

PROGRAMME CHEVAL

Programme principal : CHEVAL

```
CHEVAL
"CHEVAL"
"      PAR REMI P." Disp
Lbl 1
" "
" 0 - TERMINER"
" 1 - NOUVEAU"
" 2 - CONTINUER"
" 3 - VISUALISER"
" 4 - DIMENSIONNER"
" 5 - MODE DE DEP."
"CHOIX "?→A
A=0⇒Goto Z
A=1⇒Goto A
A=2⇒Goto B
A=3⇒Goto C
A=4⇒Goto D
A=5⇒Goto E
Goto 1
Lbl A:Prog B
Lbl B:
Mat X[1,7]=0⇒Prog D
Mat X[1,7]=1⇒Prog E
Goto 1
Lbl C
Prog C Disp
Goto 1
Lbl D
Lbl X:"NOMBRE DE COLONNES : "?→A
A>Mat X[1,5]⇒Goto X:A→Mat X[1,3]
Lbl Y:"NOMBRE DE LIGNES:"?→A
A>Mat X[1,6]⇒Goto Y:A→Mat X[1,4]
Goto 1
Lbl E
" 1 - CLAVIER"
" 2 - ECRAN"
"CHOIX "?→B
B=1⇒0→Mat X[1,7]
B=2⇒1→Mat X[1,7]
B=0⇒Goto E
B>2⇒Goto E
Goto 1
Lbl Z
"OK"
```

Programme CHEVAL-CLEAR Alias Prog B

```
CHEVAL-CLEAR
"CHEVAL-CLEAR..."
Mat X[1,4]→A:Lbl 1
Mat X[1,3]→B:Lbl 2
0→Mat X[A+1,B]
```

```
Dsz B:Goto 2
Dsz A:Goto 1
1→Mat X[1,1]:1→Mat X[1,2]:1→Mat X[2,1]
"OK"
```

Programme CHEVAL-GRAPH Alias Prog C

```
CHEVAL-GRAPH
Range 1,127,0,1,65,0
Cls
Mat X[1,4]→U
Mat X[1,3]→V
U→W:Lbl 1
Plot 1,(63/U)*W:Plot (126,(63/U)*W:Line
Dsz W:Goto 1
V→Z:Lbl 2
Plot (126/V)*Z,1:Plot (126/V)*Z,64:Line
Dsz V:Goto 2
U→W:Lbl 3
V→Z:Lbl 4
Mat X[W+1,Z]=0⇒Goto 5
(126/V)*(Z-.5)→M:63-(63/U)*(W-.5)→N
M-3→X:N-3→Y:C→O:1→C:Prog 6:O→C
Lbl 5
Dsz Z:Goto 4
Dsz W:Goto 3
"OK"
```

Programme CHEVAL-RUN Alias Prog D

```
CHEVAL-RUN
"CHEVAL-RUN"
"      PAR REMI P." Disp
Mat X[1,4]→A
Mat X[1,3]→B
Mat X[1,2]→C
Mat X[1,1]→D
Lbl 0
" "
" QUELLE DIRECTION:"
?→E
E=5⇒Goto 3
E=0⇒Goto Z
Frac (E/10)→H
Int (E/10)→G
25→I:25→J
G=2⇒+2→I
G=8⇒-2→I
G=4⇒-2→J
G=6⇒+2→J
E=47⇒-1→I
E=41⇒+1→I
E=69⇒-1→I
E=63⇒+1→I
```

```

E=89=>+1->J
E=21=>-1->J
E=23=>+1->J
C+I>A=>Goto 1
D+J>B=>Goto 1
C+I<=0=>Goto 1
D+J<=0=>Goto 1
Mat X[C+I+1,D+J]≠0=>Goto 1
C+I->C:D+J->D
Mat X[C-I+1,D-J]+1->M
M->Mat X[C+1,D]
(126/B)*(D-.5)->K
63-(63/A)*(C-.5)->L
C->Mat X[1,2]
D->Mat X[1,1]
K-3->X:L-3->Y
C->Q:A->V:B->W:C->Z:1->C
Prog6
Q->C:V->A:W->B:Z->C
M=A*B=>Goto 2
Goto 0
Lbl 1
"MAUVAISE DIRECTION" Disp
Prog C
Goto 0
Lbl 2
"VOUS AVEZ GAGNE."
"UNE AUTRE ?"
Goto Z
Lbl 3
Plot K,L Disp
Plot K,L
Line Disp
Goto 0
Lbl Z
"OK"

```

Programme CHEVAL-RUN Alias Prog E

```

CHEVAL-RUN
"CHEVAL-RUN"
"      PAR REMI P." Disp
Prog C
Mat X[1,4]->A
Mat X[1,3]->B
Mat X[1,2]->C
Mat X[1,1]->D
Lbl 0
(127/B)*(D-.5)->E
63-(63/A)*(C-.5)->F
Plot E,F Disp
Plot E,F
Line Disp
X->G
64-Y->H
Int (G/(127/B))+1->I

```

```

Mat X[J+1,I]≠0=>Goto 0
Abs (D-I)=2=>Abs (C-J)=1=>Goto 2
Abs (D-I)=1=>Abs (C-J)=2=>Goto 2
Goto 0
Lbl 2
Mat X[C+1,D]+1->M
M->Mat X[J+1,I]
M=A*B=>Goto A
J->C:I->D
D->Mat X[1,1]
C->Mat X[1,2]
(D-.5)*(126/B)-3->X
61-(C-.5)*(64/A)->Y
A->V:B->W:C->Z:1->C
Prog 6
V->A:W->B:Z->C
Goto 0
Lbl 3
"MAUVAISE DIRECTION" Disp
Prog C
Goto 0
Lbl A
"VOUS AVEZ GAGNE ..."
"UN AUTRE ."
Goto Z
Lbl Z
"OK"

```

Programme CIRCLE Alias Prog 6

```

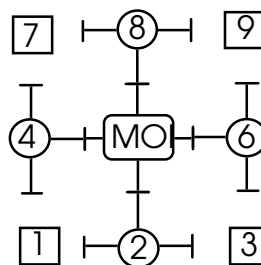
X->A:Y->B
Plot A+1,B:Plot A+5,B:Line
Plot A,B+1:Plot A+6,B+1:C=1=>Line
Plot A,B+2:Plot A+6,B+2:C=1=>Line
Plot A,B+3:Plot A+6,B+3:C=1=>Line
Plot A,B+4:Plot A+6,B+4:C=1=>Line
Plot A,B+5:Plot A+6,B+5:C=1=>Line
Plot A+1,B+6:Plot A+5,B+6:Line

```

Attention : Ecrire ce programme en Mode Wrt/Matrix !!!!

Il est indispensable de créer une matrice X[11,10] et de placer 10 en X[1,5] et en X[1,6] (Sinon...)

But du jeu: Il faut remplir toutes les cases du damier de taille différente en se déplaçant suivant les déplacement d'un cheval d'échec.?



Déplacement au clavier

Il suffit de taper dans l'ordre les chiffres de la case voulue (ex 87,89,41,23,69)



Déplacement à l'écran:

se déplacer avec les flèches puis appuyer sur entrée.

