

LE CERVEAU

Eric AUBRY

LISTING 1

```

10 ' >LA
20 ' LARGEUR CARACTERE >LB
30 ' >LC
40 ' >LD
50 DATA 01,09,50,21,E1,70,CD,D1 >XF
60 DATA BC,0D,50,18,05,43,4B,41 >XZ
70 DATA D2,00,FE,02,C0,CD,06,B9 >YE
80 DATA DD,46,00,21,00,38,3E,00 >XN
90 DATA BB,28,09,C5,06,08,23,10 >XQ
100 DATA FD,C1,10,F7,11,D9,50,01 >YB
110 DATA 08,00,ED,B0,CD,09,B9,DD >ZB
120 DATA 7E,02,32,E5,50,CD,CC,BB >YH
130 DATA FD,21,D9,50,06,08,D5,E5 >YW
140 DATA C5,F5,FD,CB,00,7E,CD,9B >ZA
150 DATA 50,FD,CB,00,76,CD,9B,50 >YZ
160 DATA FD,CB,00,6E,CD,9B,50,FD >ZX
170 DATA CB,00,66,CD,9B,50,FD,CB >ZB
180 DATA 00,5E,CD,9B,50,FD,CB,00 >ZC
190 DATA 56,CD,9B,50,FD,CB,00,4E >ZP
200 DATA CD,9B,50,FD,CB,00,46,CD >ZV
210 DATA 9B,50,F1,C1,E1,D1,2B,2B >YK
220 DATA F5,C5,D5,E5,CD,C9,BB,CD >ZW
230 DATA CC,BB,E1,D1,C1,F1,FD,23 >ZG
240 DATA 10,AC,C9,28,19,D5,E5,ED >ZA
250 DATA 4B,E5,50,C5,21,00,00,11 >YG
260 DATA 01,00,CD,ED,BB,C1,0B,78 >YD
270 DATA B1,20,F0,E1,D1,C9,D5,E5 >YZ
280 DATA 3E,00,CD,DE,BB,ED,4B,E5 >ZL
290 DATA 50,C5,21,00,00,11,01,00 >XU
300 DATA CD,ED,BB,C1,0B,78,B1,20 >ZL
310 DATA F0,3E,01,CD,DE,BB,E1,D1 >ZE
320 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00 >XE
330 DATA 00,00,00,00,00,00 >RX
340 ' >RH
350 'LECTURE DES DONNEES ET CREATIO >RJ
N RSX
360 ' >RK
370 MEMORY &4FFF >LC
380 FOR I=1 TO 230:READ V$:POKE &4F >YM
FF+I,VAL("&"+V$):T=T+VAL("&"+V$):NE
XT I
400 SAVE"CERVEAU2",B,&5000,230 >YN

```

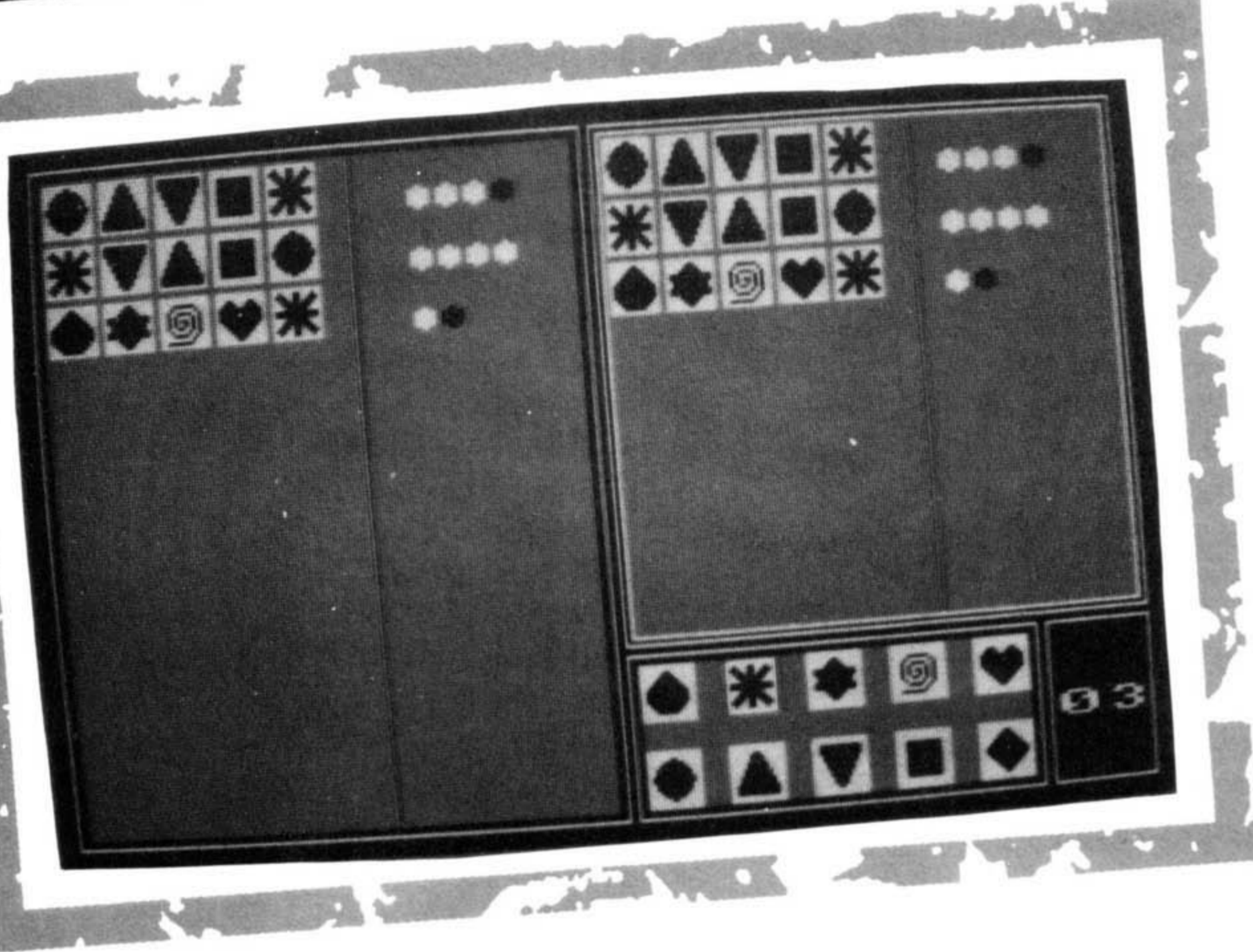
LISTING 2

```

10 A=0 >FK
20 READ A$:IF A$<>"-1" THEN POKE &6 >JA
000+A,VAL("&"+A$):A=A+1:GOTO 20
30 A=0 >GB
40 READ A$:IF A$<>"-1" THEN POKE &6 >HL

```

Valable pour
 X CPC 464
 X CPC 664
 X CPC 6128



Le Master Mind n'a plus aucun secret pour vous, et puis il y a bien longtemps que vous l'avez laissé de côté. Cela vient sans doute du fait qu'il faut être deux minimum pour y jouer... et vous êtes tout seul !
"Si seulement il existait un jeu du même genre, mais plus complexe, avec la possibilité d'y jouer seul, ça serait super chouette !" Vous avez pensé cela ? Alors c'est gagné !

Le Cerveau vous permet d'affronter un CPC impartial qui choisit au hasard parmi les dix possibles cinq formes que vous devrez découvrir et aligner dans le bon ordre en un minimum d'essais. Votre suggestion sera analysée et vous saurez combien de formes sont bien placées ou non.
 Trois niveaux de jeu sont prévus (16, 12 ou 8 coups) pour pousser votre logique à son extrême limite et ainsi vous faire devenir un de nos futurs... cerveaux !
 Taper les deux premiers listings : une fois lancés, ceux-ci généreront des fichiers binaires (.BIN) qui seront exploités par le programme principal sauvé sous le nom de "cerveau".

2A0+A,VAL("%*"+A\$):A=A+1:GOTO 40 ELS
 E SAVE "CERVEAU",B,&6000,&320
 50 ' CERCLE
 60 DATA 0F,0F,0F,0F
 70 DATA 78,F0,F0,E1
 80 DATA 78,E0,70,E1
 90 DATA 78,80,10,E1
 100 DATA 78,0,0,E1
 110 DATA 68,0,0,61
 120 DATA 68,0,0,61
 130 DATA 48,0,0,21
 140 DATA 48,0,0,21
 150 DATA 68,0,0,61
 160 DATA 68,0,0,61
 170 DATA 78,0,0,E1
 180 DATA 78,80,10,E1
 190 DATA 78,E0,70,E1
 200 DATA 78,F0,F0,E1
 210 DATA 0F,0F,0F,0F
 220 ' TRIANGLE
 230 DATA 0F,0F,0F,0F
 240 DATA 78,F0,F0,E1
 250 DATA 78,E0,70,E1
 260 DATA 78,C0,30,E1
 270 DATA 78,C0,30,E1
 280 DATA 78,80,10,E1
 290 DATA 78,80,10,E1
 300 DATA 78,0,0,E1
 310 DATA 78,0,0,E1
 320 DATA 68,0,0,61
 330 DATA 68,0,0,61
 340 DATA 48,0,0,21
 350 DATA 48,0,0,21
 360 DATA 48,0,0,21
 370 DATA 78,F0,F0,E1
 380 DATA 0F,0F,0F,0F
 390 ' TRIANGLE INVERSE
 400 DATA 0F,0F,0F,0F
 410 DATA 78,F0,F0,E1
 420 DATA 48,0,0,21
 430 DATA 48,0,0,21
 440 DATA 48,0,0,21
 450 DATA 68,0,0,61
 460 DATA 68,0,0,61
 470 DATA 78,0,0,E1
 480 DATA 78,0,0,E1
 490 DATA 78,80,10,E1
 500 DATA 78,80,10,E1
 510 DATA 78,C0,30,E1
 520 DATA 78,C0,30,E1
 530 DATA 78,E0,70,E1
 540 DATA 78,F0,F0,E1
 550 DATA 0F,0F,0F,0F
 560 ' CARRÉ
 570 DATA 0F,0F,0F,0F
 580 DATA 78,F0,F0,E1
 590 DATA 78,F0,F0,E1

600 DATA 68,0,0,61
 610 DATA 68,0,0,61
 620 DATA 68,0,0,61
 630 DATA 68,0,0,61
 640 DATA 68,0,0,61
 650 DATA 68,0,0,61
 660 DATA 68,0,0,61
 670 DATA 68,0,0,61
 680 DATA 68,0,0,61
 690 DATA 68,0,0,61
 700 DATA 78,F0,F0,E1
 710 DATA 78,F0,F0,E1
 720 DATA 0F,0F,0F,0F
 730 ' LOSANGE
 740 DATA 0F,0F,0F,0F
 750 DATA 78,F0,F0,E1
 760 DATA 78,E0,70,E1
 770 DATA 78,C0,30,E1
 780 DATA 78,80,10,E1
 790 DATA 78,0,0,E1
 800 DATA 68,0,0,61
 810 DATA 48,0,0,21
 820 DATA 48,0,0,21
 830 DATA 68,0,0,61
 840 DATA 78,0,0,E1
 850 DATA 78,80,10,E1
 860 DATA 78,C0,30,E1
 870 DATA 78,E0,70,E1
 880 DATA 78,F0,F0,E1
 890 DATA 0F,0F,0F,0F
 900 ' PENTAGONE
 910 DATA 0F,0F,0F,0F
 920 DATA 78,F0,F0,E1
 930 DATA 78,E0,70,E1
 940 DATA 78,C0,30,E1
 950 DATA 78,80,10,E1
 960 DATA 78,0,0,E1
 970 DATA 68,0,0,61
 980 DATA 48,0,0,21
 990 DATA 48,0,0,21
 1000 DATA 48,0,0,21
 1010 DATA 48,0,0,21
 1020 DATA 68,0,0,61
 1030 DATA 78,0,0,E1
 1040 DATA 78,80,10,E1
 1050 DATA 78,F0,F0,E1
 1060 DATA 0F,0F,0F,0F
 1070 ' ETOILE
 1080 DATA 0F,0F,0F,0F
 1090 DATA 78,F0,F0,E1
 1100 DATA 68,E0,70,61
 1110 DATA 48,60,60,21
 1120 DATA 68,20,40,61
 1130 DATA 78,0,0,E1
 1140 DATA 78,80,10,E1
 1150 DATA 48,0,0,21
 1160 DATA 48,0,0,21

1170 DATA 78,80,10,E1
 1180 DATA 78,0,0,E1
 1190 DATA 68,20,40,61
 1200 DATA 68,60,60,21
 1210 DATA 48,E0,70,61
 1220 DATA 78,F0,F0,E1
 1230 DATA 0F,0F,0F,0F
 1240 ' ETOILE DAVID
 1250 DATA 0F,0F,0F,0F
 1260 DATA 78,F0,F0,E1
 1270 DATA 78,E0,70,E1
 1280 DATA 78,C0,30,E1
 1290 DATA 78,80,10,E1
 1300 DATA 48,0,0,21
 1310 DATA 48,0,0,21
 1320 DATA 68,0,0,61
 1330 DATA 68,0,0,61
 1340 DATA 48,0,0,21
 1350 DATA 48,0,0,21
 1360 DATA 78,80,10,E1
 1370 DATA 78,C0,30,E1
 1380 DATA 78,E0,70,E1
 1390 DATA 78,F0,F0,E1
 1400 DATA 0F,0F,0F,0F
 1410 ' SPIRALE
 1420 DATA 0F,0F,0F,0F
 1430 DATA 78,F0,F0,E1
 1440 DATA 78,F0,F0,E1
 1450 DATA 78,80,10,E1
 1460 DATA 78,70,E0,E1
 1470 DATA 68,C0,30,61
 1480 DATA 68,80,D0,61
 1490 DATA 68,80,50,61
 1500 DATA 68,80,50,61
 1510 DATA 68,C0,D0,61
 1520 DATA 78,70,80,61
 1530 DATA 78,80,60,E1
 1540 DATA 78,F0,D0,E1
 1550 DATA 68,0,30,E1
 1560 DATA 78,F0,F0,E1
 1570 DATA 0F,0F,0F,0F
 1580 ' COEUR
 1590 DATA 0F,0F,0F,0F
 1600 DATA 78,F0,F0,E1
 1610 DATA 78,F0,F0,E1
 1620 DATA 78,30,C0,E1
 1630 DATA 68,10,80,61
 1640 DATA 48,0,0,21
 1650 DATA 48,0,0,21
 1660 DATA 48,0,0,21
 1670 DATA 48,0,0,21
 1680 DATA 68,0,0,61
 1690 DATA 78,0,0,E1
 1700 DATA 78,80,10,E1
 1710 DATA 78,C0,30,E1
 1720 DATA 78,E0,70,E1
 1730 DATA 78,F0,F0,E1

>NR
 >MT
 >NY
 >NP
 >NP
 >NA
 >PA
 >XK
 >PC
 >NE
 >NN
 >NH
 >NV
 >LW
 >LX
 >LE
 >LF
 >LA
 >LB
 >NT
 >NH
 >NQ
 >PA
 >NH
 >XJ
 >PB
 >ND
 >NE
 >NT
 >NP
 >NR
 >NK
 >NU
 >NL
 >NE
 >NR
 >NX
 >ND
 >MV
 >NH
 >PH
 >YG
 >PK
 >NC
 >ND
 >NA
 >LD
 >LE
 >LF
 >LG
 >MF
 >MZ
 >NG
 >NF
 >NN
 >NG



```

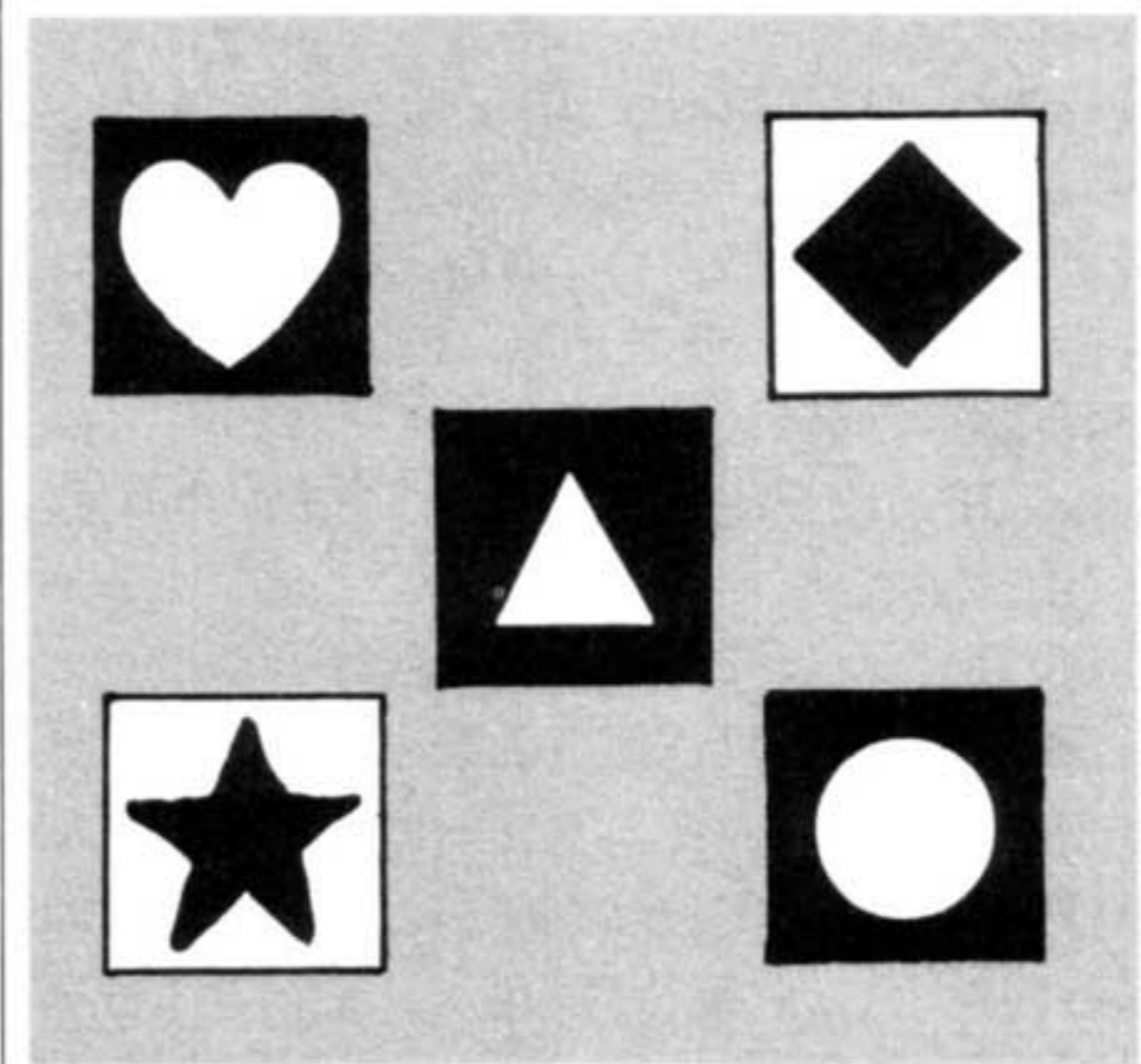
1740 DATA 0F,0F,0F,0F
1750 ' PION BLANC
1760 DATA 0F,0F,1E,87
1770 DATA 78,E1,78,E1
1780 DATA 78,E1,78,E1
1790 DATA 1E,87,0F,0F
1800 ' PION NOIR
1810 DATA 0F,0F,0E,07
1820 DATA 08,01,08,01
1830 DATA 08,01,08,01
1840 DATA 0E,07,0F,0F
1850 END
1860 DATA DD,6E,0,DD,66,1,22,7C,A0,
DD,6E,2,2D,DD,66,4,25,CD,1A,BC,22,7
E,A0,6,10,C5,2A,7C,A0,ED,5B,7E,A0,1
,4,0,ED,B0,2A,7E,A0,CD,26,BC,22,7E,
A0,21,4,0,ED,5B,7C,A0,19,22
1870 DATA 7C,A0,C1,10,DC,C9,DD,6E,0 >DM
,DD,66,1,22,7C,A0,DD,6E,2,2D,DD,66,
4,25,CD,1A,BC,22,7E,A0,6,8,C5,2A,7C
,A0,ED,5B,7E,A0,1,2,0,ED,B0,2A,7E,A
0,CD,26,BC,22,7E,A0,21,2,0,ED
1880 DATA 5B,7C,A0,19,22,7C,A0,C1,1 >LL
0,DC,C9,-1
1890 DATA DD,6E,0,DD,66,1,22,1C,63, >YL
DD,6E,2,2D,DD,66,4,25,CD,1A,BC,22,1
E,63,6,10,C5,2A,1C,63,ED,5B,1E,63,
1,4,0,ED,B0,2A,1E,63,CD,26,BC,22,1E
,63,21,4,0,ED,5B,1C,63,19,22
1900 DATA 1C,63,C1,10,DC,C9,DD,6E,0 >CH
,DD,66,1,22,1C,63,DD,6E,2,2D,DD,66,
4,25,CD,1A,BC,22,1E,63,6,8,C5,2A,1C
,63,ED,5B,1E,63,1,2,0,ED,B0,2A,1E,6
3,CD,26,BC,22,1E,63,21,2,0,ED
1910 DATA 5B,1C,63,19,22,1C,63,C1,1 >ZC
0,DC,C9,EF,F,20,EC,-1

```

```

>PG DD,56,03,DD,6E,04,DD,66,05,ED,B8,C9
>YF
>PB 100 INK 0,0:INK 1,24:INK 2,15:INK 3 >CY
,8
>ND
>NE 110 CLEAR:PAPER 0:PEN 1:MODE 1 >YR
>PE 120 LOCATE 6,13:PRINT"VOULEZ-VOUS L >CX
ES EXPLICATIONS ?"
>YB
>NW 130 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$="" THEN >KZ
GOTO 130
>NN
>NP 140 IF A$="0" THEN GOTO 2920 >UQ
>NZ 150 IF A$<>"N" THEN GOTO 130 >UR
>ZC 160 GOTO 3490 >GA
>YE 170 GOSUB 3690 >QH
180 CLS:BORDER 10 >MQ

```



```

190 WINDOW #1,2,20,2,24 >QB
200 WINDOW #2,22,39,2,18 >RE
210 WINDOW #3,22,35,20,24 >RD
220 WINDOW#4,37,39,20,24 >RB
230 PAPER#1,2:PAPER#2,2:PAPER#3,2 >BV
240 CLS#1:CLS#2:CLS#3:CLS#4 >WY
250 PLOT 10,386,1:DRAWR 0,-376,1:DR >YX
AWR 314,0,1:DRAWR 0,378,1:DRAWR -31
4,0,1
260 PLOT 330,386,1:DRAWR 0,-280,1:D >ZL
RAWR 298,0,1:DRAWR 0,282,1:DRAWR -2
98,0,1
270 PLOT 330,100,1:DRAWR 0,-90,1:DR >WF
AWR 234,0,1:DRAWR 0,90,1:DRAWR -234
,0,1
280 PLOT 570,100,1:DRAWR 0,-90,1:DR >UC
AWR 58,0,1:DRAWR 0,90,1:DRAWR -58,0
,1
290 PLOT 192,382,3:DRAWR 0,-366,3:P >GF
LOT 512,382,3:DRAWR 0,-272,3
300 GOSUB 790 >HJ
310 X=336:Y=46:GOSUB 740 >TT
320 FLAGCONT=0:GOSUB 830:GOSUB 920 >CN
330 PERD=0:COUP3=0:COUP=0:CHOIX=0:N >JQ
B=1
340 IF COUP3=COUPMAX THEN GOTO 2670 >DZ
350 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 35 >BC
0

```

```

360 IF A$=CHR$(&F3) THEN GOTO 430 >YF
370 IF A$=CHR$(&F2) THEN GOTO 490 >ZD
380 IF A$=CHR$(13) THEN GOSUB 550 >ZT
390 IF A$=CHR$(224) THEN SOUND 1,50 >QM
0,20:CLS#1:ORIGIN 0,0:PLOT 192,382,
3:DRAWR 0,-366,3:FLAGCONT=FLAGCONT
XOR 1:GOSUB 830:GOTO 1420
400 IF A$=CHR$(&9) THEN GOSUB 2060: >KN
GOTO 2170
410 IF A$=CHR$(&7F) THEN SOUND 1,70 >RZ
0,20:GOSUB 2340
420 GOTO 340 >YK
430 IF X<528 AND Y=46 THEN GOSUB 77 >UZ
0:X=X+48:GOTO 470
440 IF X=528 AND Y=46 THEN GOSUB 77 >ZV
0:X=336:Y=94:GOTO 470
450 IF X<528 AND Y=94 THEN GOSUB 77 >UE
0:X=X+48:GOTO 470
460 IF X=528 AND Y=94 THEN GOSUB 77 >PC
0:X=336:Y=46
470 GOSUB 740 >JB
480 GOTO 340 >ZF
490 IF X>336 AND Y=94 THEN GOSUB 77 >UG
0:X=X-48:GOTO 530
500 IF X=336 AND Y=94 THEN GOSUB 77 >ZN
0:X=528:Y=46:GOTO 530
510 IF X>336 AND Y=46 THEN GOSUB 77 >UW
0:X=X-48:GOTO 530
520 IF X=336 AND Y=46 THEN GOSUB 77 >NH
0:X=528:Y=94
530 GOSUB 740 >HJ
540 GOTO 340 >ZC
550 '** AFFICHAGE CHOIX JOUEUR >TA
560 IF CHOIX=5 THEN SOUND 1,250,20: >GK
CHOIX=0:COUP=COUP+1:COUP3=COUP3+1:G
OSUB 2250:NB=1:GOTO 990
570 IF COUP=8 THEN LOCATE #2,22,18: >XC
PRINT #2,CHR$(10):ORIGIN 0,0:PLOT 5
12,382,3:DRAWR 0,-270,3:COUP=COUP-1
580 IF X=336 AND Y=46 THEN CHOIX1(N >AV
B)=1:AD=&6000:GOTO 680
590 IF X=384 AND Y=46 THEN CHOIX1(N >AE
B)=2:AD=&6040:GOTO 680
600 IF X=432 AND Y=46 THEN CHOIX1(N >AV
B)=3:AD=&6080:GOTO 680
610 IF X=480 AND Y=46 THEN CHOIX1(N >AM
B)=4:AD=&60C0:GOTO 680
620 IF X=528 AND Y=46 THEN CHOIX1(N >AY
B)=5:AD=&6100:GOTO 680
630 IF X=336 AND Y=94 THEN CHOIX1(N >AE
B)=6:AD=&6140:GOTO 680
640 IF X=384 AND Y=94 THEN CHOIX1(N >AP
B)=7:AD=&6180:GOTO 680
650 IF X=432 AND Y=94 THEN CHOIX1(N >AX
B)=8:AD=&61C0:GOTO 680
660 IF X=480 AND Y=94 THEN CHOIX1(N >AH
B)=9:AD=&6200:GOTO 680

```

LISTING 3

```

10 '***** >LA
*****
20 '** LE CERVEAU >LB
**
30 '** par Eric AUBRY >LC
**
40 '***** >LD
*****
50 GOSUB 3620 >HH
60 MEMORY &4FFF:LOAD"CERVEAU2",&500 >QZ
0:CALL &5000
70 LOAD"CERVEAU4",&6000:POKE &64D0, >DT
1
80 FOR I=0 TO 20:READ A$:A=VAL("&"+ >BK
A$):POKE &6600+I,A:NEXT
90 DATA DD,4E,00,DD,46,01,DD,5E,02, >TV

```



```

670 IF X=528 AND Y=94 THEN CHOIX1(N >RY 1030 NEXT >K
B7)=10:AD=&6240 >NG 1040 IF R(1)=2 AND R(2)=2 AND R(3)=
680 CALL &62A0,22+CHOIX*2,2+COUP*2, >ET 2 AND R(4)=2 AND R(5)=2 THEN GOTO 2
AD 410
690 CHOIX=CHOIX+1 >NM 1050 J=1 >VD
700 SOUND 1,100,20 >LN 1060 I=0 >VC
710 NB=NB+1 >MF 1070 IF R(J)=2 THEN I=0:GOSUB 1160: >KR
720 RETURN >ZE 1070 I=1:GOTO 1070
730 ** DESSIN DU CADRE SELECTION >TA 1080 IF A(1)=1 THEN GOTO 1150 >VE
740 ORIGIN 0,0:PLOT X,Y,3:DRAWR 0,- >ET 1090 IF CHOIX1(J)=PEEK(&6320+1) THE >MW
30,3:DRAWR 30,0,3:DRAWR 0,30,3:DRAW N GOTO 1110
R -30,0,3 1100 IF I=4 THEN GOSUB 1160:GOTO 10 >AD
750 RETURN >ZH 60 ELSE I=1:GOTO 1080 >ZE
760 ** EFFACEMENT DU CADRE SELECTI >TD 1110 A(1)=1 >NF
DN 1120 R(J)=1 >GC
770 ORIGIN 0,0:PLOT X,Y,1:DRAWR 0,- >EK 1130 IF J=5 THEN GOTO 1170 ELSE J=J >CA
30,1:DRAWR 30,0,1:DRAWR 0,30,1:DRAW +1
R -30,0,1 1140 GOTO 1060 >MA
780 RETURN >AA 1150 IF I=4 THEN GOSUB 1160:GOTO 10 >AJ
790 ** AFFICHAGE DES FORMES >TG 60 ELSE I=1+1:GOTO 1080 >ZE
800 FOR I=0 TO 4:CALL &62A0,22+I*3, >VX 1160 IF J=5 THEN GOTO 1170 ELSE J=J >LF
23,&6000+I*64:NEXT +1:RETURN
810 FOR I=0 TO 4:CALL &62A0,22+I*3, >VA 1170 I=1:J=1:AD=&6320+10*COUP3 >YA
20,&6140+I*64:NEXT 1180 IF R(1)=1 THEN POKE AD+J-1,R(I) >MJ
820 RETURN >ZF )GOTO 1210
830 ** CONTOUR CHOIX.JEU/CONSUTATIO >TB 1190 IF R(1)=2 THEN IF I<>6 THEN I= >MJ
N 1+1:GOTO 1180
840 ORIGIN 0,0:IF FLAGCONT=1 THEN G >JD 1200 IF R(1)=0 THEN IF I<>6 THEN PD >BX
DTD 860 KE AD+J-1,R(1):GOTO 1210
850 IF FLAGCONT=0 THEN GOTO 890 >YA 1210 IF I<>6 THEN J=J+1:I=1+1:GOTO >FA
860 PLOT 134,384,0:DRAWR 0,-274,0:D >ZB 1180
AWR 290,0,0:DRAWR 0,274,0:DRAWR -2 1220 I=1
90,0,0 1230 IF R(1)=2 THEN POKE AD+J-1,R(I) >ML
870 PLOT 14,384,1:DRAWR 0,-370,1:DR >YV )GOTO 1260
AWR 306,0,1:DRAWR 0,370,1:DRAWR -30 1240 IF R(1)=1 THEN IF I<>6 THEN I= >NJ
6,0,1 1+1:GOTO 1230
880 RETURN >AB 1250 IF R(1)=0 THEN IF I<>6 THEN I= >NJ
890 PLOT 14,384,0:DRAWR 0,-370,0:DR >YR 1+1:GOTO 1230
AWR 306,0,0:DRAWR 0,370,0:DRAWR -30 >FB
6,0,0 1260 IF I<>6 THEN J=J+1:I=1+1:GOTO >FB
900 PLOT 334,384,1:DRAWR 0,-274,1:D >ZB 1230
RAWR 290,0,1:DRAWR 0,274,1:DRAWR -2 1270 J=1 >VH
90,0,1 )GOTO 1280
910 RETURN >ZF 1280 FOR I=10 TO 6 STEP -1 >RK
920 ** CHOIX ORDINATEUR >TB 1290 POKE &6325+10*COUP3-I,CHOIX1(J) >DB
930 *RANDOMIZE TIME >TC 1300 J=J+1 >JH
940 FOR I=0 TO 4 >MC 1310 NEXT >JH
950 A(I)=INT(RND*10)+1 >QT 1320 I=5:K=5 >KB
960 POKE &6320+I,A(I) >PA >KF
970 NEXT >FB 1330 JEU=PEEK(&6325+(COUP3-1)*10+1) >CZ
980 RETURN >AC 1340 IF JEU=1 THEN AD=&6280:J=1 >YT
990 ** ANALYSE CHOIX JOUEUR >TJ 1350 IF JEU=2 THEN AD=&6290:J=2 >YX
1000 FOR I=0 TO 4:A(I)=0:R(1+I)=0:N >EJ 1360 IF JEU=0 THEN J=0 >YB
EXT 1370 IF I=10 THEN GOTO 1410 ELSE I= >KL
1010 FOR I=0 TO 4 >BC 1+1:K=K+1
1020 IF CHOIX1(I+1)=PEEK(&6320+I) T >XK 1380 IF J=0 THEN K=K-1:GOTO 1330 >YX
HEN A(I)=1:R(1+I)=2 >XK 1390 CALL &62DE,28+K,1+COUP*2,AD >ZW
1400 IF I<>10 THEN GOTO 1330 >UQ 1800 IF JEU=0 THEN J=0 >PF
1410 SOUND 1,500,20:GOTO 340 >VT
1420 ** RECAPITULATIF JEU >XK
1430 IF COUP3>11 THEN COUP4=11:SURP >UD
LUS=1 ELSE COUP4=COUP3:SURPLUS=0
1440 COUP2=COUP4:COUP1=1 >VK
1450 IF COUP2=0 THEN GOTO 1610 >XX
1460 FOR I=0 TO 4 >CB
1470 JEU=PEEK(&6325+(COUP1-1)*10+1) >CC
1480 GOSUB 2810 >XG
1490 CALL &62A0,(I+1)*2,COUP1*2,AD >AM
1500 NEXT >XK
1510 I=5:K=5 >BG
1520 JEU=PEEK(&6325+(COUP1-1)*10+1) >CY
1530 IF JEU=1 THEN AD=&6280:J=1 >YU
1540 IF JEU=2 THEN AD=&6290:J=2 >YY
1550 IF JEU=0 THEN J=0 >PH
1560 IF I=10 THEN GOTO 1600 ELSE I= >KN
I+1:K=K+1
1570 IF J=0 THEN K=K-1:GOTO 1520 >YZ
1580 CALL &62DE,9+K,COUP1*2+1,AD >ZX
1590 IF I<>10 THEN GOTO 1520 >UC
1600 COUP2=COUP2-1:COUP1=COUP1+1:GO >MU
TO 1450
1610 IF SURPLUS=0 THEN SOUND 1,500, >JV
20:FLAGCONT=FLAGCONT XOR 1:GOSUB 83
0:GOTO 340
1620 AS=INKEY$:IF AS="" THEN GOTO 1 >DT
1630 IF AS=CHR$(224) THEN SOUND 1,5 >LQ
00,20:FLAGCONT=FLAGCONT XOR 1:GOSUB
830:GOTO 340
1640 IF AS=CHR$(8F1) THEN GOTO 1680 >AW
1650 IF AS=CHR$(8F0) THEN GOTO 1860 >AW
1660 IF AS=CHR$(89) THEN GOTO 2060 >ZX
1670 GOTO 1620 >NA
1680 ****** DESCENTE >YH
1690 IF COUP4=COUP3 THEN SURPLUS=0: >AG
GOTO 1620 ELSE COUP4=COUP4+1:MONTEE
=0
1700 LOCATE#1,2,24:PRINT#1,CHR$(10) >LU
:PLOT 192,382,3:DRAWR 0,-366,3
1710 FOR I=0 TO 4 >BK
1720 JEU=PEEK(&6325+(COUP4-1)*10+1) >CD
1730 GOSUB 2810 >XE
1740 CALL &62A0,(I+1)*2,22,AD >VX
1750 NEXT >LE
1760 I=5:K=5 >CD
1770 JEU=PEEK(&6325+(COUP4-1)*10+1) >CJ
1780 IF JEU=1 THEN AD=&6280:J=1 >YB
1790 IF JEU=2 THEN AD=&6290:J=2 >YF
1800 IF JEU=0 THEN J=0 >PF

```



```

1810 IF I=10 THEN GOTO 1850 ELSE I= >KU
I+1:K=K+1
1820 IF J=0 THEN K=K-1:GOTO 1770 >YE
1830 CALL &62DE,9+K,23,AD >TV
1840 IF I<>10 THEN GOTO 1770 >UH
1850 GOTO 1620 >NA
1860 '***** MONTEE >YH
1870 IF MONTEE=1 THEN GOTO 1890 >YQ
1880 COUP5=COUP4-10 >PB
1890 IF COUP5=1 THEN GOTO 1620 ELSE >ZD
COUP5=COUP5-1:COUP4=COUP4-1:MONTEE
=1
1900 LOCATE#1,1,1:PRINT#1,CHR$(11): >RD
LOCATE#1,1,1:PRINT#1,CHR$(11):PLOT
192,382,3:DRAW 0,-366,3:LOCATE#1,1
,23:PRINT#1," "
1910 FOR I=0 TO 4 >CB
1920 JEU=PEEK(&6325+(COUP5-1)*10+I) >CG

1930 GOSUB 2810 >XG
1940 CALL &62A0,(I+1)*2,2,AD >UX
1950 NEXT >LG
1960 I=5:K=5 >CF
1970 JEU=PEEK(&6325+(COUP5-1)*10+I) >CM

1980 IF JEU=1 THEN AD=&6280:J=1 >YD
1990 IF JEU=2 THEN AD=&6290:J=2 >YH
2000 IF JEU=0 THEN J=0 >PY
2010 IF I=10 THEN GOTO 2050 ELSE I= >KD
I+1:K=K+1
2020 IF J=0 THEN K=K-1:GOTO 1970 >YZ
2030 CALL &62DE,9+K,3,AD >RP
2040 IF I<>10 THEN GOTO 1970 >UC
2050 GOTO 1620 >MD
2060 '***** SOLUTION >YA
2070 CLS#3 >LD
2080 LOCATE#3,1,1:PRINT#3," Voic >ER
i la Solution:"
2090 FOR I=0 TO 4 >CB
2100 JEU=PEEK(&6320+I) >QU
2110 GOSUB 2810 >WH
2120 CALL &62A0,24+(I*2),22,AD >WW
2130 NEXT >KH
2140 LOCATE#3,5,5:PRINT#3,"<ENTER>" >EB

2150 WHILE INKEY$<>CHR$(13):WEND >BG
2160 RETURN >FC
2170 CLS#1:LOCATE#1,2,10:PRINT#1,"V >HJ
oulez-vous refaire"
2180 LOCATE#1,4,12:PRINT#1,"une par >NE
tie ?"
2190 A$=UPPER$(INKEY$) >RB
2200 IF A$="" THEN GOTO 2190 >UP
2210 IF A$="0" THEN GOTO 110 >UY
2220 IF A$="N" THEN MODE 2:END >WQ
2230 GOTO 2190 >MG
2240 END >YG

2250 '***** NOMBRE DE COUPS >YB
2260 SCORE$=STR$(COUP3) >TK
2270 IF COUP3<10 THEN SCORE$="0"+SC >KT
ORE$:SCORE$=LEFT$(SCORE$,1)+RIGHT$(
SCORE$,1)
2280 SCORE$=RIGHT$(SCORE$,2) >XZ
2290 ORIGIN 576,60 >MA
2300 CALL &5015,3,ASC(LEFT$(SCORE$, >FJ
1))
2310 ORIGIN 602,60 >MG
2320 CALL &5015,3,ASC(RIGHT$(SCORE$ >GK
,1))
2330 RETURN >FB
2340 '***** CORRECTION >YB
2350 PAPER 2 >AA
2360 IF NB=1 THEN RETURN >TT
2370 NB=NB-1:CHOIX=CHOIX-1 >WV
2380 LOCATE 22+CHOIX*2,2+COUP*2:PRI >KH
NT" "
2390 LOCATE 22+CHOIX*2,3+COUP*2:PRI >KK
NT" "
2400 RETURN >EK
2410 '***** GAGNE >XK
2420 CLS#3:SOUND 1,400,15:SOUND 1,3 >LB
00,15:SOUND 1,200,15:SOUND 1,100,15
:SOUND 1,200,15:SOUND 1,100,15
2430 LOCATE#3,1,2:PRINT#3," EXAC >GJ
T !"
2440 FOR I=0 TO 4 >CA
2450 JEU=PEEK(&6320+I) >QC
2460 GOSUB 2810 >XF
2470 CALL &62A0,24+(I*2),22,AD >WE
2480 NEXT >LF
2490 WHILE INKEY$<>"":WEND >VX
2500 CLS#1 >KK
2510 LOCATE#1,6,3:PRINT#1,"BRAVO !! >EG
!"
2520 LOCATE#1,3,6:PRINT#1,"VOUS AVE >PB
Z GAGNE "
2530 LOCATE#1,9,8:PRINT#1,"EN" >YT
2540 LOCATE#1,6,10:PRINT#1,SCORE$: >MT
COUPS"
2550 LOCATE#1,2,10:PRINT#1,"Voulez- >ZG
vous voir le
2560 LOCATE#1,4,12:PRINT#1,"classem >PV
ent ?"
2570 A$=UPPER$(INKEY$) >RD
2580 IF A$="" THEN GOTO 2570 >UR
2590 IF A$="0" THEN GOTO 3920 >VY
2600 IF A$<>"N" THEN GOTO 2570 >WA
2610 GOSUB 4340 >XC
2620 LOCATE#1,2,10:PRINT#1,"Voulez- >BA
vous refaire"
2630 LOCATE#1,4,12:PRINT#1,"une par >NE
tie ?"
2640 IF A$="0" THEN GOTO 110 >UF
2650 IF A$="N" THEN :MODE 2:END >XK

2660 GOTO 2640 >ND
2670 '***** PERDU >YH
2680 GOSUB 2060 >XG
2690 CLS#1 >LK
2700 PRINT#1," Dommage,":PRINT# >FE
1
2710 PRINT#1," Vous n'avez pas":P >PY
RINT#1
2720 PRINT#1,"r{ussi @ trouver la" >KJ
2730 PRINT#1," SOLUTION" >XL
2740 LOCATE#1,2,10:PRINT#1,"Voulez- >BD
vous refaire"
2750 LOCATE#1,4,12:PRINT#1,"une par >NH
tie ?"
2760 A$=UPPER$(INKEY$) >RE
2770 IF A$="" THEN GOTO 2760 >UU
2780 IF A$="0" THEN GOTO 110 >UL
2790 IF A$="N" THEN MODE 2:END >WD
2800 GOTO 2760 >NC
2810 '***** TRADUCTION Numero- >YD
>Adresse
2820 IF JEU=1 THEN AD=&6000:RETURN >CF
2830 IF JEU=2 THEN AD=&6040:RETURN >CM
2840 IF JEU=3 THEN AD=&6080:RETURN >CU
2850 IF JEU=4 THEN AD=&60C0:RETURN >CH
2860 IF JEU=5 THEN AD=&6100:RETURN >CQ
2870 IF JEU=6 THEN AD=&6140:RETURN >CX
2880 IF JEU=7 THEN AD=&6180:RETURN >CD
2890 IF JEU=8 THEN AD=&61C0:RETURN >CT
2900 IF JEU=9 THEN AD=&6200:RETURN >CQ
2910 IF JEU=10 THEN AD=&6240:RETURN >CA

2920 '***** EXPLICATIONS >YF
2930 MODE 2:INK 1,0 >ML
2940 TEXT$="LE CERVEAU":FOR I=1 TO >DJ
8
2950 FOR J=1 TO LEN(TEXT$) >UP
2960 ORIGIN 300-(I*45)+J*(8*I),414- >EA
I*16
2970 CALL &5015,I,ASC(MID$(TEXT$,J, >RE
1)):SOUND 1,INT((RND(1)+1)*100),10
2980 NEXT J >WF
2990 NEXT I >WF
3000 LOCATE 32,9:PRINT"par AUBRY Er >KZ
ic"
3010 WINDOW#1,2,79,10,24:PAPER#1,1: >TA
PEN#1,0:CLS#1
3020 PRINT#1," Ce jeu est directe >LQ
ment inspir{ du c{l}bre MASTER-MIND
.Sauf qu'ici nous ne jouons pas a
vec des combinaisons de couleurs ma
is de formes .L'ordinateur nous
propose de choisir parmi 10 forme
s possibles ."
3030 PRINT#1 >GC
3040 PRINT#1," Le but du jeu est d >LB
e d{couvrir une combinaison de 5 fo

```



```

rmes que l'ordinateur a choisi, et
ce le plus rapidement possible. "
3050 PRINT#1 >GE
3060 PRINT#1, " Pour faire votre ch
oix parmi les formes proposées, il
suffit de d(placer le carré de
sélection jusqu'à la forme voulue a
vec les flèches gauche et droi
te puis de la valider par la touche
'ENTER'."
3070 PRINT#1:PRINT#1, " Si jamais v
ous voulez effacer une forme préc(
idemment validée, appuyez sur la t
ouche 'DEL'."
3080 LOCATE#1,49,14:PRINT#1, "Presse
z <ENTER>"
3090 INK 1,24:WHILE INKEY$<>CHR$(13
):WEND
3100 CLS#1 >KG
3110 PRINT#1, " Lorsque vous voule
z revoir les coups antérieurs, appu
yez sur la touche 'COPY'. Si t
ous les coups peuvent être affichés
, l'ordinateur revient auto- mat
iquement en mode jeu."
3120 PRINT#1 >GC
3130 PRINT#1, " Si tous les coups n
e peuvent être affichés, vous pouve
z : "
3140 PRINT#1 >GE
3150 PRINT#1, " - pressez ' " >GU
;CHR$(240); " : vous remontez dans l
es coups joués"
3160 PRINT#1 >GG
3170 PRINT#1, " - pressez ' " >HC
;CHR$(241); " : vous descendez dans
les coups joués"
3180 PRINT#1 >GJ
3190 PRINT#1, " - pressez 'C' >BG
OPY' : vous revenez en mode jeu"
3200 LOCATE#1,49,14:PRINT#1, "Presse
z <ENTER>"
3210 WHILE INKEY$<>CHR$(13):WEND >BE/
3220 CLS#1 >KK
3230 PRINT#1, " Si vous 'donnez vo
tre langue au chat', appuyez sur la
touche 'TAB'. L'or- dinateur af
fichera la solution."
3240 PRINT#1 >GF
3250 PRINT#1, " Le nombre de coups >LH
maximum dont vous disposez d(pend
du niveau que vous avez choisi
:"
3260 PRINT#1 >GH
3270 PRINT#1, " >LR
- D(butant.....16 coups"
3280 PRINT#1 >BK
3290 PRINT#1, " >LK
- Confirm(.....12 coups"
3300 PRINT#1 >GC
3310 PRINT#1, " >JY
- Expert.....08 coups"
3320 PRINT#1 >GE
3330 PRINT#1, " Le nombre de coups >FN
joués est en permanence affich( da
ns le bas de l'(cran."
3340 LOCATE#1,49,14:PRINT#1, "Presse
z <ENTER>"
3350 WHILE INKEY$<>CHR$(13):WEND >BK/
3360 CLS#1 >LE
3370 PRINT#1, " Pour valider une c
ombinaison, appuyez sur 'ENTER'."
3380 PRINT#1 >HA
3390 PRINT#1, " L'ordinateur r(pond
à la combinaison que vous lui avez
soumis par des pions blancs et de
s pions noirs."
3400 PRINT#1 >GD
3410 PRINT#1, " - Pion blan >YV
c : la couleur est présente dans la
combinaison et trouver mais
elle est mal placée."
3420 PRINT#1 >GF
3430 PRINT#1, " - Pion noir >VX
: la couleur est présente dans la
combinaison et trouver et e
lle est bien placée."
3440 PRINT#1 >GH
3450 PRINT#1, " >KT
Voilà, @ vous de jouer !"
3460 LOCATE#1,49,14:PRINT#1, "Presse
z <ENTER>"
3470 WHILE INKEY$<>CHR$(13):WEND >BN/
3480 MODE 1:GOTO 160 >ND
3490 ***** NIVEAU DE JEU >YJ
3500 CLS >ZH
3510 LOCATE 11,2:PRINT "Quel niveau
de jeu"
3520 LOCATE 11,4:PRINT " d(sirez-v
ous ?"
3530 LOCATE 1,10:PRINT " <1>.. >MG
.DEBUTANT...16 coups":PRINT
3540 PRINT " <2>...CONFIRME... >XA
12 coups":PRINT
3550 PRINT " <3>... EXPERT ... >MC
08 coups":PRINT
3560 A$=INKEY$ >WJ
3570 IF A$<"1" OR A$>"3" THEN GOTO >CQ
3580 IF A$="1" THEN COUPMAX=16 >XK
3590 IF A$="2" THEN COUPMAX=12 >XH
3600 IF A$="3" THEN COUPMAX=8 >WE
3610 GOTO 170 >FD
3620 ***** CARACTERES FRANCA >YD
16
3630 SYMBOL AFTER 64 >PC
3640 SYMBOL 64, &60, &10, &7B, &C, &7C, & >BV
CC, &76
3650 SYMBOL 123, &6, &8, &3C, &66, &7E, & >GB
60, &3C
3660 SYMBOL 125, &60, &10, &3C, &66, &7E >JB
, &60, &3C
3670 SYMBOL 91, &18, &24, &3C, &66, &7E, >HY
&60, &3C
3680 RETURN >GA
3690 ***** TABLEAU DE CLASSEME >ZA
ENT
3700 MODE 1 >PF
3710 LOCATE 13,10:PRINT "Donnez votr
e nom : " >UC
3720 LOCATE 16,12:PRINT"....." >BU
3730 J=0:B$="" >JH
3740 LOCATE 16+J,12:PRINT CHR$(24):>FR
";CHR$(24)
3750 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$="" THEN >MD
N GOTO 3750
3760 IF A$=CHR$(&7F) THEN GOTO 3840 >AH
3770 IF A$=CHR$(13) THEN GOTO 3890 >ZV
3780 IF J=10 THEN GOTO 3750 >UW
3790 LOCATE 16+J,12:PRINT A$ >WL
3800 J=J+1 >KE
3810 B$=B$+A$ >AK
3820 IF J=10 THEN GOTO 3750 >UQ
3830 GOTO 3740 >NF
3840 IF J=0 THEN GOTO 3750 >TX
3850 IF J=10 THEN GOTO 3870 >UX
3860 LOCATE 16+J,12:PRINT"." >WB
3870 B$=LEFT$(B$,LEN(B$)-1) >VJ
3880 J=J-1:GOTO 3740 >NM
3890 B$=B$+STRING$(10-LEN(B$)," ") >BA
3900 NOM$=B$ >CA
3910 MODE 1:RETURN >NV
3920 ***** CLASSEMENT >YG
3930 NB=PEEK(&64D0):IF NB=1 THEN A= >MH
1:GOTO 4030
3940 FOR A=1 TO NB >LD
3950 SCORE=PEEK(&64D0+A*11) >WF
3960 IF COUP3<SCORE THEN INF=1:GOT >JF
O 3980
3970 NEXT A:INF=0:GOTO 4020 >VA
3980 INF=1:ADR=&64D0+A*(A-1)*10:LN >RZ
G=&65AD-ADR+1
3990 FOR I=0 TO 10 >LQ
4000 CALL &6600, &65AD, &65AE, LN >ZF
G
4010 NEXT >KG
4020 IF INF=0 THEN A=NB >LB
4030 FOR I=1 TO 10 >GF
4040 A$=MID$(NOM$,I,1) >QC
4050 POKE &64D0+(I-1)*A+((A-1)*10), >GD

```

```

ASC(A$)
4060 NEXT I >VF
4070 MODE 2:INK 1,0 >MH
4080 TEXT$="LE CERVEAU":FOR I=1 TO >DZ
2
4090 FOR J=1 TO LEN(TEXT$) >UL
4100 ORIGIN 90-(I*45)+J*(8*I),250-I >DF
*16
4110 CALL &5015,I,ASC(MID$(TEXT$,J, >RR
1)):SOUND 1,INT((RND(1)+1)*100),10
4120 ORIGIN 520-(I*45)+J*(8*I),250- >ER
I*16
4130 CALL &5015,I,ASC(MID$(TEXT$,J, >RU
1)):SOUND 1,INT((RND(1)+1)*100),10
4140 NEXT J >VF
4150 NEXT I >VF
4160 FOR J=1 TO LEN(TEXT$) >UJ
4170 ORIGIN 45+J*8,202 >QJ
4180 CALL &5015,1,ASC(MID$(TEXT$,J, >RY
1)):SOUND 1,INT((RND(1)+1)*100),10
4190 ORIGIN 475+J*8,202 >QW
4200 CALL &5015,1,ASC(MID$(TEXT$,J, >RQ
1)):SOUND 1,INT((RND(1)+1)*100),10
4210 NEXT J >VD
4220 TEXT$="Appuyez sur une touche" >MQ
4230 FOR J=1 TO LEN(TEXT$) >UG
4240 ORIGIN 40+J*24,19 >QF
4250 CALL &5015,3,ASC(MID$(TEXT$,J, >RY
1)):SOUND 1,INT((RND(1)+1)*100),10
4260 NEXT J >VJ
4270 ORIGIN 0,0 >YE
4280 PLOT 199,368,1:DRAWR 209,0,1:D >XC
RAWR 0,-338,1:PLDTR 1,0,1:DRAWR 0,3
38,1
4290 PLOT 408,30,1:DRAWR -209,0,1:D >YB
RAWR 0,338,1:PLDTR -1,0,1:DRAWR 0,-
338,1
4300 PLOT 198,368,1:DRAWR 0,20,1:PL >WM
DTR 1,0,1:DRAWR 0,-20,1:PLOT 198,38
8,1
4310 DRAWR 210,0,1:DRAWR 0,-20,1:PL >AD
DTR 1,0,1:DRAWR 0,20,1
4320 PLOT 299,388,1:DRAWR 0,-358,1: >DZ
PLDTR 1,0,1:DRAWR 0,358,1
4330 TAG >ZD
4340 PLOT 200,384 >LK
4350 PRINT" NOM "; >RB
4360 PLOT 303,384 >LR
4370 PRINT" NB DE COUPS "; >VL
4380 TAGOFF >BH
4390 POKE &64D0+A*11,COUP3 >UR
4400 FOR I=1 TO NB >LD
4410 LOCATE 27,2+I >ML
4420 FOR J=1 TO 10 >LF
4430 PRINT CHR$(PEEK(&64D0+J+(I-1)* >GQ
11));
4440 NEXT J >VJ
4450 LOCATE 44,2+I >MP
4460 PRINT PEEK(&64DB+(I-1)*11) >YX
4470 NEXT I >WA
4480 IF INF=0 THEN LOCATE 26,2+NB E >UT
LSE LOCATE 26,2+A
4490 PRINT">" >PC
4500 IF INF=0 THEN LOCATE 37,2+NB E >UP
LSE LOCATE 37,2+A
4510 PRINT"<" >ND
4520 IF INF=0 THEN LOCATE 39,2+NB E >UW
LSE LOCATE 39,2+A
4530 PRINT">>>>>" >NH
4540 IF INF=0 THEN LOCATE 47,2+NB E >UW
LSE LOCATE 47,2+A
4550 PRINT"<<<<<":INK 1,24 >UF
4560 WHILE INKEY$="":WEND >VC
4570 MODE 1:NB=NB+1:IF NB>20 THEN N >FT
B=20
4580 POKE &64D0,NB >MT
4590 LOCATE 7,12:PRINT"Voulez-vous >PH
refaire une partie ?"
4600 A$=UPPER$(INKEY$):IF A$="" THE >MT
N GOTO 4600
4610 IF A$="D" THEN GOTO 110 >UE
4620 IF A$<>"N" THEN GOTO 4560 >WF
4630 MODE 2:END >AG

```