

# RUNDISC

**Rundisc est un utilitaire permettant de retrouver facilement un logiciel et d'en effectuer le lancement. Sa capacité est de six cents titres pour cent disquettes. Avant la première utilisation, il doit être initialisé avec le programme MODULE qui permet d'entrer le contenu de cinq disques et ainsi créer le fichier de base qui se nomme alors RD.DAT. Ce fichier doit bien sûr être sauvegardé sur la même face disquette que RUNDISC. Le programme MODULE peut alors, à votre convenance, être détruit.**

## Mode d'emploi

Pour Module, suivez les indications à l'écran. Rundisc offre un menu à cinq options :

**1 - Mise à jour :** actualisation du fichier. On peut compléter le dernier disque ouvert ou en créer un autre. Dans les deux cas, il suffit d'indiquer la face, le type (utilitaire ou jeu) et le titre. Attention à ce dernier, c'est celui que vous indiquez qui sera recherché et lancé par l'option « recherche/lancement ». Vous aurez ensuite le choix entre : entrer un nouveau titre, créer le disque suivant, sauvegarder ou retourner au menu. Pensez à sauvegarder si la mise à jour est terminée, le retour au menu est alors automatique.

**2 - Recherche d'un titre :** après sélection « utilitaires » ou « jeux », indiquez le titre désiré. Le programme vous donnera alors le numéro du disque et la face où se trouve ce titre. Le lancement est possible ; toutefois, si le programme devant être lancé comporte une instruction « symbol after », vous risquez

d'avoir des problèmes dus à la présence d'un « Memory », à la ligne 100 de Rundisc, lequel permet un chargement plus rapide du fichier. On peut bien sûr la supprimer mais au dépens de la vitesse. Après sélection de l'option lancement, il ne vous reste plus qu'à insérer le disque indiqué et appuyer sur <space>.

**3 - Catalogue disque :** permet de savoir quels sont les programmes contenus sur une face de disquette. Après indication du numéro du disque, les titres s'affichent. Deux sous-options sont alors accessibles : autre disque ou retour menu.

**4 - Liste logiciels :** permet l'affichage, par ordre alphabétique, des logiciels possédés avec tri selon les critères « jeu » ou « utilitaire ».

**5 - Modification disque :** permet d'entrer au fichier des modifications éventuelles faites sur un disque ou une face. Après indication du numéro de la disquette modifiée, son contenu originel

s'affiche et trois options vous sont proposées : changer, ajouter ou supprimer un titre. Ceux-ci sont numérotés et il suffit d'indiquer le numéro concerné et d'entrer la modification intervenue. On peut ensuite faire de nouvelles modifications, sauvegarder et revenir au menu. Ne pas oublier de sauvegarder les modifications (retour au menu automatique après sauvegarde). En haut de l'écran-menu s'affichent en permanence le nombre de disques, d'utilitaires, de jeux et la mémoire disponible pour le fichier.

**Notas :** en ligne 90, le POKE &B\$E(&FF verrouille les majuscules sur le 464. Adaptez le poke pour les autres versions de CPC ou supprimez la ligne en pensant à passer, dès le début, en majuscules...

En ligne 110 vous pouvez trouver les couleurs écran modifiables selon les goûts de chacun... En ligne 120 à 190 sont définies les huit fenêtres.

En ligne 210 se trouve le dimensionnement des tableaux utilisés.

Jean-Marc DOUAZE

```

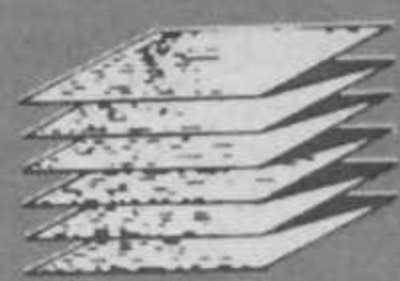
10 ***** RUNDISC - MODULE CRE [2012]
   ATION =====
20 IDISC: CLEAR [1632]
30 POKE &B4E8, &FF: OPENOUT "DUMMY": ME [3890]
   MORY HIMEM-1: CLOSEOUT
40 MODE 2: INK 0, 15: INK 1, 0: PAPER 0: [4681]
   PEN 1: BORDER 0
50 WINDOW#1, 10, 70, 5, 9: PAPER#1, 0: CLS [1699]
   #1
60 WINDOW#2, 10, 70, 10, 13: PAPER#2, 0: C [3912]
   LS#2: PRINT#2
70 WINDOW#3, 10, 70, 15, 23: PAPER#3, 0: C [1587]
   LS#3: PRINT#3
80 CLS: PRINT: PRINT " CREATION FICHIE [2488]
   R RUN'DISC"
90 PRINT " ----- [2581]
   "
100 PRINT#1, "CE MODULE NE S'UTILISE [4020]
   QU'AVANT LA PREMIERE UTILISATION D
   E"
110 PRINT#1, "RUN'DISC ET PEUT ETRE [3119]
   ENSUITE DETRUIT."
120 PRINT#1, "UTILITAIRES ET JEUX .. [5692]

```

```

. 5 DISQUES MAXI - 50 TITRES"
130 DIM UTIL$(50), JEU$(50), D(5), FU$ [4320]
   (50), FJ$(50), NA(50), NB(50), NT(50), T
   $(50), DU(50), DJ(50)
140 QU=0: QJ=0: QD=0: U=0: J=0: T=0: NA=0 [3135]
   : NB=0: NT=0
150 N=1: QD=QD+1 [511]
160 IF N>5 THEN 570 [487]
170 CLS#2: PRINT#2, " DISQUE NUMERO " [2655]
   ; N: D(N)=N
180 CLS#3: PRINT#3, " [ U ] - UTILITA [2245]
   IRE ": PRINT#3
190 PRINT#3, " [ J ] - JEU " [759]
200 CALL &BB18 [389]
210 IF INKEY(42)<>-1 THEN 240 [976]
220 IF INKEY(45)<>-1 THEN 370 [777]
230 GOTO 200 [429]
240 '===== UTILITAIRES ===== [2256]
   ===
250 U=U+1 [168]
260 CLS#3: PRINT#3, " QUELLE FACE ? ( [2849]
   A ou B)"
270 CALL &BB06 [393]

```



```
280 IF INKEY(69)<>-1 THEN FU$(U)="A [3756]
":NA(D(N))=NA(D(N))+1:GOTO 310
290 IF INKEY(54)<>-1 THEN FU$(U)="B [2944]
":NB(D(N))=NB(D(N))+1:GOTO 310
300 GOTO 270 [415]
310 PRINT#2," FACE ";FU$(U);" [1414]
    -UTILITAIRE-"
320 NT(D(N))= NA(D(N))+NB(D(N)) [1598]
330 CLS#3:INPUT#3," TITRE : ",UTIL$(U) [1641]
340 IF LEN(UTIL$(U))>8 THEN PRINT#3 [6594]
    ,"TROP LONG !":FOR I=1 TO 500:NEXT:
GOTO 330
350 T=T+1:T$(T)=UTIL$(U):QU=QU+1:DU [1968]
(U)=N
360 GOTO 490 [371]
370 '===== JEUX ===== [2093]
===
380 J=J+1 [544]
390 CLS#3:PRINT#3," QUELLE FACE ? ( [2849]
A ou B)"
400 CALL &BB06 [393]
410 IF INKEY(69)<>-1 THEN FJ$(J)="A [3749]
":NA(D(N))=NA(D(N))+1:GOTO 440
420 IF INKEY(54)<>-1 THEN FJ$(J)="B [2537]
":NB(D(N))=NB(D(N))+1:GOTO 440
430 GOTO 400 [452]
440 PRINT#2," FACE ";FJ$(J);" [1784]
    -JEU-"
450 NT(D(N))= NA(D(N))+NB(D(N)) [1598]
460 CLS#3:INPUT#3," TITRE : ",JEU$(J) [1625]
470 IF LEN(JEU$(J))>8 THEN PRINT#3, [5720]
"TROP LONG !":FOR I=1 TO 500:NEXT:G
OTO 460
480 T=T+1:T$(T)=JEU$(J):QJ=QJ+1:DJ( [1169]
J)=N
490 CLS#2:CLS#3:PRINT#3," [ A ] - [2908]
AUTRE TITRE":PRINT#3
500 PRINT#3," [ B ] - AUTRE DISQUE [2235]
":PRINT#3
510 PRINT#3," [ C ] - FIN" [1554]
520 CALL &BB18 [389]
530 IF INKEY(69)<>-1 THEN 170 [1488]
540 IF INKEY(54)<>-1 THEN N=N+1:QD= [1910]
QD+1:GOTO 160
550 IF INKEY(62)<>-1 THEN 570 [881]
560 GOTO 520 [413]
570 '===== FICHER RD ===== [1448]
==
580 CLS:PRINT [356]
590 PRINT" MODULE TERMINE ...":PRIN [2856]
T:PRINT
600 PRINT" INSEREZ LE DISQUE DEVANT [3491]
CONTENIR ":PRINT
610 PRINT" LE FICHER ET RUNDISC.": [2259]
PRINT
620 PRINT" PRESSEZ UNE TOUCHE QUAND [1345]
    PRET ..."
630 CALL &BB18 [389]
640 OPENOUT "RD.DAT" [899]
650 PRINT#9,QD:PRINT#9,QU:PRINT#9,Q [3365]
J
660 Y=0:X=1 [575]
670 FOR I=1 TO QD [487]
680 PRINT#9,D(I):PRINT#9,NT(D(I)) [1995]
690 FOR J= X TO NT(D(I))+Y [1545]
700 PRINT#9,T$(J) [1431]
710 NEXT J [370]
720 X=X+NT(D(I)):Y=Y+NT(D(I)) [2637]
730 NEXT I [375]
740 FOR I=1 TO QU [470]
750 PRINT#9,UTIL$(I):PRINT#9,DU(I): [3705]
PRINT#9,FU$(I)
760 NEXT I [375]
770 FOR I=1 TO QJ [521]
780 PRINT#9,JEU$(I):PRINT#9,DJ(I):P [2731]
RINT#9,FJ$(I)
790 NEXT I [375]
800 CLOSEOUT [902]
810 MODE 1:PRINT:PRINT " TERMINE. V [5074]
OUS POUVEZ UTILISER RUNDISC "
820 NEW [318]

10 '##### [1205]
#####
20 '# [252]
#
30 '# * RUNDISC * [1173]
#
40 '# [252]
#
50 '# * DOUAZE J-MARC * [1798]
#
60 '# [252]
#
70 '##### [1205]
#####
80 ;DISC [839]
90 CLEAR:POKE &B4E8,&FF [1150]
100 OPENOUT"RD":MEMORY HIMEM-1:CLOS [2176]
EOUT
110 MODE 2:INK 0,15:INK 1,0:PAPER 1 [5049]
:PEN 1:BORDER 0:CLS
120 WINDOW 1,80,5,25 [1034]
130 WINDOW#1,36,47,1,3:PAPER#1,0:PE [2496]
N#1,1
140 WINDOW#2,20,60,6,21:PAPER#2,0:P [2423]
EN#2,1
150 WINDOW#3,1,80,6,25:PAPER#3,0:PE [3413]
N#3,1
160 WINDOW#4,10,42,6,12:PAPER#4,0:P [3555]
```

# LISTING

```

EN#4,1
170 WINDOW#5,15,44,14,20:PAPER#5,0: [2401]
PEN#5,1
180 WINDOW#6,48,76,6,25:PAPER#6,0:P [2698]
EN#6,1
190 WINDOW#7,62,80,1,5:PAPER#7,0:PE [2725]
N#7,1
200 PRINT#1," RUN'DISC " [960]
210 DIM UTIL$(100),JEU$(500),D(100) [4687]
,NT(100),FU$(100),FJ$(500),T$(600),
DU(100),DJ(500),L$(600),O(8),U(8)
220 GOSUB 3000 [961]
230 T=QU+QJ:N=QD [1012]
240 '===== MENU ===== [2452]
=====
250 CLS:CLS#2 [239]
260 LOCATE#2,6,2:PRINT#2,"[ 1 ] - M [3246]
ISE A JOUR"
270 LOCATE#2,6,5:PRINT#2,"[ 2 ] - R [2537]
ECHERCHE D'UN TITRE"
280 LOCATE#2,6,8:PRINT#2,"[ 3 ] - C [3309]
ATALOGUE DISQUE"
290 LOCATE#2,6,11:PRINT#2,"[ 4 ] - [3246]
LISTE LOGICIELS"
300 LOCATE#2,6,14:PRINT#2,"[ 5 ] - [3740]
MODIFICATION DISQUE"
310 CALL &BB18 [389]
320 IF INKEY(13)<>-1 THEN 380 [886]
330 IF INKEY(14)<>-1 THEN 840 [1010]
340 IF INKEY(5)<>-1 THEN 1330 [821]
350 IF INKEY(20)<>-1 THEN 1520 [1011]
360 IF INKEY(12)<>-1 THEN 2040 [832]
370 GOTO 310 [510]
380 '===== MISE A JOUR ===== [2530]
=====
390 GOSUB 770 [931]
400 N=N+1:D(N)=N:QD=QD+1:T=QU+QJ:N= [1607]
QD
410 CLS:CLS#4:LOCATE#4,4,3:PRINT#4, [3119]
"DISQUE NUMERO ";N
420 LOCATE#4,4,5:PRINT#4,"QUELLE FA [2443]
CE ? (A ou B)"
430 CALL &BB06 [393]
440 IF INKEY(69)<>-1 THEN F$="A":GO [3106]
TO 470
450 IF INKEY(54)<>-1 THEN F$="B":GO [2027]
TO 470
460 GOTO 430 [462]
470 LOCATE#4,4,5:PRINT#4," [3652]
FACE ":LOCATE#4,19,5:PRINT#4,F$;"
"
480 CLS#5:PRINT#5:PRINT#5 [1257]
490 PRINT#5," [ U ] - UTILITAIRE": [2224]
PRINT#5
500 PRINT#5," [ J ] - JEU" [967]
510 CALL &BB06 [393]
520 IF INKEY(42)<>-1 THEN 550 [1042]
530 IF INKEY(45)<>-1 THEN 610 [689]
540 GOTO 510 [407]
550 U=QU+1:FU$(U)=F$ [1344]
560 CLS#5:PRINT#5:PRINT#5,TAB(8)"-U [3213]
TILITAIRE-":PRINT#5
570 INPUT#5," TITRE : ",UTIL$(U) [2299]
580 IF LEN(UTIL$(U))>8 THEN CLS#5:P [7590]
RINT#5:PRINT#5," * TITRE TROP LONG
*":PRINT CHR$(7):FOR I=1 TO 500:NEX
T:GOTO 560
590 T=T+1:T$(T)=UTIL$(U):QU=QU+1:QU [2714]
R=QUR+1:DU(U)=N:NT(N)=NT(N)+1
600 GOSUB 3180:GOTO 670 [1161]
610 J=QJ+1:FJ$(J)=F$ [877]
620 CLS#5:PRINT#5:PRINT#5,TAB(12)"- [2985]
JEU-":PRINT#5
630 INPUT#5," TITRE : ",JEU$(J) [1820]
640 IF LEN(JEU$(J))>8 THEN CLS#5:PR [9230]
INT#5:PRINT#5," * TITRE TROP LONG *
":PRINT CHR$(7):FOR I=1 TO 500:NEXT
:GOTO 620
650 T=T+1:T$(T)=JEU$(J):QJ=QJ+1:QJR [2390]
=QJR+1:DJ(J)=N:NT(N)=NT(N)+1
660 GOSUB 3180 [1148]
670 CLS#6:LOCATE#6,4,3:PRINT#6,"[ 1 [3800]
] - AUTRE TITRE"
680 LOCATE#6,4,6:PRINT#6,"[ 2 ] - D [2025]
ISQUE SUIVANT"
690 LOCATE#6,4,9:PRINT#6,"[ 3 ] - S [983]
AUVEGARDE"
700 LOCATE#6,4,12:PRINT#6,"[ 4 ] - [2722]
RETOUR MENU"
710 CALL &BB06 [393]
720 IF INKEY(13)<>-1 THEN CLS#5:GOT [1334]
O 420
730 IF INKEY(14)<>-1 THEN CLS#5:GOT [1995]
O 400
740 IF INKEY(5)<>-1 THEN 3210 [948]
750 IF INKEY(20)<>-1 THEN 240 [1192]
760 GOTO 710 [431]
770 CLS#2 [372]
780 LOCATE#2,14,4:PRINT#2,"VOULEZ V [3038]
OUS ":PRINT#2
790 LOCATE#2,4,7:PRINT#2," 1 - COMP [2767]
LETER LE DISQUE No ";QD
800 LOCATE#2,4,11:PRINT#2," 2 - CRE [2665]
ER UN NOUVEAU DISQUE"
810 CALL &BB06 [393]
820 IF INKEY(13)<>-1 THEN N=QD:D(N) [2755]
=N:T=QU+QJ:GOTO 410
830 IF INKEY(14)<>-1 THEN RETURN [2098]
840 '===== RECHERCHE PAR TITRE [2969]
=====
850 CLS:CLS#5 [232]
860 LOCATE#5,6,2:PRINT#5,"* RECHERC [2027]
HE *"
870 LOCATE#5,2,4:PRINT#5,"[ 1 ] - U [2079]

```



TILITAIRE"

```

880 LOCATE#5,2,6:PRINT#5,"[ 2 ] - J [1864]
EU"
890 CALL &BB06 [393]
900 IF INKEY(13)<>-1 THEN 930 [745]
910 IF INKEY(14)<>-1 THEN 1060 [1169]
920 GOTO 890 [546]
930 CLS#5:LOCATE#5,5,3:PRINT#5,"QUE [3256]
L TITRE ?"
940 LOCATE#5,7,5:INPUT#5,"- ",R$ [1351]
950 FOR I=1 TO QU [470]
960 IF UTIL$(I)=R$ THEN 990 [1264]
970 NEXT [350]
980 GOTO 1260 [351]
990 CLS#6:LOCATE#6,5,3:PRINT#6,UTIL [2307]
$(I)
1000 LOCATE#6,5,5:PRINT#6,"DISQUE N [2098]
UMERO :";DU(I)
1010 LOCATE#6,5,7:PRINT#6," [2647]
FACE : ";FU$(I)
1020 LOCATE#6,5,11:PRINT#6,"* INSER [2250]
EZ CE DISQUE *"
1030 LOCATE#6,5,12:PRINT#6,"* POUR [1887]
LANCEMENT *"
1040 GOSUB 1190 [909]
1050 GOTO 3410 [503]
1060 CLS#5:LOCATE#5,5,3:PRINT#5,"QU [3256]
EL TITRE ?"
1070 LOCATE#5,7,5:INPUT#5,"- ",R$ [1351]
1080 FOR I=1 TO QJ [521]
1090 IF JEU$(I)=R$ THEN 1120 [1441]
1100 NEXT [350]
1110 GOTO 1260 [351]
1120 CLS#6:LOCATE#6,5,3:PRINT#6,JEU [1803]
$(I)
1130 LOCATE#6,5,5:PRINT#6,"DISQUE N [2510]
UMERO :";DJ(I)
1140 LOCATE#6,5,7:PRINT#6," [2600]
FACE : ";FJ$(I)
1150 LOCATE#6,5,11:PRINT#6,"* INSER [2250]
EZ CE DISQUE *"
1160 LOCATE#6,5,12:PRINT#6,"* POUR [1887]
LANCEMENT *"
1170 GOSUB 1190 [909]
1180 GOTO 3410 [503]
1190 CLS#4:PRINT#4:PRINT#4 [1232]
1200 PRINT#4," [ 1 ] - LANCEMENT " [2120]
PRINT#4
1210 PRINT#4," [ 2 ] - RETOUR MENU" [1331]
1220 CALL &BB18 [389]
1230 IF INKEY(13)<>-1 THEN RETURN [1140]
1240 IF INKEY(14)<>-1 THEN 240 [1130]
1250 GOTO 1220 [359]
1260 CLS#6:LOCATE#6,8,3 [1294]
1270 PRINT#6,"ERREUR DE TITRE" [2328]
1280 LOCATE#6,15,6:PRINT#6,"DU" [1779]
1290 LOCATE#6,8,9:PRINT#6,"PAS AU F [2272]

```

ICHER"

```

1300 LOCATE#6,5,13:PRINT#6,"[ PRESS [2589]
EZ UNE TOUCHE ]"
1310 CALL &BB06 [393]
1320 GOTO 240 [421]
1330 '=====  
CATALOGUE DISQUE == [2954]
=====  
1340 CLS:CLS#4:PT=0:LOCATE#4,3,4 [1388]
1350 NO=N:INPUT#4,"NUMERO DU DISQUE [2692]
: ",N
1360 CLS:CLS#6:LOCATE#6,7,2 [708]
1370 PRINT#6,"DISQUE NUMERO ";N:PRI [635]
NT#6
1380 IF N=1 THEN FOR I=1 TO NT(N):P [2930]
RINT#6," ";T$(I):NEXT:GOTO 1440
1390 FOR I=1 TO N-1 [452]
1400 PT=PT+NT(I):NEXT [1178]
1410 FOR I=PT+1 TO PT+NT(N) [1376]
1420 PRINT#6," ";T$(I) [964]
1430 NEXT [350]
1440 N=NO:CLS#5:LOCATE#5,5,3 [1567]
1450 PRINT#5,"[ 1 ] - AUTRE DISQUE" [2976]
1460 LOCATE#5,5,5 [456]
1470 PRINT#5,"[ 2 ] - RETOUR MENU" [2860]
1480 CALL &BB18 [389]
1490 IF INKEY(13)<>-1 THEN 1330 [757]
1500 IF INKEY(14)<>-1 THEN 250 [1072]
1510 GOTO 1480 [307]
1520 '=====  
LISTE LOGICIELS === [1746]
=====  
1530 CLS:CLS#5 [232]
1540 LOCATE#5,4,3:PRINT#5,"[ 1 ] - [3122]
UTILITAIRES"
1550 LOCATE#5,4,5:PRINT#5,"[ 2 ] - [1799]
JEUX"
1560 CALL &BB18 [389]
1570 IF INKEY(13)<>-1 THEN 1600 [791]
1580 IF INKEY(14)<>-1 THEN 1640 [1276]
1590 GOTO 1560 [387]
1600 GOSUB 2010 [817]
1610 FOR I=1 TO QJ:L$(I)=" ":NEXT [1729]
1620 FOR I=1 TO QU:L$(I)=UTIL$(I):N [1399]
EXT:N=QU
1630 GOSUB 1670 [821]
1640 GOSUB 2010 [817]
1650 FOR I=1 TO QU:L$(I)=" ":NEXT [1664]
1660 FOR I=1 TO QJ:L$(I)=JEU$(I):NE [2636]
XT:N=QJ
1670 GOSUB 1860 [855]
1680 Z=1 [342]
1690 X=2:Y=2:J=1 [892]
1700 FOR I=1 TO 90 [555]
1710 LOCATE#3,X,Y:PRINT#3,L$(Z) [994]
1720 Y=Y+1:Z=Z+1:J=J+1 [2336]
1730 IF J=19 THEN J=1:X=X+11:Y=2 [2324]
1740 NEXT I [375]
1750 LOCATE#3,57,10:PRINT#3,"[ ESPA [1815]

```

# LISTING

```

CE ] - SUITE"
1760 LOCATE#3,57,12:PRINT#3,"[ 1 ] [883]
- AUTRE LISTE"
1770 LOCATE#3,57,14:PRINT#3,"[ 2 ] [2316]
- RETOUR MENU"
1780 CALL &BB06 [393]
1790 IF INKEY(47)<>-1 THEN 1830 [1451]
1800 IF INKEY(13)<>-1 THEN 1840 [964]
1810 IF INKEY(14)<>-1 THEN 1850 [1202]
1820 GOTO 1780 [343]
1830 IF Z<N THEN 1690 ELSE LOCATE#3 [4319]
,57,17:PRINT#3," * FIN DE LISTE *":
PRINT CHR$(7):GOTO 1760
1840 GOTO 1520 [395]
1850 GOTO 240 [421]
1860 S=1:O(1)=1:U(1)=N [742]
1870 L=O(S):R=U(S):S=S-1 [412]
1880 I=L:J=R:H=L*((L+R)/2) [1035]
1890 WHILE L$(I)<H$ AND I<R:I=I+1:W [3208]
END
1900 WHILE L$(J)>H$ AND J>L:J=J-1:W [2512]
END
1910 IF I<=J THEN L$=L$(I):L$(I)=L$ [3263]
(J):L$(J)=L$:I=I+1:J=J-1
1920 IF I<=J THEN 1890 [1191]
1930 IF R-I<=J-1 THEN 1960 [342]
1940 IF L<J THEN S=S+1:O(S)=L:U(S)= [1614]
J
1950 L=I:GOTO 1980 [290]
1960 IF I<R THEN S=S+1:O(S)=I:U(S)= [2713]
R
1970 R=J [135]
1980 IF R>L THEN 1880 [444]
1990 IF S>O THEN 1870 [331]
2000 RETURN [555]
2010 CLS#3:FOR I=84 TO 420 STEP 84 [1623]
2020 ORIGIN I,0:DRAW 0,320:NEXT [1284]
2030 RETURN [555]
2040 '==== MODIFICATION ===== [2350]
=====
2050 CLS:CLS#4 [229]
2060 LOCATE#4,2,4:INPUT#4,"NUMERO D [3718]
U DISQUE A MODIFIER: ",NM
2070 GOSUB 2810 [849]
2080 CLS#4:LOCATE#4,3,2:PRINT#4,"[ [2907]
C ] - CHANGER UN TITRE"
2090 LOCATE#4,3,4:PRINT#4,"[ A ] - [1672]
AJOUTER UN TITRE"
2100 LOCATE#4,3,6:PRINT#4,"[ S ] - [3252]
SUPPRIMER UN TITRE"
2110 CALL &BB06 [393]
2120 IF INKEY(62)<>-1 THEN 2160 [823]
2130 IF INKEY(69)<>-1 THEN 2290 [1483]
2140 IF INKEY(60)<>-1 THEN 2660 [1184]
2150 GOTO 2110 [357]
2160 '.....CHANGER [789]
2170 CLS#5:PRINT#5 [728]
2180 INPUT#5," No DU TITRE A CHANGE [2530]
R: ",T
2190 PRINT#5:PRINT#5," NOUVEAU TITR [2462]
E : "
2200 PRINT#5:INPUT#5," - ",NT$ [1473]
2210 IF LEN(NT$)>8 THEN PRINT CHR$( [3189]
7):GOTO 2200
2220 FOR I=1 TO QU:IF T$(T)=UTIL$(I [4114]
) THEN UTIL$(I)=NT$:GOTO 2260
2230 NEXT [350]
2240 FOR I=1 TO QJ:IF T$(T)=JEU$(I) [1767]
THEN JEU$(I)=NT$
2250 NEXT [350]
2260 T$(T)=NT$ [609]
2270 GOSUB 2810 [849]
2280 GOSUB 2910 [901]
2290 '.....AJOUTER [838]
2300 CLS#5 [385]
2310 LOCATE#5,3,2:PRINT#5,"QUELLE F [2124]
ACE (A ou B) ?"
2320 CALL &BB06 [393]
2330 IF INKEY(69)<>-1 THEN F$="A":G [3128]
OTO 2360
2340 IF INKEY(54)<>-1 THEN F$="B":G [2218]
OTO 2360
2350 GOTO 2320 [347]
2360 CLS#5:LOCATE#5,3,3:PRINT#5,"[ [4080]
U ] - UTILITAIRE"
2370 LOCATE#5,3,5:PRINT#5,"[ J ] - [2166]
JEU"
2380 CALL &BB06 [393]
2390 IF INKEY(42)<>-1 THEN 2420 [1021]
2400 IF INKEY(45)<>-1 THEN 2540 [763]
2410 GOTO 2380 [399]
2420 CLS#5:PRINT#5 [728]
2430 PRINT#5," FACE ";F$,"- UTILITA [1969]
IRE -"
2440 QU=QU+1:FU$(QU)=F$:DU(QU)=NM [2435]
2450 PRINT#5:INPUT#5," TITRE : ",UT [2008]
IL$(QU)
2460 IF LEN(UTIL$(QU))>8 THEN PRINT [3219]
CHR$(7):GOTO 2450
2470 GOSUB 3180 [1148]
2480 FOR I=(QU+QJ) TO P STEP -1 [909]
2490 T$(I)=T$(I-1):NEXT [1405]
2500 T$(P)=UTIL$(QU) [1020]
2510 NT(NM)=NT(NM)+1 [1097]
2520 GOSUB 2810 [849]
2530 GOSUB 2910 [901]
2540 CLS#5:PRINT#5 [728]
2550 PRINT#5," FACE ";F$,"- JEU -" [1462]
2560 QJ=QJ+1:FJ$(QJ)=F$:DJ(QJ)=NM [1708]
2570 PRINT#5:INPUT#5," TITRE : ",JE [2029]
U$(QJ)
2580 IF LEN(JEU$(QJ))>8 THEN PRINT [1637]
CHR$(7):GOTO 2570
2590 GOSUB 3180 [1148]

```

2600 FOR I=(QU+QJ) TO P STEP -1	[909]	3060 INPUT#9,D(I):INPUT#9,NT(D(I))	[1578]
2610 T\$(I)=T\$(I-1):NEXT	[1405]	3070 FOR J=X TO NT(D(I))+Y	[1545]
2620 T\$(P)=JEU\$(QJ)	[905]	3080 INPUT#9,T\$(J):NEXT J	[712]
2630 NT(NM)=NT(NM)+1	[1097]	3090 X=X+NT(D(I)):Y=Y+NT(D(I))	[2637]
2640 GOSUB 2810	[849]	3100 NEXT I	[375]
2650 GOSUB 2910	[901]	3110 FOR I=1 TO QU	[470]
2660 '.....SUPPRIMER	[1051]	3120 INPUT#9,UTIL\$(I):INPUT#9,DU(I)	[3365]
2670 CLS#5:LOCATE#5,2,4	[1404]	:INPUT#9,FU\$(I)	
2680 INPUT#5," No DU TITRE A SUPPRI	[2333]	3130 NEXT I	[375]
MER: ",T		3140 FOR I=1 TO QJ	[521]
2690 FOR I=1 TO QU	[470]	3150 INPUT#9,JEU\$(I):INPUT#9,DJ(I):	[2818]
2700 IF T\$(T)=UTIL\$(I) THEN FOR J=I	[4677]	INPUT#9,FJ\$(I)	
TO QU+1:UTIL\$(J)=UTIL\$(J+1):NEXT J		3160 NEXT I	[375]
:QU=QU-1:GOTO 2750		3170 CLOSEIN	[752]
2710 NEXT I	[375]	3180 CLS#7:PRINT#7:PRINT#7,QD;" DIS	[5368]
2720 FOR I=1 TO QJ	[521]	QUES":PRINT#7,QU;" UTILITAIRES":PRI	
2730 IF T\$(T)=JEU\$(I) THEN FOR J=I	[5043]	NT#7,QJ;" JEUX"	
TO QJ+1:JEU\$(J)=JEU\$(J+1):NEXT J		3190 LOCATE#1,3,3:PRINT#1,FRE(0)	[1338]
2740 NEXT I:QJ=QJ-1	[428]	3200 RETURN	[555]
2750 FOR I=T TO (QU+QJ)	[1274]	3210 '===== =====	[2945]
2760 T\$(I)=T\$(I+1):NEXT	[1828]	3220 CLS	[91]
2770 NT(NM)=NT(NM)-1	[1317]	3230 OPENOUT "RD.DAT"	[899]
2780 GOSUB 3180	[1148]	3240 PRINT#9,QD:PRINT#9,QU:PRINT#9,	[3365]
2790 GOSUB 2810	[849]	QJ	
2800 GOSUB 2910	[901]	3260 Y=0:X=1	[575]
2810 CLS#6:PT=0:LOCATE#6,7,2	[1646]	3270 FOR I=1 TO QD	[487]
2820 PRINT#6,"DISQUE NUMERO ";NM:PR	[695]	3280 PRINT#9,D(I):PRINT#9,NT(D(I))	[1995]
INT#6		3290 FOR J=X TO NT(D(I))+Y	[1545]
2830 IF NM=1 THEN FOR I=1 TO NT(NM)	[4645]	3300 PRINT#9,T\$(J):NEXT J	[1693]
:PRINT#6," ";I;"- ";T\$(I):NEXT:P=I		3310 X=X+NT(D(I)):Y=Y+NT(D(I))	[2637]
:RETURN		3320 NEXT I	[375]
2840 FOR I=1 TO NM-1	[637]	3330 FOR I=1 TO QU	[470]
2850 PT=PT+NT(I):NEXT	[1178]	3340 PRINT#9,UTIL\$(I):PRINT#9,DU(I)	[3705]
2860 FOR I=PT+1 TO PT+NT(NM)	[1779]	:PRINT#9,FU\$(I)	
2870 PRINT#6," ";I;"- ";T\$(I)	[1647]	3350 NEXT I	[375]
2880 NEXT	[350]	3360 FOR I=1 TO QJ	[521]
2890 P=I	[108]	3370 PRINT#9,JEU\$(I):PRINT#9,DJ(I):	[2731]
2900 RETURN	[555]	PRINT#9,FJ\$(I)	
2910 CLS#4:CLS#5	[795]	3380 NEXT I	[375]
2920 LOCATE#4,5,2:PRINT#4,"[ 1 ] -	[3531]	3390 CLOSEOUT	[902]
AUTRE MODIFICATION"		3400 GOTO 240	[421]
2930 LOCATE#4,5,4:PRINT#4,"[ 2 ] -	[2844]	3410 '===== =====	[3310]
SAUVEGARDE >> MENU"		3420 MODE 1:INK 0,1:INK 1,24:PAPER	[3306]
2940 LOCATE#4,5,6:PRINT#4,"[ 3 ] -	[2232]	0:PEN 1:BORDER 1	
RETOUR MENU"		3430 ERASE UTIL\$,JEU\$,D,NT,FU\$,FJ\$,	[1709]
2950 CALL &BB06	[393]	T\$,DU,DJ,L\$,O,U	
2960 IF INKEY(13)<>-1 THEN 2040	[575]	3440 LOCATE 2,2:PRINT"METTEZ LE DIS	[3524]
2970 IF INKEY(14)<>-1 THEN 3210	[1187]	QUE DANS LE LECTEUR ...":PRINT	
2980 IF INKEY(5)<>-1 THEN 240	[883]	3450 LOCATE 2,5:PRINT"ET APPUYEZ SU	[1884]
2990 GOTO 2950	[381]	R [ ESPACE ]."	
3000 '===== =====	[2167]	3460 CALL &BB06	[393]
3010 OPENIN "RD.DAT"	[585]	3470 IF INKEY(47)<>-1 THEN RUN R\$	[1704]
3020 INPUT#9,QD:INPUT#9,QU:INPUT#9,	[2605]	3480 GOTO 3460	[469]
QJ		3490 '===== =====	[2286]
3040 Y=0:X=1	[575]		
3050 FOR I=1 TO QD	[487]		