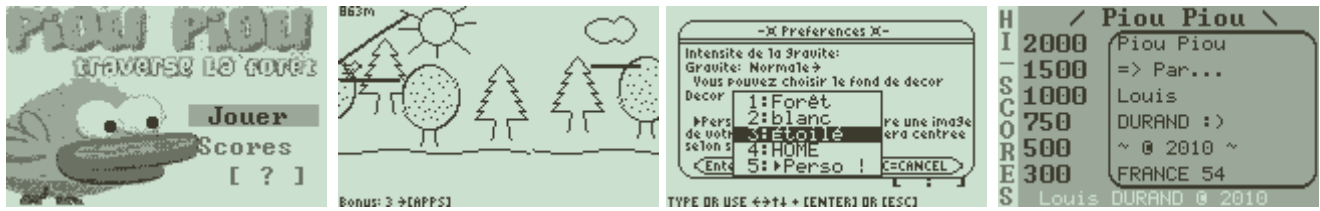


PIOU PIOUS TRAVERSE LA FORÊT



Retrouvez mes autres programmes sur :

=>

Mes programmes - TI-Bank.fr

Sommaire :

- 1) Introduction et description générale
- 2) Installation.
- 3) Commandes et explications détaillées.

1) Introduction et description générale

Merci d'avoir téléchargé **Pious Pious traverse la forêt** !

Il s'agit d'un jeu d'adresse dans lequel vous devrez aider Pious Pious à parcourir la plus longue distance à travers la forêt, en sautant de plateformes en plateformes ! ☺

C'est le deuxième volet de la « saga » Pious Pious (le 1er étant [Pious Pious contre les cactus](#)), il est aussi inspiré du jeu de Facebook du même nom, dont l'auteur est Kek.

2) Installation

Il vous faut donc une TI-89 ou TI-89 Titanium, ou encore une TI-92+ ou V200 (normalement, voir compatibilité avec les dimensions de l'écran), le logiciel TI-Graph Link (ou ti connect) et le câble ordi-calculatrice.

*Dézippez le ZIP **Pious Pious traverse la forêt**

*Ouvrez TI-Graph Link (ou autre logiciel de transfert)

*Appuyez sur l'icône « envoyer des fichiers à la TI-89 »

*Envoyez maintenant les fichiers suivants :

- Le groupe « pioupiou » : Il contient le jeu (piou_v2), l'image de la forêt (foret), et les deux images du menu (menu1 et menu 2)
 - Les fichiers « flib » ET « flib2 », les bibliothèques de François Leiber, indispensables au fonctionnement du programme.
=> Vous pouvez ensuite archiver « piou_v2 » mais après l'avoir exécuté une fois car votre calculatrice va le tokeniser si ce n'est déjà fait. Cette opération prend un peu de temps au lancement du programme mais elle ne sera ensuite plus nécessaire.
- Vous pouvez aussi archiver flib et flib2, menu1 et menu2 mais le programme le fera automatiquement.

*Voilà ! Tout est prêt ! Vous pouvez maintenant exécuter le programme
« piou_v2() »

3) Commandes et explications détaillées

Les commandes :

[HAUT] et [BAS] = ajustement de l'angle du saut
[GAUCHE] et [DROITE] = ajustement de la puissance du saut
[ENTER] = valider le saut ; sélection dans les menus
[APPS] = utiliser un bonus d'estimation de la trajectoire
[ESC] = Pause : Vous pouvez recommencer, quitter ou éteindre la calculatrice ; retour ou annuler dans les menus

Le jeu :

> Vous devez sauter de plateformes en plateformes sans tomber, ou vous perdrez la partie. Ces plateformes apparaissent de manière aléatoire.
> Vous avez une ligne noire qui indique le début de votre trajectoire. Vous ajusterez votre saut en fonction de cette ligne. Il vous faudra sûrement quelques essais et un petit temps d'adaptation pour parvenir à bien prévoir la trajectoire de Piou Piou à partir de cette ligne.
> Mais vous avez aussi à votre disposition le bonus d'estimation de la trajectoire, accessible depuis la touche [APPS]. Quand vous l'utiliserez, vous pourrez visualiser le tracé de toute la trajectoire de Piou Piou et ainsi vous pourrez voir si vos réglages sont corrects ou non !
Vous gagnez un tel bonus tous les 300m ! Ils sont cumulables et vous en avez déjà un dès le début de la partie ! ;-) Alors n'hésitez pas à les utiliser !

Les préférences :

Vous pouvez changer le fond de décor dans lequel vous progressez ! Si vous vous lassez de la forêt, vous pouvez choisir un autre décor parmi ceux proposés, ou bien même parmi vos images personnelles de votre calculatrice ! => Si l'image choisie n'a pas les dimensions de l'écran (160*100) elle sera centrée en fonction de ses dimensions.

Les scores :

C'est la distance que vous avez réussi à parcourir. Vous aurez droit à un petit commentaire en fonction de votre réussite ! ;-) Il y a une table de 6 HI-Scores que vous pouvez consulter à partir du menu. (La petite cinématique lorsque Piou Piou survole votre écran HOME compte dans votre score ^^ donc même si vous vous loupez dès le premier saut, vous aurez au moins parcouru 130m.)

Voilà ! Amusez-vous bien, et si malgré tout le soin apporté à la réalisation de ce programme, vous avez un souci, des questions ou quelque idée d'amélioration, n'hésitez pas à m'en faire part :

loulou-jouaville@orange.fr

du.christian@west-telecom.com

=> ou rendez vous sur le forum de TI Bank ! J'y suis membre régulier.

Les librairies « flib » sont de François Leiber, pour plus d'info, voir le site de François Leiber.

=> **Et voici mes autres programmes :** (Cliquez sur les noms en gras pour lancer le téléchargement)

> N'hésitez pas à essayer le premier volet de la saga : **Piou Piou contre les cactus** !

Il s'agit d'un jeu d'adresse dans lequel vous devrez aider Piou Piou à parcourir la plus longue distance parmi les dangereux cactus. Il y a quatre vitesses croissantes durant le jeu ! Vous devrez éviter les cactus qui apparaissent de manière aléatoire. Vous avez une barre d'énergie en bas à gauche qui contient 4 vies, et à chaque changement de vitesse, vous regagnez une vie !

> Si vous avez aimé Piou Piou, alors essayez aussi mon jeu **Serpent** qui est candidat au Méga concours TI-Bank 2010 jusqu'en octobre. Il s'agit à la fois d'un jeu d'adresse et de réflexion. C'est un mélange entre un Snake (jeu d'adresse) et un Bobby Carott (Réflexion)... :p

> Vous pouvez aussi découvrir de ma création le programme original **Super Études**, le compagnon de l'étudiant ! :D Il vous permet d'avoir sur la TI-89 votre emploi du temps et votre bulletin de notes ! Vous serez étonné par toutes ses fonctionnalités : moyennes, statistiques, son ergonomie et sa présentation, ... En plus, il contient aussi une partie utilitaires (petits programmes utiles) et une partie détente, pour s'amuser, avec 4 jeux et des blagues ! :] Et oui ! Vous aurez

également droit à une blague au hasard en quittant le programme ! Il est accessible sur TI-BANK, dans la rubrique utilitaires 68K.

> Je suis également l'auteur de [TI-MAGE](#) un programme de dessins bien fait qui complète les lacunes de la TI à ce niveau. En effet : grossissement d'une image, rotation, copier-coller, annuler ou rétablir une action, un panel d'outils conséquent, ... Je vous le recommande si vous faites des programmes graphiques en basic avec des images ! Il est accessible sur le site TI-BANK sous la rubrique utilitaires 68K.

> Je suis aussi l'auteur du pack [Super Seconde 2009](#), un pack plein de programmes utiles et biens faits pour la seconde ou plus, avec aussi de très bons jeux! ^^ N'hésitez pas, il est accessible sur le site TI-BANK sous la rubrique cours et formulaires 68K.

> Si vous êtes en S SI ou STI et que vous étudiez la logique combinatoire et l'algèbre de Boole, alors téléchargez sans attendre [ABA Logique](#), le programme qui fait tout ou presque sur les équations logiques : Table de vérité en binaire naturel, en code Gray, tableau de Karnaugh. Il peut simplifier une équation, la manipuler grâce au théorème de Morgan, la transformer pour une utilisation « ladder » ou avec des portes « NAND » exclusivement ! De même, il peut vous donner l'équation simplifiée d'une table de vérité ou d'un tableau de Karnaugh. Il est disponible dans la rubrique cours et formulaires 68K.

> J'ai aussi programmé les deux petits programmes [Pixel coord](#) qui permettent de donner les coordonnées d'un pixel dans l'écran graphique ou PrgmIO en lignes et colonnes. Utiles pour les programmeurs graphiques en basic ! Plus besoin de compter les pixels pour les instructions AndPic, RclPic, ... ou pour l'instruction Output dans l'écran d'entrée-sortie PrgmIO. Il est accessible aussi sur TI-BANK sous la rubrique utilitaires 68K.

> Et pour finir, j'ai fait de même l'unique jeu de batterie sur TI-89, [TI drum](#), pour tout ceux qui ont le rythme dans la peau et qui ne peuvent pas s'empêcher de taper des pieds en cours ! Bien présenté et marrant, avec une petite récompense, si vous parvenez à la fin ! ☺

Merci

[Piou Piou traverse la forêt](#)

Louis DURAND
Copyright 2011
France 54