

Nom du programme principal:ALLUMETT

```
ViewWindow 0,126,1,0,62,1
AxesOff
CoordOff
LabelOff
BG-None
FuncOff
S-WindMan
ClrText
Locate 2,1, « PERALTA BASTIEN »
Locate 3,3, « PRESENTE »
Locate 4,5, « ALLUMETTE »
Locate 5,7, « [PRESS EXE]
Do:LpWhile Getkey≠31
Int 2Rna#→J
Lbl 1
ClrText
Locate 5,3, « [F1] 1 JOUEUR »
Locate 5,5, « [F2] 2 JOUEURS »
1→S
Do
Getkey=79=>19→S
Getkey=69=>0→S
LpWhile S=1
Cls
S-Gph1 DrawOn, xyLin, List3, List1, 1, Dot
S-Gph2 DrawOff
S-Gph3 DrawOff
{48,20,20,48,48,47,47,46,46}→List 1
{8,8,6,6,8,6,8,6,8}→List 2
For 0→A To 112 Step 7
List 2+A→List 3
DrawStat
Next
Text 5,10, « JOUEUR 1: »
Text 50,10, « JOUEUR 2: »
7→U
0→W ~ Z
Do
If J=0
Then 5→L
50→K
IfEnd
If J=1
Then 50→L
5→K
IfEnd
Text L,3, « > »
Text K,3, «   »
Text 5,47,W
Text 50,47,Z
```

```

0→A
Do
If S=19 And J=1
Then U/7→L
While L>4
L-4→L
WhileEnd
5-L→A
L=1=>Int 3Ran#+1→A
Break
IfEnd
Getkey=72=>1→A
Getkey=62=>2→A
Getkey=52=>3→A
LpWhile A=0
For 38→R To 14 Step -6
A=1=>Text R,U, «   »
A=2=>Text R,U, «   »
A=3=>Text R,U, «   »
Next
U+7A→U
J=0=>W+A→W
J=1=>Z+A→Z
J→P
P=0=>1→J
P=1=>0→J
LpWhile U≤119
Cls
Horizontal 61
Horizontal 53
Text 4,20, « LE JOUEUR   A GAGNE ! »
J=0=>Text 4,62, « 1 »
J=1=>Text 4,62, « 2 »
Text 30,40, « [F1] REJOUER »
Text 40,40, « [F2] QUITTER »
Do
Getkey=79=>Goto 1
Getkey=69=>Break
LpWhile 1
Cls
ClrText
Stop

```