

6 MODE 1

```
7 DIM mapa(21,40)
```

REM

9 DATA 143,143,143,143,143,143,143,143,143,143,143,143,143,143,1

10 DATA 143,144,144,144,144,144,144,144,143,143,144,144,144,143,143,
143,144,144,144,144,144,143,144,144,144,144,144,144,144,144,
144,144,144,144,144,144,144,144,143

11 DATA 143,144,143,144,143,144,143,144,144,144,144,143,144,143,144,

```

143,144,143,143,143,143,143,144,143,143,143,143,143,143,143,
143,143,143,144,143,144,143,143,143
12 DATA 143,144,143,144,143,144,143,144,143,143,143,144,143,144,
143,144,143,144,144,144,144,143,144,144,144,144,144,144,
144,144,143,144,143,144,143,144,143
13 DATA 143,144,143,144,143,144,143,144,143,144,144,144,144,143,144,
143,144,143,144,143,143,143,143,143,144,143,143,143,143,143,144,
143,144,143,144,143,144,143,144,143
14 DATA 143,144,144,144,144,144,143,144,143,144,144,143,143,143,144,
144,144,144,144,143,144,144,144,144,144,143,144,144,144,144,
143,144,143,144,143,144,143,144,143
15aDAZAla48pt44b43,143,143,144,143,143,143,143,144,144,144,144,144,

70 PRINT". Si pulsas un 8 vas hacia arriba"
71 PRINT
72 PRINT
73 PRINT"          Usa el teclado numerico,"
74 PRINT"          pues te sera mas facil familia-"
75 PRINT"          rizando con las direcciones"
76 PRINT:PRINT:PRINT
77 PRINT TAB(5); CHR$(24);"  P U L S A    T E C L A  ";CHR$(24)
78 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 78
79 REM
80 REM DIBUJAR EL LABERINTO
81 REM
82 CLS
83 FOR i=1 TO 21
84     FOR j=1 TO 40
85         READ mapa(i,j)
86         PRINT CHR$(mapa(i,j))
87     NEXT j
88 NEXT i
89 REM
90 REM SITUAR LOS PUNTOS GORDOS
91 REM
92 FOR j=1 TO 20
93     x=INT(RND*21)+1
94     y=INT(RND*40)+1
95     IF mapa(x,y)=144 THEN mapa(x,y)=231:LOCATE y,x:PRINT
        CHR$(231) ELSE GOTO 93
96 NEXT j
97 EVERY 500 GOSUB 204
98 puntos=0
99 NmrMovimientos=200
100 LOCATE 1,23
101 PRINT CHR$(24);"P U N T O S";CHR$(24)
102 LOCATE 15,23
103 PRINT puntos

```

```

104 REM
105 REM SITUAR EL MUNECO
106 REM
107 i=16:j=1:LOCATE j,i:PRINT CHR$(248)
108 fin$="no"
109 FOR k=1 TO NmrMovimientos
110     a$=INKEY$:IF a$="" THEN 110
111     IF a$<>"2" AND a$<>"4" AND a$<>"6" AND a$<>"8" THEN
        LOCATE 1,1:PRINT CHR$(7):GOTO 110
112     ON VAL(a$)/2 GOSUB 139,153,167,181
113     IF mapa(i,j)=207 THEN 115
114 NEXT k
115 REM
116 REM acabar
117 REM
118 CLS
119 fin$="si"
120 IF mapa(i,j)<>207 THEN salida$=" 00000H !!!! TE HAS QUEDADO
    ENCERRADO EN EL LABERINTO... TEN MAS CUIDADO LA PROXIMA VEZ"
    :GOTO 127
121 IF puntos<300 THEN salida$=" HUY, QUE POQUITOS PUNTOS HAS
    COMIDO... TIENES QUE PRACICAR MAS"
122 IF puntos>=300 AND puntos<500 THEN salida$=" ESTA BIEN, PERO
    TRATA DE PRACI CAR UN POCO MAS"
123 IF puntos>=500 THEN salida$=" MUY BIEN !!!! ESTO DE SALIR DE
    LOS LA.BERINTOS ES LO TUYO"
124 CLS
125 LOCATE 5,10
126 PRINT CHR$(24); " HAS CONSEGUIDO "; CHR$(24); puntos;
    CHR$(24); " PUNTOS "; CHR$(24)
127 LOCATE 1,12
128 PRINT salida$
129 LOCATE 1,22
130 PRINT CHR$(24);" QUIERES JUGAR OTRA VEZ? ";CHR$(24)
131 PRINT
132 PRINT" (contesta 'S' iSI o 'N' iNO)"
133 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 133
134 IF a$="s" OR a$="S" THEN RESTORE:CLS:GOTO 79
135 IF a$<>"N" AND a$<>"n" THEN LOCATE 1,1:PRINT CHR$(7):GOTO 129
136 CLS
137 END
138 REM
139 REM ===== mov abajo =====
140 REM
141 IF i+1>21 THEN SOUND 1,800,10,5:RETURN
142 IF mapa(i+1,j)=143 THEN SOUND 1,800,10,5: RETURN
143 IF mapa(i+1,j)=231 THEN mapa(i+1,j)=128:GOSUB 195
144 IF mapa(i+1,j)=144 THEN mapa(i+1,j)=128:GOSUB 199
145 REM borrar muneco anterior y colocar el nuevo
146 LOCATE j,i
147 PRINT " "
148 i=i+1
149 LOCATE j,i
150 PRINT CHR$(248)
151 RETURN
152 REM
153 REM ===== mov izquierda =====
154 REM

```

```

155 IF j-1<1 THEN SOUND 1,800,10,5:RETURN
156 IF mapa(i,j-1)=143 THEN SOUND 1,800,10,5:RETURN
157 IF mapa(i,j-1)=231 THEN mapa(i,j-1)=128:GOSUB 195
158 IF mapa(i,j-1)=144 THEN mapa(i,j-1)=128:GOSUB 199
159 REM borrar muneco anterior / colocar el nuevo,
160 LOCATE j,i
161 PRINT " "
162 j=j-1
163 LOCATE j,i
164 PRINT CHR$(243)
165 RETURN
166 REM
167 REM ===== mov derecha =====
168 REM
169 IF j+1>40 THEN SOUND 1,800,10,5:RETURN
170 IF mapa(i,j+1)=143 THEN SOUND 1,800,10,5: RETURN
171 IF mapa(i,j+1)=231 THEN mapa(i,j+1)=128:GOSUB 195
172 IF mapa(i,j+1)=144 THEN mapa(i,j+1)=128:GOSUB 199
173 REM borrar muneco anterior y colocar el nuevo
174 LOCATE j,i
175 PRINT " "
176 j=j+1
177 LOCATE j,i
178 PRINT CHR$(248)
179 RETURN
180 REM
181 REM ===== mov arriba =====
182 REM
183 IF j-1<1 THEN SOUND 1,800,10,5:RETURN
184 IF mapa(i-1,j)=143 THEN SOUND 1,800,10,5:RETURN
185 IF mapa(i-1,j)=231 THEN mapa(i-1,j)=128:GOSUB 195
186 IF mapa(i-1,j)=144 THEN mapa(i-1,j)=128:GOSUB 199
187 REM borrar muneco anterior y colocar el nuevo
188 LOCATE j,i
189 PRINT " "
190 i=i-1
191 LOCATE j,i
192 PRINT CHR$(248)
193 RETURN
194 REM
195 REM puntos
196 REM
197 LOCATE 15,23:puntos=puntos+20 :PRINT puntos
198 RETURN
199 LOCATE 15,23:puntos=puntos+1:PRINT puntos
200 RETURN
201 REM
202 REM recordar el numero de movimientos que quedan
203 REM
204 IF fin$="si" THEN RETURN
205 LOCATE 5,25
206 PRINT CHR$(24);"te quedan";NmrMovimientos-k;"movimientos";CHR$
207 FOR x=1 TO 500:NEXT
208 LOCATE 5,25:PRINT STRING$(30," ")
209 RETURN

```