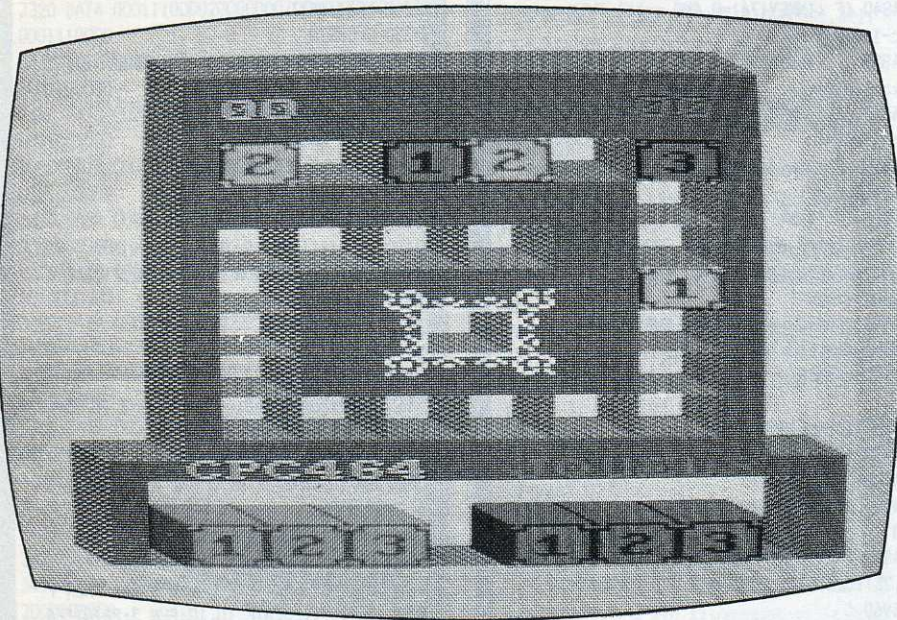


CASE-BRIQUES

Georges GOUMENT



Et non,... il n'y a pas de faute d'orthographe dans le nom de ce programme. Il ne s'agit pas d'un casse-briques, mais d'un superbe jeu de réflexion qui vous donnera bien du fil à retordre.

Placer une brique dans une case, rien de bien compliqué, sauf si votre adversaire est un ordinateur. Ses possibilités de déduction transforment ce jeu en un gros

casse-tête. A vous de le contrer, pour que votre dernière brique soit gagnante. La première partie de ce programme est le traditionnel Loader qui devra être sau-

vé en début de bande si vous n'utilisez pas de disquettes, avec, par exemple, le nom CASE. Le second programme sera sauvé impérativement après CASE sous le nom CASE1. Lorsque vous tapez RUN, l'écran reste bleu durant le temps nécessaire à la création de la page titre. Le jeu se pratique à l'aide des touches 1, 2 et 3 de la rangée du haut uniquement car le pavé numérique a été redéfini pour les caractères accentués. La règle du jeu est incluse dans le programme.

N O U V E A U T E S

SORACOM

éditions

La Haie de Pan 35170 BRUZ, tél.: 99.52.98.11

**APPRENEZ
L'ELECTRONIQUE
SUR
AMSTRAD**

**Pierre BEAUFILS
et Bernard DESPERRIER**

Prix : 95 F
+ 10 % de port

.....BON DE COMMANDE.....

Nom Prénom
Adresse
Code postal Ville
Ci-joint F en chèque bancaire, CCP, mandat*
à l'ordre des éditions SORACOM.

*Rayer les mentions inutiles.




```

6 1.1:PRINT titre$::PEN 1
53 tx=x:y2=398
54 FOR i=1 TO 8
55 x2=0
56 FOR j=1 TO pixel
57 IF TEST(x2,y2)=2 THEN PLOT x,y,a:PLOT
x,y-2:PLOT x+2,y:PLOT x+2,y-2
58 x=x+4:x2=x2+2
59 NEXT j
60 y=y-4:y2=y2-2:x=tx
61 NEXT i
62 LOCATE #1,1,1:PRINT#1,SPACE$(caracter
e)
63 RETURN
64 LOCATE 12,13:PRINT"auteur G. Goument

```



```

1 '=====
2 ' =
3 ' CASE - BRIQUES =
4 ' =
5 ' auteur Georges Goument =
6 ' =
7 ' AMSTRAD CPC 464 =
8 ' =
9 '=====
10 '*****
11 '
12 ' redefinition pave numerique
13 '
14 '*****
15 SYMBOL AFTER 127
16 FOR i=128 TO 137
17 READ s1,s2,s3,s4,s5,s6,s7,s8
18 SYMBOL i,s1,s2,s3,s4,s5,s6,s7,s8
19 KEY i,CHR$(i)
20 NEXT
21 DATA 24,36,60,102,102,102,60,0,8,16,6
0,102,126,96,60,0,16,8,60,102,126,96,60
,32,16,102,102,102,102,62,0,0,0,60,102
,96,62,8,24
22 DATA 24,36,60,102,126,96,60,0,48,72,1
20,12,124,204,118,0,24,36,56,24,24,24,60
,0,28,18,56,108,56,16,144,96,32,16,120,1
2,124,204,118,0
23 KEY 138,CHR$(63)
24 KEY 139,CHR$(34)
25 '*****
26 '
27 ' page ecran changement
28 '
29 '*****
30 FOR i=236 TO 243
31 READ s1,s2,s3,s4,s5,s6,s7,s8
32 SYMBOL i,s1,s2,s3,s4,s5,s6,s7,s8
33 NEXT i
34 DATA 0,0,0,&18,&42,&24,&18,&ff,&80,&9
0,&a0,&c8,&c8,&a0,&90,&80,&ff,&18,&24,&4
2,&18,0,0,0,&01,&09,&05,&13,&13,&05,&09,
&01
35 DATA &8c,&52,&02,&59,&99,&82,&66,&19,
&31,&4a,&40,&9a,&99,&41,&66,&98,&19,&66,
&82,&99,&59,&02,&52,&8c,&98,&66,&41,&99,
&9a,&40,&4a,&31
36 MODE 1:BORDER 11:FOR I=0 TO 3:INK I,1
1:NEXT I:PRINT CHR$(22)+CHR$(1):SPEED KE

```

```

Y 1,1:PEN 0
37 a$=STRING$(40,CHR$(143)):PEN 3:LOCATE
1,1:PRINT a$:LOCATE 1,2:PRINT a$:LOCATE
1,24:PRINT a$
38 FOR i=0 TO 16:PLOT 0,i,3:DRAW 639,i:N
EXT i
39 FOR i=3 TO 23:LOCATE 1,i:PRINT CHR$(1
43):LOCATE 2,i:PRINT CHR$(143):LOCATE 39
,i:PRINT CHR$(143):LOCATE 40,i:PRINT CHR
$(143):NEXT i
40 PEN 0
41 LOCATE 3,2:PRINT STRING$(36,CHR$(236)
):LOCATE 3,24:PRINT STRING$(36,CHR$(238)
)
42 FOR I=3 TO 23:LOCATE 2,I:PRINT CHR$(2
39):LOCATE 39,I:PRINT CHR$(237):NEXT I
43 FOR I=1 TO 4:READ X,Y,Z:LOCATE X,Y:PR
INT CHR$(Z):NEXT I
44 DATA 2,2,240,39,2,241,39,24,243,2,24,
242
45 titre$="CASE-BRIQUES":y=320:a=2:t=0:G
OSUB 46:y=316:a=1:t=1:GOSUB 46:GOTO 64
46 caractere=LEN(titre$)
47 pixel=caractere*8
48 IF t=0 THEN 51
49 x=(646-caractere*32)/2
50 GOTO 52
51 x=(639-caractere*32)/2
52 PEN 2:LOCATE 1,1:PRINT titre$::PEN 1
53 tx=x:y2=398
54 FOR i=1 TO 8
55 x2=0
56 FOR j=1 TO pixel
57 IF TEST(x2,y2)=2 THEN PLOT x,y,a:PLOT
x,y-2:PLOT x+2,y:PLOT x+2,y-2
58 x=x+4:x2=x2+2
59 NEXT j
60 y=y-4:y2=y2-2:x=tx
61 NEXT i
62 LOCATE #1,1,1:PRINT#1,SPACE$(caracter
e)
63 RETURN
64 LOCATE 12,13:PRINT"auteur G. Goument
"
65 PEN 2:LOCATE 5,20:PRINT"patientez....
chargement en cours"
66 INK 0,0:INK 1,2:INK 2,25:INK 3,11:SPE
ED KEY 20,1
67 RUN "case1"

```



```

1 '*****
2 '
3 ' REGLES DU JEU.
4 '
5 '*****
6 MODE 1:BORDER 13:INK 0,13:INK 1,4:PAPE
R 0:ar=0:SPEED KEY 20,1:PEN 1
7 LOCATE 14,3:PRINT"CASE-BRIQUES":LOCATE
13,4:PRINT"*****":PRINT:PRINT:
PRINT"Le but du jeu est le suivant, arri
ver lepremier dans la case centrale." :PR
INT:PRINT
8 PRINT" Vous allez affronter l'ordinate

```

```

ur, maisrassurez-vous, si vous ne parven
ez pas le battre, il adaptera son nivea
u de jeu au vtre.":PRINT:PRINT:PRINT"Son
rle n'est pas de vous dcourager !!!":G
OSUB 18
9 LOCATE 1,4:PRINT"Le premier joueur est
tir au sort, pour toute nouvelle partie
, c'est le perdant de la prcdente qui
commencera.":PRINT:PRINT
10 PRINT" Vous disposez d'une boite perc
e de 25 cases dans lesquelles vous pla
cerez tour de rle des briques de di
ffrentes valeurs.":PRINT
:PRINT
11 PRINT" Vous jouez avec trois briques
rouges.":PRINT:PRINT" Aucune limitation
dans la quantit.":GOSUB 18
12 PRINT"PLACEMENT DES BRIQUES.":PRINT"*
*****":PRINT:PRINT"TOUCH
ES 1,2 OU 3 selon la valeur jouer":PR
INT:PRINT"Les briques sont places automa
tiquement dans les cases en fonction de
la valeur de la brique adverse joue prc
demment."
13 PRINT:PRINT"La brique 1 est joue, la
brique adverse se place dans la case sui
vante.":PRINT:PRINT"La brique 2 est pos
e, la brique adverse sera joue deux case
s plus loin.":PRINT:PRINT"Idem avec la b
rique 3."
14 GOSUB 18
15 LOCATE 1,5:PRINT"Dans la dernire cas
e o celle du centreon ne peut jouer que
la brique 1 et dans l'avant dernire la
brique 1 ou la 2.":PRINT:PRINT
16 PRINT"Il ne vous reste qu' remplir 1
es cases avec astuce, en plaant la bonn
e brique au bon endroit, pour remporter
la partie":PRINT:PRINT:PRINT"
BONNE CHANCE":GOSUB 18:GOTO 22
17 LOCATE 31,24:PEN 0:PRINT CHR$(143)
18 LOCATE 30,24:PEN 1:PRINT"(S)uite --)"
19 touche$=INKEY$:IF touche$="" THEN 17
20 IF touche$="S" OR touche$="s" THEN CL
S:RETURN
21 GOTO 19
22 '*****
23 '
24 ' initialisation des variables et
25 ' redefinition des caracteres
26 '
27 '*****
28 MODE 0:BORDER 14:INK 0,14:PRINT CHR$(1
22)+CHR$(1):RANDOMIZE TIME:SCORE1=0:SCOR
E2=0:PARTIE=0:DIF=13:CHOIX=INT(RND*20)+1
29 IF CHOIX>10 THEN JOUEUR=2 ELSE JOUEUR
=1
30 a$="P A T I E N T E Z":b$="E R R E U
R":ENV 1,=10,5000:NOTE=32
31 FOR i=235 TO 255:READ s1,s2,s3,s4,s5,
s6,s7,s8:SYMBOL i,s1,s2,s3,s4,s5,s6,s7,s
8:NEXT
32 DATA &80,&40,&20,&10,&8,&4,&2,&1,0,0,
0,&18,&42,&24,&18,&ff,&80,&90,&a0,&c8,&c
8,&a0,&90,&80,&ff,&18,&24,&42,&18,0,0,0,
&01,&09,&05,&13,&13,&05,&09,&01,&8c,&52,
&02,&59,&99,&82,&66,&19,&31,&4a,&40,&9a,
&99,&41,&66,&98,&19,&66,&82,&99,&59,&02,
&52,&8c
33 DATA &98,&66,&41,&99,&9a,&40,&4a,&31,

```



```

&bf,&20,&e0,&80,&81,&83,&87,&81,&fd,&04,
&07,&01,&81,&81,&81,&81,&81,&81,&81,&81,&87,
&80,&e0,&20,&bf,&81,&81,&81,&e1,&01,&07,
&04,&fd,&bf,&20,&e0,&80,&83,&86,&80,&81,
&fd,&04,&07,&01,&c1,&61,&61,&c1
34 DATA &83,&86,&86,&87,&80,&e0,&20,&bf,
&01,&01,&21,&e1,&01,&07,&04,&fd,&bf,&20,
&e0,&80,&83,&84,&80,&81,&fd,&04,&07,&01,
&c1,&61,&61,&c1,&80,&80,&86,&83,&80,&e0.
&20,&bf,&61,&61,&61,&c1,&01,&07,&04,&fd
35 '*****
36 '
37 ' dessin et affichages divers
38 '
39 '*****
40 FOR I=0 TO 14:INK I,14:NEXT:PAPER 0
41 INK 15,4,14:PEN 15:FOR i=1 TO LEN(a$)
:LOCATE 1,i:PRINT MID$(a$,i,1):NEXT
42 a$=STRING$(19,CHR$(143)):PEN 1
43 FOR i=1 TO 24:LOCATE 2,i:PRINT a$:NEX
T
44 FOR i=1 TO 18:PEN 0:LOCATE 2,i:PRINT
CHR$(143):CHR$(143):LOCATE 19,i:PRINT CH
R$(143):CHR$(143):NEXT
45 GOSUB 85
46 LOCATE 2,24:PEN 0:PRINT CHR$(215)
47 FOR i=1 TO 6:READ y,c1,c2:LOCATE 2,y:
PEN 4:PRINT CHR$(c1):LOCATE 2,y:PEN 3:PR
INT CHR$(c2):NEXT
48 DATA 24,213,221,23,143,207,22,143,207
,21,143,207,20,143,207,19,143,207
49 FOR i=1 TO 3:READ x,c1,c2:LOCATE x,19
:PEN 2:PRINT CHR$(c1):LOCATE x,19:PEN 3:
PRINT CHR$(c2):NEXT
50 DATA 2,213,221,3,143,207,4,143,207
51 LOCATE 4,19:PEN 4:PRINT CHR$(213):LOC
ATE 4,19:PEN 3:PRINT CHR$(221)
52 FOR y=1 TO 18:LOCATE 4,y:PEN 4:PRINT
CHR$(143):LOCATE 4,y:PEN 3:PRINT CHR$(20
7):NEXT
53 FOR i=1 TO 5:READ x,c1,c2:LOCATE x,1:
PEN 2:PRINT CHR$(c1):LOCATE x+10,1:PRINT
CHR$(c1):LOCATE x,1:PEN 3:PRINT CHR$(c2
):LOCATE x+10,1:PRINT CHR$(c2):NEXT
54 DATA 4,213,221,5,143,207,6,143,207,7,
143,207,8,143,207
55 FOR i=9 TO 14:PEN 2:LOCATE i,1:PRINT
CHR$(143):LOCATE i,1:PEN 3:PRINT CHR$(20
7):NEXT
56 PEN 0:LOCATE 18,1:PRINT CHR$(213)
57 LOCATE 19,19:PEN 2:PRINT CHR$(143):CH
R$(143):LOCATE 19,19:PEN 3:PRINT CHR$(20
7):CHR$(207):LOCATE 20,19:PEN 0:PRINT CH
R$(213)
58 LOCATE 4,21:PEN 0:PRINT STRING$(16,CH
R$(143)):LOCATE 4,22:PRINT STRING$(16,CH
R$(143)):LOCATE 4,23:PRINT STRING$(16,CH
R$(143)):LOCATE 4,24:PEN 2:PRINT STRING$
(16,CHR$(143)):LOCATE 4,24:PEN 3:PRINT S
TRING$(16,CHR$(207))
59 LOCATE 19,21:PEN 4:PRINT CHR$(143):LO
CATE 19,22:PRINT CHR$(143):LOCATE 19,23:
PRINT CHR$(143):LOCATE 19,24:PRINT CHR$(
213):PEN 3:LOCATE 19,24:PRINT CHR$(221):
LOCATE 19,23:PRINT CHR$(207):LOCATE 19,2
2:PRINT CHR$(207):LOCATE 19,21:PRINT CHR
$(207)
60 FOR i=1 TO 12:READ x,y,c:PEN 7:LOCATE
x,y:PRINT CHR$(c):NEXT
61 DATA 10,12,240,11,12,236,12,12,236,13

```

```

,12,241,13,13,237,13,14,237,13,15,243,12
,15,238,11,15,238,10,15,242,10,14,239,10
,13,239
62 LOCATE 5,20:PEN 5:PRINT"CPC464":LOCAT
E 13,20:PEN 6:PRINT"JOUEUR":PEN 5:LOCATE
6,3:PRINT"00":LOCATE 16,3:PEN 6:PRINT"0
0"
63 PEN 14:LOCATE 9,2:PRINT"partie":LOCAT
E 9,4:PRINT"gagne"
64 a$=STRING$(6,CHR$(143))
65 LOCATE 5,23:PEN 10:PRINT a$:LOCATE 5,
24:PRINT a$:LOCATE 13,23:PEN 12:PRINT a$
:LOCATE 13,24:PRINT a$
66 a1$=CHR$(244)+CHR$(245)+CHR$(248)+CHR
$(249)+CHR$(252)+CHR$(253)
67 a2$=CHR$(246)+CHR$(247)+CHR$(250)+CHR
$(251)+CHR$(254)+CHR$(255)
68 LOCATE 5,23:PEN 9:PRINT a1$:LOCATE 5,
24:PRINT a2$:LOCATE 13,23:PEN 11:PRINT a
1$:LOCATE 13,24:PRINT a2$
69 FOR I=1 TO 3:READ X,Y,C:PEN 9:LOCATE
X,Y:PRINT CHR$(C):PEN 11:LOCATE X+8,Y:PR
INT CHR$(C):NEXT
70 DATA 4,22,215,4,23,143,4,24,213
71 LOCATE 4,22:PEN 10:PRINT CHR$(213):ST
RING$(5,CHR$(143)):CHR$(215)
72 LOCATE 12,22:PEN 12:PRINT CHR$(213):S
TRING$(5,CHR$(143)):CHR$(215)
73 INK 15,14:FOR I=1 TO 18:LOCATE 1,I:PE
N 0:PRINT CHR$(143):NEXT
74 FOR i=1 TO 15:READ c:INK i,c:NEXT:DAT
A 12,18,13,9,2,6,17,25,1,2,3,6,4,12,14
75 PEN 9:LOCATE 6,22:PRINT CHR$(235):LOC
ATE 8,22:PRINT CHR$(235)
76 PEN 11:LOCATE 14,22:PRINT CHR$(235):L
OCATE 16,22:PRINT CHR$(235)
77 FOR I=1 TO LEN(b$):PEN 15:LOCATE 20,i
:PRINT MID$(b$,i,1):NEXT
78 GOTO 144
79 '*****
80 '
81 ' mise en place des 25 cases de jeu
82 ' et de la case centrale
83 '
84 '*****
85 FOR x=6 TO 16 STEP 2
86 SOUND 1,NOTE,5,5
87 LOCATE x,5:PEN 0:PRINT CHR$(143)
88 LOCATE x+1,5:PEN 4:PRINT CHR$(143)
89 LOCATE x+1,5:PEN 3:PRINT CHR$(207)
90 LOCATE x,6:PEN 2:PRINT CHR$(143):CHR$(
143)
91 LOCATE x+1,6:PEN 4:PRINT CHR$(213)
92 LOCATE x,6:PEN 3:PRINT CHR$(207):CHR$(
207)
93 NOTE=NOTE+1
94 NEXT
95 FOR y= 5. TO 17 STEP 2
96 SOUND 1,NOTE,5,5
97 LOCATE 16,y:PEN 0:PRINT CHR$(143)
98 LOCATE 17,y:PEN 4:PRINT CHR$(143)
99 LOCATE 17,y:PEN 3:PRINT CHR$(207)
100 LOCATE 17,y+1:PEN 4:PRINT CHR$(143)
101 LOCATE 16,y+1:PEN 2:PRINT CHR$(143):
CHR$(215)
102 LOCATE 16,y+1:PEN 3:PRINT CHR$(207):
CHR$(207)
103 NOTE=NOTE+1
104 NEXT
105 FOR x=15 TO 7 STEP-2

```

```

106 SOUND 1,NOTE,5,5
107 LOCATE x,17:PEN 4:PRINT CHR$(143)
108 LOCATE x-1,17:PEN 0:PRINT CHR$(143)
109 LOCATE x,17:PEN 3:PRINT CHR$(207)
110 LOCATE x-1,18:PEN 2:PRINT CHR$(143):
CHR$(143)
111 LOCATE x,18:PEN 4:PRINT CHR$(213)
112 LOCATE x-1,18:PEN 3:PRINT CHR$(207):
CHR$(207)
113 NOTE=NOTE+1
114 NEXT
115 FOR y=16 TO 10 STEP-2
116 SOUND 1,NOTE,5,5
117 LOCATE 6,y:PEN 2:PRINT CHR$(143):CHR
$(143)
118 LOCATE 7,y:PEN 4:PRINT CHR$(213)
119 LOCATE 6,y:PEN 3:PRINT CHR$(207):CHR
$(207)
120 LOCATE 6,y-1:PEN 0:PRINT CHR$(143)
121 LOCATE 7,y-1:PEN 4:PRINT CHR$(143)
122 LOCATE 7,y-1:PEN 3:PRINT CHR$(207)
123 NOTE=NOTE+1
124 NEXT
125 FOR x=8 TO 12 STEP 2
126 SOUND 1,NOTE,5,5
127 LOCATE x,9:PEN 0:PRINT CHR$(143)
128 LOCATE x+1,9:PEN 4:PRINT CHR$(143)
129 LOCATE x+1,9:PEN 3:PRINT CHR$(207)
130 LOCATE x,10:PEN 2:PRINT CHR$(143):CH
R$(143)
131 LOCATE x+1,10:PEN 4:PRINT CHR$(213)
132 LOCATE x,10:PEN 3:PRINT CHR$(207):CH
R$(207)
133 NOTE=NOTE+1
134 NEXT
135 LOCATE 11,13:PEN 0:PRINT CHR$(143):L
OCATE 12,13:PEN 4:PRINT CHR$(143):LOCATE
12,13:PEN 3:PRINT CHR$(207):LOCATE 11,1
4:PEN 2:PRINT CHR$(143):CHR$(143)
136 LOCATE 12,14:PEN 4:PRINT CHR$(213):L
OCATE 11,14:PEN 3:PRINT CHR$(207):CHR$(2
07)
137 RETURN
138 '*****
139 '
140 ' memorisation des positions de
141 ' chaque case de jeu
142 '
143 '*****
144 CASE=1
145 CHOIX=15:GOSUB 277
146 RESTORE 150
147 FOR I=1 TO 26-CASE
148 READ COL,LIG
149 NEXT
150 DATA 11,13,12,9,10,9,8,9,6,9,6,11,6,
13,6,15,6,17,8,17,10,17,12,17,14,17,16,1
7,16,15,16,13,16,11,16,9,16,7,16,5,14,5,
12,5,10,5,8,5,6,5
151 '*****
152 '
153 ' clignotement des couleurs
154 ' selon le tour de jeu
155 '
156 '*****
157 IF JOUEUR=1 THEN INK 5,12,2:INK 6,6:
SOUND 1,16,10,0,1:FOR D=1 TO 1000:NEXT:G
OTO 159
158 IF JOUEUR=2 THEN INK 6,12,6:INK 5,2:
SOUND 1,64,10,0,1

```



```

159 LOCATE 5,8:PEN 1:PRINT FRE(**)
160 IF JOUEUR=2 THEN 185
161 '*****
162 '
163 '      jeu de l'ordinateur
164 '
165 '*****
166 JOUEUR=2
167 IF CASE>22 THEN 170
168 IF CASE<DIF THEN 172
169 IF CASE<12 THEN 171
170 ON 26-CASE GOTO 179,177,177,178,179.
172,177,178,179,172,177,178,179,172
171 ON 12-CASE GOTO 177,178,179,172,177,
178,179,172,177,178,179
172 MARQUE=INT(RND*3)+1
173 IF MARQUE=1 THEN CARACTERE=244:COULE
UR1=9:COULEUR2=10:VALEUR=49:GOTO 196
174 IF MARQUE=2 THEN CARACTERE=248:COULE
UR1=9:COULEUR2=10:VALEUR=50:GOTO 196
175 IF MARQUE=3 THEN CARACTERE=252:COULE
UR1=9:COULEUR2=10:VALEUR=51:GOTO 196
176 GOTO 172
177 MARQUE=1:GOTO 173
178 MARQUE=2:GOTO 174
179 MARQUE=3:GOTO 175
180 '*****
181 '
182 '      jeu de son partenaire
183 '
184 '*****
185 JOUEUR=1
186 TOUCHE$=INKEY$:IF TOUCHE$="" THEN 18
6
187 IF TOUCHE$="1" THEN CARACTERE=244:CO
ULEUR1=11:COULEUR2=12:VALEUR=49:GOTO 196
188 IF TOUCHE$="2" THEN CARACTERE=248:CO
ULEUR1=11:COULEUR2=12:VALEUR=50:GOTO 196
189 IF TOUCHE$="3" THEN CARACTERE=252:CO
ULEUR1=11:COULEUR2=12:VALEUR=51
190 '*****
191 '
192 '      affichage des briques dans les
193 '      cases . sert aux deux joueurs
194 '
195 '*****
196 IF CASE=24 AND VALEUR>49 THEN GOSUB
257:GOTO 186
197 IF CASE=23 AND VALEUR>50 THEN GOSUB
258:GOTO 186
198 IF CASE=25 THEN GOSUB 265:CARACTERE=
240
199 LOCATE COL,LIG:PEN COULEUR2:PRINT CH
R$(143);CHR$(143):LOCATE COL,LIG:PEN COU
LEUR1:PRINT CHR$(CARACTERE);CHR$(CARACTE
RE+1)
200 LOCATE COL,LIG+1:PEN COULEUR2:PRINT
CHR$(143);CHR$(143):LOCATE COL,LIG+1:PEN
COULEUR1:PRINT CHR$(CARACTERE+2);CHR$(C
ARACTERE+3)
201 IF CASE=25 THEN 221
202 '*****
203 '
204 '      mise a jour des positions apres
205 '      chaque tour de jeu
206 '
207 '*****
208 CASE=CASE+VALEUR-48
209 IF CASE=24 THEN 212
210 IF CASE=23 THEN 214

```

```

211 GOTO 146
212 CHOIX=11
213 GOTO 146
214 CHOIX=13
215 GOTO 146
216 '*****
217 '
218 '      affichage score du joueur
219 '
220 '*****
221 IF JOUEUR=2 THEN 233
222 SCORE2=SCORE2+1:PARTIE=PARTIE+1
223 DIF=DIF-1
224 IF SCORE2>9 THEN 226
225 LOCATE 17,3:PEN 1:PRINT CHR$(143):LO
CATE 16,3:PEN 6:PRINT SCORE2:GOTO 244
226 LOCATE 16,3:PEN 1:PRINT CHR$(143):CH
R$(143):LOCATE 15,3:PEN 6:PRINT SCORE2
227 GOTO 244
228 '*****
229 '
230 '      affichage score de l'ordinateur
231 '
232 '*****
233 SCORE1=SCORE1+1:PARTIE=PARTIE+1
234 DIF=DIF+1
235 IF SCORE1>9 THEN 237
236 LOCATE 7,3:PEN 1:PRINT CHR$(143):LOC
ATE 6,3:PEN 5:PRINT SCORE1:GOTO 244
237 LOCATE 6,3:PEN 1:PRINT CHR$(143);CHR
$(143):LOCATE 5,3:PEN 5:PRINT SCORE1
238 '*****
239 '
240 '      attente d'une touche
241 '      nouvelle partie ou fin du jeu
242 '
243 '*****
244 INK 5,12:INK 6,12:PEN 14:LOCATE 5,19
:PRINT"une autre o/n"
245 TOUCHE$=INKEY$:IF TOUCHE$="" THEN 24
4
246 IF TOUCHE$="0" OR TOUCHE$="o" THEN N
OTE=32:INK 14,12:INK 5,2:INK 6,6:LOCATE
5,19:PEN 1:PRINT STRING$(14,CHR$(143)):G
OSUB 85:GOTO 144
247 IF TOUCHE$="N" OR TOUCHE$="n" THEN 2
48 ELSE 245
248 MODE 1:AR=0:INK 0,0:INK 1,6:PRINT"NO
US VENONS DE JOUER *;PARTIE;* PARTIES":P
RINT:PRINT:PRINT:PRINT"RESULTATS *":PRIN
T"*****":PRINT:PRINT:PRINT"ORDINAT
EUR *;SCORE1:PRINT:PRINT:PRINT" JOUEU
R *;SCORE2:GOSUB 277
249 MODE 1:BORDER 1:INK 0,1:INK 1,24:PAP
ER 0:PEN 1:END
250 BORDER 1:INK 0,1:INK 1,24:PEN 1:END
251 '*****
252 '
253 '      erreur de valeurs dans les deux
254 '      dernieres cases
255 '
256 '*****
257 INK 15,7,14
258 FOR I=1 TO 2:SOUND 1,940,100,15:NEXT
259 :FOR I=1 TO 1500:NEXT:INK 15,14:RETURN
259 '*****
260 '
261 '      partie gagnée par l'ordinateur
262 '      ou le joueur

```

```

263 '
264 '*****
265 X=11:Y=13:CARACTERE=240:NOTE1=16:NOT
E2=271:K=255:IF JOUEUR=2 THEN INK 14,2,1
2 ELSE INK 14,6,12
266 FOR I=1 TO 255
267 SOUND 1,NOTE1,1,15:POKE &B2BF,I:LOCA
TE X,Y:PRINT CHR$(CARACTERE);CHR$(CARACT
ERE+1)
268 SOUND 1,NOTE2,1,15:POKE &B2BF,K:LOCA
TE X,Y+1:PRINT CHR$(CARACTERE+2);CHR$(CA
RACTERE+3)
269 K=K-1:NOTE1=NOTE1+1:NOTE2=NOTE2-1
270 NEXT
271 RETURN
272 '*****
273 '
274 '      accompagnement musical
275 '
276 '*****
277 ENV 1,=1,10000:ENV 2,=8,1200
278 RESTORE 302:FOR i=1 TO 4:READ n,d:SO
UND 1,125000/n,100*d,,1:IF AR=1 THEN 280
ELSE SOUND 2,125000/130.813,100*d,,1
279 IF ar=0 THEN 281
280 SOUND 2,15625/n,100*d,,2
281 NEXT
282 RESTORE 303:FOR i=1 TO 8:READ n,d:SO
UND 1,125000/n,100*d,,1:IF ar=1 THEN 284
ELSE SOUND 2,125000/195.998,100*d,,1
283 IF ar=0 THEN 285
284 SOUND 2,15625/n,100*d,,2
285 NEXT
286 RESTORE 304:FOR i=1 TO 10:READ n,d:SO
UND 1,125000/n,100*d,,1:IF ar=1 THEN 288
ELSE SOUND 2,125000/130.813,100*d,,1
287 IF ar=0 THEN 289
288 SOUND 2,15625/n,100*d,,2
289 NEXT
290 RESTORE 305:FOR i=1 TO 8:READ n,d:SO
UND 1,125000/n,100*d,,1:IF ar=1 THEN 292
ELSE SOUND 2,125000/195.998,100*d,,1
291 IF ar=0 THEN 293
292 SOUND 2,15625/n,100*d,,2
293 NEXT
294 RESTORE 306:FOR i=1 TO 3:READ n,d:SO
UND 1,125000/n,100*d,,1:IF ar=1 THEN 296
ELSE SOUND 2,125000/130.813,100*d,,1
295 IF ar=0 THEN 297
296 SOUND 2,15625/n,100*d,,2
297 NEXT
298 IF ar=0 THEN ar=1:GOTO 300
299 IF ar=1 THEN FOR i=1 TO 3000:NEXT:RE
TURN
300 SOUND 1,0,20,0:SOUND 2,0,20,0:SOUND
4,0,190,0
301 GOTO 278
302 DATA 659.255,.4,783.991,.4,523.251,.
4,659.255,.4
303 DATA 659.255,.2,587.330,.2,698.457,.
9,587.330,.4,698.457,.2,698.457,.2,493.8
83,.4,587.330,.4
304 DATA 587.330,.2,523.251,.2,659.255,.
9,659.255,.2,659.255,.2,783.991,.2,783.9
91,.2,523.251,.4,659.255,.2,659.255,.2
305 DATA 659.255,.2,587.330,.2,698.457,.
9,587.330,.4,698.457,.4,698.457,.4,493.8
83,.4,587.330,.4
306 DATA 587.330,.2,523.251,.2,523.251,
.9

```