

SOFT EXCLUSIVE
& MICRO

LISTINGS

© Soft & Micro

AU SOMMAIRE DE CE LISTING

- 1 Banque 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 [Ø] (SHIFT GRAPHICS Ø) 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

```

Fig. 1. – Le programme de chargement hexadécimal.


```

200 REM
*****
* DEBUT DU PROGRAMME BASIC *
*****
210 REM
INITIALISATION PARTIE
220 PRINT AT 0,16;"BANQUISE"
230 PRINT AT 1,18;"BANQUISE"
240 PRINT AT 2,18;"BANQUISE"
250 PRINT AT 4,16;"POINTS-->000"
260 LET U=3
270 LET TA=1
280 LET T=TA
290 POKE 16679,0
300 PRINT AT 13,16;"CH. POCHARD"
310 PRINT 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"
430 TABLEAU NO: TA
440 PRINT AT 8,16,E$;AT 8,16;"U"
450 QUEUR: ""
460 FOR N=1 TO U
470 PRINT "O"
480 NEXT N
490 PRINT AT 0,0;"BANQUISE"
500 FOR N=1 TO 20
510 PRINT "O"
520 NEXT N
530 PRINT AT 12,16;"CALCUL MODE"
540 PRINT AT 12,16;"BANQUISE"
550 FOR N=1 TO 40

```

Fig. 3. - Le programme Basic.

```

17 NEXT N
18 FAST
19 FOR N=1 TO 200
20 PRINT AT 1+INT (RAND*20) ,1+I
21 END+14)
22 NEXT N
23 DIM C(3)
24 DIM L(3)
25 FOR N=1 TO 3
26 LET Y=2+INT (RAND*18)
27 IF Y>6 AND Y<11 THEN GOTO 5
28 LET L(N)=Y
29 LET X=2+INT (RAND*12)
30 IF X<C(1) OR X=C(2) OR X=C(3)
31 THEN GOTO 620
32 LET C(N)=X
33 PRINT AT L(N),C(N);"O"
34 NEXT N
35 SLOW
36 PRINT AT 12,16;"BANQUISE"
37 LET K=USR 16546
38 PRINT AT 1,1;"*";AT 1,14;"*";
39 AT 20,1;"*";AT 20,14;"*";
40 PRINT AT 11,17;"POUR COMMEN"
41 AT 12,16;"APPUYEZ SUR UNE";
42 AT 13,20;"TOUCHE"
43 IF INKEY$="" THEN GOTO 710
44 FOR N=11 TO 13
45 PRINT AT N,16,E$
46 NEXT N
47 GOTO USR 17226
48 REM
RESULTATS
1024 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;"BANQUISE"

```

```

1080 FOR N=1 TO TA-1
1090 PRINT AT 13,20;"BANQUISE";AT
14,22;"X ";TA-1
1100 FOR M=1 TO 20
1110 NEXT M
1120 LET K=USR 16614
1130 PRINT AT 13,16,E$;AT 14,16;"
1140 FOR M=1 TO 10
1150 NEXT M
1160 NEXT N
1170 PRINT AT 11,16,E$
1180 GOTO 400
2048 REM
LE JOUEUR S'EST FAIT PRENDRE
3050 LET U=U-1
3060 IF U=0 THEN GOTO 3000
3070 PRINT AT 12,18;"IL VOUS RES"
TE";AT 14,20,U;" VIE";CHR$(56+(
U*1))
3080 FOR N=1 TO 50
3090 NEXT N
3100 PRINT AT 12,16,E$;AT 14,16;"
$
3110 GOTO 420
3000 REM
FIN DE LA PARTIE
3010 IF INKEY$("<") THEN GOTO 301
3200 PRINT AT 8,16,E$;AT 11,21;"
PERDU";AT 13,18;"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

```

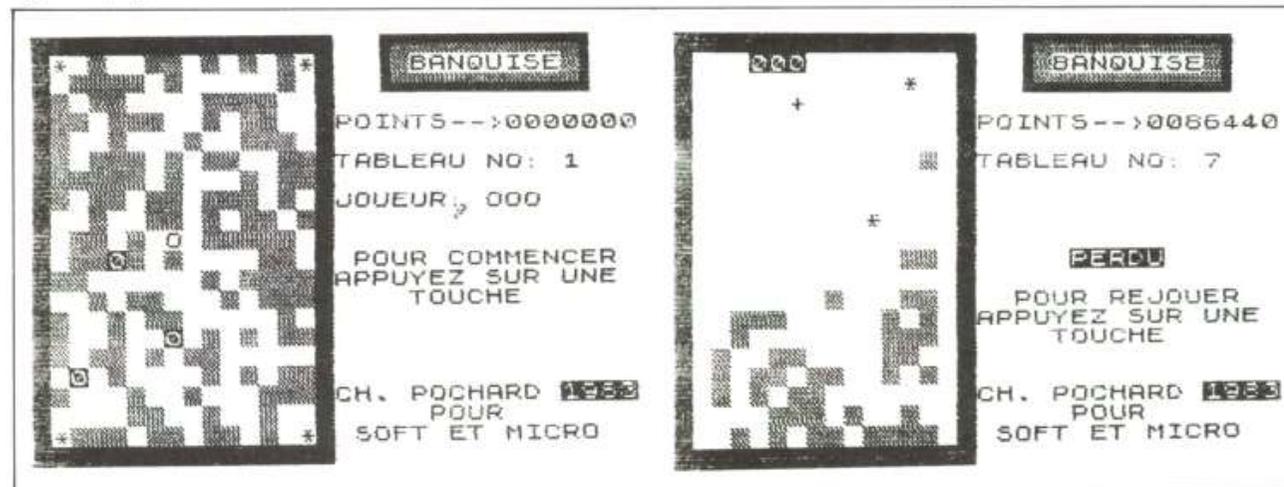


Fig. 6. - L'affichage de début de jeu.

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. ■