

POUR CPC

LE PETIT ORLEANS ELECTRO-JACK JANVIER 1991 ILLUSTRE PAR E.J.

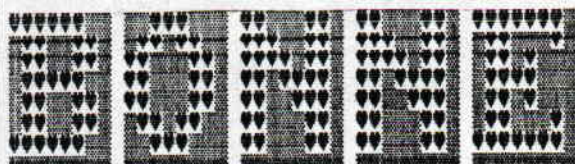
DU BASIC, RIEN QUE DU BASIC, ENCORE DU BASIC, TOUJOURS DU BASIC, DU BASIC, RIEN
RIEN QUE DU BASIC, ENCORE DU BASIC, TOUJOURS DU BASIC, DU BASIC, TOUJOURS DU BA
QUE DU BASIC, ENCORE DU BASIC, TOUJOURS DU BASIC, RIEN QUE DU BASIC, DU BASIC, R
BASIC, ENCORE DU BASIC, TOUJOURS DU BASIC, RIEN QUE DU BASIC, DU BASIC, TOUJOURS
ENCORE DU BASIC, TOUJOURS DU BASIC, RIEN QUE DU BASIC, DU BASIC, TOUJOURS DU BA
DU BASIC, TOUJOURS DU BASIC, RIEN QUE DU BASIC, ENCORE DU BASIC, DU BASIC, TILUJO
TOUJOURS DU BASIC, RIEN QUE DU BASIC, ENCORE DU BASIC, DU BASIC, RIEN QUE DU BA

No 2

SOMMAIRE

COLPAPER COLORINK COLORPEN & COLDEMO presentent :

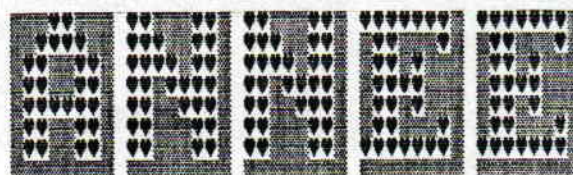
non, je charrie, c'est le nom des programmes de la page 3
ÉDITORIAL c'est en page 2 & MILFIGUR est sur la 6
ÉTRENNES n'est pas un seul prog MAIS 2... dans la page 5
ROMAN ça va frissonner dans les plumards à cause de la page 4
CADEAU c'est la page 7 et c'est aussi la dernière (pour ce No)
si tu t'y retrouves dans ce fouillis, tu es très fort !



ça va baver sur les claviers en 91 !...
Dès que tu seras remis de tes émotions
prends ton stylo et fais-moi une petite
bafouille pour me donner ton avis



Jacques de LAMAR
3 Avenue des Cosmonautes
45400 FLEURY LES AUBRAIS



Quelles sont les conditions pour recevoir les FANZ ?...

 * EDITORIAL *

Pourquoi s'acharner à sortir
 ce canard ridicule et mal fait ?

(même le titre agace tout le
 monde . Il faudra pourtant bien
 t'y faire !...)

Il y a plusieurs raisons à cela:
 Essayes de lire une revue du
 commerce ! Hein ? T'as pas trouvé
 de listing simple et à ta portée ?
 C'est logique : le BASIC est trop

simple pour faire sérieux alors
 les éditeurs préfèrent les pages
 remplies de DATA ; de cette façon
 si un jeu t'intéresse tu es obligé
 de commander la disquette plutôt
 que de te choper la migraine à
 rentrer ce foutu prog dans ta
 bécane .

Toujours dans les mêmes revues
 il faut en user de la salive en
 mouillant son doigt pour tourner
 toutes les pages de PUB avant de
 tomber sur une vraie remplie du
 langage miraculeux .

Dans certaines , les prog sont
 totalement inexistantes !

OU VA T' ON ????

Tout semble s'orienter vers les
 consoles de jeux et donc l'absence
 de programmation .

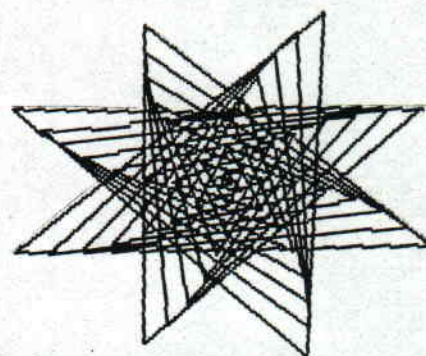
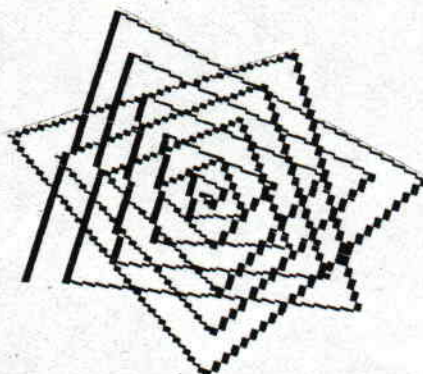
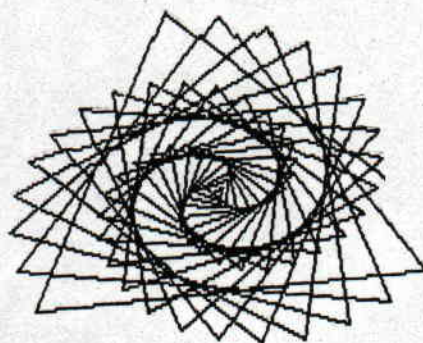
Il FAUT lutter contre cet état
 de choses avant qu'il n'y ait plus
 de CPC en défendant le BASIC .

Un seul mot d'ordre:

Ecrire aux revues pour leur dire
 que si ça change pas ils seront
 boycottés au profit des Fanzines .
 (compare les prix ...)

N'oublies pas , c'est à toi de
 sauver les choses où tout du moins
 de les faire bouger .

E.JACK



+ ATTENTION !... +

Ces listings tournent sur
 CPC 664 & 6128 avec clavier QWERTY
 (avec les POKES on ne sais jamais)
 Pour les AZERTY, tentes toi même et
 tiens-moi au courant ! si si si !
 Merci d'avance

+ ----- +

T'as vu ça ? Une page pleine de prog
 qui vont t'épater ... Tapes-en un
 vite fait , au hasard , tiens prends
 le premier . Flemmard Ramier (rayes
 le mot inutile) comme je te connais
 j'étais sûr que tu avais choisi le
 plus facile . Ca y est, c'est lancé ?

COLPAPER comme son nom l'indique
 sert à modifier la couleur du fond
 A chaque fois que tu tapes ESPACE
 tu en as cinq différents à l'écran
 avec leur numéro respectif . Si tu
 en vois un qui te convient , notes
 le , tu en auras besoin ! Vas
 jusqu'au bout tout de même ... Eh
 oui , 255 PAPER différents , ça te
 la coupe non ???

Et ce n'est que le début ! Hé Hé
 En ligne 20 , ajoute INK 0,x où x
 peut prendre la valeur de 1 à 26

Quoi ?... oui ... Tu ne rêves
 pas 26 X 255 combinaisons

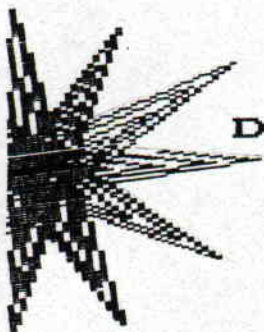
Eh ! relève-toi !
 T'as encore des trucs à te farcir !
 Et au boulot !

C'est pas fini les émotions ...
 Bon ... je vois tes doigts qui fument
 Dis-donc t'as dû le taper rapidos le
 COLORINK C'est parti ???
 Bien sûr c'est le même principe mais
 cette fois c'est l'écriture qui se
 modifie .

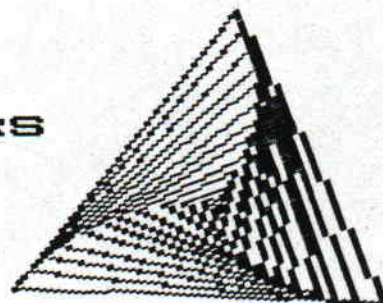
ESPACE te change les couleurs et
 l'écran t'indique les numéros dont
 tu as besoin . A la fin , la LIST
 apparait (comme dans COLPAPER) .

J'entends déjà le grincheux de
 service : 'Alors à quoi ils servent
 tes numéros ? ' T'affoles-pas mec
 COLORPEN et COLDÉMO sont là pour te
 montrer une infime partie des possi-
 bilités de ces 2 POKES .

A toi de jouer



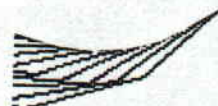
OU TU VAS EN VOIR DE TOUTES LES COULEURS



```
10 ' 255 PAPER différents
20 MODE 0
30 FOR i=1 TO 255
40 POKE &B730,i
50 FOR n=1 TO 5
60 PRINT i
70 NEXT
80 IF i MOD 5=0 THEN CALL &BB18
90 NEXT:MODE 2:PAPER 0:LIST
100 COLPAPER
```

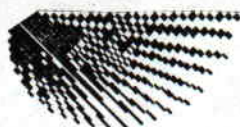


```
10 MODE 0
20 INK 0,0:BORDER 0:ZONE 10
30 FOR I=1 TO 254 STEP 2
40 POKE &B72F,I
50 PRINT"COL ";I,
60 POKE &B72F,I+1
70 PRINT"COL ";I+1
80 IF I MOD 25=0 THEN CALL &BB18
90 NEXT:CALL &BB18
100 MODE 2:PEN 1:LIST
```



```
10 MODE 1:INK 0,13:INK 1,0:POKE &B730,5
20 FOR I=1 TO 25:LOCATE 1,26:PRINT
30 NEXT:PEN 1:a$=" BONNE ANNEE A TOUS "
40 LOCATE 12,2:PRINT a$:LOCATE 12,4:PRINT CHR$(24);a$:CHR$(24):PEN 2
50 LOCATE 12,6:PRINT a$:LOCATE 12,8:PRINT CHR$(24);a$:CHR$(24):PEN 3
60 LOCATE 12,10:PRINT a$:LOCATE 12,12:PRINT CHR$(24);a$:CHR$(24):POKE &B730,0
70 PEN 1:LOCATE 12,14:PRINT a$:LOCATE 12,16:PRINT CHR$(24);a$:CHR$(24):PEN 2
80 LOCATE 12,18:PRINT A$:LOCATE 12,20:PRINT CHR$(24);a$:CHR$(24):PEN 3
90 LOCATE 12,22:PRINT A$:LOCATE 12,24:PRINT CHR$(24);a$:CHR$(24)
100 CALL &BB06:PEN 1:MODE 2:LIST
```

ECRITURE
SUR GRILLE

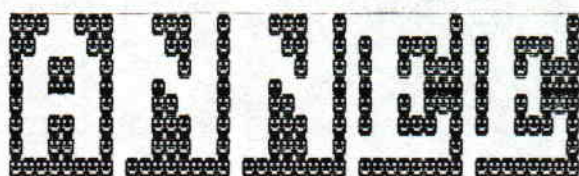
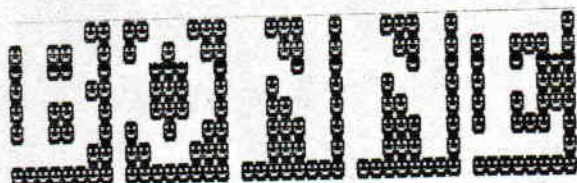


COLORPEN



```
10 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0:ZONE 10:FOR I=1 TO 253
20 POKE &B72F,I:PRINT CHR$(143);:IF i MOD 11=0 THEN PRINT CHR$(13)
30 NEXT:LOCATE 14,3:POKE &B72F,154:PRINT"BONNE"
40 LOCATE 14,5:POKE &B72F,73:PRINT"ANNEE"
50 LOCATE 14,7:POKE &B72F,13:PRINT CHR$(24);" 1991 ";CHR$(24)
60 LOCATE 14,9:POKE &B72F,139:PRINT"A TOUS"
70 LOCATE 15,14:POKE &B72F,230:PRINT"PAR"
80 LOCATE 14,19:POKE &B72F,249:PRINT"ELECTRO"
90 LOCATE 15,21:POKE &B72F,227:PRINT"JACK"
100 CALL &BB18:MODE 2:LIST
```

' DE
' TOUTES
' LES
' COULEURS



LA PAGE DES ECRIVAINS EN HERBE #

#####

DOSSIER * OMBRES ET ANGOISSSES...

La nuit est tombée depuis longtemps déjà. Il fait une chaleur étouffante. Je tousse. J'ai chaud. Je me tourne et me retourne dans mon lit. J'ôte le drap. Je ne dors plus, je tremble. J'ai froid maintenant. Je transpire mais ce sont des sueurs froides. Un sentiment de panique m'envahit petit à petit sans savoir pourquoi.

Des ombres imaginaires dansent sur le plafond. Elles ressemblent à des chimères tout droit sorties d'un film d'épouvante. Est-ce mon imagination ? Non ! je les vois bouger ! Mes yeux sont dilatés par la peur, je ne peux plus les fermer ! Pourquoi ? Je sais je dois rêver ! Non ! Je suis comme hypnotisée... Non ce n'est pas un rêve, elles sont bien là, j'en suis sûre. Elles dansent inexorablement devant moi. Ce n'est pas possible ! Elles se rapprochent puis s'éloignent de moi. Je sais ! je vais allonger mon bras et presser le bouton de la lumière. Oui je vais faire ça ! C'est la seule solution. Je tremble. C'est la PEUR !... Cette peur panique qui fait faire n'importe quoi. Pas moi ! Non pas moi ! Je ne ferais pas n'importe quoi ! Je me contrôle parfaitement... ou presque... Je vais allumer... voilà ce qu'il faut faire. Quel soulagement quand la lumière rassurante va envahir la pièce et va chasser ce cauchemard. Ces ombres ne me nargueront plus ! Ca y est, je sens le bouton poussoir sous mon index ! Je sens la délivrance sous ma main, à

ma portée. Je souris. Je fais durer l'instant magique. J'ai l'impression que les ombres s'agitent. Elles ont peur !... Elles essaient de se cacher pour ne pas mourir à la lumière. Elles ne trouvent pas de place où se réfugier. Elles tremblent et moi non, plus moi ! J'éclate d'un rire fou, hystérique. Quelle horreur, il me semble sombrer dans la folie. Et si on me voyait ! Je ne peux plus m'arrêter de rire. J'ai envie de me rouler par terre en les voyant aussi paniquées. Elles attendent la fin. Elles la sentent qui se rapproche d'elles à grand pas. Et c'est moi... MOI ! qui ai les commandes. Je suis l'exterminateur des ombres. Je peux les détruire quand je le veux et elles n'y pourront rien. L'instant présent est fabuleux. Je n'ai pas encore allumé. Elles s'arrêtent de courir dans tous les sens sentant la mort qui arrive. Elles me supplient maintenant. Mais NON ! Je résiste à la tentation. Attendre, attendre encore. Pas tout de suite ! Elles ont des bras qui se tendent vers moi. Je les imagine à genoux me suppliant de ne pas allumer. Je hurle de dégoût et ces choses immondes rampent devant moi. Elles vont me toucher ! NON ! NON ! Qu'elles meurent ! asphyxiées par ces ondes de lumière qui vont les transpercer et les engloutir. Eh ! elles s'approchent encore ! Partez, reculez je l'exige ou je mets fin à cette mascarade ! Elles ont stoppé. Elles pleurent, je les vois, je les entends. Ne jamais les toucher ! Vous l'ai-je déjà dit ? Elles chialent comme des mères et moi je me marre nerveusement. Encore quelques dixièmes de secondes et je mets fin à leurs vies d'ombres

dansantes. Il le faut : ce sont mes ennemies ! Elles me persécutent ! Si je ne les détruits pas, ELLES me détruiront. Alors je vais appuyer et la fusillade de particules de lumière va commencer. Elles peuvent me supplier sangloter, prier, c'est décidé ! Je vais les tuer. Oui les TUER ! Et nul n'en saura rien. Le crime parfait !. C'est fait. J'ai appuyé.... MAIS !? la lumière ?...

la lumière n'a pas fusé de l'ampoule. J'appuie une deuxième fois ! Une troisième fois ! Ca ne MARCHE PAS !! L'ampoule est grillée ! Non pas ça ! Les OMBRES me regardent, l'espoir revient, la haine ressurgit dans leurs yeux... Vengeance ! C'est terrible. ELLES se relèvent ! Leurs larmes sont séchées, elles ne sont plus à genoux. Elles s'approchent inlassablement, elles ne rampent plus, elles sont la haine, la furie, la vengeance. Les frissons me reprennent, la panique m'envahit, mes yeux sortent de leurs orbites... Vengeance ! Ils sortent de ma tête et tournent autour de moi... Vengeance !... Partout ces ombres qui viennent sur moi, qui m'étouffent. VENGEANCE !... J'agite les bras... Je ! JE N'AI PLUS DE MAINS !... LES OMBRES ont absorbé mes mains ! VENGEANCE !... Il ne reste qu'un trou noir. Je hurle mais aucun son ne sort de ma bouche. VENGEANCE !... VENGEANCE !... Elles mangent le son... MES SONS !... J'essaie de mes lever, de m'enfuir de bouger... JE NE PEUX PAS !... VENGEANCE !... Je vois tout noir... Je n'ai plus de bras... Plus de corps. Elles ont faim ! Il ne reste que mon cœur !... ELLES ONT FAIM !... NON !! pas mon cœur !... NOOOONnnnn !.....

Sophie

Sophie 17 ans

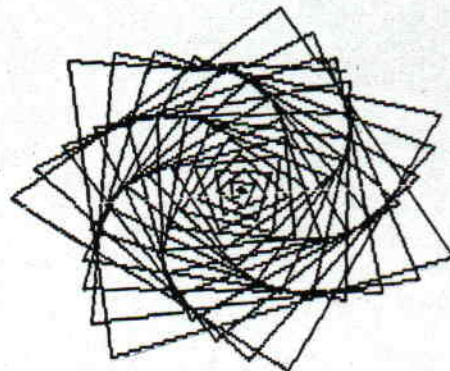
Je vais encore avoir des réflexions, c'est sur... Dans le genre : < Quel rapport avec l'informatique ? > où encore : < T'as lu ça ? C'est dingue, il a dû se gourrer de bouquin le pauvre E.Jack ! >

Qu'on soit d'accord tout de suite : si cette page te convient pas, tu la ranges délicatement dans un coin de ta poubelle !... (Elle est prévue pour ça... puisqu'aucun prog n'y figure ni la moindre ligne d'article concernant le reste du Fanz) et tu fais plus ch... ceux qui sont intéressés. Moi, j'ai été branché à la première lecture et je n'ai pas pu résister à la tentation de te le mettre !

(surtout quand j'ai vu que c'était un texte complet... voir *)

Par hasard, si tu pondais un texte comme celui-là dans un de tes éclairs de lucidité, tu me l'envoies et aussi sec il se retrouve dans le numéro suivant. ATTENTION ! pas n'importe quelle salade !.. Hein !... il faut que ça remue les tripes... !

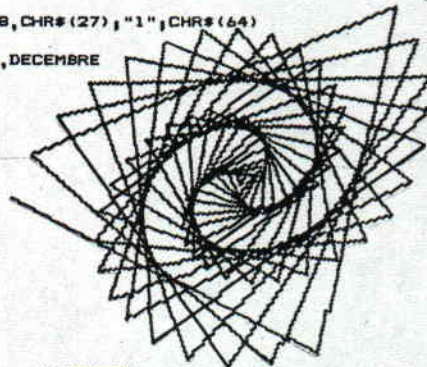
* - J'aime pas les feuillets, on en rate toujours un !




```

10 a$="Calendrier J. de LAMAR ORLEANS":CLS:MODE 1:INPUT"CALENDRIER pour quelle ANNEE ":a:PRINT"sur Ecran ou sur Imprimante ? e/i" *** VERSION 2 ***
20 d$=INKEY$:IF d$="" THEN 20 ELSE IF d$="1" OR d$="I" THEN x=8 ELSE x=0
30 FOR m=1 TO 12:READ m$:CLS:PEN 1:PRINT a$:LOCATE 9,5:PRINT m$:SPC(4):a:PRINT
40 j=INT(365.25*(a+(m<3)))+1:j=j+INT(30.6*(m+1-(m<3)*12))-INT((INT((a+(m<3))/100)*0.75):j=j-7*INT(j/7):n=31+(m=4 OR m=6 OR m=9 OR m=11)+(m=2)*3:IF a MOD 4 AND m=2 THEN n=29
50 PEN 2:PRINT"DIM LUN MAR MER JEU VEN SAM":ZONE 5:PEN 3:LOCATE 5*J+1,9:FOR z=1 TO n:PRINT z,IF J+z-1=6 THEN IF x=0 THEN PRINT:PRINT:J=J-7 ELSE PRINT:J=J-7
60 NEXT z:IF x=0 THEN LOCATE 5,24:PRINT"Une touche pour la suite ..":CALL &BB18
70 IF x=8 THEN WIDTH 40:PRINT#8,CHR$(15):PRINT#8,STRING$(33,42):FOR L=5 TO 14:FOR C=1 TO 40:LOCATE C,L:PRINT#8,COPYCHR$(40):NEXT C:NEXT L
80 IF m=6 AND x=8 THEN FOR r=1 TO 36:PRINT#8,CHR$(27),"J",CHR$(200):NEXT:PRINT#8,CHR$(27),"1",CHR$(64)
90 PRINT:PRINT:NEXT m:IF x=8 THEN PRINT#8:PRINT#8,a$ ELSE RESTORE 100:GOTO 10
100 DATA JANVIER,FEVRIER,MARS,AVRIL,MAI,JUIN,JUILLET,AOUT,SEPTEMBRE,OCTOBRE,NOVEMBRE,DECEMBRE

```



Un Super Calendrier...

Quoi-que , la générosité devient une denrée rare ces temps-ci , les commerçants consentent à t'en laisser un uniquement si tu t'es ruiné dans leurs magasins et encore souvent il faut pleurer pour l'obtenir !...

Et en plus , il est ETERNEL ...
(enfin presque) Il est surtout en
deux versions :

- La 2^{ème} est pour les DMP 2000 et 2160 qui permettent de caser les 12 mois sur une seule feuille grâce au mode condensé.

Tu pourras éditer le calendrier de ta naissance et ainsi savoir quel était le jour de la venue au monde de ce cher Toi . Tu peux même sortir celui de tes parents mais pour des plus âgés , fais gaffe : Il ne sera juste que pour les années comprises entre 1901 et 1999 . Ça te laisse tout de même de la marge !...

Pour chacune des versions, le programme demande d'entrer l'année désirée. Là facile, tu essaies avec 1991. Ensuite Ecran où Imprimante ?

Le glandu qu'a pas d'imprimante et
qui tape i n'est vraiment pas normal
(T'as remarqué ? c'est le i minus
cule qui valide et toutes les autres
touches sélectionnent l'écran .

LIGNE 40 : Elle va lire en DATA le nom du mois à calculer pour l'écrire en haut de l'écran .

LIGNE 50 : Pour être honnête ,j'ai pompé cette ligne dans un bouquin . C'est elle qui calcule la longueur des mois et les jours de la semaine.

J'aurais été bien incapable de la mettre au point. Je l'ai tout de même améliorée : J'ai ajouté le calcul des années bissextiles.

IF A MOD 4=0 AND M=2 THEN N=29
où A est l'année, M le mois
et N le nbr de jours du mois

En clair : si le reste de A divisé par 4 est égal à zéro, c'est que l'année est bissextile ET si le mois est 2 (FEVRIER) alors (THEN) le nombre de jours N est 29 .

LIGNE 60 : affichage à l'écran du mois complet mais de différente façon suivant que tu auras choisi Ecran (x=0) ou Imprimante (x=8) .

C'est le boulot des tests (if x=0)
LIGNE 70 : toujours le même test
(si x=0) arrêt de l'affichage à la
fin de chaque mois et attente d'une
touche SINON (else) si x=8 le prog
va parcourir toute l'année sans
s'arrêter.

LIGNE 80 : C'est elle qui recopie partiellement l'écran grâce à COPY CHR\$(#0) qui envoie à l'imprimante tout ce qu'il trouve à l'écran. Elle gère aussi le saut de lignes si le mois est 6 ce qui permet de ne pas écrire sur le pli entre deux pages.

Dans la version 2, seule la gestion de l'imprimante est changée. Tu la verras écrire une 1^{ère} colonne des 6 premiers mois puis le papier va reculer et se replacer en haut de page, la tête d'impression va se décaler à droite pour écrire les 6 autres mois.

Et tout ça en 10 lignes Hé !Hé !...

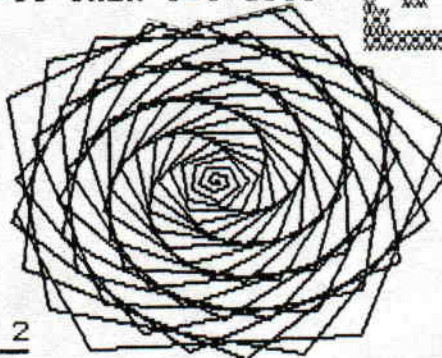
T'as pas d'imprimante et tu te sens mis au rencart ? T'affoles pas, tu vas tout de même l'avoir ton calendrier de 1991 : Regardes la dernière page ! Il est pas super celui-là ?

Et t'as de la place pour écrire en face de chaque mois . Attends !!! N'écris-pas tout de suite ! Pendant que tu vas photocopier cette revue pour tes copains , tu devrais te sortir une dizaine de calendriers .. Ca peut servir ... Y en a même qui les vendent : les facteurs ... les éboueurs ... les pompiers ... Alors pourquoi pas les petits écoliers nécessiteux !


```

1 '
2 '
10 a=0.56:i=1:x=150:y=200:MODE 0:BOR
DER 0:INK 0,0:INK 5,19
20 LOCATE 3,25:PRINT a:LOCATE 12,25:
PRINT a+0.005
30 ORIGIN x,y:FOR b=0 TO 150 STEP a:
DRAW SIN(b)*b,COS(b)*b,i:NEXT
40 ORIGIN x+300,y:FOR b=0 TO 150 STE
P a+0.005:DRAW SIN(b)*b,COS(b)*b,i+1
:NEXT
50 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 50
60 IF a$=CHR$(32) THEN a=a+0.25:GOTO
100
70 IF a$=CHR$(&F2) THEN a=ROUND(a-0.
01,2):GOTO 100
80 IF a$=CHR$(&F3) THEN a=ROUND(a+0.
01,2):GOTO 100
90 GOTO 50
100 CLS:i=i+2:IF i=11 THEN i=1:GOTO
20 ELSE GOTO 20

```



```

1 '
2 '
10 a=0.56:x=150:y=200:MODE 2:BORDER
0:INK 0,0:INK 1,13
20 LOCATE 17,25:PRINT a:LOCATE 55,25
:PRINT a+0.005
30 ORIGIN x,y:FOR b=0 TO 150 STEP a:
DRAW SIN(b)*b,COS(b)*b:NEXT
40 ORIGIN x+300,y:FOR b=0 TO 150 STE
P a+0.005:DRAW SIN(b)*b,COS(b)*b:NEX
T
50 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 50
60 IF a$=CHR$(32) THEN a=a+0.25:GOTO
100
70 IF a$=CHR$(&F2) THEN a=ROUND(a-0.
01,2):GOTO 100
80 IF a$=CHR$(&F3) THEN a=ROUND(a+0.
01,2):GOTO 100
90 GOTO 50
100 CLS:GOTO 20

```



```

*****
*
*** OU TU FONCES DANS LES DÉCORS ***
*
*****

```

Comme dans le précédent Numéro, j'ai pondu un petit programme qui m'a permis de réaliser la décoration des pages. Le voilà ci-contre en 2 versions (Qui a dit : ça devient une habitude !)

La première est en mode 0 et te sort à l'écran une multitude de courbes de toutes les formes et de toutes les couleurs. Je sais pas comment je vais l'appeler : < CALLoration > ferait peut-être l'affaire non ? où alors < CALLimaçon > .. ça se rapporte mieux !

Tiens, pour contenter les raleurs, il va s'intituler : M I L F I G U R I

(Devine un peut le nom du second programme !)

La version 2 est en mode 2 et est destinée aux perfectionnistes qui préfèrent la finesse des traits de chaque courbe, mais évidemment, ce n'est plus en couleur. Dans chacune des version, il est possible d'observer plus de deux mille figures différentes !

NON ! tu t'es pas gourré !!! J'ai bien écrits 2000 figures ... et même surement plus ... !

Comment est-ce possible ? Rien de plus simple ! (ça c'est ce qu'on dit après en avoir bavé pendant des heures de mise au point)

Je suis parti d'une formule permettant de tracer une courbe à l'écran ... (toute faite bien sûr !)

Cette courbe est composée de segments les uns derrière les autres. Le plus difficile a été de faire varier les paramètres de cette formule par pas variables avec le pavé de flèches :

FLECHE DT : décale et déforme la figure vers la droite par pas de 1 / 100 ème

FLECHE G : décale et déforme la figure vers la gauche par pas de 1 / 100 ème

Et pour les plus pressés, il est possible de sauter 25 figures d'un seul coup en appuyant sur ESPACE.

DELIRANT NON ?

Il faut que tu sache aussi que l'écran présente deux figures en même temps décalées de 5 / 1000 èmes l'une de l'autre ... J'ai l'impression de t'avoir largué en cours de route ... Fais gaffe, il y a des questions après ... Et gare aux notes !

OH !... et puis si tu ne piges rien, tapes la version 1, fais RUN et sors vite fait ton mouchoir parce que tu vas tellement baver que tu risques de faire des court-jus dans ton clavier

HE !... t'as remarqué ?...

Ouais tout est en 10 lignes ... Bizarre hein ?...

***** Désolé pour toutes les
* rubriques qui manquent
*** LES MAUX DE LA FIN *** J'ai du mettre trop de
* programmes ce coup-ci !

On reverra < LE COIN DES MATHS > (J'en connais au moins un qui rigole) dans le prochain numéro c'est à dire le troisième du nom. Pour les diverses réponses du No 1, c'est la même chose : Tu vois bien que j'en suis à la dernière page et que je tasse comme des sardines les

mots de ce dernier article dans le petit bout de place qui reste ... TCHAO mon gars ! Le Numéro 3 est pour MAI
Je sais, c'est long ... ! mais t'as vu le boulot pour écrire tout les prog !... ?
EH ! attends !... N'oublies pas de photocopier ce No et de le refiler à tes potes (gratit hein ?) et aussi de m'écrire ça fait plaisir ... ! Même pour critiquer ça prouve au moins que tu as le courage de tes opinions.

E. JACK

JANVIER 1991

DIM LUN MAR MER JEU VEN SAM

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

FEVRIER 1991

DIM LUN MAR MER JEU VEN SAM

					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28		

MARS 1991

DIM LUN MAR MER JEU VEN SAM

					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

AVRIL 1991

DIM LUN MAR MER JEU VEN SAM

	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

MAI 1991

DIM LUN MAR MER JEU VEN SAM

			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

JUIN 1991

DIM LUN MAR MER JEU VEN SAM

						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

JUILLET 1991

DIM LUN MAR MER JEU VEN SAM

	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

AOUT 1991

DIM LUN MAR MER JEU VEN SAM

				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

SEPTEMBRE 1991

DIM LUN MAR MER JEU VEN SAM

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

OCTOBRE 1991

DIM LUN MAR MER JEU VEN SAM

		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

NOVEMBRE 1991

DIM LUN MAR MER JEU VEN SAM

					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

DECEMBRE 1991

DIM LUN MAR MER JEU VEN SAM

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Calendrier J. de LAMAR ORLEANS