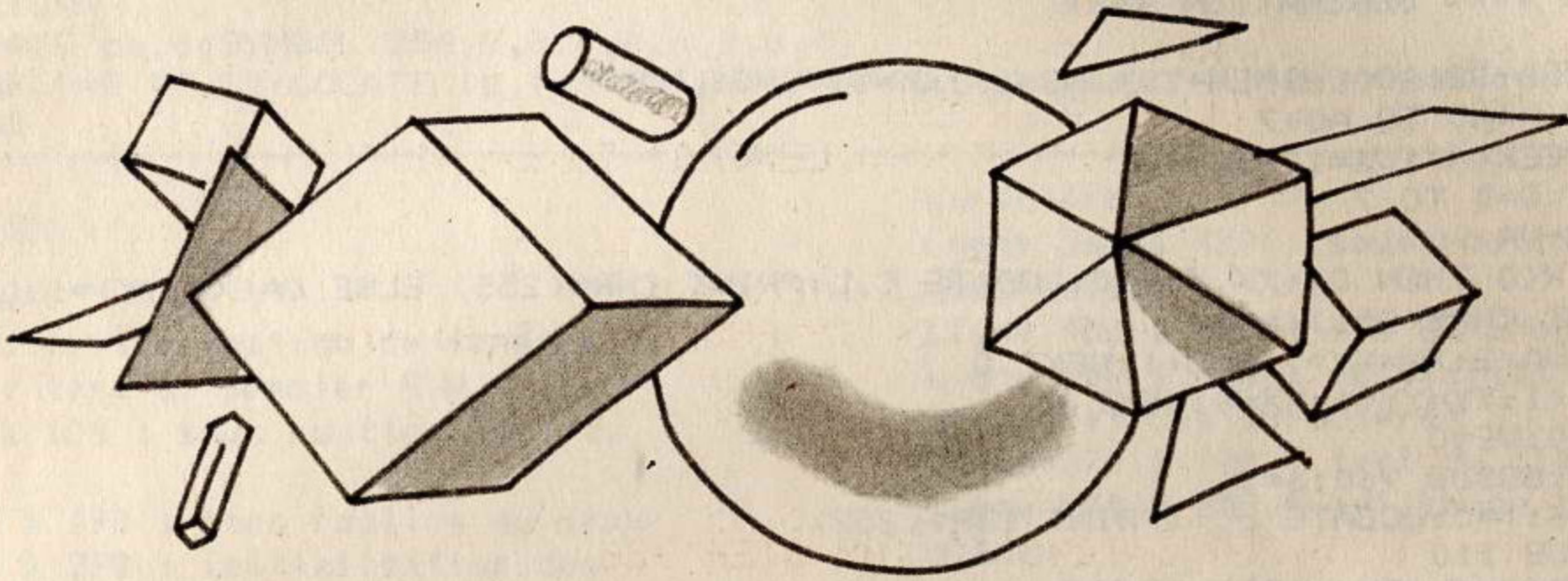


# DRÔLES DE CARACTÈRES!

Créez les graphismes de vos futurs jeux.  
Pour vous diriger à l'intérieur d'un caractère à redéfinir,  
utilisez les quatre touches d'édition.

Pressez la barre d'espace pour remplir un carré,  
E pour effacer, C pour valider le caractère redéfini,  
Z pour rendre la grille entièrement blanche.



```

10 REM !!!!! IMPORTANT !!!!! IL FAUT ABSOLUMENT METTRE CETTE LIGNE
20 REM POUR UN DEMARRAGE A CHAUD FAIRE GOTO 1300 LE GENERATEUR SE TROUVE EN 4095
6ET S'ETEND SUR 2048
30 WINDOW £1,1,40,25,25
40 IF PEEK(&176)=65 THEN GOTO 290
50 GOTO 190
60 REM ***** TEST CLAVIER *****
70 /
80 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 80
90 cha=ASC(a$):RETURN
100 /
110 REM ***** MENU *****
120 /
130 LOCATE 15,18:PRINT"E >EFFACE"
140 LOCATE 15,19:PRINT "ESPACE >REPLI"
150 LOCATE 15,21:PRINT"C >CREATION"
160 LOCATE 15,22:PRINT"S >SORTIE"
170 LOCATE 15,23:PRINT"Z >GRILLE A ZERO"
180 RETURN
190 /
200 REM ***** INITIALISATION *****
210 /
220 POKE &176,65:mem=HIMEM:PRINT mem
230 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,11:INK 2,24,1:INK 3,6:PAPER 0:PEN 1:CLS
240 SYMBOL AFTER 32
250 SYMBOL 255,&80,&80,&80,&80,&80,&80,&80,&FF
260 SYMBOL 253,193,162,148,136,148,162,193,255
270 SYMBOL 252,0,0,0,0,0,0,0,0
280 SYMBOL 251,255,255,255,255,255,255,255,255
290 /
300 REM **** CADRILLAGE ****
310 /
320 CLS
330 CLEAR:GOSUB 360:x=-1:y=2:GOSUB 110
340 INPUT £1," CODE CARACTERE DECIMAL (32->250):";CA:
350 IF CA<32 OR CA>250 THEN 340 ELSE CARA=CA:GOTO 510
360 FOR Y=208 TO 336 STEP 16
370 ORIGIN 240,y:DRAW 128,0
380 NEXT
390 FOR x=240 TO 372 STEP 16

```