

LES CARACTÈRES

Faites plaisir à vos amis, offrez leur un jeu de caractères ! (sachez apprécier et consommer sans modération).

- 1 SYMBOL AFTER 48:FOR n=1 TO 36
- 2 READ a,b,c,d,e,f,g,h,i
- 3 SYMBOL a,b,c,d,e,f,g,h,i: NEXT
- 4 DATA 48,60,66,66,60,66,66,60,60
- 5 DATA 49,24,8,8,8,8,8,8,8
- 6 DATA 50,60,2,2,60,64,64,60,0
- 7 DATA 51,60,2,2,60,2,2,60,0
- 8 DATA 52,68,68,68,56,4,4,4,0
- 9 DATA 53,126,64,64,60,2,2,60,0
- 10 DATA 54,60,64,64,60,66,66,60,0
- 11 DATA 55,62,2,2,0,2,2,0
- 12 DATA 56,60,66,66,60,66,66,60,0
- 13 DATA 57,60,66,66,60,2,2,60,0
- 14 DATA 65,60,66,66,60,66,66,66,0
- 15 DATA 66,124,66,66,60,66,66,124,0
- 16 DATA 67,60,64,64,0,64,64,60,0
- 17 DATA 68,124,66,66,0,66,66,124,0
- 18 DATA 69,124,64,64,60,64,64,124,0
- 19 DATA 70,124,64,64,60,64,64,64,0

10 timbres à 2,20F et vous êtes abonnés pour 4 numéros. Simple non?
B. LE BOURHIS - Bourg de BRECH 56410 AURAY

JEU Un de ces 3 dessins ne représente pas un ordinateur. Est-ce le 1 le 2 ou le 3 ?



(1) 5151919 5110000 51000 510000 (2) 510000 (3) 510000
 MICROZINE est éditée par moi * DIRECTEUR DE LA PUBLICATION: moi * DIRECTION ARTISTIQUE: moi * ILLUSTRATION: moi * PUBLICITE: moi * DIFFUSION: moi et vous * FABRICATION: moi * IMPRESSION: DMP-2000 * COMMISSION PARITAIRE en cours toujours tu m'intéresses... MICROZINE est une revue totalement indépendante d'elle même et des autres !

- 20 DATA 71,60,64,64,6,66,66,60,0
- 21 DATA 72,66,66,66,60,66,66,66,0
- 22 DATA 73,16,16,16,0,16,16,16,0
- 23 DATA 74,4,4,4,0,68,68,56,0
- 24 DATA 75,68,72,80,60,66,66,66,0
- 25 DATA 76,64,64,64,0,64,64,124,0
- 26 DATA 77,124,146,146,0,130,130,130,0
- 27 DATA 78,98,82,74,4,66,66,66,0
- 28 DATA 79,60,66,66,0,66,66,60,0

Lisez MICROZINE

- 29 DATA 80,124,66,66,60,64,64,64,0
- 30 DATA 81,60,66,66,0,66,68,58,0
- 31 DATA 82,124,66,66,124,80,72,68,0
- 32 DATA 83,60,64,64,60,2,2,60,0
- 33 DATA 84,124,16,16,0,16,16,16,0
- 34 DATA 85,66,66,66,0,66,66,60,0
- 35 DATA 86,66,66,66,4,72,80,96,0
- 36 DATA 87,130,130,130,0,146,146,124,0
- 37 DATA 88,130,68,40,16,40,68,130,0
- 38 DATA 89,130,130,130,124,2,2,124,0
- 39 DATA 90,126,4,8,0,32,64,126,0

MICROZINE

INFORMATIQUE AMSTRAD
 NUMERO 4
 AOUT-SEPTEMBRE

EDITO
 La rédaction de MICROZINE deviendrait-elle folle ? Après une vaste campagne de publicité (ALIGATOR Nos8), un démenti paru dans Microzine Nos3, une promesse de parution dans ce même numéro 3, il n'y a toujours pas de dossier téléchargement dans MICROZINE Nos4 ! Alors ? Ce dossier sera-t-il complété à la carotte faisant avancer l'ans (le lecteur type) ? Non, simple stratégie commerciale ! A cette époque de l'année où vous avez beaucoup de temps libre pour taper des programmes, il me semble plus judicieux de faire un numéro 4 "special listings" (pour tous les goûts et tous les niveaux !). A part cela, le concours du dernier numéro n'a pas fait beaucoup de gagnants (était-il trop dur ?), donc nouveau concours ce mois-ci !
 Bonne frappe et bonne chance !

LISEZ... **MICROZINE** ...

LE SEUL FANZINE QUI/FETE NOEL AU MOIS D'AOUT !!

CONCOURS
 GAGNEZ UN ABONNEMENT !!

CE CODE A BARE EST LA REPRODUCTION EXACTE DU CODE D'UN PRODUIT BIEN CONNU DES POSSESEURS D'AMSTRAD... SOYEZ LE PREMIER A ME DONNER LE NOM DE NUMERO 4 2:20F CE PRODUIT ET VOUS GAGNEZ UN ABONNEMENT DE 6 MOIS (3 NUMEROS) A MICROZINE.
BONNE CHANCE !!

DOMAINE

- 1 - IL Y A ENCORE UN CONCOURS EN PAGE 1 !!
- 2 - SPECIAL LISTINGS: BLITZ INVERSE
- 3 - SPECIAL LISTINGS: LG-K7 IMPARA 3-005
- 4 - RUBRIKAZINE - JEU DEBILÉ

NUMERO 4 2:20F
 3732817021008 00340

PROGRAMS

Un des tous premiers listings que j'ai tapés sur mon défunt Oric s'appelait BLITZ. Pour les nostalgiques et pour tous ceux qui étaient trop jeunes à l'époque j'ai adapté ce listing sur AMSTRAD.

```

10 / BLITZ par PETER SHAW 1983
20 / adapté sur CPC par B.L.B. 89
30 GOSUB 420
40 GOSUB 350
50 FOR a=1 TO 25:FOR b=1 TO 37:PEN 2
60 LOCATE b,a:PRINT " ";CHR$(255);CHR$(25
4)
70 LOCATE b+3,a:IF COPYCHR$(#0)=CHR$(251
) THEN 280
80 x$=INKEY$:IF x$="" THEN GOSUB 200
90 NEXT b:LOCATE b,a:PRINT " ":NEXT a
100 CLS:PEN 1
110 LOCATE 16,4:PRINT"BRAVO !":PRINT
120 PRINT"          "
130 PRINT"          "
140 PRINT"          "
150 PRINT"          "
160 PRINT"          "
170 PRINT"          "
180 PEN 3:LOCATE 8,25:PRINT"TAPEZ ENTER
POUR REJOUER"
190 WHILE INKEY(6)<>0:WEND:GOTO 40
200 / lancement bombe
210 SOUND 1,400,2,15:SOUND 1,500,2,15:b1
=>
220 FOR d=a TO 24:PEN 2
230 LOCATE b,a:PRINT " ";CHR$(255);CHR$(2
54)
240 LOCATE b+3,a:IF COPYCHR$(#0)=CHR$(25
1) THEN 280
250 b=b+1:IF b>37 THEN b=1:a=a+1:LOCATE
37,a-1:PRINT"          "

```

```

260 LOCATE b1,d:PRINT " ";PEN 3:LOCATE b
1,d+1:PRINT CHR$(252):NEXT d-
270 LOCATE b,a:PRINT " ":LOCATE b1,25:PR
INT " ":RETURN
280 ENV 2,14,-1,6:SOUND 7,0,0,2,0,30
290 FOR l=a TO 25:PEN 2
300 LOCATE b,1:PRINT " ";CHR$(255);CHR$(2
54)
310 FOR ho=1 TO 10*1:NEXT
320 LOCATE b,1:PRINT " ":NEXT l:PEN 3
330 LOCATE 15,4:PRINT"SCORE: ";a*10+b*10
340 WHILE INKEY$="" :WEND:GOTO 40
350 MODE 1:INK 0,0:INK 1,11:INK 2,9:INK
3,6:PEN 1
360 FOR s=37 TO 4 STEP-1
370 hg=INT(RND(1))*10+15
380 LOCATE s,hg:PRINT CHR$(251)
390 FOR k=hg+1 TO 25
400 LOCATE s,k:PRINT CHR$(250)
410 NEXT k:NEXT s:RETURN
420 SYMBOL 250,73,127,73,127,73,127,73,1
27
430 SYMBOL 251,8,8,28,62,127,127,73,127
440 SYMBOL 254,0,248,144,97,253,255,253,
129
450 SYMBOL 255,0,195,224,241,127,63,63,1
460 RETURN

```



Ha toute première routine en langage machine: je vous l'offre !

```

10 / INVERSE par B.L.B. 89
20 DATA 21,00,c0,3e,ff,46,90,77,2c
30 DATA c2,03,a0,24,c2,03,a0,c9,**
40 h=&A000
50 READ a$:IF a$<>"*" THEN POKE h,VAL("
&"a$"):h=h+1:GOTO 50
60 FOR n=1 TO 20:CALL &A000:NEXT

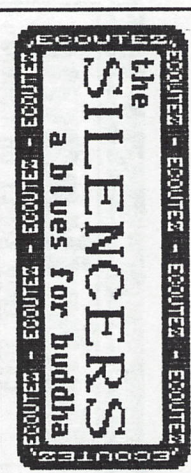
```

Ca vous arrive de copier des cassettes ? (de musique, pas d'informa-tique bien sur!) Alors cet utilitaire est fait pour vous. Il vous permettra de savoir rapidement si le dernier album de Madonna tient sur une C60 !

```

10 / LB-K7 par B.L.B. 89
20 MODE 2:DIM m(20),s(20):t=1
30 PRINT"Entrez la longueur du morceau s
ous la forme mm,ss (ex: 4,52). "
40 PRINT"Tapez 0,0 pour terminer la sais
ie.":PRINT
50 PRINT"Longueur titre";t;
60 INPUT m(t),s(t)
70 IF m(t)=0 AND s(t)=0 THEN 90
80 t=t+1:GOTO 50
90 PRINT:PRINT CHR$(7);"SAISIE TERMINEE"
100 tot=0:FOR n=1 TO t:tot=tot+m(n):NEXT
110 stot=0:FOR n=1 TO t:stot=stot+s(n):N
EXT
120 sec=stot MOD 60:stot=INT(stot/60):to
t=tot+stot:PRINT:PRINT"Longueur totale:"
;tot;"minutes";sec;"secondes":PRINT
130 INPUT "Une autre (O/N) ";r$:IF UPPER
$(r$)="O" THEN RUN

```



Bande de veinards! Les lecteurs d'Amstar & CPC n'ont eu droit qu'à la version 1.0 de ce programme, les lecteurs de MICROZINE héritent de la version 2.0!

```

10 / IMPDARA par B.L.B. 89
20 WIDTH 255:b$=CHR$(27)+"*"+CHR$(6)+CHR
$(64)+CHR$(0):p$=STRING$(8,127):t$=CHR$(
127)+""AAAAA"+CHR$(127)
30 SYMBOL AFTER 32:MODE 1:WINDOW #1,16,3
0,10,17:WINDOW 3,39,5,5:INPUT " " :Ecran
ou "Empirimente ";r$:r$=UPPER$(r$)
40 INPUT "Code ASCII (entre 32 et 255) "
;a:IF a<32 OR a>255 THEN PRINT CHR$(7):B

```



Lassés de lancer les dés ? Ce programme le fait à votre place !

```

10 / 3-DES par J. BOISSONNIER
20 / adapté sur CPC par B.L.B. 89
30 ca$="" :FOR n=1 TO 34:READ c:ca$=ca$+C
HR$(c):NEXT
40 SYMBOL 255,0,60,126,126,126,60,0:
A$=CHR$(255)
50 MODE 1:FOR T=1 TO 3:D=INT(RND*6)+1
60 X=T*10:Y=10:LOCATE X-1,Y+2:PRINT CA$:
SOUND 1,400,2,15
70 IF D=1 OR D=3 OR D=5 THEN LOCATE X+1,
Y+1:PRINT A$
80 IF D=2 THEN LOCATE X,Y:PRINT A$:LOCA
TE X+2,Y+2:PRINT A$
90 IF D=4 THEN LOCATE X,Y:PRINT A$:LOCA
TE X+2,Y:PRINT A$:LOCATE X,Y+2:PRINT A$:
LOCATE X+2,Y+2:PRINT A$
100 IF D=6 THEN LOCATE X+1,Y:PRINT A$:LO
CATE X+1,Y+2:PRINT A$
110 NEXT T:CALL &B006:RUN
120 DATA 149,11,8,149,11,8,149,11,8,150,
154,154,154,150,10,8,149,10,8,149,10,8,1
49,10,8,8,8,8,147,154,154,154,153

```