

Rédaction

Benoît RIVIERE
8 rue Victor Hugo
14730 Giberville

ORDIMAGE

ORDIMAGE, le fanzine des passionnés de l'Amstrad CPC et du PC.

fanzone

CPC
&
PC

numéro 4 - mars 1993 Apériodique gratuit 16 pages



Edito

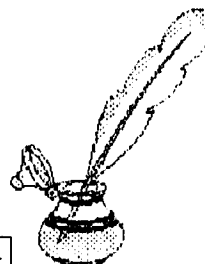
Salut tout le monde ! Comme vous pouvez le constater, Ordimage a changé de "look", afin de mieux vous satisfaire. En outre, il y aura maintenant des rubriques consacrées aux ordinateurs IBM PC et compatibles.

Nous espérons que cette nouvelle formule vous plaira.

Bonne lecture, Benoît.

Sommaire

- p.2 : les adresses des CPC
- p.4 : Expo'92
- p.5,6,8 : Le passager du temps
- p.8 : programmation sur CPC
- p.9 : Au banc des accusés...
- p.9 : Le Mage Fou...
- p.10 : programmation sur PC
- p.16 : Au secours...
- p.17 : To be continued...



X0000 -04- GRATUIT



Ce fanzine a été réalisé avec TEXTOMAT, WINWORD, BECKERPAGE, PAINTBRUSH, CHERRY PAINT et OGDI.

DOSSIER SPECIAL

LES ADRESSES DES OPC

Voici la suite tant attendue de notre dossier special consacré aux adresses de nos bons vieux OPC. Ces adresses sont classées par thème : texte, son, imprimante... Le nom des routines est indiqué (si connu), puis leur utilité, éventuellement leur équivalence Basic, et enfin leurs conditions d'entrée (E) et les sorties (S).

L'utilisation de ces routines à partir de l'assembleur est très simple. Il suffit de procéder comme suit :

```
ld a,1
call #bc0e
```

Explication : on charge 1 dans le registre A, puis on appelle la routine de changement d'écran (MODE en Basic).

A suivre...

Routines texte et graphique (suite)

BB93 : demande le numéro du stylo courant utilisé pour l'écriture texte.

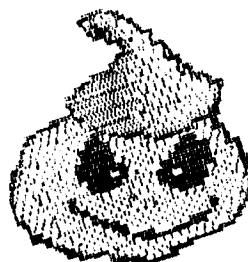
E : aucune.

S : A = numéro du stylo utilisé.

BB96 : fixe la couleur du papier courant.

E : A contient le numéro de couleur.

S : A, H, L et flags altérés.



BB99 :

lit l'encre du papier courant de la fenêtre courante.

E : aucune.

S : A contient l'encre, F est modifiée.

TXT GET PAPER

BB9C : échange couleurs texte (entre PAPER et PEN). (PRINT CHR(24)).

E : aucune.

S : A, H, L et flags altérés.

BB9F : place le mode d'écriture opaque ou transparent pour le rond des caractères affichables.

E : A = 0 pour rond opaque, A > 0 pour rond transparent.

S : AF, et HL sont modifiées.

BBA2 : lecture de l'état du rond pour l'écriture (autorise ou interdit).

BBA5 : calcul de l'adresse de la matrice d'un caractère et détermination de son type (définie par l'utilisateur ou en ROM).

Tournez!



BBA8 : redefinit la matrice des caracteres ASCII affichables (au-dessus de 31). (SYMBOL en Basic). Il n'y a plus besoin de reserver de la place en memoire avec l'instruction SYMBOL AFTER.

E : A numero du caractere a redefinir. HL pointe sur la matrice (8 octets).

S : si le caractere est defini carry = 1 sinon carry = 0.

BBAB : positionne l'adresse de la table des caracteres definis par l'utilisateur.

BBAB : lecture de l'adresse de la table des caracteres definis par l'utilisateur.

BBB1 : lecture de l'adresse de la table des codes de controle.

BBB4 : selectionne un flux video.

BBB7 : echange les descripteurs de deux flux videos.



BBBA : initialisation de VDU (gestionnaire) graphique : met indirections VDU graphique sur default, annule fenetre graphique sur tout l'ecran, n'efface pas la fenetre.

E : aucune.

S : A, B, C, D, E, H, L et flags alteres.

BBBD : annulation VDU graphique : fixe VDU graphique sur valeurs default.

E : aucune.

S : A, B, C, D, E, H, L et flags alteres.

BBC0 : deplace le curseur graphique aux coordonnees absolues specifiees (MOVE en Basic).

E : DE contient la coordonnee X, et HL la coordonnee Y.

S : AF, BC, DE et HL sont modifies.

BBC3 : deplace le curseur graphique aux coordonnees relatives specifiees (MOVER en Basic).

E : DE contient la coordonnee X, et HL la coordonnee Y.

S : AF, BC, DE, et HL sont modifies.

BBC6 : GRA ASK CURSOR
lecture de la position actuelle du curseur graphique (XPOS et YPOS en Basic).

E : aucune.

S : DE contient la coordonnee X (XPOS), HL contient la coordonnee Y (YPOS), AF est modifie.

BBC9 : GRA SET ORIGIN
positionne l'origine du curseur graphique (ORIGIN en Basic).

E : DE contient la coordonnee X, et HL la coordonnee Y.

S : AF, BC, DE, et HL sont modifies.

BBCC : GRA GET ORIGIN
lecture de l'origine du curseur graphique.

E : aucune.

S : DE contient la coordonnee X de l'origine, et HL la coordonnee Y.

BBCF : GRA WINDOW WIDTH
fixe les limites gauche et droite de la fenetre graphique.

E : DE et HL contiennent les limites.

S : A, B, C, D, E, H, L, flags alteres.





Exposition Universelle de Séville

de notre envoyé spécial.

Les pavillons thématiques ont été endeuillés par l'incendie d'un des bâtiments dont il ne reste plus que le cinéma Omnimax (Snir!!). Ces pavillons allient des thèmes comme la nature, l'histoire, les télécommunications, ou le futur. On m'a conseillé le pavillon du XV^e Siècle avec ses répliques des caravelles de Christophe Colomb, ou le Planetarium et le futur dans le bâtiment du Tsunami (La vague géante). La nature est abordée par l'envoi de 432 espèces végétales venues d'Amazonie. Un hymne à l'écologie, point d'orgue de cette manifestation.

Les pavillons des différentes régions d'Espagne sont au nombre de 17 : l'Andalousie, l'Aragon, Les Asturies, les Baléares, les Canaries, la Cantabrie, Castilla-La Mancha, Castilla-Leon, la Catalogne, l'Estrémadure, la Galice, la Rioja, Madrid, Murcie, la Navarre, le Pays Basque, Valence (Ca y est, c'est fini). Ces pavillons ont en général, soit des cinémas, soit des expositions sur leurs produits régionaux avec, comme pour la Murcie, l'exposition du sous-marin d'Isaac Peral. Bien sûr, leurs pavillons sont preuve d'originalité architecturale.

Les pavillons internationaux sont souvent l'attraction principale de l'EXPO'92. De très nombreux pays y sont représentés et vouloir parler de tous serait trop fastidieux pour mes petits doigts. Ainsi, si vous me permettez je donnerai mon hit-parade. Je ne parlerai pas d'Oman, des Bahamas ou de la Malaisie qui ne vous intéressent pas. En premier lieu, le pavillon de l'Australie (Oui, monsieur!) est intéressant par son aquarium de poissons exotiques, et par ses arbres importés avec des perruches. Ce qui est le plus remarquable c'est son cinéma à 360 degrés avec saillie pivotante. Il nous présente une image excellente et merveilleuse de l'Australie avec sa collection de diamants et d'or (avis aux amateurs).

Les pavillons des entreprises sont les moins nombreux. Il y a Banesto, Cruzcampo (bière), Fujitsu, Siemens, Aerospatiale, UNCE (association pour les handicapés et aveugles d'Espagne), et la Croix-Rouge. À part leur construction défiant les lois de l'équilibre, ces pavillons sont à visiter si vous vous ennuyez. En effet, vous ne pouvez en aucun cas tout voir en une journée. Bien que sûrement intéressante, EXPO'92 est trop vaste pour être entièrement vue. Mais on peut voir dans le pavillon Fujitsu le parcours d'un photon du soleil jusqu'à sa transformation en énergie utilisable par l'homme. Donc des choses intéressantes, s'il en avait moins...

Ensuite vient l'Allemagne avec son pavillon indescriptible. L'intérieur est un peu surréaliste, mais comment ne pas l'être avec la Réunification. On a droit aux (gros) morceaux du mur de Berlin (Bien entendu !). Puis, arrive le pavillon de la Russie (Comment ont-ils fait pour payer ? Je me le demande !). Dans une ambiance mystérieuse imprégnée de noir (l'endroit est à peine éclairé pour raison

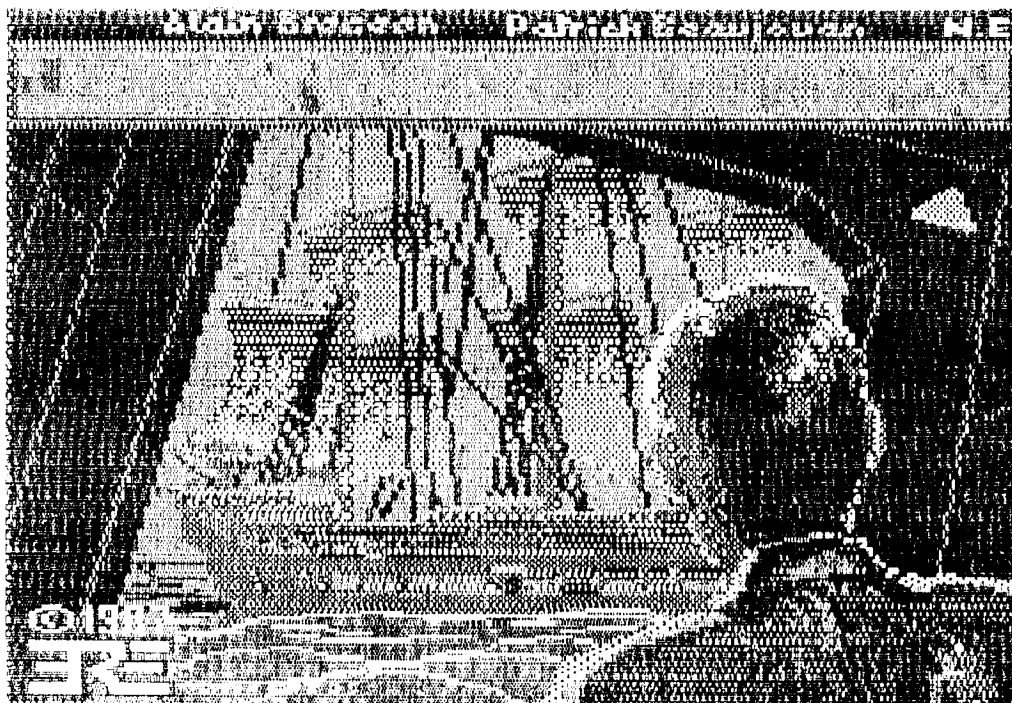
Tournez

d'économie !!), on peut voir un sonneur de cloches (Bof!), mais surtout des maquettes réduites ou de grandeur nature d'avions et de satellites. La Russie essaye de masquer ses problèmes en prenant exemple sur son glorieux passé spatial. Mais, un amoureux de technique et de conquêtes spatiales se retrouvera dans cette caverne d'Ali Baba.

L'Arabie Saoudite intéressera tous les passionnés du Paris-Dakar avec du Sable du Désert (sans traces de char) et ses maquettes de mosquées comme celle de La Mecque. Pour les enfants, le pavillon de la Hollande (sans les fromages) propose de drôles de machines, qui montrent les sensations du ski de vitesse (Griissant !!!!), ou celui du Maroc avec une architecture intérieure en bois finement décoré. Bien sur, il s'agit d'une appréciation personnelle.

Quant aux autres pavillons, certains sont intéressants sans plus. Celui des Etats-Unis ne fait pas preuve d'originalité avec un terrain de basket. Celui du Japon est intéressant : l'extérieur est entièrement construit en bois. Celui de l'Angleterre est aussi attractif d'extérieur avec son rideau d'eau, mais l'intérieur est sans intérêt, voire choquant car les Anglais reprennent à leurs comptes certaines de nos inventions (et notre chauvinisme). La France, quant à elle, n'est pas valablement représentée, avec des maquettes de Paris ou le "Puits des images", spectacle pas mal mais début hors de sens. On en ressort avec une certaine déception. Il y a aussi le pavillon du Vatican pour ceux qui s'intéressent aux vieilleries religieuses (Amen !). Le reste est soit trop petit, soit superficiel, soit encore ce sont des magasins (Eh oui ! Faut bien amortir...). Mais, quel que soit le stand visité, un murmure d'émervaillement parcourt les différents pavillons et monte au ciel.

Mais après l'EXPO'92, que deviendront toutes ces constructions, aussi belles qu'inutiles ? C'est la tâche de Cartuja 93 : une partie des Batiments sera détruite, mais les plus beaux seront sauvegardés pour servir de bureau afin de transformer l'île de la Cartuja en un complexe de technologie avancée. Bien que de nombreux sévillants aient peur pour leur qualité de leur vie (du type : on n'est pas pressé), le complexe pourra gommer l'assaut du temps sur les innombrables monuments de la ville et aussi de la misère. Car, bien que l'Exposition soit ceinturée par le nouveau réseau routier, sur certains tronçons on peut voir les bidonvilles. L'EXPO'92 est l'avenir de Séville et de l'Andalousie, si les Espagnols savent en profiter. A.M.



LE PASSAGER DU TEMPS

Voici le début de la solution de ce formidable jeu d'aventure sur CPC.

DEVANT LA MAISON :

- 1°) Examine poubelle.
- 2°) Prends journal.
- 3°) Déchire feuille.
- 4°) Glisse feuille sous la porte.
- 5°) Secoue la porte (3 fois).
- 6°) Tire feuille.
- 7°) Prends clef.
- 8°) Ouvre porte.
- 9°) NORD (flèche vers le haut).

L'ENTREE :

- 1°) Regarde sous le meuble.
- 2°) Prends pile.
- 3°) Regarde tiroir.
- 4°) Prends torche dans tiroir.
- 5°) Prends argent dans poche.
- 6°) Eteinds lampe.
- 7°) Dévisse ampoule.
- 8°) Mets argent dans douille.
- 9°) Allume lampe.
- 10°) EST.
- 11°) NORD : petit salon.
- 12°) EST : la cuisine.

N'utilisez pas la torche à l'intérieur de la maison. Conservez-la pour vous éclairer dans la cave.

LA CUISINE :

- 1°) Regarde meuble haut

- 2°) Regarde meuble bas.
- 3°) Prends allumettes.
- 4°) OUEST : petit salon.
- 5°) OUEST : la bibliothèque.
- 6°) SUD : la chambre.

LA CHAMBRE :

- 1°) Regarde sous lit.
 - 2°) Prends lettre.
 - 3°) Examine lettre.
- Elle dit ceci : "Veuillez m'envoyer par retour un circuit BEN". Cette lettre est datée d'avant hier. Pour rigoler un peu, tapez : Examine tableau. puis retourne tableau.
- 4°) Regarde chevet.
 - 5°) Regarde livre : Le trésor de l'île Los'Nic. Une page a été arrachée.
 - 6°) NORD. puis EST : le petit salon.
 - 7°) Descends cave.
 - 8°) Allume torche.
 - 9°) SUD (armoire électrique).
 - 10°) EST. puis NORD (groupe électrogène).

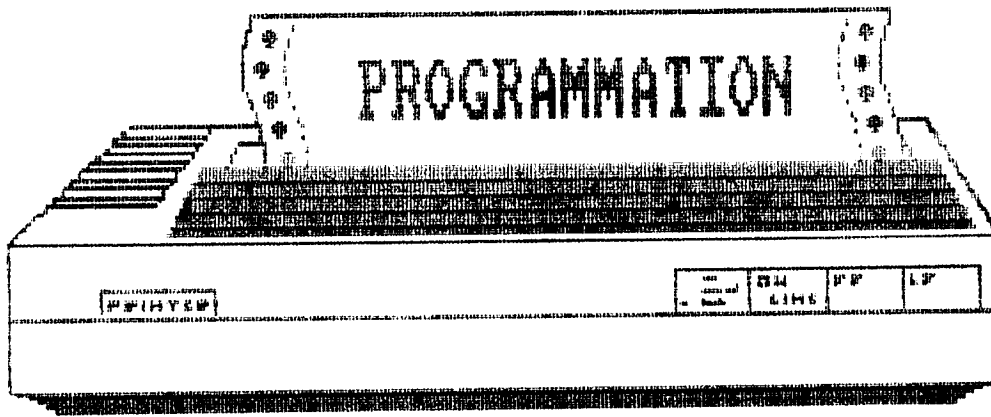
GROUPE ELECTROGENE :

- 1°) Regarde groupe.
- 2°) Branche fil.
- 3°) Regarde sous groupe.
- 4°) prends écrou.

Pour obtenir de l'aide pendant le jeu, tapez : "Caresse chat".

Pour la suite, il faudra vous débrouiller, car nous n'avons pu trouver la suite, espérons que vous aurez plus de chance.

Veronique et Benoit.



Educatif

Ce programme conjugue les verbes du premier groupe (terminaison en "er"). Il ne connaît pas les temps composés. Il s'occupe de quelques particularités, par exemple il intercale un "e" entre un verbe en "g" (nager) et la terminaison. Les verbes entrés doivent être composés d'au moins quatre caractères.

Évitez de demander des verbes de plus de neuf caractères, sinon il risque de manquer des terminaisons.

```

10 'CONJ v2.0 : Déclinaison verbe
20 '14/08/92 Benoit RIVIERE
30 '(c) I.P.L. INFORMATIQUE (v1.0 du 12/05/90)
40 '
50 norm$=CHR$(22)+CHR$(10):trans$=CHR$(22)+CHR$(1)+CHR$(
8)
60 GOSUB 280 'proc init
70 GOSUB 210 'proc pres
80 GOSUB 140 'proc entrvrb
90 GOSUB 400:IF grp=2 THEN RUN 'proc determgrp
100 GOSUB 430 'examvrb
110 GOSUB 580 'proc trav
120 GOSUB 520 'attente
130 RUN
140 'proc : entrvrb
150 LOCATE 2,7
160 PRINT"Quel verbe voulez-vous décliner ? (il doit c
ontenir au moins 4 caractères)"
170 LOCATE 30,12:LINE INPUT vrb$
180 IF LEN(vrb$)<4 OR LEN(vrb$)>10 THEN 170
190 vrb$=LOWER$(vrbs)
200 RETURN
210 'proc : pres
220 MODE 2:INK 1,26:INK 0,0:PEN 1:PAPER 0:BORDER 0:CLS
230 CLS:PRINT"          D E C L I N A I S O N
D E S   V E R B E S"
240 LOCATE 1,25:PRINT" (c)1992 I.P.L. Informatique
écrit par Benoit RIVIERE sur AMSTRAD CPC 464
250 WINDOW 1.80,3,23
260 CLS
270 RETURN
280 'proc : init
290 DIM term$(5,6),pp$(6)
300 FOR i=1 TO 6:READ pp$(i):NEXT
310 RETURN
320 DATA je,tu,il,nous,vous,ils
330 'term ler groupe
340 DATA e,es,e,ons,ez,ent,ais,ais,ait,ions,iez,aient,e
rai,eras,era,erons,erez,eront,ai,as,a,ames,ates,erent,e
rais,erais,erait,erions,eriez,eraient,ant,e

```

```

350 'term ler groupe vrb -ger
360 DATA eais,eais,eait,ions,iez,eaient,eai,eas,ea,eame
s,eates,erent,eant
370 'vrb aller
380 DATA vais,vas,va,allons,allez,vont,allais,allais,al
lait,allions,alliez,allaient,irai,iras,ira,irons,irez,i
ront,allai,allas,alla,allames,allates,allèrent,irais,ir
ais,irait,irions,iriez,iraient,allant,allé
390 'proc : determgrp
400 IF RIGHT$(vrb$,2)="er" THEN grp=1:vrb2$=LEFT$(vrb$,
LEN(vrb$)-2):RESTORE 340:GOTO 420
410 grp=2
420 RETURN
430 'proc examvrb
440 g$=LEFT$(vrb$,1):IF g$="a" OR g$="e" OR g$="i" OR g
$="o" OR g$="u" OR g$="y" THEN pp$(1)="j"
450 FOR y=1 TO 5:FOR i=1 TO 6:READ term$(y,i):NEXT i,y:
READ pp1$,pp2$
460 GOSUB 480
470 RETURN
480 'vrb ler grp
490 IF vrb$="aller" THEN RESTORE 380:FOR i=1 TO 5:FOR y
=1 TO 6:READ term$(i,y):NEXT y,i:vrb2$="":READ pp1$,pp2
$
500 IF RIGHT$(vrb2$,1)="g" THEN term$(1,4)="e"+term$(1,
4):RESTORE 360:FOR i=2 TO 4 STEP 2:FOR y=1 TO 6:READ te
rm$(i,y):NEXT y,i:READ pp1$
505 term$(4,4)=LEFT$(term$(4,4),INSTR(term$(4,4),"a"))+
trans$+" "+norm$+RIGHT$(term$(4,4),LEN(term$(4,4))-(INS
TR(term$(4,4),"a")))
507 term$(4,5)=LEFT$(term$(4,5),INSTR(term$(4,5),"a"))+
trans$+" "+norm$+RIGHT$(term$(4,5),LEN(term$(4,5))-(INS
TR(term$(4,5),"a")))
508 IF vrb$="aller" THEN RESTORE 380:FOR i=1 TO 5:FOR y
=1 TO 6:READ term$(i,y):NEXT y,i:vrb2$="":READ pp1$,pp2
$:term$(4,4)=LEFT$(term$(4,4),3)+" "+trans$+RIGHT$(term
$(4,4),4)+norm$:term$(4,5)=LEFT$(term$(4,5),3)+" "+tran
s$+RIGHT$(term$(4,5),4)+norm$
510 RETURN

```

Tournez

```

520 'proc : attente
530 a$=""
540 a$=INKEY$:IF a$<>"" THEN 540
550 a$=""
560 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 560
570 RETURN
580 'proc : trav
590 CLS
600 LOCATE 40-INT(LEN(vrb$)/2),1:PRINT UPPER$(vrb$)
610 LOCATE 34,3:PRINT"MODE INDICATIF"
620 LOCATE 5,5:PRINT "PRESENT";TAB(24);"IMPARFAIT";TAB(
44):"FUTUR SIMPLE";TAB(64);"PASSE SIMPLE"

```

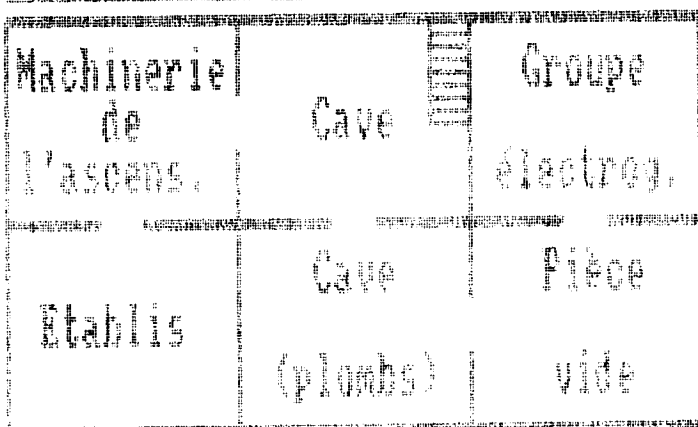


```

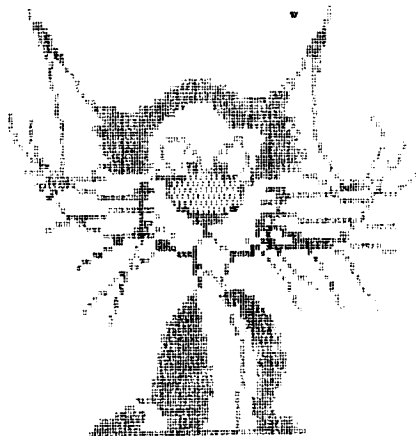
630 FOR i=1 TO 6:LOCATE 1,5+i:PRINT pp$(i);" ";vrb2$;te
rm$(1,i);TAB(20);pp$(i);" ";vrb2$;term$(2,i);TAB(40);pp
$(i);" ";vrb2$;term$(3,i);TAB(60);pp$(i);" ";vrb2$;term
$(4,i):NEXT
640 LOCATE 1,13:PRINT"MODE CONDITIONNEL";TAB(30);"PARTI
CIPE PRESENT"
650 LOCATE 5,15:PRINT "PRESENT"
660 FOR i=1 TO 6:LOCATE 1,15+i:PRINT pp$(i);" ";vrb2$;t
erm$(5,i):NEXT
670 LOCATE 31,17:PRINT"PARTICIPE PASSE"
680 LOCATE 35,15:PRINT vrb2$;pp1$:LOCATE 35,19:PRINT vr
b2$;pp2$
690 RETURN

```

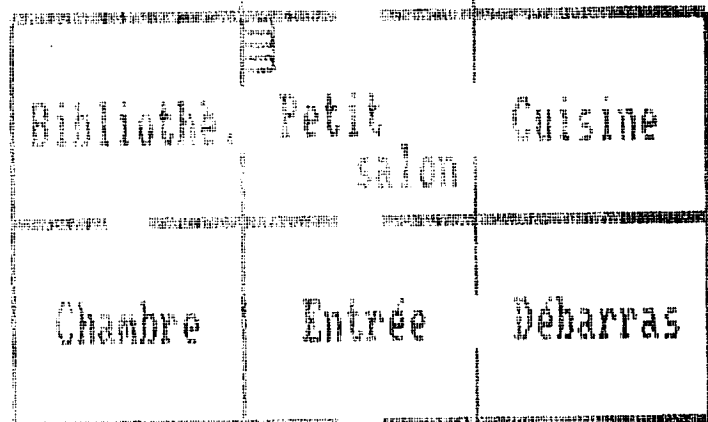
Plan du PASSAGER DU TEMPS



Le sous-sol

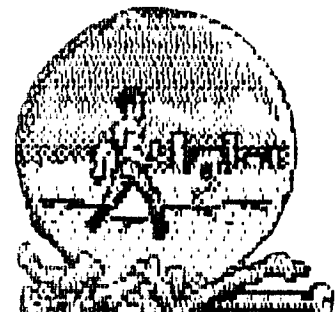


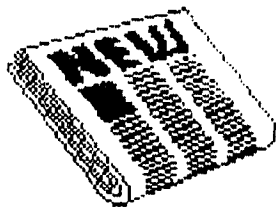
Sylvestre le chat



DEBUT

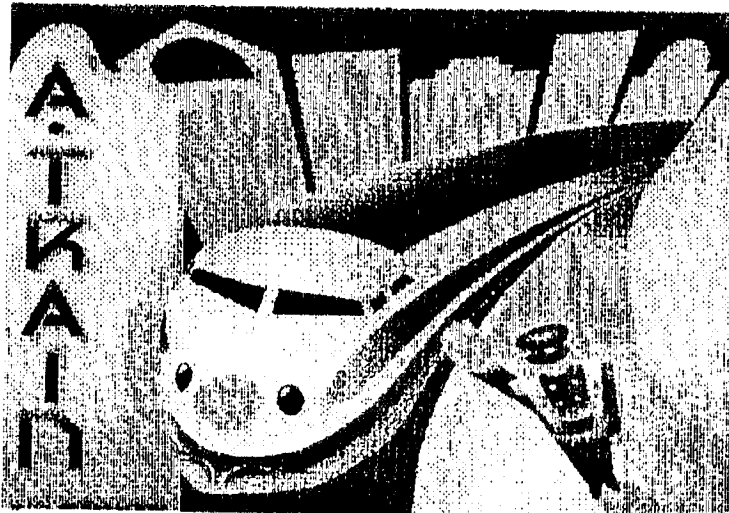
Lecteur, vous qui n'aimez pas les "blancs", aidez-nous à les exterminer, en nous envoyant vos programmes, articles...





AU BANG DES ACCUSÉS...

Simulation économique: A. TRAIN



Le but de ce jeu est de gérer une compagnie ferroviaire. Cela semble assez simple, pourtant faire des bénéfices est moins évident. Pour mener à bien cette mission, on dispose de capitaux qui permettront de construire des gares, de poser des voies, d'acheter des trains...

De même, il est possible de construire des usines, des appartements... afin d'attirer de nouveaux habitants, qui seront susceptibles, par la suite, de prendre le train. Toutes ces immobilisations sont évidemment cessibles.

En outre, il est également possible de contracter des emprunts, de jouer en bourse.

Grâce à une vue satellite, on suit le déplacement des trains, on constate en temps réel le nombre de passagers.

Des menus proposent de visualiser le marché des titres, la situation financière de l'entreprise, la démographie de la ville...

En bref, c'est le jeu qu'il vous faut, si vous êtes patient.

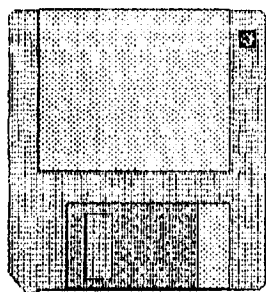


LE MAGE FOU A ENCORE FRAPPE

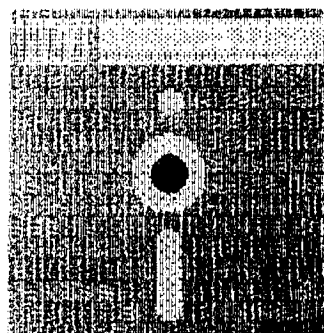
```
10 'calcul de moyenne
20 tot=0
30 nb=1
40 CLS
50 PRINT"Entrez vos notes puis tapez -1 pour
la moyenne":PRINT
60 PRINT"Note";nb;"":INPUT" ";n$
70 IF LEN(n$)=0 THEN 60
80 n=VAL(n$)
90 IF n=-1 AND nb<>1 THEN nb=nb-1:GOTO 140
100 IF n<0 OR n>20 THEN 60
110 tot=tot+n
120 nb=nb+1
130 GOTO 60
140 PRINT:PRINT"La moyenne est de";tot/nb
150 PRINT"Le nombre de notes est";nb
```

Voici la solution tant attendue du programme détraqué par le Mage Fou. Il ne vous reste plus qu'à le taper, l'améliorer... Pour les possesseurs de PC, qui utilisent Quick BASIC, le programme doit fonctionner sans modifications importantes (sauf en ce qui concerne l'absence de numéro de ligne).

Les images A. TRAIN de la page 1, et de la page 9 sont issues du jeu du même nom. Celles des pages 1 et 16 proviennent de la démonstration fournie avec le logiciel de dessin NEOPAINT. La page écran de la page 6 provient du jeu LE PASSAGER DU TEMPS.



PROGRAMMATION EN TURBO PASCAL 6.0



Le programme suivant est un jeu très connu. Son utilisation est très simple. Il suffit de retrouver la combinaison de couleur qu'a choisi l'ordinateur. Pour vous aider, l'ordinateur indique le nombre de pions qui sont de la bonne couleur et au bon emplacement.

N.B. : CE JEU NE FONCTIONNE DE FACON CORRECTE QU'EN VGA.

```
program mastermiud;
```

```
{écrit par Benoît RIVIERE}
{le 28/02/93}
{(c)1993 I.P.L. Informatique}
```

```
($M 65520,0,655360)
```

```
{routines de mise en place des modes graphiques}
```

```
uses
  Crt, Dos, Graph;
```

```
const
  { The names of the various device drivers
  supported }
  DriverNames : array[0..10] of string[8] =
    ('Detect', 'CGA', 'MCGA', 'EGA', 'EGA64',
    'EGAMono',
    'RESERVED', 'HercMono', 'ATT400', 'VGA',
    'PC3270');
```

```
var
  GraphDriver : integer; { The Graphics device
  driver }
  GraphMode : integer; { The Graphics mode
  value }
  PathToDriver: string;
  MaxX, MaxY : word; { The maximum
  resolution of the screen }
```

```
  ErrorCode : integer; { Reports any graphics
  errors }
  MaxColor : word; { The maximum color
  value available }
```

```
procedure Initialize;
{ Initialize graphics and report any errors that may
  occur }
```

```
begin
  GraphDriver := Detect; { use
  autodetection }
  PathToDriver := 'c:\tp\bgi';
  InitGraph(GraphDriver, GraphMode,
  PathToDriver); { activate graphics }
  Graphmode := getgraphmode;
  ErrorCode := GraphResult; { error? }
  if ErrorCode <> grOk then
  begin
    ClrScr;
    Writeln('Erreur 1 : ',
    GraphErrorMsg(ErrorCode));
    Halt(1);
  end;
  MaxColor := GetMaxColor; { Get the maximum
  allowable drawing color }
  MaxX := GetMaxX; { Get screen resolution
  values }
  MaxY := GetMaxY;
end; { Initialize }
```

```

{déclaration des variables et constantes}
var
  i,x,y,pcoul,li,col : integer;
  lng : integer; {langue : français=0, anglais=1,
allemand=2}
  sol : array[0..7] of integer;
  lig : array[0..7] of integer;
  att : string; {code touche dans les boucles
d'attente}
  touche : array[0..3] of string;

const
  coul : array[0..7] of integer =
    (1,2,4,5,6,10,13,15);
  phrase : array[0..5] of string =
    (' écrit par Benoît Rivière', ' written by Benoît
Rivière',
    'geschrieben von Benoît Rivière', ' pressez
<ECHAP> pour retourner au DOS',
    ' press <ECHAP> to return to DOS',
    'drücken Sie auf <ECHAP> um zu verlassen');
  phmenu : array[0..11] of string =
    ('MENU', 'MENU', 'MEN_', '1.Touches à
utiliser', '1.Keys to use',
    '1.Tasten', '2.Redéfinir le clavier', '2.Keyboard
settings',
    '2.Regeln die Tastatur', '3.Jouer', '3.Start the
game', '3.Spielen');
  phfin : array[0..2] of string =
    (' <ECHAP> pour arrêter, <Entrée> pour
continuer.',
    ' <ECHAP> to go to DOS, <Entrée> to go on.',
    '<ECHAP> um zu verlassen, <Entrée> um zu
spielen. ');
  phtouche : array[0..23] of string =
    ('TOUCHES A UTILISER', ' KEYS TO USE', '
TASTEN',
    'et', 'and', 'und', 'pour changer de', 'to change
color', 'um Farbe zu',
    'couleur', 'verändern', 'pour changer de', 'to take
another',
    'um einen anderen', 'pion', 'piece', 'Bauer zu
nehmen',
    '<Entrée> pour valider la', '<Entrée> to ratify the
current',
    '<Entrée> um die folgende Linie', 'ligne', 'line', 'zu
gehen. ');
  phredef : array[0..2] of string =
    ('REDEFINIR LE CLAVIER', ' KEYBOARD
SETTINGS', ' REGELN DIE TASTATUR');

```

```

phfinjeu : array[0..8] of string =
  (' VOUS AVEZ GAGNE', ' YOU HAVE
WON', 'SIE HABEN GEWONNEN',
  ' VOUS AVEZ PERDU', ' YOU HAVE
LOST', 'SIE HABEN VERLOREN',
  'La solution était', 'The solution was', ' Die Lösung
war');

{procédures graphiques}
procedure init;
begin
  initialize; {mode graphique}
  setbkcolor(4);
end;

procedure rectplein (rx1,ry1,rx2,ry2,c1,c2 : integer);
{rectangle plein défini par les points (x1,y1) et
(x2,y2) ainsi qu'une}
{couleur de fond c1, une couleur de bordure c2}
begin
  setfillstyle(1,c2);
  bar(rx1,ry1,rx2,ry2);
  setcolor(c1);
  rectangle(rx1,ry1,rx2,ry2);
end; {rectplein}

procedure rectplein2 (rx1,ry1,rx2,ry2,rc1,rs1,rc2 :
integer);
{rectangle plein défini par les points (rx1,ry1) et
(rx2,ry2) ainsi qu'une}
{couleur rc1 (fond), rc2 (bordure) et un style rs1}
var rc11, rc12, rs : integer;
begin
  rc11:=1;
  rc12:=1;
  rs:=1;
  rx1:=rx1+10;
  ry1:=ry1+10;
  rx2:=rx2+10;
  ry2:=ry2+10;
  for i:=1 to 2 do
  begin
    setfillstyle(rs,rc11);
    bar(rx1,ry1,rx2,ry2);
    setcolor(rc12);
    rectangle(rx1,ry1,rx2,ry2);
    rc11:=rc1;
    rc12:=rc2;
    rs:=rs1;
    rx1:=rx1-10;
    ry1:=ry1-10;

```

```

    rx2:=rx2-10;
    ry2:=ry2-10;
end;
end; {rectplein2}

procedure fenbreak;
{fenêtre proposant l'arrêt du jeu par l'appuie sur
<ECHAP>}
begin
    rectplein2(310,445,620,465,14,1,1);
    settextstyle(smallfont,0,5);
    setcolor(13);
    outtextxy(315,445,phrase[3+lng]);
end; {fenbreak}

procedure ouvrfen1;
{ouvre une fenêtre}
begin
    rectplein2(380,150,620,400,2,1,1);
end; {ouvrfen1}

procedure fermfen1;
{ferme une fenêtre}
begin
    rectplein(380,150,630,410,4,4);
end; {fermfen1}

procedure pion (x,y,c : integer);
begin
    setcolor(coul[c]);
    setfillstyle(1,coul[c]);
    pieslice(x,y,0,360,4);
end; {pion}

procedure affligpion;
begin
    for i:=0 to 7 do
        begin
            lig[i]:=0;
            pion(122+i*12,55+li*32,lig[i]);
        end;
end; {affligpion}

{procédures diverses}
procedure atttouche;
{attend l'appuie sur une touche, puis fournit le code
dans la variable att}
begin
    repeat until keypressed;
    att:=readkey;
end; {atttouche}

```

```

procedure retdos;
{cette procédure initialise la carte graphique pour
le retour sous DOS}
begin
    setcolor(15);
    setbkcolor(0);
    cleardevice;
    closegraph;
end;

{gestion des erreurs}
procedure err5;
{err=5 : sortie par appuie sur <ECHAP>...}
begin
    retdos;
    writeln('Application avortée. ');
    halt(5);
end;

procedure err7;
{err=7 : application incompatible avec Windows}
begin
    retdos;
    writeln('Erreur 7 : Cette application est
incompatible avec Windows. ');
    repeat until keypressed;
    halt(7);
end;

procedure langue;
{dans quelle langue désirez-vous jouer ?}
begin
    rectplein2(200,150,450,350,5,1,1);
    settextstyle(0,0,2);
    setcolor(1);
    outtextxy(225,190,'0 : Français');
    setcolor(10);
    outtextxy(225,240,'1 : English');
    setcolor(14);
    outtextxy(225,290,'2 : Deutsch');
    atttouche;
    if att='0' then lng:=0
    else if att='1' then lng:=1
    else if att='2' then lng:=2
    else langue;
end; {langue}

procedure fin;
{propose le retour à l'éditeur ou recommencer
depuis le début}

```

```

begin
  rectplein(310,445,630,475,4,4); {efface fenêtre
'fenbreak'}
  rectplein2(100,420,620,450,2,1,10);
  setcolor(14);
  settextstyle(triplexfont,0,1);
  outtextxy(120,420,phfin[lng]);
  attouche;
  if att=#27 then err5
  else if att<=#13 then fin:
  rectplein(100,420,630,460,4,4); {efface la fenêtre
'fin'}
  fenbreak; {rétablit la fenêtre 'fenbreak'}
end; {fin}

```

```

procedure solus;

```

```

begin
  randomize;
  for i:=0 to 7 do
    begin
      sol[i]:=trunc(random(7));
    end;
end; {solus}

```

```

procedure gagne;

```

```

{cette procédure est activée si la solution est
trouvée}

```

```

begin
  rectplein2(150,210,540,280,1,1,13);
  settextstyle(triplexfont,0,4);
  setcolor(7);
  outtextxy(170,225,phfinjeu[lng]);
  setcolor(11);
  outtextxy(172,227,phfinjeu[lng]);
  attouche
end;

```

```

procedure perdu;

```

```

{cette procédure est appelée quand la solution n'est
pas découverte}

```

```

begin
  ouvrfen1;
  settextstyle(triplexfont,0,2);
  setcolor(7);
  outtextxy(397,212,phfinjeu[3+lng]);
  setcolor(1);
  outtextxy(395,210,phfinjeu[3+lng]);
  settextstyle(sansseriffont,0,3);
  setcolor(5);
  outtextxy(410,260,phfinjeu[6+lng]);
  rectplein(445,320,550,340,9,7);

```

```

for i:=0 to 7 do

```

```

  begin
    pion(455+i*12,330,sol[i]);
  end;
  attouche;
  fermfen1;
end;

```

```

procedure testlig;

```

```

{cette procédure est chargée de vérifier les pions
qui font partie de la}
{solution}

```

```

begin
  x:=0;
  for i:=0 to 7 do
    begin
      if lig[i]=sol[i] then
        begin
          pion(243+x*12,55+li*32,0);
          x:=x+1;
        end;
      end;
  x:=x-1;
  if x=i then
    begin
      gagne;
      exit;
    end;
end; {testlig}

```

```

procedure joueur;

```

```

begin
  x:=122+col*12;
  y:=55+li*32;
  pion(x,y,pcoul);
  repeat until keypressed;
  att:=upcase(readkey);
  if att=touche[0] then {change de couleur 'up'}
    begin
      pcoul:=pcoul+1;
      if pcoul>7 then pcoul:=0;
      joueur;
    end
  else if att=touche[1] then {change de couleur
'down'}
    begin
      pcoul:=pcoul-1;
      if pcoul<0 then pcoul:=7;
      joueur;
    end
end

```

```

else if att=touche[2] then {change de pion vers
droite}
begin
  lig[col]:=pcoul;
  col:=col-1;
  if col<0 then col:=7;
  pcoul:=lig[col];
  joueur;
end
else if att=touche[3] then {change de pion vers
gauche}
begin
  lig[col]:=pcoul;
  col:=col+1;
  if col>7 then col:=0;
  pcoul:=lig[col];
  joueur;
end
else if att=#13 then {valide la ligne}
begin
  lig[col]:=pcoul;
  testlig;
  if x=i then exit
  else
    begin
      col:=0;
      li:=li+1;
      if li>9 then perdu
      else
        begin
          affligpion;
          pcoul:=lig[0];
          joueur;
        end
      end
    end
  end
else if att=#27 then
begin
  fin;
  joueur;
end
end; {joueur}

procedure jeu;
begin
  solus;
  col:=0;
  li:=0;
  x:=120;
  y:=55;

```

```

pcoul:=0;
affligpion;
joueur;
end; {jeu}

procedure pres;
{affiche la présentation du jeu}
var haut : integer;
begin
  cleardevice;
  fenbreak;
  settextstyle(triplexfont,1,8);
  setcolor(15);
  outtextxy(1,0,'MASTERMIND');
  {tableau de jeu}
  haut:=((360) div 11)-5;
  rectplein2(100,10,350,370,9,5,7);
  for i:=1 to 10 do
    begin
      rectplein(110,10+i*trunc(haut*1.2),220,10+haut+i*trunc(haut*1.2),7,9);

      rectplein(230,10+i*trunc(haut*1.2),340,10+haut+i*trunc(haut*1.2),7,9);
    end;
  {cadres divers}
  rectplein2(380,10,620,110,7,1,3);
  setcolor(4);
  setttextstyle(gothicfont,0,3);
  outtextxy(420,20,'Mastermind v1.0');
  setttextstyle(defaultfont,0,1);
  setcolor(1);
  outtextxy(381,60,phrase[lng]);
  setcolor(3);
  outtextxy(395,80,'(c)1993 I.P.L. Informatique');
end; {pres}

procedure touches;
begin
  ouvrirfen1;
  setttextstyle(sansseriffont,0,2);
  setcolor(5);
  outtextxy(400,170,phtouche[lng]);
  setttextstyle(smallfont,0,5);
  setcolor(1);
  outtextxy(395,220,'<'+touche[0]+'>
'+phtouche[3+lng]+' <'+touche[1]+'> '+
phtouche[6+lng]);
  outtextxy(405,235,phtouche[9+lng]);

```

```

outtextxy(395,255,'<'+touche[2]+'>
'+phtouche[3+lng]+'<'+touche[3]+'> '+
  phtouche[12+lng]);
outtextxy(405,270,phtouche[15+lng]);
outtextxy(395,295,phtouche[18+lng]);
outtextxy(405,310,phtouche[21+lng]);
attouche;
if att=#27 then
  begin
    fin;
    touches;
  end;
fermfen1;
end; {touches}

procedure saist;
begin
  attouche;
  if att=#27 then
    begin
      fin;
      saist;
    end
  else touche[i]:=upcase(att[1]);
end;

procedure redefetouche;
begin
  ouvrirfen1;
  settextstyle(sansseriffont,0,2);
  setcolor(5);
  outtextxy(390,170,phredft[lng]);
  settextstyle(smallfont,0,5);
  for i:=0 to 3 do
    begin
      setcolor(i+7);
      outtextxy(435,220+i*20,'<'+touche[i]+'> ');
      saist;
      setcolor(i+9);
      outtextxy(475,220+i*20,touche[i]);
    end;
  attouche;
  if att=#27 then fin;
  fermfen1;
end; {redefetouche}

procedure menu;
begin
  ouvrirfen1;
  settextstyle(triplexfont,0,4);
  setcolor(4);

```

```

outtextxy(455,160,phmenu[lng]);
settextstyle(triplexfont,0,1);
setcolor(5);
outtextxy(390,210,phmenu[3+lng]);
setcolor(5);
outtextxy(390,250,phmenu[6+lng]);
setcolor(5);
outtextxy(390,290,phmenu[9+lng]);
attouche;
if att='1' then
  begin
    fermfen1;
    touches;
    menu;
  end
else if att='2' then
  begin
    fermfen1;
    redefetouche;
    menu;
  end
else if att=#27 then
  begin
    fermfen1;
    fin;
    menu;
  end
else if att='3' then menu;
fermfen1;
end; {menu}

{programme principal}
procedure initprg;
begin
  init;
  langue;
  touche[0]:='A';
  touche[1]:='Q';
  touche[2]:='O';
  touche[3]:='P';
end; {initprg}

procedure prgprincip;
begin
  pres; {appel de la présentation}
  menu;
  jeu;
  fin; {stop ou encore}
  prgprincip;
end; {prgprincip}

```

```

function existwindows : boolean;
var n : byte;
begin
  existwindows:=FALSE;
  for n:=1 to envcount do
    if copy(envstr(n),1,6)='windir' then
      existwindows:=TRUE;
  end;

begin
  if existwindows then err7;
  initprg;
  prgprincip;
end.

```



Au secours ! Help ! ¡ Socorro !

Dans Chase HQ, entrez les lettres S,H,O,C,K,E,D dans l'option de redéfinition de touches, vous allez voir apparaître "TEST" à l'écran. Puis réentrez les touches correctes dans l'option de redéfinition de touches. Une fois le jeu commencé, vous pouvez effectuer les opérations suivantes :

- en appuyant sur la touche

vous recommencerez le niveau en cours depuis le début,

- en appuyant sur la touche 2, vous passerez au niveau suivant,

- en appuyant sur la touche 3, vous verrez défiler les images de fin (félicitations, etc..),

- en appuyant sur la touche 4, vous obtiendrez une vie supplémentaire.

—TO BE CONTINUED...

Au sommaire du prochain numéro

Il y aura, peut-être, d'autres programmes, d'autres rubriques ???

Date de la prochaine parution : pendant les vacances d'été.

