

# GECA / GEGA

## et

# DECAMOB

**Comme promis dans notre n° 13, voici les petits programmes qui vous permettront de créer vous-même des programmes du style de Labybi.**

DECAMOB affiche pendant le chargement de l'utilitaire GEGAMOB le but et le mode d'emploi. Lorsque ce dernier est chargé, la grille désormais classique d'un générateur de caractères s'affiche à l'écran mais la ressemblance s'arrête là ! Dessinez votre caractère à faire "scroller" puis, lorsque ce dernier est prêt, appuyez sur "T". Pendant quelques secondes

l'ordinateur calcule les paramètres de 29 'symbol'. Après affichage du message "READY", les 30 lignes générées par GEGAMOB (1 symbol after + 29 symbol) ont remplacé ce dernier (vous pouvez facilement le vérifier en faisant LIST).

Faites alors un MERGE "DECAMOB" (programme de démonstration) puis RUN.

Deux options vous seront proposées :

- A : déplacement automatique,
- F : déplacement du caractère créé par les flèches directionnelles.

Le programme DECAMOB contient toutes les routines de déplacement qui sont largement documentées de manière à être facilement intégrables à d'autres

programmes (Labybi, paru dans notre n°13, en est une bonne illustration).

Détail technique : à l'intérieur des routines de déplacement, se trouve insérée une boucle de temporisation (FOR J = ...). Si cette boucle est réduite ou supprimée, le déplacement du caractère créé sera plus rapide mais au détriment de la qualité de son scrolling.

Pour incorporer votre caractère au programme Labybi passé dans le numéro 13, il vous suffit de charger Labybi, de supprimer toutes les lignes de 1 à 30. Sauvegardez cette nouvelle version sans ligne de 'SYMBOL' sous le nom de LABYBI2. Suivez ensuite la procédure décrite plus haut pour créer votre pro-

pre caractère graphique. Ceci étant fait, au lieu d'un MERGE "DECAMOB", faites un MERGE "LABYBI2". De nouvelles lignes de SYMBOL correspondront à votre caractère viendront prendre place au début du programme Labybi2. Faites un RUN et vous pourrez constater que maintenant Labybi s'exécute, non plus avec un carré plein mais avec le motif que vous aurez imaginé et mis en œuvre avec GECA et DECAMOB.

A vous maintenant de vous créer de petits programmes comme Labybi, en vous servant de cet utilitaire et en reprenant les routines du déplacement commentées dans le programme DECAMOB.

Henri Bittner

```
100
110 * DECAMOB *
120 * demonstration *
130
135 EVERY 16 GOSUB 980
140 CLS:MODE 1:INK 0,0:INK 1,v,w:INK 2,25:B
```

```
ORDER 1
150 DEFINT a-z
160 LOCATE 13,2:PEN 2:PRINT"DEMONSTRATION":
LOCATE 1,4:PRINT" Pour changer d'option en
cours d'exécution , pressez la tou-
che voulue":PRINT
```





```

170 PRINT " Deplacement automatique ----> [
A1":PRINT
180 PRINT " Deplacement par les fleches ----
-> [F]":PEN 1
190 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 190
200 IF a$="A" OR a$="a" THEN 370
210 IF a$="F" OR a$="f" THEN 260 ELSE 190
220 '
230 ' * saisie des touches *
240 ' * pour deplacement manuel *
250 '
260 CLS:x=20:y=12
270 LOCATE x,y:PRINT CHR$(144)
280 a$=INKEY$:IF a$="a" OR a$="A" THEN 380
290 IF INKEY(1)=0 THEN GOSUB 820:x=x+1
300 IF INKEY(2)=0 THEN GOSUB 860:y=y+1
310 IF INKEY(8)=0 THEN GOSUB 900:x=x-1
320 IF INKEY(0)=0 THEN GOSUB 940:y=y-1
330 GOTO 280
340 '
350 ' * direction aleatoire *
360 '
370 CLS:x=20:y=12
380 LOCATE x,y:PRINT CHR$(144)
390 a$=INKEY$:IF a$="f" OR a$="F" THEN 270
400 d=INT(RND*4)+1:ON d GOTO 410,420,430,44
0
410 IF x=40 THEN 390 ELSE 490
420 IF y=25 THEN 390 ELSE 510
430 IF x=1 THEN 390 ELSE 530
440 IF y=1 THEN 390 ELSE 540
450 '
460 ' * distances aleatoires et test *
470 ' * interdisant sortie d'ecran *
480 '
490 xx=INT(RND*(39-x))+1+x:IF xx=40 THEN xx
=39 ELSE GOSUB 600:IF x=39 THEN x=xx ELSE x
=xx+1
500 GOTO 390
510 yy=INT(RND*(24-y))+1+y:IF yy=25 THEN yy
=24 ELSE GOSUB 650:IF y=24 THEN y=yy ELSE y
=yy+1
520 GOTO 390
530 xx=INT(RND*x)+1:GOSUB 720:x=xx:GOTO 390
540 yy=INT(RND*y)+1:GOSUB 740:y=yy:GOTO 390
550 '
560 ' * ROUTINES DE DEPLACEMENT *
570 '
580 ' * automatique *
590 '
600 ' * deplacement a droite *
610 '
620 IF xx=39 AND y=25 THEN 390
630 FOR h=x TO xx:FOR i=0 TO 6:LOCATE h,y:P
RINT CHR$(146+i*2)CHR$(145+i*2):FOR j=1 TO
9:NEXT j,i:LOCATE h,y:PRINT CHR$(32)CHR$(14
4):NEXT h:RETURN

```

```

640 '
650 ' * deplacement vers le bas *
660 '
670 IF yy=24 AND x=40 THEN 390
680 FOR h=y TO yy:FOR i=0 TO 6:LOCATE x,h+1
:PRINT CHR$(159+i*2):LOCATE x,h:PRINT CHR$(
160+i*2):FOR j=1 TO 5:NEXT j,i:LOCATE x,h+1
:PRINT CHR$(144):LOCATE x,h:PRINT CHR$(32):
NEXT h:RETURN
690 '
700 ' * deplacement a gauche *
710 '
720 FOR h=x TO xx+1 STEP -1:FOR i=0 TO 6:LO
CATE h-1,y:PRINT CHR$(158-i*2)CHR$(157-i*2)
:FOR j=1 TO 9:NEXT j,i:LOCATE h-1,y:PRINT C
HR$(144)CHR$(32):NEXT h:RETURN
730 '
740 ' * deplacement vers le haut *
750 '
760 FOR h=y TO yy+1 STEP -1:FOR i=0 TO 6:LO
CATE x,h-1:PRINT CHR$(172-i*2):LOCATE x,h:P
RINT CHR$(171-i*2):FOR j=1 TO 5:NEXT j,i:LO
CATE x,h-1:PRINT CHR$(144):LOCATE x,h:PRINT
CHR$(32):NEXT h:RETURN
770 '
780 ' * deplacement manuel ( fleches ) *
790 '
800 ' * a droite *
810 '
820 FOR i=0 TO 6:LOCATE x,y:PRINT CHR$(146+
i*2)CHR$(145+i*2):FOR j=1 TO 9:NEXT j,i:LOC
ATE x,y:PRINT CHR$(32)CHR$(144):RETURN
830 '
840 ' * vers le bas *
850 '
860 FOR i=0 TO 6:LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(15
9+i*2):LOCATE x,y:PRINT CHR$(160+i*2):FOR j
=1 TO 5:NEXT j,i:LOCATE x,y+1:PRINT CHR$(14
4):LOCATE x,y:PRINT CHR$(32):RETURN
870 '
880 ' * a gauche *
890 '
900 FOR i=0 TO 6:LOCATE x-1,y:PRINT CHR$(15
8-i*2)CHR$(157-i*2):FOR j=1 TO 9:NEXT j,i:L
OCATE x-1,y:PRINT CHR$(144)CHR$(32):RETURN
910 '
920 ' * vers le haut *
930 '
940 FOR i=0 TO 6:LOCATE x,y-1:PRINT CHR$(17
2-i*2):LOCATE x,y:PRINT CHR$(171-i*2):FOR j
=1 TO 5:NEXT j,i:LOCATE x,y-1:PRINT CHR$(14
4):LOCATE x,y:PRINT CHR$(32):RETURN
950 '
960 ' * couleurs *
970 '
980 v=INT(RND*20)+6:w=INT(RND*20)+6:INK 1,
v,w:RETURN

```