

GOBPUZZLE

Suite de la page 85

```

3240 LOCATE 1.3:PRINT"VOS POINTS "
:SCORE
3250 LOCATE 1.5:PRINT"UNE AUTRE PA
RTIE ?"
3260 AS=UPPER(INKEYS):IF AS=""THE
N 3260
3270 IF AS=""THEN 220
3280 IF AS(">")THEN 3260
3290 BORDER 0
3300 GOTO 1820
3310 REM---Apparition GOB-----
3320 SOUND 130,506,-3276/6,3.0.0
3330 H=H+20:VE=1
3340 LOCATE HO,VE:PRINT CHR$(225)
3350 CH=REARINQ(0)
3360 TP=INT(RND(TIME)*50)+300
3370 EVERY TP,0 GOSUB 3480
3380 EI:RETURN
3390 REM---deplacement GOB-----
3400 DI:LOCATE HO,VE:PRINT"
3410 IF MO<13 THEN 3430
3420 HO=HO-INT(RND(TIME)*3):VE=VE-
INT(RND(TIME)*2):GOTO 3440
3430 HO=HO+5-INT(RND(TIME)*11):VE=
VE-4-INT(RND(TIME)*9)
3440 IF MO<1 THEN HO=1
3450 IF HO>20 THEN HO=20
3460 IF VE<1 THEN VE=1
3470 IF VE>15 THEN VE=15
3480 LOCATE HO,VE
3490 IF EIRW(HO,VE,0)<X0 AND EIRW
HO,VE,1)=0 THEN PRINT CHR$(224):SO
UND 129,100,0,-2:SCORE=SCORE-10:E
IRW(X0,Y0,1):EI:RETURN
3500 PRINT CHR$(225)
3510 EI:RETURN
3520 REM---Coincidence GOB avec cu
rseur-----
3530 CH=REARINQ(0)
3540 DI:LOCATE X,Y:PRINT " HO=0:V
E=0
3550 SOUND 131,0.0.0.1.0.5
3560 TP=INT(RND(TIME)*100-PB)*30+50
3570 EVERY TP,0 GOSUB 310
3580 EI:RETURN
3590 REM---PALLETTE COULEUR-----
3600 MODE 2:BORDER 0:INK 0.0:INK 1
:20
3610 PRINT"16 Chiffres numerotes de
0 a F vont apparaitre dans la hau
teur de l'ecran"
3620 PRINT"PRINT" A l'aide des touc
hes de direction, positionnez l'ast
erisque au dessous du chiffre"
3630 PRINT"PRINT" Appuyez sur la
barre d'espace Pour faire defil
er les couleurs"
3640 PRINT"PRINT" Si l'on des ir
e plusieurs pas stulo, appuyez s
ur ENTER Pour avoir acces a la se
conde couleur"
3650 PRINT"PRINT" Au cours de la re
alisation du dessin, vous pouvez no
difier les couleurs en
3660 PRINT"Appuyez sur ESPACE Pu
is sur P (comme Palette)"
3670 PRINT"PRINT" A la fin de
la selection, appuyez sur COPY"
3680 PRINT"PRINT" -----A
ppuyez sur M (Menu), ESPACE Pour
continuer -----"
3690 GOSUB 3710:GOTO 220
3700 REM-----
3710 REM---
3720 AS=UPPER(INKEYS):IF AS=""THE
N 3710

```

```

3730 IF AS=""THEN 15
3740 MODE 0:PEN 15:INK 15,24:CO15
:0:24:COX 15:1=27
3750 FOR N=0 TO 14:COX(N)=0:COIN.
1=27:NEXT
3760 FOR N=0 TO 15
3770 LOCATE N+1:3
3780 PRINT HEX$(N):NEXT
3790 N1=M=0:0=1
3800 LOCATE N,4:PEN 15:PRINT"
3810 AS=INKEYS:IF AS=""THEN 3800
3810 LOCATE N,4:PRINT"
3820 AS=RSC(AS):IF AS=>0 THEN RET
URN
3830 IF AS<X/2 THEN 3860
3840 N=N-1:0=1:IF N<1 THEN N=1
3850 GOTO 3790
3860 IF AS<X/3 THEN 3890
3870 N=N-1:0=1:IF N<1 THEN N=1
3880 IF AS<X/2 THEN 3790
3890 IF AS<0 THEN 0=N+1
3900 IF AS<X/2 THEN 3790
3910 M=M+1:IF M>25 THEN M=0
3920 LOCATE 17,3:PEN 15:PRINT N
3930 INK N-1,M:LOCATE N,3:PEN N-1
:PRINT HEX$(N-1)
3940 COX(N-1,1)=0+M
3950 IF 0=1 THEN INK N-1,M:GOTO 3
970
3960 INK N-1,COX(N-1,0),M
3970 PEN N-1:LOCATE N,3:PRINT HEX
$(N-1)
3980 PEN 15:GOTO 3790
4000 REM---MODIF EN POS DE DESSI
N-----
4000 MODE 1:M=0:0=1:GOSUB 3790
4010 LOCATE 20,1:PRINT " LOCATE 1
:7:PRINT"
4020 RETURN
4030 END
4040 REM---Instructions-----
4050 MODE 2:INK 1,20:INK 0.0:BORDE
R 0
4060 PRINT"PRINT" A l'aide d
e la manette de jeux, vous devez re
constituer un Puzzle..."
4070 PRINT"PRINT" Vous pouvez vous
deplacer dans les 8 directions, line
coix marquées sur l'ecran
4080 PRINT"En appuyant sur [FEU]
vous [CHR$(34)] "emenez [CHR$(34)
] la piece avec vous."
4090 PRINT"PRINT" Une copie de l'i
mage estree apparait en bas a dro
ite de l'ecran."
4100 PRINT"Vous devez reconstitue
r le Puzzle a gauche de cette cop
ie"
4110 PRINT"PRINT" Si vous choisiss
ez l'option avec GOBPUZZLE, un trou
ble vite vient de temps en temp
vous dissimuler les elements du p
uzzle, et vous faire perdre des po
ints."
4120 PRINT"PRINT" Repoussez le GOB
PUZZLE a l'aide du Joystick, et fai
te reApparaitre la piece cache
e en passant simplement dessus."
4130 PRINT"PRINT" L'ordinateur sig
nale par un BIP sonore toute piece
correctement placee et, lorsq
ue le Puzzle est complet, arrete la
piece"
4140 PRINT"PRINT" En appuyant sur

```

```

ENTER vous diminuer Progressivemen
t la vitesse de deplacement. Un ap
Pui sur ESPACE redonne la vitesse
maximum"
4150 PRINT"PRINT" ---
--- Appuyez sur une touche -----
4160 AS=INKEYS:IF AS=""THEN 4160
4170 CLS:PRINT"PRINT" Avant
de lancer le Jeu, il faut realiser
des dessins. Appuyez sur [CHR$(34)
] "epargilles" [CHR$(34)] pour le
Programme."
4180 PRINT"PRINT" Pour cela, un lo
giciel de dessin est inclu. Il conti
ent diverses commandes Pour facil
iter la trace."
4190 PRINT"PRINT" Ces dessins Peuv
ent etre sauvegardes sur cassette
et rappelles ulterieurement." PRIN
T"
ARDE et RAPPEL."
4200 PRINT"PRINT" --- On Pe
ut memoriser jusqu'a 4 dessins."
4210 PRINT"PRINT" La palette de cou
leur devra etre choisie avant de
commencer le dessin:et est modifi
able en cours de trace. Elle est c
ommune aux 4 dessins."
4220 PRINT"PRINT" ---
--- Appuyez sur une touche -----
4230 AS=INKEYS:IF AS=""THEN 4230 E
LSE 220
4240 REM---Sauvegarde dessins-----
4250 MODE 2:PRINT"Donnez un nom au
v dessin (eventuellement)"
4260 INPUT CS
4270 INPUT"Vitesse de sauvegarde(
0-1)":V
4280 IF V<0 OR V>1 THEN 4270
4290 SPEED WRITE V
4300 CLS:PRINT"Preparez le magnet
ophone Puis appuyez sur la barre d
'espace"
4310 CS="":CS
4320 AS=INKEYS:IF AS=""THEN 4320
4330 IF AS("<") THEN 220
4340 SAVE CS,B,3000:13000
4350 CLS:PRINT"Une autre ? (O/N)"
4360 AS=UPPER(INKEYS):IF AS=""THE
N 4360
4370 IF AS="0" THEN 4300
4380 GOTO 220
4390 REM---Chargement dessins anter
ieurs-----
4400 MODE 2:PRINT"Entrez le nom de
s dessins (eventuellement)"
4410 INPUT CS,CB:"CS"
4420 CLS:PRINT"Preparez le magnet
ophone Puis appuyez sur la barre d
'espace"
4430 AS=INKEYS:IF AS=""THEN 4430
4440 IF AS("<") THEN 220
4450 LOAD CS,30000
4460 FOR N=0 TO 15:COX(N,0)=PEEK(42
960+H2):COX(N,1)=PEEK(42861+H2):N
EXT
4470 GOTO 220
4480 REM---Visualisation-----
4490 DATA 49152,49192,50352,50392
4500 RESTORE 4490
4510 FOR N=0 TO 15:IF COX(N,1)=27 T
HEN 4530

```

```

4520 INK N,COX(N,0),COX(N,1):GOTO 45
4530 INK N,COX(N,0)
4540 NEXT
4550 MODE 0:FOR PTE=0 TO 3
4560 DEF=30000+PTE*3200
4570 REFD R:GOSUB 2990
4580 NEXT PTE
4590 PEN 15
4600 LOCATE 5,11:PRINT"1" LOCATE 1
:5:PRINT"2" LOCATE 5,15:PRINT"3"
LOCATE 15,5:PRINT"4"
4610 LOCATE 1,13:PRINT"PRESSER UNE
TOUCHE"
4620 AS=INKEYS:IF AS=""THEN 4620 E
LSE 220
4630 REM---INSTRUCTIONS CREATION D
ESSIN-----
4640 MODE 2:INK 1,20:INK 0.0:BORDE
R 0
4650 PRINT"PRINT" A l'aide d
e la manette de jeux, vous pouvez d
eplacer le curseur a
4660 PRINT"PRINT" l'interieur d'une fenet
re de 80*80 Points, et ceci dans 8
directions"
4670 PRINT"PRINT" Un appui sur la
touche C FEU J laisse une trace."
4680 PRINT"PRINT" Pour avoir acces
aux commandes, Presser la barre d
'ESPACE
4690 PRINT"PRINT" LISTE DES COMMAND
ES"
4700 PRINT"PRINT" -V- ralenti ou ac
celere la vitesse de deplacement"
4710 PRINT"PRINT" -P- Permet de modifier
la Palette de couleur"
4720 PRINT"PRINT" -R- Remplit une surface
fermee avec une couleur"
4730 PRINT"PRINT" -P- Positionne le cur
seur au plus haut de la surface"
4740 PRINT"PRINT" -E- change la cou
leur d'un trait (Placer le curseur
sur le trait)"
4750 PRINT"PRINT" -C- Permet de changer d
e couleur"
4760 PRINT"PRINT" -F- affecte au Fond
la couleur choisie. Placer le curseur
sur la couleur a remplacer (
4770 PRINT"PRINT" -C- Permet de modifier
la Palette de couleur de fond"
4780 PRINT"PRINT" Pour memoriser u
n dessin presser simplement M sans
appuyer sur ESPACE"
4790 PRINT"PRINT" (4 des
sins peuvent etre memorises)"
4800 PRINT"PRINT" -----
Appuyez sur une touche -----
4800 AS=INKEYS:IF AS=""THEN 4800
4810 CLS:PRINT"PRINT" Les co
mmandes R, E, F Peuvent etre interpo
sees a tout moment. Par simple appui
sur la barre d'espace"
4820 PRINT"PRINT" APPUYEZ SUR M Pu
UR MENU, OU SUR LA BARRE D'ESPACE P
OUR QUITTER"
4830 AS=UPPER(INKEYS):IF AS=""THE
N 4830
4840 IF AS=""THEN 220 ELSE 350

```