

1000 Bornes Classpad II

Quelques informations sur comment fonctionne le jeu.

Introduction : Le jeu tourne à l'aide de sept programmes plus un qui permet la construction des deux images *1000.c2p* et *mill_men.c2p* nécessaires.

Le programme principal à exécuter est *Mill_bor*, le seul qui possède une majuscule. Il est important de mettre les six autres programmes **dans le même dossier que *Mill_bor***. Si l'un des sous-programmes est manquant, l'exécution sera interrompue.

Le jeu crée dans la calculatrice un dossier *Mille*, faites en sorte de ne pas en avoir un du même nom ! Ce dossier permet la sauvegarde de la partie.

Attention : si vous supprimez l'une des variables du dossier, une erreur apparaîtra en jeu, et l'exécution sera interrompue.

Les différents programmes :

Mill_bor, (sans paramètre) programme principal à exécuter, il gère l'ensemble des fonctionnalités du jeu.

mill_ia, (sans paramètre) il gère les actions de l'ia suivant les différentes situations, que ce soit pour vous attaquer avec un malus, ou pour essayer de s'en débarrasser.

mill_jet, (avec paramètre) polyvalent, il permet un grand nombre d'action comme charger une partie, la sauvegarder, créer le message du module d'aide, fait les actions demandées par *mill_ia* (attaquer, jeter, avancer...)

mill_zeu, (avec paramètre) il permet de vérifier la carte que vous voulez jouer, si vous voulez tricher, c'est bien ce programme qu'il vous faut modifier.

mill_aff, *mill_afb*, *mill_aft*, (avec paramètre) trois programmes d'affichage des différentes cartes. La raison de la création de trois sous programmes est la limite de condition (*if*) imposée par le basic.

mill_ima, crée les deux images du jeu. Une fois créées, vous pouvez supprimer ce fichier pour gagner 6816 octets

Les variables :

Ici ne sont présentées que les variables nécessaires à la sauvegarde d'une partie.

bon : liste qui définit le nombre de carte spéciale en votre possession.

bonia : idem mais pour l'ia.

d : variable qui définit votre départ ou non, le fameux feu vert pour partir.

dia : idem mais pour l'ia.

ia : liste des cartes de l'ia.

iaa : variable qui définit la carte en jeu de l'ia.

joue : liste de vos cartes.

jo : variable de votre carte en jeu.

lin : variable qui définit la limitation.

linia : idem mais pour l'ia

sco : variable de votre score

scoia : variable du score de l'ia

pioch : liste de la pioche

para : liste des différents paramètres

ζ : variable du paramètre graphique

Il y a ensuite 28 autres variables supprimées dès que le joueur quitte le jeu.