

AU SOMMAIRE DE CE LISTING

- 1 Banquise sur ZX 81 : partez dans le Grand Nord à la découverte de trésors
- 2 Minicalc sur Oric 1 :
un « mini » programme de gestion réalisé sur un micro-ordinateur domestique
- 3 Mémo sur TO 7 : exercez votre mémoire et votre sens de l'observation

BANQUISE

Vous êtes dans le Grand Nord, à la recherche de trois fabuleux diamants de glace. Pour pouvoir les emporter avec vous, il faut les regrouper. Mais votre tâche serait trop facile si d'abominables monstres des neiges n'étaient là pour protéger le trésor !... Vous n'êtes pas désarmé : les blocs de glace peuvent devenir vos meilleurs alliés, en allant écraser les monstres. Question d'habileté !

par C. Pochard
Micro-ordinateur : Sinclair ZX 81 (16 Ko)
Langages : Basic, Assembleur, Z 80

Vous êtes représenté par le « O ». Les diamants sont matérialisés par les [O] (SHIFT GRAPHICS O) et les monstres, par les « * ». La banque est limitée de part et d'autre par une bande noire et parsemée de cubes de glace (les carrés gris : SHIFT GRAPHICS A).

Le déplacement s'effectue à l'aide des touches :

« I » haut
« M » bas
« A » gauche
« D » droite

La seule défense possible contre les « * » consiste à les écraser avec un cube de glace : il faut pousser le cube pour le faire glisser en direction du monstre. Il suffit de positionner le « O » devant le cube et de continuer à avancer dans sa direction. Le cube s'ébranlera alors automatiquement sous la poussée. Mais attention, s'il y a quelque chose derrière ce cube, un monstre en particulier, le cube se brisera sans l'écraser... Les monstres détruisent systématiquement tous les cubes situés sur leur passage !

Les diamants sont réunis lorsqu'ils sont alignés et contigus, et ce, verticalement ou horizontalement. La marche à suivre pour déplacer les diamants est identique à celle des cubes de glace, à ceci près qu'ils sont, eux, incassables. Les diamants peuvent aussi servir pour écraser les monstres.

1000 REM

CHARGEUR HEXA

```

1010 CLS
1020 PRINT "DEBUT=";
1030 INPUT S
1040 PRINT S
1050 PRINT "NOMBRE=";
1060 INPUT N
1065 PRINT N
1070 FOR M=1 TO N
1080 SCROLL
1090 PRINT S; "-->";
1100 INPUT C$
1110 IF LEN C$=0 THEN GOTO 2000
1120 IF LEN C$<>2 THEN GOTO 3000
1130 LET C=16*CODE C$+CODE C$(2)
-476
1140 IF C<0 OR C>256 THEN GOTO 3
000

```

```

1150 PRINT C$; " (H) = "; C; " (D) "
1160 POKE S,C
1170 LET S=S+1
1180 NEXT M
1190 STOP
2000 REM *****
      * CORRECTION *
      *****
2010 IF M=1 THEN GOTO 3000
2020 LET M=M-1
2030 LET S=S-1
2040 PRINT "CORRECTION"
2050 GOTO 1080
3000 REM *****
      * ERREUR *
      *****
3010 PRINT "ERREUR"
3020 SCROLL
3030 PRINT " --> ";
3040 GOTO 1100

```



```

200 REM
*****
DEBUT DU PROGRAMME BASIC
*****
210 REM
INITIALISATION PARTIE
220 PRINT AT 0,16;"
230 PRINT AT 1,16;"BANQUISE
240 PRINT AT 2,16;"
250 PRINT AT 4,16;"POINTS-->000
0000
260 LET U=3
270 LET TA=1
280 LET T=TA
290 POKE 16679,0
300 PRINT AT 13,16;"CH. POCHARD
1953
AT 19,21;"POUR";AT 20,17;"
SOFT ET MICRO"
310 LET E$=""
400 REM
CREATION TABLEAU
410 POKE 16535,0
420 PRINT AT 6,16;E$;AT 6,16;"T
TABLEAU NO: TA
430 PRINT AT 8,16;E$;AT 8,16;"U
JUEUR: "
440 FOR N=1 TO U
450 PRINT "O"
460 NEXT N
470 PRINT AT 0,0;"
480 FOR N=1 TO 20
490 PRINT "
500 NEXT N
510 PRINT "
515 PRINT AT 12,16;"CALCUL MODE
1953
516 FOR N=1 TO 40

```

```

17 NEXT N
20 FAST
30 FOR N=1 TO 200
40 PRINT AT 1+INT (RND*20),1+I
RND*14); "
50 NEXT N
60 DIM C(3)
70 DIM L(3)
80 FOR N=1 TO 3
90 LET Y=2+INT (RND*18)
900 IF Y>6 AND Y<11 THEN GOTO 5
10 LET L(N)=Y
110 LET X=2+INT (RND*12)
120 IF X<C(1) OR X<C(2) OR X<C(3)
130 THEN GOTO 620
140 LET C(N)=X
150 PRINT AT L(N),C(N);"O"
160 NEXT N
170 SLOW
175 PRINT AT 12,16;"
180 LET K=USR 16546
190 PRINT AT 1,1;"*";AT 1,14;"*
AT 20,1;"*";AT 20,14;"*
200 PRINT AT 11,17;"POUR COMMEN
CER";AT 12,16;"APPUYEZ SUR UNE";
AT 13,20;"TOUCHE"
210 IF INKEY$="" THEN GOTO 710
220 FOR N=11 TO 13
230 PRINT AT N,16;E$
240 NEXT N
250 GOTO USR 17226
300 REM
RESULTATS
1954 REM
LE JOUEUR A FINI LE TABLEAU
1030 LET TA=TA+1
1040 LET T=T+(T<8)
1050 POKE 16679,2-T
1060 LET U=U+(TA/5-INT (TA/5))=
0)
1070 PRINT AT 11,21;"PERDU"

```

```

1080 FOR N=1 TO TA-1
1090 PRINT AT 13,20;"BANQUE";AT
14,22;"X";TA-1
1100 FOR M=1 TO 20
1110 NEXT M
1120 LET K=USR 16814
1130 PRINT AT 13,16;E$;AT 14,16;E$
1140 FOR M=1 TO 10
1150 NEXT M
1160 NEXT N
1170 PRINT AT 11,16;E$
1180 GOTO 400
2046 REM
LE JOUEUR S'EST FAIT PRENDRE
2050 LET U=U-1
2060 IF U=0 THEN GOTO 3000
2070 PRINT AT 12,16;"IL VOUS RES
TE";AT 14,20;U;"VIE";CHR$(56+(
U*1))
2080 FOR N=1 TO 50
2090 NEXT N
2100 PRINT AT 12,16;E$;AT 14,16;E$
2110 GOTO 420
3000 REM
FIN DE LA PARTIE
3010 IF INKEY$("<") THEN GOTO 301
3020 PRINT AT 8,16;E$;AT 11,21;"
PERDU";AT 13,16;"POUR REJOUER";A
T 14,16;"APPUYEZ SUR UNE";AT 15,
20;"TOUCHE"
3030 IF INKEY$="" THEN GOTO 3030
3040 CLS
3050 RUN
4000 REM
SAUVERGADE
4010 SAVE "BANQUISE"
4020 RUN

```

Fig. 3. - Le programme Basic.

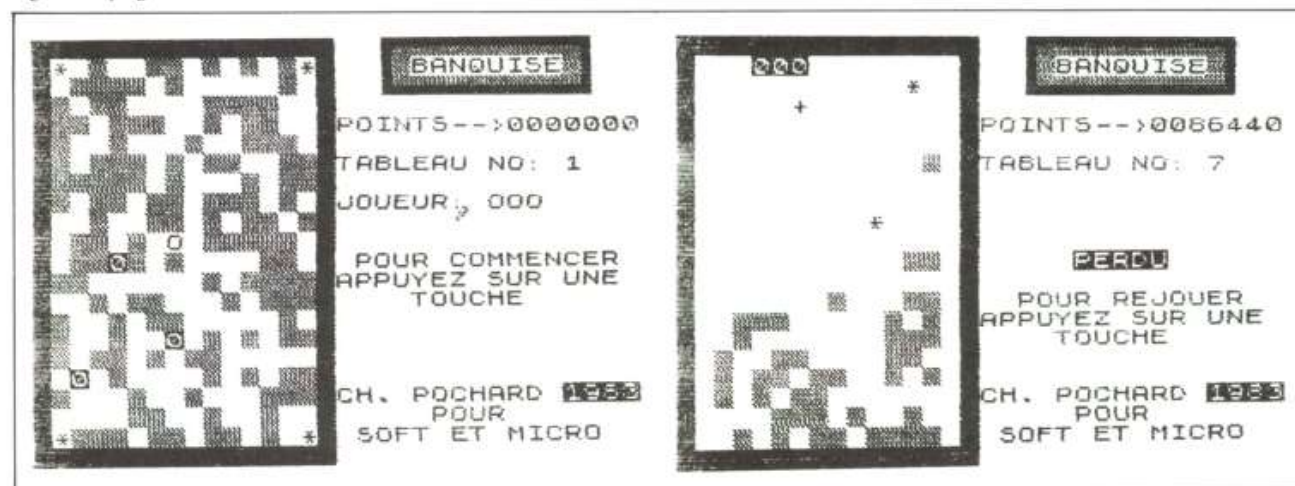


Fig. 6. - L'affichage de début de jeu.

Fig. 7. - Un exemple d'exécution en cours de partie.

tapez simplement « NEWLINE » pour revenir d'un octet en arrière et ainsi corriger.

Lorsque tous les modules sont entrés, effacez les lignes 1000 à 3040 du chargeur et tapez la partie en Basic du programme (fig. 3).

Sauvegardez alors votre travail avant de lancer le programme, en tapant au clavier :

SAVE « BANQUISE » NEWLINE

Faites plusieurs sauvegardes (on n'est jamais assez prudent...). Lancez le programme par RUN. Si celui-ci tourne correctement, faites une sauvegarde par RUN 4000, le programme débutera alors automatiquement après chaque chargement.

Score
à battre...

Chaque tableau comporte quatre

LES VARIABLES DU PROGRAMME

V	Compteur du nombre de vies du joueur
TA	Compteur du nombre de tableaux
T	Comme TA mais limité à 8. T est utilisé pour le réglage de la vitesse
C	Tableau de trois éléments recevant les numéros des colonnes où se trouvent les diamants
L	Comme C, mais pour les numéros de lignes
X, Y, K	Variables intermédiaires utilisées lors de calculs ou pour un appel par USR
M, N	Variables de boucles FOR ... NEXT
ES	Variable alphanumérique servant à l'effacement de l'écran

monstres qu'il vous faut tous écraser pour pouvoir terminer. Un monstre éliminé rapporte 100 points. L'achèvement d'un tableau donne droit à un bonus égal au nombre de cubes restants multiplié par le numéro du tableau. Si vous parvenez à aligner les diamants, vous serez gratifié de 10 000 points.

La vitesse des premiers tableaux pourra vous sembler trop faible. Rassurez-vous, elle augmentera rapidement de tableau en tableau. Notez aussi qu'elle est fonction du nombre de monstres présents sur la banquise. ■