

AMSTRAD



Κροκοδειλος

Το πρόγραμμα παρουσιάζει 4 κροκοδείλους στην οθόνη που συναγινίζονται στο τρέξιμο. Ξεκινώντας από το αριστερό μέρος της οθόνης και καταλήγοντας στο δεξιό μέρος όπου είναι και το νήμα.

Στην αρχή ο κωμπούτερ σας ρωτά αν παίζετε 2 άτομα μεταξύ σας ή με τον κωμπούτερ.

Στη συνέχεια σας ρωτά σε ποιόν κροκοδείλο στοιχηματίζετε, αν ο κροκοδείλιός σας βγει πρώτος τότε αυξάνεται κατά 50 πόντους το σκορ σας και συνεχίζεται ρυθμίζοντας ο κωμπούτερ σε ποιόν κροκοδείλο ξαναστοιχηματίζετε.

Δομή του προγράμματος

1035-1050 δημιουργείται τυχαία το βήμα καθ' ενός κροκοδείλου

1085-1120 κίνηση κροκοδειλών ανάλογα με το βήμα τους

5000-5040 επίλογη από τον κωμπούτερ τον κροκοδείλο π. στοιχηματίας.

7010-7084 γίνονται οι συγκρίσεις για να βρεθεί ο νικητής

ΣΥΜΕΓΝΙΔΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ

ΝΙΚΟΛΟΥΔΗ 2

ΦΛΩΡΙΝΑ

ΤΗΛ. 29389

```
10 MODE 1
```

```
15 BORDER 7:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,10:INK 7,8
```

```
20 SYMBOL 240,0,0,0,7,255,127,0,0
```

```
30 SYMBOL 241,0,15,127,255,255,255,29,120
```

```
40 SYMBOL 242,0,192,252,255,255,255,252,30
```

```
50 SYMBOL 243,0,0,224,184,255,255,0,0
```

```
60 SYMBOL 244,0,0,0,3,31,255,0,0
```

```
70 SYMBOL 245,0,15,127,255,255,255,29,15
```

```
80 SYMBOL 246,0,192,252,255,255,255,255,3
```

```
90 SYMBOL 247,0,0,224,191,245,254,57,192
```

```
100 A$=CHR$(32)+CHR$(240)+CHR$(241)+CHR$(242)+CHR$(243)
```

```
110 B$=CHR$(32)+CHR$(244)+CHR$(245)+CHR$(246)+CHR$(247)
```

```
120 REM
```

```
130 REM
```

```
140 REM
```

```
150 REM
```

```
160 REM
```

```
180 REM
```

```
190 REM
```

```
210 LOCATE 1,25:PRINT STRING$(39,5CB):LOCATE 2,1:PRINT STRING$(32,5CB)
```

```
220 FOR N=1 TO 24:LOCATE 1,N:PRINT CHR$(5CB):LOCATE 40,N:PRINT CHR$(5CB):NEXT
```

```
250 LOCATE 2,10:PRINT STRING$(32,5CB)
```

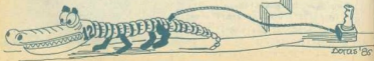
```
252 PEN 2
```

```
255 LOCATE 11,11:PRINT* alligators**
```

```
256 LOCATE 11,12:PRINT*By Symeonidis Chris*
```

```
257 PEN 1
```

ΛΑΒΕΤΕ
ΘΕΣΕΙΣ



AMSTRAD

```
260 PLOT 16,54:DRAWR 508,0,3
270 PLOT 16,112:DRAWR 508,0,3
280 PLOT 16,170:DRAWR 508,0,3
290 PLOT 16,228:DRAWR 508,0,3
300 PLOT 48,15:DRAWR 0,192,1
310 PLOT 52,15:DRAWR 0,192,1
320 LOCATE 2,14:PRINT"41"
330 LOCATE 2,17:PRINT"31"
340 LOCATE 2,20:PRINT"21"
350 LOCATE 2,23:PRINT"11"
355 SC1=0:SC2=0
360 WINDOW#1,7,19,7,9:PEN#1,1:PAPER #1,2:CLS#1
365 CLS#1:PRINT#1:INPUT#1," 1 OR 2 PLAYERS ",000
366 IF 000#<0 OR 000#>2 THEN 365 ELSE CLS#1
370 WINDOW#2,21,28,7,8:PEN#2,1:PAPER #2,2:CLS#2
380 REM
390 REM
400 REM
410 CLS#1:LOCATE#1,2,2:PRINT#1,"** PLAYER 1 **"
420 LOCATE#1,7,2:PRINT#1,"# SCORE "
430 LOCATE#1,5,4:PRINT#1,"-----"
440 LOCATE#1,4,5:PRINT#1,"I WAGER "
450 CLS#2:LOCATE#2,2,2:PRINT#2,"** PLAYER 2 **"
460 LOCATE#2,7,2:PRINT#2,"# SCORE "
470 LOCATE#2,5,4:PRINT#2,"-----"
480 LOCATE#2,4,5:PRINT#2,"I WAGER "
482 X1=50:Y2=50:X3=50:Y4=50:Y1=48:Y2=46:Y3=144:Y4=192
484 TAG:PLOT X1,Y1:PRINT A#1:PLOT X2,Y2:PRINT B#1:PLOT X3,Y3:PRINT A#1:PLOT X4,Y4:PRINT B#1:TAGG
FF
500 LOCATE#1,12,2:PRINT#1,SC1:LOCATE#2,12,2:PRINT#2,SC2
1000 LOCATE 7,24:REM 2:INPUT"WAGER THE PLAYER 1 (1=4) WHICH ",ST1
1010 IF ST1#<0 OR ST1#>5 THEN 1000
1020 LOCATE #1,12,5:PRINT#1,ST1
1030 IF 000#1 THEN GOSUB 5000 ELSE GOSUB 6000
1031 SOUND 7,484,20,7,0,0,1
```

```
1035 TX1=INT (RND#8+1)
1040 TX2=INT (RND#8+1)
1045 TX3=INT (RND#8+1)
1050 TX4=INT (RND#8+1)
1055 X1=X1+TX1
1060 X2=X2+TX2
1065 X3=X3+TX3
1070 X4=X4+TX4
1075 IF X1#>514 OR X2#>514 OR X3#>514 OR X4#>514 THEN GOSUB 7000
1080 TAG
1085 PLOT X1,Y1:PRINT A#1:SOUND 1,TX1#30,5,7,0,0,10
1090 PLOT X1,Y1:PRINT B#1:SOUND 7,TX1#30,5,7,0,0,12
1095 PLOT X2,Y2:PRINT A#1:SOUND 7,TX2#30,5,7,0,0,20
1100 PLOT X2,Y2:PRINT B#1:SOUND 7,TX2#30,5,7,0,0,26
1105 PLOT X3,Y3:PRINT A#1:SOUND 7,TX3#30,5,7,0,0,7
1110 PLOT X3,Y3:PRINT B#1:SOUND 7,TX3#30,5,7,0,0,2
1115 PLOT X4,Y4:PRINT A#1:SOUND 7,TX4#30,5,7,0,0,20
1120 PLOT X4,Y4:PRINT B#1:SOUND 7,TX4#30,5,7,0,0,5
1125 GOTO 1075
4999 END
```

AMSTRAD

```
5000 REM COMPUTER
5005 ST2=INT(RND*4+1)
5006 IF ST2=ST1 THEN 5005 ELSE 5010
5010 LOCATE 3,2:PEN 2:PRINT"WAGER THE PLAYER 2 [1-4] WHICH ? ",ST2
5020 LOCATE 4,17,5:PRINT#2,ST2
5030 FOR N=200 TO 400 STEP 10: SOUND 7,N,2,7:NEXT
5040 LOCATE 3,2:PRINT STRING$(76,520):PEN 1:RETURN
6000 REM PLAYER 2
6010 LOCATE 3,2:PEN 3:INPUT"WAGER THE PLAYER 2 [1-4] WHICH ? ",ST2
6015 IF ST2=ST1 THEN 6010
6020 IF ST2<=0 OR ST2>=5 THEN 6010
6030 LOCATE 4,17,5:PRINT#2,ST2
6040 LOCATE 3,2:PRINT STRING$(76,520):PEN 1:RETURN
7000 REM subroutine
7001 TAGOFF
7010 IF X1=#14 AND ST1=#1 THEN GOSUB 10000
7020 IF X1=#14 AND ST2=#1 THEN GOSUB 11000
7030 IF X2=#14 AND ST1=#2 THEN GOSUB 10000
7040 IF X2=#14 AND ST2=#2 THEN GOSUB 11000
7050 IF X3=#14 AND ST1=#3 THEN GOSUB 10000
7060 IF X3=#14 AND ST2=#3 THEN GOSUB 11000
7070 IF X4=#14 AND ST1=#4 THEN GOSUB 10000
7080 IF X4=#14 AND ST2=#4 THEN GOSUB 11000
7081 IF X1=#14 AND ST1=#1 OR ST2=#1 THEN GOSUB 15000
7082 IF X2=#14 AND ST1=#2 OR ST2=#2 THEN GOSUB 15000
7083 IF X3=#14 AND ST1=#3 OR ST2=#3 THEN GOSUB 15000
7084 IF X4=#14 AND ST1=#4 OR ST2=#4 THEN GOSUB 15000
```

```
10000 SC1=SC1+50:LOCATE#1,12,2:PRINT#1,SC1:LOCATE 12,9:PRINT"WINNER  PLAYER 1":FOR N=500 TO 1500
STEP -10: SOUND 7,N,5,7:NEXT:LOCATE
12,9:PRINT STRING$(18,520):GOTO 12000
11000 SC2=SC2+50:LOCATE#2,12,2:PRINT#2,SC2:LOCATE 12,9:PRINT"WINNER  PLAYER 2":FOR N=100 TO 500
STEP 10: SOUND 7,N,5,7:NEXT:LOCATE 1
2,9:PRINT STRING$(18,520):GOTO 12000
12000 LOCATE 5,27:PRINT STRING$(22,520):LOCATE 5,20:PRINT STRING$(22,520):LOCATE 5,17:PRINT 5:PR
N$(22,520):LOCATE 5,14:PRINT STRING
$(22,520):GOTO 482
15000 LOCATE 12,9:PRINT" NONE WINNER 1":FOR N=200 TO 700 STEP 10: SOUND 7,N,5,7:NEXT:LOCATE 12
,9:PRINT STRING$(18,520)
15010 LOCATE 5,27:PRINT STRING$(22,520)
15020 LOCATE 5,20:PRINT STRING$(22,520)
15030 LOCATE 5,17:PRINT STRING$(22,520)
15040 LOCATE 5,14:PRINT STRING$(22,520)
15050 GOTO 482
```