DEMINEUR

Programme DEMINEUR *Alias Prog Q :* 688 pas

```
DEMINEUR
"DEMINEUR"
"                PAR REMI P." Disp
Lbl 0
" "
"      - DEMINEUR -"
" 0 - QUITTER"
" 1 - NOUVEAU"
" 2 - REPRENDRE"
" 3 - CONTINUER"
" 4 - DIMENSIONNER"
"CHOIX"?→A
A=0⇒Goto Z
A=1⇒Goto A
A=2⇒Goto B
A=3⇒Goto C
A=4⇒Goto D
Goto 0
Lbl A
Mat V[1,4]→W:Lbl 1
Mat V[1,3]→V:Lbl 2
99→Mat V[W+1,V]
Dsz V: Goto 2
Dsz W: Goto 1
Mat V[1,7]→U
Lbl 3
Int (Ran#*(Mat V[1,3]-0))+1→V
Int (Ran#*Mat V[1,4]-0))+1→W
Mat V[W+1,V]≠99⇒Goto 3
10→Mat V[W+1,V]
Dsz U:Goto3
1→Mat V[1,1]
1→Mat V[1,2]
0→Mat V[1,8]
3200→A
Prog S
Goto 0
Lbl C
3100→A
Prog S
Goto 0
Lbl B
0→A
Prog S
Goto 0
Lbl D
"0 : AU HASARD"
Lbl 4
" LARGEUR "?→A
A=0⇒Int (Ran#*(Mat V[1,5]-1))+1→A
A>Mat V[1,5]⇒Goto 4
A→Mat V[1,3]
Lbl 5
" HAUTEUR "?→A
A=0⇒Int (Ran#*(Mat V[1,6]-1))+1→A
A>Mat V[1,6]⇒Goto 5
A→Mat V[1,4]
Lbl 6
" NB DE MINES "?→A
A=0⇒Int (Ran#*((Mat V[1,3]*Mat V[1,4])-2))+1→A
A≥Mat V[1,3]*Mat V[1,4]⇒Goto 6
A→Mat V[1,7]
Goto 0
Lbl Z
"OK"
```

Programme DEMIN-GRAPH *Alias Prog R :* 290 pas

```
DEMIN-GRAPH
Range 1,127,0,1,63,0
Cls
Mat V[1,4]+1→W
Lbl 0
Plot 1,69-(W*8)
(Mat V[1,7]*7)+1→U
Plot U,69-(W*8)
Line: Dsz W: Goto 0
Mat V[1,3]+1→V:Lbl1
Plot (V*7)-6,61
61-Mat V[1,4]*8→U
Plot (V*7)-6,U
Line : Dsz V: Goto 1
A=3200⇒Goto Z
Mat V[1,4]→W:Lbl 2
Mat V[1,3]→V: Lbl 3
Mat V[W+1,V]→Z
Z=10⇒Goto 4
Z=99⇒Goto 4
(V*7)-4→X
64-(W*8)+3→Y
V→P:W→Q:Z→W
Prog W
P→V:Q→W
Lbl 4
Dsz V:Goto 3
Dsz W:Goto 2
Lbl Z
```

Programme DEMIN-RUN *Alias Prog S :* 730 pas

```
DEMIN-RUN
A≠3100⇒Prog R
Mcl
Mat V[1,1]→A
Mat V[1,2]→B
Mat V[1,3]→C
Mat V[1,4]→D
Mat V[1,7]→H:(C*D)-H→H
Mat V[1,8]→F
```

```
Lbl A
(A*7)-5→X
68-(B*8)→Y
Plot X,Y Disp
X>C*7⇒Goto A
Y≤61-D*8⇒Goto A
Int ((X-1)/7)+1→A
Int ((69-Y)/8)→B
(A*7)-4→X
67-(B*8)→Y
Mat V[B+1,A]→E
E=10⇒Goto B
E=99⇒Goto C
Goto A
Lbl B
10→W
Prog  r
1200→O
Goto F
Lbl 4
"VOUS AVEZ ECHOUE." Disp
Goto Z

Lbl C
F+1→F
F→Mat V[1,8]
0→G
A>1⇒Mat V[B+1,A-1]=10⇒G+1→G
A>1⇒B>1⇒Mat V[B,A-1]=10⇒G+1→G
B>1⇒Mat V[B,A]=10⇒G+1→G
B>1⇒A<C⇒Mat V[B,A+1]=10⇒G+1→G
A<C⇒Mat V[B+1,A+1]=10⇒G+1→G
A<C⇒B<D⇒Mat V[B+2,A+1]=10⇒G+1→G
B<D⇒Mat V[B+2,A]=10⇒G+1→G
B<D⇒A>1⇒Mat V[B+2,A-1]=10⇒G+1→G
G→Mat V[B+1,A]
G→W
Prog W
F=H⇒Goto D
Goto A
Lbl D
1300→O
Goto F
Lbl 5
"BRAVO, VOUS AVEZ BIENDEJOUE LES PLANS DE
L'ENNEMI."
Goto Z
Lbl F
D→J:Lbl 6
C→I:Lbl 7
Mat V[J+1,I]≠10⇒Goto 8
10→W
(I*7)-4→U
64-(J*8)→V
Plot U+1, V: Plot U+2, V: Line
Plot U+0, V+1: Plot U+3, V+1:Line
Plot U+0, V+2:Plot U+3, V+2:Line
Plot U+1, V+3: Plot U+2, V+3: Line
Lbl 8
Dsz I:Goto 7
Dsz J:Goto 6
Line Disp
O=1300⇒Goto 5
O=1200⇒Goto 4
Lbl Z
```

<u>Programme DIGITS</u> *Alias Prog V : 333 pas*

```
DIGITS
' ENTREE
'  X - ABSCISSE
'  Y - ORDONNEE
'  Z - CARACTERE
0→V~W
X→V:Y→W
Z<64⇒Goto 1:Z-64→Z:
Plot V+0, W-4:Plot V+2,W-4:Line
Lbl 1:Z<32⇒Goto 2:Z-32→Z
Plot V+2, W-4:Plot V+2,  W-2: Line
Lbl 2:Z<16⇒Goto 3:Z-16→Z
Plot V+0, W-4: Plot V+0, W-2: Line
Lbl 3:Z<8⇒Goto 4: Z-8→Z
Plot V+0, W-2:Plot V+2,W-2:Line
Lbl 4:Z<4⇒Goto 5:Z-4→Z
Plot V+2, W-2:Plot V+2, W-0:Line
Lbl 5:Z<2⇒Goto 6:Z-2→Z
Plot V+0, W-2:Plot V+0,W+0:Line
Lbl 6:Z<1⇒Goto 7: Z-1→Z
Plot V,W-0:Plot V+2,W-0:Line
Lbl 7
```

<u>Programme NUMERIX</u> *Alias Prog W :*107 pas

```
NUMERIX
W=1⇒36→Z
W=2⇒93→Z
W=3⇒109→Z
W=4⇒46→Z
W=5⇒107→Z
W=6⇒123→Z
W=7⇒37→Z
W=8⇒127→Z
W=9⇒111→Z
W=0⇒119→Z
Prog V
```

Attention : Il est indispensable de se mettre en mode WRT/MATRIX pour écrire ce programme !!!

Il faut imperativement créer une matrice Mat V [9,14] avec 14 dans Mat V[3,1] et [5,1] et
avec 08 dans Mat V[4,1] et [6,1].

Le but du jeu est de déminer toutes les cases en s'aidant du nombre de mines dans les 8 cases a coté qui apparait lors du déminage d'une case.