

réception :

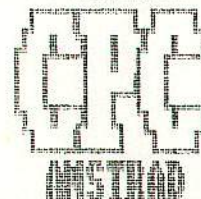
Benoît RIVIÈRE

8 rue Victor Hugo

14700 CHIRVILLE

ELIMANGE

FANZINE



ANSTRAD

numéro 1 ——— 1983 ——— 1984 ——— *gratuit*

INITIATION : PROGRAMME A RESOUDRE

Sujet

Comme chacun sait, plusieurs fois par semaine, un tirage du loto est effectué. Ce tirage est normalement aléatoire. Vous devez donc créer un programme qui tirera huit boules sur les quarante-neuf en jeu.

Algorithme

Pour la réalisation de ce programme vous aurez normalement besoin des instructions suivantes :

CLS : efface l'écran, PRINT : écris.
INT(RND*48)+1 : donne un nombre aléatoirement choisi entre 1 et 49.
RANDOMIZE x : initialise le générateur de nombres aléatoires.
FOR var=deb to fin: ... :NEXT : permet de répéter fin-deb+1 fois des instructions

Veillez à ce qu'un nombre ne soit pas choisi plusieurs fois.

Améliorations

- * pour rendre votre programme plus attrayant, vous pouvez mettre une page de présentation.
- * l'ajout de couleurs n'est pas à négliger.
- * ainsi que du graphisme, dessin de la grille (DRAW, PEN...)
- * vous pouvez aussi insérer une routine qui demandera à l'utilisateur de rentrer son propre choix, l'ordinateur affichera ensuite le tirage (c'est tellement réaliste que l'on se croirait sur TF1 le samedi soir).

Améliorations du programme

Faites-moi vivre, photocopies-moi, mais ne me jetez pas

page 1