimante Oric ..... 2.170 F                  Imprimante GP 100 A ..... 2.300 F                  Câble imprimante ..... 170 F</p>	<p><b>VEGAS</b></p> <p>Nous consulter</p> <p><b>SINCLAIR ZX SPECTRUM</b></p> <p>Spectrum 16K Pal ..... 1.480 F                  Spectrum Péritel ..... 1.850 F                  Spectrum 48K Pal ..... 1.965 F                  Spectrum Péritel ..... 2.325 F</p> <p><b>K7 JEUX (16 ou 48K)</b></p> <p>Panique ..... 75 F                  Minedout ..... 86 F                  Space Invader ..... 86 F                  Androïde ..... 75 F                  3 D Tank ..... 75 F                  Météorites ..... 75 F                  Jawz ..... 75 F                  Fruit Machine ..... 75 F                  Gold Mine ..... 75 F                  Spawn Of evil ..... 75 F                  Road Toad ..... 75 F</p> <p><b>K7 JEUX REFLEXION (16 et 48K)</b></p> <p>Simulateur de vol ..... 95 F                  Othello (16 ou 48K) ..... 75 F                  Awari (16 ou 48K) ..... 54 F                  Echecs (48K) ..... 115 F</p> <p><b>K7 EDUCATION</b></p> <p>Math (16 ou 48K) ..... 54 F                  Histoire (16 ou 48K) ..... 54 F</p> <p><b>K7 GESTION</b></p> <p>Directeur financier (48K) ..... 125 F                  Gestion de fichiers (16 ou 48K) ..... 115 F</p> <p><b>K7 UTILITAIRES</b></p> <p>Pascal 4 T (48K) ..... 260 F                  Devpac Assembleur/ Désassembleur (16K) ..... 160 F</p> <p><b>INTERFACES</b></p> <p>Carte 8 E/S ..... 395 F                  Interface manette de jeux ..... 250 F                  Poignée de jeu ..... 120 F                  Modulateur UHF N/B ..... 190 F</p> <p><b>SINCLAIR ZX-81</b></p> <p>ZX-81 ..... 580 F                  Mémoire 16K ..... 360 F                  Imprimante ..... 690 F</p> <p><b>K7 JEUX (16K)</b></p> <p>Simulation de vol ..... 95 F                  Patrouille de l'espace ..... 65 F                  Phantom ..... 75 F                  Stock car ..... 75 F                  Invaders ..... 65 F                  Tyrannosaure Rex ..... 75 F                  Gulp ..... 75 F</p>	<p>Biorythmes ..... 85 F                  Chiromancie ..... 85 F                  Scramble ..... 75 F</p> <p><b>K7 JEUX REFLEXION (16K)</b></p> <p>Othello ..... 95 F                  Echecs ..... 95 F                  Tric-Trac (Backgammon) ..... 85 F                  Awari ..... 85 F</p> <p><b>K7 GESTION (16K)</b></p> <p>Gestion compte bancaire ..... 95 F                  Vu - File ..... 110 F                  Vu - Calc ..... 110 F                  ZX-Multifichiers ..... 150 F                  Data-Base ..... 60 F</p> <p><b>K7 UTILITAIRES (16K)</b></p> <p>Assembleur Artic ..... 75 F                  Moniteur Désassembleur ..... 75 F                  Tool Kit/Test ..... 75 F                  Tool Kit II ..... 90 F                  ZX - Tri ..... 75 F                  Fast Load Monitor (16 ou 64 K) ..... 75 F</p> <p><b>PACK VISMO</b></p> <p>GP 100 A + Interface Memotech - Câble + 1000 Feuilles Listing ..... 2.900 F                  GP 100 A + ZP-82 + 1000 Feuilles Listing ..... 3.100 F</p> <p><b>EXTENSIONS MEMOTECH</b></p> <p>Mémoire 16 K ..... 360 F                  Mémoire 32K ..... 540 F                  Mémoire 64K ..... 790 F                  Haute Résolution Graphique ..... 490 F                  Memotext ..... 440 F                  Z 80 Assembleur ..... 440 F                  I/F Centronics ..... 440 F                  Clavier Mécanique ..... 540 F                  RS 232 ..... 640 F                  Mémocalc Analyse ..... 440 F</p> <p><b>PERIPHERIQUES</b></p> <p>Nouveau Moniteur Zenith écran vert (très beau) ..... 1.050 F                  Boîtier Vismo (forme Apple) ..... 300 F                  Inverseur TV - video ..... 120 F                  Interface ZP-82 ..... 800 F                  Interface ZP-83 avec extension 64K ..... 2.320 F                  Super clavier type Pro en Kit (touches Jean Renaud) ..... 300 F                  Clavier Pro Monté ..... 390 F</p>	<p>Super carte couleur Pentron connectable directement sur le ZX. Pas de soudure, nécessite une 16K Sinclair et une TV avec Péritel ..... 450 F                  Magneto K7 ..... 430 F                  V 2001 ..... 230 F                  Carte Auto-Repeat ..... 95 F                  Clavier ABS ..... 140 F                  Carte Sonore ..... 350 F                  Interface Manette de Jeux ..... 250 F                  Manettes de Jeux ..... 120 F                  Carte 8 E/S ..... 390 F                  Carte Mère ..... 192 F                  Connecteur Femelle ..... 40 F                  Alimentation I, 2A ..... 180 F                  GP 100 A ..... 2.300 F                  Listing Blanc (bande carrol) ..... 230 F                  Câble Imprimante GP 100 A ..... 170 F                  Moniteur Zenith Monochrome ..... 1.050 F                  Imprimante GP 100 A ..... 2.300 F                  Imprimante GP 50 A ..... 1.450 F</p> <p>102 programmes pour Sinclair ZX et Timex ..... 102 F                  Programmation en langage machine du ZX-81 ..... 96 F                  Langage machine, trucs et astuces ..... 75 F                  Programmer en assembleur ..... 82 F                  Initiation Basic ..... 90 F                  Dictionnaire du Basic ..... 185 F                  Z-80 - Programmation en langage Assembleur ..... 215 F                  6502 - Programmation en langage Assembleur ..... 215 F</p> <p><b>SPECTRUM</b></p> <p>Le petit livre du Spectrum ..... 82 F                  La pratique du ZX-Spectrum - T. 1 (PSI) ..... 82 F                  Listing Blanc (bande carrol) ..... 230 F                  La pratique du ZX-Spectrum - T. 2 (PSI) ..... 82 F                  Pratique du ZX-Spectrum (ets Radio) ..... 85 F                  Le grand livre du ZX-Spectrum ..... 90 F                  Jeux et applications pour ZX-Spectrum ..... 65 F</p> <p><b>BIBLIOGRAPHIE</b></p> <p><b>ORIC</b></p> <p>Manuel Oric ..... 48 F                  Guide de l'Oric ..... 79 F                  Oric pour Tous ..... 96 F                  Visa pour l'Oric ..... 40 F</p> <p><b>MAGAZINES</b></p> <p>Micr'Oric N° 1 ..... 25 F                  Micr'Oric N° 2 ..... 25 F                  Echo Sinclair N° 6 ..... 20 F                  Ordi-5 N° 5 ..... 20 F</p> <p><b>ZX-81</b></p> <p>Comment programmer votre ZX; cours comprenant : 2 K7, un cours de programmation, un manuel d'exercices ..... 195 F                  Le petit livre du ZX ..... 72 F                  La pratique du ZX - T. 1 ..... 72 F                  La pratique du ZX - T. 2 ..... 82 F                  Etudes pour ZX-81 - T. 1 ..... 82 F                  Etudes pour ZX-81 - T. 2 ..... 82 F                  Pratique des Sinclair ..... 80 F                  Maîtrisez votre ZX-81 ..... 70 F                  50 Programmes pour ZX-81 ..... 32 F                  Montages périphériques du ZX-81 ..... 32 F                  Pilotez votre ZX ..... 63 F                  ZX à la conquête des jeux ..... 65 F                  70 programmes ZX-81 ZX-Spectrum ..... 60 F</p>
--	--	---	---

**POUR DÉTAXE A L'EXPORTATION**  
 SERVICE COMMANDE EXPRESS CRÉDIT RÉCLAMATIONS  
**TÉLÉPHONE 586.60.10**

*Demandez les produits Vismo chez votre revendeur habituel.*

## BON DE COMMANDE à retourner à Vismo, 68 rue Albert 75013 Paris

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_  
 Adresse : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_  
 Code Postal : \_\_\_\_\_ Tél. : \_\_\_\_\_  
 Date : \_\_\_\_\_ Signature : \_\_\_\_\_  
 Désire recevoir catalogue 20 F (remboursable à la 1<sup>re</sup> commande)

Quantité	Désignation	Prix unit. TTC	Prix total TTC

M7

**MODE DE REGLEMENT**

Chèque bancaire joint  
 CCP joint  
 Mandat-lettre joint  
 Contre-remboursement

Participation frais de port et d'emballage + 30 F  
 Port gratuit pour + de 3000 F d'achat sauf Serom.  
 Contre-remboursement + 30 F.

```

1299 REM-----RAFALE
1300 FORI=1TO20: SOUND1,1,3: SOUND4,1,10: PLAY1,1,0,0
1310 FORJ=1TO40: NEXTJ: PLAY0,0,0,0: NEXTI: RETURN
1399 REM-----CHGT DE PAGE
1400 PRINT"Pour continuer, taPe sur une touche.."
1410 GETQ$
1420 IFQ$="" THEN1410 ELSE RETURN
1499 REM-----RESULTATS
1500 CLS: PRINT: PRINTCHR$(4)Z#"J"Z#"A"          RESULTATS"CHR$(4)
1510 FORP=1TO5: PRINT: NEXTP
1520 PRINT"Je t'ai Pose 20 questions et tu as": PRINT"fait":
1530 PRINTZ#"C"; ER;
1540 IFER<2 THEN PRINT"erreur." ELSE PRINT"erreurs."
1550 PRINT: PRINT: PRINTTAB(20)"Ta note ":
1560 PRINTZ#"A"; 20-ER; "/ 20"
1570 PRINT: PRINT: PRINT"  Veux-u refaire un exercice ?"
1580 GETQ$
1590 IFQ$="O" THEN CLS: NQ=0: ER=0: PRINT: GOTO280 ELSE IFQ$="N" THEN CLS: END
ELSE GOTO1580
1599 REM-----DATA
1600 DATA JE, TU, IL, NOUS, VOUS, ILS, JE, TU, ELLE, NOUS, VOUS, ELLES
1610 DATA CHANTER, MARCHER, SAUTER, LAYER, CASSER, ETRE, AVOIR, ALLER, FINI
R, REUSSIR
1620 DATA SENTIR, PARTIR, FAIRE, BOIRE, VENIR
1630 DATA PRESENT, IMPARFAIT, FUTUR, PASSE COMPOSE, PASSE SIMPLE, PLUS Q
UE PARFAIT
1640 DATA E, SUIS, AI, VAIS, S, S, FAIS, BOIS, VIENS, AIS, AI, AI, S, ES, ES, AS, V
AS, S, S, FAIS
1650 DATA BOIS, VIENS, AIS, AS, AS, S, E, EST, A, VA, T, T, FAIT, BOIT, VIENT
1660 DATA AIT, A, A, T, DNS, SOMMES, AVONS, ALLONS, SSONS, TONS, FAISONS
1670 DATA BUVONS, VENONS, IONS, ONS, AMES, MES, EZ, ETES, AVEZ, ALLEZ
1680 DATA SSEZ, TEZ, FAITES, BUVEZ, VENEZ, IEZ, EZ, ATES, TES, ENT, SONT
1690 DATA OMT, VONT, SSENT, TENT, FONT, BOIVENT, VIENNENT, AIENT, OMT, ERENT
, RENT

```

## LES CHAMPIONS DU MOIS

**C.B.M.** : Thierry Vilette (78 Villepreux) - Jean-Luc Gérard (69 Villeurbanne) - Xavier Marsaly (28 Nogent-le-Rotrou) - Marie-Josèphe Gautheron (58 Decize) - A. Pavageau (77 Moissy Cramayel) - Dominique Baume (13 Chateaur-enard).

**SINCLAIR** : Thomas Fleith (21 Talant) - Joseph Gomez (31 Toulouse) - Frédéric Buchard (78 Andresy) - Philippe Basset (57 Hagondange) - Gérard Badet (58 Nevers) - Xavier Carlotti (20 Porticcio) - Patrick Tellier (25 Recologne) - Régis Emmanuel (69 Lyon) - Hervé Rouveure (07 Lamastre) - Gérard Bachellerie (15 Yves) - Stéphane Uyttendaele (59 Maubeuge) - Lucien Casoni (13 Gardanne).

**APPLE** : Patrick Vignault (36 Le Poinçonnet) - Claude Louet (06 Cagnes-sur-Mer) - Roland Jost (67 Strasbourg) - Philippe Lebrun (57 Sarreguemines) - Michel Servan (71 Peronnes Lez Binche BELGIQUE) - Michel Canivet (42 St Priest en Jarez).

**ORIC** : C. Marechal (30 Bouillargues) - Jacques Mainguene (SP 69071) - Olivier Lapierre (75 Paris) - Denis Gallic (34 Montpellier).

**T.I.** : Guy Dubois (60 Meru) - Bruno Fortunat (63 Clermont-Ferrand) - Hervé Sabot (30 Issoudun) - Christophe Lys (34 Montpellier) - Goéry Vilain (88 Épinal) - Hervé Flory (06 Grasse) - Patrick Laurent (59 Maubeuge) - Claude Henri Perrier (31 Toulouse) - Hervé Lepout (35 Saint-Malo) - Eric Pogel (44 Pornichet) - Henry Mezzasalma (40 Dax) - Franck Gerstch (91 Ris Orangis) - D. Simonazzi (38 Bourgoin-Jallieu) - Olivier Roth (45 Fleury les Aubrais) - Richard Malachez (92 Boulogne) - Jacques Charrier (86 Poitiers) - Roger Fabien (78 Montesson) - Jacques Henriot (21 Longvic) - Gérard Depienne (4000 Liège BELGIQUE) - Jacques Sizorn (76 Saint-Saens) - Christian Perrault (27 Conches) - Charles Wiechert (13 Martigues).

**T.R.S.** : Jacky Acier (49 Saumur) - Léon Morgan (59 Hem) - Vincent Levigneron (76 Bois-Guillaume) - Christophe Rey (34 Beziers) - Pascal Cornet (61 Chapelle lez Herlainmont BELGIQUE) - J.-F. de Ligondes (82 La Villedieu) - Pierre Jacquiers (39 Lons-le-Saunier) - Edmond Carcelle (02 Chateau-Thierry) - Serge Mir (38 Vienne).

```

830 Y=Y+D
840 CALL SOUND(100,-8,5)
850 CALL HCHAR(X,Y,97-D)
860 CALL HCHAR(X,Y-D,99)
870 CALL HCHAR(X-1,Y+D,32)
880 Y=Y+D
890 CALL SOUND(100,-8,5)
900 CALL HCHAR(X,Y,97-D)
910 CALL HCHAR(X,Y-D,99)
920 CALL HCHAR(X-1,Y-D,32)
930 FOR F=3 TO 7 STEP 2
940 Y=Y+D
950 CALL SOUND(100,-8,5)
960 CALL HCHAR(X,Y,97-D)
970 CALL HCHAR(X,Y-D,99)
980 CALL HCHAR(X-1,Y-F*D,32)
990 NEXT F
1000 GOTO 480
1010 IF W=32 THEN 530
1020 CALL HCHAR(24,W,32)
1030 W=W+1
1040 CALL HCHAR(24,W,128)
1050 GOTO 530
1060 IF W=3 THEN 530
1070 CALL HCHAR(24,W,32)
1074 W=W-1
1078 CALL HCHAR(24,W,128)
1080 GOTO 530
1090 CALL SOUND(300,-7,1)
1100 CALL GCHAR(V-1,W,U)
1110 CALL HCHAR(V-1,W,92)
1120 CALL HCHAR(V-1,W,32)
1130 IF (U=94)+(U=97)+(U=98) THEN 1190
1140 IF U=99 THEN 1260
1150 IF U=136 THEN 1320
1160 V=V-1
1170 IF V=1 THEN 530
1180 GOTO 1100
1190 P=P+500
1200 CALL SOUND(200,440,10)
1210 CALL SOUND(200,550,10)
1220 CALL SOUND(200,660,10)
1230 CALL SOUND(400,880,10)
1240 V=24
1250 GOTO 530
1260 P=P+200
1270 CALL SOUND(200,440,10)
1280 CALL SOUND(200,660,10)
1290 CALL SOUND(200,550,10)
1300 V=24
1310 GOTO 530
1320 P=P+100
1330 CALL SOUND(200,660,10)
1340 CALL SOUND(200,770,10)
1350 V=24
1360 GOTO 530
1370 CALL SCREEN(15)
1380 IF H>P THEN 1390 ELSE 1400
1390 H=P
1400 PRINT "FIN DU JEU": "VOUS AVEZ ":P;"POINTS"
1410 PRINT "ENCORE UNE PARTIE ": "TAPEZ O ou N"
1420 CALL KEY(0,K,S)
1430 IF S=0 THEN 1420
1440 IF (K=79)+(K=111) THEN 100
1450 CALL CLEAR
1460 END

```

Basic : TO 7  
Adaptabilité : \*\*  
Difficultés : \*\*



# HISTO. ET CAMEMBERTS

Si vous avez déjà sorti une bouteille de rouge pour la boire avec les camemberts vous serez déçu. Il s'agit en effet de statistiques, et non de nourriture. Vous n'en ferez quand même pas un fromage.

Ce petit programme permet de visualiser des résultats numériques sous forme d'histogrammes ou de camemberts (cercles divisés en parts correspondant au pourcentage). Le nombre de données est de douze maximum (une année par exemple) car il n'est pas pratique de diviser un cercle en plus de douze parts. Le programme affiche d'abord un menu : une ligne est affichée en inverse. Si vous appuyez sur « ACC » vous la sélectionnez. Déplacez la sélection avec les flèches vers le haut ou vers le bas.

\* FIN PROGRAMME : Arrête le programme.

\* ENTRER LES DONNÉES : Permet d'introduire les données par le clavier. Le programme vous demande un titre. Puis le nombre de données (12 maximum). Ensuite le nombre de chiffres après la virgule (Les nombres ont tous 6 chiffres au total). Ensuite il vous demande le nom de chaque donnée, puis sa valeur. Ne vous occupez pas des pourcentages, le programme s'en charge. Si vous vous trompez en tapant une donnée avant d'avoir fait « ENTRÉE » utiliser la flèche arrière pour effacer. Si vous vous apercevez que vous vous êtes trompé après avoir fait « ENTRÉE » utilisez la flèche vers le haut.

\* HISTOGRAMME : le programme dessine l'histogramme des données en choisissant la plus grande valeur pour calculer l'échelle.

\* CAMEMBERT : dessine le camembert dont la taille des tranches correspond au pourcentage des valeurs des données.

\* LISTE DONNÉES : liste de la valeur des données ainsi que les pourcentages respectifs.

\* SAUVE DONNÉES : Sauve le titre, le nombre de données, le format des données (nombre de chiffres après la virgule) leur nom et leur valeur sur le magnétophone à cassette. Au nom de fichier que vous donnez, il rajoute : « CAM ».

\* CHARGE DONNÉES : charge depuis le magnétophone à cassette les mêmes zones que la fonction précédente (SAUVE). Le fichier peut être créé par un autre programme à condition de respecter les contraintes de SAUVE.

Attention ce programme est écrit pour tourner sans extension, c'est pour cela que les lignes sont assez serrées et qu'il n'y a pas beaucoup de remarques. C'est dommage mais il ne reste pas beaucoup de place en mémoire.

© François DUPIN  
Micro 7

```

10 CLEAR 400,,5 :SCREEN 1,0,0:CLS
100 REM-MENU-
110 GOSUB 10000
120 FOR C=0 TO 1 STEP 0
125 SCREEN 2,0,0:CLS
126 LOCATE 10,23,0:PRINT "Touches
( ";GR$(0);" ";GR$(1);" ";GR$(2)
;" ACC )";
127 LOCATE 30,0:PRINT FRE(X$);FRE
(0)
130 ATTRB 0,1:LOCATE 10,2: PRINT
M$(0)
135 COLOR 4,7 : ATTRB 1,0
140 FOR I=0 TO NL
150 LOCATE 5,4+I*2:PRINT M$(I+1)
170 NEXT I
210 FOR C1=0 TO 1 STEP 0
230 COLOR ,,1:LOCATE 5,4+R*2:PRIN
T M$(R+1):COLOR ,,1
270 R$=INPUT$(1):IF R$=ACC$ THEN
C1=1:GOTO 390
280 LOCATE 5,4+R*2:PRINT M$(R+1)
290 IF R$=BAS$ THEN IF R>=NL-1 TH
EN R=0 :GOTO 390 ELSE R=R+1:GOTO
390
300 IF R$=HAUT$ THEN IF R>0 THEN
R=R-1:GOTO 390 ELSE R=NL-1:GOTO 3
90
310 IF R$=HOME$ THEN R=0:GOTO 390
320 PLAY "DOFASIBMI"
390 NEXT C1
800 ATTRB 0,0:IF R=0 THEN C=1:GOT
O 890
820 ON R GOSUB 1000,2000,3000,600
0,7000,8000
830 IF R>=NL-1 THEN R=1 ELSE R=R+
1
890 NEXT C
999 CLS:END
    
```

```

1010 IFD=8ANDB=1ANDC=1THENR$="J'ALLAI"
1020 IFD>8ANDD<13THENR$=R$+LEFT$(V$,LEN(V$)-1)+K$(B,C)
1030 IFD=13THENR$=R$+"FI"+K$(B,C)
1040 IFD=14THENR$=R$+"EU"+K$(B,C)
1050 IFD=15THENR$=R$+"VIN"+K$(B,C)
1060 IFD=6THENR$=R$+"FU"+K$(B,C)
1070 IFD=7THENR$=R$+"EU"+K$(B,C):IFB=1ANDC=1THENR$="J'EUS"
1080 RETURN
1099 REM-----PLUS QUE PARFAIT
1100 GOSUB1200:R$=PP$(A,B,C)+" "
1120 IFD<>8ANDD<>12ANDD<>15ANDB=1ANDC=1THENR$="J'AVAIS "+PA$:GOTO11
90
1130 IFD<>8ANDD<>12ANDD<>15THENR$=R$+"AV"+IM$(B,C)+" "+PA$:GOTO119
0
1140 R$=R$+"ET"+IM$(B,C)+" "+PA$
1150 IFB=1ANDA=2THENR$=R$+"E"
1160 IFB=2ANDA=1THENR$=R$+"S"
1170 IFB=2ANDA=2THENR$=R$+"ES"
1180 IFB=1ANDC=1THENR$="J'ETAIS "+PA$
1190 RETURN
1199 REM-----PARTICIPES
1200 IFD<13ANDD<>6ANDD<>7THENPA$=LEFT$(V$,LEN(V$)-1)
1210 IFD=6THENPA$="ETE"
1220 IFD=7THENPA$="EU"
1230 IFD=13THENPA$="FAIT"
1240 IFD=14THENPA$="BU"
1250 IFD=15THENPA$="VEHU"
1260 RETURN
    
```

**Ordinateurs familiaux**

**LOGICIELS DE JEUX CARTOUCHES**

- Jeux Vidéo 1 : 3 jeux d'adresse (solari, Bing-ball, duel) 140 F
- Chasse au Wumpus 199 F
- Football 180 F
- Jeux Vidéo II : 2 Jeux de réflexion et de mémoire 140 F
- A-MAZE-ING : le chat et le souris 190 F
- ATTACK 180 F
- BLASTO : combat de chars 190 F
- BLACK-JACK : poker\* 180 F
- HUSTLE : jeu de poursuite 180 F
- ZERO-ZAPP : Texas-flipper 140 F
- HANGMANN : jeu du pendu 180 F
- CONNECT-4 : jeux du morpion 180 F
- YAHITZEE : jeux de Yem 180 F
- TUNNELS OF DOOMS : jeux de type Adventure avec graphique\* 240 F
- TOMBSTONE CITY : far-west du XXI<sup>e</sup> siècle 180 F
- THINWADERS : envahisseurs de l'espace 180 F
- CAR WARS : course de voitures 180 F

**LOGICIELS DE JEUX CASSETTES**

- Jeux Vidéo I : 4 jeux. Biorhythm, reconstitution de mois 75 F
- Jeux Vidéo II : 4 jeux 75 F
- PIRATE Adventure + module 3041 TAUS 240 F
- ADVENTURELAND (3) 140 F
- MISSION IMPOSSIBLE (3) 140 F
- VOODOO CASTLE (3) 140 F
- THECOUNT (3) 140 F
- STRANGE ODYSSEY (3) 140 F
- MYSTERY FUN HOUSE (3) 140 F
- PYRAMID OF DOOM (3) 140 F
- GHOST TOWN (3) 140 F
- SAVAGE ISLAND I & II (3) 140 F
- GOLDEN VOYAGE (3) 140 F

**Vous avez choisi le champion**

**Tous les logiciels sont disponibles chez GOLDY 099/4A**

**LOGICIELS ÉDUCATIFS CARTOUCHES**

- PRESCHOOL, early learning fun\* 140 F
- BEGINNING GRAMMAR\* 140 F
- MAGIE DES NOMBRES 140 F
- ECHecs : apprentissage et jeux 375 F
- EARLY READING\* (1) 240 F
- MUSIC MAKER (Initiation et perfectionnement au solfège) 240 F
- ADDITION-SUBTRACTION I\* 240 F
- ADDITION-SUBTRACTION II\* 240 F
- DIVISION\* 240 F
- CROCOCILE SAVANT 180 F
- ADDITION CANON 180 F
- DIVISION DEMOLITION 180 F
- DRAGON SAVANT 180 F
- MISSION MOINS 180 F
- MÉTÉOR MULTIPLICATION 180 F

**LOGICIELS ÉDUCATIFS CASSETTES**

- LE BASIC étendu par soi-même (2) 75 F
- LE BASIC par soi-même 75 F
- PONCTUATION 110 F
- NE CONFONDEZ PAS 110 F
- DIVISEURS PGCD, PPCM 110 F

**LOGICIELS GESTION PERSONNELLE CARTOUCHES**

- GESTION DE FICHIERS 375 F
- GESTION DE RAPPORTS 375 F
- FICHER D'ADRESSES 775 F

**BON DE COMMANDE OU DE DOCUMENTATION à renvoyer à GOLDY BP 274-27002 ÉVREUX Cédex**

Envoyez-moi les logiciels indiqués ci-dessous :

STATISTICS*	Prix _____
EXTENDED-BASIC	Prix _____
TERMINAL EMULATOR II :	Prix _____
permet de communiquer par téléphone si utilisé avec un modem et une carte RS 232 (PHP 120).	Prix _____
Avec le PHP 1500 permet de prononcer en anglais des phrases composées sur l'écran	
ÉDITOR-ASSEMBLER	500 F

TOTAL : \_\_\_\_\_ F

Je vous règle par chèque bancaire, CCP 3 volets ou mandat-lettre à l'ordre de GOLDY.

Je désire recevoir une documentation en couleurs sur le TEXAS 099/4A, ses logiciels et ses accessoires. 184 T/167

NOM \_\_\_\_\_

Prénom \_\_\_\_\_

N° Rue \_\_\_\_\_

Code postal \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_

ENVOI EN RECOMMANDÉ

```

500 FORT=0T036:POKE48762+T,45:POKE48682+T,45:NEXTT
510 PRINT:PRINTTAB(18)"";:INPUTQ$:PRINT
520 DNEGDSUB600,700,800,900,1000,1100
530 IFQ$<>R$THEN560ELSEPRINT:PRINT
540 PRINTCHR$(4)Z$"N"Z$"A C'EST EXACT...!"CHR$(4)
550 PING:GOTO590
560 PRINTCHR$(4)Z$"N"Z$"A C'EST FAUX...!"CHR$(4)
570 GOSUB1300:ER=ER+1:PRINT
580 PRINT:PRINTTAB(15)"La reponse :";:PRINTZ$"H"Z$"C";R$
590 PRINT:PRINT:GOSUB1400:CLS:PRINT:GOTO280
599 REM-----PRESENT
600 RA$=PP$(A,B,C)+" ":IFD<6THENR$=RA$+LEFT$(V$,LEN(V$)-2)+TE$(B,C)
610 IFD=6THENR$=RA$+E$(B,C)
620 IFD=7ANDB=1ANDC=1THENR$="J'AI"ELSEIFD=7THENR$=RA$+A$(B,C)
630 IFD=8THENR$=RA$+AL$(B,C)
640 IFD=9ORD=1THENR$=RA$+LEFT$(V$,LEN(V$)-1)+RR$(B,C)
650 IFD=11ORD=12THENR$=RA$+LEFT$(V$,LEN(V$)-3)+SP$(B,C)
660 IFD=13THENR$=RA$+F$(B,C)
670 IFD=14THENR$=RA$+B$(B,C)
680 IFD=15THENR$=RA$+VE$(B,C)
690 RETURN
699 REM-----IMPARFAIT
700 RA$=PP$(A,B,C)+" "
710 IFD<6ORD=8ORD=11ORD=12ORD=15THENR$=RA$+LEFT$(V$,LEN(V$)-2)+IM$(B,C)
720 IFD=6ANDB=1ANDC=1THENR$="J'ETAIS"ELSEIFD=6THENR$=RA$+"ET"+IM$(B,C)
730 IFD=8ANDB=1ANDC=1THENR$="J'ALLAIS"
740 IFD=7ANDB=1ANDC=1THENR$="J'AVAIS"ELSEIFD=7THENR$=RA$+"AV"+IM$(B,C)
750 IFD=9ORD=10THENR$=RA$+LEFT$(V$,LEN(V$)-1)+"SS"+IM$(B,C)
760 IFD=13THENR$=RA$+"FAIS"+IM$(B,C)
770 IFD=14THENR$=RA$+"BUV"+IM$(B,C)
780 RETURN
799 REM-----FUTUR
800 RA$=PP$(A,B,C)+" ":IFD<6OR(D>8ANDD<13)THENR$=RA$+V$+FU$(B,C)
810 IFD=6THENR$=RA$+"SER"+FU$(B,C)
820 IFD=7ANDB=1ANDC=1THENR$="J'AURAI"ELSEIFD=7THENR$=RA$+"AUR"+FU$(B,C)
830 IFD=8ANDB=1ANDC=1THENR$="J'IRAI"ELSEIFD=8THENR$=RA$+"IR"+FU$(B,C)
840 IFD=14 THENR$=RA$+"BOIR"+FU$(B,C)
850 IFD=13THENR$=RA$+"FER"+FU$(B,C)
860 IFD=15THENR$=RA$+"VIENDR"+FU$(B,C)
870 RETURN
899 REM-----PASSE COMPOSE
900 GOSUB1200:RA$=PP$(A,B,C)+" "
910 IFD<>8ANDD<>12ANDD<>15ANDB=1ANDC=1THENR$="J'AI "+PA$:GOTO970
920 IFD<>8ANDD<>12ANDD<>15THENR$=RA$+A$(B,C)+" "+PA$:GOTO970
930 R$=RA$+E$(B,C)+" "+PA$
940 IFB=1ANA=2THENR$=R$+"E"
950 IFB=2ANDA=1THENR$=R$+"S"
960 IFB=2ANDA=2THENR$=R$+"ES"
970 RETURN
999 REM-----PASSE SIMPLE
1000 RA$=PP$(A,B,C)+" ":IFD<6ORD=8THENR$=RA$+LEFT$(V$,LEN(V$)-2)+M$(B,C)

```

```

1000 REM-CHARGE TABLE-
1010 CLS:LOCATE 10,0:PRINT "VALEU
RS"
1020 LOCATE 2,2,1:PRINT "TITRE :
";
1030 LM=20:XM=10:YM=2: GOSUB 9000
:IF R$<=RAZ$ THEN 1199
1040 IF R2$<>"" THEN T$(0)=R2$
1043 PRINT T$(0)
1045 LOCATE 2,4:PRINT "Nombre de
donnees ";NO;
1047 LM=2:XM=24:YM=4:GOSUB 9000 :
IF R$=RAZ$ THEN 1199
1048 IF R2$<>"" THEN NO=VAL(R2$)
1050 IF NO<1 OR NO>12 THEN 1045
1055 PRINT NO
1060 LOCATE 2,6:PRINT "Nombre de
chiffres apres la virgule ";:LOC
ATE 15,7:PRINT NV;
1062 LM=1:XM=25:YM=7:GOSUB 9000 :
IF R$=RAZ$ THEN 1199
1064 IF R2$<>"" THEN NV=VAL(R2$)
1066 IF NV<0 OR NV>6 THEN 1062
1068 IM$=MID$(IM$(1),1,6-NV)
1069 IF NV>0 THEN IM$=IM$+"."+MID
$(IM$(1),1,NV)
1070 CLS:LOCATE 10,0:PRINT T$(0)
1080 LOCATE 0,3:PRINT LEFT$(S$,40
); TAB(10);"NOM";TAB(20);"!";TAB
(30);"NOMBRE":PRINT LEFT$(S$,40);
1090 FOR I=1 TO NO:PRINT T$(I); T
AB(20);"!";TAB(28);:PRINT USING I
M$,V(I): NEXT I:PRINT LEFT$(S$,45
)
1100 REM-
1105 V(0)=0:MX=0:PC(0)=0
1107 N=1:LOCATE 0,23:PRINT TAB(20
);"( ";GR$(0);" ";GR$(1);" ";GR$(
2);" ENTREE)";
1180 NEXT C1
1190 FOR I=1 TO NO
1192 V(0)=V(0)+V(I):IF V(I)>MX TH
EN MX=V(I)
1194 NEXT I
1196 FOR I=1 TO NO:PC(I)=V(I)/V(0
):PC(0)=PC(0)+PC(I):NEXT I
1199 RETURN
2000 REM-HISTOGRAMMES-----

```

```

2010 SCREEN 7,0:CLS:CL=1:SC=1/MX*
20*8
2030 FOR I=0 TO 21 STEP 2
2040 LINE (160,180-I*8)-(320,180-
I*8),7
2045 LOCATE 19,21-I:PRINT USING I
M$;MX/20*1
2050 NEXT I
2120 FOR I=0 TO NO-1
2130 BOXF (I*8+208,180)-(I*8+215,
180-V(I+1)*SC),CL
2140 COLOR CL: LOCATE I+26,23:PR
INT CHR$(65+I);
2142 LOCATE 0,I*2:PRINT CHR$(65+I
);TAB(3);:PRINT USING IM$(2);T$(I
+1)
2147 PRINT TAB(10);:PRNT USING 1
M$;V(I+1)
2150 CL=CL+1:IF CL>7 THEN CL=1
2170 NEXT I
2180 LOCATE 20,24:COLOR 7,0:PRINT
"(ACC)";:R$=INPUT$(1)
2199 RETURN

```

```

3000 REM-CAMENBERT
3010 CLS:SCREEN 7,0
3020 LOCATE 20,0:PRINT T$(0);:ATT
RB 0,0
3030 BOX (X0-RA-DP-4,Y0-RA-DP-4)-
(X0+RA+DP+4,Y0+RA+DP+4 ),7
4010 CL=0 :AF=0:CA=0
4020 FOR N=1 TO NO STEP 1
4030 AD=AF: AF=PC(N)*2*PI+AF
4040 CA=CA+1:CL=CL+1:IF CL>7 THEN
CL=1
4050 AM=(AF+AD)/2
4060 XM=X0+DP*COS(AM):YM=Y0+DP*SI
N(AM)
4110 X=RA*COS(AD):Y=RA*SIN(AD)
4120 LINE (XM,YM)-(XM+X,YM+Y),CL
4130 X=RA*COS(AF):Y=RA*SIN(AF)
4140 LINE (XM,YM)-(XM+X,YM+Y),CL
4150 FOR A=AD TO AF STEP 1/RA
4160 X=RA*COS(A):Y=RA*SIN(A)
4180 LINE (XM,YM)-(XM+X,YM+Y),CL
4185 LINE (XM,YM)-(XM+X,YM+Y+1),C
L
4190 NEXT A
4210 XP=X0+(RA)*COS(AM):YP=Y0+(RA
)*SIN(AM)
4230 COLOR CL: LOCATE XP/8,YP/8:
PRINT CHR$(CA+64);
4240 LOCATE 1,(CA-1)*2:PRINT CHR$
(CA+64);TAB(3);:PRINT USING IM$(2
);T$(CA)
4250 PRINT TAB(8);:PRINT USING IM
$(0);PC(N)*100;:PRINT " %"
4260 NEXT

```

```

4295 R$=INPUT$(1)
4999 RETURN

6000 REM-LISTE
6010 SCREEN 7,4: CLS
6020 LOCATE 10,1:PRINT T$(0)
6022 LOCATE 0,4:PRINT LEFT$(S$,4
0);
6025 PRINT TAB(5);"NOM";TAB(20);"
NB";TAB(30);" %"
6027 PRINT LEFT$(S$,40);
6030 FOR I=1 TO NO
6040 PRINT T$(I);TAB(20);"! ";:PR
INT USING IM$;V(I);:PRINT TAB(30)
;"! ";:PRINT USING IM$(0);PC(I)*1

```

A	PDA	36.32	%
B	GB	25.17	%
C	F	8.62	%
D	LUX	1.26	%
E	NL	10.46	%
F	DK	3.68	%
G	IRL	0.46	%
H	ITA	12.41	%
I	G	1.61	%

```

1 REM-----EX. DE CONJUGAISON
2 REM-----CH. GUTIERREZ
3 REM-----ADUT 83
9 REM-----TITRE
10 CLS:PAPER0:INK7:FORP=1T04:PRINT:NEXTP:PRINTCHR$(17):Z$=" "+CHR$(
27)
20 PRINTCHR$(4)Z$"J EXERCICES":PRINT:PRINT:PRINT
30 PRINTZ$"J DE":PRINT:PRINT:PRINT
40 PRINTZ$"J CONJUGAISON"CHR$(4)
50 POKE48040,18:POKE48760,18
60 FORP=1T08:PRINT:NEXTP
70 PRINTZ$"H"Z$"C Classes de CM et e 6eme"
80 WAIT500
99 REM-----PRESENTATION
100 CLS:PRINT:PRINTCHR$(4)Z$"J"Z$"A PRESENTATION"CHR$(4)
110 PRINT:PRINT:PRINT"Ce programme Permet de verifier tes"
120 PRINT"connaissances en conjugaison.":PRINT
125 PRINT:PRINT" L'ordinateur te fournit 4 renseigne-"
130 PRINT"ments :":PRINTTAB(16)"1 - Un verbe a l'infinitif"
140 PRINTTAB(16)"2 - Un temps":PRINTTAB(16)"3 - Une Personne"
150 PRINTTAB(16)"4 - Un genre":PRINT:PRINT"Le genre n'est pas toujo
urs superflu."
160 PRINT:PRINT:PRINT" Je te pose 20 questions... a toi de":PRINT"b
ien repondre....."
170 PRINT:PRINT:GOSUB1400
199 REM-----INITIALISATION
200 CLS:NO=0:ER=0:PRINTCHR$(17)
210 DIMPP$(2,2,3),V$(15),T$(6),E$(2,3),A$(2,3),AL$(2,3),RR$(2,3),TE
$(2,3)
220 DIMSP$(2,3),F$(2,3),B$(2,3),VE$(2,3),FU$(2,3),IM$(2,3),W$(2,3),
K$(2,3)
230 FORI=1T02:FORJ=1T02:FORK=1T03:READPP$(I,J,K):NEXTK,J,I
240 FORI=1T015:READV$(I):NEXTI:FORI=1T06:READT$(I):NEXTI
250 FORI=1T02:FORJ=1T03:READTE$(I,J),E$(I,J),A$(I,J),AL$(I,J),RR$(I
,J)
260 READSP$(I,J),F$(I,J),B$(I,J),VE$(I,J),IM$(I,J),FU$(I,J),W$(I,J)
,K$(I,J)
270 NEXTJ,I
280 A=INT(RND(1)*2)+1:B=INT(RND(1)*2)+1:C=INT(RND(1)*3)+1
290 D=INT(RND(1)*15)+1:E=INT(RND(1)*6)+1
300 IFA=1THENG$="Masculin"ELSEG$="Feminin"
310 IFB=1THENH$="singulier"ELSEH$="Pluriel"
320 IFC=1THENP$="1ere P. du"ELSEIFC=2THENP$="2eme P. du"ELSEP$="3em
e P. du"
330 V$=V$(D):NO=NO+1
340 IFNO>20THEN1500
399 REM-----QUESTION
400 PRINT:PRINT:PRINTTAB(15)"Verbe :";
410 PRINTZ$"H"Z$"C";V$:PRINT
420 PRINTTAB(15)"Temps :":PRINTZ$"H"Z$"C";T$(E)
430 PRINT:PRINTTAB(15)"Personne :";
440 PRINTZ$"H"Z$"C";F$:H$:PRINT
450 PRINTTAB(15)"Genre :":PRINTZ$"H"Z$"C";G$
460 FORT=1T011:POKE48042+T*40,124:NEXTT
470 FORT=0T036:POKE48082+T,45:POKE48482+T,45:NEXTT
480 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINTTAB(18)"Quelle est ta reponse ?"
490 PRINT:POKE48758,124

```

Basic : ORIC 1  
Adaptabilité : \*\*\*  
Difficulté : \*

# ORIC-1

## CONJUGAISONS

En français, même les astres se conjuguent. Vous l'appriés autrefois mais peut-être eut-il fallu que vous le revisassiez. Nous parlons une langue agréable, n'est-il pas ?

Les verbes sont classés en trois groupes. Des trois, le dernier est de loin le plus apte à dresser des embûches car les exceptions pleuvent (3<sup>e</sup> groupe).

Les *moudre, acquérir, gésir, absoudre, ouïr, médire, naître, oindre, poindre* et autre *issir* font du français une langue délectable. Modestement, ce programme s'inquiète des régularités fort nombreuses quand même.

Pas de panique ! Ce programme est seulement une aide à l'enseignement des conjugaisons. Il peut intéresser les parents et instituteurs. Le niveau est celui du cours moyen à la 6<sup>e</sup>. Son but n'est pas d'enseigner, mais de tester les connaissances.

L'ordinateur fournit

- Un verbe à l'infinitif
- Une personne
- Un temps
- Un genre

L'élève doit répondre en donnant le pronom personnel et le verbe conjugué. Le programme contrôle la réponse et tient une comptabilité des résultats. Après 20 questions il donne la moyenne sur 20 (et oui ça ce fait encore).

Le choix se fait entre 15 verbes, 6 temps, 3 personnes, 2 genres et 2 nombres. Vous pourrez facilement (1) modifier ce programme en rajoutant des verbes, des temps...

Pour adapter le programme à une autre machine CLS efface l'écran (équivalent HOME, CALL CLEAR, PRINT CHR\$(27)...) retirez les CHR\$ qui servent à manipuler les couleurs sur l'écran.

Mettez celles que vous désirez avec les instructions de votre machine. Changer SOUND et PLAY qui génèrent les sons sur l'ORIC. GET attend un caractère au clavier.

Bon courage pour vos devoirs que nous qualifierons de conjugaux correspondant au nouveau dessin.

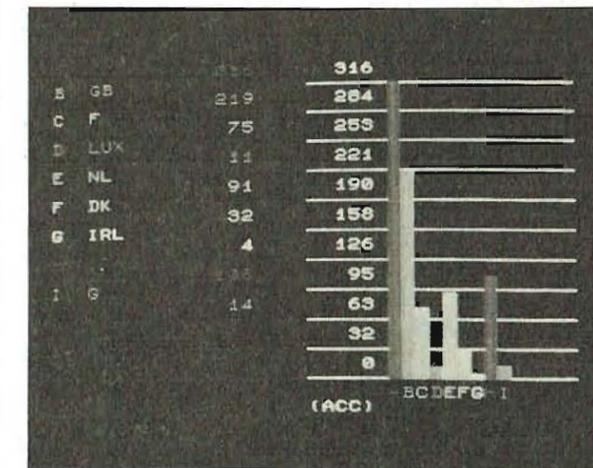
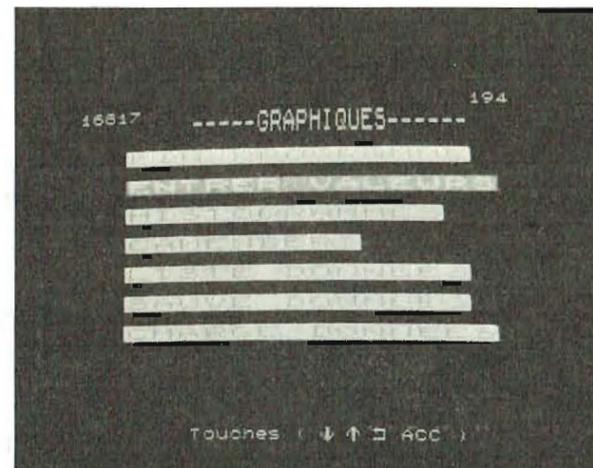
HCHAR répète un caractère Horizontalement sur l'écran.

GCHAR la même chose verticalement.

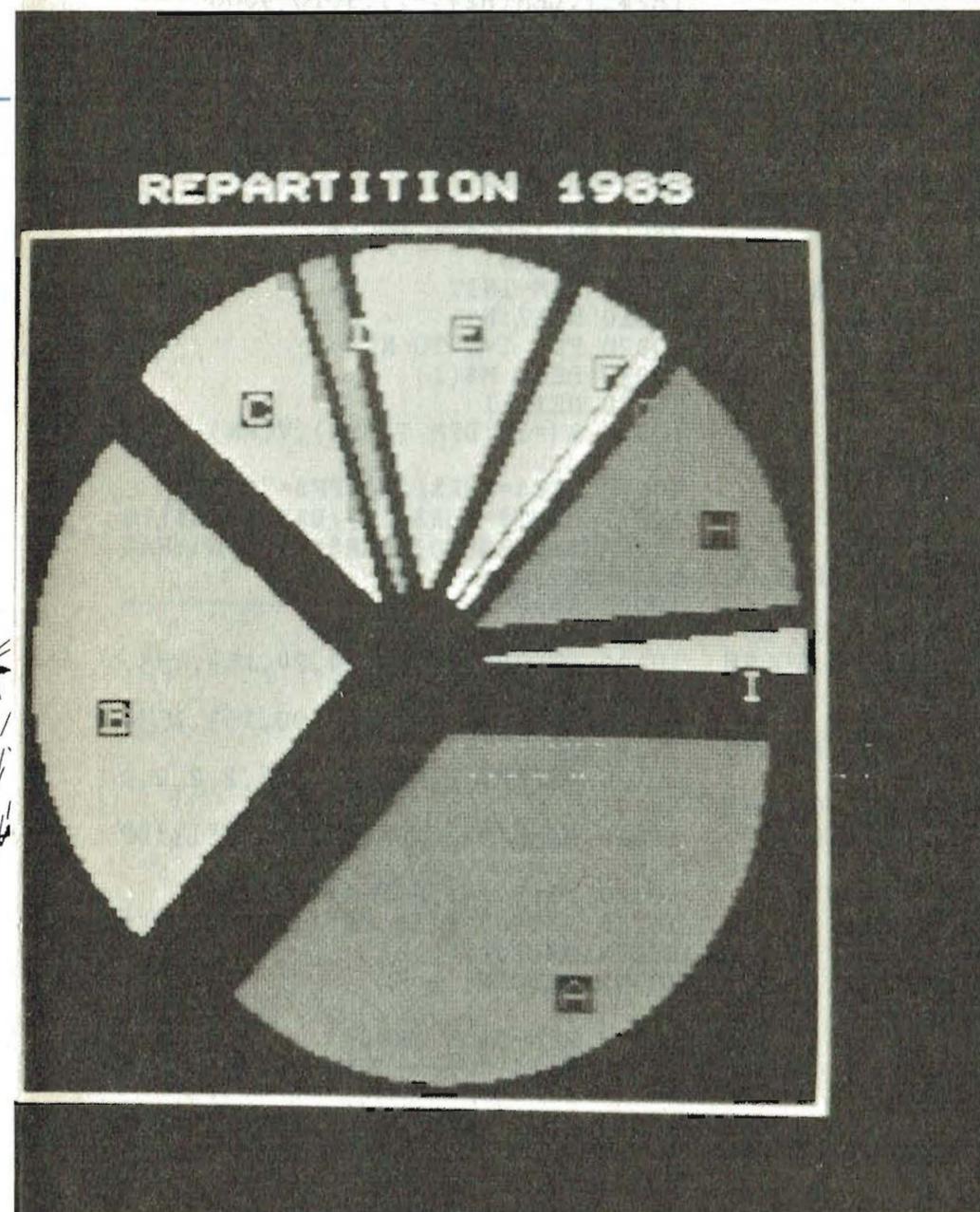
SOUND génère un son. CALL KEY prend un caractère à la volée au clavier. CALL CLEAR efface l'écran. Bon courage ! ■



© C. GUTTIERREZ



Voici un programme qui tire partie de la puissance du graphique du TO 7. Un dessin clair parle toujours mieux que des colonnes de chiffres, n'est-ce pas ? A défaut d'imprimante couleurs, prenez en photo vos écrans.



Faint, illegible text from a program, possibly a list of names or data points.

```
00
6050 NEXT I
6055 PRINT LEFT$(S$,40);
6060 PRINT "TOTAL ";TAB(20);"! ";
:PRINT USING IM$;V(0);:PRINT TAB(
30);"! ";:PRINT USING IM$(0);PC(0
)*100
6070 PRINT LEFT$(S$,40);
6080 LOCATE 20,24:PRINT "( ACC )"
;:R$=INPUT$(1)
6099 RETURN
```

```
7000 REM-SAUVE-
7010 CLS:SCREEN 7,0
7020 LOCATE 10,0:PRINT "SAUVE DON
NEES"
7025 LOCATE 5,8:PRINT "METTEZ LE
MAGNETO SUR RECORD"
7030 LOCATE 5,10,1:PRINT "NOM DU
FICHER ";:LM=8:XM=20:YM=10:GOSUB
9000
7040 IF R$=RAZ$ THEN 7099
7042 IF R2$="" THEN PLAY"MISODO":
GOTO 7030
7045 PRINT R2$;
7050 OPEN "O",£1,R2$+"."+PF$
7052 PRINT £1,T$(0),NO,NV
7060 FOR I=1 TO NO
7070 PRINT £1,T$(I),V(I)
7080 NEXT I
7085 CLOSE £1
7099 RETURN
```

```
8000 REM-CHARGE
8010 CLS:SCREEN 7,0
8012 LOCATE 10,0:PRINT "CHARGE DO
NNEES"
8014 LOCATE 5,10,1:PRINT "NOM DU
FICHER ";:XM=20:YM=10:LM=8:GOSUB
9000
8016 IF R$=RAZ$ THEN 8099
8017 IF R2$="" THEN PRINT "Premie
r trouve"; ELSE PRINT R2$;
8018 V(0)=0:PC(0)=0:MX=0:LOCATE 5
,22:PRINT "METTEZ LE MAGNETO SUR
FLAY";
8019 OPEN "I",£1,R2$+"."+PF$
8020 INPUT £1,T$(0),NO,NV
8030 FOR I=1 TO NO
8040 INPUT£1,T$(I), V(I)
8050 V(0)=V(0)+V(I)
8060 IF V(I)>MX THEN MX=V(I)
8070 NEXT
8075 CLOSE£1
8080 FOR I=1 TO NO
8082 PC(I)=V(I)/V(0):PC(0)=PC(0)+
PC(I)
8088 NEXT I
```

```
8090 IM$=MID$(IM$(1),1,6-NV)
8094 IF NV>0 THEN IM$=IM$+"."+MID
$(IM$(1),1,NV)
8099 RETURN
```

```
9000 REM-SAISIE-
9010 R2$="":COLOR,,1:LOCATE XM,YM
:PRINT SPC(LM);:LOCATE XM,YM
9020 FOR C9=0 TO 1 STEP 0
9030 R$=INPUT$(1)
9040 IF R$=CHR$(13) OR R$=HAUT$ O
R R$=ACC$ OR R$=BAS$ OR R$=HOME$
OR R$=RAZ$ THEN C9=1:GOTO 9080
9050 IF R$=ARR$ AND LEN(R2$)>0 T
HEN PRINT ARR$;" ";ARR$;:R2$=MID$
(R2$,1,LEN(R2$)-1):GOTO 9080
9055 IF LEN(R2$)>=LM THEN PRINT C
HR$(7);:GOTO 9080
9060 IF R$<" " THEN PLAY "FASiBMI
":GOTO 9080
9070 R2$=R2$+R$:PRINT R$;
9080 NEXT C9
```

```
9090 COLOR,,1:LOCATE XM,YM:PRINT
SPC(LM);:LOCATE XM,YM
9099 RETURN
10000 REM-INIT
10010 NL=7:R=1
10020 FOR I=0 TO NL
10030 READ M$(I)
10040 NEXT I
10060 MN=12:DIM T$(MN),V(MN),PC(M
N)
10070 ACC$=CHR$(22):PF$="CAM"
10072 HAUT$=CHR$(11):BAS$=CHR$(10
):HOME$=CHR$(30):ARR$=CHR$(8):RAZ
$=CHR$(12)
10080 S$="-----
-----"
```

```
10100 DEFGR$(0)=24,24,24,153,153,
90,60,24
10110 DEFGR$(1)=24,60,90,153,153,
24,24,24
10120 DEFGR$(2)=64,254,66,2,2,2,2
54,0
10210 RA=8*9-1:X0=8*28:Y0=8*13:DP
=16
10220 PI=3.14159:PLAY"O5T1A1"
10250 IM$(0)="£££.££":IM$(1)="£££
£££":IM$(2)="% %"
```

```
10499 RETURN
20000 REM-DATA MENU-
20010 DATA "-----GRAPHIQUES-----
"
```

```
20020 DATA "FIN PROGRAMME","ENTRE
R VALEURS","HISTOGRAMMES","CAMENB
ERT","LISTE DONNEES","SAUVE DONNE
ES","CHARGE DONNEES"
```

# sous Ciel Bleu?



**Joystick Sensor**  
Entièrement sensitif. 3 boutons de tir, tir gaucher, tir droitier, tir rapide. Concentrez-vous sur le jeu, le Joystick tire tout seul. 4 ou 8 directions. Pour Atari 400 et 800, NEC P C et T I 99 (avec applicateur). Garantit deux ans.



**Joystick Aerobic**  
Faites la course avec Enduro, chassez les fantômes avec Pacman sur votre vélo d'appartement. La façon la plus folle et la plus drôle de perdre des kilos.



**Le Vampire Fou**  
Le Vampire Fou repose tranquillement dans son cercueil et n'aime pas être dérangé. En visitant son château (classé Monument Historique) vous risquez de réveiller son insatiable appétit d'hémoglobines. Il faudra faire appel à votre sagacité pour déjouer ses pièges et vous débarrasser de lui. L'aventure vous entraînera dans des situations périlleuses mais humoristiques où les coups de théâtre succèdent aux rebondissements. Au bout du compte, ce jeu entièrement made in France vous mènera de surprise en surprise et vous étonnera par son graphisme et son humour.



**Joystick Starfighter**  
Le Joystick analogique pour Apple. Le plus rapide, le plus précis, le plus fantastique. Vous êtes dans l'Espace et vous pouvez vous faufiler parmi les Astéroïdes, échapper aux Labyrinthes intersidéraux... Bon pour le dépliant gratuit de nos nouveautés.

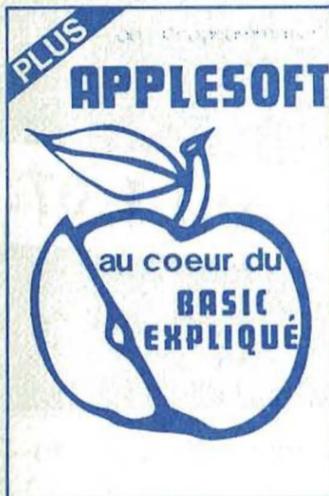
**Bon pour le dépliant gratuit de nos nouveautés.**

Nom \_\_\_\_\_  
Prénom \_\_\_\_\_ Age \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
Marque de mon ordinateur \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



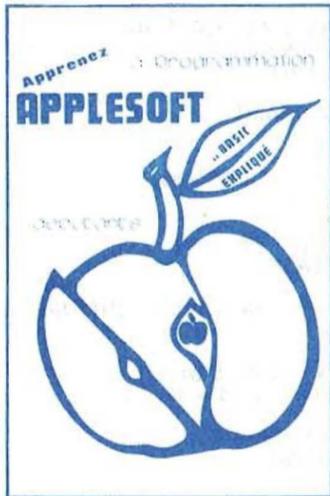
Editions Ciel Bleu  
Société Sofel Informatique  
20, rue Bapst, 92600 Asnières. Tél. : (1) 790.23.60

# Quoi de neuf



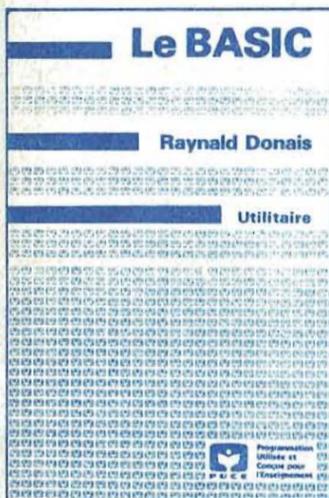
## Au Cœur du Basic Expliqué

Au Cœur du Basic Expliqué, explore les méthodes de programmation avancée pour l'ordinateur Apple. Les aspects couverts incluent les graphiques à basse et à haute résolution, l'utilisation des commandes de tabulateur, l'amélioration de l'allure visuelle des affichages à l'écran, l'incorporation des effets sonores et des boîtes de commande dans vos programmes, la conservation des données sur disque, et beaucoup plus...



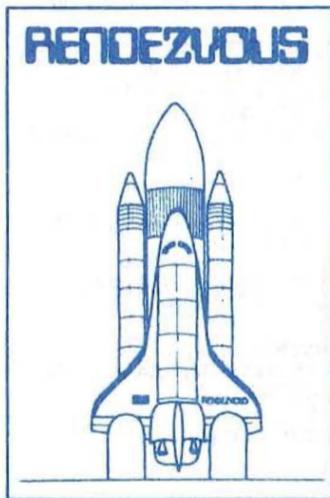
## Basic expliqué

Enfin un cours qui vous enseigne vraiment le langage de l'ordinateur Apple. Apprenez le fonctionnement de l'ordinateur et comment faire vos propres programmes.



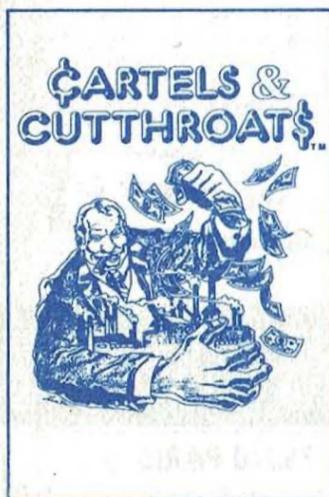
## Basic en Français

Cette version du Basic est rédigée dans le langage le plus simple possible pour tous ceux qui n'ont aucune expérience de la programmation. Débutants et jeunes enfants, défense de s'abstenir!



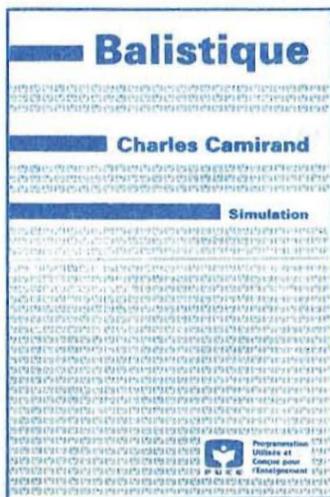
## Rendez-vous

Vous allez faire voler la navette spatiale, la faire décoller de la Terre, la placer en orbite spatiale. Saurez-vous diriger ce vol complexe en évitant les dangers qui vous guettent ?



## Cartels et cutthroats

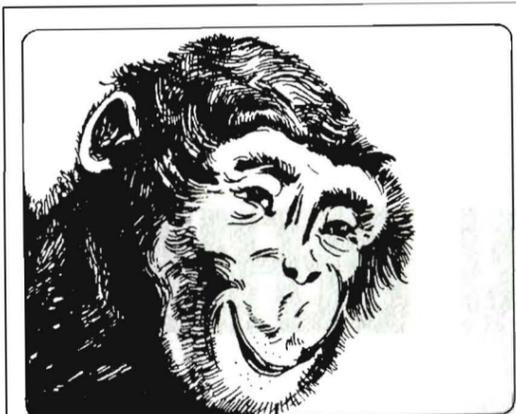
Vous êtes le big boss d'une grande société. Vous décidez des alliances à conclure ou de la manière de dominer le marché, des nouvelles sociétés à monter. Etes-vous capable de prendre les bonnes décisions? Et de devenir un grand manager?



## Balistique

Un fantastique programme de simulation et d'initiation à la balistique; Comment maîtriser au bout de quelques heures des notions de vitesse, de masse, de gravité, de portée.

**nouveau**



**COCONUT INFORMATIQUE**

vous propose des appareils excellents...

**OUI,... MAIS aussi :**

## UN BON SERVICE

- accueil par des techniciens compétents
- conseils éclairés
- salles d'essais
- suivi de la clientèle

## DES PROGRAMMES

- Education
- Loisirs  Jeux
- Gestion : famille commerçants professions libérales, PME. PMI.

**LE MEILLEUR CHOIX D'APPAREILS**

APPLE - ATARI - CASIO - COMMODORE  
EPSON - ORIC - OKI - SEIKOSHA  
TAXAN - THOMSON - VICTOR  
VIDEO - GENIE...

**COCONUT REPUBLIQUE**

13, Boulevard VOLTAIRE - 75011 PARIS

TÉL. 355.63.00  
métro République

**COCONUT MONTPARNASSE**

29, Rue Raymond LOSSERAND - 75014 PARIS - TÉL. 322.70.85

métro Montparnasse

Basic : Applesoft  
Adaptabilité : \*\*\*  
Difficulté : \*



# JOURNAL DÉFILANT

Enfin, un moyen de rentabiliser votre micro. Louez votre écran à un organisme de publicité. Quitte à être matraqué par la pub, autant que cela vous rapporte.

Vous connaissez les journaux lumineux qui vous annoncent les nouvelles ou les rabais sur tel ou tel produit. Ce programme vous permet de les simuler à moindre coût. Il fait défiler un texte de votre choix sur votre écran (publicité, message pour vos proches, actualités etc...) et permet d'en faire flasher certaines parties.

Vous devrez tout d'abord introduire le texte du message (244 caractères maximum). Pour faire flasher une portion du message faites CONTROL F avant et après. Tapez RETURN lorsque le message est terminé. Le programme vous demande la vitesse défilement ; ce nombre paramètre une boucle d'attente : plus il est grand, plus la vitesse

est lente (valeurs conseillées entre 50 et 150). La durée du FLASH correspond à un nombre de boucles (conseil entre 500 et 1500). Rentrez ensuite le nombre de défilement.

Ce programme permet d'apprendre à utiliser les chaînes de caractères. Vous pourrez le modifier par exemple pour qu'il accepte des messages plus long ou l'adapter à une autre machine.

Pour cela reportez-vous au cahier des Logiciels n° 6 pour la correspondance des instructions concernant l'adressage direct du curseur. HTAB x positionne en colonne x et VTAB y positionne en ligne y.

© Philippe CLAUDOT



```

10 REM PRÉSENTATION DU JOURNAL
20 GOSUB 1000 : DIM U(244)
30 REM INTRODUCTION DU MESSAGE
40 VTAB (8) : INVERSE
50 PRINT « INTRODUIRE UN MESSAGE DE 244 CARACTÈRES MAXIMUM. POUR ÉTABLIR LE MODE FLASH OU POUR EN SORTIR, FAIRE CTRL-F. POUR LANCER LE MESSAGE, TAPER RETURN. »
60 NORMAL : I = 1
70 FOR A = 1 TO 244
80 POKE - 16368,0 : GET B$
90 IF ASC (B$) = 6 AND U = 0 THEN U(I) = A : U = 1 : FLASH : GOTO 80
100 IF ASC (B$) < > 6 OR U < > 1 THEN 130
110 U(I) = U(I) + (A - U(I)) / 100 : U = 0 : I = I + 1 : NORMAL
120 IF INT ((U(I-1) - INT (U(I-1))) * 100 + .5) > 40 THEN

```

```

U(I-1) = 0 : I = I - 1 : GOTO 80
130 IF ASC (B$) = 13 THEN 200
140 IF ASC (B$) < 32 OR ASC (B$) > 94 THEN 80
150 A$ = A$ + B$
160 VTAB (12) : HTAB (A)
170 PRINT MID$ (A$,A,1)
180 NEXT A
190 REM INTRODUCTION VITESSE DE DÉFILEMENT
200 VTAB (19) : INVERSE
210 INPUT "ENTRER LA VITESSE DE DÉFILEMENT : " ; B
220 B = ABS (B) : NORMAL
230 REM INTRODUCTION DU TEMPS DE FLASH
240 PRINT : INVERSE : INPUT "ENTRER LA DURÉE DU FLASH : " ; L : NORMAL
250 L = ABS (L)
260 REM INTRODUCTION NOMBRE DE DÉFILEMENTS
270 PRINT : INVERSE : INPUT "ENTRER LE NOMBRE DE

```

```

DÉFILEMENTS : " ; C : NORMAL
280 IF C = 0 THEN 270
290 REM TRAÇAGE DU CONTEXTE
300 GOSUB 1000
310 VTAB (12) : GOSUB 2000
320 VTAB (16) : GOSUB 2000
330 REM COMPLÉMENTATION DE LA CHAÎNE
340 A$ = A$ + " "
350 D = LEN (A$)
360 E = LEN (A$)
370 IF E < 40 THEN A$ = A$ + A$ : GOTO 360
380 IF D * C - 11 > = 40 THEN 400
390 A$ = LEFT$ (A$,C * D - 10)
400 B$ = A$
410 REM APPARITION DE LA CHAÎNE
420 A$ = B$
430 I = 1 : N = 1
440 IF C * D > = 51 THEN H = 1 : GOTO 460
450 H = 52 - C * D
460 FOR A = 40 TO H STEP - 1
470 J = INT ((U(I) - INT (U(I))) * 100 + .5)
480 REM TRAITEMENT DU FLASH
490 IF U(I) = 0 THEN 510
500 IF A = INT ((40 - J) / 2 + 1 - (N - 1) * D - INT (U(I))) THEN GOSUB 4000 : I = I + 1
510 HTAB (A) : VTAB (14)
520 PRINT LEFT$ (A$,41 - A) : GOSUB 3000
530 IF 21 - A = N * D THEN I = 1 : N = N + 1
540 NEXT A
550 REM DÉFILEMENT DU MESSAGE
560 IF C * D - 11 < 40 THEN 650
570 FOR A = 41 TO C * D - 11
580 IF U(I) = 0 THEN 610
590 J = INT ((U(I) - INT (U(I))) * 100 + .5)
600 IF A = INT ((40 - J) / 2 + 1.5) + J + INT (U(I)) + (N - 1) * D - 1 THEN GOSUB 4000 : I = I + 1
610 A$ = RIGHT$ (A$,E - 1) + LEFT$ (A$,1)
620 HTAB (1) : VTAB (14) : PRINT LEFT$ (A$,40)
630 IF A - 20 = N * D THEN I = 1 : N = N + 1
640 GOSUB 3000 : NEXT A : GOTO 660
650 FOR A = 1 TO 51 - C * D : A$ = " " + A$ : NEXT A
660 FOR A = C * D - 10 TO C * D + 30
670 IF N - 1 > = C THEN 710
680 IF U(I) = 0 THEN 710
700 IF A = INT ((40 - J) / 2 + 1.5) + J + INT (U(I)) + (N - 1) * D THEN GOSUB 4000 : I = I + 1
710 VTAB (14) : HTAB (1)
720 PRINT MID$ (A$,A - C * D + 11,C * D + 30 - A) ; " "
730 IF A - 20 = N * D THEN I = 1 : N = N + 1
740 GOSUB 3000 : NEXT A
750 VTAB (22) : HTAB (1) : INVERSE
760 PRINT "POUR GARDER LE MÊME MESSAGE, TAPER ESPACE, SINON UNE AUTRE TOUCHE."
770 POKE - 16368,0 : GET A$
780 NORMAL : VTAB (22) : PRINT SPC (80)
790 IF A$ = " " THEN 420
800 RUN
990 REM AFFICHAGE DE LA PRÉSENTATION HOME
1000 HOME
1010 PRINT TAB (15) ; "*****"
1020 PRINT TAB (15) ; " "
1030 PRINT TAB (15) ; " JOURNAL "
1040 PRINT TAB (15) ; "*****"
1050 PRINT TAB (15) ; "*****"
1060 RETURN
1990 REM TRAÇAGE DES LIGNES
2000 INVERSE
2010 FOR A = 1 TO 40 : PRINT " " ; : NEXT A
2020 NORMAL : RETURN
2990 REM PAUSE
3000 FOR G = 1 TO B : NEXT G : RETURN
3990 REM AFFICHAGE DU FLASH
4000 HTAB ( INT ((40 - J) / 2) + 1.5) : VTAB (14)
4010 FLASH : PRINT MID$ (B$, INT (U(I)),J) ; CHR$ (7) : NORMAL
4020 FOR G = 1 TO L : NEXT G : RETURN
»6000 IF U(I) = 0 THEN 6020
6010 IF A = INT (U(I)) + INT (J / 2 + .5) THEN GOSUB 4000 : I = I + 1
6020 A$ = RIGHT$ (A$,E - 1) + LEFT$ (A$,1)
6030 HTAB (1) : VTAB (14) : PRINT LEFT$ (A$,40)
6040 GOSUB 3000 : RETURN

```



LOGIC-STORE

LA BOUTIQUE DU T.07.

LOGIC-STORE, le spécialiste de la micro-informatique familiale se spécialise sur un micro-ordinateur français simple, tolérant et complet qui sera un standard à l'école comme à la maison. Autour de ce matériel hautement performant, LOGIC-STORE vous propose tous les logiciels et correspondants dont quelques-uns en exclusivité. Alors, T.07 chez LOGIC-STORE.

METTEZ L'AVENIR DANS VOTRE POCHE.

Thomson TO 7

ATARI

DISPONIBLES

Commodore

LOGIC-STORE

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