

Poursuite

Poursuivi par un gros vilain monstre affamé, vous devez collecter les étoiles disséminées dans un labyrinthe afin de passer aux niveaux supérieurs.

Vous disposez de quatre vies, mais la simplicité du programme vous permet de modifier facilement ce nombre, ainsi que d'autres paramètres.

```

10 ' POURSUITE
100 KEY DEF 72,1,240
110 KEY DEF 73,1,241
120 KEY DEF 74,1,242
130 KEY DEF 75,1,243
140 VIE=4
150 INK 0,0
160 INK 1,6
170 INK 2,9
180 INK 3,2
190 BORDER 0:MODE 1:PAPER 0:CLS
200 DIM TA$(20,24)
210 GOSUB 1270
220 COL=2:XB=6:YB=8:GOSUB 1130
230 COL=1:XM=19:YM=19:GOSUB 1200
240 WHILE VIE>0
250 TP=TP+1:IF TP=3 THEN TP=1:GOTO 470
260 IF XB=XM THEN 370
270 IF XB>XM THEN 320
280 TR$=TA$(XM-1, YM)
290 IF TR$="1" OR TR$="*" THEN 370
300 COL=0:GOSUB 1200:COL=2
310 XM=XM-1:GOSUB 1200:GOTO 370
320 IF XB<XM THEN 370
330 TR$=TA$(XM+1, YM)
340 IF TR$="1" OR TR$="*" THEN 370
350 COL=0:GOSUB 1200:COL=2
360 XM=XM+1:GOSUB 1200
370 IF YB=YM THEN 470
380 IF YB>YM THEN 430
390 TR$=TA$(XM, YM-1)
400 IF TR$="1" OR TR$="*" THEN 470
410 COL=0:GOSUB 1200:COL=2
420 YM=YM-1:GOSUB 1200:GOTO 470
430 TR$=TA$(XM, YM+1)
440 IF TR$="1" OR TR$="*" THEN 470
450 COL=0:GOSUB 1200:COL=2
460 YM=YM+1:GOSUB 1200
470 A$=INKEY$
480 IF A$<>CHR$(240) THEN 540
490 TS$=TA$(XB, YB-1)
500 IF TS$="1" THEN 720
510 IF TS$="*" THEN GOSUB 1070:TA$(XB, YB-1)=" "
520 COL=0:GOSUB 1130
530 COL=2:YB=YB-1:GOSUB 1130
540 IF A$<>CHR$(241) THEN 600
550 TS$=TA$(XB, YB+1)
560 IF TS$="1" THEN 720
570 IF TS$="*" THEN GOSUB 1070:TA$(XB, YB+1)=" "
580 COL=0:GOSUB 1130
590 COL=2:YB=YB+1:GOSUB 1130
600 IF A$<>CHR$(242) THEN 660
610 TS$=TA$(XB-1, YB)
620 IF TS$="1" THEN 720
630 IF TS$="*" THEN GOSUB 1070:TA$(XB-1, YB)=" "
640 COL=0:GOSUB 1130
650 COL=2:XB=XB-1:GOSUB 1130
660 IF A$<>CHR$(243) THEN 720
670 TS$=TA$(XB+1, YB)
680 IF TS$="1" THEN 720

```

```

690 IF TS$="*" THEN GOSUB 1070:TA$(XB+1, YB)=" "
700 COL=0:GOSUB 1130
710 COL=2:XB=XB+1:GOSUB 1130
720 IF SC=NBT THEN 960
730 IF XB=XM AND YB=YM THEN 750
740 WEND
750 LOCATE XM, YM
760 PEN 1
770 PRINT CHR$(224)
780 FOR I=1 TO 200: SOUND 4, 1+I*5, 3:NEXT
790 PEN 0
800 LOCATE XM, YM:PRINT " "
810 LOCATE 30+VIE-1, 18:PRINT " "
820 VIE=VIE-1
830 IF VIE>0 THEN 220
840 MODE 0:INK 1, 24:PEN 1:CLS
850 LOCATE 5, 5
860 PRINT "SCORE:";SCO
870 FOR I=1 TO 100: SOUND 4, 1500, 3:NEXT
880 MODE 0
890 SOUND 4, 50, 50
900 LOCATE 5, 5
910 INPUT "UNE AUTRE ";R$
920 R$=UPPER$(R$)
930 IF R$="O" THEN RUN
940 IF R$="N" THEN MODE 2:END
950 GOTO 840
960 MODE 0:INK 1, 24:PEN 1:CLS
970 IF NOTB<=3 THEN 1050
980 LOCATE 8, 5:PRINT "MOUAAIS"
990 LOCATE 5, 7:PRINT "C'EST PAS MAL"
1000 FOR I=1 TO 50
1010 SOUND 4, 500-I*5, 5
1020 SOUND 1, 500+I*5, 3
1030 NEXT
1040 GOTO 840
1050 ERASE TA$
1060 GOTO 150
1070 SC=SC+1
1080 SCO=SC*100
1090 SOUND 4, 25, 20
1100 LOCATE 30, 6
1110 PEN 2:PRINT SCO
1120 RETURN
1130 PEN COL
1140 BPAS=BPAS+1
1150 IF BPAS=3 THEN BPAS=0
1160 LOCATE XB, YB
1170 PRINT CHR$(249+BPAS)
1180 SOUND 1, 200+BPAS*10, 5
1190 RETURN
1200 PEN COL
1210 LOCATE XM, YM
1220 PRINT CHR$(225)
1230 VAR=VAR+1
1240 IF VAR=5 THEN VAR=1
1250 SOUND 2, 1000-VAR*50, 5
1260 RETURN
1270 NOTB=NOTB+1
1280 IF NOTB>3 THEN 960
1290 MODE 0:PEN 2
1300 LOCATE 5, 5
1310 PRINT "TABLEAU ";NOTB
1320 FOR I=1 TO 100: SOUND 4, 250+RND(TIME)
*100, 3:NEXT:MODE 1
1330 FOR LI=1 TO 24
1340 FOR COL=1 TO 20
1350 READ TR$
1360 TA$(COL, LI)=TR$
1370 IF TR$=" " THEN PEN 0:LOCATE
COL, LI:PRINT " "
1380 IF TR$="*" THEN PEN 2:LOCATE
COL, LI:PRINT "*" :NBT=NBT+1
1390 IF TR$="1" THEN PEN 3:LOCATE
COL, LI:PRINT CHR$(143)
1400 NEXT
1410 SOUND 4, 120+LI*10, 4
1420 NEXT
1430 LOCATE 24, 6:PEN 2
1440 PRINT "SCORE ";SCO
1450 LOCATE 24, 18
1460 PRINT "VIES"

```

