

# TAQUIN

Qui ne connaît pas le taquin, cette grille maléfique qui vous fait croire à la réussite pour anéantir vos espoirs à l'instant d'après... ?

Pour les rares personnes qui n'ont pas encore été gagnées par la folie de ce sport cérébral, le taquin est (généralement) une grille de 4 sur 4 dans laquelle s'affichent, au hasard, quinze nombres. Bien entendu tout hasard étant désordre, ces nombres apparaissent mélangés dans la grille ; et votre tâche est de remettre en ordre croissant les nombres contenus dans la grille... Machiavélique, non ?

Surtout lorsque vous vous apercevrez que, pour se faire, vous ne disposez que d'une case vide... le tout consistant alors à déplacer les différents nombres à travers la grille.

Lorsque vous déplacez un nombre dans la case vide (cela ne peut être, bien entendu, qu'un nombre situé immédiatement à droite, gauche, en haut ou bas de l'emplacement vide) l'ancienne case occupée par le nombre devient case vide... Choisissez bien vos déplacements, et l'ordinateur ne vous taquinera pas trop les méninges... Et quant après une intense réflexion vous vous écrierez "Eureka" vous aurez saisi le principe et aurez le droit de recommencer. Là encore une surprise vous attend... A chaque nouvelle partie, les positions de départ sont différentes... Bon courage !!!!

*Philippe Bernard*

```
1 ' *****
2 ' TAQUIN par Ph. BERNARD
3 ' Copyright Amstrad Magazine
4 ' et l'auteur (c) 1985
5 ' *****
6 GOSUB 900
7 CLS:PAPER 1:PEN 3:INK 0,13:INK 1,0:INK 2,3:INK 3,26:
  BORDER 13|
10 DIM f(4)
15 DIM n(16)
25 f(1)=-4
30 f(2)=4
35 f(3)=1
40 f(4)=-1
42 c=0
43 GOSUB 500
45 INK 0,13:INK 1,0:INK 2,3:INK 3,26:BORDER 13
46 PLOT 1,1:DRAW 1,399:DRAW 639,399:DRAW 639,1:DRAW 1,1
47 PLOT 4,4:DRAW 4,394:DRAW 634,394:DRAW 634,4:DRAW 4,4
55 FOR i=1 TO 15
60 n(i)=i
65 NEXT i
70 ' melange ←-----
```

```
75 d=16
80 FOR i=1 TO 64
90 a=INT(4*(RND(i)))+1
95 IF d+f(a)<1 OR d+f(a)>16 THEN 90
100 IF INT(d/4)=d/4 AND a=3 THEN 90
105 IF INT((d-1)/4)=(d-1)/4 AND a=4 THEN 90
110 n(d)=n(d+f(a))
115 n(d+f(a))=0
120 d=d+f(a)
125 NEXT i
130 ' dessin grille jeu ←-----
135 PLOT 112,56
140 DRAW 112,350:DRAW 492,350:DRAW 492,56:DRAW 112,56
145 PLOT 112,132:DRAW 492,132
150 PLOT 492,210:DRAW 112,210
155 PLOT 112,286:DRAW 492,286
160 PLOT 404,350:DRAW 404,56
165 PLOT 300,56:DRAW 300,350
170 PLOT 206,350:DRAW 206,56
180 FOR i=0 TO 15
185 IF n(i+1)=0 THEN 195
190 LOCATE ((INT(i/4))*6)+9,((i-(INT(i/4))*4))*5:PRINT n(i+1)
195 NEXT i
```



```

200 ' Jeu -----
205 LOCATE 6,24:INPUT "Quel numero deplacez-vous";
r:SOUND 1,50,5,15
215 IF r<1 OR r>15 THEN 205
217 LOCATE 6,24:PRINT "
220 FOR i=1 TO 16
280 LOCATE ((INT((r+f(i))/4))*6)+9,(((r+f(i))-(INT((r+f(i))/4)*4))*5)+5:PRINT n(r+1+f(i))
285 LOCATE ((INT(r/4))*6)+9,((r-(INT(r/4)*4))*5)+5:PRINT " "
290 FOR i=1 TO 15
295 IF n(i)<>i THEN c=c+1:GOTO 205
300 NEXT i
305 LOCATE 2,23:PRINT"PARFAIT! Vous avez trouve en";c;"coups"
306 FOR i=1 TO 5000:NEXT:LOCATE 2,24:PRINT "
309 r$=INKEY$
310 LOCATE 9,24:INPUT"une autre partie ?";r$:SOUND 1,30,20,15
320 IF r$="o" OR r$="O" THEN 10
325 IF r$="n" OR r$="N" THEN 335
330 GOTO 310
335 LOCATE 9,24:PRINT"O.K, A la prochaine !      *":END
400 ' PRESENTATION GRILLE-----
500 MODE 1:titre$=" T A Q U I N "
510 ti=LEN(titre$)+2:tj=INT((40-ti)/2):PAPER 1:PEN 3
520 LOCATE tj,1:PRINT STRING$(ti,32):LOCATE tj,2:PRINT " ";titre$;" ":LOCATE tj,3:PRINT STRING$(ti,32)
530 FOR x=1 TO 3:ENV 1,100,-4,4:ENT 1,200,4,4:SOUND 1,142+x,100,1,1,1:NEXT x
540 ENT 1,100,-2,2:ENV 1,100,3,10:SOUND 1,142,200,15,,1
550 RETURN
600 ' SCREEN DE PRESENTATION-----
900 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0:INK 1,3,7:INK 2,19,6:INK 3,17
1000 MODE 0:LOCATE 6,11:PRINT"Ph. Bernard":LOCATE 7,16:PRINT"PRESENTE":LOCATE 13,24:PRINT"(C)1985"
1100 FOR i=1 TO 4000:NEXT I
1200 RETURN
230 IF r=n(i) THEN 235
232 NEXT i
235 r=i
240 FOR i=1 TO 4
245 IF r+f(i)<1 OR r+f(i)>16 THEN 255
250 IF n(r+f(i))=0 THEN 265
255 NEXT i
260 GOTO 205
265 n(r+f(i))=n(r)
270 n(r)=0
275 r=r-1

```