

```

10 REM JUEGO DEL MASTER MIND
20 MODE 1: PRINT TAB(15)"MASTER MIND"
30 WINDOW #1,1,40,25,25
40 PRINT "    El objeto de este juego es descubrir un codigo de cuatro cifras, de
1 1 al 9"
50 PRINT
60 PRINT CHR$(164);" = CORRECTO NUMERO Y SITIO"
70 PRINT CHR$(230);" = CORRECTO SOLO EL NUMERO"
80 PRINT CHR$(7):PRINT #1,"    PRESIONE UNA TECLA PARA CONTINUAR":CALL &BB18
90    Comienzo del juego
100    Generar la clave (aleatoriamente)
105 PRINT CHR$(22);CHR$(0)
110 A$=""
120 RANDOMIZE TIME
130 FOR K=1 TO 4:CLAVE(K)=INT(RND*9)+1: NEXT K
140    Entrada, de la jugada
150 CLS: PRINT CHR$(7): PRINT #1,"    INTRODUZCA LOS CUATRO NUMEROS    "
160 PRINT
170 FOR K=1 TO 4
180 Z$=INKEY$
190 IF Z$<"1" OR Z$>"9" THEN 180
200 PRINT Z$;:NUM(K)=VAL(Z$)
210 NEXT K
220 PRINT CHR$(7):PRINT#1,"Es correcta la entrada (S/N)?"
230 z$=INKEY$:IF Z$="" THEN 230
250 IF Z$="S" OR Z$="s" THEN CLS #1: GOTO 280
255 PRINT CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)
260 PRINT #0,CHR$(22)+CHR$(0);CHR$(11)+CHR$(11)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)+CHR$(8)

```

```

270 CLS #1:PRINT CHR$(7):PRINT #1,"      INTRODUCZA DENUEVO LOS NUMEROS      ":GOTO
170
280 T$="":FOR K=1 TO 4:P(K)=0:Q(K)=0: NEXT K
290 FOR K=1 TO 4
300 IF NUM(K)=CLAVE(K) THEN T$=T$+CHR$(164):P(K)=1:Q(K)=1
310 NEXT K
320 IF LEN (T$)=4 THEN PRINT CHR$(11);CHR$(22);CHR$(1);"      ";T$: GOTO 500
330 FOR I=1 TO 4
340 IF P(I)<>0 THEN 400
350 FOR J=1 TO 4
360 IF Q(J)<>0 THEN 380
370 IF T<>J AND NUM(J)=CLAVE(I) THEN T$=T$+CHR$(230):Q(J)=J:J=4
380 NEXT J
400 NEXT I
410 PRINT CHR$(11);CHR$(22);CHR$(1);"      ";T$
420 IF CONTADOR<10 THEN CONTADOR=CONTADOR+1:PRINT #1,"      INTRODUCZA LOS NUEVOS
NUMEROS      ": GOTO 160
430 PRINT #1,CHR$(24);" LO SIENTO LA CLAVE ERA ";CLAVE(1);CLAVE(2);CLAVE(3);CLAV
E(4);CHR$(24)
440 END
500 FOR K=1 TO 40:IF MID$(T$,K,1)=CHR$(164) THEN AC=AC+1: NEXT K
510 IF AC=4 THEN PRINT #1,CHR$(24);" ACERTO A LOS ";CONTADOR;" INTENTOS ";CHR$(
24):END
520 GOTO 410

```