

Avez-vous vu le Banc d'Essai Duriez ? des 20 micro-Ordinateurs domestiques ou portatifs?

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

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

précises, sans délayage publicitaire.

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

★ 13 portables à Prix-Charter-Duriez : ★

Sharp PC 1500	1690	T.T.C., F.
Imprimante CE 150	1750	
PC 1500 + CE 150	3400	
Extension 16K protégée		
CE 161	1700	
Interface RS 232 parallèle	1890	
PC 1251	1190	
PC 1245	750	
Périph. pour 1251 ou 1245		
Interface magnéto	169	
Imprimante + interf. magn.	790	
Imprim. + magnéto intégré	1590	
Hewlett Packard		
HP41 CX	2880	
Lecteur de cartes	1560	
Accus rechargeables	390	
Chargeur	155	
HP 75C	8190	
Module mémoire 8K	1190	
Cassette digitale	3950	
Imprimante thermique	3950	
Interface TVUHF	3350	
Casio FX 702 P	1050	
Interface magnéto FA2	260	
Imprimante FP 10	560	
FX 802 P	1400	
PB 100	645	
Interface magnéto FA3	245	
Imprimante FP12	635	
PB700	1660	
Traceur 4 coul.	2280	
Magnéto intégrable	850	
Mémoire 4 Ko	427	
FP200	2990	
Mémoire 8 Ko	623	
Cordon magnéto	85	
Traceur 4 coul. av. cordon	2281	
Cordon imprim. parallèle	390	
Lecteur disquettes	4430	
Clavier numérique	512	
Adaptateur secteur	225	
Logiciels FP200		
Extension CETL (ROM)	809	
Graph (cassette)	155	
Statistiques (cassette)	285	
File (disquette)	419	
Manuel Library (Livre)	214	
Olivetti M 10	5990	
Mémoire 8Ko	828	
Adaptateur secteur	98	
Cordon Imprim. parallèle	199	
Canon XO.7 (8 Ko)	2170	
Traceur 4 coul.	1650	
XO.7 + traceur	3700	
Mémoire 8 Ko	780	
Carte 4 Ko	389	
Cable magnéto	49	
Amplific. RS232 + Cordon	690	
Cordon imprim. parallèle	245	
Carte fichier	495	
Epson X20	5980	
Magnéto	1220	
Mémoire 16 Ko	1170	
Modem + cordon	1955	
Paquet Cadeau Duriez		
Thomson TO7 + Mémo-basic + Magnéto + manette jeux et sons	3950	

Prix au 1 Fév. 1984. En cas de changement Duriez vous avise avant expédition.

★ Duriez vend aussi par poste ★

Avec le Banc-d'Essai Duriez (envoi contre 3 Timbres; gratuit au magasin), vous recevrez la liste complète des prix-plancher Duriez, à jour, des machines, cassettes, disquettes, livres, recueils de programmes, jeux, logiciels d'affaires.

Si vous commandez par poste, vous avez 8 jours pour changer

d'avis. Duriez vous remboursera sans vous poser de questions.

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

★ Bon de commande Banc-d'essai-Catalogue Duriez Micros. ★

à adresser (Découpé, copié ou photocopié) à Duriez, 132, Bd St-Germain, Paris 6^e, avec 3 Timbres à 2 F (ce livret vaut beaucoup plus). En plus, je Commande à Duriez les articles indiqués en marge Je paie par chèque ci-joint, de F.....

y compris 40 F port et emballage (ou) Je paierai à réception avec major. de 30 F (Rayer un des 2 \$ ci-dessus). J'ajoute mes nom, prénom et adresse en marge. Je date et signe.



Mars

M7 84 00

```

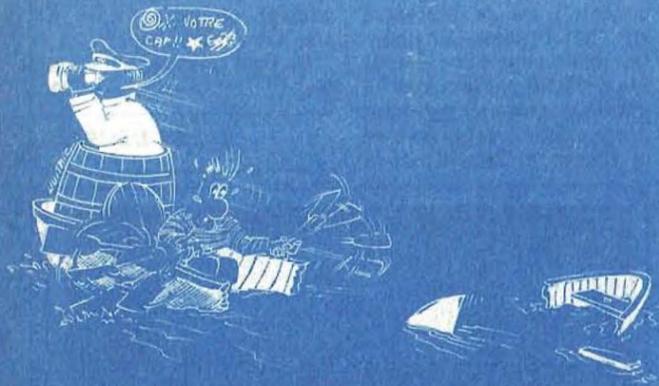
6050 REM TRAITEMENT DES REPONSES
6070 COLORC:LOCATE19,4:ATTRB1,1,
0:PRINTGR$(0)
6080 CONSOLE22,24,1,2:CLS
6090 K=K+1:ATTRB0,0,0:COLOR3
6100 LOCATE2,21,1:INPUTRY$
6110 LOCATE11,21:INPUT PH$
6120 LOCATE19,21:INPUT COL$
6130 LOCATE30,21:INPUT PRD$
6140 IF RY$=R$ AND PH$=P$ AND CO
L$=C$ AND PRD$=PER$ THEN 6210
6150 LOCATE13,24,0:PRINT"REPONSE
INEXACTE"
6160 FOR I=1TO5000:NEXT
6170 CLS
6180 IFK>1 THEN 6240
6190 LOCATE13,24:PRINT"REVOYONS
LE FEU":CONSOLE21,21:CLS
6200 ON G GOTO 1080,1180,1260,13
30,1400
6210 LOCATE13,24,0:PRINT"REPONSE
EXACTE":K=0
6220 FORI=1TO5000:NEXT
6230 RETURN
6240 CONSOLE21,21:CLS:LOCATE5,23
:PRINT"CECI ETAIT LA REPONSE EXA
CTE":K=0
6250 CONSOLE24,24:GOSUB 6020
6260 GOTO 6220

7000 DATA1,ECLAT,ROUGE,5 SEC,PEN
FRET
7010 DATA4,ECLATS,BLANCS,25 SEC,
PEN MEN
7020 DATA 2+1,ECLATS,ROUGES,12 S
EC,AUDIERNE
7030 DATA"","ISO.",VERT,4 SEC,LA
TRINITE/MER
7040 DATA 1,"OCC.",ROUGE,4 SEC,L
E CROISIC
7050 DATA 2,"OCC.",VERT,6 SEC,PI
RIAC/MER
7060 DATA 2+1,"OCC.",BLANC,12 SE
C,BENODET
7070 DATA "","SCINT.",ROUGE,"",M
ARSEILLE VIEUX-PORT
7080 DATA3,ECLATS,BLANCS,15 SEC,
CAP CEPET
7090 DATA 3+1,ECLATS,BLANCS,15 S
EC,PORTO-VECCHIO
7100 DATA 2,"OCC.",VERT,6 SEC,ME
N BRIAL(SEIN)
7110 DATA 2+1,"OCC.",ROUGE,12 SE
C,LA VIEILLE(RAZ DE SEIN)
7120 DATA"","ISO.",BLANC,4 SEC,P
OMEGUES
7200 DATA 2+1,"OCC.",ROUGE,12 SE
C,LA VIEILLE(RAZ DE SEIN)
    
```

microw

LE CAHIER DU LOGICIEL

GAGNEZ UN SPECTRA VIDEO CHAQUE MOIS



PHARES

HELP GARÇON!
 CALORIC
 LA MAISON DU FOU
 SOLI-APPLE
 PHARES
 GRAPHIQUE EN COLONNES

14

EDITO

Il est très difficile de recopier un programme, même bien écrit, sans commettre de fautes. La relecture assidue ne suffit pas toujours à les retrouver. Car même si toutes les fautes ne plantent pas un programme, un programme ne fait pas « obligatoirement » ce que vous lui demandez. Pour vous en sortir, une seule solution : comprendre comment fonctionne un programme. Voici quelques trucs pour vous aider. N'hésitez pas à rajouter des instructions, provisoires pendant la période de test. Par exemple, STOP (ou l'équivalent) permet d'arrêter le programme à l'endroit que vous désirez. Vous pouvez ensuite afficher (PRINT) certaines variables pour vérifier si elles contiennent les bonnes valeurs, puis continuer le traitement. Des PRINT bien placés permettent de suivre le fonctionnement du programme. Ces remarques sont valables lorsque vous écrivez un programme vous-même. Enfin, n'hésitez surtout pas à consulter votre manuel.

Les listings de programmes publiés dans le Cahier du logiciel sont réalisés sur imprimante MANNESMANN TALLY

Basic : Étendu
adaptabilité : *
Difficulté : *
Note : le signe livre (£)
doit être remplacé par le
signe dièse.



HELP GARÇON!

Le métier de garçon de café est difficile. Si en plus il faut traverser une rue où les automobilistes roulent comme des fous, ce n'est plus un métier...

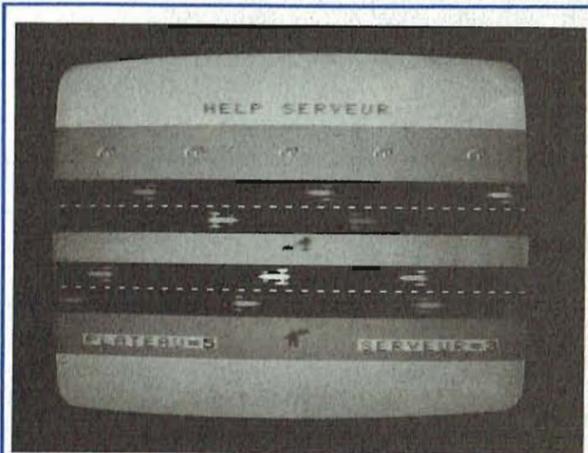
Ce jeu consiste à aller déposer une bouteille sur une table qui est de l'autre côté de la rue. Il s'agit de ne pas se faire écraser par les voitures qui y circulent. Attention, vous ne serez pas à l'abri au milieu de la route.

Ce programme a été écrit en Basic étendu car il utilise les Sprites, en français : « lutins ». Les sprites sont des caractères, que vous pouvez redessiner (voiture, serveur...), qui se déplacent sur l'écran point par point. La gestion de ces caractères est faite par le micro lui-même et non pas par votre programme : vous donnez la vitesse horizontale et la

vitesse verticale et le sprite se déplace "tout seul". De plus un sprite peut en croiser un autre ou passer par dessus le fond sans l'effacer. La programmation de ceci en basic serait vraiment très compliquée, voir impossible. En raison de la spécificité des instructions qui permettent de contrôler les sprites (CALL SPRITE, COINC...) il faut posséder le manuel du basic étendu du TI pour adapter ce programme à une autre machine.

Garçon, un demi s'il vous plaît !

© Joël DEURAT



F. Dupin

```

INTNOM$
1080 C=7:FORI=1TO4
1090 L=1:N=1
1100 FORW=1TO2:GOSUB4000:NEXTW
1110 L=1:N=10:GOSUB4000:NEXTI
1120 COLOR3
1130 G=1:GOSUB6050:GOTO2000
1140 REM PORTO VECCHIO
1150 CLS:RESTORE7090:GOSUB5050
1170 ATTRB0,1:LOCATE13,15:PRINTN
OM$
1180 C=7:FORI=1TO4
1190 L=1:N=1:FORJ=1TO2:GOSUB4000
:NEXTJ
1200 L=1:N=5:GOSUB4000:L=1:N=4:G
OSUB4000:NEXTI
1210 G=2:GOSUB6050:GOTO2000
1220 REM MEN BRIAL(SEIN)
1230 CLS:RESTORE7100:GOSUB5050
1240 ATTRB0,1
1250 LOCATE12,15:PRINTNOM$
1260 C=2:FORI=1TO5
1270 L=3:N=1:GOSUB4000:L=1:N=1:G
OSUB4000:NEXTI
1280 G=3:GOSUB6050:GOTO2000
1290 REM LA VIEILLE(RAZ DE SEIN)
1300 CLS:RESTORE7110:GOSUB5050
1310 ATTRB0,1
1320 LOCATE8,15:PRINTNOM$
1330 C=1:FORI=1TO4
1340 FORJ=1TO2:L=4:N=1:GOSUB4000
:NEXTJ
1350 L=1:N=1:GOSUB4000:NEXTI
1360 G=4:GOSUB6050:GOTO2000
1370 REM POMEQUES
1380 CLS:RESTORE7120:GOSUB5050
1390 ATTRB0,1:LOCATE16,15:PRINTN
OM$
1400 C=7:FORI=1TO5:L=2:N=2:GOSUB
4000:NEXT
1410 G=5:GOSUB6050:GOTO2000
2000 REM CHOIX EXO
2010 CONSOLE0,24,0:CLS:COLOR3
2020 ATTRB0,1:LOCATE7,7:PRINT"LA
PARTIE 2/ CONTIENT"
2030 PRINT:PRINTTAB(7);"5 PHARES
A IDENTIFIER":ATTRB0,0
2040 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTTAB(
7);"TAPEZ UN CHIFFRE ENTRE 1 ET
5"
2050 PRINTTAB(7);"POUR OBTENIR L
'UN D'EUX"
2055 PRINTTAB(7);"MENU DU DEBUT:
TAPEZ 6"
2060 LOCATE20,20:INPUT CH
2065 IF CH<1 ORCH>6 THEN100
2070 ON CH GOTO1050,1140,1220,12
90,1370,100
2900 CONSOLE0,24,0,0:CLS:END
3000 CONSOLE0,24:CLS:COLOR3:LOCA
TE15,12:PRINT"B?M? OU H?":LOCATE
20,15,1:INPUTWAIT3090;10,A$:CLS
3010 IFA$="B" THEN3085
3020 IF A$="M" THEN 100
3030 IF A$<>"H" THEN RETURN
3040 PRINTTAB(5);"1/FEU 1 ECLAT"
3045 PRINTTAB(5);"2/FEU A ECLATS
GPES"
3050 PRINTTAB(5);"3/FEU A ECLATS
DIV. GPES"
3055 PRINTTAB(5);"4/FEU ISOPHASE
"
3060 PRINTTAB(5);"5/FEU A OCCULT
ATION"
3065 PRINTTAB(5);"6/FEU A OCC. G
PEES"
3070 PRINTTAB(5);"7/FEU A OCC. D
IV. GPEES"
3075 PRINTTAB(5);"8/FEU SCINTILL
ANT"
3080 PRINT:PRINT:LOCATE13,24,1:I
NPUT"VOTRE CHOIX";N:W=N:CLS
3085 ON W GOTO 200,300,400,500,6
00,700,800,900
3090 CLS:RETURN

4000 REM BOUCLE ALLUMAGE
4010 CONSOLE3,4,0,2
4020 COLOR C,0:LOCATE19,4,0:ATTR
B1,1,0:PRINTGR$(0)
4030 LOCATE0,0,0:COLOR0,0:INPUT
WAIT4040;L,
4040 SCREEN0,0,0
4050 INPUTWAIT4060;N,
4060 RETURN

5000 REM DESSIN DU PHARE
5020 BOXF(136,128)-(176,152),-5
5030 BOXF(148,128)-(172,40),-5
5040 RETURN
5050 COLOR3:LOCATE3,20,0
5060 READ R$,P$,C$,PER$,NOM$
5070 PRINT"RYTHME","PHASE";
5080 PRINTTAB(21);"COULEUR";TAB(
31);"PERIODE"
5090 RETURN

6000 REM ECRIT FEU
6005 LO=LEN(NOM$):X=20-(LO/2)
6010 COLOR3:LOCATEX,15:ATTRB0,1,
0:PRINTNOM$
6020 ATTRB0,0,0:LOCATE5,21:PRINT
R$,P$;
6030 PRINTTAB(21);C$;TAB(32):PRI
NTPER$
6040 RETURN

```

```

DE 10 SECONDES":PRINT:PRINT"POU
R EN INTERROMPRE LE":PRINT
161 PRINT"DEROULEMENT EN TAPANT
LA":PRINT:PRINT"LETTRE B,M OU H"
162 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTTAB(3
);"B=REVOIR LE MEME FEU":PRINT
164 PRINTTAB(3);"M=CHOIX ENTRE 1
/ ET 2/":PRINT
166 PRINTTAB(3);"H=CHOIX ENTRE L
ES 8 FEUX DE 1/":PRINT
168 FOR I=1 TO 17000:NEXT
170 PRINT:LOCATE10,24,1:INPUTWAI
T200;15,A$:PRINT:PRINT:PRINT
172 IF A$="M"OR A$="H" THEN GOSU
B 3020 ELSE200
200 REM FEU 1 ECLAT

210 CLS:RESTORE7000
220 GOSUB 5050
230 C=1:L=1:N=4
240 GOSUB6000
250 FOR I=1 TO 6
260 GOSUB 4000
270 NEXT I
280 W=1:GOSUB 3000
300 REM FEU A ECLATS GPES
310 RESTORE7010:GOSUB5050
330 GOSUB6000
340 C=7:FORI=1TO3
350 L=1:N=2
360 FORW=1TO3
370 GOSUB4000:NEXTW
380 L=1:N=15:GOSUB4000:NEXTI
390 W=2:GOSUB 3000
400 REM FEU A ECLATS DIVERS. GPE
S
410 RESTORE7020:GOSUB 5050
420 GOSUB6000
430 C=1:FOR I=1TO4
440 L=1:N=1:GOSUB4000
450 L=1:N=3:GOSUB4000
460 L=1:N=5:GOSUB4000
470 NEXT:W=3:GOSUB 3000
500 REM FEU ISOPHASE
510 RESTORE7030:GOSUB 5050
520 GOSUB6000:LOCATE13,24:PRINT"

```

```

ISO.=ISOPHASE"
530 C=2:L=2:N=2
540 FORI=1TO6:GOSUB4000:NEXT
550 W=4:GOSUB3000
600 REM FEU A OCCULTATION
610 RESTORE 7040:GOSUB 5050
620 GOSUB6000:LOCATE12,24:PRINT"
OCC.=OCCULTATION"
630 C=1:L=3:N=1
640 FORI=1TO6:GOSUB4000:NEXT
650 W=5:GOSUB3000
700 REM FEU A OCC. GPEES
710 RESTORE7050:GOSUB5050
720 GOSUB6000
730 C=2:FORI=1TO5
740 L=3:N=1:GOSUB4000
750 L=1:N=1:GOSUB4000
760 NEXT:W=6:GOSUB3000
800 REM FEU A OCC. DIV. GPEES
810 RESTORE7060:GOSUB5050
820 GOSUB6000
830 C=7:FORI=1TO4
840 L=4:N=1:GOSUB4000:GOSUB4000
850 L=1:N=1:GOSUB4000
860 NEXT:W=7:GOSUB3000
900 REM FEU SCINTILLANT
910 RESTORE7070:GOSUB5050
920 GOSUB6000:LOCATE11,24:PRINT"
SCINT.=SCINTILLANT"
930 C=1:L=1:N=1
940 FORI=1TO10:GOSUB4000:NEXT
950 W=8:GOSUB3000
960 COLOR3:GOTO100
1000 REM EXOS

1010 CLS:SCREEN3,0,0:ATTRB0,1,0
1020 LOCATE4,6,0:PRINT"LES REPON
SES DOIVENT ETRE DONNEES":PRINT
1030 PRINTTAB(4);"DANS LA MEME F
ORME QUE DANS LE":PRINT
1040 PRINTTAB(4);"PROGRAMME DE P
RESENTATION":ATTRB0,0,0
1045 FORI=1TO5000:NEXT:GOTO2000
1050 CLS:RESTORE7080
1060 GOSUB5050
1070 ATTRB0,1,0:LOCATE16,15,0:PR

```

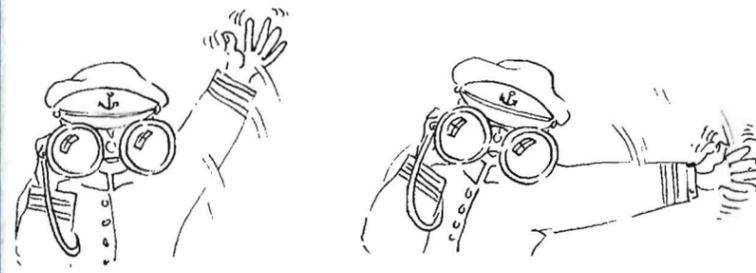
TS

```

10 DISPLAY AT(1,10)ERASE ALL:"HELP SERVEUR"
20 DATA 14,10,12,6,10,3,11,10,8,5,10,14,12
30 CALL MAGNIFY(3)
40 RANDOMIZE
50 CALL COLOR(2,5,11,5,9,1,6,9,1,7,9,1,8,9,1,9,11,11,10,2,2,11,16,2,14,3,11)
60 CALL CHAR(40,"3F7FFDA5848400")
70 CALL CHAR(56,"000000000000000000317AFC480000000000C0C1E3E7EDC9C1414143C00")
80 CALL CHAR(112,RPT$( "0",6)&"3C")
90 CALL CHAR(120,"000006060F1F3F6F0F0F0909090900004848FC30E000000000")
100 CALL CHAR(124,"000006060F1F3F6F0F0F0909090909000000000080C0E5353F00")
110 CALL CHAR(132,"0000000038103FFFFF3F10380000000000007E7E1818FEFFFFFFE1818FEFE"
)
120 CALL CHAR(136,"00007E7E18187FFFFF7F18187E7E0000000000001C08FCFFFFFFC081C")
130 CALL CHAR(142,"3F7FFDA5848400")
140 CALL HCHAR(3,1,104,704)
150 CALL HCHAR(3,1,96,160)
160 CALL HCHAR(10,1,112,32)
170 CALL HCHAR(13,1,96,96)
180 CALL HCHAR(18,1,112,32)
190 CALL HCHAR(21,1,96,128)
200 FOR I=5 TO 29 STEP 6
210 CALL HCHAR(5,I,40)
220 NEXT I
230 DISPLAY AT(23,2)SIZE(9):"PLATEAU="
240 DISPLAY AT(23,20)SIZE(9):"SERVEUR="
250 GOSUB 850
260 FOR I=11 TO 13
270 READ C
280 CALL SPRITE(£I,132,C,58,1,0,-25)
290 FOR J=1 TO 153
300 NEXT J

310 NEXT I
320 FOR I=8 TO 10
330 READ C
340 CALL SPRITE(£I,136,C,79,1,0,11)
350 FOR J=1 TO 365
360 NEXT J
370 NEXT I
380 FOR I=5 TO 7
390 READ C
400 CALL SPRITE(£I,132,C,122,1,0,-11)
410 FOR J=1 TO 365
420 NEXT J
430 NEXT I
440 FOR I=2 TO 4
450 READ C
460 CALL SPRITE(£I,136,C,143,1,0,25)
470 FOR J=1 TO 153
480 NEXT J
490 NEXT I
510 DISPLAY AT(14,4)SIZE(25):"VEUILLEZ PATIENTER S V P"
520 DIM ROW(600),COL(600)
530 QW=0 :: FOR L=4 TO 23 :: FOR C=3 TO 32 :: QW=QW+1 :: ROW(QW)=L*8-7 :: COL(QW
)=C*8-7 :: NEXT C :: NEXT L
540 CALL HCHAR(14,1,96,32)
550 P=5 :: G=3
555 CALL SPRITE(£14,56,7,97,1,0,-INT(RND*2+20))
560 CALL SPRITE(£1,120,13,ROW(555),COL(555))
570 DISPLAY AT(23,10)SIZE(1):STR$(P):: DISPLAY AT(23,28)SIZE(1):STR$(G):: C=555
580 CALL LOCATE(£1,ROW(C),COL(C)):: CALL PATTERN(£1,120)
590 CALL JOYST(1,A,B)
600 CALL COINC(ALL,W):: IF W=-1 THEN CALL SOUND(800,110,0):: G=G-1 :: IF G=0 THE
N 790 ELSE 570
610 CALL KEY(1,D,E):: IF D=18 THEN 680
620 IF A=0 AND B=0 THEN 590
630 IF A=0 AND B=4 AND C-30>0 THEN C=C-30 :: GOTO 580

```



la juste

Après la série des livres "Jeux et Programmes", après l'hebdomadaire "HEBDOGICIEL", **SHIFT EDITIONS** lance logiquement un nouveau département : le logiciel.

Le concept de la série des Jeux et Programmes a rencontré le succès que l'on sait : pour la première fois, on ne prenait pas l'utilisateur pour un enfant, on lui donnait des programmes tout fait, sans commentaire superflu et il pouvait selon ses goûts les améliorer ou les utiliser tel quel. Pour chaque volume, une quarantaine de programmes pour 155 francs ou 95 francs selon la collection : La juste valeur !

L'hebdomadaire s'est très vite hissé aux premières places des journaux informatiques français, même principe : peu de commentaires, les nouveautés essentielles et, chaque semaine, au moins un programme pour son propre ordinateur : Apple II, Canon X07, Casio FX 702 P, Commodore 64 et Vic 20, Goupil, HP 41, Multitech MPF II, Oric 1, Sharp MZ, PC 1211, PC 1500, Sinclair ZX 81 et Spectrum, Tandy TRS 80, Texas TI 99 et Thomson T07. Le vendredi, chez votre marchand de journaux, votre programme vous attend, Basic et Logo et bientôt Forth et Lse. Pour huit francs : La juste valeur !

Et maintenant, un nouveau produit dont la disquette APPLE N°1 est le premier modèle. Encore un principe nouveau, un concept **SHIFT EDITIONS** : plusieurs programmes performants, voire professionnels pour le prix d'un logiciel normal. Par exemple, la disquette **SOFTWARE HEBDOGICIEL APPLE N°1** comprend 12 programmes dont 4 langages : Basic et D.O.S. Français, Mini LOGO, Programmation Structurée - 4 utilitaires et 4 jeux. Le tout pour moins de 600 francs : La juste valeur !

Le premier **HEBDOGICIEL** Software pour Apple II et IIe est d'ores et déjà disponible dans les FNAC, à la Règle à Calcul, dans les boutiques Hachette et chez les principaux revendeurs Apple.



Un nouveau concept : les "HEBDOGICIEL SOFTWARE"

Le premier **HEBDOGICIEL SOFTWARE** pour **APPLE II et IIe** est livré avec un emballage de disquette réutilisable et un livret d'utilisation, il comprend 12 logiciels : **BASIC** et **D.O.S. FRANÇAIS** pour programmer en français sur **APPLE** avec ou sans extension mémoire. C'est un **APPLESOFT** en français dont les mots sont redéfinissables ce qui laisse la possibilité de personnaliser les instructions et de créer votre propre langage basic en français. Pour apprendre le basic ou pour l'enseigner (langage machine).

MINI LOGO permet d'accéder au graphisme tortue et aux procédures simples utilisées par le langage LOGO. Les primitives sont adaptables. Idéal pour initier vos enfants à LOGO.

PROGRAMMATION STRUCTURÉE pour une programmation simplifiée et clarifiée. Accès aux instructions **WHILE WEND**, **REPEAT, UNTIL, IF THEN ELSE** à l'aide de l'ampersand (&) (langage machine).

SAISIE FORMATEE DE DONNEES, indispensable pour une bonne gestion d'écran lors d'une saisie. Permet de stipuler le nombre et le type de caractères ainsi que les différents caractères de contrôle. (langage machine).

FONCTIONS SUPPLEMENTAIRES DE TRAITEMENT DE CHAÎNE, puissantes fonctions simplifiant la programmation sur les chaînes de caractères. Plus de **ASC(LEFT\$(MID\$(A\$,1,3)))** illisible, mais des fonctions claires comme **GLR**, recherche un groupe de lettres ou **SCH**, extraction de chaîne avec critère d'arrêt alphanumérique ou **MCH**, modification de chaîne par remplacement (langage machine).

EDITEUR DE PROGRAMMES pour résoudre tous les problèmes de correction de lignes basic : insertion, compactage, suppression, recherche de mots, etc. (langage machine).

GESTION DE CARNET D'ADRESSES, une gestion de fi-

chier modulaire simple et efficace avec présentation des données sous forme de carte de visite.

BISCRU, un jeu de réflexes et d'attention où il faut éviter de laisser tomber les tartes du tapis roulant. Un graphisme élaboré digne des jeux de café !

PARACHUTISTE un jeu d'arcade français. Les paras comptent sur vous pour ne pas tomber à l'eau !

SOLITAIRE, un jeu classique au graphisme soigné.

Et **ENQUETE**, mi-cluedo mi-mastermind, découvrez l'assassin, l'arme, le mobile et le lieu du crime parmi une foule de suspect.

Les prochains logiciels à paraître courant mars porteront sur Texas TI 99, Oric 1, Commodore 64, Vic 20, PC 1500, Canon X07, ZX 81 et Thomson T07. Casettes à moins de 150 francs avec 12 programmes : La juste valeur !

Machine : TO 7
Difficulté : *
Adaptabilité : **

TO 7

PROGRAMME
GAGNANT
LE
SPECTRAVIDEO

PHARES

Perdu en mer. Soudain une lumière perce le brouillard. Terre ! Terre, oui, mais laquelle ? Nous avons dérivé si longtemps.

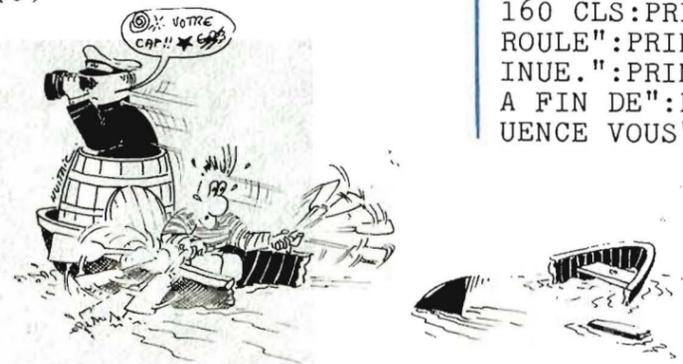
Marins en herbes, ce programme vous permet de retrouver sur l'écran vidéo les phares que vous pouvez apercevoir sur les côtes. Le but du programme est de vous apprendre à reconnaître les feux de navigation, bien au chaud et au sec, le micro d'une main, le livre des feux de l'autre ! Ça ne gîte pas, et c'est en couleur.

Le programme pour TO 7, sans extension mémoire.

Il se compose de deux parties. La première est la phase d'apprentissage. Elle se déroule de façon continue si l'utilisateur n'intervient pas par **B(is)**, **M(enu)**, **H(uit feux au choix)**. La deuxième partie offre le choix entre cinq feux. Les feux clignotent de 3 à 5 périodes. C'est très court pour un novice. ■

© **Éric CAPDEVILLE**

```
10 CLS:LOCATE0,0,0:SCREEN3,0,0:CL
LEAR,1
20 DEFGR$(0)=129,66,60,60,60,60,
66,129
30 GOSUB5000:ATTRB0,1,0:LOCATE12
,1:PRINT"IDENTIFIER UN PHARE"
40 COLOR1:LOCATE19,4:ATTRB1,1,0:
PRINTGR$(0)
```



```
50 LOCATE4,20:ATTRB0,0,0:COLOR3
60 PRINT"CHAQUE FEU EST CARACTER
ISE PAR":PRINT
70 PRINTTAB(3);"RYTHME","PHASE";
80 PRINTTAB(21);"COULEUR";TAB(31
);"PERIODE"
90 FORI=1TO4850:NEXT
100 CONSOLE0,24,2:CLS
110 LOCATE2,8,0:PRINT"1/COMMENT?
..."
120 LOCATE2,14:PRINT"2/ A VOUS D
E..."
125 LOCATE0,24:PRINT"3=DEBUT";TA
B(35);"4=FIN"
130 ATTRB0,1,0:LOCATE18,12:PRINT
"IDENTIFIER UN FEU"
140 LOCATE10,22:INPUT"VOTRE CHOI
X";C:CLS
150 LOCATE0,0,0
155 ON C GOTO160,1000,10,2900
160 CLS:PRINT"LA PARTIE 1/ SE DE
ROULE":PRINT:PRINT"DE FACON CONT
INUE.":PRINT:PRINT"CEPENDANT A L
A FIN DE":PRINT:PRINT"CHAQUE SEQ
UENCE VOUS":PRINT:PRINT"DISPOSEZ
```

```

180 VTAB 6: HTAB 30: PRINT "DU P
OINT"
190 VTAB 7: HTAB 30: PRINT "---
-----"
200 VTAB 10: HTAB 24: PRINT "UNE
LETTRE: "
210 VTAB 12: HTAB 24: PRINT "UN
CHIFFRE: "
220 VTAB 15: HTAB 30: PRINT "AU
POINT"
230 VTAB 16: HTAB 30: PRINT "---
-----"
240 VTAB 18: HTAB 24: PRINT "UNE
LETTRE: "
250 VTAB 20: HTAB 24: PRINT "UN
CHIFFRE: "
260 I = 7
270 REM REPRESENTATION DAMIER
280 DIM T$(6,6)
290 FOR X = 0 TO 6
300 IF X < 2 OR X > 4 THEN Y1 =
2:Y2 = 4: GOTO 320
310 Y1 = 0:Y2 = 6
320 FOR Y = Y1 TO Y2
330 VTAB X * 2 + 7: HTAB Y * 2 +
7: PRINT "*"
340 T$(X,Y) = "*"
350 NEXT Y
360 NEXT X
370 VTAB 13: HTAB 13: PRINT ". ."
380 T$(3,3) = ". ."
390 REM REPERES COORD---
400 FOR V = 1 TO 7
410 VTAB 5: HTAB 1: PRINT V
420 VTAB I: HTAB 4: PRINT CHR$(
64 + V)
430 I = I + 2
440 NEXT V
450 GOTO 550
460 REM EFFACEMENT COORD---
470 INVERSE : VTAB 22: HTAB 1: PRINT
"ERREUR RECOMMENCEZ !!!"; CHR$(
7);
480 FOR FAUSE = 1 TO 1000: NEXT
FAUSE
490 NORMAL : VTAB 22: HTAB 1: PRINT
"
"
500 VTAB 10: HTAB 36: PRINT " "
510 VTAB 12: HTAB 36: PRINT " "
520 VTAB 18: HTAB 36: PRINT " "
530 VTAB 20: HTAB 36: PRINT " "
540 REM ORDONNEE DE DEPART--
550 VTAB 10: HTAB 36: GET OD$: PRINT
OD$
560 IF ASC (OD$) = 27 THEN 980
570 REM CONTROLE---
580 IF OD$ < "A" OR OD$ > "G" THEN
": GOTO 550
590 OD = ASC (OD$) - 65
600 REM ABSCISSE DE DEPART
610 VTAB 12: HTAB 36: GET AD$: PRINT
AD$

```

```

620 IF ASC (AD$) = 27 THEN 980
630 REM CONTROLE---
640 IF AD$ < "1" OR AD$ > "7" THEN
VTAB 12: HTAB 36: PRINT "
": GOTO 610
650 AD = VAL (AD$) - 1
660 REM ORDONNEE D'ARRIVEE--
670 VTAB 18: HTAB 36: GET OF$: PRINT
OF$
680 IF ASC (OF$) = 27 THEN 980
690 REM CONTROLE---
700 IF OF$ < "A" OR OF$ > "G" THEN
VTAB 18: HTAB 36: PRINT "
": GOTO 670
710 OF = ASC (OF$) - 65
720 REM ABSCISSE D'ARRIVEE--
730 VTAB 20: HTAB 36: GET AF$: PRINT
AF$
740 IF ASC (AF$) = 27 THEN 980
750 REM CONTROLE---
760 IF AF$ < "1" OR AF$ > "7" THEN
VTAB 20: HTAB 36: PRINT " "
: GOTO 730
770 AF = VAL (AF$) - 1
780 REM LE POINT DEPART DOIT ETR
E UNE "*"
790 IF T$(OD,AD) < > "*" THEN 4
70
800 REM ON NE PEUT MANGER EN DIA
GONALE
810 IF ABS ((OD + AD) - (OF + A
F)) < > 2 THEN 470
820 REM POINT D'ARRIVEE DOIT E
TRE UN "."
830 IF T$(OF,AF) < > "." THEN 4
70
840 REM LA CASE SAUTEE DOIT ETRE
UNE "*"
850 IF T$((OD + OF) / 2, (AD + AF
) / 2) < > "*" THEN 470
860 T$((OD + OF) / 2, (AD + AF) /
2) = "."
870 VTAB OD * 2 + 7: HTAB AD * 2
+ 7: PRINT ". ."
880 T$(OD,AD) = ". ."
890 VTAB OF * 2 + 7: HTAB AF * 2
+ 7: PRINT "*"
900 T$(OF,AF) = "*"
910 VTAB (OD + OF) + 7: HTAB (AD
+ AF) + 7: PRINT ". ."
920 REM UNE "*" EN MOINS
930 S = S - 1
940 IF S < 10 THEN VTAB 23: HTAB
34: PRINT " ";S: GOTO 970
950 VTAB 23: HTAB 34: PRINT S
960 REM ON REPART POUR UN NOUVE
AU TOUR
970 GOTO 500
980 INVERSE : VTAB 22: HTAB 22: PRINT
"AU REVOIR"
990 NORMAL

```

valeur!

Et toujours la série des "Jeux et Programmes"

Programmez vous-même en Ti-Basic grâce à des instructions simples, sans aucun périphérique ni module complémentaires. **Des jeux originaux et passionnants avec couleurs, graphismes et sons**: Jeux de mouvement (Bowling, Bataille de l'espace, Labyrinthe, etc.). Jeux de réflexion: Dames, Pendu, Awari, Tour de Hanoi, Architecte.

breux: Backgammon, Sous-marin, Trappe, Roulette, Casse-tête, Puzzle, Echecs, Tachistoscope, Kim, Paires, etc. De la musique à inclure dans vos programmes: Big Ben, la Marseillaise, God save the queen, les Rois mages, etc. Et aussi, des programmes éducatifs: Arithmétique, Calcul de puissance, Régions de France, entraîne-

pour créer des lutins, fusionner des caractères, dessiner point par point, faire défiler des textes dans tous les sens ou encore fabriquer une mire Texas à votre nom! 100 pages. Format 21 x 29,7.



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

Des programmes performants: Calcul (Factures, Paye, Biorythmes, etc.). Assistance (Tiercé, Impôts, Suivi de compte en Banque, etc.).

Et aussi des **Astuces pour augmenter la puissance du langage Ti-Basic**: AND et OR, Arrondi, Alignement, HCHAR multiples, etc. 100 pages. Format 21 x 29,7.

Le **tome 2** est toujours en **basic simple**, sans périphérique ni module complémentaire. Les jeux y sont encore plus nom-

ment à la logique informatique, etc. 100 pages. Format 21 x 29,7.

Le **tome 3** est en **basic étendu**, il nécessite donc le module "Extended Basic" qui augmente considérablement les possibilités de votre ordinateur. A des programmes utilitaires comme un traitement de texte ou une gestion complète de plusieurs comptes en banque s'ajoutent des jeux rapides (bataille navale, course de voitures, etc.), des jeux de société (Thème astral, Drapeaux, Poker, Harmonium, Calculatrice scientifique, Ardoise magique, etc.), des utilitaires

Les prochains ouvrages "Jeux et Programmes" à paraître: T07, COMMODORE 64, PC 1500, MZ 700, OLIVETTI M10, FX 702 P. PB 700.

Explorez les étonnantes possibilités de votre CANON X-07 avec les quelques 40 programmes réunis dans cet ouvrage. Des programmes performants qui fonctionnent sur le X-07 de base (8 KO): **calculs scientifiques**: opérations sur les matrices, conversion de coordonnées, racines de polynômes, intégration, interpolation, etc. **Des utilitaires**: gestion de compte en banque, histogramme, impôt, hard copy, tracé de courbes, biorythmes, etc. **Des jeux**: loto, poker, ardoise magique, un peu d'EAO, un super jeu d'aventures: le Trésor du Galion et 3 "gros" programmes qui nécessitent une carte d'extension 4 K: Astral, Tiercé et Surfaces et Volumes.

Votre **ORIC 1** est gourmand? Alimentez-le avec des programmes originaux, simples, toujours passionnants et souvent surprenants.

Du **jeu de réflexion** classique (Tours de Hanoi, Pendu, Colormind, Awele, etc.) aux utilitaires performants (Générateur de Caractères, Tri, Calendrier, Histogramme, etc.) en passant par les **jeux de réflexes** (Terroric, La Plume et le Poussin, Labyrinthe, etc.) les **jeux d'attention** (Dames, Rotations, Enigmes, Cofre-fort, La Reine, etc.) ou de **hasard** (Poker, Quinze-Vainc, etc.) et sans oublier les **mathématiques** (Fractions, Nombres Premiers, Traceur de Courbes, Multiplicité, etc.). Jeux et Programmes pour ORIC 1 offre un large éventail de programmes aux couleurs, graphismes et sons très soignés. Jeux et Programmes pour votre ORIC 1: **une mine d'or pour votre ORIC 1**.



Vous connaissez le Ti-Basic, vous possédez un Ti 99/4A et un module "Minimémoire"? Vous pouvez dès à présent disposer de toute la puissance de votre ordinateur: Accès à toutes les possibilités graphiques, y compris la haute résolution. Accès direct à la mémoire centrale. Grande vitesse d'exécution (deux minutes au lieu de deux heures trente pour un même programme).

Ce manuel, comprenant un grand nombre de programmes **commentés** vous apprend **progressivement**, sans connaissances techniques préalables, à maîtriser un langage très puissant réservé jusqu'à présent aux seuls spécialistes. Par **Denise AMROUCHE** et **Roger DIDI**, 214 pages. Format 21 x 28. 195,00 francs français. Disponible en français et en anglais.

BON DE COMMANDE A RENVOYER A: SHIFT EDITIONS, 27, rue du Gal Foy 75008 PARIS

Nom/prénom TOME 1 TEXAS 155 F
 adresse TOME 2 TEXAS 155 F
 TOME 3 TEXAS 155 F
 ASSEMBLEUR 195 F
 code postal Ville ORIC 1 155 F
 CANON X07 95 F

- CONTRE REMBOURSEMENT :
 France : + 20 F
 étranger : + 30 F

DATE : SIGNATURE : DISQUETTE APPLE 590 F

- Règlement joint 00 F
 chèque CCP



```

640 IF A=0 AND B=-4 AND C+30<600 THEN C=C+30 :: GOTO 580
650 IF A=4 AND B=0 AND C+1<600 THEN C=C+1 :: GOTO 580
660 IF A=-4 AND B=0 AND C-1>0 THEN C=C-1 :: GOTO 580
670 GOTO 580
680 CALL POSITION(£1,X,Y)
690 IF INT(X/8+7)<>10 THEN 620
700 IF Y<>COL(62)AND Y<>COL(68)AND Y<>COL(74)AND Y<>COL(80)AND Y<>COL(86)THEN 620
710 CALL GCHAR(X/8+2,Y/8+2,OP):: IF OP=142 THEN 620
720 CALL PATTERN(£1,124)
730 CALL SOUND(-50,1000,0)
740 CALL HCHAR(X/8+2,Y/8+2,142)
750 IF P=3 THEN G=G+1
760 P=P-1 :: IF P=0 THEN GOSUB 850 :: GOTO 770 :: ELSE 570
770 FOR I=5 TO 29 STEP 6 :: CALL HCHAR(5,I,40):: NEXT I :: P=5
780 GOTO 570
790 DISPLAY AT(23,28)SIZE(1):"0"
800 DISPLAY AT(14,3)SIZE(25):"*****VOUS AVEZ PERDU*****"
810 FOR I=5 TO 29 STEP 6 :: CALL HCHAR(5,I,40):: NEXT I
820 FOR I=1 TO 16 :: CALL SCREEN(I):: FOR J=1 TO 50 :: NEXT J :: NEXT I :: CALL
HCHAR(14,1,96,32):: CALL SCREEN(8)
830 DISPLAY AT(14,3)SIZE(26):"VOULEZ VOUS CONTINUER O/N?"
840 CALL KEY(4,R,F):: IF F=0 THEN 840 :: IF R=79 OR R=111 THEN CALL HCHAR(14,1,9
6,32):: GOTO 540 :: ELSE CALL CLEAR :: END
850 CALL SOUND(200,220,0)
860 CALL SOUND(800,294,0)
870 CALL SOUND(200,44000,0)
880 CALL SOUND(200,220,0)
890 CALL SOUND(200,330,0)
900 CALL SOUND(200,349,0)

910 CALL SOUND(200,392,0)
920 CALL SOUND(200,440,0)
930 CALL SOUND(800,392,0)
940 CALL SOUND(200,44000,0)
950 CALL SOUND(200,262,0)
960 CALL SOUND(200,294,0)
970 CALL SOUND(200,330,0)
980 CALL SOUND(200,349,0)
990 CALL SOUND(400,392,0)
1000 CALL SOUND(800,349,0)
1010 CALL SOUND(200,44000,0)
1020 CALL SOUND(200,247,0)
1030 CALL SOUND(200,262,0)
1040 CALL SOUND(200,294,0)
1050 CALL SOUND(200,330,0)
1060 CALL SOUND(200,349,0)
1070 CALL SOUND(800,330,0)
1080 RETURN
    
```

VENTE ET DEMONSTRATION DE 14 H à 21 H SAUF LUNDI
 22 Bd de Reuilly, 75012 PARIS
 Métros Daumesnil ou Dugommier
 Tél. (1) 586.60.10.

VISMO

Vente Informations Services Micro-Ordinateurs

PRIX ORIC FRANCE 1983

Maintenant, allez-y!

ATMOS de ORIC: l'ordinateur définitif

Pour ORIC I
Logiciels + accessoires
K7 jeux

K7 Jeux VISMO

ACCESSOIRES POUR ORIC I et ATMOS

K7 GESTION

K7 JEUX

K7 EDUCATION

K7 UTILITAIRES

LIVRES

Imprimante ORIC
4 couleurs
1800 F

Imprimante GP 100 A Mark II
2495 F avec câble

Monteur Zénith
écran vert
1050 F avec câble

Monteur couleur Taxan RGB 1
3450 F
PROMO

NOUVEAU Synthétiseur vocal
420 F

ATMOS
Liste des programmes K7 et Disquettes ATMOS
sur demande contre 2 timbres à 2,00 F

ORIC ATMOS 48 K Version 1
Oric + alimentation + cordon UHF + K7 démonstration + manuel + K7 jeu Vismo... **2.480 F**

ORIC ATMOS 48 K Version 2
Oric + alimentation + K7 démonstration + péritel + alimentation péritel + K7 jeu Vismo... **2.650 F**

ORIC ATMOS 48 K Version 3
Oric + modulateur N/B intégré + alimentation + K7 démonstration + cordon UHF + K7 jeu Vismo... **2.680 F**

Pour détaxe à l'exportation
Service Commande Express - Crédit Réclamations
TÉLÉPHONE 586.60.10

BON DE COMMANDE (sans risque)
à retourner à Vismo, 68 rue Albert 75013 Paris

Nom : _____ Prénom : _____
 Adresse : _____
 Code Postal : _____ Ville : _____
 Date : _____ Tél. : _____
 Signature : _____

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

Quantité	Désignation	Prix unit. TTC	Prix total TTC

MODE DE REGLEMENT

Chèque bancaire joint

CCP joint

Mandat-lettre joint

Contre-remboursement

VISMO EXPRESS: Livraison dans toute la France. Nous encaissons vos chèques o l'expédition de votre commande, jomais a la réception de vos ordres

Machine : Apple II
 Difficulté : *
 Adaptabilité : *



SOLI-APPLE

La solitude, ça n'existe pas.
 Mais le Solitaire existe,
 nous l'avons rencontré sur micro.
 Une manière intelligente
 de ne plus perdre ses billes.

Le jeu de solitaire est un jeu de réflexion auquel, comme son nom l'indique, on joue tout seul. Le 'damier', en forme de croix, est composé de trous dans lesquels sont posées des billes. Au début du jeu, on retire la bille centrale. On peut retirer une bille en sautant par dessus avec une autre si la case d'arrivée est vide. On ne peut jouer ni en diagonale, ni plusieurs billes à la fois. L'ordinateur sert de support et surtout de juge-arbitre. Les billes sont représentées par des « » et les trous vides par des « ».

Pour déplacer les pions, on entre les coordonnées du point de départ (abscis-

se et ordonnée), puis celui d'arrivée. L'ordinateur n'accepte que les coups légaux. Ce jeu est programmé de manière très simple afin de pouvoir être adapté à un maximum de machines. La seule condition impérative est que votre Basic possède une ou plusieurs instructions qui permettent de placer le curseur où on veut sur l'écran sans l'effacer (adressage directe). Les instructions de l'Apple pour cela sont : VTAB qui indique la ligne où il faut placer le curseur (de 1 à 25) HTAB qui indique la colonne (de 1 à 40) HOME efface l'écran INVERSE permet d'affi-

cher des caractères en vidéo inverse. NORMAL revient à l'affichage normal. Ces deux instructions peuvent être supprimées. L'instruction GET permet la saisie d'un caractère

(consultez votre manuel). On peut interrompre le programme à tout moment en frappant la touche 'ESC' (escape : code ASCII 27) ■

© Roger ZENS

```

100 HOME
110 INVERSE : VTAB 1: HTAB 1: PRINT
    "L E S O L I A P P L E"
120 NORMAL
130 VTAB 23: HTAB 30: PRINT "*" =
    "32"
140 VTAB 23: HTAB 1: PRINT "POUR
    ARRETER <ESC>"
150 S = 32
160 VTAB 2: HTAB 28: PRINT "COORD
    DONNEES"
170 VTAB 3: HTAB 28: PRINT "-----"
    
```

	1	2	3	4	5	6	7
A		*	*	*			
B		*	*	*			
C	*	*	*	*	*	*	*
D	*	*	*	*	*	*	*
E	*	*	*	*	*	*	*
F		*	*	*			
G		*	*	*			

COORDONNEES
 DU POINT
 UNE LETTRE: *
 UN CHIFFRE:
 AU POINT
 UNE LETTRE:
 UN CHIFFRE:
 * = 32

POUR ARRETER <ESC>

BASIC : MICROSOFT*****
 Adaptabilité : ***
 Difficulté : **

LA MAISON DU FOU

Aventures folles dans la maison du fou. Heureusement qu'il existe le plan pour se perdre, sombrer et périr en connaissance de cause. C'est une version de jeu d'aventures pour les amateurs du genre. Chétifs valétudinaires s'abstenir !

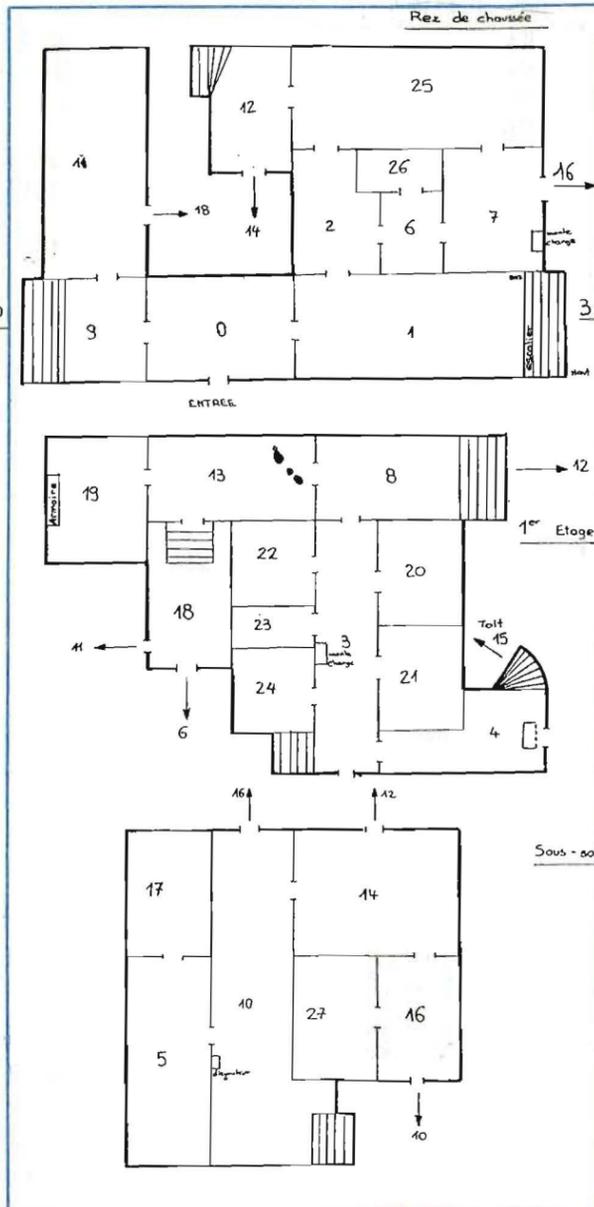


La maison du fou est un jeu d'aventure où la réflexion compte beaucoup. Le but du jeu est de s'échapper de cette maison par l'une des deux sorties en n'étant, si possible, pas blessé. Au départ, vous vous trouvez devant la maison qui est au nord. Vous vous y déplacez d'une pièce à une autre et vous avez toujours la description du lieu où vous vous trouvez. Par souci de simplification, les pièces sont orientées suivant les quatre points cardinaux. Pour une plus grande rapidité et une plus facile utilisation du clavier, il suffit d'entrer un nombre pour exécuter une action. Le principe de programmation de l'ensemble des pièces du jeu étant simple, il est très facile d'améliorer et de changer son déroulement.

Description du programme :
 - Lignes 115 à 132 : mise en mémoire des différentes actions
 - Lignes 160 à 201 : début du jeu
 - Lignes 220 à 1314 : description des pièces
 La première ligne de chacune des 26 pièces est : 220, 250, 300, 350, 400, 450, 500, 550, 600, 650, 700, 750, 800, 850, 900, 950, 1000, 1050, 1100, 1150, 1200, 1220, 1240, 1260, 1280, 1300.
 - Lignes 1319 à 1352 : fin du jeu
 Ce programme est écrit en Basic microsoft, on trouve donc certaines fonctions

que d'autres ordinateurs n'ont pas :
 - Les lignes à instructions multiples peuvent être remplacées par des lignes à une instruction, mais attention à la numérotation des lignes et aux sauts.
 - CHR\$(26) efface l'écran.
 - CHR\$(28) permet une impression plus brillante des caractères sur l'écran.
 - CHR\$(29) permet de revenir à un affichage normal.
 - TAB(X) permet d'afficher, au X^e caractère de la ligne.
 - Les boucles d'attente : FOR I = 1 TO n : NEXT I ont parfois besoin d'une autre valeur pour n car la rapidité d'exécution varie suivant les ordinateurs.
 Table de notation :
 - AO : armoire ouverte
 - CO : clef en OR
 - CP : petite clef
 - HT : barrière haute-tension du toit
 - LA : lampe de poche
 - LAA : lampe de poche allumée
 - MCB : monte-charges en bas
 - MCH : monte-charges en haut
 - Z : variable déterminant si le saut depuis le toit est réussi ou pas.
 A noter qu'à la ligne 140, CR représente la touche d'entrée de données. L'ordinateur utilisé possède un écran de 24 lignes de 80 caractères. ■

© P. DIEUDONNE
 H. NOEL



```

100 REM Auteurs : DIEUDONNE P. NOEL H.
110 PRINT TAB(30) CHR$(29) CHR$(26)"LA MAISON DU FOU"
115 DIM B$(21):A$=" D'accord"
120 FOR I =1 TO 21:READ B$(I):NEXT I
121 DATA " 1 Vous allez au nord"," 2 Vous allez au sud"," 3 Vous allez a l'est"
122 DATA " 4 Vous allez a l'ouest"," 5 Vous montez les escaliers"
123 DATA " 6 Vous descendez les escaliers"
124 DATA " 7 Vous attendez"," 8 Vous appuyez sur le bouton vert"
125 DATA " 9 Vous appuyez sur le bouton rouge","10 Vous ne faites rien"
126 DATA "11 Vous partez","12 Vous entrez dans la maison"
127 DATA "13 Vous allez au nord-est","14 Vous allez au centre-est"
128 DATA "15 Vous allez au sud-est","16 Vous allez au nord-ouest"
129 DATA "17 Vous allez au centre-ouest","18 Vous allez au sud-ouest"
130 DATA "19 Vous appuyez sur le bouton Montee du monte-charges"
131 DATA "20 Vous appuyez sur le bouton Descente du monte-charges"
132 DATA "21 Vous prenez la clef"
135 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT TAB(10) CHR$(29)"INSTRUCTIONS POUR EXECUTER
UNE ACTION"
136 PRINT:PRINT TAB(14) CHR$(28)"Entrez le nombre qui se trouve devant l'action"
140 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT "Appuyez sur CR pour
continuer"
150 PRINT:PRINT:PRINT:INPUT I$
160 PRINT CHR$(26)"Vous etes devant une vieille maison abandonnee":PRINT:PRINT
165 PRINT B$(10):PRINT B$(11):PRINT B$(12):PRINT
170 INPUT"Que faites-vous ";I
180 IF INT(I)<>I OR I<10 THEN GOTO 170
190 ON I-9 GOTO 191,191,200:GOTO 170
191 PRINT CHR$(26)" Vous avez raison,la curiosite est un vilain defaut"
192 END
200 PRINT CHR$(26)"La porte se referme derriere vous,impossible de l'ouvrir."
201 FOR I=1 TO 3000:NEXT I
220 PRINT CHR$(26)"Vous etes dans l'entree,il y a une porte a l'est et a l'ouest"
230 PRINT:PRINT B$(3):PRINT B$(4):PRINT
231 INPUT"Que faites-vous ";I
232 IF INT(I)<>I OR I<3 THEN GOTO 231
233 ON I-2 GOTO 250,650:GOTO 231
250 PRINT CHR$(26)"Vous etes dans un hall,il y a une porte au nord et a l'ouest"
251 PRINT"et des escaliers qui montent a l'est"
260 PRINT:PRINT B$(1):PRINT B$(4):PRINT B$(5):PRINT
261 INPUT"Que faites-vous ";I
262 IF INT(I)<>I OR I<1 THEN GOTO 261
263 ON I GOTO 300,261,261,220,350:GOTO 261
300 PRINT CHR$(26)"Vous etes dans une penderie,il y a une porte a l'est,au nord"
301 PRINT"et au sud"
310 PRINT:PRINT B$(1):PRINT B$(2):PRINT B$(3):PRINT
311 INPUT"Que faites-vous ";I
312 IF INT(I)<>I OR I<1 THEN GOTO 311
313 ON I GOTO 1300,250,500:GOTO 311
350 PRINT CHR$(26)"Vous etes dans un long couloir,il y a 3 portes a l'est:une au"
351 PRINT "nord,une au centre et une au sud.Il y a 3 portes a l'ouest:une au"
352 PRINT"nord,une au centre et une au sud.Il y a aussi une porte au nord et au"
353 PRINT"sud et des escaliers qui descendent a l'ouest."
354 PRINT"il y a aussi un monte-charges avec un bouton Montee et un bouton"
355 PRINT"Descente."
356 IF MCH=0 THEN GOTO 360
357 PRINT"Le plateau du monte-charges est la."
358 IF CO=0 THEN PRINT"il y a une clef en OR"

```

```

290 PRINT AT 21-(B+2), 0;" (10 espaces)QUEL NOMBRE (11 espaces)"
300 INPUT Z
310 PRINT AT 21-(B+2),4;"CORRIGEZ VOTRE NOMBRE"
320 INPUT M (Z,7)
330 PRINT AT 21-(B-Z),0;M(Z,7),Z;"E"
340 PRINT AT 21-(B+2),0;" (12 espaces) ENCORE? (12 espaces)"
350 GOTO 260
370 DIM N (12,2)
380 IF A=1 THEN GOSUB 8500
390 IF A=2 THEN GOSUB 9000
395 REM RECHERCHE DU + GRAND NOMBRE
400 FOR N=1 TO B
460 IF M(N,7) > P THEN LET P=M(N,7)
470 NEXT N
480 CLS
490 LET T=INT((M(S,7)/P)*40)
900 REM DESSIN DES COLONNES
1000 FOR N=0 TO T
1010 PLOT Q,N
1020 PLOT Q+5,N
1030 PLOT Q+8,N+3
1040 UNPLOT Q+1,N
1050 UNPLOT Q+2,N
1060 UNPLOT Q+3,N
1070 NEXT N
1080 FOR N=Q TO Q+5
1090 PLOT N,0
2000 PLOT N,T
2010 PLOT N+1,T+1
2020 PLOT N+2,T+2
2030 PLOT N+3,T+3
2040 NEXT N
2050 PLOT Q+6,1
2060 PLOT Q+7,2
2080 LET Q=Q+N (S,2)
2090 LET S=S+1
3000 IF S=B+1 THEN GOTO 9900
3010 GOTO 490
5000 REM COLONNES NORMALES
8500 FOR N=1 TO B
8510 LET N(N,2)=5
8520 NEXT N
8530 RETURN
8700 REM COLONNES COMPAREES
9000 FOR N=1 TO B-1 STEP 2
9010 LET N(N,2)=5
9020 LET N(N+1,2)=10
9030 NEXT N
9040 RETURN
9800 REM AFFICHAGE DES VALEURS
9900 LET Q=0
9910 FOR N=1 TO B
9920 LET T=INT ((M(N,7)/P)*40)
9950 PRINT AT ((T*-0.5)+21.5)-1.5,(Q/2)+0.5;M(N,7)
9960 LET Q=Q+N(N,2)
9990 NEXT N
9999 STOP

```

BASIC : ZX81
Adaptabilité : *
Difficulté : *

sinclair

GRAPHIQUE EN COLONNES

Faites du graphique en colonnes. Soigner la présentation des résultats doit être un souci constant. Aussi, bien présenter des colonnes de chiffres, et avec un ZX 81 en plus, tient certainement de l'acrobatie. Mais les lecteurs de Micro 7 ne sont plus à cela près.

Le programme permet de faire un graphique en colonnes, soit en colonnes normales, soit en colonnes comparées deux à deux.

Il se compose d'une entrée de chiffres, au maximum 12 pour les colonnes simples, de 8 pour les colonnes comparées. La

possibilité de faire des rectifications est prévue également. C'est une capacité mémoire de 16 K octets qui est nécessaire pour accueillir les quelques 90 lignes de ce programme. ■

© Frédéric BUCHARD

```
10 LET S=1
20 LET Q=0
30 LET P=0
100 PRINT AT 5,5;"GRAPHIQUE EN COLONNES"
101 PRINT AT 10,5;"VOULEZ-VOUS SOIT :"
102 PRINT AT 12,8;"1 DES COLONNES NORMALES"
103 PRINT AT 14,8;"2 DES COLONNES COMPAREES"; AT 15,8; "DEUX A DEUX"
104 INPUT A
110 IF A < 1 OR A > 2 THEN GOTO 104
120 IF A = 1 THEN LET L=12
130 IF A =2 THEN LET L=8
140 PRINT AT 18,0; "COMBIEN DE COLONNES VOULEZ-VOUS?"; AT 19,13;
"(MAX ";L;")"
141 INPUT B
150 IF B < 2 OR B > 12 OR (A=2 AND B > 8) THEN GOTO 141
160 IF A =2 AND (B=1 OR B=3 OR B=5 OR B=7) THEN GOTO 141
170 CLS
180 DIM M (B,7)
185 REM ENTREE DES CHIFFRES
190 PRINT AT 10,5; "ENTREZ VOS CHIFFRES";AT 11,9;"(MAX 10,000)"
200 FOR N=1 TO B
210 INPUT M (N,7)
220 SCROLL
230 PRINT M (N,7),N;"E"
240 NEXT N
250 PRINT AT 10-B,5;"(20 espaces)";AT 11-P,9;"(13 espaces)"
253 REM RECTIFICATIONS
255 PRINT AT 21-(B+2),0;"VOULEZ-VOUS DES RECTIFICATIONS?"
260 PRINT AT 21-(B+1),11;"(0 OR N)"
270 INPUT A$
275 PRINT AT 21-(B+1),11;"(8 espaces)"
280 IF A$="N" THEN GOTO 360
```

```
359 GOTO 361
360 PRINT"Le plateau du monte-charges n'est pas la."
361 PRINT:IF MCH=1 AND CO=0 THEN PRINT B$(21)
362 Z=Z+1
364 PRINT B$(1):PRINT B$(2):PRINT B$(6):PRINT B$(13):PRINT B$(14):PRINT B$(15)
365 PRINT B$(16):PRINT B$(17):PRINT B$(18):PRINT B$(19):PRINT B$(20):PRINT
366 INPUT"Que faites-vous ";I
367 IF INT(I)<>I OR I<1 THEN GOTO 366
368 ON I GOTO 600,370,366,366,366,250:IF I<13 THEN GOTO 366
369 ON I-12 GOTO 1200,1220,400,1240,1260,1280,379,377,373:GOTO 366
370 PRINT CHR$(26)"Impossible,la porte ne s'ouvre pas"
371 IF CP=1 OR CO=1 THEN GOTO 380
372 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:GOTO 350
373 IF MCH=0 OR CO=1 THEN GOTO 366
374 PRINT:PRINT A$:CO=1
375 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:GOTO 350
377 PRINT:PRINT A$:MCH=0:MCB=1:GOTO 375
379 PRINT:PRINT " Impossible,le bouton ne s'enfonce pas":GOTO 375
380 PRINT:IF CO=1 THEN PRINT"1 Vous ouvrez avec votre clef en OR"
381 IF CP=1 THEN PRINT" 2 Vous ouvrez avec votre petite clef"
382 PRINT" 3 Vous retournez dans le couloir"
383 PRINT:INPUT"Que faites-vous ";I
384 IF INT(I)<>I OR I<1 OR I>3 THEN GOTO 383
385 ON I GOTO 386,390,350
386 IF CO=0 THEN GOTO 383
387 PRINT:PRINT"Impossible,elle n'entre pas dans la serrure"
388 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:GOTO 383
390 IF CP=0 THEN GOTO 383
391 PRINT:PRINT"La clef ouvre la porte,mais,vous decouvrez un mur derriere elle"
392 GOTO 388
400 PRINT CHR$(26)"Vous etes dans une petite piece,il y a des escaliers qui"
401 PRINT"montent au nord,une porte a l'ouest et une a l'est"
410 PRINT:PRINT B$(3):PRINT B$(4):PRINT B$(5):PRINT
411 INPUT"Que faites-vous ";I
412 IF INT(I)<>I OR I<3 THEN GOTO 411
413 ON I-2 GOTO 415,350,950:GOTO 411
415 PRINT CHR$(26)"En appuyant sur la clanche,vous ouvrez une trappe sous vos"
416 PRINT"pieds et vous tombez dans un trou profond."
417 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT TAB(30)"VOUS MOUREZ !"
418 END
450 PRINT CHR$(26)"Vous etes dans un grand garage,il y a une porte a l'est et"
451 PRINT"au nord"
452 PRINT"Il y a aussi un disjoncteur avec une inscription:ligne HT du toit"
453 PRINT"A cote,il y a un bouton vert et un bouton rouge"
460 PRINT:PRINT B$(1):PRINT B$(3):PRINT B$(8):PRINT B$(9):PRINT
461 INPUT"Que faites-vous ";I
462 IF INT(I)<>I OR I<1 THEN GOTO 461
463 ON I GOTO 1050,461,700,461,461,461,461,461,467,469:GOTO 461
467 PRINT:PRINT A$:HT=0:GOTO 461
469 PRINT:PRINT A$:HT=1:GOTO 461
500 PRINT CHR$(26)"Vous etes dans un petit couloir,il y a une porte a l'est,"
501 PRINT"une a l'ouest et une au nord"
510 PRINT:PRINT B$(1):PRINT B$(3):PRINT B$(4):PRINT
511 INPUT"Que faites-vous ";I
512 IF INT(I)<>I OR I<1 THEN GOTO 511
513 ON I GOTO 1100,511,550,300:GOTO 511
550 PRINT CHR$(26)"Vous etes dans une cuisine,il y a une porte a l'est,une a"
```

```

551 PRINT"l'ouest et une au nord."
552 PRINT"il y a aussi un monte-charges,un bouton Montee et un bouton Descente."
553 IF MCB=0 THEN GOTO 557
554 PRINT"Le plateau du monte-charges est la"
555 IF CO=0 THEN PRINT"il y a une clef en OR"
556 GOTO 558
557 PRINT"Le plateau du monte-charges n'est pas la"
558 PRINT:IF MCB=1 AND CO=0 THEN PRINT B$(21)
560 PRINT B$(1):PRINT B$(3):PRINT B$(4):PRINT B$(19):PRINT B$(20):PRINT
561 INPUT"Que faites-vous ";I
562 IF INT(I)<>I OR I<1 THEN GOTO 561
563 ON I GOTO 1300,561,1000,500:IF I<19 THEN GOTO 561
564 ON I-18 GOTO 570,573,565:GOTO 561
565 IF MCB=0 OR CO=1 THEN GOTO 561
566 PRINT:PRINT A$:CO=1
567 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:GOTO 550
570 PRINT:PRINT A$:MCB=0:MCH=1:GOTO 567
573 PRINT:PRINT" Impossible,le bouton ne s'enforce pas.":GOTO 567
600 PRINT CHR$(26)"Vous etes dans une chambre,il y a une porte a l'ouest et"
601 PRINT"au sud et des escaliers qui descendent a l'est."
610 PRINT:PRINT B$(2):PRINT B$(4):PRINT B$(6):PRINT
611 INPUT"Que faites-vous ";I
612 IF INT(I)<>I OR I<2 THEN GOTO 611
613 ON I-1 GOTO 350,611,850,611,800:GOTO 611
650 PRINT CHR$(26)"Vous etes dans une petite piece,il y a une porte a l'est et"
651 PRINT"une au nord et des escaliers qui descendent a l'ouest."
660 PRINT:PRINT B$(1):PRINT B$(3):PRINT B$(6):PRINT
661 INPUT"Que faites-vous ";I
662 IF INT(I)<>I OR I<1 THEN GOTO 661
663 ON I GOTO 750,661,220,661,661,700:GOTO 661
700 PRINT CHR$(26)"Vous etes dans un couloir,il y a des escaliers qui montent"
701 PRINT"a l'est,une porte a l'est,une a l'ouest et une au nord."
705 Z=Z+2
710 PRINT:PRINT B$(1):PRINT B$(3):PRINT B$(4):PRINT B$(5):PRINT
711 INPUT"Que faites-vous ";I
712 IF INT(I)<>I OR I<1 THEN GOTO 711
713 ON I GOTO 1000,711,900,450,650:GOTO 711
750 PRINT CHR$(26)"Vous etes dans un grand salon,il y a une porte au sud et"
751 PRINT"une a l'est.Il y a aussi un bar dans le coin nord-ouest"
759 PRINT:PRINT" l Vous allez au bar pour vous desalterer"
760 PRINT B$(2):PRINT B$(3):PRINT
761 INPUT"Que faites-vous ";I
762 IF INT(I)<>I OR I<1 THEN GOTO 761
763 ON I GOTO 764,650,1100:GOTO 761
764 IF CP=1 THEN GOTO 773
765 PRINT"Au milieu des bouteilles,vous voyez une petite clef."
766 PRINT:PRINT"Vous la prenez(1) ou pas(0).";
767 INPUT I
768 IF I=1 THEN GOTO 771
769 IF I<>0 THEN GOTO 767
770 PRINT:PRINT A$:GOTO 772
771 PRINT:PRINT A$:CP=1
772 FOR I=1 TO 1000:NEXT I:GOTO 750
773 PRINT:PRINT"Vous choisissez une des nombreuses bouteilles pour vous"
774 PRINT"desalterer."
775 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:GOTO 750
800 PRINT CHR$(26)"Vous etes dans un couloir,il y a des escaliers qui montent"

```

```

105 PRINT:PRINT:PRINT" VOTRE AGE-----";
110 INPUTA
115 PRINT:PRINT:PRINT" VOTRE TAILLE--";
120 INPUTT
125 PRINT:PRINT:PRINT" VOTRE POIDS---";
130 INPUTP
135 WAIT500:CLS
140 INK3
145 PRINT:PRINT:PRINT" J' ALLEZ OUBLIER DE VOUS DEMANDER"
146 PRINT:PRINT" QUEL ETAIT VOTRE SEXE : "
150 PRINT:PRINT:PRINT" MASCULIN OU FEMININ...";
155 INPUT S#
166 WAIT500
180 IFS#="MASCULIN"THENS=0.9
185 IFS#="FEMININ"THENS=0.8
190 PRINT:PRINT:PRINT"AU RISQUE DE VOUS DEPRIMER"
191 PRINT
192 PRINT:PRINT"ET MATHEMATIQUEMENT PARLANT"
194 PRINT:K=(T-100+(A/10))*S
195 PRINT:PRINT"VOTRE POIDS DEVRAIT ETRE DE ";K;"KGS."

196 FORJ=6TO1STEP-1:FORI=12TO1STEP-1:MUSIC1,J,I,12:WAIT10:NEXTI:NEXTJ
197 MUSIC1,1,1,1
200 WAIT1500:CLS
210 INK5
220 PRINT" NE PARTEZ PAS!!!"
230 PRINT:PRINT" IL ME RESTE ENCORE UNE QUESTION!!"
240 PRINT:PRINT"J'AI BESOIN DE SAVOIR VOTRE"
250 PRINT:PRINT"TYPE D'ACTIVITE PHYSIQUE,VOUS ME"
260 PRINT:PRINT"REPONDEZ PAR NULLE,MODEREE,INTENSE"
270 PRINT:PRINT"PRESQUE INTENSE,TRES INTENSE."
275 PRINT:PRINT
280 PRINT:PRINT" ACTIVITE PHYSIQUE----";
285 INPUTAC#
290 IFAC#="NULLE"THENAC=27
291 IFAC#="MODEREE"THENAC=31
292 IFAC#="INTENSE"THENAC=35
293 IFAC#="TRES INTENSE"THENAC=43
294 PRINT:PRINT
295 PRINT:PRINT"VOTRE BESOIN PAR JOUR EN CALORIES"
300 PRINT:PRINT:PRINT"EST DE ";(((T-100+(A/10))*S)*AC);" CALORIES."
320 WAIT500:CLS
330 INK2
340 PRINT" JE VOUS GARANTIS QUE SI VOUS RES-"
345 PRINT:PRINT"PECTER LE NOMBRE DE CALORIES QUE JE"
350 PRINT:PRINT"VOUS AI INDIQUE VOUS ARRIVEREZ A DES"
360 PRINT:PRINT"-CENDRE A VOTRE POIDS IDEAL ET LE"
370 PRINT:PRINT"MAINTIENDREZ."
380 PRINT:PRINT:PRINT"SI PAR CHANCE VOTRE POIDS IDEAL"
390 PRINT:PRINT"CORRESPOND A VOTRE POIDS ACTUEL ET"
400 PRINT:PRINT"QUE VOUS SUIVIEZ MES CONSEILS"
410 PRINT:PRINT"VOUS GARDEREZ VOTRE POIDS DE GUEPE."
414 IFF<KTHENGOTO420
415 PRINT:PRINTCHR$(27);CHR$(76);"P.S : VOUS POUVEZ PERDRE ";P-K;"KGS."
420 PRINT:PRINT" ORIC 48 KILOS"
430 PRINT:PRINT" -----"

```

Machine : Oric-1
 Difficulté : *
 Adaptabilité : **

ORIC-1

CALORIC

Vous êtes soucieux de votre poids, le programme suivant devrait vous satisfaire et, nous l'espérons, vous aider à garder votre ligne.

Après lancement du programme (et non pas de la machine!!!), votre ordinateur préféré vous demandera votre âge, votre taille en centimètres, votre poids, puis si vous êtes de sexe masculin ou féminin (répondez en tapant le mot en entier). Ensuite il calculera votre poids idéal (aïe, aïe, aïe!!!). Une fois ce premier travail effectué, il vous demandera de bien vouloir essayer de définir le type d'activité physique que vous avez pendant la journée : nulle, modérée, etc. Ce dernier paramètre est indispensable pour cal-

culer le nombre de calories qu'il vous faut consommer par jour pour conserver votre poids « idéal ».

Ce programme peut facilement être adapté à la plupart des machines (Généraliste mis à part : éventuellement supprimez les

lignes 1 à 14)

INK défini la couleur de l'encre

PAPER celle du fond
 WAIT peut être remplacé par une boucle d'attente
 FOR..NEXT

supprimez les CHR\$(
 Les plus courageux pour-

ront améliorer ce programme en lui faisant établir des menus équilibrés en calories par exemple.

Bon appétit !

© G. ROUVRAIS



```
20 INK6:PAPER0
30 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
35 PRINT"          BONJOUR CHER(E) AMI(E) ,"
40 PRINT:PRINT:PRINT"  JE VAIS CALCULER VOTRE BESOIN EN "
45 PRINT:PRINT:PRINT"  CALORIES PAR JOUR EN FONCTION DE"
50 PRINT:PRINT:PRINT"  VOTRE POIDS IDEAL, AGE, TAILLE ET"
60 PRINT:PRINT:PRINT"  DE VOTRE SEXE."
65 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR$(27);CHR$(69);CHR$(27);CHR$(76);"
    un instant...."
70 WAIT1500:CLS
75 INK1
80 PRINT:PRINT:PRINT"          PERMETTEZ MOI DE"
85 PRINT:PRINT"VOUS DEMANDER AVEC LA PLUS GRANDE"
90 PRINT:PRINT"DISCRETION QUELQUES RENSEIGNEMENTS..."
95 WAIT200
99 PRINT
100 PRINT"ILS RESTERONT CONFIDENTIELS,ALORS SO-"
102 PRINT:PRINT"YEZ GENTIL DE NE PAS TRICHER .)"
```

```
801 PRINT"a l'ouest,une porte au sud et une a l'est."
810 PRINT:PRINT B$(2):PRINT B$(3):PRINT B$(5):PRINT
811 INPUT"Que faites-vous ";I
812 IF INT(I)<>I OR I<2 THEN GOTO 811
813 ON I-1 GOTO 900,1300,811,600:GOTO 811
850 PRINT CHR$(26)"Vous etes dans une salle de bains,il y a une porte a"
851 PRINT"l'ouest,une a l'est et une au sud."
860 PRINT:PRINT B$(2):PRINT B$(3):PRINT B$(4):PRINT
861 INPUT"Que faites-vous ";I
862 IF INT(I)<>I OR I<2 THEN GOTO 861
863 ON I-1 GOTO 1100,600,1150:GOTO 861
900 PRINT CHR$(26)"Vous etes dans une salle de projection,il y a une porte"
901 PRINT"au nord,une au sud et une a l'ouest."
910 PRINT:PRINT B$(1):PRINT B$(2):PRINT B$(4):PRINT
911 INPUT"Que faites-vous ";I
912 IF INT(I)<>I OR I<1 THEN GOTO 911
913 ON I GOTO 800,1000,911,700:GOTO 911
950 PRINT CHR$(26)"Vous etes sur un toit plat,une barriere electrique H.T."
951 PRINT"en fait le tour et des escaliers en descendent au sud."
960 PRINT:PRINT B$(1):PRINT B$(2):PRINT B$(3):PRINT B$(4):PRINT B$(6):PRINT
961 INPUT"Que faites-vous ";I
962 IF INT(I)<>I OR I<1 THEN GOTO 961
963 ON I GOTO 964,964,964,964,961,400:GOTO 961
964 IF HT=1 THEN GOTO 966
965 PRINT CHR$(26)"Vous vous electrocutez.":GOTO 417
966 PRINT:PRINT"Il y a des pointes sur le mur qui entoure la maison."
967 PRINT:PRINT" l Vous sautez du toit en prenant de nombreux risques."
968 PRINT B$(6):PRINT
969 INPUT"Que faites-vous ";I
970 IF I=6 THEN GOTO 400
971 IF I<>1 THEN GOTO 969
972 IF Z=10 THEN GOTO 975
973 PRINT CHR$(26)"Vous tombez sur les pointes qui entourent la maison."
974 GOTO 417
975 PRINT CHR$(26)"Vous avez eu de la chance,votre saut a ete assez important"
976 PRINT"pour franchir les pointes.Malheureusement,vous vous etes casse la"
977 PRINT"jambe en tombant mal."
978 PRINT"Enfin,vous vous en etes sorti et c'est le principal."
979 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT TAB(30)"BRAVO !"
980 END
1000 PRINT CHR$(26)"Vous etes dans un auditorium,il y a une porte au nord,"
1001 PRINT"une au sud et une a l'ouest."
1010 PRINT:PRINT B$(1):PRINT B$(2):PRINT B$(4):PRINT
1011 INPUT"Que faites-vous ";I
1012 IF INT(I)<>I OR I<1 THEN GOTO 1011
1013 ON I GOTO 900,700,1011,550:GOTO 1011
1050 PRINT CHR$(26)"Vous etes dans un atelier.Il y a une porte au sud."
1060 PRINT:PRINT B$(2):PRINT
1061 INPUT"Que faites-vous ";I
1062 IF I=2 THEN GOTO 450 ELSE GOTO 1061
1100 PRINT CHR$(26)"Vous etes sur un escalier,il y a une porte en haut au nord"
1101 PRINT"et 2 portes en bas:au sud et a l'ouest."
1110 PRINT:PRINT B$(1):PRINT B$(2):PRINT B$(4):PRINT
1111 INPUT"Que faites-vous ";I
1112 IF INT(I)<>I OR I<1 THEN GOTO 1111
1113 ON I GOTO 850,500,1111,750:GOTO 1111
1150 PRINT CHR$(26)"Vous etes dans une chambre ou il y a une porte a l'est."
1152 PRINT"Il y a aussi une armoire a l'ouest."
```

(suite de la page 59)

```

1153 IF AO=0 THEN GOTO 1159
1154 PRINT"L'armoire est ouverte."
1155 PRINT:PRINT" 1. Vous regardez dans l'armoire"
1156 GOTO 1160
1159 PRINT:PRINT" 1 Vous essayez d'ouvrir l'armoire"
1160 PRINT B$(3):PRINT
1161 INPUT"Que faites-vous ";I
1162 IF I=3 THEN GOTO 850
1163 IF I<>1 THEN GOTO 1161
1165 IF AO=1 THEN GOTO 1320
1166 PRINT:PRINT"Impossible de l'ouvrir"
1167 IF CO=0 AND CP=0 THEN GOTO 1161
1168 PRINT:IF CO=1 THEN PRINT" 1 Vous essayez d'ouvrir la porte avec votre clef
en OR"
1169 IF CP=1 THEN PRINT" 2 Vous essayez d'ouvrir la porte avec votre petite clef"
1170 PRINT B$(3):PRINT
1171 INPUT"Que faites-vous ";I
1172 IF INT(I)<>I OR I<1 THEN GOTO 1171
1173 ON I GOTO 1319,1174,850:GOTO 1171
1174 IF CP=0 THEN GOTO 1171
1175 PRINT CHR$(26)"Impossible de l'ouvrir,la clef ne convient pas"
1176 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:GOTO 1150
1200 PRINT CHR$(26)"Vous etes dans une chambre.Il y a une porte a l'ouest."
1201 PRINT"Il y a aussi un telephone sur une table."
1210 PRINT:PRINT B$(4):PRINT" 5 Vous essayez d'appeler police-secours.":PRINT
1211 INPUT"Que faites-vous ";I
1212 IF I=4 THEN GOTO 350
1213 IF I<>5 THEN GOTO 1211
1214 PRINT:PRINT"En décrochant le telephone,vous n'entendez aucune tonalite."
1215 PRINT"En regardant sous la table,vous voyez que les fils sont arrachez."
1216 FOR I=1 TO 3000:NEXT I:GOTO 1200
1220 PRINT CHR$(26)"Vous etes dans une chambre,il y a une porte a l'ouest."
1221 PRINT"Il y a aussi une commode avec 6 tiroirs."
1225 PRINT:PRINT B$(4):PRINT" 5 Vous cherchez dans les tiroirs":PRINT
1226 INPUT"Que faites-vous ";I
1227 IF I=4 THEN GOTO 350
1228 IF I<>5 THEN GOTO 1226
1229 IF LA=0 THEN GOTO 1231
1230 PRINT:PRINT A$:GOTO 1226
1231 PRINT:PRINT"En ouvrant le tiroir en bas a droite,vous trouvez une lampe "
1232 PRINT"de poche.":PRINT:PRINT"Vous la prenez(1) ou pas(2) ."
1233 PRINT:INPUT"Que faites-vous ";I
1234 IF I=1 THEN GOTO 1238
1235 IF I<>2 THEN GOTO 1233
1236 PRINT:PRINT A$
1237 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:GOTO 1220
1238 PRINT:PRINT A$:LA=1:GOTO 1237
1240 PRINT CHR$(26)"Vous etes dans une chambre,il y a une porte a l'est."
1250 PRINT:PRINT B$(3):PRINT B$(7):PRINT
1251 INPUT"Que faites-vous ";I
1252 IF I=3 THEN GOTO 350
1253 IF I<>7 THEN GOTO 1251
1254 FOR I=1 TO 10000:NEXT I:GOTO 1251
1260 PRINT CHR$(26)"Vous etes dans une salle de bains,il y a une porte a l'est."
1270 PRINT:PRINT B$(3):PRINT B$(7):PRINT
1271 INPUT"Que faites-vous ";I
1272 IF I=3 THEN GOTO 350

```

(suite page 75)

(suite de la page 62)

```

1273 IF I<>7 THEN GOTO 1271
1274 FOR I=1 TO 8000:NEXT I:GOTO 1271
1280 PRINT CHR$(26)"Vous etes devant les WC,vous pouvez soit entrer vous"
1281 PRINT"soulager(1) ou rester dans le couloir(0) ."
1285 PRINT:INPUT"Que faites-vous ";I
1286 IF I=0 THEN GOTO 350
1287 IF I<>1 THEN GOTO 1285
1288 PRINT CHR$(26)"En entrant dans les WC,vous pouvez lire ce message sur la"
1289 PRINT"porte : IL FAUT BEAUCOUP D'AMPOULES POUR ECLAIRER NEW-YORK,"
1290 PRINT"
MAIS UNE LAMPE DE POCHE PERMET DE SORTIR DE CETTE MAISON."
1291 FOR I=1 TO 10000:NEXT I
1292 PRINT CHR$(26)"Vous retournez dans le couloir apres vous etre soulage."
1293 FOR I=1 TO 2500:NEXT I:GOTO 350
1300 PRINT CHR$(26)"Vous etes dans une salle-a-manger,il y a une porte a"
1301 PRINT"l'ouest et 2 au sud:une a l'est et une a l'ouest."
1310 PRINT:PRINT B$(4):PRINT B$(15):PRINT B$(18):PRINT
1311 INPUT"Que faites-vous ";I
1312 IF INT(I)<>I OR I<4 THEN GOTO 1311
1313 ON I-4 GOTO 800:IF I<15 THEN GOTO 1311
1314 ON I-14 GOTO 550,1311,1311,300:GOTO 1311
1319 IF CO=0 THEN GOTO 1171:AO=1
1320 PRINT CHR$(26)"Derriere le faux fond de l'armoire se trouve une grotte"
1321 PRINT"sombre.Des bruits etranges d'animaux sauvages vous font tressaillir."
1322 PRINT"Mais,le jour vous apparait deja la-bas,tout au fond de la grotte."
1328 PRINT:PRINT" 1 Vous avancez":PRINT" 2 Vous retournez dans la chambre."
1329 IF LA=1 AND LAA=0 THEN PRINT" 3 Vous allumez la lampe de poche"
1330 PRINT:INPUT"Que faites-vous ";I
1331 IF INT(I)<>I OR I<1 THEN GOTO 1330
1332 ON I GOTO 1333,1150,1350:GOTO 1330
1333 IF LAA=1 THEN GOTO 1335
1334 PRINT CHR$(26)"Vous tombez dans un trou.":GOTO 417
1335 PRINT CHR$(26)"Vous voyez apparaitre un trou devant vous que vous contournez"
1336 FOR I=1 TO 3000:NEXT I
1337 PRINT:PRINT"Vous continuez ensuite d'avancer.Les rats vous font encore"
1338 PRINT"quelques frayeurs."
1339 FOR I=1 TO 2500:NEXT I
1340 PRINT:PRINT"Mais, finalement,le jour se rapproche et vous etes bientot libre."
1341 FOR I=1 TO 2000:NEXT I
1342 PRINT:PRINT"Ca y est,vous vous en etes tout de meme sorti."
1343 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT TAB(20)"TRIPLES BRAVOS !!!!!!!!!!!!!!"
1344 END
1350 IF LA=0 THEN GOTO 1330
1351 PRINT:PRINT A$
1352 FOR I=1 TO 1500:NEXT I:LAA=1:GOTO 1320

```

LES CHAMPIONS DU MOIS

TO.7 : T. Eveilleau (61 Alençon) — G. Perrier (38 Cré-mieu) — F. Boucher (43 Arvant).

ORIC : G. Barret (12 Baraqueville) — C. Schaming (67 Obernai) — S. Berthu (60 Crépy-en-Valois) — J.-L. Gérard (69 Villeurbanne) — P. Durand (1150 Bruxelles Belgique).

TRS : G. Doyen (4030 Beyne Heusay Belgique) — L.-K. Yung (74 Paris) — M. Lacroix (03 Jaligny-sur-Besbre) — T. Gonnet (21 Dijon) — C. Breton (91 Yerres) — J. Liénard (6070 Chatelineau Belgique) — P. Laurent (91 Palaiseau) — J.-F. Labelle (75 Paris) — C. Puget

(38 Bourgoin-Jallieu) — A. Hunerez (88 Archette) — F. Roudet (38 Renage) — F. Planbec (77 Fontainebleau) — B. Jolival (75 Paris) — F. Ebrard (78 Bonnières-sur-Seine) — G. Verplaetse (89 Joigny) — P. Carlier (59 Villeneuve-d'Ascq) — R. Bertrand (30 Nîmes) — Y. Norman (74 Annecy).

COMMODORE : F. Pouet (45 Orléans) — R. Poggi (20 Ajaccio).

DRAGON : A. Blazer (91 Yerres) — S. Villecroze (60 Longueuil-Sainte-Marie) — B. Bonnefoy (59 Dun-kerque).