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"
```

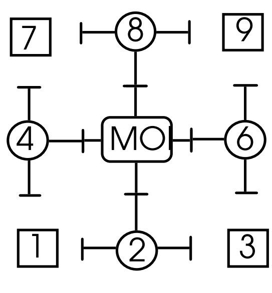
Programme CIRCLE Alias Prog 6

```
X→A:Y→B
Plot A+1,B:Plot A+5,B:Line
PlotA,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 créér une matrice X[11,10] et de placer 10 en X[1,5] et en X[1,6] (Sinon...)

<u>But du jeu:</u> Il faut remplir toutes les cases du damier de taille différente en se déplaçants suiuvant les déplacement d'un cheval d'échec.?



<u>Déplacement au clavier</u>

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

<u>Deplacement à l'écran:</u>

se déplacer avec les flêches puis appuyer sur entrée.