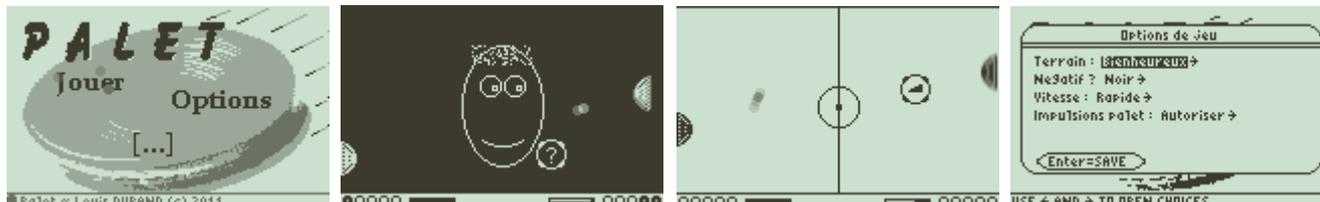


Palet



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 **Palet** !

Il s'agit d'un jeu de palet comme son nom l'indique, qui se jouerait sur une table dont on a la vue de dessus.

Le but du jeu est de ne pas laisser le palet sortir par la gauche de l'écran et de vaincre l'adversaire. Des bonus (sept différents) ponctuent la partie permettant de prendre l'avantage ! Vous pouvez même donner des impulsions dans le palet. (ainsi que l'adversaire bien entendu) Vous avez aussi la possibilité de paramétrer quelques options pour changer le jeu !

Vous pouvez jouer en solo contre l'intelligence artificielle, ou à deux contre un ami. Dans ce cas, vous jouerez sur la même calculatrice, ce qui rend l'ergonomie un peu moyenne.. xD Mais, si on trouve la bonne position, ça va. =)

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-calculette.

Aucun kernel comme preOS n'est nécessaire.

Envoyez uniquement le fichier **palet.89z** (si vous possédez une TI 89) ou palet.9xz (92+) ou palet.v2z (V200) [le bon fonctionnement sur ces modèles n'est cependant pas assuré !]

Le programme prend environ 18 Ko.

Vous pouvez maintenant exécuter le programme « palet() » Vous pouvez bien sûr l'archiver.

3) Commandes et explications détaillées

Les commandes :

> **Joueur 1 :**

[HAUT] et [BAS] = déplacement du « tampon »

[2nd] = impulsions

> **Joueur 2 :**

[+] et ([-] ou [*]) = déplacement du « tampon » => ([-] ou [*] selon vos préférences, la touche [-] étant trop proche de [+])

[(-)] = impulsions (il s'agit du « petit » moins près du « . »)

[ESC] = Pause : Vous pouvez recommencer, quitter ou éteindre la calculatrice

[MAJ] = passer les petits messages mouvant.

[ENTER] = sélection dans les menus

[+] et [-] dans le menu général permettent de régler le contraste.

=> Le réglage du contraste est important pour bien voir la balle ! N'hésitez pas à le mettre assez fort si vous jouez sur fond blanc, ou assez faible sur fond noir. =) En cours de partie, vous pouvez le régler en mettant pause : ([ESC]) puis [diamand] + [+]ou[-]

Le jeu :

Tout est dit dans l'intro ! =)

Vous devez gagner 5 set pour remporter la partie. ;-)

Les impulsions ne peuvent pas être données n'importe comment, vous avez une barre d'énergie en bas de l'écran qui vous indique votre capacité à en donner. Vous pouvez même doser vos impulsions en appuyant plus ou moins longtemps sur [2nd] ! (ou [(-)] pour le joueur 2)

Les bonus apparaissent régulièrement. (et temporairement) Ils sont favorables à celui qui a touché la balle en dernier lorsqu'ils sont ramassés.

Il y en a 7 différents :

> Deux spontanés :

- « ? » qui replace la balle aléatoirement sur la hauteur et lui donne une vitesse aléatoire sur les Y.

- « ↑ » qui replace le palet de l'adversaire aléatoirement.

> Cinq qui ont un effet dans le temps : (ce temps est aléatoire, donc plus ou moins long..)

- « ⊥ » qui empêche l'adversaire de bouger ! Ils peuvent être fatals ! ^^

- « ◀ » qui augmentent la vitesse de celui qui l'a ramassé, et diminue celle de l'adversaire.

- « ■■■ » qui dresse un mur au milieu de l'écran. Attention, c'est un bonus particulier car si l'icône à ramasser se situe dans votre moitié d'écran, il vaut mieux l'éviter !

- « ~ » qui donne une certaine frénésie perturbante à la balle. (uniquement dans le sens de celui qui l'a ramassé)

- « ↓ » qui active un effet de gravité vers le bas de l'écran !

Les préférences :

Vous pouvez changer le fond de la table ! Vous avez 4 terrains différents, pour chacun desquels vous pouvez choisir de le mettre en noir ou en blanc. (Le noir est même souvent favorable à la visibilité de la balle.)

Vous pouvez aussi choisir 5 vitesses différentes, ainsi que d'autoriser ou non les impulsions dans le palet. (les interdire permet par exemple de devoir plus miser sur les bonus)

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.

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

> N'hésitez pas à essayer la saga Piou Piou : **Piou Piou contre les cactus** ou **Piou Piou traverse la forêt** ! Il s'agit de jeux d'adresse dans lesquels vous devrez aider Piou Piou à parcourir la plus longue distance, soit parmi les dangereux cactus, soit à travers la forêt. Dans le 1er il s'agit d'éviter les cactus en volant, dans le 2ème, il faut sauter de plateformes en plateformes. Fun ! :p
C'est inspiré d'un jeu sur Facebook, créé par Kek.

> 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 (Reflexion)... :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

[P a l e t](#)
Louis DURAND
Copyright 2011
France 54