

```

60 SPEED KEY 255,255
70 INK 0,14:INK 1,2:INK 2,5:INK 3,24
80 PAPER 0:PEN 1
90 MODE 1
100 WINDOW #1,1,24,20,21
110 DIM L1$(25);L2$(16)
120 LOCATE 1,2
130 PRINT "Voulez-vous les regles du jeu
? (O/N): ";
140 P$=INKEY$:IF P$="" THEN 140
150 IF P$="f" OR P$="F" THEN 1590
160 IF P$="n" OR P$="N" THEN PRINT P$:GO
TO 190
170 IF P$="o" OR P$="O" THEN PRINT P$:GO
SUB 1390:GOTO 190
180 PRINT CHR$(7);:GOTO 140
190 L10=0:CLS
200 '----affichage du cadre----
210 PAPER 1
220 FOR X=18 TO 34:LOCATE X,2:PRINT " ";
:NEXT X
230 FOR X=18 TO 34:LOCATE X,18:PRINT " "
;:NEXT X
240 FOR Y=2 TO 18:LOCATE 18,Y:PRINT " ";
:NEXT Y
250 FOR Y=2 TO 18:LOCATE 34,Y:PRINT " ";
:NEXT Y
260 PAPER 0
270 P1$=""
280 FOR I=1 TO 25
290 READ A$
300 L1$(I)=A$
310 NEXT I
320 RESTORE 330
330 DATA A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,O,P
,1,2,3,4,5,6,7,8,9
340 LOCATE 3,9:PRINT "T A Q U I N"
350 '----generation aleatoire des lettre
s----
360 FOR I=1 TO 16
370 RANDOMIZE TIME
380 J=INT(RND(3)*16)+1
390 IF J=17 THEN 370
400 L4$=L1$(J)
410 IF L4$="*" THEN 370
420 L1$(J)="*"
430 L2$(I)=L4$
440 NEXT I
450 '----affichage des lettres----
460 L1=0
470 K=1:A$=""
480 FOR I=1 TO 4
490 FOR J=1 TO 4
500 A$=A$+L2$(K)
510 IF J<4 THEN A$=A$+" " :GOTO 590
520 L=I*4
530 PEN 2
540 FOR Z=1 TO 16 STEP 4
550 LOCATE 20+Z-1,L:PRINT MID$(A$,Z,1);
560 NEXT Z
570 A$=""
580 IF I<4 THEN GOSUB 1300
590 K=K+1

```

TAQUIN ROTATIF

pour CPC
Clavier

Variante du Taquin, ce programme utilise d'autres regles. Ici, un mouvement a des repercussions directes sur l'ensemble des lettres. Armez-vous de courage !

```

10 '*****
20 '*
30 '* TAQUIN ROTATIF
40 '*
50 '*****

```

HOBBY

```

600 NEXT J
610 NEXT I
620 IF L1=0 THEN L1=1:GOTO 640
630 LOCATE 1,22:PRINT "Nombre de coups j
oue : ";L10
640 LOCATE 1,20:PRINT "Entrez un numero
de case "
650 LOCATE 1,21:PRINT " ou F pour a
rreter."
660 '-----
670 '----DEBUT DU JEU----
680 '-----
690 REP#=INKEY#:IF REP#="" THEN 690
700 LOCATE 26,20:PRINT REP#;
710 IF REP#<>"e" AND REP#<>"E" THEN 750
720 IF P1#<>"E" THEN 840
730 MES#="Un echange par partie"
740 GOSUB 1190:GOTO 640
750 IF REP#="f" OR REP#="F" THEN 1590
760 CODE=ASC(REP#)
770 IF CODE<49 OR CODE>57 THEN MES#="Rep
onse erronee":GOSUB 1190:GOTO 640
780 '----saisie d'un numero de case----
790 L3=VAL(REP#)
800 IF L3>3 AND L3<7 THEN L3=L3+1:GOTO 1
040
810 IF L3>6 AND L3<10 THEN L3=L3+2
820 GOTO 1040
830 '-----
840 '----ECHANGE----
850 '-----
860 P1#="E"
870 QUE#="Indiquez les lettres svp"
880 GOSUB 1190
890 L5#=LEFT$(REP#,1)
900 L6#=RIGHT$(REP#,1)
910 FOR L4=1 TO 16
920 IF L2$(L4)=L5# THEN L7=L4
930 IF L2$(L4)=L6# THEN L8=L4
940 NEXT L4
950 IF ABS(L8-L7)<>1 OR L7=4 OR L7=8 OR
L7=12 THEN 960 ELSE 990
960 MES#="Echange interdit"
970 GOSUB 1190
980 P1#="":GOTO 640
990 L10=L10+1
1000 L2$(L8)=L5#
1010 L2$(L7)=L6#
1020 GOTO 1120
1030 '-----
1040 '----ROTATION D'UNE CASE----
1050 '-----
1060 L10=L10+1
1070 L5#=L2$(L3)
1080 L2$(L3)=L2$(L3+4)
1090 L2$(L3+4)=L2$(L3+5)
1100 L2$(L3+5)=L2$(L3+1)
1110 L2$(L3+1)=L5#
1120 FOR L4=1 TO 15
1130 IF L2$(L4)>L2$(L4+1) THEN 470
1140 NEXT L4
1150 LOCATE 25,22:PRINT L10
1160 PRINT "BRAVO, Vous avez gagne en ";L
10;"coups"
1170 FOR I=1 TO 5000:NEXT I
1180 GOTO 190
1190 '----message----
1200 PAPER #1,2:CLS #1:LOCATE #1,1,1
1210 IF QUE#="" THEN 1280 ELSE PRINT #1.
QUE#
1220 REP#=INKEY#:IF REP#="" THEN 1220
1230 IF REP#<"A" OR REP#>"P" THEN PRINT
CHR$(7);:GOTO 1220
1240 ZX#=ZX#+REP#:PRINT " ";REP#;
1250 IF LEN(ZX#)<2 THEN 1220
1260 REP#=ZX#:ZX#="":QUE#=""
1270 LOCATE 26,20:PRINT " ":GOTO 129
0
1280 PRINT CHR$(7);:PRINT #1,MES$:FOR I=
1 TO 1000:NEXT I:QUE#=""
1290 PAPER #1,0:CLS #1:RETURN
1300 '----affichage des numeros des case
s----
1310 TT=17+((I-1)*3)
1320 PEN 3
1330 FOR CC=22 TO 30 STEP 4
1340 LOCATE CC,I*4+2:PRINT L1$(TT):TT=TT
+1
1350 NEXT CC
1360 PEN 1
1370 RETURN
1380 '-----
1390 '----REGLES DU JEU----
1400 '-----
1410 LOCATE 1,4:PRINT "Le but de ce jeu
est de remettre les "
1420 PRINT "lettres dans l'ordre alphabe
tique a"
1430 PRINT "l'aide de pivotements succes
sifs."
1440 PRINT:PRINT "Lorsque vous demandez
le pivotement"
1450 PRINT "d'une case,les quatre lettre
s la"
1460 PRINT "composant tournent d'une pos
ition dans"
1470 PRINT "le sens des aiguilles d'une
montre."
1480 PRINT:PRINT "Vous avez la possibili
te une fois au"
1490 PRINT "cours de la partie de permut
er deux"
1500 PRINT "lettres contigues sur la mem
e ligne"
1510 PRINT "en entrant la lettre E puis
les deux"
1520 PRINT "lettres a echanger."
1530 PRINT:PRINT "Pour arreter,tapez la
lettre F"
1540 LOCATE 1,22:PRINT "Appuyez sur une
touche pour commencer"
1550 P#=INKEY#:IF P#="" THEN 1550
1560 IF P#="f" OR P#="F" THEN 1590
1570 RETURN
1580 '-----
1590 '----FIN DU JEU----

```