

```

10 / PROGRAMA << LABERINTO MAGICO >>
20 /
30 BORDER 26:INK 0,26:INK 1,0:INK 2,6:INK 3,2,6:SPEED INK 5,5:PAPER 0:PEN 3:MODE
  0
40 LOCATE 2,10:PRINT"L A B E R I N T O":LOCATE 5,14:PRINT"M A G I C O":FOR T=1 T
  O 255:SOUND 1,T,3
50 IF SQ(1)<>4 THEN 50 ELSE NEXT
60 FOR T=1 TO 15:SOUND 1,255,T,T
70 IF SQ(1)<>4 THEN 70 ELSE NEXT:PEN 1:MODE 1
80 RESTORE 9000:FOR Z=1 TO 22:READ E$:LOCATE 1,Z:PRINT E$:CHR$(7):NEXT
90 IF INKEY$="" THEN 90
100 PEN 1:MODE 0:LOCATE 1,5:PRINT"INTRODUCE TU NOMBRE":LOCATE 5,10:INPUT NM$
110 IF LEN(NM$)<1 OR LEN(NM$)>10 THEN 100 ELSE CLS
120 L$=CHR$(143):SYMBOL AFTER 31:SYMBOL 140,0,60,126,102,102,126,60,0:p$=CHR$(14
  0):GOSUB 8000:GOSUB 8100:GOSUB 8200
130 XP=2:YP=2:GOSUB 7000
140 EVERY 100,0 GOSUB 7200
150 EVERY 21,1 GOSUB 7500
160 L$=INKEY$:IF L$="" THEN 160
170 IF L$=CHR$(240) AND TEST(XP*32-16,412-(YP-1)*16)<>1 THEN GOSUB 7100:YP=YP-1:
  GOSUB 7000
180 IF L$=CHR$(241) AND TEST(XP*32-16,412-(YP+1)*16)<>1 THEN GOSUB 7100:YP=YP+1:
  GOSUB 7000
190 IF L$=CHR$(242) AND TEST((XP-1)*32-16,412-YP*16)<>1 THEN GOSUB 7100:XP=XP-1:
  GOSUB 7000
200 IF L$=CHR$(243) AND TEST((XP+1)*32-16,412-YP*16)<>1 THEN GOSUB 7100:XP=XP+1:
  GOSUB 7000
210 IF XP=19 THEN EVERY 5000,0 GOSUB 7580:EVERY 5000,1 GOSUB 7580:GOTO 230
220 GOTO 160
230 PEN#0,3:LOCATE#0,4,10:PRINT"FELICIDADES!":FOR T=255 TO 1 STEP-1:SOUND 1,T,2:
  SOUND 2,T,2
240 IF SQ(1)<>4 THEN 240
250 NEXT:MODE 0:PEN 2
260 LOCATE 5,5:PRINT NM$:LOCATE 5,10:PRINT"TARDATE":TM:LOCATE 2,12:PRINT"laberi
  ntisegundos":LOCATE 6,14:PRINT"EN SALIR":PEN 3:LOCAT
  E 1,22:PRINT"P PARA OTRA PARTIDA":LOCATE 1,24:PRINT"F PARA OTRO PROGRAMA"

```

```

270 L$=INKEY$:IF L$="" THEN 270 ELSE L$=UPPER$(L$)
280 IF L$="P" THEN RUN 100 ELSE IF L$<>"F" THEN 270
290 INK 0,1:INK 1,24:PAPER 0:PEN 1:BORDER 1:MODE 1:PRINT"PREPARADO PARA EL SIGUI
ENTE PROGRAMA:":RUN"
7000 PEN#0,2:LOCATE#0,XP,YP:PRINT#0,P$:PEN#0,1:RETURN
7100 LOCATE#0,XP,YP:PRINT#0,CHR$(32):RETURN
7200 TM=TM+1:LOCATE#1,1,13:PRINT#1,TM;CHR$(7):RETURN
7300 PEN#0,1:XL=INT(RND*6+1)*3-2:YL=INT(RND*6+1)*4-3:IF XL=1 AND YL=1 THEN 7300
ELSE IF XL=1 THEN XL=2:GOTO 7310 ELSE IF YL=1 THEN Y
L=2:GOTO 7350 ELSE D=RND:IF D<0.49 THEN 7350
7310 FOR Z=XL TO XL+2:IF Z<>XP AND YL<>YP THEN LOCATE#0,Z,YL:PRINT#0,CHR$(32)
7320 NEXT:RETURN
7350 FOR Z=YL TO YL+3:IF Z<>YP AND XL<>XP THEN LOCATE#0,XL,Z:PRINT#0,CHR$(32)
7360 NEXT:RETURN
7500 GOSUB 7300
7505 XL=INT(RND*6+1)*3-2:YL=INT(RND*6+1)*4-3:IF XL=1 AND YL=1 THEN 7505 ELSE IF
XL=1 THEN XL=2:GOTO 7510 ELSE IF YL=1 THEN YL=2:GOTO
7550 ELSE D=RND:IF D<0.49 THEN 7550
7510 FOR Z=XL TO XL+2:IF Z=XP AND YL=YP THEN Z=XL+2 ELSE LOCATE#0,Z,YL:PRINT#0,C
HR$(143)
7520 NEXT:GOTO 7580
7550 FOR Z=YL TO YL+3:IF Z=YP AND XL=XP THEN Z=YL+3 ELSE LOCATE#0,XL,Z:PRINT#0,C
HR$(143)
7560 NEXT
7580 RETURN
8000 WINDOW #0,1,20,1,25:x$=STRING$(19,143):FOR z=1 TO 25:LOCATE #0,1,z:PRINT #0
,l$:LOCATE #0,19,z:PRINT #0,l$:NEXT:LOCATE #0,1,1:PR
INT #0,x$:LOCATE #0,1,25:PRINT #0,x$
8010 z=INT(RND(TIME)*22+2):IF Z<>5 AND Z<>9 AND Z<>13 AND Z<>17 AND Z<>21 THEN L
OCATE 19,z:PRINT CHR$(32):RETURN ELSE 8010
8100 WINDOW #1,20,20,1,25:PEN #1,3:LOCATE #1,1,6:PRINT#1,"TIEMPO":RETURN
8200 X$=LEFT$(X$,LEN(X$)-1):FOR Z=4 TO 16 STEP 3:FOR Y=2 TO 24:LOCATE Z,Y:PRINT
L$:NEXT Y,Z:FOR Y=5 TO 23 STEP 4:LOCATE 1,Y:PRINT X$
:NEXT:RETURN
9000 DATA " L A B E R I N T O M A G I C O",," Es una prueba contra reloj en
un",laberinto siempre cambiante.,," El objetivo del
juego es conseguir",salir de el en el minimo tiempo posible.,," Tu personaje s
era una pelota de color"
9010 DATA rojo que aparecera siempre en la,esquina superior-izquierda del monito
r,"y que debes llevar hasta la apertura, en",,"la mur
alla exterior, en el otro extremo",de la pantalla.
9020 DATA ,," La pelota se mueve con las cuatro",teclas del cursor.,,,, " PULSA
CUALQUIER TECLA PARA COMENZAR"

```