

```

600 XX = PEEK ( - 16384): IF XX <
    = 127 THEN 630
610 IF CHR$(XX - 128) = " " THEN
    640
630 POKE - 16368,0: HTAB 20: VTAB
    12: PRINT TT;" " : POKE 768,X
    (TT): POKE 769,Y(TT) * EE: CALL
    770: NEXT TT
640 HOME : PRINT "SELECTION D/A-
    -----(0)"
650 PRINT : PRINT "MEME AIR ET M
    EME VITESSE-----(1)"
660 PRINT : PRINT "MEME AIR AUTR
    E VITESSE-----(2)"
670 PRINT : PRINT "CREATION-----
    -----(3)"
680 PRINT : PRINT "AFFICHE LA PA
    RTITION-----(4)"
690 PRINT : PRINT "IMPRIME LA PA
    RTITION-----(5)"
700 PRINT : PRINT "CORRECTION---
    -----(6)"
710 PRINT : PRINT "CODES CLAVIER
    -----(7)"
720 PRINT : PRINT "DISQUE-----
    -----(8)"
730 PRINT : PRINT "REPRISE DE LA
    MEME MUSIQUE----- (9)"
740 PRINT : VTAB 24: HTAB 20: GET
    FF$:FF = VAL (FF$): HOME : IF
    ASC (FF$) = 48 THEN 1160
750 ON FF GOTO 590,550,90,790,77
    0,870,980,1010,1140
760 IF FF = 0 THEN 640
770 IF BB$(1) = ">" THEN 640
780 PRINT " PATIENTEZ UN
    INSTANT": PR# 1:PR = 1
790 IF BB$(1) = ">" THEN 640
800 PRINT
810 FOR TT = 1 TO DD - 1:EC$ = "
    -"
820 IF TT < 100 THEN EC$ = "----"
830 IF TT < 10 THEN EC$ = "-----"
840 IF BB$(TT) = "" THEN BB$(TT)
    = " "
850 PRINT BB$(TT);EC$;TT;"---";BB
    (TT);" " : NEXT TT: PRINT "
    " : IF PR
    = 1 THEN PR# 0:PR = 0: GOTO
    640
860 VTAB 24: HTAB 20: GET QW$: GOTO
    640
870 IF BB$(1) = ">" THEN 640
880 HOME : INPUT "NUMERO D'ORDRE
    DE LA NOTE " : TT: IF TT > D
    D - 1 THEN 640
885 POKE 768,X(TT): POKE 769,Y(T
    T): CALL 770
890 PRINT : HTAB 10: PRINT BB$(T
    T);"-----";BB(TT)
900 U = 2: PRINT : HTAB 10: PRINT
    : GET HH$: PRINT HH$: HTAB
    11: PRINT "-----": GET
    LO$: PRINT LO$
910 IF ASC (HH$) < > 32 AND ASC
    (HH$) < 65 OR ASC (HH$) > 9
    0 OR ASC (LO$) < 49 OR ASC
    (LO$) > 54 THEN PRINT CHR$
    (7): PRINT "ERREUR": FOR V2 =
    1 TO 2000: NEXT : GOTO 880

```

```

920 BB$(TT) = HH$:BB(TT) = VAL (
    LO$)
930 U = 2: GOTO 200
940 POKE 768,X(TT): POKE 769,Y(T
    T): CALL 770
950 PRINT : PRINT "AUTRE CORRECT
    ION (O)UI (N)ON": GET TU$:
    IF TU$ = "O" THEN 880
960 U = 1: GOTO 640
970 TT = TT - 1: IF TT < 1 THEN T
    T = 1: GOTO 130
980 IF BB$(1) = ">" THEN 640
990 PR# 1
1000 FOR TT = 1 TO DD - 1: PRINT
    X(TT);";";Y(TT);";"; NEXT T
    T: PRINT "
    " : PRINT
    : PRINT "LONGUEUR DE LA MUSI
    QUE:";DD - 1;" NOTES": PR# 0
    : GOTO 640
1010 PRINT "SAUVEGARDE(1) CHA
    RGEMENT(2) " : GET RP: IF R
    P = 2 THEN 1080
1020 PRINT : PRINT : PRINT : INPUT
    "NOM DE LA MUSIQUE A SAUVER
    " : MU$: IF MU$ = "" THEN PRINT
    D$"CATALOG": GOTO 1020
1030 IF MU$ = "M" THEN 640
1040 PRINT D$"OPEN"MU$
1050 PRINT D$"WRITE"MU$
1060 PRINT STR$(DD - 1): FOR B
    C = 1 TO DD - 1
1070 PRINT X(BC): PRINT Y(BC): PRINT
    BB$(BC): PRINT BB(BC): NEXT
    : PRINT D$"CLOSE"MU$: GOTO 6
    40
1080 PRINT : PRINT : PRINT : INPUT
    "NOM DE LA MUSIQUE A CHARGER
    " : MU$: IF MU$ = "" THEN PRINT
    D$"CATALOG": GOTO 1080
1090 IF MU$ = "M" THEN 640
1100 PRINT D$"OPEN"MU$
1110 PRINT D$"READ"MU$
1120 INPUT FI$:FI = VAL (FI$): FOR
    BC = 1 TO FI
1130 INPUT X(BC),Y(BC),BB$(BC),B
    B(BC): NEXT :DD = FI + 1: PRINT
    D$"CLOSE"MU$: GOTO 640
1140 IF FI > 0 THEN CM = FI + 1:
    FI = 0: GOTO 100
1150 CM = DD: GOTO 100
1160 IF BB$(1) = ">" THEN 640
1170 INPUT "BORNE AVAL " : BV: PRINT
    : INPUT "BORNE AMONT " : BA
1180 IF BV < = 0 OR BA > = DD OR
    BA < BV THEN HOME : GOTO 11
    70
1190 FOR TI = BV TO BA:XX = PEEK
    ( - 16384): IF XX < = 127 THEN
    1210
1200 IF CHR$(XX - 128) = " " THEN
    GET QW: GOTO 640
1210 POKE - 16368,0: HTAB 20: VTAB
    12: PRINT TI;" " : POKE 768,X
    (TI): POKE 769,Y(TI) * EE: CALL
    770: NEXT TI: IF X(DD - 1) =
    2 THEN 1190
1220 GOTO 640

```

micrao

GAGNEZ
UN SPECTRA
VIDEO CHAQUE MOIS

LE CAHIER DU LOGICIEL



BRIQUOPHAGE

ATTERRISSAGE
COLLES
ACCORDS PERDUS
MORSE
PENSE-BETE
GESTION COURRIER
CROSS
TOUR DE CARTES
BRIQUOPHAGE
MUSIQUE

12

EDITO

Le passage du Cahier des Logiciels à 24 pages vous a bien plu. C'est bien sûr, beaucoup de programmes soumis à votre boulimie en plus.

La machine mise en jeu par mois est dorénavant un SPECTRAVIDÉO offert par Valric-Laurène d'une valeur approchant les 3 000 F. Nous vous rappelons qu'elle est destinée à récompenser l'auteur réel du logiciel ayant le plus séduit la rédaction et ce, chaque mois. Les critères retenus sont purement subjectifs et nous primons toujours l'originalité face à la technicité.

Puisse 1984 apporter encore plus de programmes pour satisfaire tous les goûts et... toutes les machines.

Merci à tous nos nombreux supporters. L'équipe de Micro 7 vous souhaite à tous un joyeux Noël et une Bonne Année.

Basic : TRS-80 M1
Adaptabilité : **
Difficulté : *

ATTERRISSAGE

« QUÉBEC-ZOULOU autorisation d'atterrir accordée. Over ». « ROGER ». Attention ici pas de « glide path » vous êtes sans assistance aux commandes et le carburant baisse dangereusement. D'ici à se transformer en vaisseau en détresse cela ne tient qu'à une seule fausse note : votre maladresse ! Alors sérieux, sérieux.

Il s'agit ici d'un jeu écrit plus spécialement pour TRS-80 modèle I et III.

C'est un programme de jeu « graphique ». Il n'a pas de but spécial. Il simule en quelque sorte, des atterrissages. Vous êtes à bord d'un vaisseau (petit carré graphique dans le jeu) et vous devez atterrir sur le relief du sol. Ces atterrissages ne sont possibles que sur le relief le permettant c'est-à-dire ayant au minimum votre grandeur. Vous avez droit à 3 vaisseaux par partie. Vous perdez un vaisseau chaque fois que vous faites une des choses suivantes :

- atterrir sur un relief trop petit
- sortir de l'espace permis
- ne plus avoir de carburant

- être atteint par un missile.

Chaque fois que l'on atterri, le carburant augmente.

Quand il ne reste plus que la moitié du carburant il y a trois missiles qui tombent et qui creusent des cratères et des espaces permettant d'atterrir. Plus vous tenez, plus vous avez de points. Les commandes se font avec les flèches du haut, de droite et de gauche.

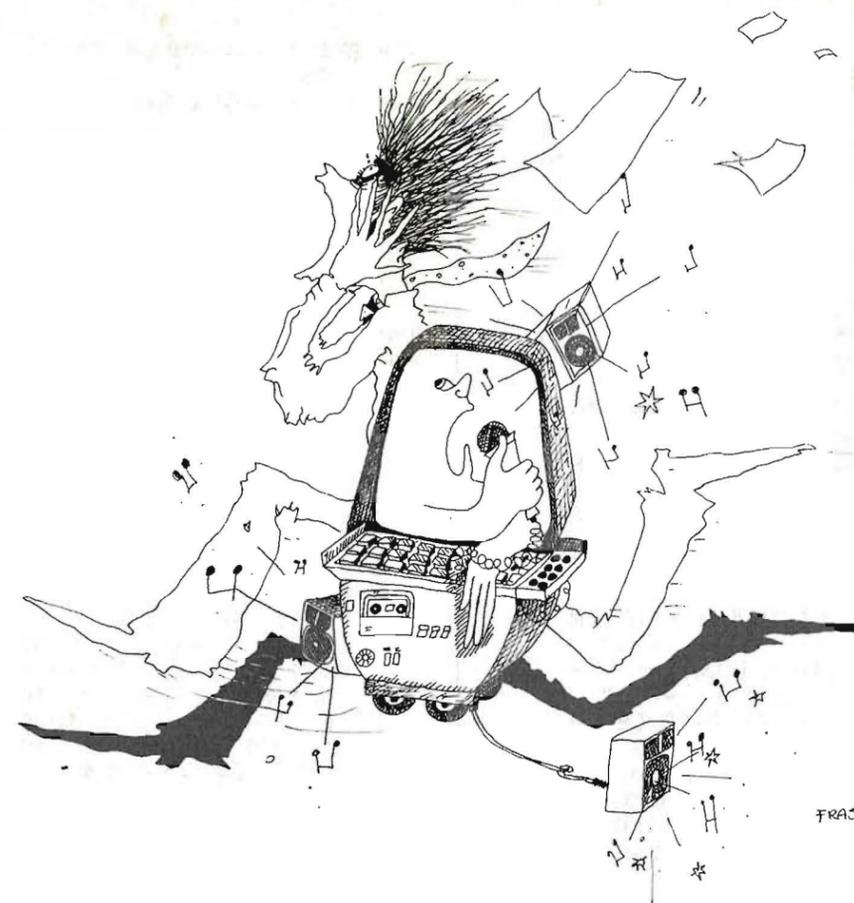
La lettre à remplace l'arobas.

© Philippe TARDY

```

5 ----- REALISE SUR TRS-80 MODELE III -----
10 H=0
20 N=6:GOSUB 60
30 GOTO 200
40 K=K+1:IF K=3 THEN 50 ELSE FOR I=1 TO 1000 :
NEXT:GOTO 20
50 PRINT à 520," ***** GAME OVER *****"
55 PRINT à 600,":INPUT"VOULEZ VOUS REJOUER ";A$
56 IF A$="OUI"THEN RUN ELSE END
58 -----

```



```

270 IF BB$(TT) = "A" THEN X(TT) =
171: GOTO 470
280 IF BB$(TT) = "S" THEN X(TT) =
161: GOTO 470
290 IF BB$(TT) = "D" THEN X(TT) =
152: GOTO 470
300 IF BB$(TT) = "F" THEN X(TT) =
144: GOTO 470
310 IF BB$(TT) = "G" THEN X(TT) =
136: GOTO 470
320 IF BB$(TT) = "H" THEN X(TT) =
128: GOTO 470
330 IF BB$(TT) = "J" THEN X(TT) =
121: GOTO 470
340 IF BB$(TT) = "K" THEN X(TT) =
114: GOTO 470
350 IF BB$(TT) = "L" THEN X(TT) =
108: GOTO 470
360 IF BB$(TT) = "Q" THEN X(TT) =
102: GOTO 470
370 IF BB$(TT) = "W" THEN X(TT) =
96: GOTO 470
380 IF BB$(TT) = "E" THEN X(TT) =
91: GOTO 470
390 IF BB$(TT) = "R" THEN X(TT) =
85: GOTO 470
400 IF BB$(TT) = "T" THEN X(TT) =
81: GOTO 470
410 IF BB$(TT) = "Y" THEN X(TT) =
76: GOTO 470
420 IF BB$(TT) = "U" THEN X(TT) =
72: GOTO 470
430 IF BB$(TT) = "I" THEN X(TT) =
68: GOTO 470
440 IF BB$(TT) = "O" THEN X(TT) =
64: GOTO 470
450 IF BB$(TT) = "P" THEN X(TT) =
60: GOTO 470
460 IF BB$(TT) = " " THEN X(TT) =
1
470 IF BB$(TT) = 1 THEN Y(TT) = 1
6: GOTO 530
480 IF BB$(TT) = 2 THEN Y(TT) = 3
2: GOTO 530
490 IF BB$(TT) = 3 THEN Y(TT) = 6
4: GOTO 530
500 IF BB$(TT) = 4 THEN Y(TT) = 1
28: GOTO 530
510 IF BB$(TT) = 5 THEN Y(TT) = 1
92: GOTO 530
520 IF BB$(TT) = 6 THEN Y(TT) = 2
55
530 ON U GOTO 540,940
540 POKE 768,X(TT): POKE 769,Y(T
T): CALL 770: NEXT TT
550 HOME: VTAB 3: PRINT "VITESS
E D'EXECUTION(1 A 5):": GET
EE#:EE = VAL(EE#) / 10 + .
5
560 IF EE > 1 THEN 550
570 IF EE < = .5 THEN EE = 1: GOTO
640
580 VTAB 3: HTAB 28: PRINT (EE -
.5) * 10: GOTO 595
590 PRINT "VITESSE:"(EE - .5) *
10
595 FOR TT = 1 TO DO - 1: IF X(T
T) = 2 THEN 595

```

Langage : Basic Applesoft
 Difficulté : **
 Adaptabilité : ***



MUSIQUE

« Dzinn-Boum », déguisez votre Apple II en musicien. Effets sonores garantis. La qualité de restitution est à la hauteur du petit haut-parleur inclus dans l'Apple.

Voici le programme d'un des gagnants du concours des logiciels organisé par Micro 7 et Sideg en Mars 83. Ce programme est écrit pour un Apple II muni d'un lecteur de disquette. Il permet de composer des morceaux de musique, de les modifier, de les jouer et de les sauver sur disquettes. Les différentes options sont proposées par un menu (lignes 640 à 730). Les notes sont introduites par les lettres du clavier (CREATION ou CORRECTION). Pour supprimer une note tapez '/'. Pour arrêter la création tapez '>'. Pour charger un morceau ou le sauver utilisez l'option disque. Si vous faites RETURN sans donner de nom de fichier le programme vous affichera le catalogue de votre disquette. Attention, ceux qui ne possèdent pas

d'imprimantes devront modifier ce programme sous peine de risque de « plantage » (retirez les options IMPRIMER ou CODE CLAVIER ou supprimer PR 1). Pour jouer la musique ce programme utilise un sous-programme en langage machine mis en mémoire par des POKES (lignes 40 et 50). La hauteur de la note est « pokée » en 768, sa durée en 769. Le sous-programme est exécuté en faisant un CALL 770 (voir ligne 540). Vous pouvez reprendre ce sous-programme pour une autre application.

© Bertrand RICHARD

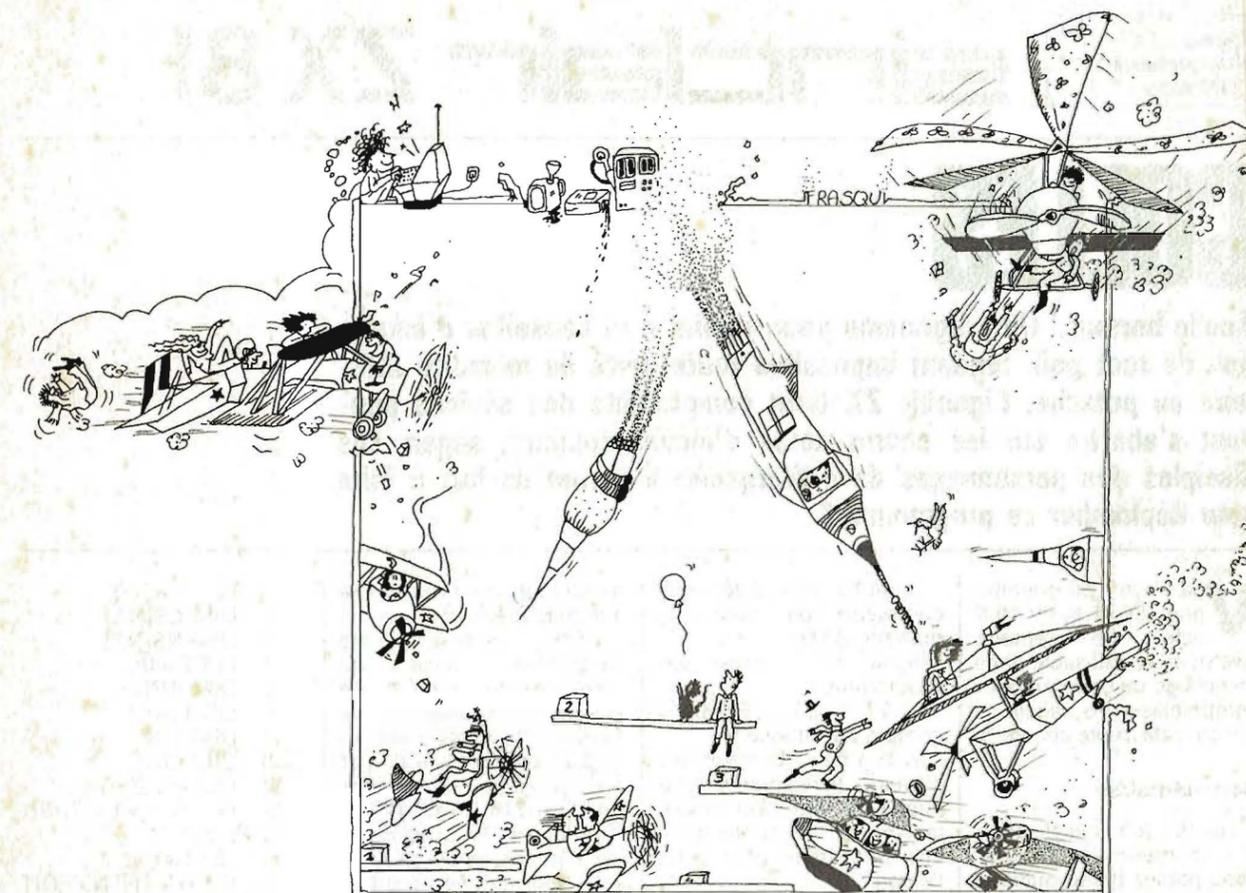
IPR#0
 LIST

```

10 HOME
20 PRINT " PATIENTEZ UN INSTANT"
30 D# = CHR$(4):EE = 1
40 POKE 770,173: POKE 771,48: POKE 772,192: POKE 773,136: POKE 774,208: POKE 775,5: POKE 776,206: POKE 777,1: POKE 778,3: POKE 779,240: POKE 780,9: POKE 781,202
50 POKE 782,208: POKE 783,245: POKE 784,174: POKE 785,0: POKE 786,3: POKE 787,76: POKE 788,2: POKE 789,3: POKE 790,96: POKE
    
```

```

791,0: POKE 792,0
60 DIM X(1000),Y(1000),BB$(1000),BB(1000)
70 ONERR GOTO 640
80 CM = 1:FI = 0:U = 1:TT = 1:BB$(1) = ">": GOTO 640
90 CM = 1:FI = 0
100 U = 1
110 FOR TT = CM TO 1000
120 HTAB 25: VTAB 2: PRINT TT: "
130 HTAB 1: VTAB 1: PRINT "NOTE": HTAB 7: VTAB 1: PRINT "": HTAB 7: VTAB 1: GET BB$(TT): PRINT : PRINT BB$(TT)
140 IF ASC(BB$(TT)) < 62 AND ASC(BB$(TT)) < > 47 AND ASC(BB$(TT)) < > 32 THEN 130
150 IF BB$(TT) = "/" THEN TT = TT - 1: PRINT CHR$(7): GOTO 120
160 IF BB$(TT) = ">" THEN DD = TT: GOTO 550
170 IF BB$(TT) = "@" THEN X(TT) = 2:Y(TT) = 2: NEXT TT
180 HTAB 1: VTAB 3: PRINT "DUREE": HTAB 7: VTAB 3: PRINT "": HTAB 7: VTAB 3: GET RI$: PRINT : PRINT RI$: IF VAL(RI$) > 6 OR VAL(RI$) = 0 THEN 180
190 BB$(TT) = VAL(RI$)
200 IF BB$(TT) = "Z" THEN X(TT) = 0: GOTO 470
210 IF BB$(TT) = "X" THEN X(TT) = 242: GOTO 470
220 IF BB$(TT) = "C" THEN X(TT) = 228: GOTO 470
230 IF BB$(TT) = "V" THEN X(TT) = 215: GOTO 470
240 IF BB$(TT) = "B" THEN X(TT) = 203: GOTO 470
250 IF BB$(TT) = "N" THEN X(TT) = 192: GOTO 470
260 IF BB$(TT) = "M" THEN X(TT) = 181: GOTO 470
    
```



```

60 CLS
70 X=0:Y=32
80 FOR X=1 TO 127
90 A=RND(5)
100 IF A<3 THEN Y=Y-1
110 IF A>3 THEN Y=Y+1
120 IF X>30 AND X<40 THEN Y=Y+2
130 IF X>80 AND X<95 THEN Y=Y-2
140 IF X>115 THEN Y=Y+1
150 IF Y<15 THEN Y=Y+2
160 IF Y>44 THEN Y=Y-3
170 FOR B=Y TO 47:SET(X,B):NEXT B
180 NEXT X
190 RETURN
195 -----
200 X=64:Y=10:C=0:B=1
210 G=200:IF H>1000 THEN G=G-100
220 IF H>2000 THEN G=G-40
230 IF H>3000 THEN G=G-10:K=K-1
240 J=G/2
250 FOR I=1 TO G/2:SET(I,5):NEXT I
255 PRINT @ 50, "CARBURANT ": SET(X,Y):SET(X+1,Y)
270 A=0:B=0
280 P=PEEK(15100)*2+PEEK(14624)
290 IF P=16 THEN B=-2
300 IF P=64 THEN A=-1
310 IF P=80 THEN A=-1:B=-2
320 IF P=128 THEN A=1
330 IF P=144 THEN A=1:B=-2
340 B=B+1
350 C=A:D=B
360 IF POINT(X+2,Y) OR POINT(X-1,Y) THEN 560
370 H=H+1:G=G-.5:RESET(G/2,5):PRINT 752,"POINTS":H:
    
```

```

380 IF G=1 THEN 560
390 IF G=J THEN M=X
400 IF G=<J THEN GOSUB 460
410 IF X<1 OR X>123 OR Y<5 THEN 530
420 IF POINT(X,Y+1) THEN 450
430 IF POINT(X+1,Y+1) THEN 560
440 RESET(X,Y):RESET(X+1,Y):X=X+C:Y=Y+D:GOTO 260
450 IF POINT(X+1,Y+1) THEN 640 ELSE 560
460 RESET(M-5,N):RESET(M,N):RESET(M+6,N):N=N+1
470 IF N>46 THEN N=5:M=X
480 IF N<>Y AND N<>Y+1 THEN 510
490 IF M-5<>X AND M-6<>X AND M<>X AND M+5<>X AND M+6<>X THEN 510
500 GOTO 520
510 SET(M-5,N):SET(M,N):SET(M+6,N):RETURN
520 GOTO 560
530 PRINT @ 320, "VOTRE APPAREIL C'EST PERDU [A] S L'ESPACE-TEMPS"
540 FOR I=1 TO 1000:NEXT I
550 GOTO 40
560 B=X:C=X+1:D=Y:RESET(X,Y):RESET(X+1,Y):RESET(X,Y+1)
570 FOR P=1 TO 10:B=B-1:C=C+1:D=D-1
580 SET(C,D):SET(B,D)
590 FOR W=1 TO 35:NEXT W
600 RESET(C,D):RESET(B,D)
610 IF C>125 OR B<3 OR D<5 THEN 630
620 NEXT P
630 FOR I=1 TO 500:NEXT I:GOTO 40
640 RESET(X,Y):RESET(X+1,Y):RESET(X,Y+1):FOR I=1 TO 10:Y=Y-1:SET(X+1,Y)
650 FOR W=1 TO 30:NEXT W
660 RESET(X,Y):RESET(X+1,Y):IF Y<7 THEN 670 ELSE NEXT
670 H=H+150:SET(X,Y):SET(X+1,Y)
675 G=G+50:IF G>200 THEN G=200:FOR I=1 TO G/2:SET(I,5):NEXT I
680 GOTO 260
700
    
```

Basic : ZX
Adaptabilité : ***
Difficulté : *

sinclair ZX 81

COLLES

Quelle horreur ! Un programme pour « point » et conseiller d'éducation de tout poil, rendant impossible toute perte de mémoire salubre au potache, l'ignoble ZX tient comptabilité des sévices pouvant s'abattre sur les chères têtes d'élèves toujours sages. Les disciples des personnages de « Wargames » auront-ils fort à faire pour déplomber ce programme ?

Voici un programme pour ZX 81 ayant 16 K octets de mémoire vive ou plus, utilisable dans un collège ou un lycée pour comptabiliser les sanctions (eh oui cela existe encore !).

Commentaires

lignes 1 à 9 : initialisation N : nb maximum d'élèves susceptibles d'être punis C\$(N,5) : nom de la classe, 5 caractères N\$(N,8) : nom de l'élève, 8 caractères A(N) : compteur des aver-tissements C(N) : compteur des « colles » ou retenues E(N) : compteur des exclu-sions F et I : comparateur à N H : H=0 si l'élève n'est pas sanctionné, H=1 s'il le devient

ligne 10 : mise à zéro des compteurs par sous-programme 2000
ligne 12 : début du programme
l. 22 à 33 : Prise en compte des données
l. 35 à 60 : Affichage des élèves sanctionnés ou appelés à l'être, leur classe, le type de sanctions avec une précaution pour vider l'écran
l. 220 : Recherche pour savoir si l'élève a été sanctionné
l. 220 : Remise à zéro du compteur TT pour les prochains élèves et reprise du programme en 300
l. 300 : L'étude est-elle terminée si o(ui) retour au début du programme, si n(on) le programme et ses données (c'est là l'important) sont sauvés sur K7, un load " " provoquera le

démarrage du programme automatiquement
l. 500 : L'élève a déjà été sanctionné, mise en mémoire du numéro de l'élève et demande de la nouvelle sanction, mise en route des compteurs par sous-programmes certains l. 4200 à 4210, l. 4700 à 4710, l. 6000 à 6010 préciseront les éléments importants.
Ce programme peut être mis sur imprimante (nécessité d'un programme driver) en ajoutant 3 lignes au moins l. 235, l. 805 et l. 7005
Rand User 32134 et pourquoi pas l. 4208, l. 4708, l. 6008.
Notons en 50 les " " au lieu du tab(x) mais cela est indifférent.

© Michel LE PORT

```

1 LET N=100
2 DIM C$(N,5)
3 DIM N$(N,8)
4 LET F=0
5 DIM A(N)
6 LET H=0
7 DIM E(N)
9 DIM C(N)
10 GOSUB 2000
12 IF H<>1 THEN
GOSUB 400
13 LET I=F
15 IF F=N THEN PRINT
"PLUS DE PLACE EN
MEMOIRE "
20 LET H=0
21 LET TT=0
22 CLS
27 PRINT "DONNER LE
NOM DE L'ÉLÈVE "
30 INPUT N$(I)
31 PRINT "DONNER
SA CLASSE"
32 INPUT C$(I)
33 CLS
35 PRINT "NOM
CLASSE AV CO EX"

```

LES CHAMPIONS DU MOIS

Voici la liste des champions du mois, en vous priant de nous pardonner les sur et les sous-représentations de certaines machines dues à la lenteur des dépouillements et à votre ardeur, très sympathique, à nous écrire. Nous en profitons pour rattraper le retard quant aux TIistes de loin les plus nombreux.

T.I.
H. Boulègue (79 Niort) - R. Sabatier (69 Oullins) - H. Mouneimne (02 Saint-Quentin) - D. Dubos (93 Villepinte) - G. Cochet (69 Limonest) - O. Gainon (64 Pau) - F.-J. Bayard (53 Laval) - B. Terrat (06 Vallauris) - A. Binh (65 Tarbes) - J.-J. Graff (68 Fessenheim) - T. Le Dantec (30 Villeneuve la) - P. Misandeau (33 Bordeaux) - M.-C. Picke (59 Mouvoux) - F. Granados (92 Neuilly) - E. Mokadim (59 Valenciennes) - P.

Bonelli (69 Lyon) - A. Bugette (04 Digne) - A. Palacci (13 Marseille) - A. Sabot (42 Saint-Étienne) - M. Gozard (63 Chamalières) - M. Blanguerin (93 Aulnay) - T. Chabrier (60 Andeville) - J.-P. Caillot (42 Montrond) - E. Limelette (???) - P. Laurent (59 Maubeuge) - P. Gœury (88 Fraize) - J. Lanfranchi (76 Le Havre) - C. Fillgraff (57 Hundling) - JJ & G. Reboute (91 Ste Geneviève-des-bois) - D. Thognard (95 Soisy s/m).

Sharp

T. Pontet (69 Venissieux) - D. Gilquin (Bruxelles Belgique) - P. Igot (67 Strasbourg) - M. Maurin (06 Grasse) - B. André (Montignies s/s BELGIQUE) - J. Pichet (77 Annet) - A. Ozanne (78 Mantes-la-Jolie) - E. Thiébault (92 Fontenay-aux-roses).

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>ORIC</p> <p>ORIC I - 48K - Version 1 Oric + alimentation + cordon UHF K7 démonstration + manuel + K7 jeu Vismo 2.140 F</p> <p>ORIC I - 48K - Version 2 Oric + alimentation + K7 démonstration + manuel français + Péritel + alim. péritel + K7 jeu Vismo 2.280 F</p> <p>ORIC I - 48K - Version 3 Oric + Modulateur N/B Intégré + alimentation + K7 démonstration + manuel français + cordon UHF + K7 jeu Vismo 2.300 F</p> <p>K7 JEUX</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>K7 EDUCATION</p> <p>Oric Pour Tous 60 F (Programmes du livre du même titre)</p> <p>K7 GESTION</p> <p>Gestion compte bancaire 100 F Traitement de texte 200 F Oric Phone 200 F</p> <p>K7 UTILITAIRES</p> <p>Oric Base 180 F Oric Mon 180 F Désassembleur 60 F</p> <p>ACCESSOIRES</p> <p>Moniteur Zenith Vert 12 P. 1.050 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>VEGAS</p> <p>Nous consulter</p> <p>SINCLAIR ZX SPECTRUM</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>K7 JEUX (16 ou 48K)</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>K7 JEUX REFLEXION (16 et 48K)</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>K7 EDUCATION</p> <p>Math (16 ou 48K) 54 F Histoire (16 ou 48K) 54 F</p> <p>K7 GESTION</p> <p>Directeur financier (48K) 125 F Gestion de fichiers (16 ou 48K) 115 F</p> <p>K7 UTILITAIRES</p> <p>Pascal 4 T (48K) 260 F Devpac Assembleur/Désassembleur (16K) 160 F</p> <p>INTERFACES</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 ZPS 84 895 F</p> <p>SINCLAIR ZX-81</p> <p>ZX-81 580 F Mémoire 16K 340 F Imprimante 690 F</p> <p>K7 JEUX (16K)</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>K7 JEUX REFLEXION (16K)</p> <p>Othello 95 F Echecs 95 F Tric-Trac (Backgammon) 85 F Awari 85 F</p> <p>K7 GESTION (16K)</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>K7 UTILITAIRES (16K)</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>PACK VISMO</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>EXTENSIONS MEMOTECH</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>PERIPHERIQUES</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>BIBLIOGRAPHIE</p> <p>ORIC</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>ZX-81</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 60 F</p> <p>MAGAZINES</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>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 Manettes de Jeux 120 F 6502 - Programmation en langage Assembleur 215 F</p> <p>SPECTRUM</p> <p>Le petit livre du Spectrum 82 F La pratique du ZX-Spectrum - T. 1 (PSI) 82 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>
--	--	---	--	---

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 : _____

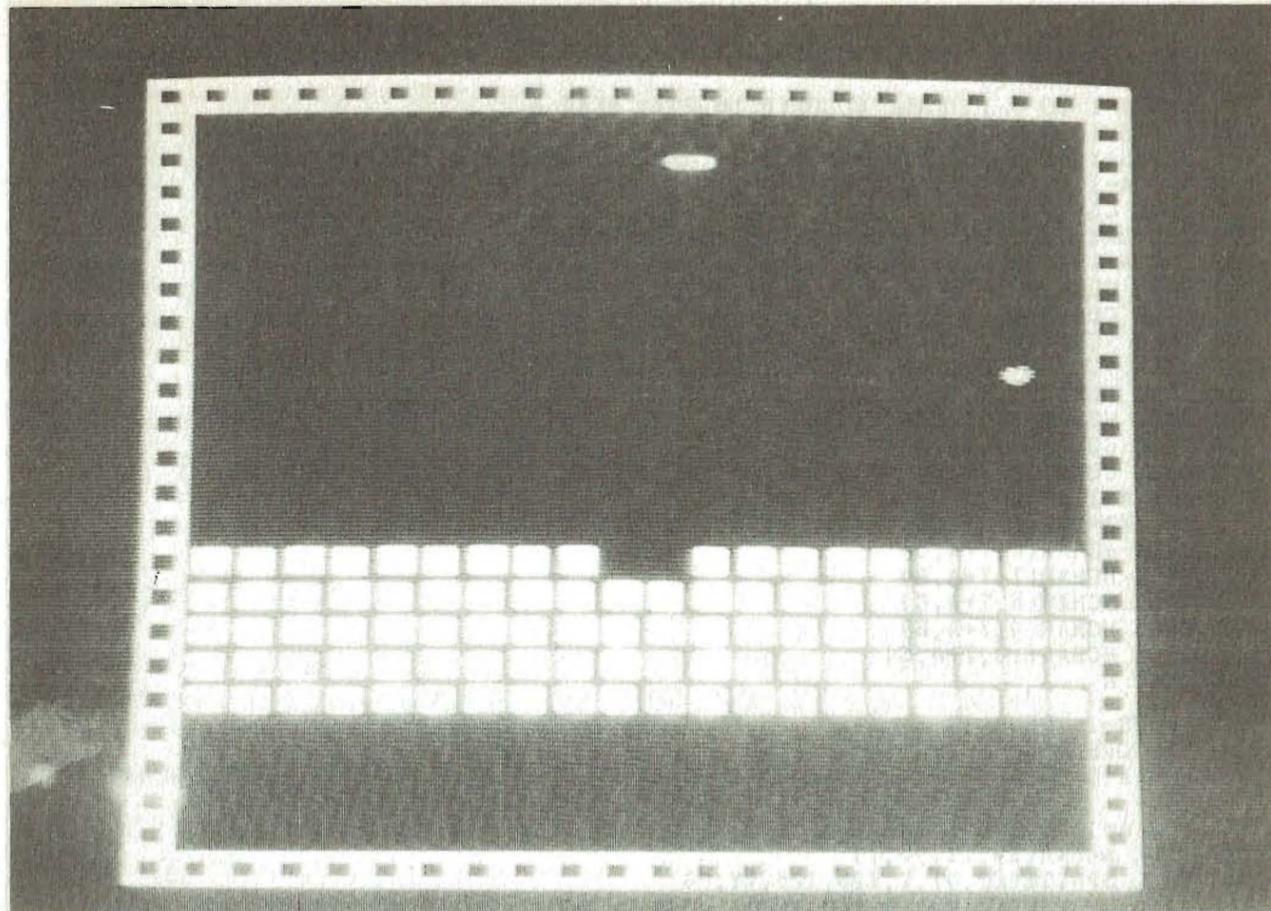
Désire recevoir catalogue 20 F (remboursable à la 1^{re} commande)

Quantité	Désignation	Prix unit. TTC	Prix total TTC

MODE DE RÈGLEMENT

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 Samedi.
 Contre-remboursement + 30 F.



```

770 CALL DELSPRITE(ALL)
780 CALL CLEAR
790 IF TS=1 THEN 830
800 PO=PO+(P*T)

810 DISPLAY AT(8,10):"TABLEAU";T :: DISPLAY AT(12,10):"SCORE";PO
820 FOR A=1 TO 500 :: NEXT A
830 CALL CLEAR
840 DISPLAY AT(12,5):"APPUYEZ SUR N'IMPORTE QUELLE TOUCHE POUR REJOUER"
850 FOR A=1 TO 500
860 CALL KEY(0,K,L)
870 IF L<>0 THEN 110
880 NEXT A
890 TS=1
900 GOTO 110
910 RESTORE 740
920 FOR A=1 TO 12 :: READ M :: CALL HCHAR(19,10+A,M):: NEXT A :: TS=1
930 GOTO 500
940 RESTORE 950
950 DATA 66,65,76,76,69,32
960 FOR A=1 TO 6 :: READ M :: CALL HCHAR(19,10+A,M):: NEXT A
970 CALL HCHAR(19,17,BA+49)
980 FOR A=1 TO 500 :: NEXT A :: CALL HCHAR(19,11,98,7)
990 RETURN
1000 CALL POSITION(L2,PY,PX):: CALL LOCATE(L1,168,PX)
1010 CALL KEY(0,K,L):: IF L=0 THEN 570 ELSE TS=0 :: CALL DELSPRITE(ALL):: GOTO 1
1020 CO=CO+3 :: PO=PO+(T*P):: T=T+1 :: VY=-(ABS(VY)+1):: IF ABS(VY)>13 THEN VY=-12 :: VX=-(ABS(VX)+3):: IF ABS(VX)>16 THEN VX=-15
1030 IF ABS(VY)>11 THEN VY=-11
1040 CALL DELSPRITE(ALL):: IF CO>16 THEN CO=4
1050 GOTO 130
    
```

```

40 FOR T=1 TO 1
45 IF T=14 OR T=28
OR T=42 OR T=56 OR
T=70 OR T=84 OR T=98
THEN GOSUB 800
50 PRINT N$(T,1 TO
8) ; " :C$(T,1 TO
5) ; " :A(T) ; " :C(T)
; " :E(T)
60 NEXT T
100 REM
120 FOR K=1 TO 1
130 FOR V=1 TO K
140 IF V=K THEN GOTO
200
150 IF N$(V,1 TO
8)=N$(K,1 TO 8) THEN
GOSUB 500
200 NEXT V
210 NEXT K
220 IF TT=1 THEN
GOTO 7000
230 PRINT "CET ÉLÈVE
N'A PAS ÉTÉ SANC
TIONNÉ"
240 GOSUB 5000
300 CLS
301 PRINT "VOULEZ-
VOUS EFFECTUER UN
AUTRE TRAVAIL"
310 INPUT A$
320 IF $(1)="O" THEN
GOTO 12
325 PRINT "METTEZ EN
MARCHE VOTRE MAGNÉ
TOPHONE SI VOUS ÊTES
PRÊT APPUYEZ SUR P"
326 PRINT "SINON
APPUYEZ SUR UNE AUTRE
TOUCHE"
327 INPUT O$
328 IF O$ <> "P" THEN
GOTO 300
330 SAVE "PUn"
340 GOTO 12
400 LET F=F+1
410 RETURN
500 LET H=1
505 LET B=V
508 LET V=V-1
510 LET I=B
515 LET TT=1
520 GOSUB 1000
530 RETURN
800 PAUSE 600
810 CLS
820 RETURN
1000 REM
1010 PRINT "VOULEZ-
VOUS METTRE UN AVER
TISSEMENT (1) OU UNE
COLLE(2)"
1020 INPUT W
1025 PRINT
1030 IF A(I)=0 AND
W=1 THEN GOTO 3500
1050 IF W=1 THEN
GOSUB 3000
1060 IF W=2 THEN
GOSUB 4000
1070 RETURN
2000 FOR Z=1 TO N
2010 LET A(Z)=0
2020 LET C(Z)=0
2030 LET E(Z)=0
2040 NEXT Z
2050 RETURN
3000 LET A(I)=A(I)+1
3010 IF A(I)=2 THEN
GOSUB 4700
3020 IF A(I)=3 THEN
GOSUB 4000
3030 RETURN
3500 LET A(I)=1
3510 RETURN
3600 LET C(I)=1
3605 GOSUB 4200
3610 RETURN
4000 IF A(I)=3 THEN LET
A(I)=0
4005 IF C(I)=0 THEN
GOTO 4150
4010 LET C(I)=C(I)+1
4013 IF C(I)=3 THEN
GOTO 4300
4015 GOSUB 4200
4030 RETURN
4150 LET C(I)=1
4160 GOTO 4015
4200 PRINT "L'ÉLÈVE
;N$(I) ; A RECU 1 COLLE
ET IL EST PRIÉ DE SE
PRÉSENTER AU COLLÈGE
MERCREDI"
4203 PAUSE 1000
4210 RETURN
4300 GOSUB 4500
4310 GOTO 4030
4500 LET C(I)=0
4505 IF E(I)=0 THEN
GOTO 4550
4510 LET E(I)=E(I)+1
4515 GOSUB 6000
4520 RETURN
4540 LET E(I)=1
4555 GOTO 4515
4700 PRINT "L'ÉLÈVE
;N$(I,1 TO 8) ; " :C$(I,
1 TO 5) ; " A RECU SON
DEUXIÈME AVERTISSE-
MENT"
4705 PAUSE 1000
4710 RETURN
5000 PRINT "VOULEZ-
VOUS METTRE UN AVER
TISSEMENT(1) OU UNE
COLLE(2)"
5010 INPUT G
5020 IF G=1 THEN LET
A(I)=1
5030 IF G=2 THEN
GOSUB 5550
5040 RETURN
5550 GOSUB 4200
5560 LET C(I)=1
5570 RETURN
6000 PRINT "L'ÉLÈVE
;N$(I,1 TO 8) ; " DE
;C$(I,1 TO 5) ; " SERA
EXCLU 3 JOURS"
6005 PAUSE 1000
6010 RETURN
7000 LET TT=0
7010 GOTO 300
    
```

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.

DISPONIBLES

Thomson T07

Commodore

ATARI

LOGIC-STORE

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

Basic : ORIC
Adaptabilité : *
Difficulté : **

ORIC-1

ACCORDS PERDUS

Vous êtes le roi de l'arrangement : voilà un programme qui fera votre affaire Octave. A vous la mélodie, à lui (le micro-ordinateur) l'accompagnement. Ce programme sert en outre d'excellente démonstration des capacités sonores de l'Oric-1.

Le programme « tourne » sur Oric 1. Son but est de reproduire un accompagnement musical (style guitare et basse ou main gauche du piano) pour une chanson ou un air que l'on joue avec un instrument de musique ou un autre M.O.

Quelques remarques sur le programme : Tout d'abord, si quelquefois la programmation est maladroite, il vous faut bien un jour commencer et les micro-ordinateurs se programment, même anarchiquement. Il est sûr qu'un chevronné parviendra à rétablir l'orthodoxie. Les fonctions des différents blocs d'instructions sont indiquées en REM (remarques).

Pour les blocs concernant le rythme de l'exécution, (2000, 3000 et 4000) c'est volontairement qu'il n'y a ni boucles ni la ligne « PLAY o.o.o.o » car l'on remarquera que les tests et cette ligne « cassaient » le rythme. Pour cette raison aussi, il faut faire calculer à Oric les valeurs des notes et des octaves avant l'exécution du morceau, ce qui justifie l'emploi de nombreux tableaux de variables indicées.

Le catalogue des accords permis est limité par le nombre de canaux (3) ce qui permettrait de penser que seuls les accords de 3 notes sont réalisables, mais l'inconvénient a été pallié en considérant que la

quinte juste est une des premières harmoniques de la fondamentale. (cf. Micro 7 n° 8, p. 90) et l'on peut donc l'entendre sans qu'elle y soit ! Bien sûr, lorsqu'elle est augmentée ou diminuée, il faut utiliser un canal dont on aurait bien besoin pour définir la 4^e note des accords augmentés ou diminués ; mais malgré cette contrainte, il est possible de jouer 99% des airs de musique de variétés et une bonne partie des airs de jazz.



© Georges BARRET

```

1 RESTORE: CLEAR
5 PAPER 0: INK 7: PRINTCHR$(17)
10 REM **** accompagnement automatique****
20 REM **** Georges BARRET - Sept. 83 ****
30 CLS: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT "Entrer le rythme":
PRINT
40 PRINT TAB(25)"(1) 2/4"
50 PRINT TAB(25)"(2) 3/4"
60 PRINT TAB(25)"(3) 4/4": PRINT
70 PRINT "Votre choix ---->": GET ME$: ME=VAL(ME$)
80 IF ME<1 OR ME>3 THEN GOTO 30
90 CLS: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT "Entrer le tempo": P
RINT
100 PRINT "De 0 (lent) a 9 (rapide)": PRINT
110 PRINT "Votre choix ---->": GET TE$: TE=VAL(TE$)
115 IF TE<0 OR TE>9 THEN GOTO 90
116 TE=(10-TE)*36
120 DIM AC$(51): DIM BC$(51)
130 CLS: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT: PRINT "VOUS POURREZ PROG
RAMMER"
    
```

```

200 CALL CHAR(120,"007E7E7E7E7E7E")
210 CALL SCREEN(2)
220 FOR A=1 TO 8 :: CALL COLOR(A,16,2):: NEXT A
230 IF TS=1 THEN 300
240 DISPLAY AT(8,10):"TABLEAU";T :: DISPLAY AT(12,10):"SCORE";PO
250 FOR A=1 TO 500 :: NEXT A
260 CALL CLEAR
270 DISPLAY AT(12,5):"VOUS AVEZ";3-BA;"BALLES"
280 FOR A=1 TO 500 :: NEXT A
290 CALL CLEAR
300 CALL COLOR(10,CO,2)
310 CALL VCHAR(1,7,104,24)
320 CALL VCHAR(1,28,104,24)
330 CALL HCHAR(1,7,104,21)
340 CALL HCHAR(24,7,104,21)
350 CALL COLOR(11,11,2)
360 CALL COLOR(12,5,2)
370 FOR A=1 TO 20
380 IF A/2=INT(A/2)THEN B=112 :: C=120 ELSE B=120 :: C=112
390 CALL HCHAR(6,7+A,C)
400 CALL HCHAR(7,7+A,B)
410 CALL HCHAR(8,7+A,C)
420 CALL HCHAR(9,7+A,B)
430 CALL HCHAR(10,7+A,C)
440 NEXT A

450 IF TS=1 THEN 910
460 RESTORE 950
470 FOR A=1 TO 6 :: READ M :: CALL HCHAR(19,10+A,M):: NEXT A :: CALL HCHAR(19,17
,49+BA)
480 FOR A=1 TO 500 :: NEXT A
490 CALL HCHAR(19,11,98,7)
500 CALL SPRITE(£2,97,7,128,128,VY,0)
510 CALL SPRITE(£1,96,14,168,128)
520 CALL KEY(0,D,E)
530 IF TS<>1 THEN 540 ELSE 1000
540 IF D<>83 THEN 560 ELSE CALL POSITION(£1,Y,X):: IF X<60 THEN 570 :: CALL MOTI
ON(£1,0,-40):: CALL SOUND(100,110,5):: CALL MOTION(£1,0,0)
550 GOTO 570
560 IF D<>68 THEN 570 ELSE CALL POSITION(£1,Y,X):: IF X>205 THEN 570 :: CALL MOT
ION(£1,0,40):: CALL SOUND(100,110,5):: CALL MOTION(£1,0,0)
570 CALL POSITION(£2,Y1,X1)
580 IF X1>56 THEN 600 ELSE VX=-VX :: CALL MOTION(£2,VY,VX):: CALL LOCATE(£2,Y1,5
6)

590 GOTO 520
600 IF X1<216 THEN 620 ELSE VX=-VX :: CALL MOTION(£2,VY,VX):: CALL LOCATE(£2,Y1,
216)
610 GOTO 520
620 CALL COINC(£1,£2,F,G):: IF G<>-1 THEN 640 ELSE VY=-VY :: CALL LOCATE(£2,155,
X1):: CALL MOTION(£2,VY,VX):: CALL SOUND(100,147,5)
630 GOTO 520
640 IF Y1<40 OR Y1>88 THEN 670 ELSE CALL GCHAR(INT(Y1/8)+1,INT(X1/8)+1,H):: IF H
<>112 AND H<>120 THEN 670
650 CALL HCHAR(INT(Y1/8)+1,INT(X1/8)+1,32):: CALL SOUND(10,-7,5):: VY=-VY :: CAL
L LOCATE(£2,Y1+VY,X1):: CALL MOTION(£2,VY,VX)
660 P=P+1 :: IF P=100 THEN 1020
670 IF Y1>8 THEN 680 ELSE VY=-VY :: CALL MOTION(£2,VY,VX):: CALL LOCATE(£2,9,X1)
:: GOTO 520
680 IF Y1<176 THEN 520 ELSE CALL DELSPRITE(£2):: BA=BA+1 :: IF BA=3 THEN 730
690 IF TS=1 THEN 710
700 GOSUB 940
710 VY=-ABS(VY):: CALL SPRITE(£2,97,7,128,128,VY,VX)
720 GOTO 520
730 RESTORE 740
740 DATA 80,65,82,84,73,69,32,70,73,78,73,69
750 FOR A=1 TO 12 :: READ J :: CALL HCHAR(19,10+A,J):: NEXT A
760 FOR A=1 TO 500 :: NEXT A
    
```

Basic : TI
Adaptabilité : *
Difficulté : *

TEXAS
INSTRUMENTS

BRIQUOPHAGE

Un petit programme, sans ambition, mais il en faut pour les débutants. Largement perfectible, il vous permettra d'affiner vos connaissances du Basic TI et servir de base à un programme plus élaboré.

Le but du jeu est simple, abattre le mur de briques en renvoyant la balle à l'aide de la raquette que l'on meut par deux touches. A chaque mur détruit, la vitesse croit légèrement, le bonus par brique est plus cher et le cadre du tableau change de couleur. Vous avez à votre disposition 3 balles. Si le joueur n'a pas rejoué au bout d'un certain temps, le programme se met à jouer tout seul. De même lorsque l'ordinateur joue seul, il vous est possible de l'arrêter pour faire une partie (en appuyant sur n'importe quelle touche). Bonnes parties et bonne chance. ■



© Gérald BOUQUET

```

10 CALL CLEAR
20 DISPLAY AT(10,8):"REALISE PAR : "
30 DISPLAY AT(14,8):"GERALD BOUQUET"
40 FOR A=1 TO 500 :: NEXT A
50 CALL CHAR(98,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
60 CALL HCHAR(1,1,98,768)
70 CALL CLEAR
80 DISPLAY AT(12,10):CHR$(60);CHR$(45);" S D ";CHR$(45);CHR$(62)
90 FOR A=1 TO 500 :: NEXT A
95 CALL VCHAR(1,1,98,768)
100 TS=0
110 RANDOMIZE :: VX=INT(RND*6)+10
120 VY=-7 :: T=1 :: BA=0 :: PO=0 :: CO=3
130 CALL CLEAR
140 F=7 :: P=0
150 CALL CHAR(96,"000000FFFF")
160 CALL CHAR(97,"0000183C3C18")
180 CALL CHAR(104,"FFF3C3C3C3FFF")
190 CALL CHAR(112,"007E7E7E7E7E")

```

```

135 PRINT"AU MAXIMUM 50 ACCORDS":WAIT 200:CLS
140 FOR A=1TO51
150 GOSUB 10000:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Accord No":A
160 PRINT:INPUT"ENTRER LE TON DE L'ACCORD ":AC$(A):PRINT CHR$(20)
170 IF AC$(A)="FIN"THEN PRINT CHR$(20):GOTO210
180 PRINT:INPUT"ENTRER LE NOM DE L'ACCORD ":BC$(A):PRINT CHR$(20)
190 IF A=51 THEN AC$(A)="FIN":PRINTCHR$(20):GOTO 210
200 NEXT A
210 REM **** composition - notes- ***
220 DIM N1(A):DIM N2(A):DIM N3(A)
225 DIM O1(A):DIM O2(A):DIM O3(A)
230 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"Un peu de Patience....."
....."
240 REPEAT
245 C=C+1
250 FOR E=1TO12: READ D$,D
260 IF D$=AC$(C) THEN N1(C)=D :GOTO 270
265 NEXT E
270 RESTORE
271 UNTIL AC$(C+1)="FIN" OR AC$(C)="FIN"
280 REPEAT
281 RESTORE:FOR Q=1TO12:READ PB$,PB:NEXT Q
284 F=F+1
285 O1(F)=3:O2(F)=3:O3(F)=3
286 FOR J=1TO10
290 READ E$,E2,E3
300 IF BC$(F)=E$ THEN N2(F)=N1(F)+E2:N3(F)=N1(F)+E3
301 IF N2(F)>12 THEN O2(F)=4:N2(F)=N2(F)-12
302 IF N3(F)>12 THEN O3(F)=4:N3(F)=N3(F)-12
309 NEXT J
310 UNTIL AC$(F+1)="FIN"
500 :
510 REM **** rythme ****
515 CLS
520 ON ME GOTO 2000,3000,000
2000 :
2010 REM ***** 2 Temps ****
2020 :
2030 FOR F=1TOA
2035 IF AC$(F)="FIN"THEN GOTO 2170
2040 MUSIC 1,2,N1(F),0
2050 PLAY 1,0,1,3000:WAIT TE/4:PAPER 1
2060 MUSIC 1,O1(F),N1(F),0
2070 MUSIC 2,O2(F),N2(F),0
2080 MUSIC 3,O3(F),N3(F),0
2090 PLAY7,0,1,3000:WAIT TE/4
2100 MUSIC 3,1,N3(F),0
2110 PLAY 4,0,1,3000:WAIT TE/4:PAPER 6
2120 MUSIC 1,O1(F),N1(F),0
2130 MUSIC 2,O2(F),N2(F),0
2140 MUSIC 3,O3(F),N3(F),0
2150 PLAY7,0,1,3000:WAIT TE/4
2160 NEXT F
2170 K$=KEY$
2180 IF K$="F"THEN PRINT CHR$(17):END
2190 GOTO2030
3000 :

```

```

3010 REM ***** 3 Temps ****
3020 :
3030 FOR F=1TOA
3035 IF AC$(F)="FIN"THEN GOTO 3170
3040 MUSIC 1,2,N1(F),0
3050 PLAY 1,0,1,3000:WAIT TE/3:PAPER 2
3055 VA=VA+1:PAPER VA
3060 MUSIC 1,01(F),N1(F),0
3070 MUSIC 2,2(F),N2(F),0
3080 MUSIC 3,03(F),N3(F),0
3090 PLAY 7,0,1,3000:WAIT TE/3
3095 IF VA<2 THEN GOTO 3055
3096 VA=0
3160 NEXT F
3170 K#=KEY$
3180 IF K#="F"THEN PRINTCHR$(17):END
3190 GOTO3030
5000 :
5010 REM ***** 4 Temps ****
5020 :
5025 TE=TE*2
5030 FOR F=1TOA
5035 IF AC$(F)="FIN"THENGOTO 5260
5040 TM=TM+1
5045 ON TM GOTO 5070,5090,100,5120,5250
5070 MUSIC 1,2,N1(F),0:GOTO5130
5090 MUSIC 1,2,N2(F),0:GOTO5130
5100 MUSIC 1,2,N3(F),0:GOTO5130
5120 MUSIC 1,2,N2(F),0:GOTO5130
5130 PLAY 1,01,3000:WAIT TE/8:PAPER TM
5140 MUSIC 1,01(F),N1(F),0
5150 MUSIC 2,02(F),N2(F),0
5160 MUSIC 3,03(F),N3(F),0
5170 PLAY 7,0,1,3000:WAIT TE/8
5180 GOTO5040
5250 TM=0:NEXT F
5260 K#=KEY$
5270 IF K#="F"THEN END
5280 GOTO5030
9999 END
10000 REM ***** affichage des accords acceptes ****
10010 CLS:PRINT:PRINT"ACCORDS ACCEPTES":PRINT"===== "
10020 PRINT:PRINT"TON:";PRINT"----"
10030 PRINT"DO DO# RE RE# MI FA":PRINT"SOL SOL# LA LA# SI "
10040 PRINT:PRINT"NON:";PRINT"----"
10050 PRINT"Maj.=. | Min.=m | 7eme=7 | 7Maj.=7."
10060 PRINT"6eme=6 | Aug.=/ | Dim.=\ | Min.7=m7
10070 PRINT"4eme=4 | Min6=m6| "
10110 PRINT:PRINT"Après le dernier accord...":PRINT" taper 'FIN' "
10115 PRINT"===== "
10130 RETURN
63000 REM ***** data *****
63010 DATA"DO",1,"DO#",2,"RE",3,"RE#",4,"MI",5
63020 DATA"FA",6,"FA#",7,"SOL",8,"SOL#",9,"LA",10,"LA#",11,"SI",12
63040 DATA".",4,7,"m",3,7,"7",4,10
63050 DATA"7.",4,11,"6",4,9,"/",4,8
63060 DATA"\",3,6,"4",5,7,"m7",3,10,"m6",3,9

```

```

70 DATA 2,3,4,5,6,7,8,9,10,V,D,R,A: FOR I = 1 TO 13: READ V$(I): NEXT
: REM VALEUR DES CARTES
80 DATA 1,8,2,4,3,15,5,20,6,10,7,17,11,13,9,12,14,19,16,18 : FOR I =
1 TO 20: READ B(I): NEXT : REM ORDRE DE RANGEMENT DES CARTES
90 FOR X = 1 TO 13:CART$(X) = V$(X) + "-TRE": NEXT
100 FOR X = 14 TO 26:CART$(X) = V$(X - 13) + "-PIQ": NEXT
110 FOR X = 27 TO 39:CART$(X) = V$(X - 26) + "-COE": NEXT
120 FOR X = 40 TO 52:CART$(X) = V$(X - 39) + "-CAR": NEXT
130 HTAB 1: VTAB 22: PRINT "TAPER (RETURN) POUR CONTINUER ";; GET R$
200 REM TIRAGE AU SORT DE 20 CARTES
210 FOR X = 1 TO 20
220 T = INT ( RND (1) * 52) + 1
230 FOR Y = 1 TO X - 1: IF A(Y) = T THEN 220
240 NEXT Y
250 A(X) = T:A$(X) = CART$(T)
260 NEXT X
300 REM AFFICHAGE
310 HOME
320 PRINT "CHOISISSEZ UNE DES DIX PAIRES CI-DESSOUS"
330 : PRINT : PRINT : PRINT
340 FOR X = 1 TO 20 STEP 2: PRINT TAB( 5)"(";A$(X); TAB( 16);"ET"; TAB(
22);A$(X + 1);" )": NEXT X
350 HTAB 1: VTAB 22: PRINT " PUIS, TAPEZ UNE TOUCHE ";; GET R$: HOME
360 FOR X = 1 TO 20:B$(X) = A$(X): NEXT
370 PRINT : PRINT
380 FOR X = 1 TO 20 STEP 5:
390 INVERSE : PRINT INT ( X / 5) + 1;; NORMAL : PRINT " ";
400 PRINT B$(X); TAB( 10);B$(X + 1); TAB( 18);B$(X + 2); TAB( 26);B$(X +
3); TAB( 34);B$(X + 4)
410 NEXT X
499 REM RECHERCHE
500 HTAB 1: VTAB 10: PRINT "DANS QUELLE LIGNE SE TROUVE LA "
510 PRINT "1ERE CARTE : ";; INPUT A$:XA = VAL (A$): IF XA < 1 OR XA > 4 THEN
500
520 PRINT "2EME CARTE : ";; INPUT B$:XB = VAL (B$): IF XB < 1 OR XB > 4 THEN
500
550 FOR L = 1 TO 20:S$ = MID$( SOL$,L,1)
560 FOR LL = L + 1 TO 20: IF MID$( SOL$,LL,1) < ) S$ THEN 600
570 L1 = INT ((L - 1) / 5) + 1:L2 = INT ((LL - 1) / 5) + 1
580 IF (L1 = XA AND L2 = XB) THEN 610
590 IF (L1 = XB AND L2 = XA) THEN 610
600 NEXT LL: NEXT L
610 PRINT G$:G$
620 PRINT " VOS DEUX CARTES SONT :": PRINT
630 PRINT B$(L),B$(LL)
640 HTAB 1: VTAB 23: PRINT "ETES-VOUS CONVAINCU DE MES POUVOIRS (O/N)
? ";; GET A$
650 IF A$ = "N" THEN 210
660 END
1000 REM INSTRUCTIONS
1010 SPEED= 150
1020 HOME : PRINT " JE SUIS LE DEVIN , LE ";; FLASH : PRINT "MAGICIEN": NORMAL
: PRINT
1030 PRINT : PRINT " JE VOUS PROPOSE DE CHOISIR UNE PAIRE DE CARTES PAR
MI LES 10 PAIRES PROPOSEES."
1040 PRINT "JE VOUS PRESENTE ENSUITE TOUTES LES CARTES RANGEES SUR QU
ATRE LIGNES": PRINT
1050 PRINT " VOUS ME DONNEZ SIMPLEMENT LE(S) NUMEROS(S) DES LIGNES
OU SE TROUVENT VOS DEUX CARTES,"
1060 PRINT : PRINT "ET GRACE A MA FORMULE MAGIQUE :": PRINT
1070 HTAB 7: FLASH : FOR I = 1 TO 4: PRINT G$: TAB( 7 * I); MID$( SOL$, (I
- 1) * 5 + 1,5);:FOR T = 1 TO 1000: NEXT T,I: NORMAL : PRINT : PRINT
1080 PRINT : HTAB 10: FLASH : PRINT "JE LES RETROUVE...": NORMAL
1090 SPEED= 255
1100 RETURN

```


Basic : TRS-80 M1
Adaptabilité : **
Difficulté : *



PENSE-BETE

« Pense-bête » peut être d'une grande utilité. Il peut servir à d'autres micro-ordinateurs en supprimant ou changeant quelques paramètres des instructions.

« Dictionnaire, Répertoire téléphonique, traducteur, aide-mémoire etc. » Voilà les usages que l'on peut faire de ce petit programme. Changer les instructions d'adressage direct du curseur (cf MICRO 7 n° 6). Pour le TRS-80 qui a 16 lignes de 64 caractères, les positions de l'écran sont numérotées dans le sens de lecture de 0 à 1023. Le fichier interne (les DATA) est structuré comme suit : DATA « 1^{er} mot ou phrase », « 2^e mot ou phrase »
Exemple : DATA "REM",

"REMARQUE" ou : DATA "POMPIERS", "18"
La question ou le sujet se trouve dans le premier élément de DATA, la réponse dans le second. Veillez à bien appairer les données pour qu'une réponse suive immédiatement la question y ayant trait.

© Christian BRETON

ATTENTION

PAS D'ESPACE APRES LE MOT

.....
(ENTER)-> Pour lire le fichier : (+)-> Pour arreter la lecture
(?)-> Pour sortir du programme : (0)-> Pour ajouter des données
.....

Question --> COMPUTER

Reponse --> ORDINATEUR

*** Tapez sur une touche pour continuer ***

ATTENTION

PAS D'ESPACE APRES LE MOT

.....
(ENTER)-> Pour lire le fichier : (+)-> Pour arreter la lecture
(?)-> Pour sortir du programme : (0)-> Pour ajouter des données
.....

Question --> ORDINATEUR

Reponse --> COMPUTER

*** Tapez sur une touche pour continuer ***

ATTENTION

PAS D'ESPACE APRES LE MOT

.....
(ENTER)-> Pour lire le fichier : (+)-> Pour arreter la lecture
(?)-> Pour sortir du programme : (0)-> Pour ajouter des données
.....

Question --> BRETON

Reponse --> (6) 949 18 94

*** Tapez sur une touche pour continuer ***

ATTENTION

PAS D'ESPACE APRES LE MOT

.....
(ENTER)-> Pour lire le fichier : (+)-> Pour arreter la lecture
(?)-> Pour sortir du programme : (0)-> Pour ajouter des données
.....

Question --> LOI D'OHM

Reponse --> U=R*I OU R=U/I OU I=U/R OU R=E-V/I

*** Tapez sur une touche pour continuer ***

ATTENTION

PAS D'ESPACE APRES LE MOT

.....
(ENTER)-> Pour lire le fichier : (+)-> Pour arreter la lecture
(?)-> Pour sortir du programme : (0)-> Pour ajouter des données
.....

Question --> 18 AOUT 81

Reponse --> DENTISTE A 17 HEURES

*** Tapez sur une touche pour continuer ***

```

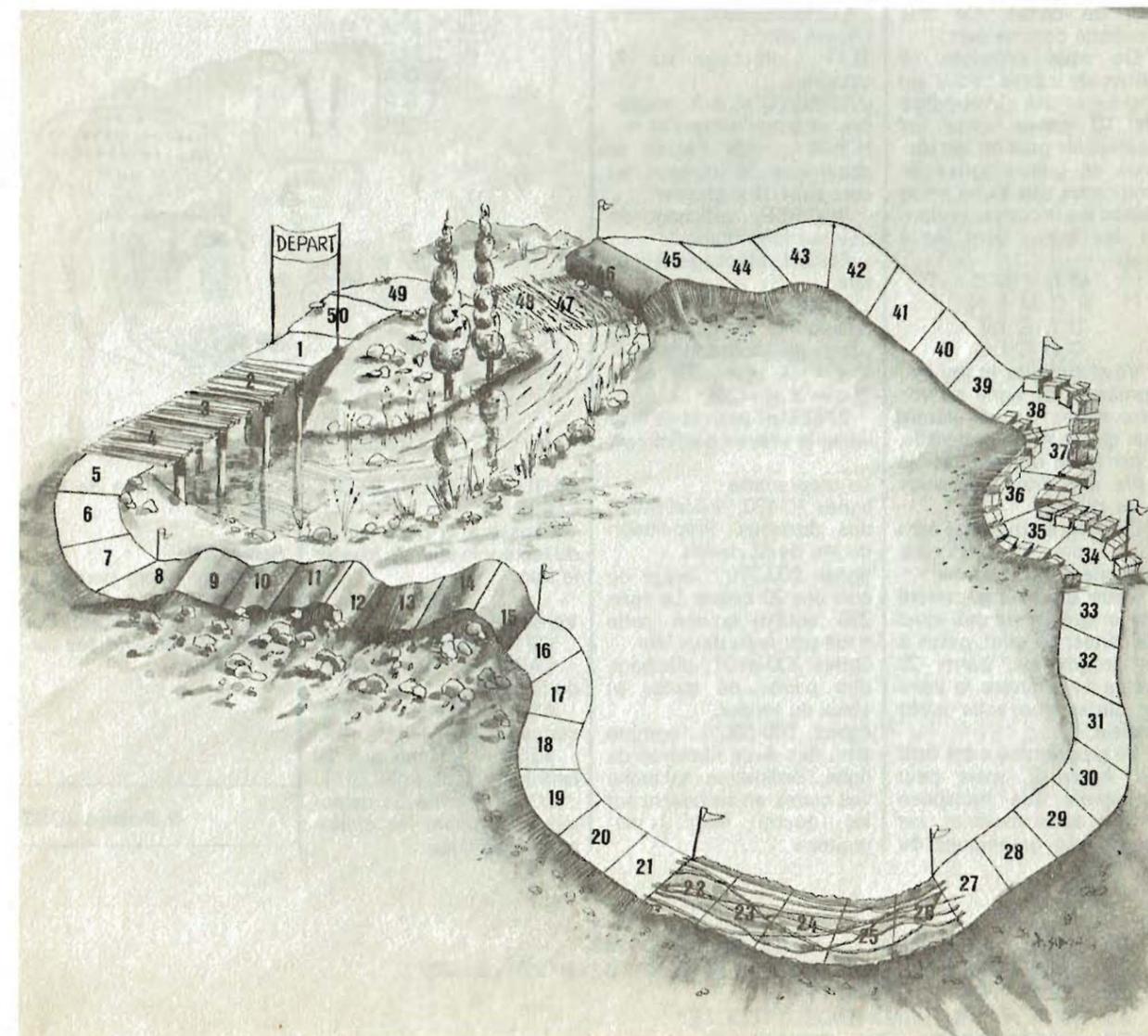
44 IF A(J,1) < 51 THEN 38
46 NEXT J
48 FOR N=1 TO E
50 PRT "NO" : N : "CASE" : A(N,1) - 50, "EN" : A(N,3) :
"COUPS"
52 NEXT N:END
54 INP "VITESSE", A(N,2) : GSB #1 : V=A(N,2)+INT
(RAN#*10) : GOTO 22
56 IF A(N,2) > 3 THEN 20
58 PRT "VOUS ÊTES ENLISÉS", "POUSSEZ" : A(N,1)=A
(N,1)+1 : GOTO 32
60 IF A(N,1) < 34 THEN 34
62 FOR I=1 TO E : IF I=N THEN 66
64 H=A (i,1) : IF H>34 : IF H<39 THEN 68
66 NEXT I : GOTO 34
68 PRT "STOP", "CHICANE ENCOMBRÉE"
A(N,1)=34 : GOTO 32
70 IF A(N,1)=46 THEN 86
72 IF A(N,1)=47 THEN 88
74 IF A(N,1)=48 : K=0 : GOTO 90
76 INP "VITESSE", A(N,2) : GSB #1
78 IF A(N,2) ≥ 4 THEN 102

```

```

80 PRT " VOUS ÊTES MOUILLÉ " : X=INT (RAN#* 10)
82 IF X<4 THEN 86
84 IF X<8 THEN 88
86 A(N,1)=46 : PRT "MOTEUR NOYÉ", "PASSEZ 2
TOURS" : GOTO 94
88 A(N,1)=47 : PRT "MOTEUR CALE", "PASSEZ 1
TOUR" : GOTO 98
90 A(N,1)=48
92 PRT "PASSEZ EN PREMIÈRE" : GOTO 20
94 A(N,4)=A(N,4)+1 : IF A(N,4)<4 THEN 32
96 GOTO 92
98 A(N,5)=A(N,5)+1 : IF A(N,5)<3 THEN 32
100 GOTO 92
102 Z=INT (RAN#*10)
104 IF FRAC(Z/2)=0 : PRT "BON SAUT" : A(N,1)= 49 :
GOTO 34
106 PRT "SAUT RATÉ" : GOTO 80
P 1
1 IF ABS (A(N,2) - K) V 1 : RET
2 PRT "VITESSE RATÉE", "POINT MORT" : A(N,2) = 0 :
RET

```



Basic : Casio
Adaptabilité : *
Difficulté : *

CASIO

CROSS

Petite machine mais grand frisson avec la poignée dans le coin. Avec de l'imagination, avaler les bosses et éviter de caler au milieu de la rivière sans vous faire coincer dans les passages resserrés. Bref du pilotage de vitesse en tout-terrain.

Le but du jeu est de boucler le circuit le plus vite possible. en surmontant les différents obstacles.

Pour jouer, il suffit chacun à son tour, de désigner à la machine celle des sept vitesses disponibles à laquelle on désire rouler. Le micro engendre alors un nombre aléatoire variant entre 0 et 5 qu'il ajoute à la vitesse sélectionnée, ce qui a pour effet : — soit de vous gratifier d'un bonus de cases. — soit de vous pénaliser d'une chute (si le total précité dépasse le chiffre 7) et cela tout au long du parcours. Attention ! Il n'est en aucun cas permis de « sauter les vitesses », sinon, la machine vous remet automatiquement au point mort (vitesse 0).

Les obstacles :
1°) Les bosses (cases 8 à 15) : il s'agit d'un passage dangereux où la probabilité de chute est doublée (le nombre aléatoire varie ici de 0 à 10). Cette zone doit donc être franchie avec prudence.

2°) La boue (cases 22 à 26) : là, par-contre, il faut arriver à rouler le plus vite possible (4° au minimum) si on ne veut pas s'enliser, auquel cas il faudrait pousser la moto jusqu'au bout de la zone (rassurez-vous, le micro le fera pour vous ; 1 case à chaque tour)

3°) La chicane : il est impossible de s'y engager si un autre concurrent y est déjà.

4°) La rivière : elle est précédée d'un tremplin (cases 43 à 45) sur lequel il s'agit de négocier un saut par-dessus la rivière. Mais attention, si la vitesse est inférieure à la 4° sur le tremplin, le saut est impossible et vous tombez irrémédiablement dans la rivière.

Si vous tentez le saut (à condition que votre vitesse soit suffisante) vous avez une chance sur 2 pour le réussir, et d'atterrir en case 49.

Si vous ne pouvez sauter ou si vous ratez votre saut, la rivière est divisée en trois zones (cases 46 à 48) dans l'une desquelles vous tomberez de manière aléatoire.
— Case 46 (zone profonde) : vous noyez votre moteur et devez passer deux tours (le temps de sécher vos bougies)

— Case 47 (zone moyenne) : vous calez et devez passer un tour pour redémarrer
— Case 48 (zone peu profonde) : vous repâtiez en première au prochain tour.

Une fois que tous les concurrents ont franchi la ligne d'arrivée, le micro vous rappelle en quelle case et en combien de

coups chacun de ceux-ci l'a fait.

— Les démarrages (au début, après une chute... etc) se font obligatoirement en première.

— Il peut arriver que l'on passe une « zone » sans en subir les conséquences, si on a la chance d'avoir un nombre aléatoire suffisant.

— Il se peut également que l'on tombe dans la rivière sans avoir eu l'occasion de tenter le saut, toujours à cause du nombre aléatoire.

Il convient donc d'être prudent et de ne pas dépasser le tremplin avant d'être dans la « zone rivière ».

— Les vitesses 6 et 7 sont très dangereuses et entraînent presque systématiquement la chute.

— Au début du jeu, entrer le nombre de joueurs (quatre au maximum).

© P. DESGORGES

```

DEFM 5
PG
 2 VAC : WAIT 30
 4 INP " NB JOUEURS ", E
 6 FOR N = 1 TO E
 8 IF A(N,1) >= 51 THEN 42
10 PRT " NO " ; N ; " A VOUS " ; K=A(N,2)
12 IF A(N,1) > 7 ; IF A(N,1) < 16 ; PRT " BOSSSES " ;
GOTO 54
14 IF A(N,1) > 21 ; IF A(N,1) < 27 ; PRT " BOUE " : GOTO
56
16 IF A(N,1) > 33 ; IF A(N,1) < 39 ; PRT " CHICANE "
18 IF A(N,1) > 42 ; IF A(N,1) < 49 ; PRT " RIVIERE " :
GOTO 70
20 INP " VITESSE " A(N,2) : GSB #1 : V = A(N,2) + INT
(RAN#*5) : L = A(N,1)
22 IF A(N,2) = 0 : V = 0
24 IF V > 7 THEN 30
26 A(N,1) = A(N,1) + V : IF L <= 34 THEN 60
28 GOTO 34
30 PRT " CHUTE "
32 A(N,2) = 0
34 PRT " NO " ; N ; " VIT " ; A(N,2), " CASE " ; A(N,1)
36 IF A(N,1) >= 51 ; PRT " NO " ; N ; " ARRIVE " : A(N,3)
= Y : GOTO 42
38 NEXT N
40 Y=Y+1 : GOTO 6
42 FOR J=1 TO E

```

```

10 CLEAR1000
20 CLS
30 ON ERROR GOTO 65000
40 PRINT @ 0, TAB(22); " ATTENTION "
50 PRINT @ 135, " PAS D'ESPACE APRES LE MOT "
60 PRINT STRING$(64, CHR$(160))
70 PRINT @ 320, "(ENTER-) Pour lire le fichier : (+-) Pour arreter la lecture
(?)-) Pour sortir du programme : (Q-) Pour ajouter des donnees "
80 PRINT @ 448, STRING$(64, CHR$(160))
90 RESTORE
100 PRINT @ 576, CHR$(31); "Question ---) " :
110 LINE INPUT A$
120 IFA$=CHR$(63) THEN 250
130 IFA$=CHR$(64) THEN CLS:LIST 390-
140 IF RIGHT$(A$, 1)=CHR$(32) THEN 200
150 READ N$, C$ : IF N$="***" AND C$="***" GOSUB 65050:GOTO 90
160 IF LEFT$(N$, LEN(A$))=A$ THEN PRINT @ 576, "Question ---) " ; N$ : CHR$(30) : PRINT @ 704, " Reponse ---) " ; C$ : GOTO 200
170 IFA$="" THEN 100 ELSE 200
180 IF LEFT$(C$, LEN(A$))=A$ THEN PRINT @ 576, "Question ---) " ; C$ : CHR$(30) : PRINT @ 704, " Reponse ---) " ; N$ : GOTO 200
190 IF A$() LEFT$(N$, LEN(A$)) AND A$() LEFT$(C$, LEN(A$)) THEN 150
200 PRINT @ 896, TAB(10) " *** Tapez sur une touche pour continuer *** "
210 Z$=INKEY$
220 IF Z$="" THEN 210
230 PRINT @ 718, CHR$(30) ; @ 768, CHR$(30) ; @ 896, CHR$(31)
240 IF Z$=CHR$(91) THEN 90
250 GOTO 150
260 CLS
270 END
280 PRINT @ 576, CHR$(30)
290 PRINT @ 576, "Vous etiez prevenu " :
300 FOR P=1 TO 500
310 NEXT P
320 PRINT " pas d'espace apres le . . ." ;
330 FOR P=1 TO 500
340 NEXT P
350 PRINT "dernier mot "
360 FOR P=1 TO 500
370 NEXT P
380 GOTO 90
390 DATA "BABY", "BEBE", "INPUT", "ENTREE", "PRINT", "IMPRIMER", "FOR", "POUR", "READ", "LIRE", "LEF", "GAUCHE", "ONE", "UN", "TWO", "DEUX", "COMPUT
ER", "ORDINATEUR", "LET", "SOIT", "DELETE", "EFFACER", "SAVE", "SAUVER", "DATA", "DONNEE", "REM", "REMARQUE "
400 DATA "BRETON", "(6) 949 18 94", "MACHIN", "000 01 01", "RENSEIGNEMENTS", "12", "RECLAMATIONS", "13", "POLICE-SECOURS", "17", "POMPIERS", "18
"
410 DATA "DEG C --)F", "(C*9/5)+32", "DEG F --)C", "(F-32)*5/9", "CHEVAL VAPEUR", "=0.736 KW OU 736 W", "LOI D'OHM", "U=R*I OU R=U/I OU I=U/
R OU R=U/I", "SURFACE DU TRIANGLE", "S=B*H/2", "MILLE MARIN", "1852 METRES", "MILLE TERRESTRE", "1609 METRES "
420 DATA "17 ADUT 81", "9H METRO BOULOT DODO", "18 ADUT 81", "DENTISTE A 17 HEURES", "15 OCT 81", "PAYER LES IMPOTS", "25 DEC 81", "10 H MAR
CHE "
430 DATA "LES MISERABLES VICTOR HUGO", "RANGEE B12 RAYON 3", "INFORMATIQUE", "RANGEE X1 RAYON 11", "MATHEMATIQUES", "RANGEE Z9 RAYON 6 "
65000 '
65010 DATA "***", "***"
65020 IF ERR/2+1=11 THEN RESUME NEXT
65030 PRINT@576, CHR$(31)
65040 PRINT@576, "E R R E U R D A N S L E S D A T A " : FOR P=1 TO 1000 : NEXT P : GOTO 65100
65050 PRINT@576, CHR$(31)
65060 PRINT@576, "FIN DE FICHIER "
65070 FOR P=1 TO 1000
65080 NEXT P
65090 RETURN
65100 RESUME 90

```

Basic : Goupil
Adaptabilité : *
Difficulté : **



GESTION COURRIER

Peu de programmes reçus pour les Goupil mais perdu dans la masse des autres, voilà un exemplaire s'occupant de la gestion de courrier sur disquette. Les améliorations que l'on peut apporter sont importantes en particulier dans le domaine du confort d'utilisation en cours de saisie.



FONCTIONS SPÉCIALES DU GOUPIL

PRINT CHR\$(12)=effacement de l'écran
PRINT CHR\$(7)=sonnerie ?REN"O.PRINT" et PRINT£0.=gestion de l'imprimante sous forme de fichier

POSSIBILITÉS OFFERTES

- *Création d'une lettre jusqu'à 100 lignes avec en-tête mémorisable.
- *Modification du contenu de la ligne, de l'en-tête ou de la conclusion.
- *Insertion et suppression de ligne.
- *Stockage sur disque jusqu'à concurrence de sa capacité, en choisissant le titre de la lettre.
- *Rappel en mémoire centrale avec possibilité de nouvelles modifications.
- *Impression, en quantité choisie, soit en continu soit feuille à feuille (en cas de papier à en-tête).

COMMENTAIRES SUR LE LOGICIEL

- * LIGNES 10 A 90 : Déclaration des tableaux, menu, choix de l'utilisateur.
- * LIGNES 100 A 300 : Création de l'en-tête (modifier à votre choix les variables : T1\$ pour le nom et prénom, T2\$ pour l'adresse, T3\$ pour code postal et ville, T4\$ pour le téléphone).
- Modifier d'autre part les variables C2\$ et C3\$ à votre gré pour le contenu des diverses conclusions possibles.
- * LIGNES 310 A 430 : Modification du texte. La variable TB sert de flag pour éviter d'avoir à réécrire les lignes d'affichage. Remarque : en cas de réponse différente de L,T,E,C,S ou ! on passe directement au module d'impression. Un test aurait pu être fait en ligne 435.
- * LIGNES 440 A 660 : Impression.

Possibilité due à ce type de matériel de pouvoir sortir sur terminal ou sur imprimante (ligne 460). En ligne 630 la fonction INCH\$(0) permet d'attendre une entrée au clavier sans avoir à utiliser le retour charriot (INKEY\$ sur TRS). * LIGNES 670 A 910 : Stockage et appel disque Lettres traitées en tant que fichier séquentiel. La syntaxe des fichiers peut être légèrement différente en

fonction des types de matériel. Pour les possesseurs d'appareils à K7 cette sauvegarde peut aussi se concevoir à condition de gérer soi-même l'emplacement des lettres en utilisant le compteur du K7.

© J.-G. HENRY

Dans ce programme le signe « dièse » est remplacé par £.

```

10 DIM ES(100):DIM VS(100)
20 PRINTCHR$(12):PRINTCHR$(7):PRINTTAB(30)"GESTION
DE COURRIER":PRINT:FOR Q%=1 TO 80:PRINTCHR$(156)::
NEXT Q%:PRINT
30 PRINTTAB(30)"MENU":PRINT:PRINT
40 PRINT"CRÉATION D'UNE LETTRE.....1"
50 PRINT"MODIFICATION DU TEXTE.....2"
60 PRINT"IMPRESSION.....3"
70 PRINT"SAUVEGARDE SUR DISQUE.....
..4"
80 PRINT"APPEL SUR DISQUE.....5"
90 PRINT:PRINT:INPUT"Votre choix";L:ON L GOTO 100,31
0,440,670,800
100 REM+++++++CRÉATION
+++++++
120 PRINTCHR$(12):PRINTTAB(20)"CRÉATION DE LETTRE"
:PRINT:PRINT
130 PRINTTAB(10)"CHOIX DE L'EN-TÊTE
140 PRINT"PERSONNEL..1"
150 PRINT"AUTRE.....2"
160 PRINT"SANS.....3":PRINT:INPUT"Votre choix";C1
170 IF C1=0 OR C1>3 THEN PRINTCHR$(7):GOTO 130
180 IF C1=1 THEN T1$="DUPONT PIERRE":T2$="ADRES
SE":T3$="CODE POSTAL ET VILLE":T4$="TÉLÉPHONE"
190 IF C1=2 THEN INPUT"Nom";T1$:INPUT"Adresse";T2
$:INPUT"Code postal et ville";T3$:INPUT"Téléphone";T4$
200 PRINT:PRINT"Pour sauter une ligne taper /":PRINT"Po
ur terminer la lettre taper £"
210 PRINT:INPUT"ÊTE DE LETTRE"; TT$:PRINTCHR$(12):
FOR I=1 TO 100
220 INPUTLINE ES(I)
230 IF LEFT$(ES(I),1)="£" THEN NN=I:GOTO 250
240 NEXT I
250 PRINT:PRINT"Choix de la conclusion":INPUT"Adminis
tratif (1),Amical (2),Autre (3)":C2

```

```

260 IF C2=0 OR C2>3 THEN PRINTCHR$(7):GOTO 250
270 IF C2=1 THEN C2$="Veuillez agréer "+TT$+" l'assu
rance de nos sentiments distingués":C3$="M.DUPONT"
280 IF C2=2 THEN C2$="Amicalement":C3$="DUPONT"
290 IF C2=3 THEN INPUT"Conclusion"; C2$:INPUT"Signat
ure";C3$
300 PRINT:INPUT"Création terminée,taper 1 pour le me
nu";L:GOTO 20
310 REM+++++++MODIFICATION
+++++++
320 PRINTCHR$(12):PRINTTAB(20)"MODIFICATION":PRINT:
PRINT
330 PRINT"Lettre actuelle":TB=1:GOTO 510
340 FOR I=1 TO NN:VS(I)=ES(I):NEXT I
350 PRINT"MODIFICATIONS":PRINT"En tête 'E',titre'T',lig
ne'L',sup'S',inser'I',conclusion'C',plus de modif'F"
360 INPUT"Choix";GG$:IF GG$="F" THEN INPUT"1 pour le
menu";L:GOTO 20
370 IF GG$="L" THEN INPUT"N DE LA LIGNE";J:PRINT"
Modification":INPUTLINE ES(J):GOTO 330
380 IF GG$="T" THEN INPUT "Titre";TT$:GOTO 330
390 IF GG$="E" THEN INPUT"nom";T1$:INPUT"adresse";
T2$:INPUT"cp et ville";T3$:INPUT"Tel";T4$:GOTO 330
400 IF GG$="C" THEN PRINT"Conclusion":INPUTLINEC2$:
PRINT"Signature":INPUTLINE C3$:GOTO 330
410 IF GG$="S" THEN INPUT"N de la ligne à supprimer";
N:FOR I=N TO NN:ES(I)=VS(I+1):NEXT:NN=NN-1:GOTO
330
420 IF GG$="I" THEN INPUT"A insérer après la ligne n ";N:
PRINT"Texte à insérer":INPUT LINE ES(N+1)
430 IF GG$="I" THEN FOR I=N+1 TO NN:ES(I+1)=VS(I):
NEXT I:NN=NN+1:GOTO 330
440 REM+++++++IMPRESSION
+++++++
450 PRINTCHR$(12):PRINTTAB(20)"IMPRESSION DE LA
LETTRE"
460 PRINT:PRINT:INPUT"Terminal ou Imprimante";LS:IF LS=
"1" THEN OPEN"0.PRINT" AS 0
470 INPUT"Nombre de tirages à effectuer";KK
480 IF KK>1 THEN INPUT"Pause après chaque tirage (O ou
N)":RR$:IF RR$<<"O" AND RR$<<"N" THEN
PRINTCHR$(7):GOTO 480
490 IF RR$="N" THEN INPUT"Nombre de lignes à sauter en
tre chaque tirage";NS
500 FOR K=1 TO KK
510 IF C1=3 THEN GOTO 530
520 PRINT£0,T1$:PRINT£0,T2$:PRINT£0,
T3$:PRINT£0,T4$ GOTO 540
530 PRINT£0:PRINT£0:PRINT£0

```

```

540 PRINT£0,TAB(40)"LE":DATE$:PRINT£0:
PRINT£0,TAB(10)TT$
550 FOR I=1 TO NN
560 IF TB=1 THEN PRINTI;
570 IF LEFT$(ES(I),1)="/" THEN
ES(I)=""
580 PRINT£0,ES(I)
590 NEXT I
600 PRINT£0:PRINT£0,C2$:PRINT£0,
TAB(20)C3$
610 IF TB=1 THEN TB=0:GOTO 340
620 IF RR$="O" THEN PRINT"Taper sur une touche pour
continuer"
630 IF RR$="O" THEN EE$=INCH$(0):IF EE$="" THEN
GOTO 630
640 NEXT K
650 IF L$="I" THEN CLOSE 0
660 PRINT:INPUT"1 pour le menu";L: GOTO 20
670 REM+++++++SAUVEGARDE+++
+++++++
680 PRINTCHR$(12):PRINTTAB(20)"SAUVEGARDE DE LA
LETTRE":PRINT:PRINT
690 INPUT"Quel titre donnez-vous à cette lettre (8 car m
ax)":NM$
700 OPEN NEW NM$ AS 1
710 NN=NN-1
720 PRINT£1,C1,"",NM
730 PRINT£1,T1$,"",T2$,"",T3$
740 PRINT£1,TT$
750 FOR I=1 TO NN:PRINT£1,ES(I),"":NEXT I
760 PRINT£1,C2$
770 PRINT£1,C3$
780 CLOSE 1
790 PRINT:PRINT"Sauvegarde effectuée sous le titre ";N
M$:INPUT"1 pour le menu";L:GOTO 20
800 REM+++++++APPEL+++
+++++++
810 PRINTCHR$(12):PRINTTAB(20)"APPEL
SUR DISQUE":PRINT:PRINT
820 INPUT"Titre de la lettre à appeler"NM$
830 OPEN OLD NM$ AS 1
840 INPUT£1,C1,NN
850 IF C1=5 THEN GOTO 870
860 INPUT£1,T1$,T2$,T3$
870 INPUT£1,TT$
880 FOR I=1 TO NN:INPUT£1,
ES(I):NEXT I
890 INPUT£1,C2$,C3$
900 CLOSE 1
910 PRINT:PRINT"Lettre en mémoire":INPUT"1 pour le men
u";L:GOTO 20

```