

CUBEMELEON

Georges GOUMENT

Vous n'avez pas encore pratiqué de "jeu de réflexion" ? Avec CUBEMELEON découvrez une nouvelle façon de jouer. D'un emploi extrêmement simple, ce programme vous réserve néanmoins quelques petites surprises quant à sa résolution. Vous obtiendrez des dizaines de parties différentes, dont les solutions seront plus ou moins complexes, grâce aux deux niveaux et aux quatre options de jeu. J'espère vous faire partager ma passion pour cette nouvelle façon de se divertir.

RAPPEL DES TOUCHES UTILISEES

|| --

Déplacement de cube en cube dans le sens de la touche tapée.

COPY

Effectue une permutation de couleurs.

A

Annule une partie

V

Vérifie la couleur de chaque cube et compare avec le choix de l'ordinateur.

VARIABLES UTILISEES

F : 1 ou 2 Niveau de jeu choisi par l'utilisateur.

Cette variable détermine l'affichage du

nombre de cubes mis en jeu (4 ou 6) lignes 1310 à 1380, le choix de l'ordinateur lignes 1400 à 1620 et la mise en place des rangées de cubes (3 ou 5) lignes 1630 à 2160.

F modifie également la préparation effectuée par l'ordinateur : nombre de permutations lignes 2170 à 2290. Choix des coordonnées lignes 2350 à 2750.

OP : 1 à 4

La valeur de cette variable est tirée aléatoirement par l'ordinateur.

Cette option de jeu fixe le mode de permutation des couleurs pour chacune des parties : lignes 2810 à 3140 et 4490 à 4710.

Les valeurs de F et OP figurent dans le

tableau "FORCE" à droite de l'écran : 1^{er} chiffre niveau de jeu, 2^e option.

M : 5 à 35

Lignes 2170 à 2290 : nombre de permutations à effectuer par l'ordinateur.

P : 1 à M

Mise en route du brouillage des cubes. Boucle FOR... NEXT, lignes 2300 à 2750. Tirages aléatoires du cube de base pour chaque permutation. Fin de brouillage P=60.

A,B : PEN

Fixe la couleur d'origine d'un cube.

A1,B1 : PEN

Modification des couleurs d'un cube selon OP.

X,Y :

Test couleur cube de base. XA, YA test couleur cube permuté.

C,L :

Coordonnées déplacement point blanc sur chaque cube.

U,V :

Coordonnées cube à permuter par rapport au cube de base.

CJ :

Durée de la partie (nombre de coups jouables) déterminée par les variables F et M.

SC :

Score (nombre de coups joués). Affichage à gauche de l'écran, lignes 3890 à 3970. Si SC=CJ-19, il reste 20 coups à jouer, les divers affichages clignotent. Si SC=CJ+1, la partie est perdue.

Z :

Couleur du cube choisi par l'ordinateur. Utilisée pour le contrôle des cubes après appui sur la touche <V>, lignes 5140 à 5330.

ES.A.T. Software

55, rue Tondu - 33000 Bordeaux - Tél 56 96 35 23 Poste 31

Importateur - Distributeur des programmes logiciels de la Sté PRIDE-UTILITES

SYSTEME X 170 F CAS, 205 F DISQ.

Le SYSTEME X est un programme (RSX) d'extension à un système résidant qui apporte plus de 30 commandes supplémentaires à votre AMSTRAD.

SPIRIT 125 F CASSETTE

SPIRIT est un outil pour transférer les vrais programmes sans en tête de cassette sur disquette. Il est conçu pour être utilisé avec TRANSMAT. Pour utiliser SPIRIT, il faut avoir une certaine connaissance du code machine Z 80 et un utilitaire désassembleur. Compris avec SPIRIT, il y a les programmes d'interception de saut de bloc. LOADER 1 et LOADER 2 pour accéder à charger les programmes à partir de la disquette.

TRANSMAT

Permet le transfert facile sur disques de tous logiciels sur bande. Pour un système à disques AMSTRAD DD1.

- Modes de fonctionnement automatiques ou non-automatiques
- Lecteur global d'en-tête de disque
- Adjonction éventuelle de réadressage
- Programmes faciles d'effacement ou de changement de nom.

BOURSE D'INFORMATIONS TRANSMAT

Informations complémentaires pour passer des programmes difficiles. Mise à jour régulière des 4 premières éditions.

Transmat Informations N° 1 - disponible - 20,00 F

150 F 185 F
CASSETTE DISQUETTE

ODD-JOB

Un utilitaire complet sur disque contenant tous les programmes que vous attendez : • Un éditeur complet • Récupérer les programmes effacés • Cacher des programmes du menu • Un éditeur de secteur complet pour examiner et/ou modifier le contenu des fichiers en HEX ou en ASCII • Faire un plan de votre disque et localiser les fichiers sur le disque • Empêcher l'effacement involontaire des programmes • Un duplicateur de disque intelligent • Formater deux fois plus vite sur l'un ou l'autre drive • Transférer les programmes cassette/disquette • Augmenter la vitesse de votre drive jusqu'à 20% • Charger et lister les programmes en BASIC.

200 F

POUR VOTRE AMSTRAD 464 - 664 - 6128

RSX SYCLONE 2 130 F 165 F CASSETTE DISQUETTE

Un ensemble RSX bande à bande qui apporte de nouvelles commandes ainsi que de NOMBREUSES POSSIBILITES pour votre CPC 464.

- Sauvegarder vos précieux logiciels pour un chargement avec une économie de temps de 75%
- Choix de sept vitesses de sauvegarde, 1 000 à 4 000 bauds
- Pas besoin de SYCLONE pour le rechargement à grande vitesse
- Lecteur global d'en-tête
- Commandes disponibles à partir du BASIC
- Chargement et impression de programmes BASIC sauvegardés
- Impression de vos bandes WELCOME.

ELECTRIC STUDIO PEN MARK II

Nouveau modèle encore amélioré, 1 pixel de précision ! Qualité professionnelle. Le stylo optique multifonctions.

464 sur cassette 295 F
464 et 664 en disquette (interface compris) 375 F
6128 en disquette 375 F

Série "BUG-BYTE" : Casette Dogsboddy 45 F
Casette Capt'n Kid 45 F

SCRIPTOR

Un élément essentiel pour les propriétaires d'imprimante DMP-1. Six polices de caractères définissables. Laissez faire votre DMP-1 sans extension.

- Caractère à jambage inférieur
- Futuriste
- Italiens
- Compatible avec AMSWORD
- Ecriture liée
- Caractères gros et gras
- Programme de définition de caractères
- Une finition professionnelle pour votre correspondance.

130 F 165 F
CASSETTE DISQUETTE

TOMCAT 130 F 165 F CASSETTE DISQUETTE

Le nec plus ultra de la duplication de sauvegarde bande à bande, grâce à ce programme simple, qui se charge pratiquement de tout même sans en-tête, et normalement d'un seul coup.

ZEDIS

Un désassembleur et programme d'édition de code à la fois global et convivial. Indispensable pour le néophyte tout comme pour l'expert.

130 F 165 F
CASSETTE DISQUETTE

BON DE COMMANDE

CPC

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F) Franco pour achats supérieur à 500 F

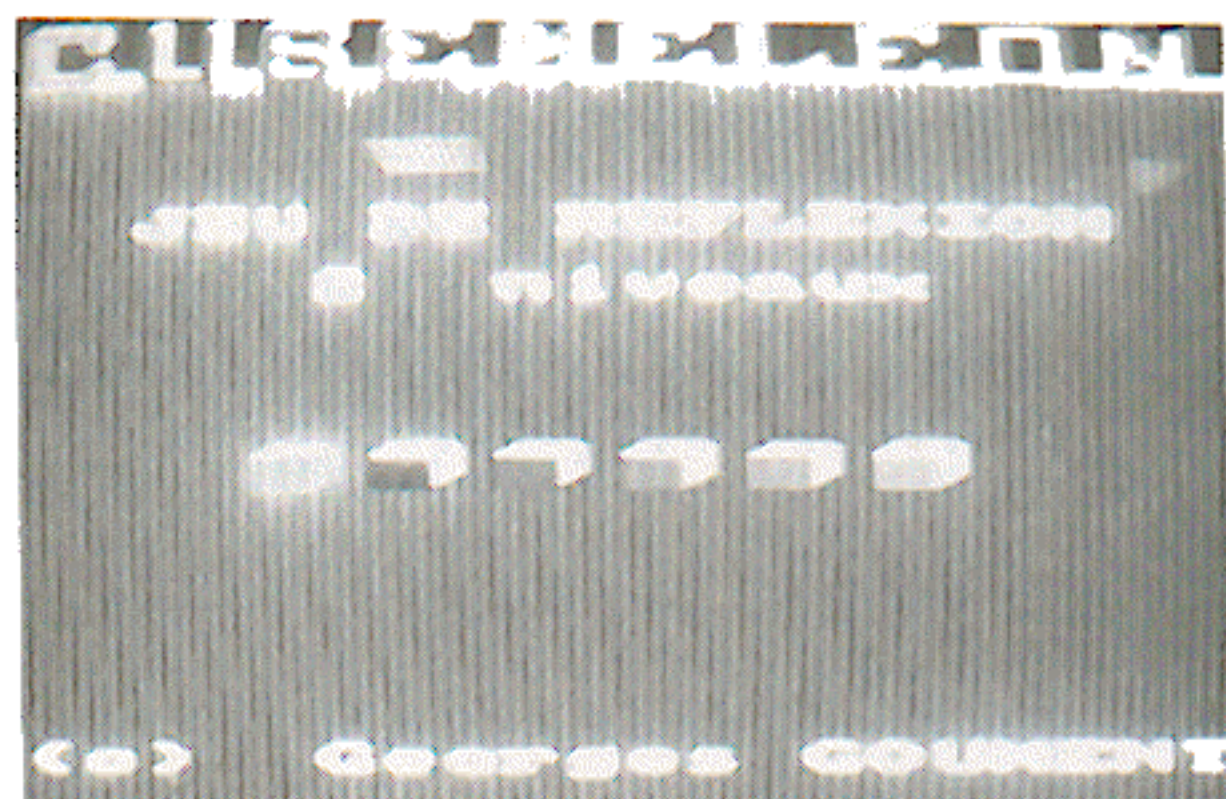
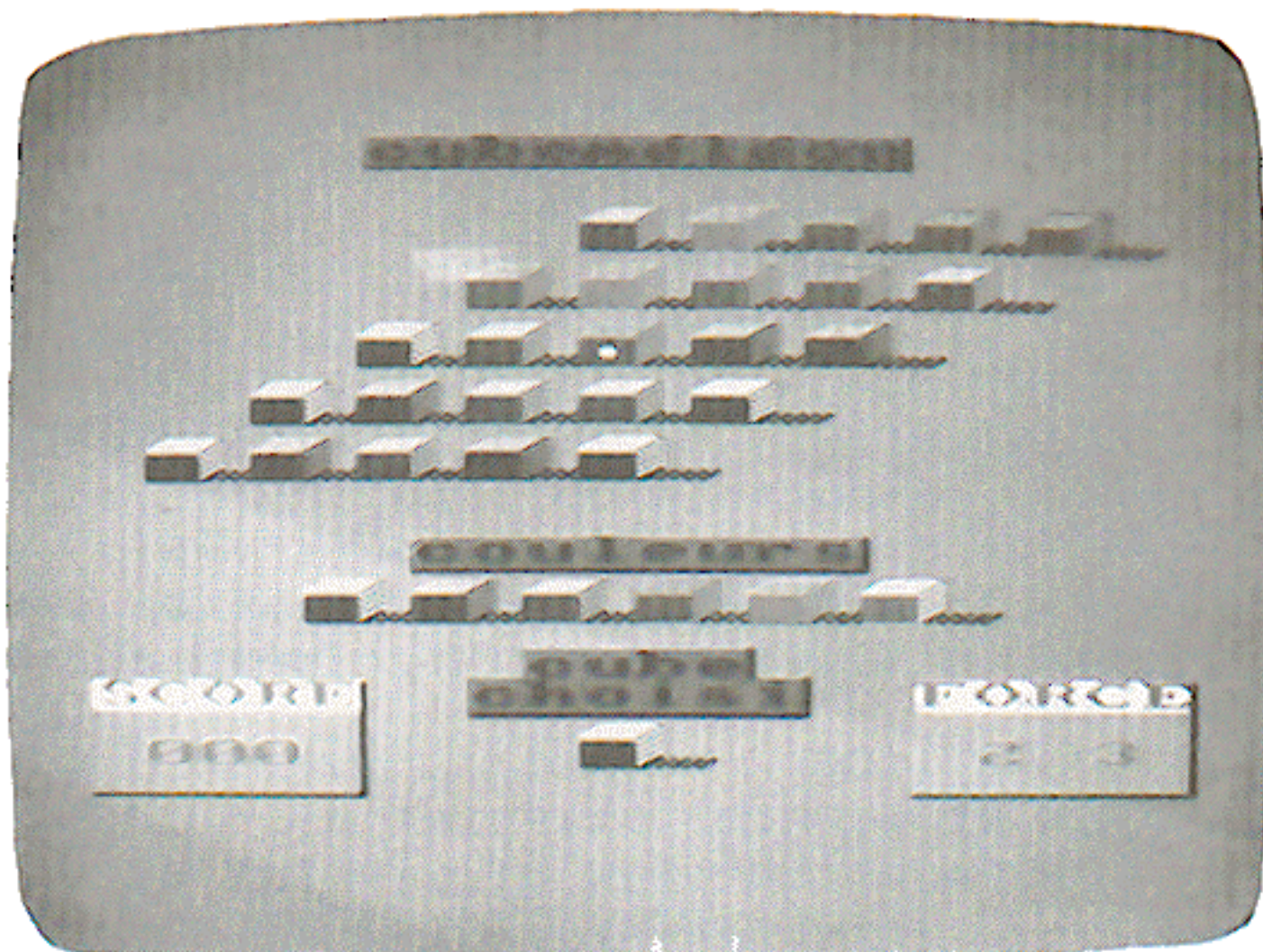
NOM _____

ADRESSE _____

Mode de paiement : chèque / mandat / contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à : ESAT SOFTWARE, 55, rue du Tondu, 33000 Bordeaux

SIGNATURE _____

	C	D
TOMCAT		
TRANSMAT		
SCRIPTOR		
ZEDIS		
RSX SYCLONE 2		
SYSTEME X		
STYLO OPTIQUE		
ODD JOB		



```

10 ' *****
20 ' *
30 ' *          CUBEMELEON          *
40 ' * *
50 ' *   Auteur   Georges   GOUMENT *
60 ' * *
70 ' *   AMSTRAD   CPC 464      *
80 ' * *
90 ' *****

100 '
110 'red(finition lettres accentuees
120 '
130 MODE 0:BORDER 13:FOR I=0 TO 15:INK I
,13:NEXT:PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
140 DIM E$(3)
150 SYMBOL AFTER 64
160 SYMBOL 64,&60,&10,&78,&8C,&7C,&CC,&7
6
170 KEY 129,CHR$(64)
180 SYMBOL 123,&6,&8,&3C,&66,&7E,&60,&3C
190 KEY 128,CHR$(123)
200 SYMBOL 125,&60,&10,&3C,&66,&7E,&60,&
3C
210 KEY 132,CHR$(125)
220 SYMBOL 92,&0,&0,&3C,&66,&60,&3E,&8,&
18
230 KEY 135,CHR$(92)
240 SYMBOL 94,&18,&24,&3C,&66,&7E,&60,&3
C
250 KEY 134,CHR$(94)
260 '
270 'red(finition caract)res du titre et
des cubes du jeu
280 '
290 FOR I=144 TO 165
300 READ S1,S2,S3,S4,S5,S6,S7,S8
310 SYMBOL I,S1,S2,S3,S4,S5,S6,S7,S8
320 NEXT I
330 DATA &0,&0,&0,&0,&1F,&3F,&7F,&FF,&0,
&0,&0,&0,&FO,&FO,&FO,&FO,&0,&0,&0,&0,&10
,&20,&50,&A0,&FO,&FO,&FO,&FO,&EO,&CO,&80
,&0,&50,&A0,&50,&A0,&50,&A0,&40,&80,&0,&
0,&0,&0,&0,&15,&2A,&55
340 DATA &0,&0,&0,&0,&0,&50,&A0,&40,&0,&
0,&0,&18,&18,&0,&0,&0,&CO,&CO,&CO,&CO,&C
0,&CO,&FF,&FF,&0,&0,&CO,&CO,&CO,&CO,&CO,
&CO,&0,&0,&FF,&FF,&CO,&CO,&CO,&CO,&0,&0,
&0,&CO,&CO,&CO,&CO,&CO,&CO,&CO,&CO,&CO,&
CO,&CO,&CO,&CO

```

```

350 DATA &0,&0,&CO,&CO,&CO,&CO,&CO,&0,&F
F,&FF,&CO,&CO,&CO,&CO,&FF,&FF,&0,&0,&CO,
&CO,&CO,&CO,&CO,&CO,&0,&0,&CO,&CO,&CO,&C
0,&0,&0,&F8,&F8,&CO,&CO,&CO,&CO,&FF,&FF,
&0,&0,&CO,&CO,&F3,&F3,&F3,&F3,&CC,&CC,&C
C,&CO,&CO,&CO,&CO,&CO
360 DATA &0,&0,&CO,&CO,&FO,&FO,&FO,&FO,&
CC,&CC,&C3,&C3,&C3,&C3,&CO,&CO
370 E$(1)=CHR$(144)+CHR$(145)+CHR$(10)+C
HR$(8)+CHR$(147)+CHR$(11)
380 E$(2)=CHR$(9)+CHR$(146)+CHR$(10)+CHR
$(8)+CHR$(8)+CHR$(143)+CHR$(148)+CHR$(11
)
390 E$(3)=CHR$(9)+CHR$(149)+CHR$(150)
400 FOR I=176 TO 192
410 READ S1,S2,S3,S4,S5,S6,S7,S8
420 SYMBOL I,S1,S2,S3,S4,S5,S6,S7,S8
430 NEXT I
440 DATA &3F,&7F,&0,&0,&30,&30,&30,&30,&
FO,&FO,&30,&30,&30,&20,&20,&0,&30,&30,&3
0,&30,&3F,&3F,&0,&0,&0,&30,&70,&30,&30,&
30,&20,&0,&30,&70,&30,&30,&30,&30,&30,&3
0,&30,&30,&30,&30,&30,&20,&0,&3F,&7F
,&0,&0,&30,&30,&3C,&3C
450 DATA &3F,&7F,&0,&0,&30,&30,&3F,&3F,&
0,&0,&30,&30,&3F,&3F,&0,&0,&FO,&FO,&30,&
30,&30,&30,&20,&0,&FO,&FO,&30,&30,&20,&0
,&0,&0,&30,&70,&3C,&3C,&C,&C,&C,&C,&33,&
32,&30,&30,&30,&30,&20,&0,&30,&70,&3C,&3
C,&C,&C,&F,&F
460 DATA &33,&33,&30,&30,&30,&30,&20,&0,
&FO,&FO,&30,&30,&30,&30,&30,&30,&4,&0,&3
0,&30,&3F,&3F,&0,&0
470 '
480 ' pr(sentation du jeu
490 '
500 POKE &B290,100:CLS
510 FOR Y=400 TO 374 STEP-1:PLOT 0,Y:DRA
W 640,Y,7:NEXT
520 X=640
530 FOR Y=373 TO 368 STEP-1
540 X=X-1:PLOT 0,Y
550 DRAW X,Y,6:NEXT
560 FOR I=1 TO 39
570 READ V,W,X,Y
580 PEN W
590 LOCATE X,Y
600 PRINT CHR$(V)
610 NEXT I

```

```

620 DATA 152,1,1,2,152,3,3,2,153,13,10,1
,152,10,13,2,152,9,17,2,153,3,3,1,153,3,
4,1,153,2,6,1,153,10,13,1,153,9,18,1,153
,15,20,1,154,1,1,1,154,2,5,1,154,4,7,1,1
54,8,11,1,154,11,15,1,154,9,17,1,155,1,2
,2
630 DATA 156,3,4,2,155,4,8,2,155,8,12,2,
155,10,14,2,155,11,16,2,156,13,10,2,156,
9,18,2,156,15,20,2,157,1,2,1,158,2,5,2,1
59,2,6,2,160,4,8,1,160,8,12,1,160,11,16,
1,161,4,7,2,161,8,11,2,161,11,15,2,162,1
3,9,1,163,13,9,2,164,15,19,1,165,15,19,2
640 FOR I=1 TO 39
650 READ V,W,X,Y
660 PEN W
670 LOCATE X,Y
680 PRINT CHR$(V)
690 NEXT I
700 DATA 176,10,1,1,177,10,2,1,178,10,1,
2,179,10,2,2,180,11,3,1,180,11,4,1,178,1
1,3,2,181,11,4,2,183,9,5,1,177,9,6,1,184
,9,5,2,185,9,6,2,182,15,7,1,186,15,8,1,1
92,15,7,2,179,15,8,2,187,5,9,1,180,5,10,
1,188,5,9,2,181,5,10,2
710 DATA 182,14,11,1,186,14,12,1,192,14,
11,2,179,14,12,2,180,1,13,1,178,1,13,2,1
79,1,14,2,182,3,15,1,186,3,16,1,192,3,15
,2,179,3,16,2,176,2,17,1,191,2,18,1,178,
2,17,2,181,2,18,2,189,4,19,1,180,4,20,1,
190,4,19,2,181,4,20,2
720 PEN 6:LOCATE 3,7:PRINT "JEU DE REFLE
XION":LOCATE 6,9:PRINT "2 niveaux":LOCA
TE 1,24:PRINT "(c) Georges GOUMENT"
730 LOCATE 5,14:PEN 10:PRINT E$(1):LOCAT
E 5,14:PEN 1:PRINT E$(2)
740 LOCATE 7,14:PEN 11:PRINT E$(1):LOCAT
E 7,14:PEN 3:PRINT E$(2)
750 LOCATE 9,14:PEN 9:PRINT E$(1):LOCATE
9,14:PEN 2:PRINT E$(2)
760 LOCATE 11,14:PEN 15:PRINT E$(1):LOCA
TE 11,14:PEN 4:PRINT E$(2)
770 LOCATE 13,14:PEN 5:PRINT E$(1):LOCAT
E 13,14:PEN 13:PRINT E$(2)
780 LOCATE 15,14:PEN 14:PRINT E$(1):LOCA
TE 16,14:PEN 8:PRINT CHR$(146):LOCATE 15
,15:PRINT CHR$(143)+CHR$(148)
790 BORDER 0:INK 1,2:INK 10,11:INK 3,3:I
NK 11,17:INK 2,6:INK 9,16:INK 4,9:INK 15
,19:INK 13,12:INK 5,24:INK 8,15:INK 14,2
5:INK 6,26:INK 7,0
800 GOSUB 5440
810 '
820 'mode d'emploi et r)gles du jeu
830 '
840 MODE 1:BORDER 13:FOR I=0 TO 15:INK I
,13:NEXT
850 ORIGIN 1,1:DRAW 1,399,1:DRAW 639,399
,1:DRAW 639,1,1:DRAW 1,1,1
860 PLOT 5,5:DRAW 5,394,3:DRAW 634,394,3
:DRAW 634,5,3:DRAW 5,5,3
870 PLOT 9,9:DRAW 9,390,2:DRAW 630,390,2
:DRAW 630,9,2:DRAW 9,9,2
880 WINDOW #1,2,39,2,23:PAPER #1,0:CLS #
1
890 PEN #1,1:PRINT #1:PRINT #1,"
MODE D'EMPLOI":PEN #1,2:PRINT #1,"
*****"
900 PRINT #1:PRINT #1:PEN #1,3:PRINT #1,

```

```

"Vous choisirez votre niveau de jeu d)sq
ue les r)gles du jeu seront termin(es":P
RINT #1:PEN #1,2:PRINT #1,"FORCE 1:":PEN
#1,3:PRINT #1," d)butant 15 cubes 4 co
uleurs":PRINT #1
910 PEN #1,2:PRINT #1,"FORCE 2:":PEN #1,
3:PRINT #1," champion 25 cubes 6 couleu
rs":PRINT #1
920 PRINT #1:PEN #1,2:PRINT #1," chaqu
e niveau comporte 4 options":PRINT #1,"
de m)lange des couleurs":PRINT #1
:PEN #1,3:PRINT #1,"l'ordinateur en tire
une au sort avant de pr)parer la
partie"
930 GOSUB 1100
940 PEN #1,1:PRINT #1:PRINT #1,"
PREPARATION":PEN #1,2:PRINT #1,"
*****":PRINT #1:PRINT #1
950 PEN #1,3:PRINT #1," L'ordinateu
r choisi un des cubes disponibles l' affi
che dans le bas de l')cran et pr)pare le
jeu.":PRINT #1
960 PRINT #1,"Apr)s avoir dispos) ce cub
e sur 3 ou 5rangs il effectue un m)lange
.":PRINT #1:PRINT #1,"Le choix des cubes
, la proc)dre et lenombre de brouillage
s sont al)atoires."
970 PRINT #1:PEN #1,2:PRINT #1," Vous n
e pouvez pas intervenir durantla pr)para
tion de la partie."
980 GOSUB 1100
990 PEN #1,1:PRINT #1:PRINT #1,"
REGLES DU JEU":PEN #1,2:PRINT #1,"
*****":PRINT #1
1000 PEN #1,3:PRINT #1,"Vous commencez )
jouer lorsqu'un pointblanc apparait sur
la face avant du cube central.":PRINT
#1
1010 PEN #1,2:PRINT #1," Ce point indi
que le cube servant debase ) une permuta
tion de couleurs.":PRINT #1:PEN #1,3:PRI
NT #1," Servez vous des touches fl)ch(es
pour passer d'un cube ) l'autre.":PRINT
#1
1020 PEN #1,2:PRINT #1,"TOUCHE COPY";:PE
N #1,3:PRINT #1," Permute les couleurs":
PEN #1,2:PRINT #1,"TOUCHE <A>";:PEN #1,3
:PRINT #1," Annule la partie"
1030 PEN #1,2:PRINT #1:PRINT #1,"
TOUCHE <V>";:PEN #1,3:PRINT #1,"
L'ordinateur v)rifie la couleur de voscu
bes avant de vous d)clarer vainqueur"
1040 GOSUB 1100
1050 PEN #1,2:PRINT #1:PRINT #1," POUR
GAGNER UNE PARTIE VOUS DEVEZ":PRINT #1:
PRINT #1," REDONNER A VOS CUBES UNE CO
ULEUR":PRINT #1:PRINT #1," IDENTIQUE A C
ELLE QUE L'ORDINATEUR A"
1060 PRINT #1:PRINT #1," CHOISIE A
U DEBUT DU JEU":PRINT #1:PRINT #1:PRINT
#1," BONNE CHANCE !":PRINT #1:
PRINT #1:
1070 PEN #1,3:PRINT #1,"Quand les divers
affichages clignotentil vous reste 20 c
oups a jouer.":PRINT #1:PRINT #1,"L'opti
on de m)lange des couleurs est valable
durant toute une partie, ) vousde la trou

```

```

ver !"
1080 GOSUB 1100
1090 GOTO 1230
1100 INK 1,24:INK 2,3:INK 3,0
1110 LOCATE 2,24:PEN 1:PRINT "Appuyez su
r une touche"
1120 WHILE INKEY$="":WEND
1130 CLS #1:INK 1,13:INK 2,13:INK 3,13
1140 RETURN
1150 '
1160 ' choix du niveau de jeu: F 1 ou 2
1170 '
1180 ' tirage option m(lange: OP 1 @ 4
1190 '
1200 ' dessin du jeu
1210 '
1220 '
1230 RANDOMIZE TIME:MODE 0:INK 1,0:PEN 1
:PRINT CHR$(22)+CHR$(1):OP=INT(RND*4)+1:
PRINT "NIVEAU CHOISI ?"
1240 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1240
1250 IF A$="1" THEN F=1:GOTO 1270
1260 IF A$<>"2" THEN 1240 ELSE F=2
1270 CLS:FOR I=1 TO 15:INK I,13:NEXT:FOR
Y=158 TO 174:PLOT 192,Y:DRAW 447,Y,12:N
EXT:PLOT 192,156:DRAW 449,156,7:DRAW 449
,174,7:PEN 7:LOCATE 7,15:PRINT "couleurs
":FOR Y=384 TO 400:PLOT 160,Y:DRAW 477,
Y,12:NEXT:PLOT 160,382:DRAW 479,382,7:DR
AW 479,400,7
1280 WINDOW #1,1,5,20,23:PAPER #1,10:CLS
#1:WINDOW #2,16,20,20,23:PAPER #2,10:CLS
#2:A$=STRING$(5,CHR$(143)):PEN 6:LOCATE
1,20:PRINT A$:LOCATE 16,20:PRINT A$
1290 LOCATE 1,20:PEN 1:PRINT "SCORE":LOC
ATE 16,20:PEN 1:PRINT "FORCE":PEN 12:LOC
ATE 2,22:PRINT "000":LOCATE 16,22:PRINT
F:LOCATE 18,22:PRINT "-":LOCATE 18,22:PR
INT OP
1300 LOCATE 6,1:PEN 7:PRINT "cubem(1(on"
:PLOT 0,32:DRAW 162,32,7:DRAW 162,94,7:P
LOT 480,32:DRAW 639,32,7:DRAW 639,94,7
1310 '
1320 ' placement de 4 ou 6 cubes selon
niveau de jeu (F)
1330 '
1340 Y=16:IF F=1 THEN 1370
1350 X=5
1360 LOCATE X,Y:PEN 11:PRINT E$(1):LOCAT
E X,Y:PEN 3:PRINT E$(2):LOCATE X,Y+1:PEN
7:PRINT E$(3)
1370 LOCATE 7,Y:PEN 9:PRINT E$(1):PEN 2:
LOCATE 7,Y:PRINT E$(2):LOCATE 7,Y+1:PEN
7:PRINT E$(3)
1380 LOCATE 9,Y:PEN 15:PRINT E$(1):LOCAT
E 9,Y:PEN 4:PRINT E$(2):LOCATE 9,Y+1:PEN
7:PRINT E$(3)
1390 LOCATE 11,Y:PEN 5:PRINT E$(1):LOCAT
E 11,Y:PEN 13:PRINT E$(2):LOCATE 11,Y+1:
PEN 7:PRINT E$(3)
1400 LOCATE 13,Y:PEN 10:PRINT E$(1):LOCA
TE 13,Y:PEN 1:PRINT E$(2):LOCATE 13,Y+1:
PEN 7:PRINT E$(3)
1410 IF F=1 THEN 1450 ELSE LOCATE 15,Y:P
EN 14:PRINT CHR$(144)+CHR$(145):LOCATE 1
6,Y+1:PRINT CHR$(147):LOCATE 16,Y:PEN 8:
PRINT CHR$(146):LOCATE 15,Y+1:PRINT CHR$(
143)+CHR$(148):LOCATE 15,Y+1:PEN 7:PRIN

```

```

T E$(3)
1420 '
1430 ' appel couleur
1440 '
1450 A=0:INK 1,2:INK 2,6:INK 3,3:INK 4,9
:INK 5,24:INK 6,26:INK 7,0:INK 8,15:INK
9,16:INK 10,11:INK 11,17:INK 12,7:INK 13
,12:INK 14,25:INK 15,19
1460 ENV 1,1,15,1,1,0,110,15,-1,8
1470 ENT 1,15,-5,6,5,15,5
1480 SOUND 7,80,-1,0,1,1
1490 '
1500 ' choix d'un cube par l'ordinateur
1510 '
1520 ' niveau 1 - 4 couleurs (F=1)
1530 '
1540 ' niveau 2 - 6 couleurs (F=2)
1550 '
1560 A=INT(RND*6)+1
1570 IF F=1 THEN 1590
1580 IF A=1 THEN A=3:B=11:GOTO 1690
1590 IF A=2 THEN A=4:B=15:GOTO 1690
1600 IF A=3 THEN A=2:B=9:GOTO 1690
1610 IF A=4 THEN A=13:B=5:GOTO 1690
1620 IF A=5 THEN A=1:B=10:GOTO 1690
1630 IF F=1 THEN 1560
1640 IF A=6 THEN A=8:B=14:GOTO 1690
1650 GOTO 1560
1660 '
1670 ' affichage du cube choisi
1680 '
1690 FOR Y=78 TO 96:PLOT 224,Y:DRAW 415,
Y,12:NEXT:FOR Y=96 TO 112:PLOT 256,Y:DR
AW 383,Y,12:NEXT:PLOT 224,76:DRAW 417,76,
7:DRAW 417,96,7:PLOT 385,96:DRAW 385,112
,7:PEN 7:LOCATE 9,19:PRINT "cube":LOCATE
8,20:PRINT "choisi"
1700 LOCATE 10,21:PEN B:PRINT E$(1):LOCA
TE 10,21:PEN A:PRINT E$(2)
1710 LOCATE 10,22:PEN 7:PRINT E$(3)
1720 '
1730 ' mise en place de 15 ou 25 cubes
selon variable F
1740 '
1750 IF F=1 THEN 1860
1760 FOR X=10 TO 18 STEP 2
1770 LOCATE X,4:PEN A:PRINT CHR$(143)
1780 LOCATE X,3:PEN B:PRINT CHR$(144)
1790 LOCATE X+1,3:PRINT CHR$(145)
1800 LOCATE X+1,4:PRINT CHR$(147)
1810 LOCATE X+1,3:PEN A:PRINT CHR$(146)
1820 LOCATE X+1,4:PRINT CHR$(148)
1830 LOCATE X+1,4:PEN 7:PRINT CHR$(149)
1840 NEXT X
1850 LOCATE 20,4:PRINT CHR$(150)
1860 FOR X=8 TO 16 STEP 2
1870 LOCATE X,6:PEN A:PRINT CHR$(143)
1880 LOCATE X,5:PEN B:PRINT CHR$(144)
1890 LOCATE X+1,5:PRINT CHR$(145)
1900 LOCATE X+1,6:PRINT CHR$(147)
1910 LOCATE X+1,5:PEN A:PRINT CHR$(146)
1920 LOCATE X+1,6:PRINT CHR$(148)
1930 LOCATE X+1,6:PEN 7:PRINT CHR$(149)
1940 NEXT X
1950 LOCATE 18,6:PRINT CHR$(150)
1960 FOR X=6 TO 14 STEP 2
1970 LOCATE X,8:PEN A:PRINT CHR$(143)
1980 LOCATE X,7:PEN B:PRINT CHR$(144)

```

```

1990 LOCATE X+1,7:PRINT CHR$(145)
2000 LOCATE X+1,8:PRINT CHR$(147)
2010 LOCATE X+1,7:PEN A:PRINT CHR$(146)
2020 LOCATE X+1,8:PRINT CHR$(148)
2030 LOCATE X+1,8:PEN 7:PRINT CHR$(149)
2040 NEXT X
2050 LOCATE 16,8:PRINT CHR$(150)
2060 FOR X=4 TO 12 STEP 2
2070 LOCATE X,10:PEN A:PRINT CHR$(143)
2080 LOCATE X,9:PEN B:PRINT CHR$(144)
2090 LOCATE X+1,9:PRINT CHR$(145)
2100 LOCATE X+1,10:PRINT CHR$(147)
2110 LOCATE X+1,9:PEN A:PRINT CHR$(146)
2120 LOCATE X+1,10:PRINT CHR$(148)
2130 LOCATE X+1,10:PEN 7:PRINT CHR$(149)
2140 NEXT X
2150 LOCATE 14,10:PRINT CHR$(150)
2160 IF F=1 THEN 2300
2170 FOR X=2 TO 10 STEP 2
2180 LOCATE X,12:PEN A:PRINT CHR$(143)
2190 LOCATE X,11:PEN B:PRINT CHR$(144)
2200 LOCATE X+1,11:PRINT CHR$(145)
2210 LOCATE X+1,12:PRINT CHR$(147)
2220 LOCATE X+1,11:PEN A:PRINT CHR$(146)
2230 LOCATE X+1,12:PRINT CHR$(148)
2240 LOCATE X+1,12:PEN 7:PRINT CHR$(149)
2250 NEXT X
2260 '
2270 ' nombre de m(langes (variable M)
      selon niveau de jeu (variable F)
2280 '
2290 PEN 7:LOCATE 12,12:PRINT CHR$(150)
2300 WINDOW #3,7,14,23,24
2310 GOSUB 2320:GOTO 2350
2320 FOR J=1 TO 10:FOR I=1 TO 100 STEP 1
      0
2330 SOUND 1,I,1,15
2340 NEXT I:NEXT J:RETURN
2350 IF F=2 THEN 2380
2360 M=INT(RND*10)+5
2370 GOTO 2420
2380 M=INT(RND*25)+10
2390 '
2400 ' d(but du brouillage variable (P)
      tirage al(atoire selon F
2410 '
2420 FOR P=1 TO M
2430 IF F=2 THEN 2540
2440 '
2450 ' niveau 1 - 3 rangs de cubes
2460 '
2470 Y=INT(RND*3)+1
2480 IF Y=1 THEN Y=306:L=6:GOTO 2690
2490 IF Y=2 THEN Y=274:L=8:GOTO 2750
2500 IF Y=3 THEN Y=242:L=10:GOTO 2810
2510 '
2520 ' niveau 2 - 5 rangs de cubes
2530 '
2540 Y=INT(RND*5)+1
2550 IF Y=1 THEN Y=338:L=4:GOTO 2630
2560 IF Y=2 THEN Y=306:L=6:GOTO 2690
2570 IF Y=3 THEN Y=274:L=8:GOTO 2750
2580 IF Y=4 THEN Y=242:L=10:GOTO 2810
2590 IF Y=5 THEN Y=210:L=12:GOTO 2870
2600 '
2610 ' coordonn(les colonnes des cubes
      d(termin(ees par la ligne choisie
2620 '
2630 X=INT(RND*5)+1
2640 IF X=1 THEN X=290:C=10:GOTO 3050
2650 IF X=2 THEN X=354:C=12:GOTO 3050
2660 IF X=3 THEN X=418:C=14:GOTO 3050
2670 IF X=4 THEN X=482:C=16:GOTO 3050
2680 IF X=5 THEN X=546:C=18:GOTO 3050
2690 X=INT(RND*5)+1
2700 IF X=1 THEN X=226:C=8:GOTO 3050
2710 IF X=2 THEN X=290:C=10:GOTO 3050
2720 IF X=3 THEN X=354:C=12:GOTO 3050
2730 IF X=4 THEN X=418:C=14:GOTO 3050
2740 IF X=5 THEN X=482:C=16:GOTO 3050
2750 X=INT(RND*5)+1
2760 IF X=1 THEN X=162:C=6:GOTO 3050
2770 IF X=2 THEN X=226:C=8:GOTO 3050
2780 IF X=3 THEN X=290:C=10:GOTO 3050
2790 IF X=4 THEN X=354:C=12:GOTO 3050
2800 IF X=5 THEN X=418:C=14:GOTO 3050
2810 X=INT(RND*5)+1
2820 IF X=1 THEN X=98:C=4:GOTO 3050
2830 IF X=2 THEN X=162:C=6:GOTO 3050
2840 IF X=3 THEN X=226:C=8:GOTO 3050
2850 IF X=4 THEN X=290:C=10:GOTO 3050
2860 IF X=5 THEN X=354:C=12:GOTO 3050
2870 X=INT(RND*5)+1
2880 IF X=1 THEN X=34:C=2:GOTO 3050
2890 IF X=2 THEN X=98:C=4:GOTO 3050
2900 IF X=3 THEN X=162:C=6:GOTO 3050
2910 IF X=4 THEN X=226:C=8:GOTO 3050
2920 IF X=5 THEN X=290:C=10:GOTO 3050
2930 NEXT P
2940 P=60:GOSUB 2320
2950 IF F=2 THEN CJ=M*6:GOTO 2970
2960 IF F=1 THEN CJ=M*4
2970 SC=0
2980 X=290:Y=274:L=8:C=10
2990 '
3000 ' test couleur:
      variables A,B (pen) couleurs d'origines
      variables A1 et B1 (pen) modifications
      selon variable OP
3010 '
3020 ' sous programme commun pour la
      pr(eparation du jeu et les d(placement du
      joueur
3030 '
3040 '
3050 MOVE X,Y
3060 IF F=1 THEN 3110
3070 IF TEST(X,Y)<>3 THEN 3110
3080 A=3:B=11
3090 IF OP=1 OR OP=2 THEN A1=8:B1=14:GOT
      O 3360
3100 IF OP=3 OR OP=4 THEN A1=2:B1=9:GOTO
      3360
3110 IF TEST(X,Y)<>2 THEN 3180
3120 A=2:B=9
3130 IF F=2 THEN 3160
3140 IF OP=1 OR OP=2 THEN A1=1:B1=10:GOT
      O 3360
3150 GOTO 3170
3160 IF OP=1 OR OP=2 THEN A1=3:B1=11:GO
      TO 3360
3170 IF OP=3 OR OP=4 THEN A1=4:B1=15:GOT
      O 3360
3180 IF TEST(X,Y)<>4 THEN 3220
3190 A=4:B=15
3200 IF OP=1 OR OP=2 THEN A1=2:B1=9:GOTO

```

```

3360
3210 IF OP=3 OR OP=4 THEN A1=13:B1=5:GOT
O 3360
3220 IF TEST(X,Y)<>13 THEN 3260
3230 A=13:B=5
3240 IF OP=1 OR OP=2 THEN A1=4:B1=15:GOT
O 3360
3250 IF OP=3 OR OP=4 THEN A1=1:B1=10:GOT
O 3360
3260 IF TEST(X,Y)<>1 THEN 3320
3270 A=1:B=10
3280 IF OP=1 OR OP=2 THEN A1=13:B1=5:GOT
O 3360
3290 IF F=2 THEN 3310
3300 IF OP=3 OR OP=4 THEN A1=2:B1=9:GOTO
3360
3310 IF OP=3 OR OP=4 THEN A1=8:B1=14:GOT
O 3360
3320 IF TEST(X,Y)<>8 THEN 2980
3330 A=8:B=14
3340 IF OP=1 OR OP=2 THEN A1=1:B1=10:GOT
O 3360
3350 IF OP=3 OR OP=4 THEN A1=3:B1=11
3360 IF P<=M THEN 4330
3370 GOTO 3460
3380 '
3390 ' top sonore d(placement impossible
3400 '
3410 SOUND 10,46,5,7
3420 SOUND 17,66,5,7
3430 '
3440 'affiche le point blanc sur un cube
apr)s d(placement ou permutation
3450 '
3460 LOCATE C,L:PEN 6:PRINT CHR$(151)
3470 '
3480 ' d(placement du cube de base
3490 '
3500 IF INKEY(0)=0 THEN 3700
3510 IF INKEY(2)=0 THEN 3810
3520 IF INKEY(1)=0 THEN 3930
3530 IF INKEY(8)=0 THEN 4100
3540 '
3550 ' mise en route permutation
3560 '
3570 IF INKEY(9)=0 THEN 4330
3580 '
3590 ' annulation de la partie
3600 '
3610 IF INKEY(69)=0 THEN 6140
3620 '
3630 ' v(rifie la couleur des cubes du
jeu avec le choix de l'ordinateur
3640 '
3650 IF INKEY(55)=0 THEN GOSUB 4250::GOT
O 5620
3660 GOTO 3460
3670 '
3680 ' d(placement impossible en haut
3690 '
3700 IF F=2 AND L=4 THEN 3410
3710 IF F=1 AND L=6 THEN 3410
3720 GOSUB 4250
3730 '
3740 ' remonte d'un cube
3750 L=L-2:C=C+2
3760 X=X+64:Y=Y+32
3770 GOTO 3050

3780 '
3790 'd(placement impossible en bas
3800 '
3810 IF F=2 AND L=12 THEN 3410:GOTO 3830
3820 IF F=1 AND L=10 THEN 3410
3830 GOSUB 4250
3840 '
3850 ' descend d'un cube
3860 '
3870 L=L+2:C=C-2
3880 X=X-64:Y=Y-32
3890 GOTO 3050
3900 '
3910 ' d(placement impossible @ droite
3920 '
3930 IF F=1 AND L=6 AND C=16 THEN 3410
3940 IF L=4 AND C=18 THEN 3410
3950 IF L=6 AND C=16 THEN 3410
3960 IF L=8 AND C=14 THEN 3410
3970 IF F=2 AND L=10 AND C=12 THEN 3410
3980 IF L=10 AND C=12 THEN 3410
3990 IF L=12 AND C=10 THEN 3410
4000 GOSUB 4250
4010 '
4020 ' d(placement d'un cube @ droite
4030 '
4040 C=C+2
4050 X=X+64
4060 GOTO 3050
4070 '
4080 'd(placement impossible @ gauche
4090 '
4100 IF F=1 THEN 4110 ELSE IF L=4 AND C=
10 THEN 3410
4110 IF L=6 AND C=8 THEN 3410
4120 IF L=8 AND C=6 THEN 3410
4130 IF L=10 AND C=4 THEN 3410
4140 IF F=1 THEN 4150 ELSE IF L=12 AND C
=2 THEN 3410
4150 GOSUB 4250
4160 '
4170 ' d(placement d'un cube @ gauche
4180 '
4190 C=C-2
4200 X=X-64
4210 GOTO 3050
4220 '
4230 ' efface le point blanc avant
d(placement - retour au sous programme
pour de d(placement pour nouvelles
coordonnees et nouvel affichage
4240 '
4250 LOCATE C,L
4260 PEN A
4270 PRINT CHR$(143)
4280 FOR TP=1 TO 300:NEXT
4290 RETURN
4300 '
4310 'affichage du score (variable SC)
4320 '
4330 ENV 1,50,2,2:ENT 1,50,-2,2:SOUND 1,
220,75,1,1,1
4340 IF P<>60 THEN 4490 'pr(paration non
termine renvoi aux permutations
4350 SC=SC+1
4360 IF SC<=CJ-19 THEN 4390 ' reste 20
coups @ jouer mise en route clignotement
4370 INK 12,7,26

```

```

4380 IF SC=CJ+1 THEN 5350 'partie perdue
4390 IF SC>9 THEN 4400 ELSE LOCATE 4,22:
PEN 10:PRINT CHR$(143):LOCATE 3,22:PEN 1
2:PRINT SC:GOTO 4490
4400 IF SC>99 THEN 4410 ELSE LOCATE 3,22
:PEN 10:PRINT CHR$(143)+CHR$(143):LOCATE
2,22:PEN 12:PRINT SC:GOTO 4490
4410 LOCATE 2,22:PEN 10:PRINT CHR$(143)+
CHR$(143)+CHR$(143):LOCATE 1,22:PEN 12:P
RINT SC
4420 '
4430 ' sous programme de permutation
4440 '
4450 '
4460 '
4470 ' modification du cube de base
pen = variables A1 et B1
4480 '
4490 PEN B1
4500 LOCATE C,L-1:PRINT CHR$(144)+CHR$(1
45)
4510 LOCATE C+1,L:PRINT CHR$(147)
4520 PEN A1
4530 LOCATE C+1,L-1:PRINT CHR$(146)
4540 LOCATE C,L:PRINT CHR$(143)+CHR$(148
)
4550 '
4560 ' (tudie position des cubes autour
du cube de base: variables U et V
4570 '
4580 ' d(termine si une permutation de
couleur doit ^tre faite selon
valeur de L, C et F
4590 '
4600 IF F=2 AND L=4 THEN 4650
4610 IF F=1 AND L<=6 THEN 4650
4620 U=L-2:V=C+2
4630 YA=Y+32:XA=X+64
4640 GOSUB 4940
4650 IF F=2 AND L=4 AND C=18 THEN 4750
4660 IF F=1 AND L<=6 AND C=16 THEN 4750
4670 IF L=6 AND C=16 THEN 4750
4680 IF L=8 AND C=14 THEN 4750
4690 IF F=1 AND L>=10 AND C=12 THEN 4750
4700 IF L=10 AND C=12 THEN 4750
4710 IF L=12 AND C=10 THEN 4750
4720 U=L:V=C+2
4730 YA=Y:XA=X+64
4740 GOSUB 4940
4750 IF F=2 AND L=12 THEN 4800
4760 IF F=1 AND L>=10 THEN 4800
4770 U=L+2:V=C-2
4780 YA=Y-32:XA=X-64
4790 GOSUB 4940
4800 IF F=2 AND L=4 AND C=10 THEN 4900
4810 IF F=1 AND L<=6 AND C=8 THEN 4900
4820 IF L=6 AND C=8 THEN 4900
4830 IF L=8 AND C=6 THEN 4900
4840 IF F=1 AND L>=10 AND C=4 THEN 4900
4850 IF L=10 AND C=4 THEN 4900
4860 IF L=12 AND C=2 THEN 4900
4870 U=L:V=C-2
4880 YA=Y:XA=X-64
4890 GOSUB 4940
4900 IF P<60 THEN 4920
4910 GOTO 3050
4920 IF P=M THEN 2940
4930 GOTO 2930

```

```

4940 '
4950 ' test couleur des cubes entourant
le cube de base: variables XA,YA
4960 '
4970 IF F=1 THEN 5010
4980 IF TEST(XA,YA)<>3 THEN 5010
4990 IF OP=2 OR OP=3 THEN A1=2:B1=9:GOTO
5230
5000 IF OP=1 OR OP=4 THEN A1=8:B1=14:GOT
O 5230
5010 IF TEST(XA,YA)<>2 THEN 5060
5020 IF F=2 THEN 5040
5030 IF OP=1 OR OP=4 THEN A1=1:B1=10:GOT
O 5230
5040 IF OP=2 OR OP=3 THEN A1=4:B1=15:GOT
O 5230
5050 IF OP=1 OR OP=4 THEN A1=3:B1=11:GOT
O 5230
5060 IF TEST(XA,YA)<>4 THEN 5090
5070 IF OP=2 OR OP=3 THEN A1=13:B1=5:GOT
O 5230
5080 IF OP=1 OR OP=4 THEN A1=2:B1=9:GOTO
5230
5090 IF TEST(XA,YA)<>13 THEN 5120
5100 IF OP=2 OR OP=3 THEN A1=1:B1=10:GOT
O 5230
5110 IF OP=1 OR OP=4 THEN A1=4:B1=15:GOT
O 5230
5120 IF TEST(XA,YA)<>1 THEN 5170
5130 IF F=2 THEN 5150
5140 IF OP=2 OR OP=3 THEN A1=2:B1=9:GOTO
5230
5150 IF OP=1 OR OP=4 THEN A1=13:B1=5:GOT
O 5230
5160 IF OP=2 OR OP=3 THEN A1=8:B1=14:GOT
O 5230
5170 IF F=1 THEN 5230 ELSE IF TEST(XA,YA
)<>8 THEN 4900
5180 IF OP=2 OR OP=3 THEN A1=3:B1=11:GOT
O 5230
5190 IF OP=1 OR OP=4 THEN A1=1:B1=10
5200 '
5210 'modifie la couleur cube par cube
selon variable OP
5220 '
5230 PEN B1
5240 LOCATE V,U-1:PRINT CHR$(144)
5250 LOCATE V+1,U-1:PRINT CHR$(145)
5260 LOCATE V+1,U:PRINT CHR$(147)
5270 PEN A1
5280 LOCATE V+1,U-1:PRINT CHR$(146)
5290 LOCATE V,U:PRINT CHR$(143)+CHR$(148
)
5300 V=0:U=0:A1=0:B1=0
5310 RETURN
5320 '
5330 'la partie est perdue
5340 '
5350 G=40:FOR I=1 TO 26
5360 INK 0,I
5370 SOUND 10,G,10,15
5380 SOUND 17,G-20,10,15
5390 G=G+20
5400 PEN 12:LOCATE 8,24:PRINT "PERDU":NE
XT I:GOSUB 2320:GOTO 6190 'affichage du
r(sultat
5410 '
5420 ' accompagnement musical pour

```

```

      presentation et partie gagnée
5430 '
5440 ENV 1,1,15,1,10,-3,20
5450 ENV 2,1,6,1,20,-2,0.5
5460 ENV 3,1,3,1,30,-2,0.5
5470 RESTORE 5540
5480 FOR I=1 TO 73
5490 READ D,P1,P2
5500 SOUND 49,P1,D*14,0,1
5510 SOUND 42,P2,D*14,0,2
5520 SOUND 28,P2/2,D*14,0,3
5530 NEXT I
5540 DATA 2,851,106,1,638,80,1,676,84,2,
638,80,2,851,106,2,568,71,2,851,106,2,53
6,67,2,638,80,2,478,60,2,638,80,2,426,53
,2,638,80,2,402,50,2,638,80,1,676,84,1,6
38,80,1,568,71,1,676,84,2,851,106,1,426,
53,1,478,60
5550 DATA 1,506,63,1,478,60,1,426,53,1,5
06,63,1,638,80,1,568,71,1,506,63,1,638,8
0,2,716,89,1,804,100,1,851,106,2,804,100
,1,478,60,1,536,67,1,568,71,1,536,67,1,4
78,60
5560 DATA 1,568,71,1,716,89,1,638,80,1,5
68,71,1,716,89,2,804,100,1,851,106,1,956
,119,2,851,106,1,536,67,1,568,71,1,638,8
0,1,568,71,1,536,67,1,638,80,1,804,100,1
,716,89,1,638,80,1,804,100,2,851,106,1,9
56,119
5570 DATA 1,1073,134,2,956,119,2,804,100
,2,851,106,2,638,80,1,676,84,1,638,80,1,
568,71,1,676,84,2,676,84,1,638,80,1,676,
84,3,638,80,3
5580 RETURN
5590 '
5600 ' controle des couleurs et du choix
      de l'ordinateur touche <V>:variable Z
5610 '
5620 X=290:Y=50:MOVE X,Y
5630 IF TEST(X,Y)=1 THEN Z=1
5640 IF TEST(X,Y)=2 THEN Z=2
5650 IF TEST(X,Y)=3 THEN Z=3
5660 IF TEST(X,Y)=4 THEN Z=4
5670 IF TEST(X,Y)=8 THEN Z=8
5680 IF TEST(X,Y)=13 THEN Z=13
5690 IF F=2 THEN 5730
5700 X1=228:X2=482
5710 Y=306:NL=3
5720 GOTO 5740
5730 Y=338:X1=290:X2=548:NL=5
5740 FOR I=1 TO NL
5750 FOR X=X1 TO X2 STEP 64
5760 MOVE X,Y
5770 IF TEST(X,Y)<>Z THEN 5850 ' un des
      cubes n'est pas de la bonne couleur
5780 NEXT X
5790 X1=X1-64:X2=X2-64:Y=Y-32
5800 NEXT I
5810 GOTO 5890 ' tous les cubes sont
      corrects - partie gagnée
5820 '
5830 ' couleur des cubes incorrecte
      la partie doit continuer
5840 '
5850 PEN 12:LOCATE 8,24:PRINT "REJOUÉZ":
GOSUB 2320:PEN 0:FOR X=8 TO 14:LOCATE X,
24:PRINT CHR$(143):NEXT X:GOTO 3460 '
      retour programme principal

```

```

5860 '
5870 ' couleur d'origine reconstituée
      partie gagnée
5880 '
5890 MODE 1:INK 1,7:INK 0,19:FOR I=1 TO
10:ENT 1,30,30,5:SOUND 1,20,10,15,0,1:NE
XT:PEN 1:LOCATE 5,2:PRINT "J'ai effectu(
";M;" permutations":LOCATE 4,4:PRINT "V
ous deviez r(ussir en ";CJ;" coups":LOCA
TE 10,7:PRINT "VOTRE SCORE EST DE";SC
5900 LOCATE 9,10:PRINT "TOUTES MES FELIC
ITATIONS":IF F=2 THEN 5910 ELSE LOCATE 3
,14:PRINT "Mais si vous voulez ^tre un C
hampion":LOCATE 11,16:PRINT "essayez le
niveau 2":GOSUB 5440:GOTO 5940
5910 LOCATE 11,14:PRINT "C'est un vrai p
laisir de jouer":LOCATE 6,16:PRINT "avec
quelqu'un d'aussi fort":GOSUB 5440
5920 '
5930 ' attente d'une touche nouvelle
      partie ou fin de jeu
5940 LOCATE 1,24:PRINT "Nouvelle partie
O/N"
5950 T$=UPPER$(INKEY$):IF T$="" THEN 595
0
5960 IF T$="N" THEN 6030
5970 IF T$="O" THEN 5990
5980 GOTO 5950
5990 OP=0:P=0:M=0:SC=0:CJ=0:X=0:Y=0:L=0:
C=0:NL=0:Z=0:F=0:A=0:B=0:A1=0:B1=0:ya=0:
xa=0:BORDER 13:INK 0,13:OP=INT(RND*4)+1:
GOTO 1230 'variables remises à 0 pour
nouvelle partie
6000 '
6010 ' fin de partie
6020 '
6030 MODE 0:BORDER 13:INK 0,0:N=10:LOCAT
E 1,25
6040 FOR I=1 TO 255:SOUND 1,N,1,15:POKE
&B28F,I:PRINT " AU REVOIR":IF I<=12
8 THEN 6070
6050 N=N-1
6060 GOTO 6080
6070 N=N+1
6080 NEXT
6090 INK 0,1:BORDER 1
6100 MODE 1:INK 1,24:PEN 1:END
6110 '
6120 ' annulation d'un jeu
6130 '
6140 MODE 1:BORDER 2:INK 0,2:INK 1,15:PE
N 1:FOR I=1 TO 3:FOR N=1 TO 100 STEP 10:
SOUND 1,N,2,15:NEXT:NEXT
6150 LOCATE 7,6:PRINT "Vous n'allez pas
abandonner":LOCATE 5,10:PRINT "je commen
cais à bien m'amuser !":LOCATE 12,14:PRI
NT "ON EN REFAIT UNE ?":GOTO 5940
6160 '
6170 ' affichage r(sultat partie perdue
6180 '
6190 MODE 1:INK 0,7:BORDER 7:INK 1,25:LO
CATE 1,4:PEN 1:PRINT " D(sol(, je ne sui
s pas facile à battre":LOCATE 10,9:PRINT
"Vous avez jou(";SC;"fois":LOCATE 5,12:
PRINT "Vous deviez r(ussir en";CJ;"coups
"
6200 LOCATE 9,18:PRINT "PAS TERRIBLE LE
RESULTAT":GOTO 5940 ■

```