

in

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> in		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 19, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	in	1
1.1	Documentation de TGO_MEMORY - Version FREEWARE	1
1.2	auteur et garantie	1
1.3	développement	2
1.4	yann lohier	2
1.5	versions	2
1.6	prochaines versions	3
1.7	shareware	3
1.8	installation	3
1.9	menu principal	4
1.10	menu options	4
1.11	but du jeu	4
1.12	autres produits du même auteur	5

Chapter 1

in

1.1 Documentation de TGO_MEMORY - Version FREeware

THE GAME OF MEMORY
par Yann LOHIER
12 Septembre 1995

Installation

Le menu principal

Le menu options

But du jeu

Auteur et Garantie

Développement

Versions

Prochaines versions

SHAREWARE

Autres produits du même auteur

1.2 auteur et garantie

Ce logiciel a été réalisé par
Yann LOHIER
.

En aucun cas, l'auteur ne peut être tenu pour responsable
d'éventuels dégâts survenus à votre machine.

Ce logiciel a été testé plusieurs dizaines d'heures sur un Amiga 1200 et sur un Amiga 500 sans qu'une erreur ne survienne, il devrait donc fonctionner tout aussi bien sur votre machine. Néanmoins, si ce logiciel venait à bugger, nous vous serions reconnaissants de nous dire quand et de nous indiquer votre configuration matérielle, afin de corriger rapidement nos erreurs.

1.3 développement

Ce logiciel a été réalisé sur Amiga 500 et Amiga 1200. Les programmes suivants ont été utilisés lors de la réalisation de ce logiciel:

- Deluxe paint II (E.A)
- Deluxe paint 4.5
- Amos Professional 2.0 (EuroPress)
- Amos Pro Compiler 2.0
- CygnusEd 2.12 (CygnusSoft)

1.4 yann lohier

Yann LOHIER est un jeune programmeur français de 19 ans et qui a débuté la programmation en AmigaBasic à 15 ans et distribué son premier programme à 16 ans!

Aujourd'hui , il développe des jeux et utilitaires , écrit des articles sur la programmation pour le domaine public et traduit des logiciels et manuels pour une importante société sur Amiga.

Toute proposition de travail de programmation ou de rédaction peut lui parvenir par l'adresse suivante:

LOHIER Yann
18 rue Porte au Berger
14880 Caen

1.5 versions

Version 1.0: Première version

Version 1.1: Il est désormais possible de choisir le nombre de cartes et de jouer contre l'ordinateur

Version 1.2: Ne nécessite plus d'assignation.

Dessin de présentation refait, plus de couleurs

Version 1.3: Version plus rapide.

L'affichage du numéro du vainqueur se fait

graphiquement, avec une médaille portant son numéro.

Un bug a été corrigé: le terrain de jeu était parfois criblé de points noirs : ils ont maintenant toujours la bonne couleur.

Le dessin des cartes a été refait

1.6 prochaines versions

Maintenant que ce jeu est SHAREWARE, toutes les prochaines versions seront bridées. Je préfère cette solution à celle qui consiste à ne plus rien distribuer : au moins, vous aurez une idée des améliorations apportées!

1.7 shareware

Ce logiciel ne fait plus partie du domaine public depuis la version 1.2 : TGO Memory est désormais Shareware , ce qui signifie que si vous gardez ce logiciel plus de 15 jours, vous avez l'obligation morale de payer 30FF à son auteur.

Bien sûr, s'il n'y avait qu'une obligation morale, peu de gens penseraient à payer, c'est pourquoi si vous envoyez 70FF au lieu de 30, vous recevrez en retour une meilleure version de TGO Memory.

Qu'est-ce que cette version a de mieux?

- Un manuel imprimé
- Un nombre de couleur plus grand si vous possédez un Amiga AGA (A1200, A4000) : 128 couleurs
- Choix de la résolution : Basse résolution, haute résolution, haute résolution entrelacée.
- Affichage dans un écran intuition : vous passez de l'écran du WorkBench à celui du Memory comme vous le faites d'habitude avec les autres écrans !
- Des graphismes plus beaux
- Un éditeur de cartes : dessinez vous-même les cartes à jouer, et réutilisez les dans le jeu!
- Des animations
- Des nouveaux modes de jeu
- Des jeux dans le jeu : plusieurs jeux disponibles à partir de la page d'intro !
- Effets sonores
- Musique
- Gestion de la mémoire 'intelligente'
- Des préférences
- Etc, Etc, Etc...

Les règlements par chèque se font à l'ordre de: Yann LOHIER
Vous pouvez aussi envoyer de l'argent en liquide, mais vérifiez qu'on ne puisse pas le voir à travers l'enveloppe!

Si vous avez commandé la nouvelle version à 70FF, n'oubliez pas de joindre votre adresse.

Dans les deux cas, écrivez la référence du logiciel:

Version à 30FF : ref. TGOSHC13

Version à 70FF : ref. TGOSH370

1.8 installation

Il n'y a pas de scripte d'installation fourni tellement celle-ci est simple:

- Déplacez le répertoire à l'endroit où vous voulez l'installer
- Bah... c'est tout!
- Si vous n'avez pas réussi, lisez votre manuel pour savoir comment utiliser une souris

1.9 menu principal

Trois choix vous sont proposés.

Vous sélectionnez ceux-ci en déplaçant le Joystick de haut en bas, ou bien avec les flèches haut-bas du clavier, ou encore en déplaçant la souris.

Vous activez l'option en la sélectionnant, puis en cliquant sur le bouton gauche de la souris, en appuyant sur la barre d'espace ou encore en appuyant sur le bouton 'Feu' du joystick.

L'option '1 Joueur' vous fait jouer seule contre l'ordinateur ou contre vous même suivant les réglages du menu options

L'option '2 Joueurs' vous fait jouer contre un ami

L'option 'options' vous amène à un second menu

1.10 menu options

Ce menu vous permet de choisir le nombre de cartes à retourner, la difficulté de jeu et le mode du jeu seul.

Le paramètre Taille affecte le jeu seul ou à deux, la taille sélectionnée est encadrée,

Le paramètre Difficulté n'affecte que le jeu seul et contre l'ordinateur. Plus le numéro de difficulté est élevé et mieux l'ordinateur joue, le numéro de difficulté sélectionné est encadré,

Le paramètre Mode 1 Joueur permet de choisir de jouer seul ou contre l'ordinateur en mode 1 Joueur. Le mode sélectionné est plus clair que le mode désactivé...

1.11 but du jeu

Le but du jeu est de reconstituer les paires de cartes en les retournant deux à deux : pour cela, déplacez le pointeur de la souris sur la carte à retourner, et cliquez dessus.

A deux joueurs ou contre l'ordinateur, celui qui a reconstitué le plus de paires a gagné ; seul, il faut reconstituer les paires en un minimum de coups.

Quand vous jouez à deux, le numéro du joueur devant jouer est indiqué en bas, à la droite de l'écran.

Un conseil : lorsque vous jouez à deux, choisissez chacun un numéro de joueur (1 ou 2), l'ordinateur tire au sort qui du joueur 1 ou 2 doit commencer.

Quand un joueur a réalisé une paire, il a le droit de rejouer.

Le jeu se termine quand toutes les cartes ont été retournées. Le numéro du joueur gagnant est alors affiché dans une médaille. S'il y a égalité, le numéro du gagnant est remplacé par un signe '='.

Si vous jouez seul, le nombre de coups qui vous ont été nécessaires pour reconstituer toutes les paires est affiché.

1.12 autres produits du même auteur

Vous pouvez commander les produits qui suivent, en envoyant la somme demandée entre parenthèses, et en indiquant la référence du logiciel et votre nom lors de la commande.

TabMania (30FF) : Réduit la taille de vos fichiers ASCII, en remplaçant les espaces consécutifs par des
ref:TBM12 tabulations. Source en E fournie.

AMOS TO E (50FF): Vous programmez en AMOS et vous voulez passer au superlangage E? Ce document AmigaGuide vous
ref:A2E2 donne près de 200 équivalents E-AMOS, vous donne des conseils pour une transition rapide d'AMOS vers le E, des conseils pour optimiser vos programmes en AMOS, et est livré avec des exemples de programmes en E, des routines...

CASIO USER (30FF): Stockez vos programmes pour calculatrices CASIO
ref:CUFIR sur votre AMIGA, et ressortez-les au bon moment!

ASYL (30FF) : Une série de petits fichiers sources pour AMOS:
un démineur, un téttris, une routine 3D, un
ref:AL2 répertoire téléphonique...

Si vous commandez plusieurs programmes, vous bénéficiez d'une importante réduction: Retirez 20FF à chaque prix de logiciel si vous en commandez plusieurs (à partir de deux logiciels!)
