

10 FOR g=&9000 TO &9037: [14808]
 READ a\$:POKE g,VAL("&"+a
 \$):NEXT:haut=37:long=12:
 POKE &8FFD,haut:POKE &8F
 FF,long:FOR g=&9039 TO &
 9068:READ a\$:POKE g,VAL(
 "&"+a\$):NEXT:FOR g=&9069
 TO &9098:READ a\$:POKE g
 ,VAL("&"+a\$):NEXT

20 DATA fe,03,c0,cd,19,b [5817]
 d,dd,6e,00,dd,66,01,dd,5
 e,02,dd,56,03,cd,1d,bc,d
 d,5e,04,dd,56,05,ed,4b,f
 c,8f,c5,e5,ed,4b,fe,8f,1
 a,2f,a6,77,1a,b6,77,13,2
 3,10,f5,e1,cd,26,bc,c1,1
 0,e8,c9

30 DATA fe,03,c0,dd,6e,0 [7321]
 0,dd,66,01,dd,5e,02,dd,5
 6,03,cd,1d,bc,dd,5e,04,d
 d,56,05,ed,4b,fc,8f,c5,e
 5,ed,4b,fe,8f,7e,12,13,2
 3,10,fa,e1,cd,26,bc,c1,1
 0,ec,c9

40 DATA fe,03,c0,dd,6e,0 [6925]
 0,dd,66,01,dd,5e,02,dd,5
 6,03,cd,1d,bc,dd,5e,04,d
 d,56,05,ed,4b,fc,8f,c5,e
 5,ed,4b,fe,8f,1a,77,13,2
 3,10,fa,e1,cd,26,bc,c1,1
 0,ec,c9

50 'CALL &9000,ad,x,y : [6740]
 affiche un sprite conten
 u a l'adresse ad aux coo
 rdonnees x,y. Ex: CALL &
 9000,&8000,100,100

60 'CALL &9039,ad,x,y : [7472]
 mets en memoire le fond
 a l'adresse ad et de coo
 rdonnees x,y. Ex: CALL &
 9039,&8000,100,100 (cela
 vous permet de creer vo
 s sprites)

70 'CALL &9069,ad,x,y : [9137]
 affiche la memoire de l'
 adresse ad et de aux coo
 rdonnees x,y. Ex: CALL &
 9069,&8000,100,100 (cela
 efface le fond)

80 'Pour changer la tail [7588]
 le remplacer les valeurs
 de 'haut' et 'long' res
 pectivement exprimees en
 pixels et en octets