



# Un canon (X-07) face à un mur de briques

Depuis quelque temps, le Canon X-07, l'Epson HX-20, le PB-700 et d'autres ordinateurs glissent les jeux d'arcades dans votre cartable ou votre sac à main...

Parmi ces jeux, le « casse-briques » est devenu un grand classique.

■ Le programme que je vous propose pour X-07, s'il n'est pas d'une grande originalité, utilise intensivement les qualités de l'écran haute résolution. La programmation en est soignée (du moins je l'espère), depuis l'animation de texte jusqu'aux balles destructrices, en passant par un compteur et différents niveaux de difficulté.

Le jeu se déroule en trois temps : la première partie (« de plaisir » ?) consiste à taper le programme. On donne ensuite l'ordre RUN en espérant ne pas avoir introduit de bogues, ces erreurs insidieuses qui narguent tous les programmeurs. Le générique du jeu s'affiche alors.

Pour aller plus avant, frappez « I » et les règles du jeu apparaîtront à l'écran. On les fait défiler en pianotant au hasard. Mais peut-être vous sont-elles déjà familières ? Dans ce cas, après le générique, tapez une lettre autre que « I », ou demandez dès le départ RUN 1000 : le jeu commence.

Si vous ne voyez pas la balle, de deux choses l'une : vous devez soit adapter le contraste à la lumière

ambiante en inclinant convenablement votre ordinateur, soit vous munir d'une bonne loupe (vos lunettes sont-elles à votre vue ?).

La liste étant claire, vous ne devriez pas avoir de difficulté pour en analyser les différentes étapes. Si le programme est long, seul ce qui suit la ligne 1000 est utile au jeu proprement dit.

Comme vous le verrez, les parties se déroulent sur un rythme assez rapide, et il est possible qu'au début, le jeu vous donne un peu de fil à retordre. Mais l'exercice aidant, vous deviendrez vous aussi un champion dans l'art de casser des briques.

□ Jean-Marc Pluégé

## Face à un mur de briques

Programme pour X-07

Auteur Jean-Marc Pluégé

Copyright *l'Ordinateur de poche* et l'auteur

```
10 CLS
20 ONERROR GOTO 410
30 DEFINTA-Z
36 'REDEFINITION DES CARACTERES
40 FONT$(130)="0,0,0,240,240,220,204
30
50 FONT$(131)="0,0,0,240,240,176,176,48"
60 FONT$(132)="204,192,192,192,192,192,192,0"
70 FONT$(133)="48,48,48,48,48,48,0"
80 FONT$(134)="0,0,0,192,192,192,192,192
30
100 FONT$(136)="192,192,192,192,192,252,
252,0"
110 FONT$(137)="48,48,48,48,48,242,240,0
30
120 FONT$(138)="0,0,0,252,252,196,196,25
2"
130 FONT$(139)="0,0,0,128,128,128,128,12
8"
140 FONT$(140)="252,216,216,204,204,196,
196,0"
150 FONT$(141)="128,0,0,0,0,128,128,0"
156 'M$ POUR LE GRAND M, U$ POUR LE U, R
$ POUR LE R
160 M$=CHR$(130)+CHR$(131)+CHR$(29)+CHR$
(29)+CHR$(31)+CHR$(132)+CHR$(133)
170 U$=CHR$(134)+CHR$(135)+CHR$(29)+CHR$
(29)+CHR$(31)+CHR$(136)+CHR$(137)
180 R$=CHR$(138)+CHR$(139)+CHR$(29)+CHR$
(29)+CHR$(31)+CHR$(140)+CHR$(141)
186 'DEPLACEMENT DU M DE DROITE A GAUCHE
```

```

190 FOR I=10 TO 0 STEP -1
195 A$=INKEY$
196 IF A$<>"" THEN 500
200 LOCATE I,1
210 PRINTM$
220 FOR J=0 TO 250:NEXTJ
230 CLS
240 NEXTI
250 LOCATE 0,1:PRINTM$
260 LOCATE 2,1
270 PRINTU$
280 LOCATE 4,1
290 PRINTR$
300 LOCATE 6,2
310 PRINT"DE BRIQUE."
316 'DEPLACEMENT DE LA BALLE POUR LA PRESENTATION
320 X=INT(RND(X)*120):Y=0
330 DX=-1:DY=1
340 IF POINT(X+DX,Y+DY) THEN GOSUB420
350 IF X+DX<0 OR X+DX>119 THEN DX=-DX
360 IF Y+DY<0 OR Y+DY>31 THEN DY=-DY
370 PRESET (X,Y)
380 X=X+DX:Y=Y+DY
390 PSET(X,Y)
395 A$=INKEY$
396 IF A$<>"" THEN 500
400 GOTO 340
406 'TRAITEMENT DE L'ERREUR SI LA BALLE SORT
410 RESUME NEXT
416 'SOUS-PROGRAMME QUAND LA BALLE TOUCH E UN CARACTERE
420 U=INT(RND(U)*2))
430 IF U=0 THEN DX=-DX
440 IF U=1 THEN DY=-DY
450 RETURN
496 'FIN DE LA PRESENTATION
500 FOR Y=31 TO 0 STEP -1
510 LINE(0,Y)-(119,Y)
520 BEEPY,1
530 NEXT Y
540 CLS
550 IF A$<>"I" THEN CLEAR:GOTO1000
556 'LES INSTRUCTIONS
560 PRINT"*****";
570 PRINT" INSTRUCTIONS"
580 PRINT"*****";
590 IF INKEY$="" THEN 590
600 PRINT"MUR DE BRIQUE:"
610 PRINT"VOUS DEVEZ DETRUIRE"
620 PRINT"UN MUR, EN DIRIGEANT";
630 PRINT"VOTRE RAQUETTE A L'";
635 IF INKEY$="" THEN 635
640 PRINT:PRINT"AIDE DES FLECHES"
650 PRINT"GAUCHE ET DROITE."
660 PRINT"POUR PASSER AU"
670 PRINT"TABLEAU SUJUANT,";
675 IF INKEY$="" THEN 675
680 PRINT:PRINT"VOUS DEVEZ TOTALISER";
690 PRINT"UN SCORE DE 350 PTS."
700 PRINT"MINIMUM."
710 PRINT"BONNE CHANCE !!!!!";
715 IF INKEY$="" THEN 715
720 CLEAR
900 '*****;
910 'LE PROGRAMME PRINCIPAL
998 'INITIALISATION .
1000 DEFINT A-Z:GOTO 3700
1050 CLS
1100 ON ERROR GOTO 3400
1150 ZX=1:ZY=1
1200 CLS

```

```

1250 LINE(79,0)-(111,0)
1300 LOCATE 14,2:PRINTA$;
1350 CONSOLE,,,0,0
1400 JMP
1450 LINE(79,0)-(79,31):LINE(78,0)-(78,3
1)
1500 LINE(111,0)-(111,31):LINE(112,0)-(1
12,31)
1546 'DESSIN DES "BRIQUES"
1550 FOR IY=4 TO 9
1600 FOR IX=81 TO 110
1650 IF (IX\5)=(IY\5)THEN 1750
1700 PSET(IX,IY)
1750 NEXT IX
1800 NEXT IY
1846 'DESSIN DE LA RAQUETTE
1850 P=94:PSET(P,29):PSET(P+1,29):PSET(P
+2,29)
1866 'COELIR DU PROGRAMME
1900 X1=ZX:Y1=ZY
1950 PSET(X,Y)
2000 GOSUB3100
2050 PRESET(X,Y)
2100 X=X+X1:Y=Y+Y1
2150 IF POINT(X,Y) THEN GOTO 2250
2200 GOTO 1950
2250 IF X=79 AND Y=0 THEN X=80
2300 IF X=111 AND Y=0 THEN X=110
2350 IF X=79 AND Y=29 THEN X=80:Y=29
2400 IF X=111 AND Y=29 THEN X=110:Y=29
2450 IF Y<=0 THEN BEEP100,1:Y1=-Y1:GOTO 2100
2500 IF Y>=29 AND X=P THEN X1=-1:Y1=-1:BEE
EP10,1:GOTO 2100
2550 IF Y>=29 AND X=P+1 THEN X1=-X1:Y1=-1
:BEEP40,1:GOTO 2100
2600 IF Y>=29 AND X=P+2 THEN X1=-1:Y1=-1
:BEEP40,1:GOTO 2100
2650 IF X<=79 THEN X1=-X1:BEEP100,1:GOTO
2100
2700 IF X>=111 THEN X1=-X1:BEEP100,1:GOT
02100
2750 PRESET(X,Y):Y1=-Y1:BEEP500,1:NB=NB+
1
2800 IF NB>=350 THEN GOTO 3100
2850 LOCATE 0,0:PRINTNB;
2900 IF X>80 AND INT(X)<10 THEN PRESET(X,Y):
PRESET(X+1,Y):GOTO 3350
2950 GOTO 2100
3000 PRESET(X,Y-2Y)
3050 GOTO 2100
3100 B=STICK(0)
3150 IF B=0 THEN RETURN
3200 IF B=7 AND P<>80 THEN P=P-2:PRESET(P+3,2
9):PRESET(P+4,29)
3250 IF B=3 AND P<>108 THEN P=P+2:PRESET(P-1,
29):PRESET(P-2,29)
3300 PSET(P,29):PSET(P+1,29):PSET(P+2,29
):RETURN
3346 'INCREMENTATION DU SCORE
3350 NB=NB+2:GOTO 1950
3396 'BALLE PERDUE
3400 SP=SP+
3450 IF SP>3 THEN GOTO 3850
3500 LOCATE 0,3
3550 PRINT"No balle:";SP;
3600 X=RND(0)*30+80:Y=10
3650 RESUME NEXT
3696 'CHANGEMENT DE TABLEAU
3700 TA=TA+1:A$="MUR"+RIGHT$(STR$(TA),1)
3750 IF NB>0 THEN SP=SP-1:NB=0
3800 GOTO 1050
3850 CLS
3900 PRINT"Votre score :" ;PRINTNB;" ";A$;
3950 END

```