



NJLBASIC

Copyright © NEUTS JL 1985-2025



22 FEVRIER 2025

Table des matières

Table des matières	1
Differences entre les versions.....	2
Instructions.....	3
Mathématiques.....	4
Chaînes.....	5
Conversion	6
Fichier	7
Ecran.....	8
Graphique.....	9
Sprite	10
Son	11
Systeme	12
Erreurs.....	13

Differences entre les versions

	NJLBasicC (Console)	NJLBasicAC (Console Ansi)	NJLBasicW (Fenêtré)
EDIT	Non (mais pas d'erreur)	Oui	Oui
COLOR	Non	Oui	Oui
CLRSCR	Oui	Oui	Oui
LOCATE	Non	Oui	Oui
PRINT, PRINTLN	Oui	Oui	Oui
CURSOR OFF	Non	Oui	Oui
CURSOR ON	Non	Oui	Oui
CURSOR NORMAL	Non	Oui	Oui
CURSOR BLOC	Non	Oui	Oui
INKEY	Non	Non	Oui
CONSOLEX, CONSOLEY	Non	Oui	Oui
Graphique	Non	Non	Oui
Sprite	Non	Non	Oui
Son	Non	Non	Oui

Instructions

.Commande	Inter	Prog	Description	Exemple
xxxx:	N	O	Label pour les GOTO, GOSUB et gestion des erreurs	GestionErreur:
CALL procedure	N	O	Appelle une procédure externe.	CALL myProcedure
CLEAR	O	O	Efface la mémoire du programme en cours d'exécution.	CLEAR
CLS	O	O	Efface l'écran.	CLS
CONT	O	N	CONT reprend le programme après linstruction STOP	nan
DEF FN	N	O	Déclare une fonction définie par l'utilisateur.	DEF FN SQR(X) = X * X
DIM	O	O	Déclare un tableau.	DIM A(10)
DO...LOOP UNTIL	N	O	Boucle exécutée au moins une fois.	DO ... LOOP
EDIT	O	N	Permet d'éditer ou de modifier le programme en ligne de commande.	EDIT
END	N	O	Termine l'exécution du programme.	END
FILES "mask"	O	N	Affiche la liste des fichiers, le masque par défaut est "*.bas"	FILES
FOR...NEXT	N	O	Effectue une boucle avec un compteur.	FOR I = 1 TO 5 PRINT I NEXT
GOSUB...RETURN	N	O	Appelle une sous-routine (ligne ou label) et y retourne avec 'RETURN'.	GOSUB 200 ...200 REM Subroutine RETURN
GOTO <line>	N	O	Saute à une ligne ou label spécifique du programme.	GOTO 100
IF...THEN	N	O	Effectue une action si une condition est vraie.	IF A > 10 THEN PRINT "Greater than 10"
IF...THEN...ELSE...END IF	N	O	Structure conditionnelle complète.	IF condition THEN ... ELSE ... END IF
INCLUDE "filename"	N	O	Inclus un fichier basique	INCLUDE "mylib.bas"
INPUT ["prompt",] response	O	O	Demande une entrée de l'utilisateur.	INPUT "Enter a number: ", A
INKEY()	N	O	Lit une touche de clavier, renvoie 2 caractères, le 1er est le code clavier, le 2ème est le caractère converti	
LET var=expression	O	O	Définit une variable avec une expression.	LET X = 10
LIST [start [TO end]]	O	N	Affiche le code source du programme.	LIST [100[TO 200]]
LOAD "filename"	O	N	Charge un programme à partir d'un fichier.	LOAD "myprogram.bas"
NEW	O	N	Efface le programme actuel et démarre un programme vide.	NEW
PRINT	O	O	Affiche des informations ou des résultats à l'écran.	PRINT "Hello, world!"
REM	O	O	Ajoute un commentaire (non exécuté). ' met le reste de la ligne en commentaire	REM This is a comment
RENUM [start[, step]]	O	N	Renumérote les lignes du programme. (10,10 par défaut)	RENUM 10,10
RUN	O	N	Exécute le programme actuellement chargé.	RUN
RUN <line>	O	N	Exécute le programme à partir d'une ligne spécifique.	RUN 100
SAVE "filename" [,NUMBERS]	O	N	Sauvegarde le programme courant dans un fichier. (NUMBERS numérote le fichier)	SAVE "myprogram.bas"
STOP	N	O	Stop le programme pour débogage, voir CONT. Affiche un message "Break in line XX".	nan
SUB...END SUB	N	O	Déclaration de sous-programme.	SUB mySub ... END SUB
SYSTEM	O	O	Exécute une commande système.	SYSTEM
TROFF	O	N	(Trace OFF) Désactive le mode de traçage, arrêtant l'affichage des numéros de ligne.	TROFF
TRON	O	N	(Trace ON) Active le mode de traçage du programme. Chaque ligne exécutée affiche son numéro à l'écran.	TRON
UBOUND(tab,n)	O	O	Donne l'indice Haut d'une dimension d'un tableau	nan
WHILE...WEND	N	O	Début d'une boucle conditionnelle.	WHILE condition ... WEND

Mathématiques

Fonction	Description	Exemple	Type de retour
ABS(x)	Valeur absolue de x	PRINT ABS(-5) → 5	Décimal
AVG(A,B,C,...)	Renvoi la moyenne	PRINT AVG(2,5,8,12) → 6,75	Décimal
COS(x)	Cosinus de x en radians	PRINT COS(3.14)	Décimal
E	Renvoi la valeur de Exp de 1	PRINT E	Décimal
EXP(x)	Exponentiel e^x	PRINT EXP(1) → 2.71828	Décimal
LOG(x)	Logarithme naturel (base e)	PRINT LOG(10)	Décimal
MAX(a,b)	Renvoi la valeur du maxi*	PRINT MAX(1,3.5) → 3.5	Décimal
MIN(a,b)	Renvoi la valeur du mini	PRINT MIN(1,3.5) → 1	Décimal
PI	Renvoi la valeur de PI	PRINT PI	Décimal
POWER(base,exponent)	Renvoi la puissance exponent de base	PRINT POWER(2,3) → 8	Décimal
RND()	Nombre aléatoire entre 0 et 1	PRINT RND()	Décimal
SGN(x)	Signe de x (-1, 0, ou 1)	PRINT SGN(-10) → -1	Décimal
SIN(x)	Sinus de x en radians	PRINT SIN(1.57)	Décimal
SQR(x)	Racine carrée de x	PRINT SQR(25) → 5	Décimal
TAN(x)	Tangente de x en radians	PRINT TAN(0.785)	Décimal

Chaînes

Fonction	Description	Exemple	Type de retour
ASC(str)	Code ASCII du premier caractère	PRINT ASC("A") → 65	Entier
CHR(x)	Caractère ASCII	PRINT CHR(65) → A	Chaine
INSTR([start,] str, substr)	Position de substr dans str et à partir de start (1 par défaut)	PRINT INSTR("HELLO", "L") → 3	Entier
LCASE(str)	Minuscules	PRINT LCASE("HELLO") → hello	Chaine
LEFT(str, n)	Les n premiers caractères	PRINT LEFT("HELLO", 2) → HE	Chaine
LEN(str)	Longueur de la chaîne	PRINT LEN("HELLO") → 5	Entier
LTRIM(str)	Supprime les espaces à gauche (début) de la chaîne.	PRINT LTRIM(" hello ") → "HELLO"	Chaine
MID(str, start, len)	Sous-chaîne	PRINT MID("HELLO", 2, 3) → ELL	Chaine
RIGHT(str, n)	Les n derniers caractères	PRINT RIGHT("HELLO", 2) → LO	Chaine
RTRIM(str)	Supprime les espaces à droite (fin) de la chaîne.	PRINT RTRIM(" hello ") → "HELLO"	Chaine
SPACE(n)	Chaîne de n espaces	PRINT SPACE(5) → " "	Chaine
STRING(n,"car")	Génère une chaîne de caractères composée d'un même caractère répété plusieurs fois.	PRINT SPACE(8,"-") → "-----"	Chaine
TRIM(str)	Supprime les espaces à gauche et à droite de la chaîne.	PRINT TRIM(" hello ") → "HELLO"	Chaine
UCASE(str)	Majuscules	PRINT UCASE("hello") → HELLO	Chaine
REPLACE(Text, Find, ReplaceWith)	Remplace dans une chaine Text, find par ReplaceWith	PRINT REPLACE("Hello world","Hello","Bonjour") → "Bonjour world"	Chaine

Conversion

Fonction	Description	Exemple	Type de retour
CINT(x)	Convertit en entier.	PRINT CINT(3.7) → 4	Entier
INT(x)	Partie entière inférieure	PRINT INT(3.7) → 3	Entier
STR(x)	Convertit en chaîne de caractères.	PRINT STR(123) → " 123"	Chaine
VAL(str)	Convertit une chaîne en nombre.	PRINT VAL("123.45") → 123.45	Entier

Fichier

Fonction	Description	Exemple	Type de retour
OPEN filename FOR mode AS #n	Ouvre un fichier avec un numéro de canal (#1 à #255) mode : Le mode d'ouverture du fichier. Les modes sont : INPUT : Ouvre le fichier en mode lecture. OUTPUT : Ouvre le fichier en mode écriture (et crée un nouveau fichier ou écrase un fichier existant). APPEND : Ouvre le fichier en mode ajout (les nouvelles données sont ajoutées à la fin du fichier). BINARY : Ouvre le fichier en mode binaire pour lire ou écrire des données brutes.	OPEN "data.txt" FOR INPUT AS #1	Rien
EOF(n)	Indique la fin d'un fichier ouvert avec OPEN.	IF EOF(1) THEN ...	Boolean
LINE INPUT #n, var	Lit une ligne entière.	LINE INPUT #1, MYVAR	Rien
INPUT #n, var	Lit une ligne depuis un fichier.	INPUT #1, MYVAR	Rien
WRITE #n, var	Écrit dans un fichier (avec des séparateurs de champs).	WRITE #1, A\$	Rien
CLOSE #n	Ferme le fichier ouvert.	CLOSE #1	Rien
COPYFILE source, destination, [overwrite]	Copie un fichier	COPYFILE "FILE1.TXT", "FILE2.TXT",true	Rien
KILL "File"	Supprimer un fichier.	KILL "nomfichier.txt"	Rien
NAME "OldFile" AS "NewFile"	Renommer un fichier	NAME "fichier.old" "fichier.new"	Rien
DIR()	Liste le fichier suivant	DIR()	Chaine
DIR(mask)	Lister un repertoire	DIR("C:*.*)"	Chaine
CURDIR()	Renvoie le repertoire courant	PRINT CURDIR()	Chaine
CHDIR "dir"	Change le repertoire courant	CHDIR "c:\users"	Rien
MKDIR "dir"	Crée un repertoire	MKDIR "repertoire"	Rien
RMDIR "dir"	Supprimer un repertoire	RMDIR "repertoire"	Rien
FILEEXISTS("filename")	Vérifie l'existence d'un fichier		Booléen
DIREXISTS("dir")	Vérifie l'existence d'un repertoire		Booléen
FILELEN("filename")	Renvoie la taille d'un fichier		Entier

Ecran

Fonction	Description	Exemple	Type de retour
CLS	Efface l'écran	CLS	Rien
COLOR fg [,bg]	Couleur du texte, Couleur du fond (optionnel) 0 black 8 dark grey 1 blue 9 bright blue 2 green 10 bright green 3 cyan 11 bright cyan 4 red 12 bright red 5 pink 13 bright pink 6 yellow 14 bright yellow 7 grey 15 white	COLOR 14, 1 ' Texte jaune sur fond bleu	Rien
CURSOR OFF	Masque le curseur	CURSOR OFF	Rien
CURSOR ON	Affiche le curseur	CURSOR ON	Rien
CURSOR NORMAL	Affiche un cursor de type trait	CURSOR NORMAL	Rien
CURSOR BLOC	Affiche une cursor de type bloc	CURSOR BLOC	Rien
LOCATE L,C	Positionnement du curseur	LOCATE 10, 5 PRINT "Texte à la ligne 10, colonne 5"	Rien
CONSOLEX()	Renvoi le nombre de colonnes de la console		Entier
CONSOLEY()	Renoit le nombre de lignes de la console		Entier

Graphique

Fonction	Description	Exemple	Type de retour
LOCATE L,C	Positionnement du curseur	LOCATE 10, 5 PRINT "Texte à la ligne 10, colonne 5"	Rien
IMAGE LOAD "img1","image1.png"	Charge une image	IMAGE LOAD img, "sprite.png"	Rien
IMAGE DRAW "img1", x, y [,w,h]	Affiche une image en x,y	IMAGE DRAW img,100,200	Rien
IMAGE CLEAR "img1"	Supprime l'image	IMAGE FREE img	Rien
IMAGE CLEAR	Supprime toutes les image		
IMAGEX("img1")	Renvoie les dimensions de l'image « img1 »		
IMAGEY("img1")			
DRAW TEXT x, y, "text" [, "fontname",fontsize,fontstyle]	Affiche un texte en mode graphique		Rien
DRAW LINE x1, y1, x2, y2[, width, penstyle]	Trace une ligne		Rien
DRAW RECTANGLE x1, y1, x2, y2[, width, penstyle, fill]	Trace un rectangle		Rien
DRAW CIRCLE x, y, r [,width, penstyle, fill]	Trace un cercle		Rien
DRAW ELLIPSE x1, y1, x2, y2[, width, penstyle, fill]	Trace une ellipse		Rien
DRAW WAIT FRAME "milliseconds"	Attend x millisecondes et rafraichit l'écran	WAIT FRAME 50	Rien
SCREENX()	Renvoie la largeur de l'écran en pixels		Entier
SCREENY()	Renvoie la hauteur de l'écran en pixels		Entier
MOUSEX()	Renvoie la position de la souris en x		Entier
MOUSEY()	Renvoie la position de la souris en y		Entier
MOUSEBUTTON()	Renvoie le numéro de bouton 0 rien, 1 bouton gauche, 2 bouton droit		Entier

Sprite

Fonction	Description	Exemple
SPRITE CREATE "nom", "image.png", animations, frames	Crée un sprite à partir d'une image avec un nombre de lignes d'animation et de frames par ligne. animations est le nombre de lignes verticales (différentes animations), et frames est le nombre de colonnes (frames par animation).	SPRITE "player", "player_spritesheet.png", 4, 6 (4 animations, 6 frames par animation)
SPRITE CLEAR SPRITE CLEAR "player"	Supprime tous les sprites et libère la mémoire, ou supprime le sprite « player ».	
SPRITE ANIMATION ADD "sprite", "nom", animation_index, start_frame, end_frame, speed, loop	Ajoute une animation au sprite en spécifiant l'index de la ligne d'animation et la plage de frames à utiliser. animation_index est l'indice de la ligne d'animation dans la spritesheet. Loop=true : animation continue	SPRITE ANIMATION ADD "player", "walk", 0, 0, 5, 0.1, true (animation "walk" sur la ligne 0, frames 0 à 5)
SPRITE ANIMATION START "sprite", "nom animation"	Démarre une animation sur un sprite donné. "nom" est le nom de l'animation et sprite est le sprite auquel l'animation s'applique.	SPRITE ANIMATION START "player", "walk"
SPRITE POSITION "sprite", x, y	Définit la position du sprite à des coordonnées spécifiques. x et y sont les positions sur l'écran.	SPRITE POSITION "player", 10, 5
SPRITE MOVE "sprite", sx,sy	DEPLACE le sprite suivant les vitesses sx et sy	SPRITE MOVE « player », 100,50
SPRITE HIDE "sprite"	Cache un sprite de l'écran.	SPRITE HIDE "player"
SPRITE SHOW "sprite"	Affiche un sprite à l'écran.	SPRITE SHOW "player"
SPRITE("info","player"[,"animation"])	Renvoie des infos suivant : <ul style="list-style-type: none"> • WIDTH • HEIGHT • X • Y • VISIBILITY • EDGE_HIT • COLLIDE • ANIM_END • MOUSE_BUTTON 	<ul style="list-style-type: none"> • => 200... • => 200... • => 10... • => 30... • => TRUE, FALSE • => TOP, BOT, LEFT, RIGHT • => SPRITE1... • => TRUE, FALSE • => 0,1,2

Son

Fonction	Description	Exemple
MEDIA PLAY "alias", "filename"	Joue un fichier media type son (WAV,MIDI,MP3..)	MEDIA PLAY "A1", "background.mp3" MEDIA PLAY "A2", "explode.wav"
MEDIA PAUSE "alias"	Met en pause un media	MEDIA PAUSE "A1"
MEDIA RESUME "alias"	Continue la lecture d'un média	MEDIA RESUME "A1"
MEDIA STOP "alias"	Arrête et ferme un fichier média	MEDIA STOP "A2"

Systeme

Fonction	Description	Exemple	Type de retour
COMMAND	Lit les arguments de ligne de commande.	PRINT COMMAND	Chaine
ENVIRON(n)	Lit la variable d'environnement n.	PRINT ENVIRON("PATH")	Chaine
SHELL command	Exécute une commande système (DOS).	SHELL "DIR"	Rien
DATE()	Renvoi la date	PRINT DATE() → 31/12/2025	Chaine
TIME()	Renvoi l'heure	PRINT TIME() → 23:58:35	Chaine
DATE year,month,day	Renvoi la date dans des variables	DATE year,month,day	var Entier, rien
TIME Hours,Minutes,Seconds	Renvoi l'heure dans des variables	TIME Hours,Minutes,Seconds	var Entier, rien
TIMER()	Récupère le nombre de secondes depuis le démarrage du programme	PRINT TIMER() → 29559890	Entier
SLEEP "milliseconds"	ATTEND x millisecondes	SLEEP 100	Rien

Erreurs

Fonction	Description	Exemple	Type de retour
ERR	Contient le code d'erreur, est remis à 0 à chaque instruction réussie.	PRINT ERR → 1	Entier
ERL	Contient le numéro de la ligne en erreur	PRINT ERL → 100	Entier
ERROR	Fournit une description de la dernière erreur.	PRINT ERROR → "Division par zéro"	Chaine
ON ERROR GOTO 0	Désactive la gestion des erreurs.	nan	Rien
ON ERROR GOTO label	Le programme saute à l'étiquette indiquée en cas d'erreur.	nan	Rien
RESUME	Retourne à l'instruction qui a causé l'erreur.	nan	Rien
RESUME NEXT	Continue à l'instruction suivante.	nan	Rien