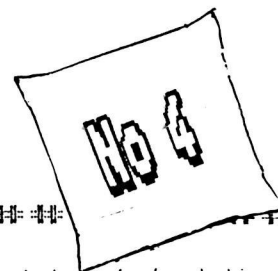


ALIGATOR

F R E E W A R E



=====



Et tous les lecteurs en délire lançaient des poignées de bigorneaux alors que s'avancait vers eux celui qu'ils attendaient tous... le nr 4 d'ALIGATOR.

Et oui, il est enfin là, l'enfant chérie. La famille émue fait silence et d'une voix grave le père LMC SOFTWARE nous confie....

Aligator est un bimensuel. Pour ceux qui ne l'ont pas compris, cela veut dire une revue tous les deux mois et non deux revues tous les mois. Pour le recevoir, toujours la modique somme de 3 timbres par numéro (10 timbres pour 4 numéros).

A partir d'aujourd'hui deux innovations pour les abonnés.

Primo : le parainage. Vous abonnez ou faites s'abonner un ami et votre propre abonnement s'en trouvera prolongé d'un exemplaire. Sympathique ... Non ?

Secundo : vous êtes de plus en plus nombreux. Pour gérer tout cela, je vous ai tous mis sur fichier. Je me suis donc fait un petit utilitaire de mailling. Si vous êtes sage le listing sera édité dans un des prochains numéros. Voici les explications de la ligne que vous trouverez au dessus de vos noms et adresses.

ALI 4/8

ALI : sans commentaire. 4 : numéro d'ALIGATOR contenu dans la lettre. 8 : dernier numéro de votre abonnement.

Moralité: quand les deux chiffres sont identiques, il est plus que temps de se réabonner.

C LE MOULLEC .83 RUE J CURIE 22420 PLOUARET . TEL 96 38 94 24

=====

LES POTINS DE LA MERE ALI

La gloire. C'est la gloire je vous dis. Une page entière de pub dans le numéro d'octobre de CPC. J'espère que vous n'avez pas manqué cela. Sinon, c'est un ordre, courez chez le marchand de journaux le plus proche.

Bien sur, il nous a fallu partager l'espace avec les autres freewares, mais qu'importe ALIGATOR se détachait du lot... N'est ce pas ?

A part cela quelles sont les nouvelles du front ?

L'été a été calme. Les revues informatiques qui sont données la peine de paraître durant cette période s'en sont trouvées fort dégraissées.

Amstrad 100 % et CPC n'ont pas sortis de numéro au mois d'août.

Amstar s'est contenté de faire

une rétrospective de tous les softs édités depuis un an. Nous avons remarqués que pour une fois les notes attribuées se rapprochaient plus de la réalité qu'habituellement. Je vous parle pas des cartons que certains softs se sont payés. Certains éditeurs de jeux ont surement grincé des dents.

Amsmag lui en juillet a eut des problèmes d'imprimeur. La pagination du numéro s'en est trouvée fortement réduite. En août nous avons eut le droit à un spécial HELP avec un grand nombre de solutions de jeux d'aventure. Très bonne initiative mais tout le monde n'y a peut être pas trouvé son compte.

Pour TILT également pagination réduite en août. En septembre nous avons eut le droit à deux nouveautés. Une

augmentation du prix de la revue (silence dans les rangs) et l'annonce de la sortie d'un TILT EIS tous les mois.

Cette revue de très bonne qualité au demeurant semble éprouver un problème de ciblage de ses lecteurs. N'étant dédiée à aucun micro plus qu'un autre le lecteur ne peut donc être intéressé que par 50% du journal au maximum. Que faire d'un article qui vous parle d'un périphérique pour un micro que vous ne possédez pas.

C'est comme en politique, il vaut mieux être de droite ou de gauche qu'au centre. Ou comme dit ma grand-mère "Ma pitchoun si ti tassis le c., entre deux chaises ti va ti casser la gueule"

En début d'année, je vous

Comme vous le voyez, la rédaction n'a pas chômée. Ne soyez donc pas étonnés si Aligator ne sort que tous les deux mois. Difficile d'être au four et au moulin à la fois. Bon je vous laisse. Faites de beaux listing et de beaux rêves. Bye mes petits loups..



```

10 REM ::::::::::::::::::::::::::::
20 REM :                               :
30 REM :      PETIT MAIS UTILE       :
40 REM :                               :
50 REM :      CATALOGUEUR DISQUETTE  :
60 REM :                               :
70 REM ::::::::::::::::::::::::::::
80 CLEAR:ON ERROR GOTO 130
90 DEF FNp(a)=PEEK(a)+256*PEEK(a+1)
100 &DIR
110 a$(0)="BAS":a$(1)="BIN":a$(2)="ECR":
a$(3)="ASC":a$(5)="PROT"
120 PRINT:PRINT:INPUT "Nom du fichier ";
n$:OPENIN n$
130 p=PEEK(&A767):PRINT "Nom: ";FOR i=&A
70A TO &A70A+12:PRINT CHR$(PEEK(i));;NEX
T
140 PRINT:PRINT "Type:"a$((p AND 14)/2),
a$((p AND 1)+4)
150 PRINT "Debut : "&HEX$(FNp(&A76A));"
ou "&FNp(&A76A)
160 PRINT "Longueur : "&HEX$(FNp(&A76D));
" ou "&FNp(&A76D)
170 PRINT "Execution : "&HEX$(FNp(&A76F))
;" ou "&FNp(&A76F)
180 END

```

Astuces de programmation!



Un petit truc vite fait en passant. En passant par la Lorraine avec mes sabots don daine Aie, mais ça va plus la tête. Faut que j'arrête soit le café soit l'ordinateur. Boire ou conduire il faut choisir.

Bon avec tout ça, j'ai perdu le fil de mes idées. De quoi je causate tout à l'heure. J'ai l'esprit qui diverge. Dix verges ... mon rêve. Est ce que vous avez remarqué que le français est une drôle de langue. Ne dit-on pas de quelqu'un qu'il a des yeux con-cu-pissants et qui même parfois con-vergent. Un mec comme cela doit vraiment avoir un regard dégeulasse. Un regard à prendre rendez vous chez l'ophtalmo.

Bon j'en était où?. Ah oui, je vous parlait d'un truc. Un petit truc bien utile pour remplacer avantageusement la commande INPUT. Le point d'interrogation qui attend votre réponse, n'est parfois pas facile à situer si d'aventure il se trouve au milieu d'un texte. Avec ma petite bidouille c'est un curseur clignotant que vous obtiendrez.

Quelques renseignements sur les variables utilisées.

GR : c'est le CHR\$ utilisé dans le clignotement. Changez le si le mien ne vous convient pas.

LG : longueur maximum de la
réponse qui sera admise. Très utile
pour ne pas empiéter sur la suite.

X1 et Y1 : les coordonnées où le curseur cliquera.

LIG\$: c'est la réponse obtenue.
Si la réponse attendue est une variable
numerique faites apres le GOSUB
5000:LIG=VAL(LIG\$).

Etonnant.... Non ?

```

10 REM :::::::::::::::::::::::::::::::
20 REM :
30 REM : INPUT !!! c'est dépassé :
40 REM :
50 REM :::::::::::::::::::::::::::::::
60 CLS:LOCATE 1,10:PRINT "VOTRE NOM ?"
70 LG=20:X1=13:Y1=10:GOSUB 5000:NOM$=LIG
$
80 END

5000 lig$="":LOCATE x1,y1:gr=134
5010 a$=INKEY$:gr=gr XOR 15:PRINT CHR$(g
r):CHR$(8);: IF a$="" THEN 5010
5020 a$=UPPER$(a$):IF ASC(a$)=13 THEN 50
40 ELSE IF (a$)"Z" AND ASC(a$)<>127) THE
N 5010 ELSE IF ASC(a$)=127 AND LEN (lig$
)>0 THEN lig$=LEFT$(lig$,LEN(lig$)-1):PR
INT CHR$(8);" ";CHR$(8);CHR$(8);:GOTO 5
010
5030 IF LEN(lig$)=lg THEN PRINT CHR$(7);
:GOTO 5010 ELSE lig$=lig$a$:PRINT RIGHT
$(lig$,1);:GOTO 5010
5040 LOCATE x1,y1:PRINT CHR$(24)+" "+lig
$+" "+CHR$(24)
5050 RETURN
:::::::::::::::::::::::::::::
:
: ELEVE GATOR ... ZERO DE BASIC! :
:
:::::::::::::::::::::::::::::

```

Il est de tradition, lorsque l'on écrit un programme basic de faire une numérotation de 10 en 10.

Ce que vous ne savez peut être pas, c'est qu'il est possible de créer une ligne dont la numérotation est zéro. De plus cette ligne présente une propriété très intéressante: elle est invisible lorsque l'on fait LIST.

Cela permet d'y loger un mot de
passe invisible, un copyright ou tout
autre chose que vous jugerez utile.

Pour créer cette ligne zéro,voici la marche à suivre.

La ligne sera tout d'abord écrite sous le numéro 1. Pour le reste du listing vous ferez une numérotation de 10 en 10 normale.

Un fois votre programme terminé
faite :

POKE 370,0:LIST

La ligne 1 a disparue et est devenue la ligne zéro. Bien quelle est disparue elle reste toujours active.

Un POKE 370,1 la fera réapparaître.

Qu'est ce que l'on dit ? ... Merci
! Merci qui ? Merci ALIGATOR ...

```

:
: DOSSIER CREATION ET GESTION :
: DE SPRITES (suite..) :
:
:
:

```

Depuis le dernier ALIGATOR un fait nouveau s'est produit. La revue AMS MAG a été intéressée par ce dossier et l'a édité dans son numéro 39 d'octobre. Ici à la rédaction on s'est posé la question de savoir s'il était honnête d'en continuer la publication.

Après réflexion nous avons décidé d'aller jusqu'au bout du dossier pour plusieurs raisons.

Primo: les lecteurs d'ALIGATOR ne sont pas obligatoirement des lecteurs de AMS MAG.

Secundo: AMS MAG a fait l'impasse sur le listing source déssassemblé des routines d'affichage. Ce listing est primordial pour la compréhension du dossier. Nous nous le publierons intégralement.

Tertio: les routines se sont enrichies d'une nouvelle fonction pour paramétrer la taille des sprites. Nous la proposerons à AMS MAG mais rien ne dit qu'ils seront preneur. Vous vous serez sur d'en profiter.

Dans ce numéro, nous vous proposons la suite de l'utilitaire de création de sprites. Pour ceux qui prennent le train en marche; contactez la rédaction.



```

970 a$=UPPER$(a$):IF a$="N" THEN GOTO 790
980 IF a$="O" THEN GOTO 440
990 GOTO 960
1000 CLS:PEN 2:LOCATE 10,2:PRINT"--* NOUVEAU SPRITE *--":LOCATE 14,3:PEN 3:PRINT"=====
1010 PEN 3:LOCATE 1,6:PRINT " TOUCHES < N > ET < C > "
1020 PEN 1:LOCATE 1,9:PRINT " Lorsque vous avez fini votre Sprite et que vous desirez le conserver appuyez sur < N > *N EW$ ."
1030 LOCATE 1,13:PRINT " Le programme le memorise, vous donne son adresse mais ne l'efface pas. Tres utile si le SPRI

```

TE suivant ne differe que tres peu du precedent."

```

1040 LOCATE 1,18:PRINT " Si vous desirez effacer le dessin en cours sans qu'il soit sauvegarder en me-moire utilisez la touche < C > : *CLS$."

```

```

1050 LOCATE 1,22:PEN 2:PRINT " N.B : Noubliez pas de noter l'adresse de depart de chaque SPRITE."

```

```

1060 LOCATE 33,25:PEN 3:PRINT"<ENTER>":CALL &BB18:GOTO 440

```

```

1070 CLS:PEN 2:LOCATE 12,2:PRINT"--* SAUVEGARDE *--":LOCATE 16,3:PEN 3:PRINT"=====

```

```

1080 PEN 3:LOCATE 1,7:PRINT " TOUCHE < S > "

```

```

1090 PEN 1:LOCATE 1,10:PRINT " Lorsque vous avez dessiné tous vos Sprites appuyez sur < S > "

```

```

1100 LOCATE 1,13:PRINT " Suivez les indications fournies par le programme."

```

```

1110 LOCATE 1,16:PRINT " La sauvegarde de vos SPRITES se fera automatiquement a partir de &9000."

```

```

1120 LOCATE 33,25:PEN 3:PRINT"<ENTER>":CALL &BB18:GOTO 440

```

```

1130 CLS:PEN 2:LOCATE 11,2:PRINT"--* EFFET MIROIR *--":LOCATE 15,3:PEN 3:PRINT"=====

```

```

1140 PEN 3:LOCATE 1,7:PRINT " TOUCHE < M > *MIROR$ "

```

```

1150 PEN 1:LOCATE 1,10:PRINT " L'effet miroir est tres utile. Il vous permet de ne pas etre obligé de redessiner un personnage lorsque ce dernier doit changer son sens de déplacement. "

```

```

1160 LOCATE 33,25:PEN 3:PRINT"<ENTER>":CALL &BB18:GOTO 440

```

```

1170 CLS:PEN 2:LOCATE 14,2:PRINT"--* TEMOIN *--":LOCATE 18,3:PEN 3:PRINT"=====

```

```

1180 PEN 1:LOCATE 1,6:PRINT " Il est parfois utile, apres un sprite, de laisser quelques octets de libres. "

```

```

1190 LOCATE 1,10:PRINT " Par la suite, il vous sera possible d'y piquer la largeur et la hauteur des sprites ou tout autre parametre que vous jugerez utile. "

```

```

1200 LOCATE 1,15:PRINT " Par défaut, le nombre de temoin est: 0 "

```

```

1210 PEN 3:LOCATE 2,18:PRINT " DESIREZ VOUS LAISSER DES TEMOINS (0/N) "

```

```

1220 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 1220
1230 a$=UPPER$(a$):IF a$="N" THEN GOTO 440

```

```

1240 IF a$="O" THEN GOTO 1260
1250 GOTO 1220

```

```

1260 LOCATE 1,20:PRINT STRING$(40," "):LOCATE 1,20:PEN 2:INPUT " NB DE TEMOINS DESIRE (0 a 9) ";a$

```

```

1270 a=VAL(a$):IF a>9 THEN GOTO 1260 ELSE TEMOIN=A

```

```

1280 LOCATE 1,22:PEN 2:PRINT "OK";A;" OCTETS APRES CHACUN DES SPRITES"

```

```

1290 LOCATE 33,25:PEN 3:PRINT"<ENTER>":CALL &BB18:GOTO 440

```

```

1300 REM :::: CADRE MODE 1 ::::

```

```

1310 IF mo=0 THEN GOTO 1600

```

```

1320 x=2:y=2:x1=x:y1=y:enc=1:co=2:DIM c(mx-1,ny-1):fo=1

```

```

1330 a$="1234"

```

```

1340 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,6:INK 3,18:CLS

```

```

1350 PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(207):FOR h=0 TO ((mx-1)/4)-1:LOCATE 2+(h*4),1:PEN enc:PRINT a$:enc=enc+1:IF enc>3 THEN enc=1

```

```

1360 NEXT

```

```

1370 b$="12345678901234567890"

```

```

1380 FOR h=1 TO (my-1):LOCATE 1,h+1:b1$=MID$(b$,h,1):PEN enc:PRINT b1$:enc=enc+1:IF enc>3 THEN enc=1

```

```

1390 NEXT:enc=1:

```

```

1400 PEN 3:PLOT 1,63,3:DRAW 639,63:DRAW 639,1:DRAW 1,1:DRAW 1,63:PLOT 593,63:DRAW 593,399:DRAW 639,399:DRAW 639,63:PLOT 465,63:DRAW 465,1

```

```

1410 PEN 3: LOCATE 39,5:PRINT"H"

```

```

1420 PEN 2:LOCATE 39,8:PRINT"N"

```

```

1430 LOCATE 39,11:PRINT"C"

```

```

1440 LOCATE 39,14:PRINT"M"

```

```

1450 LOCATE 39,17:PRINT"S"

```

```

1460 SYMBOL 249,255,128,128,128,128,128,128,255

```

```

1470 SYMBOL 250,255,1,1,1,1,1,1,255

```

```

1480 SYMBOL 251,255,0,0,0,0,0,0,255

```

```

1490 z$=CHR$(249)+CHR$(251)+CHR$(250)

```

```

1500 z1$=CHR$(143)+CHR$(143)+CHR$(143)

```

```

1510 WINDOW #1,2,28,23,24:CLS #1

```

```

1520 GOSUB 1530:GOTO 1560

```

```

1530 IF mo=0 THEN GOTO 1670

```

```

1540 PEN 3:LOCATE 5,23:PRINT z$:PEN 1:LOCATE 11,23:PRINT z1$:PEN 2:LOCATE 17,23:PRINT z1$:LOCATE 23,23:PEN 3:PRINT z1$

```

```

1550 PEN 1:LOCATE 3,24:PRINT"P=":LOCATE 12,24:PRINT CHR$(240):enc=1:RETURN

```

```

1560 WINDOW #2,2,37,2,21:

```

```

1570 IF back=1 THEN RETURN

```

```

1580 PEN 1:LOCATE x,y:PRINT CHR$(202):GOTO 1760

```

```

1590 REM :::: CADRE MODE 0 ::::

```

```

1600 MODE 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,13:INK 3,24:INK 4,6:INK 5,16:INK 6,18:INK 7,9:INK 8,2:INK 9,11:INK 10,14:INK 11,8:INK 12,4:INK 13,3:INK 14,1,24:INK 15,16,11

```

```

1610 x=2:y=2:x1=x:y1=y:enc=2:co=2:DIM c(mx-1,my-1):fo=1

```

```

1620 a$="12":PEN 1:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(207):FOR h=0 TO ((mx-1)/2)-1:LOCATE 2+(h*2),1:PEN enc:PRINT a$:enc=enc+1:NEXT

```

```

1630 b$="12345678901234567890"

```

```

1640 FOR h=1 TO (my-1):LOCATE 1,h+1:b1$=MID$(b$,h,1):PEN 1:PRINT b1$:NEXT:enc=1

```

```

1650 PEN 3:PLOT 1,63,3:DRAW 639,63:DRAW 639,1:DRAW 1,1:DRAW 1,63:PLOT 545,63:DRAW 545,399:DRAW 639,399:DRAW 639,63:PLOT 465,63:DRAW 465,1

```

```

1660 PEN 3:LOCATE 19,5:PRINT"H":PEN 2:LO
CATE 19,8:PRINT"N":LOCATE 19,11:PRINT"C"
:LOCATE 19,14:PRINT"M":LOCATE 19,17:PRIN
T"S"
1670 WINDOW #1,2,14,23,24:CLS #1:PEN #1,
1:LOCATE #1,1,1:PRINT#1,"PEN 1 =" :PLOT
340,20,3:DRAW 394,20:DRAW 394,56:DRAW 3
40,56:DRAW 340,20:LOCATE #1,11,1:PEN #1,
enc:PRINT #1,CHR$(143):enc=1
1680 WINDOW #2,2,17,2,21:CLS #2
1690 IF back=1 THEN RETURN
1700 PEN 1:LOCATE x,y:PRINT CHR$(202):GO
TO 1760
1710 REM :::::::::::::::::::::
1720 REM :
1730 REM : ROUTINE PRINCIPALE :
1740 REM :
1750 REM :::::::::::::::::::::
1760 a$=UPPER$(INKEY$)
1770 IF a$="" THEN GOTO 1760 ELSE a=ASC(
a$)
1780 IF a=240 AND y>2 THEN y=y-1:GOTO 19
60
1790 IF a=241 AND y<my THEN y=y+1:GOTO 1
960
1800 IF a=242 AND x>2 THEN x=x-1:GOTO 19
60
1810 IF a=243 AND x<mx THEN x=x+1:GOTO 1
960
1820 IF a=224 THEN GOTO 2040
1830 IF a$=" " THEN GOTO 2560
1840 IF a$="N" THEN GOTO 2130
1850 IF a$="C" THEN 1910
1860 IF a$="S" THEN GOTO 2370
1870 IF a$="M" THEN GOTO 2690
1880 IF a$="H" THEN ERASE c:fo=0:MODE 1:
GOTO 440
1890 GOTO 1760
1900 REM :::: CLS ::::
1910 IF mo=0 THEN 1930
1920 FOR h=0 TO 45:PLOT 527,48-h,0:DRAW
630,48-h:NEXT:CLS #1:GOSUB 1530:CLS #2:G
OTO 1940
1930 FOR h=0 TO 45:PLOT 527,48-h,0:DRAW
630,48-h:NEXT:CLS #2:LOCATE 12,23:PEN 1:
PRINT CHR$(143)
1940 ERASE c:x=2:y=2:x1=x:y1=y:enc=1:co=
2:DIM c(mx-1,my-1):PEN 1:LOCATE x,y:PRIN
T CHR$(202):GOTO 1760
1950 REM :::: DEP CURSEUR ::::
1960 LOCATE x1,y1:PEN 0:PRINT CHR$(143)
1970 bn=c(x1-1,y1-1):PEN bn:LOCATE x1,y1
:PRINT CHR$(143)
1980 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
1990 IF c(x-1,y-1)<>0 THEN PEN 0 ELSE PE
N 1
2000 LOCATE x,y:PRINT CHR$(202)
2010 PRINT CHR$(22)+CHR$(0)
2020 x1=x:y1=y:GOTO 1760
2030 REM :::: VALIDATION ::::
2040 PEN enc:LOCATE x,y:PRINT CHR$(143):
c(x-1,y-1)=enc
2050 PRINT CHR$(22)+CHR$(1)
2060 IF c(x-1,y-1)<>0 THEN PEN 0 ELSE PE

```

```

N 1
2070 LOCATE x,y:PRINT CHR$(202):GOSUB 21
00
2080 PRINT CHR$(22)+CHR$(0):PEN enc:GOT
O 1760
2090 REM :::: PLOTAGE ::::
2100 px=527+((x-1)*mult):py=48-((y-1)*2)
2110 PLOT px,py,co-1:RETURN
2120 REM :::: NEW MODE 1 ::::
2130 FOR h=16 TO 58:PLOT 16,h,0:DRAW 448
,h:NEXT:IF back=1 THEN GOTO 3190
2140 IF mo=0 THEN GOTO 2210
2150 LOCATE 2,23:PRINT "SPRITE nr";SP;"
en "&";HEX$(deb):nrt=sp:debt=deb
2160 GOSUB 2270:deb=deb+temoin:sp=sp+1:
2170 PEN 3:LOCATE 15,24:PRINT "<ENTER>":
CALL &BB18
2180 CLS #1:GOSUB 1530
2190 enc=1:co=2:GOTO 1760
2200 REM :::: NEW MODE 0 ::::
2210 LOCATE 2,23:PEN 2:PRINT "NR";SP;"en
&";HEX$(deb):nrt=sp:debt=deb
2220 GOSUB 2270:deb=deb+temoin:sp=sp+1:
2230 PEN 1:LOCATE 8,24:PRINT "<ENTER>":C
ALL &BB18
2240 WINDOW #1,2,14,23,24:CLS #1:PEN #1,
1:LOCATE #1,1,1:PRINT#1," PEN =" :PLOT
340,20,3:DRAW 394,20:DRAW 394,56:DRAW 3
40,56:DRAW 340,20:LOCATE #1,11,1:PEN #1,
1:PRINT #1,CHR$(143):enc=1
2250 co=2:GOTO 1760
2260 REM :::: POKE ::::
2270 ha=my-1:lg=(mx-1)/4:IF mo=0 THEN lg
=(mx-1)/2
2280 FOR h=1 TO ha
2290 FOR g=0 TO lg-1
2300 pee=PEEK(oct(h)+g):
2310 POKE deb,pee
2320 deb=deb+1
2330 NEXT g
2340 NEXT h
2350 RETURN
2360 REM :::: SAUVEGARDE ::::
2370 MODE 1:CLS:PEN 2:LOCATE 12,2:PRINT"
--* SAUVEGARDE *--":LOCATE 16,3:PEN 3:PR
INT"=====
2380 IF sp=1=0 THEN PEN 1:LOCATE 1,6:PRI
NT" Pas de SPRITES a sauvegarder":PEN 3
:LOCATE 33,24:PRINT"<ENTER>":CALL &BB18:
ERASE c:GOTO 180
2390 IF dis=0 THEN GOTO 2460
2400 PEN 1:LOCATE 1,7:PRINT" CASSETTE
OU DISQUETTE ( C / D )"
2410 A$=INKEY$:IF A$="" THEN GOTO 2410
2420 a$=UPPER$(A$):IF A$="D" THEN GOTO 2
460
2430 IF A$="C" THEN GOTO 2450
2440 GOTO 2410
2450 ATAPE
2460 GOSUB 2490:GOSUB 2540:SAVE F$,B,&90
00,deb-&9000
2470 LOCATE 23,22:PEN 3:PRINT"<ENTER>":C
ALL &BB18:ERASE c:GOTO 170

```

A SUIVRE.....



```

:::::::::::::::::::::::::::
:
: PEEK ET POKE VONT EN BATEAU ... :
:
:
:

```

- Bonjour Mr Gator,beau temps pour une rentrée scolaire.

- Bonjour Mr l'instituteur.Je vous amène mon fils Ben

- Bonjour Ben... Aie ! Sage, sage Ben.

- Allons du calme Ben,arrête de mordre les chaussures de MR l'instituteur.C'est du plastique pas du croco.

- Dynamique ce petit,j'espère qu'il sera aussi dégourdi en classe.

- Au fait Mr l'instituteur quel est le programme ?

- Aujourd'hui ce ne sera pas tres chargé.Il va apprendre à obtenir des vies infinies dans BOMB JACK 2 (disc) en faisant:

```

10 memory 5799:LOAD "B2CODE.EIN",5980
20 POKE &1BEA,0:CALL 60000

```

- Ah tres bien.Et c'est tout ?

- Mais non,mais non.Ensuite nous nous attaquerons au jeu CAULDRON; toujours pour des vies infinies.

- C'est aussi facile que BOMB JACK ?

- Oui,aussi facile.Peu etre un peu plus long.Il faut faire :

```

10 FOR F=&40 TO 125
20 READ A$:A=A XOR VAL(A$)
30 NEXT
40 IF A<>10 THEN PRINT 'ERREUR
DANS LES DATAS':END
50 RESTORE
60 FOR F=&2000 TO &203D
70 READ A$:POKE F,VAL ('&'+A$):NEXT
80 CALL &2000
90 DATA 21,0,20,11,40,0,6,40,ED,B0,
C3,4D,0,6,4,C5,3E,52,11,18,
0,21,9E,0,CD,A1,BC,3A,A4,0,
CB,7F,20,5,E6,3,CD,E,EC,2A,
9E,0,ED,5B,A0,0,3E,4C,CD,A1,
EC,C1,10,D9,3E,0,32,4D,DA,
C3,0,CB

```