

AMSTRAD



POKER

Αγαπητο ΠΙΧΕΛ

Με λένε Νικο Μαυρογένη και είμαι ένας αρκετά παλιός και πιστός Θεσσαλονίκιος φίλος σου. Είμαι κάτοχος ενός AMSTRAD CPC 464 και το πρόγραμμα που σου στέλνω είναι γι' αυτόν τον υπολογιστή.

Πρόκειται για ένα παιχνίδι POKER, ανάμεσα σ' ένα παίκτη και τον υπολογιστή.

Παίζεται με τα 32 φύλλα της τράπουλας (από 7 και πάνω). Ο παίκτης, αφού διαβάσει τις οδηγίες του προγράμματος (στα αγγλικά και όχι στα ελληνικά γιατί το πρόγραμμα είναι ήδη μεγάλο και δεν ήθελα να το μεγαλώσω κι άλλα), διαλέγει σε ποιο επίπεδο δυσκολίας θέλει να παίξει (1-3. Ή εύκολο, 3. Δυσκόλο).

Στη συνέχεια, ριμπότε πόσα είναι όλα του τα λεφτά, πιά ανώτατο όριο στοίχηματος (BET LIMIT) θέλει να υπάρχει (αν θέλει: εισάγεις απαντά με ENTER) και πια είναι το κατώτατο στοίχημα (DUKΟΥ). Το DUKΟΥ είναι υποχρεωτικό.

Μετά από όλα αυτά που γίνονται στην αρχή του παιχνιδιού, παίρνει τα φύλλα του (5 κάρτες) και βλέπει και τα φύλλα του υπολογιστή από την ανάποδη πλευρά. Στοχηματίζει, αν θέλει. Ο υπολογιστής σκέφτεται, δέχεται το στοίχημα, το ανεβάζει, πηγαίνει πόσο ή μηλοφάρει. Ζητείται από τον παίκτη πόσες κάρτες θα αλλάξει και ποιές. Γίνονται οι αλλαγές και μετά ξανά η ίδια διαδικασία στοίχηματος. Τέλος, ο παίκτης βλέπει τα φύλλα του computer και τα λεφτά του στοίχηματος τα παίρνει αυτός που έχει το δυνατότερο φύλλο.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν ο παίκτης μείνει με λιγότερα λεφτά από το DUKΟΥ.

Πρόκειται για ένα αρκετά διασκεδαστικό παιχνίδι που ακολουθείται από ορισμένες απλές και ευχάριστες μουσικές εντάσεις.

Η δομή του προγράμματος είναι:

- 60 - 190 Ορίζονται οι πινακές και οι διάφορες μεταβλητές.
 - 200 - 260 Βρίσκονται οι κάρτες που θα παίζονται.
 - 270 - 350 Οι κάρτες του παίκτη και του υπολογιστή.
 - 360 - 760 Σχεδίαση και ταξινόμηση των κάρτων.
 - 770 - 1170 Διαδικασία πονταρισματος και αξιολόγηση του φύλλου του υπολογιστή.
 - 1180 - 1610 Ανεβασμα χτυπηματος από τον υπολογιστή και σκέψη για πόσο.
 - 1620 - 1830 Αλλαγές κάρτων και εκτύπωση.
 - 1840 - 1920 Ταξινόμηση φύλλου.
 - 1930 - 2300 Αξιολόγηση φύλλου του παίκτη.
 - 2310 - 2760 Βρίσκει το νικητή.
 - 2820 - 3080 Δίνει τα ανάλογα με το ποιά νίκησε μηνύματα και δείχνει ο υπολογιστής τις κάρτες του.
 - 3090 - 3630 Οδηγίες, εισαγωγή αρχικού ποσού χρηματικού, bet limit κλπ.
- Νίκος Μαυρογένης
Πουκβρίλ 19-21
262 23 ΠΑΤΡΑ



AMSTRAD

```
750 IF tax:nonisi=1 THEN RETURN
760 IF pap=1 THEN RETURN
770 CLS#:PRINT #1," BET : ";INPUT #1,p:spac=0
780 IF papara=0 THEN plddpp=0
790 IF p:pos=0 THEN CLS#:PRINT#1,"You don't have that money":GOTO 840
800 IF p:cb1 AND b1<>0 THEN CLS#:PRINT #1,"You overflow the BET LIMIT":GOTO 840
810 IF p:(p:pos)-du: AND papara=0 THEN CLS#:PRINT#1,"You don't have that money"
820 IF p:plddp:pos:pp:cldd THEN CLS#:PRINT#1,"You don't have that money..."
830 GOTO 850
840 FOR i=1 TO 2000:NEXT i:GOTO 770
850 IF papara=0 THEN pos:=pos:-p:du
860 IF papara=1 AND p=0 THEN GOTO 900
870 IF papara=1 THEN pos:=pos+p
880 IF papara=0 THEN p:=p+du:plddp=0
890 IF papara=1 AND plddpp THEN pos:=pos+du
900 CLS#:PRINT#0,"REST : ";pos:PRINT#0,"GET : ";pp:cldd
910 IF papara=1 THEN p:=p:cldd
920 CLS#:PRINT#1,"FE: #1,":PRINT#1," THINKING..."
930 IF papara=1 AND p=0 THEN p:=cldd
940 FOR i=0 TO 1000:NEXT i:FN #1,2
950 GOSUB 990
960 IF papara=1 THEN RETURN
970 IF papara=0 THEN papara=1
980 GOTO 1180
990 z:=0:zz=0:it=0:tt=0:kk=0:cc=0:kk=0:kk=0:kk=0:sp=0
1000 IF c(5)=c(2) AND c(2)=c(3) AND c(3)=c(4) OR c(2)=c(3) AND c(3)=c(4) AND c(
4)=c(5) THEN k:=kkal#"" :GOTO 1170
1010 IF c(1)=c(2) AND c(2)=c(3) AND c(4)=c(5) THEN t:=t:af=c(3):kkal#"" :GOTO 11
70
1020 IF c(1)=c(2) AND c(2)=c(4) AND c(4)=c(5) THEN t:=t:af=c(3):kkal#"" :GOTO 11
70
1030 IF c(1)=c(2) AND c(2)=c(3) THEN t:=kkal#"" :GOTO 1170
1040 IF c(2)=c(3) AND c(3)=c(4) THEN t:=kkal#"" :GOTO 1170
1050 IF c(3)=c(4) AND c(4)=c(5) THEN t:=kkal#"" :GOTO 1170
1060 IF c(1)=c(2) AND c(2)=c(4) THEN z:=kkal#"" :GOTO 1170
1070 IF c(1)=c(2) AND c(4)=c(5) THEN z:=kkal#"" :GOTO 1170
1080 IF c(2)=c(3) AND c(4)=c(5) THEN z:=kkal#"" :GOTO 1170
1090 IF c(1)=c(2) THEN z:=z:acc=c(1):kkal#"" :GOTO 1170
1100 IF c(2)=c(3) THEN z:=z:acc=c(2):kkal#"" :GOTO 1170
1110 IF c(3)=c(4) THEN z:=z:acc=c(3):kkal#"" :GOTO 1170
1120 IF c(4)=c(5) THEN z:=z:acc=c(4):kkal#"" :GOTO 1170
1130 IF RIGHT$(cc$(1),1)=RIGHT$(cc$(2),1) AND RIGHT$(cc$(2),1)=RIGHT$(cc$(3),1)
AND RIGHT$(cc$(3),1)=RIGHT$(cc$(4),1) AND RIGHT$(cc$(
4),1)=RIGHT$(cc$(5),1) THEN x:=kkal#""
1140 IF c(5)-c(4)=c(4)-c(3) AND c(4)-c(3)=c(3)-c(2) AND c(3)-c(2)=c(2)-c(1) THEN
k:=kkal#""
1150 IF k=1 AND x=1 THEN k:=kk=0:kk=0:kkal#"" :GOTO 1170
1160 pe:=kkal#"" :GOTO 1170
1170 RETURN
1180 blofa=INT(RND*(20+1)):IF blofa=15 THEN blof=1 ELSE blof=0
1190 IF blof=0 THEN GOTO 1300
1200 CLS#:PRINT#1," I see them..."
1210 xy=INT(RND*(pos+du#2))+1*10:IF xy>b1 AND b1<>0 THEN xy=b1
1220 IF xy=0 THEN GOTO 1620
1230 IF xy>pos THEN xy=pos
1240 PRINT #1,"and i go":xy:"here.":PRINT#1,"Do you see them ? (Y/N)":GOTO 1260
```

AMSTRAD

```

1250 GOTO 1620
1260 answer$=INKEY$:IF answer$="" THEN 1260
1270 IF answer$="N" OR answer$="n" THEN GOTO 2880
1280 IF answer$="Y" OR answer$="y" THEN po=po+xy:CLS#2:PRINT#2,"REST :";posok=xy
:poso=posok-xy:PRINT#2,"BET :";po:PAO=1:GOTO 1620
1290 GOTO 1260
1300 IF ko=1 OR ka=1 OR tz=1 OR t=1 OR k=1 OR k=1 THEN pao=1
1310 IF zz=1 OR z=1 AND (po-du-xy)<=du*20 THEN pao=1
1320 IF pe=1 AND (po-du-xy)<=du*5 THEN pao=1
1330 IF pao=1 THEN GOTO 1390
1340 IF pao<>1 THEN CLS#1:PRINT#1," P A S O...":IF po=0 THEN po=oldpo
1350 IF oldpo=0 AND po=0 THEN po=du
1360 IF po<>0 AND posok<=0 THEN posok=po+du:po=0
1370 IF po<>0 AND posok>0 THEN posok=posok+po+du:po=0
1380 GOTO 2940
1390 xy=0
1400 IF ko=1 OR ka=1 OR ka=1 THEN CLS#1:PRINT#1," and i go";
1410 IF ko<>1 AND ka<>1 AND k<>1 THEN GOTO 1460
1420 IF bl=0 THEN xy=INT(RND*(posok+1)*10):IF xy>posok THEN xy=posok
1430 IF bl<>0 THEN xy=INT(RND*(bl/2)+1)*10:IF xy>bl THEN xy=bl
1440 PRINT #1,xy;" more.":GOTO 1540
1450 GOTO 1510
1460 IF tz=1 AND bl<>0 THEN xy=INT(RND*(bl/10)+1)*10:IF xy>bl THEN xy=bl:IF xy>
poso THEN xy=posok
1470 IF tz=1 AND bl=0 THEN xy=INT(RND*(posok/10)+1)*10:IF xy>posok THEN xy=posok
1480 IF t=1 AND bl<>0 THEN xy=INT(RND*(bl/20)+1)*10:IF xy>bl THEN xy=bl
1490 IF t=1 AND bl<>0 AND xy>posok THEN xy=posok
1500 IF t=1 AND bl=0 THEN xy=INT(RND*(posok/20)+1)*10:IF xy>posok THEN xy=posok
1510 IF xy=0 AND deyteropo=1 THEN RETURN
1520 IF xy=0 THEN GOTO 1620
1530 PRINT #1," and i go";xy;" more..."
1540 PRINT #1," Do you see them ? (Y/N)";
1550 answer$=INKEY$:IF answer$="" THEN 1550
1560 IF answer$="N" OR answer$="n" THEN GOTO 2880
1570 IF answer$="Y" OR answer$="y" THEN po=po+xy:PRINT#2:PRINT#2,"REST :";posok=xy
:poso=posok-xy:GOTO 1590
1580 GOTO 1550
1590 IF deyteropo=1 THEN RETURN
1600 IF liri=1 THEN GOTO 1740
1610 IF liri=0 THEN GOTO 1620
1620 CLS#1:PRINT #1,"How many carts you change ";:INPUT #1,aka:IF aka>3 THEN 162
1630 liri=1
1640 CLS#1:PRINT #1,"which one ";:FOR i=1 TO aka:INPUT #1,e(i):NEXT:akaka=aka
1650 FOR i=1 TO aka:pe(i)=e(i):e(i)=e(i+1):pp(e(i))=e(i+1):NEXT
1660 FOR i=1 TO LEN(akal):set(i)=MID$(akal,i,1):set(i)=VAL(set(i)):NEXT
1670 FOR i=1+aka TO 10+aka+LEN(akal):sc(e(i)-10+akal)=e(i):sc(e(i)-10+akal)=
sk(i):NEXT:IF sk=1 THEN GOTO 1700
1680 akal=i-11
1690 IF sk=0 THEN GOTO 1700
1700 FOR algal=1 TO 1 STEP -1
1710 IF ka=1 OR ka<>1 OR t=1 OR tz=1 OR k=1 THEN sk=sk+1:GOSUB 570:GOSUB 600
1720 1640
1730 NEXT
1740 sk=akal:sk=sk+1
1750 FOR i=1 TO aka
1760 pe(i)=e(i)-11:PLOT 8+e,157,C:DFW 104+e,157:CDFW 104+e,104+e,C:DFW 8+e,C:sk=0
1770 157

```

AMSTRAD

```

1760 SOUND 1,100+(I*10),10,7
1770 ppp=7*(p/112):LOCATE 2+ppp,3:PRINT " ":LOCATE 4+ppp,6:PRINT " ":LOCATE 6+pp
p,9:PRINT " ":NEXT
1780 FOR I=1 TO 1000:NEXT
1790 FOR I=1 TO ak:pt=112*(e(i)-1):PLOT B+p,157,1:DRAW 104+p,157:DRAW 104+p,306:
DRAW B+p,306:DRAW B+p,157
1800 ppp=7*(p/112):LOCATE 2+ppp,3:PRINT LEFT$(pp$(e(i)),1):LOCATE 4+ppp,6:PRINT
RIGHT$(pp$(e(i)),1):LOCATE 6+ppp,9:PRINT LEFT$(pp$(e
(i)),1)
1810 SOUND 1,100-(I*10),10,7
1820 NEXT
1830 GOSUB 570
1840 FOR I=1 TO 4
1850 IF p(i)<=p(i+1) THEN GOTO 1920
1860 d=1
1870 b=p(d):b$=pp$(d)
1880 p(d)=p(d+1):pp$(d)=pp$(d+1)
1890 p(d+1)=b:pp$(d+1)=b$
1900 d=d-1:IF d=0 THEN GOTO 1920
1910 IF p(d)>p(d+1) THEN GOTO 1870
1920 NEXT
1930 oldpp=pp:papara=1:GOSUB 770
1940 dexteropo=1:GOSUB 1300
1950 pzz=0:pzz=0:pt=0:ptz=0:pk=0:pk=0:pk=0:pp=0:px=0
1960 IF p(1)=p(2) AND p(2)=p(3) AND p(3)=p(4) OR p(2)=p(3) AND p(3)=p(4) AND p(4
)=p(5) THEN pka=1:GOTO 2130
1970 IF p(1)=p(2) AND p(2)=p(3) AND p(4)=p(5) THEN ptz=1:afp=p(3):GOTO 2130
1980 IF p(1)=p(2) AND p(3)=p(4) AND p(4)=p(5) THEN ptz=1:afp=p(3):GOTO 2130
1990 IF p(1)=p(2) AND p(2)=p(3) THEN pt=1:GOTO 2130
2000 IF p(2)=p(3) AND p(3)=p(4) THEN pt=1:GOTO 2130
2010 IF p(3)=p(4) AND p(4)=p(5) THEN pt=1:GOTO 2130
2020 IF p(1)=p(2) AND p(3)=p(4) THEN pzz=1:GOTO 2130
2030 IF p(1)=p(2) AND p(4)=p(5) THEN pzz=1:GOTO 2130
2040 IF p(2)=p(3) AND p(4)=p(5) THEN pzz=1:GOTO 2130
2050 IF p(1)=p(2) THEN pz=1:azp=p(1):GOTO 2130
2060 IF p(2)=p(3) THEN pz=1:azp=p(2):GOTO 2130
2070 IF p(3)=p(4) THEN pz=1:azp=p(3):GOTO 2130
2080 IF p(4)=p(5) THEN pz=1:azp=p(4):GOTO 2130
2090 IF RIGHT$(pp$(1),1)=RIGHT$(pp$(2),1) AND RIGHT$(pp$(2),1)=RIGHT$(pp$(3),1)
AND RIGHT$(pp$(3),1)=RIGHT$(pp$(4),1) AND RIGHT$(pp$(4),1)=RIGHT$(pp$(5),1) THEN pka=1
2100 IF p(5)-p(4)=p(4)-p(3) AND p(4)-p(3)=p(3)-p(2) AND p(3)-p(2)=p(2)-p(1) THEN
pka=1
2110 IF pka=1 AND pka=1 THEN pka=1:pk=0:px=0:GOTO 2130
2120 ppa=1
2130 IF kx=1 THEN dfc=8:GOTO 2220
2140 IF ka=1 THEN dfc=7:GOTO 2220
2150 IF x=1 THEN dfc=6:GOTO 2220
2160 IF tz=1 THEN dfc=5:GOTO 2220
2170 IF k=1 THEN dfc=4:GOTO 2220
2180 IF t=1 THEN dfc=3:GOTO 2220
2190 IF z=1 THEN dfc=2:GOTO 2220
2200 IF z=1 THEN dfc=1:GOTO 2220
2210 IF pe=1 THEN dfc=0:GOTO 2220
2220 IF pka=1 THEN dfp=8:GOTO 2310
2230 IF pka=1 THEN dfp=7:GOTO 2310
2240 IF pka=1 THEN dfp=6:GOTO 2310
2250 IF ptz=1 THEN dfp=5:GOTO 2310
2260 IF pka=1 THEN dfp=4:GOTO 2310
2270 IF pt=1 THEN dfp=3:GOTO 2310
2280 IF pzz=1 THEN dfp=2:GOTO 2310
2290 IF pzz=1 THEN dfp=1:GOTO 2310
2300 IF ppe=1 THEN dfp=0
2310 IF dfc=dfp THEN GOTO 2340
2320 IF dfc>dfp THEN GOTO 2370
2330 IF dfc<dfp THEN GOTO 2340
2340 IF kx=1 AND c(5)>p(5) THEN GOTO 2370
2350 IF ka=1 AND c(5)>p(5) THEN GOTO 2370
2360 IF kx=1 AND c(3)>p(3) THEN GOTO 2370
2370 IF ka=1 AND c(3)>p(3) THEN GOTO 2370
2380 IF z=1 THEN GOTO 2620

```

AMSTRAD

```
2390 isoprp=0
2400 IF x=0 THEN GOTO 2470
2410 FOR l=5 TO 1 STEP -1
2420 IF c(l)>p(l) THEN GOTO 2870
2430 IF c(l)<p(l) THEN GOTO 2940
2440 IF c(l)=p(l) THEN isoprp=isoprp+1
2450 NEXT
2460 IF isoprp=5 THEN GOTO 3020
2470 IF t2=1 AND c(3)>p(3) THEN GOTO 2870
2480 IF t2=1 AND c(3)<p(3) THEN GOTO 2940
2490 IF l=1 AND c(5)>p(5) THEN GOTO 2870
2500 IF l=1 AND c(5)<p(5) THEN GOTO 2940
2510 IF l=1 AND c(5)=p(5) THEN GOTO 3020
2520 IF t=1 AND c(2)>p(2) THEN GOTO 2870
2530 IF t=1 AND c(2)<p(2) THEN GOTO 2940
2540 IF t2=1 AND c(4)>p(4) THEN GOTO 2870
2550 IF t2=1 AND c(4)<p(4) THEN GOTO 2940
2560 IF t2=1 AND c(4)=p(4) AND c(2)>p(2) THEN GOTO 2870
2570 IF t2=1 AND c(4)=p(4) AND c(2)<p(2) THEN GOTO 2940
2580 IF t2=1 AND c(4)=p(4) AND c(2)=p(2) AND c(1)>p(1) THEN GOTO 2870
2590 IF t2=1 AND c(4)=p(4) AND c(2)=p(2) AND c(1)<p(1) THEN GOTO 2940
2600 IF t2=1 AND c(4)=p(4) AND c(2)=p(2) AND c(1)=p(1) THEN GOTO 3020
2610 IF c(1)=p(1) OR c(5)=p(5) THEN GOTO 3020
2620 IF z=1 AND azc>azp THEN GOTO 2870
2630 IF z=1 AND azc<azp THEN GOTO 2940
2640 IF z=0 THEN GOTO 2780
2650 pikaline=0
2660 FOR i=5 TO 1 STEP -1
2670 IF c(i)>p(i) THEN GOTO 2870
2680 IF c(i)<p(i) THEN GOTO 2940
2690 pikaline=pikaline+1
2700 NEXT
2710 IF pikaline=5 THEN GOTO 3000
2720 IF pe=1 THEN GOTO 2730 ELSE GOTO 2780
2730 FOR i=5 TO 1 STEP -1
2740 IF c(i)>p(i) THEN GOTO 2870
2750 IF c(i)<p(i) THEN GOTO 2940
2760 NEXT
2770 GOTO 3020
2780 FOR i=1 TO 9:LOCATE 1,1:PRINT CHR$(11):SOUND 1,200-(i*10),10,7:NEXT
2790 FOR i=1 TO 9:LOCATE 1,25:PRINT CHR$(11):SOUND 1,110+(i*10),10,7:NEXT
2800 p=0:ppp=0
2810 FOR q=1 TO 5
2820 PLOT 8+p,3:DRAW 104+p,3:DRAW 104+p,152:DRAW 8+p,152:DRAW 8+p,3
2830 LOCATE 2+ppp,12:PRINT LEFT$(cc$(q),1):LOCATE 4+ppp,15:PRINT RIGHT$(cc$(q),1)
2840 LOCATE 6+ppp,18:PRINT LEFT$(cc$(q),1)
2850 p=p+1:2:ppp=ppp+7
2860 NEXT
2870 RETURN
2880 GOSUB 2780
2890 CLS#1:PRINT #1,"      I      W O N !!!"
2890 PRINT#1,"      Now you have":posok
2900 GOSUB 3300
2910 IF posok<=0 OR posok<du THEN GOTO 2930
2920 GOTO 2990
2930 END
2940 GOSUB 2780
2950 IF po<=0 THEN posok=posok+po+pb
2960 IF po=0 THEN posok=posok+oldpo+oldpb.
```

AMSTRAD

```

2970 CLS:PRINT#1,"          You won ...":PRINT#1,"          You have:";POK$
2980 GOSUB 3540
2990 PEN #1,3:PRINT#1,"          PRESS ANY KEY TO          CONTINUE"
3000 AS=INKEY$:IF AS="" THEN GOTO 3000
3010 PEN #1,2:GOTO 190
3020 GOSUB 2780:CLS:PRINT#1,"D R A W..."
3030 GOSUB 3410
3040 PRINT#1,"(PRESS ANY KEY TO CONTINUE)"
3050 POS$="POS$"+PO
3060 AS=INKEY$:IF AS="" THEN GOTO 3060
3070 GOTO 190
3080 END
3090 SYMBOL AFTER 122
3100 SYMBOL 123,68,206,81,81,81,78,228,0
3110 AS=CHR$(147):PAPER 8
3120 INK 3,5,26:SPEED INK 10,10
3130 CLS:LOCATE 1,25:INK 1,25:INK 1,26:INK 2,10,20:PEN 1
3140 PRINT CHR$(214)+AS+AS+AS+CHR$(215);"  ";CHR$(214)+AS+AS+AS+CHR$(215);"  "
1AS;"  ";CHR$(214);"  ";CHR$(214)+AS+AS+AS+CHR$(215)
);"  ";CHR$(214)+AS+AS+AS+CHR$(215)
3150 PRINT AS;"  ";1AS;"  ";AS;"  ";1AS;"  ";AS;"  ";CHR$(214)+CHR$(212);"  ";1AS;
-";1AS;"  ";1AS
3160 PRINT AS+AS+AS+AS+CHR$(212);"  ";1AS;"  ";1AS;"  ";1AS;"  ";1AS+CHR$(214)+CHR$(212);"
";1AS+AS+CHR$(214);"  ";1AS+AS+AS+AS+CHR$(212)
";1AS+AS+AS+AS+CHR$(212)
3170 PRINT AS;"  ";1AS;"  ";1AS;"  ";1AS+CHR$(213)+CHR$(215);"  ";1AS;"
";CHR$(213)+CHR$(215)
3180 PRINT AS;"  ";CHR$(213)+AS+AS+AS+CHR$(212);"  ";1AS;"  ";CHR$(213)+CHR$
(215);"  ";CHR$(213)+AS+AS+AS+CHR$(215);"  ";1AS;"
";CHR$(213)+CHR$(215)
3190 FOR I=1 TO 14:PRINT:NEXT
3200 PEN 1:FOR I=0 TO 26:FOR J=1 TO 50:NEXT:INK 1,1:XSTAR=INT(RND*640+1):YSTAR=I
NT(RND*400+1)
3210 IF XSTAR/2=INT(XSTAR/2) THEN FSTAR=0 ELSE FSTAR=2
3220 PLOT XSTAR,YSTAR,FSTAR:NEXT
3230 PEN 1:FOR I=26 TO 0 STEP -1:FOR J=1 TO 50:NEXT:INK 1,1:XSTAR=INT(RND*640+1)
:YSTAR=INT(RND*400+1)
3240 IF XSTAR/2=INT(XSTAR/2) THEN FSTAR=3 ELSE FSTAR=2:PLOT XSTAR,YSTAR,FSTAR
3250 NEXT
3260 LOCATE 1,14:PEN 3:PRINT"          BY
          NICK MAYROGENH"
3270 PEN 2:LOCATE 8,16:PRINT CHR$(24)+"Press any key DNCE and wait"+CHR$(24)
3280 AS=INKEY$:IF AS="" THEN GOTO 3200
3290 CLS:PEN 2
3300 PRINT"          *****"
3310 PRINT:PRINT" The purpose of the game is to win the computer in POKER.First
,the computer asks you the amount of money you ha
ve."
3320 PRINT:PRINT" Then he asks you if you want to have a bet limit.If you don't,
answer with '0'. Else give the limit you wish."
3330 PRINT:PRINT" After all these,the game starts.You see yours carts and the co
mputer's ones but from the other side.You are asked f
or your bet (BE CAREFULL NOT TO BE OUT OF THE BET LIMIT).
3340 PRINT:PRINT" The compdpter thinks,erase the bet, leaves it as it is,or i
ces PASO."

```

AMSTRAD

```
3350 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"          PRESS ANY KEY TO GO ON"
3360 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 3360
3370 CLS:PRINT:PRINT:PRINT " If all go well,you are asked how many changes you
take and which carts (CARTS LIMIT = 3 ).You take the
new carts and you make a new bet."
3380 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT" The computer thinks and the game is .finis
hed by showing you the computers carts and by taki
ng the money by the winner."
3390 PRINT:PEN 3:PRINT" Remember that dukou must not be '0':PEN 2
3400 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT CHR$(24)"          COMPUTER CAN BE BLOFED!!!
          THERE
"IS NOT CHEATING!!"          "+CHR$(24)
3410 PRINT:PRINT"          Press any key to start"
3420 AS=INKEY$:IF AS="" THEN 3420
3430 MODE 1:LOCATE 11,10:INPUT "SKILL LEVEL (1-3)L",sk
3440 IF sk<1 OR sk>3 OR INT(sk)<>sk THEN CLS:GOTO 3430
3450 RETURN
3460 CLS#:PRINT#, " With how much money do you start to play":INPUT #1,posol#
3470 PRINT#, "BET LIMIT : ";INPUT #1,b1
3480 PRINT#, "DUKOU i":INPUT #1,du:IF du=0 THEN 3480
3490 RETURN
3500 FOR i=1 TO 14 STEP 2
3510 SOUND 1,fasol(i),fasol(i+1),7
3520 NEXT
3530 RETURN
3540 FOR i=1 TO 30
3550 fasol=INT(RND*30+1)
3560 SOUND 1,fasol,2,7
3570 BORDER fasol
3580 NEXT
3590 BORDER 2
3600 RETURN
3610 FOR foni=20 TO 120:SOUND 1,fohi,1,7:NEXT
3620 FOR foni=120 TO 20 STEP -1:SOUND 1,fohi,1,7:NEXT
3630 RETURN
```

