

# LA GUERRE MÉTÉO

Deux petites maisons bien tranquilles. Le ciel est bleu, la journée s'annonce bien. Subitement, le ciel se noircit. Un éclair vient brutalement détruire votre salle à manger. « Ah mais, ça ne va pas se passer comme ça ! ». Votre ennemi héréditaire a encore remis ça. Mais cette fois, il va voir de quel bois vous vous chauffez. Vous vous installez aux commandes de votre appareil à contrôler le temps, et vous lui envoyez un magnifique cyclone perturber son petit déjeuner. La guerre est déclarée. Elle s'arrêtera à la destruction de l'un de vous.

Ce jeu se joue à deux. Chaque joueur possède une maison. En jouant à

tour de rôle, on doit détruire la maison de l'autre. Vos armes sont : l'éclair, le cyclone et la grêle. Deux paramètres influent sur la direction des intempéries : le vent

et un champ électrique horizontal (le ciel est chargé d'électricité). Malheureusement, vous ne pouvez en contrôler qu'un seul : le champ électrique, pour l'éclair

et le vent pour le cyclone et la grêle. Le champ électrique est positif de gauche à droite et négatif dans l'autre sens. De même, pour la vitesse du vent. Vous trouverez les valeurs qu'il faut donner par l'expérience. Mais vous constaterez que le contrôle des intempéries est assez aléatoire.

L'effet produit sur la maison dépend de la distance de l'impact par rapport à celle-ci et n'est pas le même suivant l'arme choisie. Faites attention à ne pas détruire votre propre maison.

Voici le programme expliqué. Les termes en gras indiquent des procédures, c'est-à-dire que le traitement proprement dit s'effectue ailleurs dans le programme. (GOSUB en basic).



## PROGRAMME

Efface tout l'écran  
 Réserve de la place pour les caractères redéfinis.  
*Initialisation du programme*  
*Prend le nom des joueurs*  
*Initialisation d'une partie*  
*Faire une partie*  
 On recommence si vous voulez  
 (On peut changer le nom des joueurs)  
 Sinon c'est fini

## UNE PARTIE

On joue jusqu'à ce que l'une des maison soit détruite, ou jusqu'à ce

```

10 '
20 CONSOLE 0,24:LOCATE 0,0,0:CLS
30 CLEAR ,,10
40 '
50 GOSUB 1900
60 GOSUB 1760
70 GOSUB 1560
80 GOSUB 160
90 CONSOLE 0,24:SCREEN 5,0:CLS
100 INPUT "Voulez-vous faire une autre partie";
R$
110 IF R$="N" OR R$="n" THEN 140
120 INPUT "Avec les memes joueurs";R$
130 IF R$="N" OR R$="n" THEN 60 ELSE 70
140 COLOR 1,0
150 END
160 '
170 FOR C=0 TO 1 STEP 0
180 CONSOLE 1,17:SCREEN7,6:CLS:GOSUB 1480:CONSO
LE 23,24
    
```

que l'on appuie sur la  
 touche « STOP » (C=1)  
 Affiche les nuages  
 Changement de joueur  
 (alternatif)  
 Choix de l'arme  
 Utilisation de l'arme  
 choisie  
 Tester les dégats

-----  
 CHOIX DE L'ARME  
 R=1 pour éclair  
 R=2 pour cyclone  
 R=3 pour grêle  
 Les flèches gauche et  
 droite font varier R entre  
 1 et 3  
 R=0 si « STOP »  
 On sélectionne l'arme  
 sur fond blanc lorsqu'on  
 appuie sur « ENTREE »

-----  
 CHANGE DE JOUEUR  
 Change celui qui doit  
 jouer et l'affiche

-----  
 PARAMETRE DE L'E-  
 CLAIR  
 Calcul la force du vent  
 Demande le champs  
 électrique  
 Met le ciel en noir  
 Quatre tops  
 Dessine l'éclair

-----  
 PARAMETRE DU CY-  
 CLONE  
 Calcul le champs électri-  
 que  
 Demande la force du  
 vent  
 Met le ciel en noir  
 Quatre tops  
 Dessine le cyclone

```

190 GOSUB 410
200 GOSUB 290
210 IF R=0 THEN C=1:GOTO 270
220 ON R GOSUB 460,540,620
230 GOSUB 700
240 COLOR CT2,CF2:LOCATE 19,24:PRINT "Appuyez s
ur <ESPACE>";
250 R#=INKEY#:W=RND:IF R#<>" " THEN 250
260 CLS
270 NEXT
280 RETURN
290 '
300 COLOR CT2,CF2:CLS:PRINT "      Choisissez
votre arme":PRINT "      ";GR$(7);" ou ";GR$(8);"
puis <ENTREE> (ou <STOP>)"
310 R#=INPUT$(1)
320 IF R#=STO$ THEN R=0:GOTO 390
330 IF R#=ENTREE$ THEN 390
340 LOCATE (R-1)*15,0:COLOR 1,0:PRINT M$(R);
350 IF R#=FD$ THEN R=R+1:IF R>3 THEN R=1
360 IF R#=FG$ THEN R=R-1:IF R<1 THEN R=3
370 LOCATE (R-1)*15,0:COLOR 1,7:PRINT M$(R);
380 GOTO 310
390 COLOR 7,0:CLS
400 RETURN
410 '
420 J=NOT(J)
430 COLOR 3,ABS(NOT(J))*7:LOCATE 0,20:PRINT N$(
0)
440 COLOR 5,ABS(J)*7:LOCATE 20,20:PRINT N$(1)
450 RETURN
460 '
470 W=INT(RND*120-60)
480 PRINT "FORCE DU VENT";W;" KM/H"
490 LOCATE 0,24,1:INFUT "ENTREZ LE CHAMP ELECTR
IQUE ";F
500 LOCATE 0,23,0:CLS
510 CONSOLE 1,17:SCREEN ,0
520 GOSUB 760:GOSUB 1080
530 RETURN
540 '
550 F=INT(RND*1000-500)
560 PRINT "LE CHAMP ELECTRIQUE EST DE ";F;" V/C
M"
570 INPUT"INDIQUEZ LA FORCE DU VENT ";W
580 LOCATE 0,23,0:CLS
590 CONSOLE 1,17:SCREEN ,0
600 GOSUB 760:GOSUB 1220
610 RETURN

```

# P R O G R A M M E

## PARAMETRE GRELE

Calcul le champ électrique  
Demande la force du vent

## TEST LES DEGATS

Calcul la distance d'impact par rapport aux deux maisons  
Si une des distance est critique *Dommage*

## QUATRE TOPS

Bip bip....

## DESTRUCTION

Indique la maison détruite  
Efface la maison détruite  
Positionne la fin de partie (C=1)



## DOMMAGE

Calcul le pourcentage de dommage sur ce coup  
Efface une partie de la maison en fonction du pourcentage  
Affiche le dommage  
Calcul le dommage total  
Si plus grand ou égal à 100% : *Destruction*

```
620 '
630 F=INT(RND*1000-500)
640 PRINT "LE CHAMP ELECTRIQUE EST DE ";F;" V/C
M"
650 INPUT "INDIQUEZ LA FORCE DU VENT ";W
660 LOCATE 0,23,0:CLS
670 CONSOLE 1,17:SCREEN ,0
680 GOSUB 760:GOSUB 1370
690 RETURN

700 '
710 CONSOLE 23,24
720 WD=ABS(C-MH(0)):IF WD<=ZD(R) THEN D=0:GOSUB
920:GOTO 750
730 WD=ABS(C-MH(1)):IF WD<=ZD(R) THEN D=1:GOSUB
920:GOTO 750
740 COLOR 7,0:CLS:PRINT TAB(14);"***LOUPE***"
750 RETURN
760 '
770 PLAY "T205A0L24"
780 FOR I=1 TO 4
790 PLAY "LAPPPP"
800 NEXT
810 RETURN

820 '
830 COLOR 0,1:LOCATE 20*D+2,21
840 IF D=ABS(J) THEN PRINT "AUTO-";ELSE PRINT "
";
850 PRINT "DESTRUCTION":COLOR ,2
860 FOR I=1 TO 10
870 LOCATE M((D)),18:COLOR 1:PRINT GR$(6);
880 LOCATE M((D)),18:COLOR 2:PRINT GR$(6);
890 NEXT
900 C=1
910 RETURN

920 '
930 COLOR 0,1:CLS
940 DD=((ZD(R)-WD)^AD(R))/PD(R):DO(D)=DO(D)+DD:
IF DD>100 THEN DD=100
950 IF DO(D)>100 THEN DO(D)=100
960 GOSUB 1020
970 IF D=ABS(J) THEN PRINT "AUTO-";
980 PRINT "DOMMAGE ";:PRINT USING IM1$;DD;:PRIN
T "%";
990 IF DO(D)>=100 THEN GOSUB 820:GOTO 1010
1000 LOCATE 20*D+11,21:PRINT USING IM$;DO(D);
1010 RETURN
```

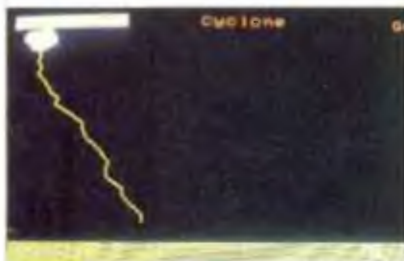
### EFFACE MAISON

Calcul la partie à afficher

### DESSINE ECLAIR

Dessine l'éclair en fonction des paramètres et d'un aléat.

Fait le bruit pendant la chute et à l'impact



### DESSINE LE CYCLONE

Dessine le cyclone en fonction des paramètres et d'un aléat.

Fait le bruit pendant la chute et à l'impact



### DESSINE LA GRÊLE

Dessine la grêle en fonction des paramètres et d'un aléat.

Fait le bruit pendant la chute et à l'impact



```
1020 '
1030 DW=(4/10*DO(D))
1040 D1=DW/5-1:D2=DW/8-1:DX=MH(D)+3:DY=18*8+3
1050 PLAY "D1A10L4LA"
1060 FOR I1=0 TO D1:FOR I=0 TO D2:PSET (DX-I1,D
Y+I),CF3:PLAY "LA":NEXT:NEXT
1070 RETURN
1080 '
1090 PLAY "A20L4"
1100 FG=F/200+W/30
1110 C=XN
1120 PSET (XN,YN),0
1130 FOR L=YN TO SOL STEP 4
1140 C=C+RND*10-5+FG
1150 IF C<0 OR C>319 THEN 1170
1160 LINE -(C,L),CT3
1170 PLAY "SI"
1180 NEXT
1190 PLAY"D1A0LB"
1200 FOR B=1 TO 10:PLAY "DOSI":NEXT
1210 RETURN
1220 '
1230 C=XN:PLAY "A0L1"
1240 FG=F/1000+W/90
1250 C1=12:PSET (XN,YN),0
1260 FOR L=YN TO SOL STEP 2
1270 C=C+RND*8-4+FG
1280 C2=C+C1:IF C2>319 THEN C2=319
1290 IF C2<0 THEN C2=0
1300 C3=C-C1:IF C3<0 THEN C3=0
1310 IF C3>319 THEN C3=319
1320 PLAY "O3DOMI":LINE-(C2,L),CT4:LINE -(C3,L)
,CT4:PLAY "O4REFA"
1330 C1=C1-.15
1340 NEXT
1350 FOR B=1 TO 20:PLAY "O3DOMIO4REFA":NEXT
1360 RETURN
1370 '
1380 FG=F/1000+W/90
1390 C=XN:PLAY "O5A13L1"
1400 FOR L=YN TO SOL STEP 4
1410 C=C+RND*8-4+FG
1420 FOR C1=C-8 TO C+8 STEP 4: IF C1>=0 AND C1<
=319 THEN PSET (C1,L),CT5
1430 PLAY "SI"
1440 NEXT
1450 NEXT
1460 FOR B=1 TO 40:PLAY "SISIB":NEXT
1470 RETURN
```

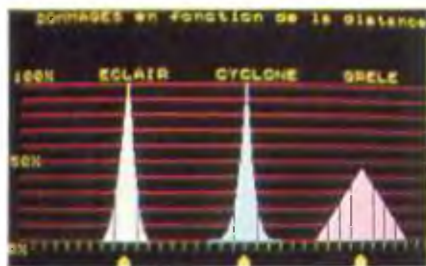
# P R O G R A M M E

## AFFICHE NUAGE

La position du nuage est aléatoire. Il est composé des caractères redéfinis GR de 0 à 5

## INITIALISE LA PARTIE

Affiche les textes  
Place les maisons



## PLACE LES MAISONS

Calcul la position aléatoire des deux maisons (chacune a une moitié d'écran)

## NOM DES JOUEURS

prends les noms des joueurs  
Met les noms en forme

## MISE EN FORME NOMS

Tronque les noms à 18 caractères ou met des blancs à concurrence de 18 caractères.

```
1480 '
1490 N1=1:N2=1
1500 XN=RND*EXN+DXN:XN2=INT(XN/8)
1510 FOR N=-1 TO 1
1520 LOCATE N+XN2,ZY:PRINT GR$(N+1);
1530 LOCATE N+XN2,ZY+1:PRINT GR$(N+4);
1540 NEXT
1550 RETURN
1560 '
1570 SCREEN CTO,CFO,0:CLS
1580 LOCATE 0,18:COLOR,2:PRINT SPC(80)
1590 DO(0)=0:DO(1)=0
1600 COLOR CT1,CJ1
1610 LOCATE 2,21:PRINT "DOMMAGE :";:PRINT USING
IM$;DO(0);:PRINT "%"
1620 COLOR CT1,CJ2
1630 LOCATE 22,21:PRINT "DOMMAGE :";:PRINT USIN
G IM$;DO(1);:PRINT "%"
1640 COLOR 1,0:FOR N=1 TO 3:LOCATE (N-1)*15,0:P
RINT M$(N);:NEXT
1650 R=1: LOCATE (R-1)*15,0:COLOR 1,7:PRINT M$(
R);
1660 GOSUB 1700
1670 CONSOLE 23,24
1680 COLOR ,0
1690 RETURN
1700 '
1710 M(0)=INT(RND*20):M(1)=INT(RND*20)+20
1720 MH(0)=M(0)*8+4:MH(1)=M(1)*8+4
1730 LOCATE M(0),18:COLOR CJ1,CFD:PRINT GR$(6);
1740 LOCATE M(1),18:COLOR CJ2,CFD:PRINT GR$(6);
1750 RETURN
1760 '
1770 CONSOLE 20,24:LOCATE 0,0,1:CLS
1780 INPUT "Nom du premier joueur ";R$:IF LEN(R
$)<2THEN 1780
1790 I=0:GOSUB 1840
1800 INPUT "Nom du second joueur ";R$:IF LEN(R$
)<2THEN 1800
1810 I=1:GOSUB 1840
1820 LOCATE 0,0,0:CONSOLE 0,24:CLS
1830 RETURN
1840 '
1850 IF LEN(R$)>18 THEN R$=LEFT$(R$,18):GOTO 18
80
1860 IF LEN(R$)=18 THEN 1880
1870 R$=R$+LEFT$(SP$,18-LEN(R$))
1880 N$(I)=R$
1890 RETURN
```

## INITIALISATION PROGRAMME

Met en variable la flèche à gauche, à droite, la touche « ENTREE » et la touche « STOP ». Vous pouvez changer les touches.

Paramètres nuages et sol

Images des affichages numérique (cf PRINT USING)

Définition de caractères :

de 0 à 5 nuage

6 maison

7 flèche gauche

8 flèche droite

(cf GR)

Paramètre dégât en fonction de l'intempérie

1 éclair, 2 cyclone, 3 grêle

Paramètre couleurs ,texte et fond (vous pouvez changer pour MO5 par exemple)

Fond général

Texte dommage

Messages

Joueurs

Eclair

Cyclone

Grêle

Dégâts (sur la maison)

## GENERIQUE

```
1900 '
1910 FG#=CHR$(8):FD#=CHR$(9):ENTREE#=CHR$(13):
STO#=CHR$(2)
1920 DXN=12:EXN=300:YN=3*8-1:SOL=18*8
1930 M$(1)=" Eclair ":M$(2)=" Cyclone ":M$(3)
=" Grêle "
1940 IM#="" ### ":IM1#="" ###.## "
1950 SP#=""
1960 DEFGR$(0)=0,0,15,63,127,255,255,255
1970 DEFGR$(1)=3,15,255,255,255,255,255,255
1980 DEFGR$(2)=192,240,248,252,252,254,255,255
1990 DEFGR$(3)=255,127,31,15,7,7,3,0
2000 DEFGR$(4)=255,255,255,255,255,255,248,0
2010 DEFGR$(5)=255,255,251,252,240,192,0,0
2020 DEFGR$(6)=24,60,126,255,255,255,255,255
2030 DEFGR$(7)=16,32,64,255,255,64,32,16
2040 DEFGR$(8)=8,4,2,255,255,2,4,8
2050 '
2060 ZD(1)=16:AD(1)=2:AE(1)=100
2070 ZD(2)=24:AD(2)=4:AE(2)=100
2080 ZD(3)=32:AD(3)=1:AE(3)=45
2090 FOR I=1 TO 3:PD(I)=(ZD(I)^AD(I))/AE(I):NEXT
I
2100 '
2110 CT0=1:CF0=0
2120 CT1=0:CF1=6
2130 CT2=6:CF2=0
2140 CJ1=3:CJ2=5:CFD=2
2150 CT3=3
2160 CT4=5
2170 CT5=7
2180 CF3=-1
2190 '
2200 SCREEN 7,6,6:PLAY "01A10L4"
2210 FOR I=1 TO 15:ZY=RND*20:GOSUB 1480:NEXT I:
ATTRB 1,1:ZY=1
2220 COLOR 1:SCREEN,0,0:LOCATE 6,5:PRINT "Guerr
e"
2230 LOCATE 25,12:PRINT "METEO"
2240 FOR I=1 TO 50: SCREEN ,,INT(RND*8):PLAY "L
A":NEXT
2250 ATTRB 0,0:COLOR 1:LOCATE 15,20:PRINT "SCEN
ARIO : J.Eltabet":LOCATE 15,21:PRINT "Mise en s
cene : F.Dupin"
2260 COLOR CT2,CF2:SCREEN,,0:LOCATE 19,24:PRINT
"Appuyez sur <ESPACE>";
2270 R#=INKEY$:W=RND:IF R#<>" " THEN 2270
2280 RETURN
```



J. ELTABET . F. DUPIN