

ORGANISATION CLASSEURS WEKA

Mise à jour : 1er août 2018 - AMSTRAD CPC MÉMOIRE ECRITE <https://acpc.me>

En rouge : section manquante

En vert : section manquante dans mes classeurs MAIS disponible en PDF

En bleu : section disponible sur https://cpcrulez.fr/codingBOOK_weka_010_table_des_matières.htm

TOME 1

01. Présentation générale

1/0 Table des matières générales 1988-1991 (9è complément)

1/1 Le système CPC : à quoi et à qui va-t-il servir ?

1/2 Glossaire

1/3 Index

1/3.1 Index des programmes classés par types

1/3.2 Index des programmes classés par noms

1/3.3 Index des figures et tableaux

1/4 Dictionnaire technique Français-Anglais/Anglais-Français

02. Conception matérielle des CPC

2/0 Table des matières (19è Complément)

2/1 Architecture interne

2/2 Schémas des cartes mères des AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128

2/2.1 CPC 464

2/2.2 CPC 664

2/2.3 CPC 6128

2/2.4 Différences de conception

2/3 Les circuits intégrés spécialisés

2/3.1 Le microprocesseur Z80

2/3.2 Le contrôleur d'écran : CRTC et VGA

2/3.2.1 CRT Controller (ou CRTC)

2/3.2.2 Les « Vidéo Gâte Array » 40007, 40008 (20RA043) et 40010 de l'Amstrad

2/3.2.2.1 Le 40007 du 464

2/3.2.2.2 Le 40008 du 664

2/3.2.2.3 Le 40010 du CPC 6128

2/3.3 Le circuit sonore AY3-8912

2/3.4 L'interface parallèle PIO 8255A

2/3.4.1 Exploitation du PIO 8255

2/3.5 Le contrôleur de disque μ PD 765AC

2/4 Les mémoires

2/4.1 La mémoire morte (ROM)

2/4.2 La mémoire vive (RAM)

2/5 Les circuits intégrés standards

2/5.1 Les circuits intégrés linéaires

2/5.2 Les circuits intégrés digitaux

2/6 L'horloge interne

2/7 L'Amstrad à la loupe

2/7.1 Etude générale d'un système à microprocesseur

03. Systèmes d'exploitation des 664 et 6128

3/0 Table des matières

3/1 Introduction au DOS

3/2 AMSDOS : Définitions, rappels et utilisations

3/2.1 Liste alphabétique des mots-clés

3/3 CP/M 2.2 : Définitions, rappels et utilisations

3/3.1 Liste alphabétique des mots-clés

3/4 CP/M + : définitions, rappels et utilisations

3/4.1 Liste alphabétique des mots-clés

3/4.2 Programmation sous CP/M plus

3/4.2.1 Organisation mémoire du 6128

3/4.2.1.1 FCB (File Control Bloc)

3/4.2.1.2 SCB (System Control Bloc)

3/4.2.2 Table d'indirection des fonctions BDOS en page zéro

04. Le Langages du CPC

4/0 Table des matières (27e Complément)

4/1 Locomotive BASIC : Définitions et rappels de base

4/1.1 Pourquoi utiliser le Basic et dans quels domaines ?
4/1.2 Version 1.0 sur CPC 464 : Mots clés et leur utilisation
4/1.3 Version 1.1 sur CPC 664 et CPC 6128 : Extensions par rapport à la version 1.0 du CPC 464
4/1.4 Rappel des ordres BASIC et de leur fonction
4/1.5 Cours de programmation
4/1.6 Basic approfondi
4/1.6.1 SYMBOL et SYMBOL AFTER
4/1.6.2 L'instruction CALL et les RSX en Basic
4/1.6.3 La gestion des variables dans les Amstrad CPC
4/1.6.4 Utilisation des vecteurs du système d'exploitation sous Basic
4/1.6.5 Formater une disquette sous Basic (15e Complément)
4/1.6.6 Accélérez vos programmes Basic - Les tokens
4/1.7 Basic MALLARD sur CPC (27e Complément)

4/2 Assembleur Z80 : Définitions et rappels de base

4/2.1 Pourquoi utiliser l'assembleur et dans quels domaines
4/2.2 Les modes d'adressage
4/2.3 Les mots-clés de l'assembleur Z80 et leur utilisation
4/2.4 Liste alphabétique des codes opératoires de l'assembleur Z80
4/2.5 Cours de programmation
4/2.5.1 Initiation au langage machine
4/2.6 Assembleurs existants
4/2.6.1 DEVPAC
4/2.7 Les banques ROM ou FIRMWARE
4/2.8 Les instructions RESTART des CPC
4/2.9 Les RSX
4/2.10 Accès aux vecteurs mathématiques en Assembleur et utilisation
4/2.11 Les interruptions sur Amstrad

4/3 LOGO : Définitions et rappels de base

4/3.1 Pourquoi utiliser le LOGO et dans quels domaines ?
4/3.2 Les mots clés du LOGO et leur utilisation
4/3.3 Liste alphabétique des primitives du LOGO
4/3.4 Franciser le Dr. LOGO de l'Amstrad
4/3.5 Programmes d'application
4/3.5.1 Dump mémoire en LOGO 2 et LOGO 3
4/3.5.2 Devine le nombre en LOGO 2 et LOGO 3
4/3.5.3 Chiffres romains en LOGO 2 et LOGO 3
4/3.5.4 LOTO en LOGO 2 ou LOGO 3
4/3.5.5 Histogrammes en LOGO 2 et LOGO 3

TOME 2

4/4 Turbo PASCAL : Définitions et rappels de base

4/4.1 Pourquoi utiliser le Turbo PASCAL et dans quels domaines
4/4.2 La programmation structurée en PASCAL (1er Complément)
4/4.3 Les mots réservés de Turbo PASCAL (1er Complément)
4/4.4 Identificateurs standard (13er Complément)
4/4.5 Utilisation du Turbo-Pascal
4/4.5.1 Optimisation d'écriture dans un fichier texte
4/4.5.2 Définition des routines sonores
4/4.5.3 Position du curseur à l'écran
4/4.5.4 Programmation d'un traitement de texte

4/5 Le langage Forth 83-Standard pour Amstrad 464, 664, 6128 et PCW

4/5.1 Le langage Forth sur les Amstrad
4/5.2 Le compilateur Forth
4/5.3 Contrôle de l'affichage
4/5.4 Edition des programmes écrits en Forth

4/6 Travail en Assembleur 8080 sous CP/M 2.2 ou CP/M Plus

4/6.1 Les instructions du 8080

05. Graphisme

5/0 Table des matières (10e Complément)

5/1 Généralités
5/2 Tracé de points en BASIC

5/3 Déplacement du curseur graphique en BASIC
5/4 Tracé de droites en BASIC
5/5 Test de la couleur d'un point en BASIC
5/6 Tracé de points et de droites en assembleur
5/7 La mémoire d'écran
5/8 Caractères graphiques et signes spéciaux
5/9 Sprites : définition de caractères par l'utilisateur
5/9.1 Définition de caractères multiples
5/10 Logiciels
5/10.1 Programme de dessin
5/10.2 Utilitaires de manipulation de dessins
5/10.2.1 Reproduction de blocs graphiques
5/10.2.2 Miroir par rapport à un axe vertical
5/10.2.3 Miroir par rapport à un axe horizontal
5/10.3 Utilitaires de compactage
5/10.3.1 Compactage filiforme (1er Complément)
5/10.3.2 Compacteurs monochromes en mode 1 (1er Complément)
5/10.4 Graphicomanies (9e complément)
5/10.4.1 Jeux de points
5/10.4.2 Jeux de lignes (10e complément)
5/10.4.3 Les espaces inconnus (10e Complément)

06. Son

6/0 Table des matières (14e Complément)
6/1 Définitions
6/2 Introduction au circuit sonore AY3-8912
6/3 Programmation du circuit sonore en BASIC
6/4 Programmation du circuit sonore en ASSEMBLEUR
6/5 Logiciels
6/5.1 Fichiers musicaux sous interruptions
6/5.2 Emission d'un Beep sonore en utilisant la macro du firmware MC SOUND REGISTER
6/6 La synthèse vocale
6/6.1 Le synthétiseur vocal TECHNI-MUSIQUE

07. Logiciels à « caractère professionnel »

7/0 Table des matières
7/1 Traitements de texte
7/1.1 Pocket Wordstar
7/1.1.1 Les commandes de Wordstar
7/1.2 Tasword
7/1/2/1 Les fiches de références
7/1.3 Tasprint
7/2 Tableurs
7/2.1 MULTIPLAN
7/2.1.1 à 5
7/2.1.5.1 Budget familial
7/2.2 Calcumat : le tableur/grapheur
7/2.2.1 Initiation à Calcumat
7/2.2.1.1 à 5
7/2.2.2 Calcumat par le détail
7/2.2.2.1 à 5
7/3 Gestionnaire de bases de données (SGBD)
7/3.0 Index
7/3.1 DBASE II
7/3.1.1 DBASE II en mode commande
7/3.1.1.1 à 12
7/3.1.2 DBASE II en mode programme
7/3.1.2.1 à 5
7/3.1.3 Programmation sous DBASE II
7/3.1.3.1 à 7
7/3.1.4 Programmation avancée
7/3.1.4.1 à 3
7/3.1.5 L'utilitaire Zip
7/3.2 Masterfile III
7/3.2.1 Présentation générale
7/3.2.2 Utilisation de Masterfile III
7/3.2.3 Fonctions avancées et adaptations

TOME 3

08. Périphériques

8/0 Table des matières	
8/1 Les connecteurs de l'AMSTRAD	
8/1.1 La prise d'extension	
8/1.2 La prise « unité de disquette 2 »	
8/2 Module péritel pour téléviseur couleur	
8/2.1 Module commercialisé	
8/2.2 Comment construire soi-même un module ?	
8/3 Imprimantes	
8/3.1 Quelle imprimante choisir ?	
8/3.1.1 L'imprimante Citizen 120-D	
8/3.2 L'interface CENTRONICS	
8/3.3 Le câble de liaison : achat ou réalisation	
8/4 La souris AMX mouse	
8/5 Systèmes et méthodes de transfert de fichiers	
8/5.1 Copies et transmissions de cassettes	
8/5.2 L'interface RS-232	
8/5.2.1 La liaison RS-232	
8/5.2.2 Le code ASCII	
8/5.2.3 La RS-232 Amstrad	
8/5.2.4 Connexions et programmes	
8/5.2.4.1 Connexion réduite	
8/5.2.4.2 Connexion à un minitel	
8/5.3 Les modems	
8/5.3.1 Le modem Digitelec DTL 2000	
8/5.4 Réalisation d'un serveur télématique	
8/5.4.1 La structure matérielle	
8/5.4.2 La structure logicielle	
8/5.5 OUT et les ports de sortie	
8/6 Les mémoires de masse	
8/6.1 Le lecteur de disquettes 5'1/4 Vortex en lecteur additionnel	
8/6.2 Multiface II, sauvegarde mémoire	
8/6.3 Brancher le lecteur du CPC 464 sur le CPC 6128	

09. Programmes

9/0 Table des matières	
9/1 Savoir programmer	
9/2 Moniteur : Assembleur Désassembleur Debugger	
9/2.1 Le désassembleur	
9/2.2 L'assembleur	
9/2.3 Le debugger	
9/3 Jeux	
9/3.1 à 6	
9/4 Mathématiques	
9/4.1 à 6	
9/5 Gestion de fichiers	
9/6 Jeux d'aventure	
9/6.1 à 5	
9/7 Jeux d'arcade	
9/7.1 à 3	
9/8 Utilitaires	
9/8.1 Copie d'écran graphique	
9/8.1.1 Turbo copie d'écran graphique	
9/8.2 Commande PIP en Basic	
9/8.3 Transformation du clavier QWERTY en clavier AZERTY sous CP/M Plus	
9/8.4 Checksum, vérificateur de données	
9/8.5 Dump hexadécimal et ASCII	
9/8.5.1 Programme de Dump en Basic	
9/8.5.2 Programme de Dump en Assembleur	
9/8.6 Récupération d'un fichier effacé par la commande ùERA	
9/8.7 Défilement d'un message alphanumérique sur l'écran	
9/8.8 Driver d'imprimante DMP 2000	
9/8.2.1 Programmation du contrôleur de disquettes FDC-765, Check Disk pour lecteur de disquettes (28e Complément)	

		9/8.2.2 Editeur de texte, ce qui se fait de plus simple (28e Complément)
		9/8.9 Instruction CAT évoluée
		9/8.10 Edition et modification des secteurs d'une disquette
		9/8.11 CAPS LOCK interactif
		9/8.12 Protection écran (screen saver)
		9/8.13 Chargeur hexadécimal
		9/8.14 Formatage des listings
9/9 Programmes divers		
		9/9.1 Générateur de signaux morces
		9/9.2 Filtrage de fichiers ASCII
		9/9.3 Transformez votre Amstrad CPC + DMP 2000 en machine à écrire
9/10 Gestion familiale		
		9/10.1 Gestion de compte bancaire
		9/10.2 Gestion de logiciels
9/11 Traitement de texte		
		9/11.1 Mise en œuvre d'utilitaires
		9/11.2 Le traitement de texte Weka
		9/11.2.1 Fonctions élémentaires
		9/11.2.2 Premier jeu de fonctions évoluées
		9/11.2.1 Second jeu de fonctions évoluées
9/12 Correcteurs orthographiques		
		9/12.1 Correcteur orthographique de base

10. Fabrication de circuits additionnels pour AMSTRAD

10/0 Table des matières		
10/1 Connexion de l'AMSTRAD au MINITEL		
		10/1.1 Signaux de la prise péri-informatique
		10/1.2 De l'AMSTRAD vers le MINITEL
		10/1.2.1 Programmation du MINITEL
		10/1.3 AMSTRAD et le jeu en binôme
		10/1.3.1 Des instructions évoluées pour votre MINITEL
10/2 Connexion des CPC 664 et 6128 à un magnétophone à cassettes		
10/3 Commande de circuits TTL, CMOS et de puissance		
		10/3.1 Régulation de chauffage
		10/3.1.1 Réalisation d'une régulation de chauffage
		10/3.2 Commande d'un train électrique à partir de l'AMSTRAD
		10/3.3 Commande d'un projecteur de diapositives
		10/3.4 Commande de moteurs pas à pas
		10/3.5 Un relais de fréquence pour sortie audio
		10/3.6 Une carte à 8 entrées analogiques
10/4 AMSTRAD et Téléphonie		
		10/4.1 Un « mouchard » téléphonique
		10/4.2 Un composeur de numéros de téléphone
		10/4.3 Détecteur de sonnerie téléphonique
		10/4.4 Un redirecteur d'appels téléphoniques
		10/4.5 Centrale d'alarme à transmission téléphonique
		10/4.6 Un composeur acoustique de numéros de téléphone
		10/4.7 Un lecteur-enregistreur de télécartes usagées
		10/4.7.1 Un lecteur-enregistreur « professionnel »
		10/4.7.2 Un lecteur autonome
10/5 Mémoires d'ordinateur		
		10/5.1 Un programmeur de mémoires EPROM
10/6 Construisez vos micro-ordinateurs		
10/7 Prises et connecteurs		
10/8 Technologie des montages électroniques		
		10/8.1 Le wrapping (connexions enroulées)
10/9 Amstrad et HI-FI		
		10/9.1 Un amplificateur de casque stéréo
10/10 Technologie de pointes		
		10/10.1 Pupitre de saisie
		10/10.2 Support de moniteur
		10/10.3 Support d'imprimante 80 colonnes avec récepteur de listing
		10/10.4 Bras support pour moniteur
10/11 Amstrad et vidéo		
		10/11.1 Mariez votre unité centrale avec d'autres écrans de visualisation
10/12 Améliorez votre CPC		
		10/12.1 Autoboot de CP/M sur CPC

11. Annexes

11/0 Table des matières

Annexe 1 Codes de contrôle et caractères ASCII

Annexe 2 Codes opératoires de l'Assembleur Z80 et leur codage en hexadécimal

Annexe 3 Caractères standard et graphique de l'Amstrad CPC 464

12. Maintenance

12/0 Table des matières

12/1 Soyez votre propre dépanneur

12/2 Maintenance des unités centrales

12/3 Maintenance des périphériques

12/3.1 Le lecteur de cassettes du CPC 464

12/3.2 Le lecteur de disquettes FD 1

[12/3.3 Maintenance des imprimantes](#)

12/4 Prenez soin de votre AMSTRAD

12/4.1 Entretien des claviers

12/4.2 Entretien des écrans

12/4.3 Entretien des lecteurs de disquettes

12/4.4 Entretien des imprimantes

12/5 Maintenance des moniteurs

12/6 La mécanique des AMSTRAD

13. Notions scientifiques de base

13/0 Table des matières

13/1 Introduction à l'électronique

13/1.1 Electronique analogique

13/1.2 Electronique logique

13/2 Eléments de mathématiques générales

13/2.1 Langage des ensembles

13/2.1.1 Ensemble des nombres

13/2.1.2 Notions de numérotation

13/2.2 Notions générales de géométrie

13/2.3 Notions générales de trigonométrie

13/2.4 Notions d'analyse

13/2.4.1 Aperçu sur les fonctions polaires et paramétriques en sinus et cosinus