

```

10 REM *****
20 REM *
30 REM * PEINTURE par *
40 REM * O.COULON *
70 REM * P.S.: un petit *
80 REM * bonjour a *
90 REM * F.SOUFFLET,habi- *
100 REM * tant de HYERES *
110 REM *
120 REM *****

130 GOSUB 1540 'PRESENTATION
140 DIM t(20,25)
150 piece=0:TA=1
160 REM ----- VOULEZ-VOUS LES REGLES ?
-----
170 MODE 1
180 PEN 1:INK 0,26:BORDER 26,10:INK 1,10

190 LOCATE 11,12:PRINT "LES REGLES (O/N)
?"
200 a$=INKEY$:IF a$="O" OR a$="o" THEN G
OTO 1340 ELSE IF a$="n" OR a$="N" THEN 2
10 ELSE GOTO 200
210 MODE 2:PRINT:INPUT "Score minimum da
ns la 1ere salle (100-200) ";mini
220 IF mini<100 OR mini>200 THEN 210
230 mini=mini-10
240 PRINT:PRINT TAB(19)"O.K.":score=0
250 FOR x=1 TO 20:FOR y=1 TO 25:t(x,y)=0
:NEXT y:NEXT x:mini=mini+10:act=0
260 REM ----- LE PEINTRE -----
270 D$=CHR$(250)
280 G$=CHR$(251)
290 H$=CHR$(249)
300 B$=CHR$(248)
310 P$=H$
320 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0:INK 1,0:INK
2,18
330 PEN 1

```

```

340 REM ----LA TRUITE DE SCHUBERT----
350 DATA 76,1,119,1,89,1,89,1,71,1,71,2,
89,2,119,1,119
360 DATA 1,80,1,89,1,95,1,106,3,119,1,11
9,1,80,1,89,1,95,1,106,3,119
370 DATA 1,119,1,89,1,89,1,71,1,71,2,89,
2,119
380 DATA 1,89,1,95,1,106,1,95,1,89,1,127
,3,119,1,119,1,95,1,95,1,89,1,95
390 DATA 1,106,1,95,2,89,2,119,1,89,1,95
,1,95,1,89,1,95,1,106,1,95,3,89
400 DATA 1,89,1,106,1,106,1,89,1,89,1,89
,2,119,1,119,1,119,1,95,1,80,1,95,3,89
410 DATA 1,89,1,106,1,106,1,89,1,89,1,89
,2,119,1,119,1,119,1,95,1,80,1,95,3,89
420 REM -----PLAN DU TABLEAU 1-----

430 DATA 1,1,2,1,3,1,4,1,5,1,6,1,7,1,8,1
,9,1,11,1,12,1,13,1,14,1,15,1,16,1,17,1,
18,1,19,1,20,1,1,2,20,2
440 DATA 1,3,3,3,4,3,6,3,7,3,8,3,9,3,12,
3,13,3,14,3,15,3,17,3,18,3,20,3,1,4,3,4,
4,4,6,4,15,4,17,4,18,4,20,4
450 DATA 1,5,9,5,10,5,11,5,12,5,20,5,1,6
,3,6,4,6,5,6,7,6,14,6,16,6,17,6,18,6,20,
6
460 DATA 1,7,3,7,10,7,11,7,18,7,20,7,1,8
,3,8,5,8,7,8,8,8,10,8,11,8,13,8,14,8,16,
8,18,8,20,8,1,9,3,9,5,9,16,9,18,9,20,9
470 DATA 1,10,7,10,8,10,9,10,10,10,11,10
,12,10,13,10,14,10,20,10,1,11,3,11,4,11,
5,11,7,11,14,11,16,11,17,11,18,11,20,11,
1,12,9,12,12,12,20,12
480 REM -----PLAN DU TABLEAU 2-----
490 DATA 1,1,2,1,3,1,4,1,5,1,6,1,7,1,8,1
,9,1,10,1,11,1,12,1,13,1,14,1,15,1,16,1,
17,1,18,1,19,1,20,1
500 DATA 1,2,1,3,1,4,1,5,1,6,1,7,1,8,1,9
,1,10,1,11,1,12,20,2,20,3,20,4,20,5,20,6

```

```

,20,7,20,8,20,9,20,10,20,11,20,12
510 DATA 2,2,3,2,4,2,5,2,6,2,7,2,8,2,9,2
,12,2,13,2,14,2,15,2,16,2,17,2,18,2,19,2
,2,3,19,3
520 DATA 2,4,4,4,5,4,6,4,7,4,8,4,9,4,12,
4,13,4,14,4,15,4,16,4,17,4,19,4,2,5,4,5,
17,5,19,5
530 DATA 2,6,4,6,6,6,7,6,8,6,9,6,12,6,13
,6,14,6,15,6,17,6,19,6,2,7,4,7,6,7,15,7,
17,7,19,7
540 DATA 2,8,4,8,6,8,8,8,9,8,12,8,13,8,1
5,8,17,8,19,8,2,9,4,9,6,9,8,9,13,9,15,9,
17,9,19,9
550 DATA 2,10,4,10,6,10,8,10,10,10,11,10
,13,10,15,10,17,10,19,10,2,11,4,11,6,11,
8,11,13,11,15,11,17,11,19,11
560 IF TA=2 THEN 750 ELSE 570
570 REM TRACE DU TABLEAU 1
580 PEN 2:piece=piece+1
590 LOCATE 7,10:PRINT "piece ";piece
600 PEN 1
610 RESTORE 430
620 FOR n=1 TO 107
630 READ x,y:z=25-y
640 LOCATE x,y:PRINT CHR$(143)
650 LOCATE x,z:PRINT CHR$(143)
660 t(x,y)=1:t(x,z)=1
670 NEXT n
680 LOCATE 10,1:PEN 14:PRINT CHR$(143):t
(10,1)=1
690 LOCATE 10,24:PEN 14:PRINT CHR$(143):
t(10,24)=1
700 INK 1,16
710 x=2:y=2
720 PEN 2
730 TA=2
740 GOTO 890
750 REM TRACE DU TABLEAU 2
760 PEN 2:piece=piece+1
770 LOCATE 7,10:PRINT "piece ";piece
780 PEN 1
790 RESTORE 480
800 FOR n=1 TO 132
810 READ x,y:z=25-y
820 LOCATE x,y:PRINT CHR$(143):LOCATE x,
z:PRINT CHR$(143)
830 t(x,y)=1:t(x,z)=1
840 NEXT n
850 LOCATE 7,10:PRINT " ":LOCATE 9,10:PR

```

```

INT " ":LOCATE 14,10:PRINT " "
860 LOCATE 10,1:PEN 14:PRINT CHR$(143):t
(10,1)=1
870 LOCATE 10,24:PEN 14:PRINT CHR$(143):
t(10,24)=1
880 INK 1,16:x=3:y=3:PEN 2:TA=1
890 GOSUB 1060
900 REM ----- ON ARRETTE ? -----
910 IF INKEY(18)=0 OR INKEY(53)=0 THEN 6
OTO 1930
920 REM ----- EN HAUT ? -----
930 IF (INKEY(72)=0 OR INKEY(8)=0) AND t
(x,y-1)=0 THEN LOCATE x,y:PRINT CHR$(143
):t(x,y)=1:y=y-1:P$=H$:GOSUB 1020:GOTO 7
40
940 REM ----- EN BAS ? -----
950 IF (INKEY(73)=0 OR INKEY(2)=0) AND t
(x,y+1)=0 THEN LOCATE x,y:PRINT CHR$(143
):t(x,y)=1:y=y+1:P$=B$:GOSUB 1020:GOTO 7
40
960 REM ----- A GAUCHE ? -----
970 IF (INKEY(74)=0 OR INKEY(8)=0) AND t
(x-1,y)=0 THEN LOCATE x,y:PRINT CHR$(143
):t(x,y)=1:x=x-1:P$=G$:GOSUB 1020:GOTO 7
40
980 REM ----- A DROITE ? -----
990 IF (INKEY(75)=0 OR INKEY(1)=0) AND t
(x+1,y)=0 THEN LOCATE x,y:PRINT CHR$(143
):t(x,y)=1:x=x+1:P$=D$:GOSUB 1020:GOTO 7
40
1000 IF INKEY(77)=0 THEN 240
1010 GOTO 740
1020 REM ----- SCORE -----
1030 score=score+1
1040 act=act+1
1050 REM -----
1060 IF y=0 OR y=25 THEN 1840
1070 CALL &BD19
1080 LOCATE x,y:PRINT P$
1090 LOCATE 1,25:PRINT "score : ";act
1100 IF act=MINI THEN GOSUB 1890
1110 IF t(x-1,y)=1 AND t(x+1,y)=1 AND t(
x,y-1)=1 AND t(x,y+1)=1 THEN GOTO 1140
1120 RETURN
1130 REM ----- PERDU !!! -----
1140 LOCATE 9,12:PRINT "RATE":INK 2,18,6
1150 FOR n=1 TO 5000:NEXT
1160 MODE 1
1170 INK 2,6
1180 CLS
1190 PRINT "VOUS AVEZ PERDU !!!"
1200 PRINT:PRINT "VOTRE SCORE EST DE : "
;score
1210 PRINT "VOUS AVEZ ATTEINT LA PIECE N
o ";piece
1220 IF score>a THEN a=score
1230 IF piece>mp THEN mp=piece
1240 PRINT:PRINT "LE MEILLEUR SCORE EST
: ";a
1250 PRINT "LA MEILLEURE PIECE ATTEINTE
EST LA PIECE No ";mp
1260 PRINT:PRINT "UNE AUTRE (O/N)?"
1270 a$=INKEY$

```

```

1280 IF a$="o" OR a$="O" THEN 150 ELSE I
F a$="n" OR a$="N" THEN 1290 ELSE 1270

1290 CLS:INK 2,16,8:LOCATE 1,12:PRINT "
MAUVAIS PERDANT !!!"

1300 FOR i=1000 TO 2000 STEP 2
1310 SOUND 1,i,1,5
1320 NEXT i
1330 END
1340 REM -----
1350 REM ----- LES REGLES -----
1360 REM -----
1370 MODE 2:BORDER 26
1380 PRINT "Vous etes un peintre charge
de repeindre le sol de differentes piece
s."
1390 PRINT "Pour changer de piece vous d
evrez avoir peint une surface minimum da
ns celle que vous quittez; cette surface
augmente de salle en salle; ainsi dans
la premiere salle votre score devra etr
e d'au moins 120, puis 130 dans la 2eme,
140 dans la";
1400 PRINT "3eme, etc...Les portes clign
otent lorsqu'elles sont fermees et s'ouv
rent lorsque vous avez assez peint pour
sortir de la salle. Pour compliquer u
n peu votre role, vous ne pourrez pas
marcher la ou vous aurez deja peint (la
peinture ne"
1410 PRINT "seche pas vite)."
1420 PRINT:PRINT
1430 PRINT "L'auteur est gentil il vous
laisse choisir le score minimum de la 1e
re salle. Celui-ci augmentera de 10 a
chaque salle."
1440 INPUT "votre choix (au moins 100, a
u plus 200) : ";mini
1450 IF mini<100 OR mini>200 THEN 1440
1460 PRINT "Pour vous diriger : "
1470 PRINT "-----"
1480 PRINT "Le joystick ou les touches d
u curseur."
1490 PRINT "Pour arreter le jeu en cours
:"
1500 PRINT "-----"
1510 PRINT "La touche [ENTER]."
1520 PRINT:PRINT "LORSQUE VOUS SEREZ PRE
T APPUYEZ SUR [P]"
1530 IF INKEY$="P" OR INKEY$="p" THEN 24
0 ELSE 1530
1540 REM -----
1550 REM ----- LA PRESENTATION -----
1560 REM -----
1570 CLS:INK 0,20:BORDER 0:INK 1,0
1580 MODE 1:PEN 1
1590 FOR n=2 TO 39
1600 LOCATE n+1,2:PRINT CHR$(250)
1610 LOCATE n+1,24:PRINT CHR$(250)
1620 LOCATE n,2:PRINT CHR$(143)
1630 LOCATE n,24:PRINT CHR$(143)

```

```

1640 NEXT n
1650 FOR n=2 TO 24
1660 LOCATE 2,n+1:PRINT CHR$(248)
1670 LOCATE 39,n+1:PRINT CHR$(248)
1680 LOCATE 2,n:PRINT CHR$(143)
1690 LOCATE 39,n:PRINT CHR$(143)
1700 NEXT n
1710 LOCATE 15,12:PRINT "LE PEINTRE"
1720 LOCATE 10,14:PRINT "par OLIVIER COU
LON ";CHR$(164)
1730 LOCATE 11,17:PRINT "Appuyez sur [EN
TER]"
1740 READ nb 'nombre de notes
1750 FOR i=1 TO nb
1760 READ d,p
1770 d=d*20
1780 SOUND 1,p,d
1790 SOUND 1,0,0,6
1800 IF INKEY(18)=0 THEN RETURN
1810 NEXT i
1820 FOR N=1 TO 1000:CALL &BD24:CALL &BD
25:CALL &BD23:NEXT
1830 RETURN
1840 REM ----- CHANGEMENT DE PIECE ----
--
1850 CLS:LOCATE 1,12:PRINT "changement d
e piece"
1860 FOR n=1 TO 500:NEXT
1870 CLS
1880 GOTO 250
1890 REM ----- OUVERTURE DES PORTES ---
---
1900 LOCATE 10,1:PRINT " ":t(10,1)=0
1910 LOCATE 10,24:PRINT " ":t(10,24)=0
1920 RETURN
1930 REM ----- ON ARRETTE ?(SUITE) ---
---
1940 CLS:INK 0,0:INK 1,26
1950 MODE 1:PRINT "VOUS VOULEZ ARRETER D
EFINITIVEMENT ? (O/N)"
1960 a$=INKEY$
1970 IF a$="o" OR a$="O" THEN 1290 ELSE
IF a$="n" OR a$="N" THEN 150 ELSE 1960

```

