

# **PIOU PIOUS CONTRE LES CACTUS**



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 **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 ! ☺

C'est un jeu inspiré 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-calculette.

\*Dézippez le ZIP **Piou Piou contre les cactus**

\*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 (pioupiou), et les deux images du menu (men1 et men2)
- Les fichiers « flib » ET « flib2 », les bibliothèques de François Leiber, indispensables au fonctionnement du programme.  
=> Vous pouvez ensuite archiver « pioupiou » mais après l'avoir exécuté une fois car votre calculatrice va le compiler 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, men1 et men2 mais le programme le fera automatiquement.

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

### 3) Commandes et explications détaillées

#### Les commandes :

[ENTER] = un battement d'ailes ; sélection

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

[flèches] = sélection dans le menu

#### Le jeu :

> Il y a quatre vitesses croissantes durant le jeu qui se répartissent comme suit :

- de 0 à 300 m : vitesse 1
- de 300 à 740 m : vitesse 2
- de 740 à 1400 m : vitesse 3
- de 1400 à 10 000 m : vitesse 4 (Le jeu s'arrête à 10 000 m, à vous de les atteindre ! :p )

Les cactus apparaissent de manière aléatoire.

Vous avez une barre d'énergie en bas à gauche de l'écran. Elle diminuera à chaque choc avec un cactus. Elle contient quatre vies au début. Vous gagnerez une vie à chaque changement de vitesse soit une possibilité de cumuler jusqu'à 7 vies maximum.

#### 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.

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](mailto:loulou-jouaville@orange.fr)

[durand.jouaville@wanadoo.fr](mailto:durand.jouaville@wanadoo.fr)

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)

> 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

Il y a deux modes de jeu à disposition :

- Mode Levels :

Vous devez chaparder TOUTES les victuailles (▪) sans vous retrouver piégé par votre propre corps ! Réfléchissez bien par où vous passez !

Vous pouvez fabriquer vous même vos levels grâce à « lvl\_edit » !

- Mode Survie :

Le but est de « survivre » sur une carte aléatoire pendant un certain temps avec des obstacles augmentant en nombre. À la fin du délai, si vous ne vous êtes pas planté, vous passez au niveau suivant avec 40 obstacles en plus, et ainsi de suite... À chaque niveau réussi, vous gagnez une vie supplémentaire !

> 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, comme ce programme.

> 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 même vous simplifier une équation ! 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.

> De même, 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 contre les cactus](#)

Louis DURAND  
Copyright 2010  
France 54