

Nom du programme principal: RUGBYDRO

```
0→A ~ B
ViewWindow 0,126,1,0,62,1
AxesOff
Cls
Text 10,10, « BIENVENUE »
Text 20,20, « DANS LE »
Text 30,30, « JEU DE »
Text 40,40, « RUGBY »
Text 50,50, « CREE PAR B.PERALTA »
F-Line 60,30,120,30
F-Line 80,27,80,60
F-Line 95,27,95,60
F-Line 95,35,80,35
StoPict 1
Do
For 40→C To 20 Step -2
Getkey=31=>Goto 0
Text C,C+70, « O »
Frac (C/4)→D
D≠0=>Text 55,5, « [PRESS EXE] »
D=0=>Text 55,5, «           »
Text C,C+70, «   »
RclPict 1
Next
Lpwhile 1
Lbl 0
Do
Cls
ClrText
58→I
110→E
0→K ~ L
Int 123Ran#+1→J
Int 99Ran#→G
2Ran#→H
Int (G/10)→F
H≤1=>Text 2,30, « -> »
If H>1
Then Text 2,30, « <- »
-F→F
IfEnd
Horizontal 25
F-Line 55,20,55,55
F-Line 71,20,71,55
F-Line 55,30,71,30
StoPict 1
F-Line 100,62,120,62
F-Line 110,59,120,59
F-Line 110,61,110,58
Text 2,60,K
```

```

Text I,J, « O »
Text 2,2,G
Text 2,10, « Km/H »
Do
If Getkey=38=> And E≠100
Then PlotOff E,60
PlotOff E,61
Dsz E
F-Line E,61,E,60
IfEnd
If Getkey=27 And E≠120
Then PlotOff E,61
PlotOff E,60
Isz E
F-Line E,61,E,60
IfEnd
If Getkey=28 And K≠10
Then Isz K
Text 2,60,K
IfEnd
If Getkey=37 And K≠0
Then K=10=>Text 2,64, «   »
K-1→K
Text 2,60,K
IfEnd
Getkey=31=>Break
LpWhile 1
Do
Text I,J, « O »
Text I,J, «   »
I-1-K→I
J+F+E-110→J
J<1 Or J>125 Or I≤8=>1→L
I≤28=>J≥55=>J≤71=>2→L
RclPict 1
LpWhile L=0
L=1=>Locate 2,4, « ET CA PASSE...PAS! »
If L=2
Then Locate5,4, « ET CA PASSE !!! »
Isz A
IfEnd
Isz B
Locate 9,6,A
Locate 11,6, « / »
Locate 13,6,B
Do:Lpwhile Getkey≠31
LpWhile 1

```