Projet TRIBOUM

Programme TRIBOUM *Alias Prog J : 98 pas*

```
TRIBOUM
"TRIBOUM"
"       PAR REMI P." Disp
" "
" BIENTOT DISPONIBLE UN JEU PASSIONNANT  A PLUSIEURS..."
```

Programme TRI-CLEAR *Alias Prog K : 69 pas*

```
TRI-CLEAR
"TRI-CLEAR..."
8→V
Lbl 1
9⇒W
Lbl 2
0→Mat [V,W]
Dsz W
Goto 2
Dsz V
Goto 1
"OK"
```

Programme TRI-GRAPH *Alias Prog L : 296 pas*

```
TRI-GRAPH
"TRI-GRAPH..."
Range 1,127,0,1,63,0
Cls
9→V
Lbl 1
V*7-4→W
Plot 5,V
Plot 121,W
Line
Dsz V
Goto 1
9→V
Lbl 2
3→W
Lbl 3
13*(V-1)+4*(W-1)+5→U
Plot U,3:Plot U,59:Line
Dsz W
Goto 3
Plot U-1,3:Plot U-1,59:Line
Dsz V
Goto 2
Plot 117,3:Plot 117,59:Line
Plot 121,3:Plot 121,59:Line
Plot 122,3:Plot 122,59:Line
8→W
Lbl 4
9→U
Lbl 5
3→V
Lbl 6
Mat W[W,U]→Z
Int (Z/10^(4-V))-Int(Z/10^(5-B))*10→Z
Z≠0⇒Prog M
Dsz V
Goto 6
Dsz U
Goto 5
Dsz W
Goto 4
```

Program TRI-PRINT *Alias Prog M : 198 pas*

```
TRI-PRINT
13U+4V-12→Q
Q+4→S
66-7W→R
R-7T
Z=1⇒Goto 1
Z=2⇒Goto 2
Z=3⇒Goto 3
Goto Z
Lbl 1
Plot Q,R:Plot S,T:Line
Plot S,R:Plot Q,T:Line
Goto Z
Lbl 2
Plot Q+1,R:Plot Q+1,T:Line
Plot Q+2,R:Plot Q+2,T:Line
Plot Q+3,R:Plot Q+3,T:Line
Goto Z
Lbl 3
Plot Q+2,R:Plot Q+2,T:Line
Plot Q,R-3:Plot S,R-3:Line
Goto Z
Lbl Z
```

Il est necessaire de creer une matrice W [8,9]

Attention ! : Ecrire ce programme en mode Wrt / Martrix.

But du jeu :

Le but du jeu est de gagner en faisant disparaitre son ennemi. Pour cela, il suffit de mettre des pions sur le jeu.

On pose un pion par tour.

Au bout de 3 pions sur la même case (le lot de 3 cases), ceux-ci explosent des 4 cotés. On ajoute donc un pion aux cases du haut, du bas, de gauche et de droiute directement. On met donc au totalt 4 pions. On retire ceux sur l'explosion. Si des pions ennemis étaient présent, iols sont gangés. Si il y a de nouveau 3 pions, alors ils explosent.

On ne peux pas poser un pion chez l'ennemi.