PROGRAMME 10 : CONVERSION DE TEMPERATURE (ZX 81 Sinclair, mémoire RAM 1 K)

Ce programme se propose de transformer une température quelconque donnée en degrés centigrades (ou Celcius) en son équivalent dans l'échelle Fahrenheit ou inversement bien entendu.

```
  5 REM "DEGRES"
 10 PRINT AT 1,0;"CENTIGRADES E
N FAHRENHEIT TAPEZ 1"
 15 PAUSE 99
 20 PRINT AT 4,0;"FAHRENHEIT EN
CENTIGRADES TAPEZ 2"
 25 PAUSE 99
 40 PRINT AT 8,1;"PUIS,VALEUR E
N DEGRES"
 45 INPUT U
 50 INPUT D
 60 IF U=1 THEN GOTO 299
 70 IF U=2 THEN GOTO 199
 80 CLS
 85 PRINT "DESOLE, 1 OU 2"
 86 PAUSE 99
 87 CLS
 88 GOTO 10
199 CLS
200 LET C=INT (5/9*(D-32))
215 PRINT AT 10,1;D;"DEGRES F =
";C;"DEGRES C"
220 GOTO 999
299 CLS
300 LET F=INT ((9/5*D)+32)
315 PRINT AT 10,1;D;"DEGRES C =
";F;"DEGRES F"
999 STOP
```

```
ENTIGRADES EN FAHRENHEIT TAPEZ
1

AHRENHEIT EN CENTIGRADES TAPEZ
2

 PUIS,VALEUR EN DEGRES
```

```
10;DEGRES F =40DEGRES C
```

PROGRAMME 11 : ROULETTE RUSSE (ZX 81 Sinclair, mémoire RAM 1 K)

Il s'agit, après avoir ingurgité une bonne dose de vodka, de prouver son courage en appliquant sur la tempe le canon d'un pistolet chargé d'une seule balle. Le hasard est obtenu en faisant tourner le barillet ; à chaque nouvel essai, celui-ci avance d'une seule case seulement. L'ordinateur propose une simulation moins périlleuse sur l'écran. (Toutes validations = touche NEW LINE).

```
  5 REM "PAN"
  9 CLS
 10 GOSUB 1000
 15 PRINT
 20 PRINT ,"VOLONTAIRE ?"
 30 INPUT A$
 40 IF A$="OUI" THEN GOTO 200
 50 IF A$="NON" THEN GOTO 150
 60 CLS
 70 PRINT ,"PARDON ?"
 75 PAUSE 222
 80 GOTO 9
150 CLS
155 PRINT "UN PEU DE COURAGE AL
LONS"
160 PAUSE 222
170 GOTO 9
200 CLS
210 PRINT "ENGAGEZ LA BALLE"
220 INPUT L$
230 LET BL=INT (RND*6)+1
235 PAUSE 22
240 PRINT "TOURNEZ LE BARILLET"
250 INPUT B$
260 LET BR=INT (RND*6)+1
263 PAUSE 33
265 PRINT
269 PRINT ,"TIREZ"
280 INPUT F$
300 CLS
310 PAUSE 111
400 IF BL=BR THEN GOTO 900
600 PRINT "CLIC....SUIVANT"
620 PAUSE 99
650 LET BR=BR+1
675 IF BR=7 THEN LET BR=1
700 CLS
800 GOTO 270
900 PRINT "PAN...DESOLE,VOUS ET
ES MORT"
920 PAUSE 222
950 GOTO 9
1000 PRINT "[illegible]
[illegible]"
2000 RETURN
```

PROGRAMME 12 : CIRCULATION (ZX 81 Sinclair, mémoire RAM 1 K)

Vous conduisez votre véhicule sur une route étroite bordée de fossés profonds. Vous devez éviter la collision avec 2 cyclistes passablement éméchés qui viennent à votre rencontre en zigzaguant sur la chaussée. (Pour repartir après un accident ou dans le fossé, il faut presser NEW LINE).

```
  5 REM "AUTO"
  8 LET B=30
 10 LET X=11
 20 LET Y=0
 22 LET A=INT (RND*8)+7
 23 LET AA=INT (RND*8)+7
 25 PRINT AT A,B;CHR$ 147;CHR$
156;AT AA,B-1;CHR$ 147;CHR$ 156
 30 PRINT AT X,Y;CHR$ 144;CHR$
128;CHR$ 145;CHR$ 146
 31 IF (X=A OR X=AA) AND Y=B TH
EN GOTO 300
 32 IF INKEY$="6" THEN LET X=X+
2
 34 IF INKEY$="7" THEN LET X=X-
2
 36 IF X<6 OR X>16 THEN GOTO 20
0
 38 LET B=B-1
 39 IF B=1 THEN GOTO 8
 40 LET Y=Y+1
 50 IF Y>27 THEN LET Y=0
 80 CLS
 90 GOTO 22
200 CLS
210 PRINT AT X,Y;"FOSSE..."
220 INPUT A$
230 GOTO 8
300 CLS
310 PRINT AT X,Y;"ACCIDENT..."
320 GOTO 220
```

PROGRAMME 13 : JEU DE CARTES (ZX 81 Sinclair, mémoire RAM 1 K)

L'ordinateur inscrit à volonté sur l'écran d'une façon aléatoire l'une des 32 cartes d'un classique jeu employé à la belote.

```
  4 REM "CARTES"
  5 PRINT "CARTE,SUP PRESSEZ N/
L"
  6 INPUT A$
 10 LET CO=INT (RND*4)+1
 20 LET CA=INT (RND*8)+1
 30 IF CO=1 THEN LET C$="COEUR"
 40 IF CO=2 THEN LET C$="CARREA
U"
 50 IF CO=3 THEN LET C$="TREFLE
"
 60 IF CO=4 THEN LET C$="PIQUE"
 70 IF CA=1 THEN LET V$="AS DE"
 80 IF CA=2 THEN LET V$="ROI DE
"
 90 IF CA=3 THEN LET V$="DAME D
E"
100 IF CA=4 THEN LET V$="VALET
DE"
110 IF CA=5 THEN LET V$="10 DE"
120 IF CA=6 THEN LET V$="9 DE"
130 IF CA=7 THEN LET V$="8 DE"
140 IF CA=8 THEN LET V$="7 DE"
150 PRINT AT 9,9;V$;CHR$ 0;C$
160 PAUSE 199
170 CLS
180 GOTO 5
```

```
CARTE,SUP PRESSEZ N/L


          7 DE TREFLE
```

PROGRAMME 14 : LE CHAMP DE MINES (ZX 81 Sinclair, mémoire RAM 1 K)

Vous êtes à l'entrée d'un champ de mines, poursuivi par toute une armée ennemie. La sortie, bien visible, semble très proche et pourtant... Les mines sont invisibles bien entendu et totalement aléatoires ; à chaque passage sur l'une d'elles il y a une explosion et tout est à refaire. Un détail : il n'est pas possible de faire demi-tour, donc froussards s'abstenir...

```
  5 REM "MINES"
  6 LET A=8+INT (RND*8)
  7 LET B=12+INT (RND*9)
 10 PRINT "[illegible]
 11 REM
 15 PRINT AT 17,20;">  <"
 40 LET X=8
 50 LET X=Y-Y
 80 IF INKEY$="8" THEN LET Y=Y+
1
 90 IF INKEY$="6" THEN LET X=X+
1
100 PRINT AT X,Y;"."
105 IF X=17 AND Y=21 THEN GOTO
210
110 IF (X=A OR X=A-2 OR X=A+3 O
R X=A-5) AND (Y=B OR Y=B-2 OR Y=
5+3 OR Y=B-5) THEN GOTO 200
120 GOTO 70
200 PRINT AT X,Y;"BOUM"
210 PAUSE 77
220 CLS
230 GOTO 10
```

```
[illegible]
          .<-
          .
          .
          .
          .........
                    .
                    .
                    .
                    .
                   BOUM
```