

GRILLE

Grille est un jeu de réflexion dans lequel le hasard n'est toutefois pas exclu. Le principe de jeu est très simple. Seize nombres (de 1 à 17) sont répartis au hasard sur une grille 4x4. Cinq de ces nombres sont donnés à titre d'indices ainsi que la somme de deux lignes et de deux colonnes (choix 2) ou de une ligne et une colonne (choix 1). La somme des nombres composant les deux diagonales est également affichée quel que soit le choix du

niveau. Il s'agit, dès lors de remplacer les nombres manquants sur la grille, en partant du principe que chaque nombre ne peut être affiché qu'une seule fois et que l'un des dix-sept nombres ne figure pas dans la grille. Si vous le positionnez, vous perdez immédiatement la partie. La sélection des nombres se fait par placement du curseur en face du nombre choisi (dans la fenêtre de gauche) puis en validant ce choix par une

pression sur la touche "→" ou sur <ENTER>.

Le programme demandera alors les coordonnées de ce nombre dans la grille. Lorsque ce nombre et ses coordonnées concordent avec sa place réelle dans la grille, vous marquez deux points. Sinon, c'est l'ordinateur qui les prend à son compte. Une partie complète se joue en 100 points. Retrouver la place de chaque nombre dans la grille à partir des indices

qui vous sont fournis n'est pas si évident...

Si vous êtes vraiment très fort et que vous écrasez à chaque partie l'ordinateur, il vous est possible de lui laisser une chance supplémentaire en modifiant la ligne 810 par : P2=P2+4 ou P2=P2+6. Dans ce cas, l'ordinateur marquera quatre ou six points lorsque vous n'en marquez que deux...

Philippe Dalibard

```

10 '
20 ' TIRAGE
30 '
40 MODE 1:LOCATE 8,10:PRINT"Difficile .....
.... [ 1 ]":LOCATE 8,13:PRINT"Plus facile .
..... [ 2 ]":PRINT:PRINT:PRINT:LINE INPUT
"Votre choix : ";f$
50 IF f$="" OR VAL(f$)>2 GOTO 40
60 f=VAL(f$)
70 DIM a(17),np(17):p1=0:p2=0:MODE 1
80 c=1:l=3:k=1
90 FOR i=1 TO 16
100 x=INT(RND*17)+1
110 FOR j=1 TO i
120 IF a(j)=x GOTO 100
130 NEXT j
140 a(i)=x
150 NEXT i
160 GOSUB 900
170 FOR i=1 TO 5
180 x=INT(RND*16)+1
190 FOR j=1 TO i
200 IF s(j)=x GOTO 180
210 NEXT j
220 s(i)=x

```

```

230 NEXT i
240 FOR i=1 TO 5
250 c=1 : l=3
260 FOR j=1 TO 16
270 IF s(i)=j THEN LOCATE 20+(c-1)*4,1:CALL
&BB9C:PRINT USING"##";a(j):CALL &BB9C:c=c+
1:SOUND 1,200,1,13:IF INT(j/4)=j/4 THEN c=1
:l=l+4:GOTO 300
280 c=c+1:IF INT(j/4)=j/4 THEN c=1:l=l+4
290 NEXT j
300 NEXT i
310 '
320 ' AFFICHAGE
330 '
340 PRINT#1," NOMBRES"
350 FOR i=1 TO 17:LOCATE #1,5,i+1:PRINT#1,i
:NEXT i
360 KEY DEF 1,1,13
370 k=1:FOR i=1 TO 5
380 FOR j=1 TO 17
390 IF a(s(i))=j THEN np(k)=j:k=k+1:LOCATE
#1,1,j+1:PRINT#1,CHR$(24);a(s(i));STRING$(9
-LEN(STR$(a(s(i))))),32);CHR$(24):SOUND 1,20
0,1,13
400 NEXT j,i
410 '

```

```

420 ' INDICES
430 '
440 y=0:FOR j=1 TO f
450 t=0:x=INT(RND*3)+1
460 IF y=x GOTO 450
470 FOR i=1+(x-1)*4 TO 1+(x-1)*4+3:t=t+a(i)
:NEXT:LOCATE 13,3+(x-1)*4:PRINT t
480 y=x
490 NEXT j
500 y=0:FOR j=1 TO f
510 t=0:x=INT(RND*3)+1
520 IF y=x GOTO 510
530 FOR i=x TO 17 STEP 4:t=t+a(i):NEXT:LOCA
TE 19+(x-1)*4,20:PRINT t
540 y=x
550 NEXT j
560 t=0:FOR i=16 TO 1 STEP-5:t=t+a(i):NEXT:
LOCATE 37,20:PRINT t
570 t=0:FOR i=4 TO 13 STEP 3:t=t+a(i):NEXT:
LOCATE 13,20:PRINT t
580 '
590 ' INITIALISATION SCORES
600 '
610 LOCATE#4,1,2:PRINT#4," MOI : ";:PRINT#4
, USING "###";p1;:PRINT#4," AMSTRAD : ";
:PRINT#4, USING "###";p2
620 '
630 ' COORDONNEES
640 '
650 LOCATE #1,3,2:LINE INPUT#1,z$:SOUND 1,1
00,3,13:LOCATE #1,1,VPOS(#1)-1:nbre=VPOS(#1
)-1:PRINT#1, CHR$(24);VPOS(#1)-1;STRING$(9-
LEN(STR$(nbre)),32);CHR$(24)
660 FOR j=1 TO k: IF np(j)=nbre THEN PRINT#
3 ," REPONSE INCORRECTE";CHR$(7):FOR i=1
TO 500:NEXT i:CLS#3:GOTO 650
670 NEXT j
680 CLS#5:PRINT#5,nbre
690 CLS#2:PRINT#2:PRINT#2:PRINT#2,"Ligne ";
:LINE INPUT#2,;l$:l=VAL(l$)
700 CLS#2:PRINT#2:PRINT#2:PRINT#2,"Colonne
";:LINE INPUT#2,;c$:c=VAL(c$)
710 IF l>4 OR c>4 OR l=0 OR c=0 THEN PRINT
CHR$(7):GOTO 690
720 '
730 ' AFFICHAGE JEU/MESSAGES
740 '
750 IF a(((1-1)*4)+c)=nbre THEN LOCATE 20+
(c-1)*4,3+(1-1)*4:PRINT USING "##"; nbre:SO
UND 1,119,10,13:np(k)=nbre:k=k+1:p1=p1+2:GO
SUB 1010:IF k=17 GOTO 870 ELSE GOTO 650
760 c=0:l=3:FOR i=1 TO 16:IF a(i)<>nbre GOT
O 790
770 FOR j=1 TO i:c=c+1:IF c=5 THEN l=l+4:c=
1
780 NEXT j:LOCATE 20+(c-1)*4,1:PRINT USING
"##";a(i):SOUND 1,1911,10,13
790 NEXT i
800 FOR i=1 TO 16:IF nbre<>a(i) GOTO 830
810 np(k)=a(i):k=k+1:p2=p2+2:GOSUB 1010:IF
k=17 GOTO 870
820 GOTO 650
830 NEXT i
840 PRINT#3 ," MERCI POUR LES POINTS !!!"
:p2=p2+10:FOR i=1 TO 5:SOUND 1,30,2,12:SOUN
D 1,60,5,12:NEXT i:FOR i=1 TO 2000:NEXT i:G
OSUB 1010
850 GOSUB 1040:GOTO 80
860 END
870 PRINT#3 ," POUR CONTINUER...":FOR i=1
TO 1500:NEXT i
880 GOSUB 1040:GOTO 80
890 '
900 ' GRILLE
910 '
920 FOR i=399 TO 136 STEP-64:ORIGIN 288,i :
DRAW 256,0 :NEXT i
930 FOR i=288 TO 544 STEP 64:ORIGIN i,399:D
RAW 0,-256:NEXT
940 RESTORE:FOR i=1 TO 5:READ v1,v2,v3,v4:W
INDOW#i,v1,v2,v3,v4:PRINT#i,CHR$(24):CLS#i:
NEXT i
950 DATA 1,10,1,19,1,10,21,25,12,40,22,22,1
2,40,24,25,36,40,1,1
960 WINDOW#7,11,35,1,21:WINDOW#6,35,40,15,2
1
970 RETURN
980 '
990 ' SCORES
1000 '
1010 FOR i=1 TO 50:NEXT i:LOCATE#4,8,2:PRIN
T#4,USING"###";p1:LOCATE#4,25,2:PRINT#4,USI
NG"###";p2:SOUND 1,60,5,12
1020 RETURN
1030 '
1040 ' FIN PARTIE
1050 '
1060 IF p2<100 AND p1<100 THEN CLS#3:PRINT#
3," APPUYEZ SUR UNE TOUCHE ":CALL &BB06:F
OR i=1 TO 5:CLS#i:PRINT#i,CHR$(24):NEXT i:CL
S#6:CLS#7:FOR i=1 TO 16:np(i)=0:NEXT i:RET
URN
1070 IF p1>p2 THEN PRINT#3," VOUS AVEZ GAG
NE !!!":FOR i=1 TO 13:FOR s=80 TO 130 STEP
INT(RND*10)+1:SOUND 1,s,2,13:NEXT s:SOUND 1
,0,INT(RND*3)+1:NEXT i:GOTO 1090
1080 PRINT#3," VOUS AVEZ PERDU !!!":FOR s
=50 TO 200:SOUND 1,s,2,12:NEXT s
1090 FOR I=1 TO 2000:NEXT I:CLS#3:PRINT#3,"
UNE AUTRE ?";CHR$(7)
1100 z$=INKEY$:IF z$="" GOTO 1100
1110 IF z$="o" OR z$="O" THEN CLEAR:FOR i=1
TO 5:PRINT#i,CHR$(24):NEXT i:GOTO 40
1120 END

```