

ÉDITIONS MICRO-INFORMATIQUE

CATALOGUE 1986

SYBEX



Depuis dix ans, les Editions SYBEX publient tant en France qu'aux Etats-Unis des livres et des logiciels spécialisés dans la micro-informatique.

Situé aux U.S.A., en bordure de Silicon Valley, SYBEX Inc., est un partenaire exceptionnel pour SYBEX France qui bénéficie en priorité des développements, des informations et des progrès les plus récents qui viennent d'outre-Atlantique.

Les matériels les plus performants, les langages informatiques les plus évolués, les systèmes d'exploitation les plus modernes et les applications les plus diverses sont largement étudiés, décrits et mis en œuvre dans les livres publiés par SYBEX.

Ainsi, les professionnels, les ingénieurs, les enseignants et leurs élèves, les administrations, les professions libérales et les particuliers bénéficient des connaissances les plus récentes dans un domaine en évolution permanente et rapide.

Les livres publiés par SYBEX permettent tous d'utiliser au mieux des besoins et des capacités des matériels les techniques micro-informatiques et les logiciels existants.

Ce nouveau catalogue fait le point des titres publiés à ce jour par SYBEX ainsi que des titres qui seront disponibles d'ici à la fin de juin.

Pour acheter nos ouvrages, il vous suffit de vous adresser à votre libraire habituel ou à défaut aux Editions SYBEX.

Merci de nous faire part de vos remarques et de vos suggestions.

L'éditeur.

SYBEX PARIS BERKELEY (U.S.A.) DUSSELDORF (R.F.A.)

SOMMAIRE

LOGICIELS STARSOFT

Multiplan sur Amstrad I
Startext sur Amstrad II

LIVRES TECHNIQUES

Microprocesseurs 1
Programmation/langage 3
Systèmes d'exploitation 7
Autres livres 8

LIVRES PROFESSIONNELS

Tableurs 9
Bases de données 10
Traitement de textes 10
Programmation/langage 11

LIVRES GRAND-PUBLIC

Amstrad 13
TO7/MO5 18
MSX 22
Apple 25
Commodore 64 26
Autres matériels 28
Livres d'initiation 29

AUTRES LIVRES 31

INDEX 33

JUIN 86

STARTEXT

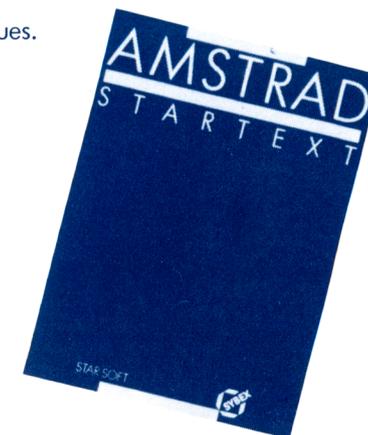
LE TRAITEMENT DE TEXTE DES AMSTRAD CPC 464 ET 6128

Désormais, avec STARTEXT, les possesseurs d'Amstrad CPC 464, 664 et 6128 ont également accès à un système de traitement de texte professionnel. STARTEXT, développé et édité par Sybex, possède toutes les fonctions des logiciels de traitement de texte les plus performants : insertion de texte / suppression de texte / recherche et remplacement / retour à la ligne automatique / tabulation / coupure automatique des mots en fin de ligne / etc.

STARTEXT est livré avec un manuel de formation complet qui permet à tout utilisateur de commencer immédiatement à l'utiliser sans connaissances préalables.

STARTEXT fonctionne sur les CPC 664 et 6128, et sur le CPC 464 avec un lecteur de disques.

Prix Public TTC : 275 F.



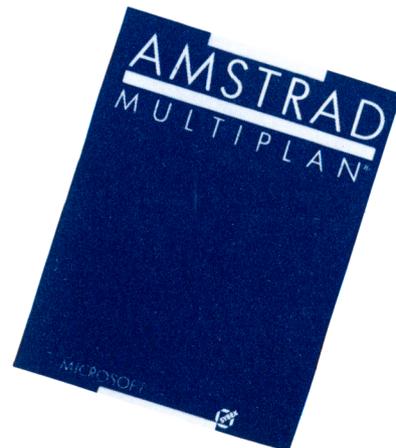
AMSTRAD MULTIPLAN[®]

MICROSOFT[®] / 1985 / Réf. 1111 / 496 pages

Multiplan, développé par Microsoft, est un logiciel de la famille des tableurs. Il vous permet de réaliser très vite et de présenter sous forme de tableaux les calculs les plus complexes. Avec Multiplan, vous créez votre feuille de calcul en introduisant formules et données. Il se charge des calculs et fait apparaître les résultats. L'intérêt essentiel apparaît dès que vous souhaitez étudier plusieurs hypothèses. Aussitôt que vous modifiez un paramètre, Multiplan recalcul automatiquement tous ceux qui en découlent. Vous avez de ce fait instantanément la réponse sous les yeux. Ce que Multiplan permet : créer des tableaux de 255 lignes et 63 colonnes, lier plusieurs feuilles, faire varier la largeur des colonnes, introduire des lignes de texte courant sur plusieurs colonnes, une accélération importante pour la création de feuilles grâce à la fonction "Recopie", protéger votre travail de l'intrusion d'autrui, etc. Multiplan est l'outil indispensable aux décideurs efficaces. Sa documentation est claire, complète et permet d'acquérir en quelques heures une connaissance approfondie de ce logiciel particulièrement performant dont les commandes sont en français.

Prix Public TTC : 498 F.

(Prix généralement constaté)



LIVRES TECHNIQUES

MISE EN ŒUVRE DE L'iAPX 286

MISE EN ŒUVRE DE
L'iAPX 286

C. Vieillefond
1986

Réf. 0138, 544 pages,
348 F.



L'iAPX 286 représente la nouvelle génération des microprocesseurs 16 bits. Cet ouvrage est destiné à tous ceux, concepteurs ou programmeurs, qui désirent apprendre rapidement à exploiter au mieux ses possibilités. La première partie présente les aspects matériels de l'iAPX 286 : les signaux, l'architecture interne, les bus et les cycles, les circuits annexes, le principe des interruptions. La seconde partie est consacrée aux aspects logiciels : la gestion mémoire et l'adressage virtuel, la protection, la commutation de tâches, les interruptions, les modes d'adressage, les outils de développement. L'ouvrage est complété par une description commentée du jeu d'instructions ainsi qu'une quinzaine d'exemples de programmes.

PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR DU 8086/8088

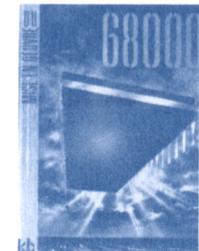


François Retoreau
1985

Réf. 0093, 616 pages,
198 F.

Les microprocesseurs 8086 et 8088 équipent la plupart des microordinateurs professionnels. Les systèmes d'exploitation MS-DOS et PC-DOS ont été adoptés par la majorité des constructeurs. Ce livre présente une description précise et détaillée de chaque règle, directive et instruction de l'assembleur ainsi que de toutes les fonctions ou primitives de MS-DOS et PC-DOS version 2.10. Plus de deux cents exemples font de cet ouvrage la référence indispensable à tout programmeur.

MISE EN ŒUVRE DU 68000

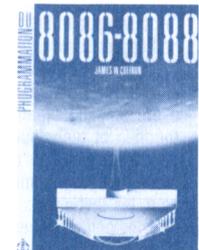


C. Vieillefond
1984

Réf. 0133, 352 pages,
198 F.

Le 68000 est le premier de la nouvelle génération des microprocesseurs 16 bits. Il commence à apparaître sur les ordinateurs individuels comme le Macintosh d'Apple ou le QL de Sinclair. Ce livre permet d'apprendre sans difficulté à en exploiter les possibilités. La première partie présente l'organisation matérielle du 68000. La seconde partie est consacrée à l'aspect logiciel. De nombreux exemples d'applications permettent de mettre en pratique les connaissances acquises. Enfin, un chapitre est consacré à chacun des processeurs de la famille : 68008, 68010, 68012 et 68020.

PROGRAMMATION DU 8086/8088



James W. Coffron
1984

Réf. 0016, 304 pages,
198 F.

Choisi par IBM pour son PC et par tous les fabricants de "compatibles", le 8086/8088 est le microprocesseur 16 bits le plus répandu. Tous les éléments nécessaires pour l'utiliser efficacement sont étudiés dans ce livre. De nombreux exemples d'applications permettent de mettre en pratique les connaissances acquises. Débutant par un rappel des techniques de programmation (arithmétique binaire, organigrammes, représentation interne et externe de l'information), ce livre s'adresse à tous les programmeurs intéressés par le 8086/8088, du débutant au plus expérimenté.

MICROPROCESSEURS

PROGRAMMATION DU 6809

Rodnay Zaks
et William Labiak
1983

Réf. 0139, 392 pages,
198 F.



Conçu pour concurrencer les microprocesseurs 16 bits dans un environnement de 8 bits, le 6809 est un microprocesseur extrêmement puissant. Tous les éléments nécessaires pour l'utiliser efficacement sont réunis dans ce livre : jeu d'instructions complet du 6809, techniques d'adressage, organisation matérielle du 6809, techniques d'entrées-sorties, éléments de programmation en assembleur. Un chapitre est consacré à l'environnement matériel du 6809 (PIO, ACIA) et de très nombreux exemples d'applications permettent de mettre en pratique les connaissances acquises. Débutant par un rappel des techniques de programmation, ce livre s'adresse à tous les programmeurs intéressés par le 6809, du débutant au plus expérimenté.

APPLICATIONS DU Z80

James W. Coffron
1983

Réf. 0181, 304 pages,
198 F.



Ce livre contient toutes les informations nécessaires pour développer vos propres applications basées sur le Z80. Il comporte de nombreux exemples et diagrammes concernant l'utilisation des éléments périphériques : ROM et RAM statiques, SIO, PIO, CTC. Un chapitre est consacré au traitement des interruptions, et un autre aux communications série.

PROGRAMMATION DU Z80

Rodnay Zaks
1980

Réf. 0058, 618 pages,
198 F.



L'ouvrage décrit de façon approfondie le fonctionnement interne du Z80 et l'ensemble de ses instructions. Il constitue donc un manuel de référence précieux pour qui connaît déjà les principes de la programmation. Tous les concepts sont exposés en termes simples et précis, puis rassemblés pour introduire les techniques plus complexes. Le lecteur y apprendra en détail non seulement la programmation du Z80, mais encore la façon dont un microprocesseur tel que le Z80 exécute réellement les instructions.

PROGRAMMATION DU 6502

Rodnay Zaks
1981

Réf. 0031, 376 pages,
128 F.

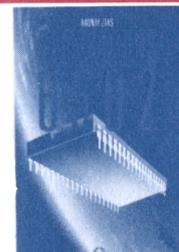


Cet ouvrage a été conçu comme un support complet et autonome de l'apprentissage de la programmation, depuis les concepts élémentaires jusqu'aux structures élaborées de données et à la mise au point de programmes. De nombreux exercices dont la difficulté a été soigneusement graduée permettront de vérifier que les théories et techniques présentées ont été assimilées. Ce livre décrit : les concepts de base, l'organisation du matériel, les techniques de programmation, le jeu d'instructions du microprocesseur, les techniques d'adressage, les techniques d'entrées-sorties, les périphériques d'entrées-sorties, les exemples d'applications, les structures de données, le développement de programmes.

APPLICATIONS DU 6502

Rodnay Zaks
1980

Réf. 332, 288 pages,
105 F.

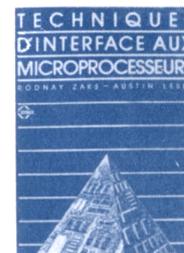


Ce livre présente les techniques d'applications pratiques pouvant être mises en œuvre sur le microprocesseur 6502. Grâce à lui, vous pourrez construire un système d'alarme complet pour une habitation, un piano électronique, un régulateur de vitesse de moteur, une horloge 24 heures, un système de commande de feux de carrefour simulés ou un générateur de Morse. C'est véritablement le livre des "entrées-sorties" du 6502. Il comporte plus de 50 exercices pour vous permettre de vérifier vos connaissances à chaque étape.

TECHNIQUES D'INTERFACE AUX MICRO-PROCESSEURS

Austin Lesea
et Rodnay Zaks
1978

Réf. 339, 456 pages,
168 F.



L'ouvrage présente de manière claire et systématique les méthodes et les composants qui permettent de construire un système complet reliant l'unité centrale à toute une gamme de périphériques, du clavier à l'écran et à l'unité de disque. Ces techniques sont applicables à tous les microprocesseurs.

DU COMPOSANT AU SYSTÈME

Rodnay Zaks
1976

Réf. 340, 640 pages,
198 F.



Ce livre est écrit pour toute personne soucieuse de comprendre comment un microprocesseur fonctionne et comment un système complet est assemblé à partir de composants. Les concepts y sont soigneusement définis les uns après les autres, et le texte est présenté d'une manière pédagogique. Ce livre décrit : les concepts de base, le fonctionnement interne d'un microprocesseur, les composants d'un système, l'évaluation comparative des principaux microprocesseurs, l'interconnexion d'un système, les applications des microprocesseurs, les techniques d'interface, la programmation des microprocesseurs, la programmation en langages assembleur et en langages de haut niveau, le développement d'un système, l'avenir.

LE FILTRAGE NUMÉRIQUE

Pierre-Marc Beaufiles
et Michel Rami
1986

Réf. 0192, 248 F.

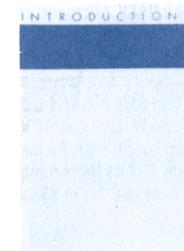


Cet ouvrage présente d'une façon claire et pédagogique les différentes techniques utilisées dans le domaine du filtrage numérique. Les deux premiers chapitres sont consacrés respectivement à l'étude des principes de numérisation du signal et à la description des différentes méthodes d'étude des systèmes discrets. Le corps de l'ouvrage décrit la réalisation de plusieurs filtres de type récursif et non récursif et en étudie la théorie et la mise en œuvre.

INTRODUCTION À C

Bruce Hunter
1986

Réf. 392, 300 pages,
198 F.

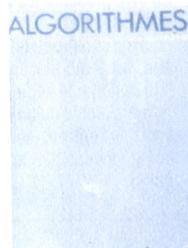


Cet ouvrage s'adresse à la fois au programmeur débutant en C et à celui de niveau moyen qui souhaite en savoir plus sur ce langage dans les environnements UNIX, CP/M ou MS-DOS. Les techniques de programmation y sont présentées de la façon la plus claire. Le lecteur apprendra progressivement les bases du langage C : types de données et classes de stockage, organisation de la mémoire, utilitaires type UNIX, bibliothèque des fonctions C, applications type mathématique, comparatif des différents compilateurs C.

ALGORITHMES

Pierre Beaufile
et Wolfram Luther
1985

Réf. 0149, 296 pages,
198 F.



Cet ouvrage propose une collection d'algorithmes numériques destinés à être employés sur micro-ordinateur dans le but de résoudre nombre de problèmes scientifiques (mathématiques, physiques, électroniques). Les programmes de ce livre sont écrits en BASIC standard sur un ordinateur 16K et ne font appel à aucune propriété particulière d'une machine.

TECHNIQUES DE PROGRAMMATION EN BASIC

Crosmarie, Perron
et Philippine
1985

Réf. 0124, 152 pages,
148 F.

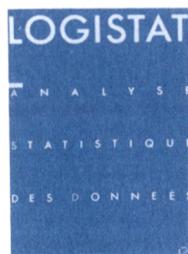


Ce livre décrit un ensemble de techniques de programmation permettant de reculer les limites du BASIC. Depuis la simulation d'une pile ou de la récursivité jusqu'aux fichiers séquentiels indexés, les programmes présentés vous permettront d'allier la facilité d'écriture du BASIC à la puissance des langages structurés. Cet ouvrage est particulièrement destiné aux nombreux adeptes du BASIC qui cherchent à dépasser les limitations de ce langage ainsi qu'à tous les informaticiens utilisant habituellement des outils plus complexes.

LOGISTAT, ANALYSE STATISTIQUE DES DONNÉES

Fredj Tekaia
et Michèle Bidel
1985

Réf. 0115, 349 pages,
148 F.

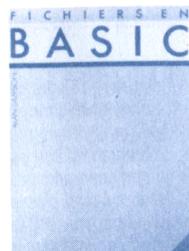


Ce livre regroupe les méthodes et les programmes statistiques les plus usuels. Ils y sont classés sous quatre rubriques distinctes correspondant aux différentes étapes de l'analyse statistique des données. Construction d'un tableau de données, description simple des données, corrélation et régression, tests de comparaison. Ces programmes sont écrits en BASIC Applesoft et travaillent à partir d'un tableau de données qu'on ne saisit qu'une seule fois. Chacun est accompagné des conditions statistiques et informatiques de son utilisation ainsi que d'un exemple d'application.

FICHIERS EN BASIC

Alan Simpson
1985

Réf. 0102, 256 pages,
148 F.



Le BASIC Microsoft est aujourd'hui disponible sur presque tous les micro-ordinateurs. Alan Simpson présente dans cet ouvrage toutes les techniques de programmation relatives à l'utilisation des fichiers. Les exemples fournis ont été testés sur un micro-ordinateur IBM PC mais sont transposables sur tout ordinateur utilisant une version quelconque du BASIC Microsoft : MBASIC, BASICA, GWBASIC, etc. Ils sont donc utilisables sur tous les ordinateurs 8 ou 16 bits fonctionnant sous CP/M, MS-DOS, PC-DOS, CP/M 86, ainsi que sur le Macintosh.

PROGRAMMES EN BASIC

Alan R. Miller
1983

Réf. 259, 318 pages,
195 F.

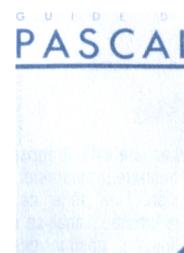


Ajustement de courbes, arithmétique vectorielle et matricielle, intégration numérique, génération de nombres aléatoires, analyse statistique et autres... Les 60 algorithmes les plus fréquemment utilisés, avec leur implémentation en BASIC, sont présentés dans cet ouvrage. Comment déjouer les pièges que l'on rencontre fréquemment en rédigeant des programmes scientifiques en BASIC. Cet ouvrage vous aidera à résoudre chaque problème rencontré à l'aide de listings de programmes, de méthodes simples et d'exemples d'exécution.

LE GUIDE DU PASCAL

Jacques Tiberghien
1982

Réf. 423, 504 pages,
199 F.



Le dictionnaire encyclopédique des termes du Pascal. Facile à lire, facile à utiliser, ce manuel de référence complet couvre tous les aspects de la plupart des versions du Pascal. Chaque symbole, mot réservé, identificateur et opération est décrit de façon détaillée et classé par ordre alphabétique. Chacune des 180 entrées comporte la définition, le diagramme syntaxique, la description sémantique, l'implémentation, les variables ainsi que des exemples de programmes.

PROGRAMMES EN PASCAL

Alan R. Miller
1982

Réf. 240, 392 pages,
195 F.



Comment déjouer les pièges que l'on rencontre fréquemment en rédigeant des programmes scientifiques en Pascal. Cet ouvrage, unique en son genre, vous aidera à résoudre chaque problème rencontré, à l'aide de listings de programmes, de méthodes simples et d'exemples d'exécution. Un livre indispensable et de toute première importance.

INTRODUCTION À ADA

Pierre Le Beux
1982

Réf. 360, 376 pages,
160 F.



Le langage ADA est le premier langage de programmation universel qui permet de prendre en compte les applications scientifiques (analyse numérique, statistiques...) et les applications en temps réel. De plus, il est également approprié au développement des logiciels de gestion traitant des fichiers externes et des bases de données. Cet ouvrage a pour but de préparer les étudiants, les ingénieurs et les professionnels à l'avènement d'une "maturité de l'industrie du logiciel". Il aborde les concepts très progressivement et fournit de nombreux exemples de programmes.

LE PASCAL PAR LA PRATIQUE

Pierre Le Beux
et Henri Tavernier
1981

Réf. 361, 562 pages,
165 F.



L'apprentissage du langage se fait ici directement et essentiellement par l'exemple, un même exercice pouvant être programmé de différentes façons si nécessaire. Ce livre comporte donc d'une part le corrigé d'un certain nombre d'exercices simples, accompagnés d'une explication, d'autre part des exercices plus difficiles, ou même des problèmes complets.

INTRODUCTION AU PASCAL

Pierre Le Beux
1981

Réf. 0030, 496 pages,
168 F.

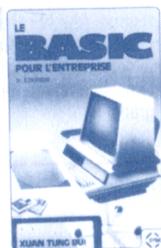


Un ouvrage de base complet pour les utilisateurs actuels et futurs du Pascal : professionnels, étudiants et amateurs éclairés. Tous les aspects du Pascal, aussi bien pour les programmeurs débutants que pour ceux qui sont déjà confirmés dans d'autres langages de programmation structurée. De nombreux exercices et problèmes de programmation illustrent chaque particularité du langage.

LE BASIC POUR L'ENTREPRISE

Xuan Tung Bui
1981

Réf. 253, 180 pages,
88 F.



Les chefs d'entreprises apprendront avec ce livre à se servir d'un ordinateur personnel pour accélérer et améliorer la prise de décision. Une série de programmes pratiques en BASIC y est présentée : analyse du point mort et du profit, programmation linéaire, gestion des stocks, analyse de chemin critique et méthode P.E.R.T., lissage exponentiel, régression linéaire et multilinéaire, valeur actualisée nette et taux de rendement interne, gestion de portefeuille, choix d'investissements.

LE BASIC PAR LA PRATIQUE

Jean-Pierre Lamoitier
1981

Réf. 0095, 252 pages,
108 F.



L'apprentissage de la programmation en BASIC ne peut se faire que par la pratique. Ce volume présente des exercices progressifs en mathématiques, gestion, recherche opérationnelle, jeux et statistiques. Chaque exercice comporte l'énoncé et l'analyse du problème, la solution avec ordinogramme et commentaires, ainsi qu'un programme mettant la solution en application, illustré par des exemples représentatifs. La méthode permet au lecteur de contrôler ses connaissances et sa progression et de résoudre les problèmes par lui-même. Tous les programmes sont rédigés en BASIC Microsoft.

INTRODUCTION AU BASIC

Pierre Le Beux
1980

Réf. 335, 336 pages,
98 F.



Cet ouvrage s'adresse au débutant et ne requiert aucune formation préalable aux techniques de l'informatique. Les différents concepts et techniques y sont présentés de façon progressive et pédagogique avec de nombreux exemples de programmes tous testés sur micro-ordinateur. Il constitue également un ouvrage de référence couvrant tous les aspects du langage actuellement disponibles sur les différents matériels qui vont du micro-ordinateur aux systèmes en temps partagé.

GUIDE DE PRODOS

Pierre-Marc Beaufiles
et Wolfram Luther
1985

Réf. 0146, 248 pages,
148 F.



Ce livre est un cours de ProDOS destiné aux non-initiés. Il se compose de deux parties : description des différentes commandes et comparaison avec l'ancien DOS 3.3. Gestion et traitement des fichiers sous ProDOS et techniques de programmation en BASIC et en assembleur. Il permet à l'utilisateur de se familiariser avec ce nouveau système d'exploitation d'Apple qui devrait peu à peu remplacer le DOS 3.3.

INTRODUCTION A UNIX

John D. Halamka
1985

Réf. 0098, 240 pages,
148 F.



Ce livre vous apportera toutes les informations nécessaires pour apprendre rapidement à utiliser UNIX dans un environnement de gestion. Toutes les commandes utilisateur sont décrites simplement et dans un langage facilement compréhensible par un utilisateur débutant. Une attention particulière a été apportée aux applications telles que gestion de bases de données, traitement de texte ou courrier électronique. L'auteur passe également en revue les principales configurations tournant sous UNIX ainsi que sous les "UNIXlike" telles que XENIX ou CROMIX.

GUIDE DE MS-DOS

Richard Allen King
1985

Réf. 0117, 350 pages,
198 F.



MS-DOS est le système d'exploitation le plus utilisé sur les micro-ordinateurs 16 bits professionnels. La première partie décrit le fonctionnement de MS-DOS, la structure des disques et des fichiers, les fonctions du BDOS, la gestion du clavier, de l'écran et des interfaces série et parallèle. La seconde partie intéressera plus particulièrement le lecteur non programmeur. On y trouvera tous les détails de l'utilisation de l'éditeur Edlin, des fichiers Batch et du programme de mise au point Debug, ainsi que de nombreux utilitaires.

GUIDE DE PC-DOS

Richard Allen King
1984

Réf. 313, 328 pages,
198 F.



Ce guide complet de l'IBM PC-DOS présente toutes les informations nécessaires à l'utilisateur et au programmeur de l'IBM PC et XT. La première partie décrit le fonctionnement de PC-DOS, la structure des disques et des fichiers, les fonctions du BDOS, la gestion du clavier et la programmation des adaptateurs monochromes et couleurs graphiques et des interfaces série et parallèle. La seconde partie intéressera également l'utilisateur non programmeur. On y trouvera tous les détails d'utilisation de l'éditeur Edlin, des fichiers Batch et du programme de mise au point Debug, ainsi que de nombreux utilitaires du DOS.

INTRODUCTION AU p-SYSTEM UCSD

Charles W. Grant
et John Butah
1983

Réf. 365, 312 pages,
195 F.



Ce livre explique ce qu'est le p-System UCSD – le système d'exploitation utilisé avec le langage Pascal sur de nombreux micro-ordinateurs. Il permet un apprentissage facile de toutes les possibilités du système de gestion de fichiers et de l'éditeur écran ; il guide également le lecteur dans une exploration de certaines possibilités du compilateur Pascal UCSD et explique comment écrire, compiler et faire exécuter des programmes en Pascal.

LIVRES TECHNIQUES

SYSTÈMES D'EXPLOITATION

CP/M APPROFONDI

Alan R. Miller
1983

Réf. 334, 380 pages,
198 F.



Ce livre explique les techniques nécessaires pour utiliser, modifier et améliorer le système d'exploitation CP/M. Chaque module est étudié, et plus particulièrement le BIOS et le BDOS ; une grande partie de l'ouvrage est consacrée à la programmation en assembleur et à l'utilisation des macro-instructions. Plus de quarante exemples sont présentés : remplissage d'une zone mémoire, déplacement de données, comparaison de blocs de données, conversion binaire/hexadécimal, affichage de la valeur de l'IOBYTE, création d'un fichier, déprotection d'un fichier, etc.

GUIDE DU CP/M AVEC MP/M

Rodnay Zaks
1981

Réf. 336, 354 pages,
148 F.



Simple, clair et pratique, le Guide du CP/M est à la fois une introduction et un texte de référence. Aux débutants, ce livre offre des instructions pas à pas. Les programmeurs expérimentés trouveront une description d'ensemble de toutes les facilités et ressources de CP/M, des instructions pour effectuer des opérations complexes et une présentation complète de toutes les versions de CP/M jusqu'à la version 2.2, MP/M et CDOS. Quinze annexes résument toutes les commandes et possibilités.

LA SOLUTION RS 232

Joe Campbell
1984

Réf. 352, 208 pages,
148 F.



Tout utilisateur de micro-ordinateur se trouve un jour ou l'autre confronté au problème de la connexion de deux appareils munis d'une interface au "standard" RS 232. Les problèmes posés par ce type de connexion sont innombrables car chaque constructeur de matériel se livre en fait à une interprétation plus ou moins personnelle de cette norme. Ce livre vous permettra de surmonter aisément tous ces problèmes en apprenant à analyser à l'aide de quelques outils très simples les signaux produits par l'interface. De nombreux exemples de connexions sont décrits en détail et vous permettront de réaliser vous-même l'interfaçage de vos périphériques : imprimantes, modems, terminaux, tables traçantes, etc.

LEXIQUE MICRO-INFORMATIQUE

Pierre Le Beux
1984

Réf. 369, 184 pages,
78 F.



La micro-informatique est en perpétuelle évolution et son vocabulaire se modifie constamment. Ce lexique permettra au lecteur de toujours connaître le sens exact des mots employés dans les ouvrages techniques. Un dictionnaire anglais/français complet l'ouvrage.

LIVRES PROFESSIONNELS

TABLEURS

INTRODUCTION À LOTUS 1-2-3

Chris Gilbert
et Laurie Williams
1985

Réf. 0106, 272 pages,
148 F.

INTRODUCTION
LOTUS
1 · 2 · 3



LOTUS 1-2-3 PROGRAMMATION DES MACRO-COMMANDES

Goulven Habasque
1985

Réf. 0150, 144 pages,
198 F.

LOTUS 1.2.3
PROGRAMMATION
MACRO-COMMANDES



LOTUS 1-2-3 POUR L'ENTREPRISE

Dominique Hellé
et Guy Boussand
1985

Réf. 0147, 256 pages,
178 F.

LOTUS 1.2.3
POUR L'ENTREPRISE



MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE

Dominique Hellé
et Guy Boussand
1984

Réf. 0079, 304 pages,
148 F.

MULTIPLAN
POUR L'ENTREPRISE



VISICALC POUR L'ENTREPRISE

Dominique Hellé
1984

Réf. 309, 304 pages,
148 F.

VISICALC
POUR L'ENTREPRISE

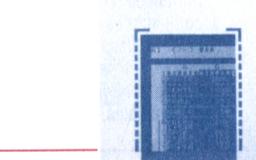


VISICALC APPLICATIONS

Stanley R. Trost
1984

Réf. 258, 304 pages,
148 F.

VISICALC
APPLICATIONS



Cet ouvrage présente de façon progressive tous les éléments nécessaires pour utiliser Lotus 1-2-3. Tous les aspects de ce logiciel sont détaillés, depuis la préparation de la disquette de travail jusqu'à la conception des tableaux les plus sophistiqués. Le lecteur pourra ainsi, sans avoir besoin d'aucune connaissance préalable de la micro-informatique ni de la programmation, construire en quelques heures ses premières applications et aborder l'utilisation des graphiques, de la base de données ou du "Lotus Access System".

Ce livre est consacré à la programmation des macro-commandes de 1-2-3. C'est d'abord un guide d'apprentissage illustré de nombreux exemples. C'est aussi une méthode de travail, complétée par une bibliothèque d'utilitaires directement utilisables. Et c'est enfin l'étude détaillée de deux cas d'application : une application à caractère plutôt mathématique, qui utilise les commandes graphiques ; une application axée sur un problème de gestion et qui utilise les commandes et fonctions de base de données.

Pour apprendre seul les fonctions essentielles de Lotus 1-2-3. Ce livre est un véritable guide de référence illustré du tableur. Toutes les commandes des graphiques et des bases de données, illustrées chacune par un exemple. Initiation à l'utilisation des macro-instructions. Illustration de l'utilisation des macro-instructions et des liaisons entre le tableur, les graphiques et la base de données. Quatre grands exemples classiques pris dans les domaines des stocks, de la production et du contrôle budgétaire.

Première partie : pour apprendre seul l'utilisation de Multiplan. Une série d'exercices gradués à réaliser pas à pas face à son micro-ordinateur. Deuxième partie : guide de référence de toutes les commandes Multiplan avec de nombreux exemples. Troisième partie : quinze grands exemples d'utilisation dans les divers domaines de la gestion. Etabli par IBM-PC, à partir de la version française de Multiplan, ce livre indique en annexe les différences d'utilisation sur Rainbow, Apple II et Sord ainsi que les correspondances avec la version anglaise des commandes.

VisiCalc ouvre la micro-informatique à tous les gestionnaires non informaticiens. Ce livre permet au débutant de s'initier en deux heures à l'utilisation des principales commandes de VisiCalc. Il offre ensuite un dictionnaire complet de toutes les instructions auxquelles les spécialistes peuvent se référer quel que soit le problème qu'ils rencontrent. Enfin, quinze grands exemples complets illustrent l'utilisation dans divers domaines de gestion. Etabli sur Apple II, ce livre signale les différences d'utilisation sur IBM-PC.

50 exemples d'applications personnelles et professionnelles : gestion de compte, facturation, amortissement, comparaison de bilans, budget de ventes, budget de production, prévision de ventes, planning de travaux, gestion de stocks, échéancier de crédit, etc. Chaque application est décrite en détail et comporte un listing complet.

LIVRES PROFESSIONNELS

BASES DE DONNÉES

INTRODUCTION À dBASE III

Alan Simpson
1985

Réf. 0131, 272 pages,
198 F.

INTRODUCTION
dBASE III



dBASE II APPLICATIONS

Christophe Stehly
1985

Réf. 416, 248 pages,
148 F.

dBASE II
APPLICATIONS



INTRODUCTION À dBASE II

Alan Simpson
1984

Réf. 0064, 280 pages,
178 F.

INTRODUCTION
dBASE II



dBASE III est un logiciel extrêmement puissant mais difficile à aborder pour un utilisateur non programmeur. Introduction à dBASE III permet au lecteur même débutant d'apprendre la programmation sans difficulté, en réalisant les exemples proposés. Toutes les fonctions sont présentées dans un ordre logique, de la création d'une base de données à la production d'états. L'interface avec d'autres logiciels ainsi que la production de graphiques sont traités en annexe.

dBASE II, tout en étant un des logiciels de gestion de base de données les plus puissants, est également un des plus sous-employés. Ce livre permettra à tous les possesseurs de dBASE II de mieux exploiter leur logiciel en tirant profit de ses innombrables possibilités. Tous les aspects de son utilisation sont abordés de façon concrète et à l'aide d'exemples réels. Le lecteur est ainsi amené progressivement de l'utilisation des commandes directes à l'écriture de programmes mettant en œuvre plusieurs fichiers simultanément.

dBASE II est un logiciel extrêmement puissant mais difficile à aborder pour un utilisateur non programmeur. Introduction à dBASE II permet au lecteur même débutant d'apprendre la programmation sans difficulté, en réalisant les exemples proposés. Toutes les fonctions sont présentées dans un ordre logique, de la création d'une base de données à la production d'états. L'interface avec d'autres logiciels ainsi que la production de graphiques sont traités en annexe.

Cet ouvrage s'adresse aussi bien au débutant qu'à l'utilisateur connaissant déjà WordStar et qui souhaite découvrir les nouvelles possibilités de traitement de texte qu'offre WordStar 2000. Il permet l'apprentissage de base du logiciel en quelques heures puis détaille toutes les fonctions une à une au fil des pages.

Manuel de référence complet, l'Introduction à WordStar explique les différentes possibilités d'un système de traitement de texte : créer et modifier un document, déplacer et effacer des fichiers, mettre en forme des documents à l'écran et même créer des effets spéciaux à l'impression. Ce livre contient aussi un lexique illustré, pratique et complet, de toutes les commandes de WordStar et Mail-Merge. Introduction à WordStar est un guide indispensable, recommandé aussi bien aux débutants qu'aux utilisateurs expérimentés.

En lisant ce livre, tous les utilisateurs de WordStar apprendront à tirer le meilleur parti de leur système de traitement de texte. De nombreuses applications décrites de façon très détaillée et accompagnées d'exemples permettront au lecteur de progresser sans effort dans la maîtrise de WordStar : glossaires, lettres types, marges variables, format sur deux colonnes, formats indentés, tabulations décimales, lignes de format sauvegardées, mises en page spéciales, fichiers de données, etc.

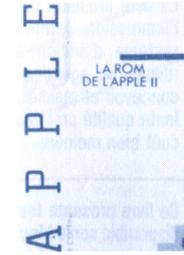
LIVRES PROFESSIONNELS

PROGRAMMATION/LANGAGE

LA ROM DE L'APPLE II

Marcel Cottini
1986

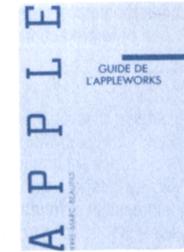
Réf. 0165, 320 pages,
248 F.



GUIDE DE L'APPLEWORKS

Pierre-Marc Beaufile
1986

Réf. 0188, 208 pages,
198 F.



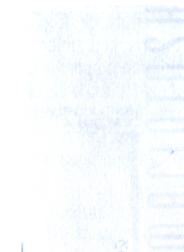
Ce livre se propose de familiariser le lecteur avec la ROM de l'Apple II, II+, et IIe (un ouvrage séparé étant consacré à l'Apple IIc). La première partie rappelle les notions de base et décrit l'utilisation de la mémoire et plus particulièrement la notion de page. La deuxième partie est consacrée à l'étude des différentes tables utilisées par l'Applesoft : pointeurs des instructions, pointeurs des fonctions, pointeurs des opérateurs. La troisième partie décrit chaque routine de la ROM avec sa fonction, son point d'entrée et les différents paramètres à utiliser.

AppleWorks, logiciel intégré, donne à l'Apple II la puissance d'un système professionnel. Cet ouvrage est consacré à l'apprentissage et à l'utilisation de toutes les fonctions d'AppleWorks afin de permettre au lecteur d'exploiter au maximum ses possibilités. La première partie présente en détail chacune des trois principales fonctions d'AppleWorks : traitement de texte, tableur, base de données. Plusieurs chapitres sont consacrés à l'échange de données entre ces trois fonctions ainsi qu'à l'utilisation de l'imprimante, aux utilitaires et aux interactions avec le système d'exploitation.

INTRODUCTION À MAC BASIC

Pierre Le Beux
1986

Réf. 0140, 420 pages,
248 F.



Ce livre présente tous les aspects du langage BASIC Microsoft (MS-BASIC) disponible sur le Macintosh : les concepts de base de MS-BASIC, les éléments de base de ce langage, les instructions de MS-BASIC, les fonctions et sous-programmes, les structures de données. Les particularités du Macintosh : souris, fenêtres, boutons, dialogues, menus. Un chapitre complet est consacré au traitement graphique.

MACINTOSH GUIDE DE L'UTILISATEUR

Joseph Caggiano
1985

Réf. 396, 190 pages,
98 F.



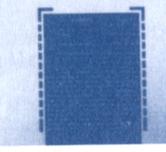
Après le succès considérable de l'Apple II dont l'histoire se confond avec celle de la micro-informatique individuelle, Apple annonçait en janvier 1984 la commercialisation de son successeur : le Macintosh. En trois mois, plus de 70 000 exemplaires étaient vendus aux Etats-Unis. Ce livre, qui reprend dans sa conception la philosophie de Macintosh, permettra à tous les utilisateurs d'aborder sans effort les concepts nouveaux propres à cette machine : utilisation de la souris, métaphore du bureau, etc. L'utilisation des "outils" de Macintosh est décrite en détail et un chapitre est consacré à chacun des principaux logiciels d'application : MacWrite, MacPaint et Multiplan.

INTRODUCTION À WORDSTAR 2000

Thomas Blackadar
et David Kolodney
1986

Réf. 0160, 256 pages,
198 F.

INTRODUCTION
WORDSTAR 2000



INTRODUCTION À WORDSTAR

Arthur Naiman
1984

Réf. 0062, 200 pages,
148 F.

INTRODUCTION
WORDSTAR



WORDSTAR APPLICATIONS

Julie Anne Arca
1984

Réf. 0005, 320 pages,
148 F.

WORDSTAR
APPLICATIONS



TRAITEMENTS DE TEXTE

MACINTOSH POUR LA PRESSE, L'ÉDITION ET LA PUBLICITÉ

Bernard Le Dü
1985

Réf. 0173, 160 pages,
198 F.

INTRODUCTION À MAC PASCAL

Pierre Le Beux
1985

Réf. 0145, 406 pages,
248 F.

MULTIPLAN SUR MACINTOSH

Goulven Habasque
1985

Réf. 099, 148 F.

GRAPHIQUES SUR IBM PC

Stanley R. Trost
1985

Réf. 357, 250 pages,
148 F.

IBM PC GUIDE DE L'UTILISATEUR

Joan Lasselle
et Carol Ramsay
1984

Réf. 301, 130 pages,
78 F.

IBM PC 66 PROGRAMMES BASIC

Stanley R. Trost
1984

Réf. 364, 174 pages,
78 F.

Ce livre présente les outils hard et soft qui, de la conception à l'impression, permettent de transformer Macintosh en un petit système d'édition électronique. Les entreprises, les petites revues, les agences de relations publiques... peuvent désormais concevoir et réaliser avec leur machine des documents d'excellente qualité proche de celle de la photocomposition et pour un coût bien moindre.

Ce livre présente tous les aspects du langage Pascal interprété disponible sur le Macintosh : les déclarations, les instructions, les procédures et les fonctions, les structures de données. Les particularités du Mac Pascal sont étudiées à l'aide de nombreux exemples : les fenêtres, la souris, le Pascal instantané, le traitement graphique, les icônes, l'accès à la boîte à outils (Toolbox), les bibliothèques graphiques (Quickdraw), le système de coordonnées et la projection graphique (Bitmap).

Ce livre parle de "feuille de calcul électronique" et élargit le domaine d'applications de Multiplan en présentant des modèles dans des disciplines diverses : mathématiques, statistiques, simulations économiques, calculs financiers et des exemples inédits de gestion. Ce livre permettra au débutant de s'initier aux commandes et fonctions de Multiplan, mais également d'acquérir des méthodes de programmation. Les utilisateurs avertis de Multiplan y puiseront des idées et des astuces de conception pour élaborer des feuilles de calcul électronique puissantes.

L'objet de ce livre est d'apprendre au lecteur à réaliser lui-même ses applications graphiques. Après une présentation rapide de la théorie, la première partie du livre présente en détail chaque instruction graphique de l'IBM PC. La seconde partie décrit, à l'aide d'exemples, la façon de réaliser différents types de graphiques : diagrammes à barres, à nuages de points, sectoriels, histogrammes, etc. Ces programmes sont adaptables facilement à tous les micro-ordinateurs sous MS-DOS.

Depuis sa présentation en janvier 1983, l'IBM PC a connu un succès croissant. Nombreux sont, aujourd'hui, les utilisateurs qui n'ont aucune connaissance en informatique. Il fallait donc mettre à leur disposition les informations indispensables sous une forme claire, précise et dénuée de tout jargon technique. Ce livre leur apportera tous les éléments nécessaires pour exploiter efficacement les possibilités de leur matériel : installation et branchement, maniement des disquettes, chargement du DOS, les commandes DOS, les logiciels d'application, les extensions, etc.

Ce livre vous propose 66 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application personnels et professionnels : finances personnelles, gestion, immobilier, analyse de données, éducation. Tous ces programmes sont extrêmement faciles à utiliser et chacun peut être tapé en moins de dix minutes. Aucune connaissance préalable du BASIC n'est nécessaire.

NOUVEAU



2 logiciels pour votre Amstrad

MULTIPLAN : TABLEUR

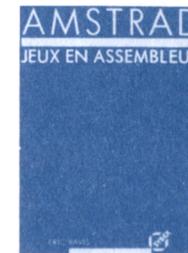
STARTEXT : TRAITEMENT DE TEXTE

Voir pages I et II du catalogue.

JEUX EN ASSEMBLEUR

Eric Ravis
1986

Réf. 0205, 104 pages,
78 F.



Les 18 jeux présentés dans ce livre utilisent toutes les possibilités de votre micro-ordinateur : son, couleur, graphismes animés, etc. Pour cette raison, ces programmes ne fonctionnent que sur l'ordinateur pour lequel ils ont été conçus et sont difficilement adaptables à des matériels différents. Au-delà du jeu lui-même, l'étude de ces programmes vous enseignera de nombreuses techniques de programmation qui vous seront très utiles pour développer vos propres programmes.

LOCOSCRIPT

Bernard Le Dü
1986

Réf. 0202, 140 pages,
98 F.



Ce livre est une introduction et, par sa démarche pédagogique, il vous permettra une découverte aisée et rapide de ce traitement de texte et vous aidera à utiliser au mieux l'ensemble de ses fonctions. C'est aussi un ouvrage de référence auquel vous pourrez vous reporter et un guide pratique grâce aux annexes dans lesquelles les menus et les symboles sont détaillés un à un.

MISE AU POINT DES PROGRAMMES BASIC

Claude Vivier
et Yvon Jacob
1986

Réf. 0166, 148 pages,
98 F.



Ce livre étudie la manière dont sont stockés, dans la mémoire d'un micro-ordinateur, un programme BASIC et ses variables associées, puis il vous guide pas à pas dans la réalisation d'un logiciel de déverminage. Il se termine par le listing d'un tel logiciel comportant la recherche des étiquettes où apparaissent des ordres BASIC choisis et la recherche des variables utilisées dans les instructions.

GUIDE DU LOGO

Anatole d'Hardancourt
1986

Réf. 0171, 148 F.



Dérivé de LISP, le langage de l'intelligence artificielle, Logo est au contraire de BASIC un langage extrêmement structuré et récursif. Il permet de mettre en œuvre facilement des techniques de programmation de haut niveau difficilement accessibles en BASIC. Cet ouvrage décrit la version de Logo disponible sur les Amstrad 464, 664, 6128, 8256 et 8512. La première partie présente les cinq fonctions de base qui permettent de redéfinir entièrement le langage, la deuxième partie décrit de façon approfondie les techniques de programmation accessibles en Logo et plus particulièrement la récursivité et ses avantages et inconvénients par rapport à l'interactivité. La troisième partie présente en détail toutes les instructions disponibles sur les différentes versions d'Amstrad.

PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE

Steeve Webb
1986

Réf. 0195



Les livres sur le BASIC sont nombreux, et le possesseur d'un micro-ordinateur est à même d'y trouver toutes les informations nécessaires pour débiter en programmation. Cependant, la réalisation de programmes demandant une grande vitesse d'exécution amène le possesseur d'un micro-ordinateur à se heurter rapidement à un problème majeur : la lenteur de l'interpréteur BASIC. Ce livre permet d'aller plus loin en abordant la programmation en langage machine. La façon de programmer l'équivalent des instructions BASIC : PRINT, GOTO, GOSUB, FOR/NEXT, etc., est tout d'abord étudiée, puis ces notions sont appliquées à la réalisation d'un jeu d'action. De nombreux sous-programmes pourront être réutilisés par le lecteur dans ses propres programmes.

ROUTINES EN ASSEMBLEUR

Jean-Claude Despoine
1986

Réf. 0203, 98 F.



Cet ouvrage présente une vingtaine de routines en assembleur destinées aux Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Leur description est accompagnée d'une étude détaillée des principes de mise en œuvre de sous-programmes assembleurs : détournement de vecteurs d'appel de routines internes ou de vecteurs d'indirection, programmation des interruptions, écriture en mémoire écran, lecture en ROM et utilisation des instructions de RESTART, utilisation du générateur de caractères, stockage des programmes en RAM, variables système, organisation des tableaux. Chaque routine est accompagnée d'un programme de chargement et d'un programme de démonstration en BASIC.

JEUX DE RÉFLEXION

Georges Fagot-Barraly
1986

Réf. 0201, 78 F.



Cet ouvrage contient vingt programmes de jeux de réflexion écrits pour les ordinateurs Amstrad. De thèmes classiques comme le Pendu ou les Tours de Hanoi ou résolument nouveaux, comme Mistigri ou la Mare aux Diabes, ils permettent de jouer avec l'aide de l'ordinateur ou contre lui. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs possibles des principales variables. De quoi comprendre, en s'amusant, comment se réalisent les programmes de jeux.

MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR

Thomas Lachand-Robert
1986

Réf. 0193, 128 F.



Cet ouvrage est destiné à tous ceux qui ont déjà acquis les bases de la programmation en assembleur ou en langage machine. Il présente des méthodes de programmation en assembleur Z80 accompagnées de nombreux exemples de programmes d'application fonctionnant sur les Amstrad CPC 464, 664 et 6128.

GAGNEZ AUX COURSES

Jean-Claude Despoine
1986

Réf. 0197, 112 pages, 98 F.



Ce livre se propose d'expliquer comment il est possible d'utiliser un ordinateur pour étudier une course d'une manière rationnelle et rapide. Il est composé d'un programme d'environ 700 lignes dont l'objet est simple : pour une course donnée, sortir un ou des classements théoriques d'arrivée en fonction de différents critères. Il est composé de plusieurs parties distinctes : les appréciations personnelles, les pronostics, les statistiques, les synthèses générales, le fichier de suivi des chevaux.

CP/M PLUS

Anatole d'Hardancourt
1986

Réf. 0184, 208 pages, 148 F.



Après le succès des CPC 464 et CPC 664, utilisant la version 2.2 de CP/M, Amstrad présente ses deux nouvelles machines (CPC 6128 et PCW 8256) équipées de la version 3.0 encore appelée CP/M Plus. Cette version, bien que compatible avec la version précédente, se révèle très différente pour l'utilisateur. De nombreuses commandes ont été supprimées et un nombre encore plus grand de commandes nouvelles est venu renforcer les possibilités de ce système. Un chapitre est consacré à l'éditeur Ed. Plusieurs annexes résumant en fin d'ouvrage les principales informations nécessaires à l'utilisateur.

GUIDE DU BASIC ET DE L'AMSDOS

Jean-Louis Greco et Michel Laurent
1986

Réf. 0159, 288 pages, 128 F.



Ce guide est un dictionnaire complet du BASIC Amstrad disponible sur les modèles CPC 464, CPC 664 et CPC 6128. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée et illustrée par des exemples de programmes. L'étude de ces exemples permettra au lecteur de mieux exploiter les possibilités de son ordinateur. Certains de ces programmes pourront même être utilisés directement ou intégrés à des programmes plus importants.

GRAPHISME EN TROIS DIMENSIONS

Thomas Lachand-Robert
1986

Réf. 0157, 240 pages, 148 F.

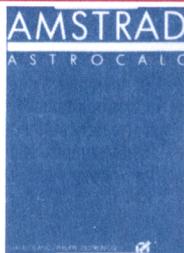


Vous pourrez, grâce à ce livre, représenter des polyèdres, des surfaces, voire des objets plus complexes en trois dimensions sur l'écran de votre ordinateur. Les faire pivoter pour les observer sous tous leurs angles. Supprimer les parties qui, dans la réalité, seraient dissimulées au regard, afin de rendre l'impression de relief encore plus saisissante. Dessiner des lettres ou des petites images sur des plans qui semblent inclinés, sur des cônes, des sphères ou des cylindres... Ce genre de réalisation ne nécessitera jamais plus de 200 à 300 lignes de BASIC et même souvent beaucoup moins sur votre Amstrad.

ASTROCALC

Gérard Blanc et
Philippe Destrebecq
1986

Réf. 0162, 168 pages,
148 F.

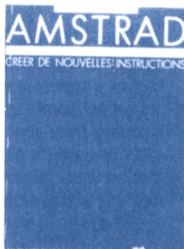


Les logiciels de calculs astrologiques existant actuellement voient leurs prix varier de quelques centaines à quelques milliers de francs. Ils offrent parfois des possibilités moindres que celles du logiciel que vous créerez grâce à cet ouvrage. Si, vous souhaitez disposer d'un outil de calculs permettant l'érection d'un thème natal ou d'une révolution solaire, la comparaison de thèmes, la recherche automatique des transits et progressions tout en comprenant les mécanismes mis en œuvre, alors cet ouvrage vous comblera.

CRÉER DE NOUVELLES INSTRUCTIONS

Jean-Claude
Despoine
1986

Réf. 0176, 144 pages,
128 F.

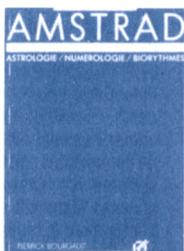


L'Amstrad CPC 464 est équipé d'un processeur Z80 fonctionnant à 4 mégahertz et disposant d'un jeu d'instructions extrêmement puissant. En outre, la qualité de son BASIC, tant du point de vue de la vitesse que du nombre d'instructions, range cette machine parmi les plus performantes du marché. Cet ouvrage contient de nombreux exemples de programmes : pause de X secondes, intégration d'un programme machine, dessin d'un quadrilatère, défilement d'une ligne, dessin d'un cercle, cercle rapide, déplacement d'un mobile, tri de données alphanumériques ainsi qu'une bibliothèque d'utilitaires.

ASTROLOGIE/ NUMÉROLOGIE/ BIORYTHMES

Pierrick Bourgault
1985

Réf. 0167, 160 pages,
98 F.

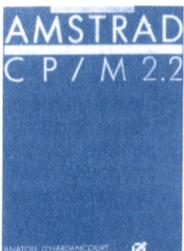


Cet ouvrage se présente en quatre parties : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre pourrait aussi s'intituler "Initiation à l'astrologie, la numérologie et les biorythmes sur Amstrad" car il présente les éléments de base de ces connaissances humaines et propose les outils de calcul nécessaires à leur application.

CP/M 2.2

Anatole
d'Hardancourt
1985

Réf. 0156, 248 pages,
128 F.

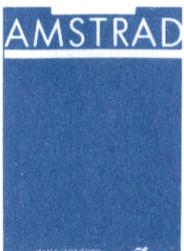


Avec l'Amstrad, le système CP/M est disponible pour la première fois sur un ordinateur coûtant moins de cinq mille francs, ouvrant à celui-ci l'immense bibliothèque des programmes d'applications professionnelles. Ce livre décrit la version 2.2 de CP/M disponible sur les modèles CPC 464, CPC 664 et CPC 6128. Tous les aspects de CP/M 2.2 y sont étudiés, y compris l'utilisation des outils de développement livrés avec le système : l'éditeur ED, l'assembleur ASM et le programme de mise au point DDT. Un chapitre est consacré au programme de gestion des périphériques PIP. Toutes les commandes sont présentées par ordre alphabétique et décrites en détail.

GUIDE DU GRAPHISME

James Winford
1985

Réf. 0141, 208 pages,
98 F.



L'Amstrad possède des qualités graphiques étonnantes et offre de nombreuses instructions permettant de réaliser des applications très performantes. Cet ouvrage présente à l'aide d'exemples de programmes en BASIC toutes les techniques indispensables pour permettre au lecteur de réaliser de façon simple et rapide ses programmes graphiques. Les exemples étudiés permettront de mieux comprendre les principes de gestion des couleurs, d'utilisation des différents modes vidéo, du tracé de courbes et de la réalisation de graphiques animés. Les programmes fonctionnent sur les modèles CPC 464, CPC 664 et CPC 6128.

L'AMSTRAD EXPLORÉ

John Braga
1985

Réf. 0135, 192 pages,
98 F.



A ceux qui ont déjà acquis les rudiments du BASIC, ce livre permettra d'approfondir leur connaissance de la programmation tout en découvrant les particularités qui font de l'Amstrad un des ordinateurs les plus puissants de sa catégorie. Après une première partie consacrée à la présentation de la machine, on étudiera en détail les possibilités graphiques et sonores du BASIC Amstrad. Trois chapitres concernent l'utilisation de l'assembleur ZEN et décrivent la programmation en assembleur, l'interfaçage avec le BASIC et l'utilisation des routines du système d'exploitation.

PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR

Georges
Fagot-Barraly
1985

Réf. 0136, 208 pages,
98 F.



Tous les utilisateurs d'Amstrad qui veulent aller plus loin après avoir maîtrisé les ressources du BASIC trouveront dans cet ouvrage les éléments nécessaires pour aborder la programmation en assembleur. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du microprocesseur Z80 sont décrites et accompagnées d'exemples de sous-programmes écrits à l'aide de l'assembleur d'Amstrad. Le lecteur apprendra ainsi comment réaliser des programmes beaucoup plus performants tout en comprenant mieux le fonctionnement de son micro-ordinateur.

AMSTRAD 56 PROGRAMMES

Stanley R. Trost
1985

Réf. 409, 160 pages,
78 F.

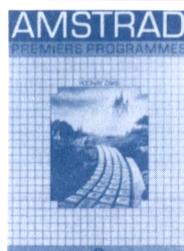


Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application personnels et professionnels : finances personnelles, gestion, immobilier, analyse de données, éducation. Tous ces programmes sont extrêmement faciles à utiliser et chacun peut être tapé en moins de dix minutes. Aucune connaissance préalable du BASIC n'est nécessaire.

PREMIERS PROGRAMMES

Rodnay Zaks
1984

Réf. 0105, 248 pages,
98 F.



Ecrivez votre premier programme BASIC sur Amstrad en moins d'une heure ! D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en BASIC sur Amstrad. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quels que soient votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.

JEUX D'ACTION

Pierre Monsaut
1984

Réf. 0108, 96 pages,
49 F.



18 jeux d'action en BASIC pour votre Amstrad : tank, trace, D.C.A., blitz, squash, alphabet, numérix, atterrissage, etc.

T07 JEUX DE RÉFLEXION

Georges Fagot-Barraly
1986

Réf. 0201, 176 pages,
78 F.



Cet ouvrage contient 20 programmes de jeux de réflexion écrits pour les ordinateurs MO5, T07 et T07/70. De thèmes classiques, comme le Pendu ou les Tours de Hanoi, ou résolument nouveaux comme le Mistigri ou la Mare aux Diablies, ils permettent de jouer seul ou à plusieurs, avec l'aide de l'ordinateur ou contre lui. Supprimant toute forme de manipulation du clavier, le crayon optique a été utilisé de façon privilégiée et apporte à ces jeux un attrait et une facilité d'emploi incomparables. Chaque programme est accompagné d'une analyse pédagogique de la structure des phases essentielles et de tableaux résumant la fonction et les valeurs possibles des principales variables. De quoi comprendre, en s'amusant, comment se réalisent des programmes de jeux.

T07 MO5 GUIDE DU GRAPHISME

Michel Lamarche
et Yves Muggianu
1986

Réf. 0172, 240 pages,
148 F.



Grâce à ce manuel, votre téléviseur ne montrera plus les images des autres, mais vos propres créations. Ces images seront le support des programmes de jeux que vous inventerez. Ce seront des graphiques traduisant des bilans financiers ou des fonctions mathématiques, qui apporteront une information riche et facile à appréhender. Ce sont des motifs décoratifs permettant une respiration entre deux pages de texte. Ce seront enfin des images pour le plaisir de créer de belles images.

MO5 PROGRAMMES D'ÉLECTRONIQUE APPLIQUÉE

Pierre Beaufilet et
Bernard Desperrier
1986

Réf. 0194, 192 pages,
148 F.



Cet ouvrage est un recueil de programmes d'électronique appliquée pouvant être utilisés dans l'enseignement comme support pratique pour le cours. On utilise à cet effet la grande rapidité de calcul de l'ordinateur, ce qui permet de visualiser des courbes dont le tracé théorique était jusqu'à maintenant impossible. On pourra ensuite éventuellement vérifier les résultats au laboratoire. Ces programmes permettent de mieux assimiler les lois profondes de l'électronique.

T07 MO5 ASTROLOGIE NUMÉROLOGIE BIORYTHMES

Pierrick Bourgault
1985

Réf. 0169, 160 pages,
98 F.



Cet ouvrage se présente en quatre parties : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérogie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre pourrait aussi s'intituler "Initiation à l'astrologie, la numérogie et les biorythmes sur T07 et MO5", car il présente les éléments de base de ces connaissances humaines et propose les outils de calcul nécessaires à leur application.

MO5 OPTIQUE THERMODYNAMIQUE CHIMIE

Pierre Beaufilet,
Michel Lamarche
et Yves Muggianu
1985

Réf. 0161, 224 pages,
128 F.



Ce livre présente une série de programmes pédagogiques utilisables par les professeurs et les élèves de l'enseignement secondaire. L'optique, la thermodynamique et la chimie sont traitées dans ce volume. Un précédent volume est consacré à la statique, à la dynamique et à l'électronique. Les programmes ont été développés sur un MO5 et sont utilisables sans modification sur T07 et T07/70.

T07 MO5 GUIDE DU BASIC

Jean-Louis Greco
et Michel Laurent
1985

Réf. 0158, 288 pages,
128 F.



Ce guide est un dictionnaire complet du BASIC et du BASIC DOS disponible sur les MO5, T07 et T07/70. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée et illustrée par des exemples de programmes. L'étude de ces exemples permettra au lecteur de mieux exploiter les possibilités de son ordinateur. Certains de ces programmes pourront même être utilisés directement ou être intégrés à des programmes plus importants.

MO5 PROGRAMMES D'ÉLECTRONIQUE EN BASIC

Beaufilet, Do,
Delusurieux
et Romanacce
1985

Réf. 0143, 312 pages,
148 F.



Ce livre présente une série de programmes pédagogiques utilisables par les professeurs et les élèves de l'enseignement secondaire. Ces programmes permettent la simulation d'expériences d'électronique (calcul et étude de circuits, simulation d'un oscilloscope, etc.). Les programmes ont été développés sur un MO5 et sont utilisables sans modification sur T07 et T07/70.

MO5 STATIQUE DYNAMIQUE ÉLECTRONIQUE PROGRAMMES DE PHYSIQUE EN BASIC

Pierre Beaufilet,
Michel Lamarche
et Yves Muggianu
1985

Réf. 0148, 240 pages,
128 F.



Ce livre présente une série de programmes pédagogiques utilisables par les professeurs et les élèves de l'enseignement secondaire. La statique, la dynamique et l'électronique sont traitées dans ce volume. Un second volume traite de l'optique, de la thermodynamique et de la chimie. Les programmes ont été développés sur un MO5 et sont utilisables sans modification sur T07 et T07/70.

JEUX SUR T07 et M05

Georges
Fagot-Barraly
1985

Réf. 0134, 168 pages,
98 F.



Cet ouvrage permet de mettre en pratique les connaissances théoriques acquises dans le domaine de l'intégration de sous-programmes en assembleur dans des programmes BASIC. Ces techniques permettent, malgré l'usage du BASIC, d'atteindre une qualité et des performances comparables à celles des logiciels écrits entièrement en assembleur. Chaque programme est présenté avec une description détaillée des techniques utilisées et les explications nécessaires à leur adaptation aux T07 avec et sans extension mémoire, T07/70 et M05.

GESTION DE FICHIERS SUR T07 et M05

Jean-Pierre Lhoir
1985

Réf. 0127, 136 pages,
128 F.



Malgré la profusion d'ouvrages concernant le T07/70 et le M05, la gestion de fichiers est un sujet rarement traité et qui déroutait souvent l'utilisateur. Cet ouvrage explique de manière simple et précise toutes les techniques de gestion de fichiers sur micro-ordinateurs à travers la réalisation d'une application complète : la gestion d'une bibliothèque personnelle. Les connaissances acquises ici pourront être mises en pratique sans difficulté pour toute autre application nécessitant l'emploi de fichiers.

M05 DYNAMIQUE CINÉMATIQUE MÉTHODE POUR LA PROGRAMMATION DES JEUX

Daniel Lebigre
1985

Réf. 0118, 272 pages,
128 F.



Ce livre présente la mise en œuvre des principes de la dynamique et de la cinématique pour la réalisation de programmes en BASIC comportant des simulations de mouvements. Les lois du mouvement des corps et leur transposition à la programmation sont présentées à l'aide de 28 exemples fonctionnant sur M05, qui sont ensuite développés lors de la réalisation de programmes d'application. Utilisant une présentation claire et structurée, cet ouvrage permettra au lecteur de mieux comprendre les principes physiques qui régissent les mouvements des corps et d'améliorer considérablement le réalisme de ses programmes.

T07 PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR

Georges
Fagot-Barraly
1984

Réf. 350, 192 pages,
98 F.



Tous les utilisateurs de T07 qui veulent aller plus loin après avoir maîtrisé les ressources du BASIC trouveront dans cet ouvrage les éléments nécessaires pour aborder la programmation en langage machine ou en assembleur. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du microprocesseur 6809 sont décrites et accompagnées d'exemples de sous-programmes en code machine intégrés à un programme BASIC. Le lecteur apprendra ainsi comment réaliser des programmes beaucoup plus performants tout en comprenant mieux le fonctionnement de son micro-ordinateur.

M05 PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR

Georges
Fagot-Barraly
1984

Réf. 384, 192 pages,
98 F.



Tous les utilisateurs de M05 qui veulent aller plus loin après avoir maîtrisé les ressources du BASIC trouveront dans cet ouvrage les éléments nécessaires pour aborder la programmation en langage machine ou en assembleur. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du microprocesseur 6809 sont décrites et accompagnées d'exemples de sous-programmes en code machine intégrés à un programme BASIC. Le lecteur apprendra ainsi comment réaliser des programmes beaucoup plus performants tout en comprenant mieux le fonctionnement de son micro-ordinateur.

T07 56 PROGRAMMES

Stanley R. Trost
1984

Réf. 374, 160 pages,
78 F.



Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application personnels et professionnels : finances personnelles, gestion, immobilier, analyse de données, éducation. Tous ces programmes sont extrêmement faciles à utiliser et chacun peut être tapé en moins de dix minutes. Aucune connaissance préalable du BASIC n'est nécessaire.

M05 PREMIERS PROGRAMMES

Rodnay Zaks
1984

Réf. 370, 248 pages,
98 F.



Ecrivez votre premier programme BASIC sur M05 en moins d'une heure ! D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en BASIC sur M05. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quels que soient votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.

M05 56 PROGRAMMES

Stanley R. Trost
1984

Réf. 375, 160 pages,
78 F.



Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application personnels et professionnels : finances personnelles, gestion, immobilier, analyse de données, éducation. Tous ces programmes sont extrêmement faciles à utiliser et chacun peut être tapé en moins de dix minutes. Aucune connaissance préalable du BASIC n'est nécessaire.

JEUX EN BASIC SUR T07

Pierre Monsaut
1984

Réf. 0026, 96 pages,
49 F.

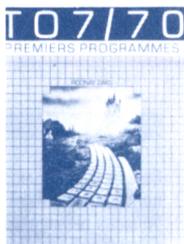


18 jeux en BASIC pour votre T07 : squash, blitz, slalom, traces, etc.

T07/M05 T07 PREMIERS PROGRAMMES

Rodnay Zaks
1984

Réf. 328, 248 pages,
98 F.



Ecrivez votre premier programme BASIC sur T07 en moins d'une heure ! D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en BASIC sur T07. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quels que soient votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.

M05 JEUX D'ACTION

Pierre Monsaut
1984

Réf. 0067, 96 pages,
49 F.



18 jeux d'action en BASIC pour votre M05 : squah, blitz, trace, slalom, etc.

MSX JEUX D'ACTION

Pierre Monsaut
1985

Réf. 411, 96 pages,
49 F.



18 jeux d'action en BASIC pour votre MSX : robots, squash, slalom, alphabet, casse-briques, etc.

INITIATION AU BASIC

Rodnay Zaks
1985

Réf. 410, 248 pages,
98 F.



Ecrivez votre premier programme BASIC sur MSX en moins d'une heure ! D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en BASIC sur MSX. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quels que soient votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.

MSX 56 PROGRAMMES

Stanley R. Trost
1985

Réf. 0109, 160 pages,
98 F.



Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application personnels et professionnels : finances personnelles, gestion, immobilier, analyse de données, éducation. Tous ces programmes sont extrêmement faciles à utiliser et chacun peut être tapé en moins de dix minutes. Aucune connaissance préalable du BASIC n'est nécessaire.

GUIDE DU GRAPHISME

Mike Shaw
1985

Réf. 0132, 192 pages,
98 F.



Le BASIC MSX offre des possibilités extrêmement intéressantes dans le domaine du graphisme : 4 modes écran, sprites, jeu de caractères redéfinissable, etc. Ce livre vous permettra, grâce à de nombreux exemples, de mieux utiliser votre ordinateur MSX en réalisant des programmes tirant le meilleur parti de ses capacités graphiques, en BASIC et en assembleur.

PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE

Steeve Webb
1985

Réf. 0153, 112 pages,
78 F.



Les livres sur le BASIC sont nombreux, et le possesseur d'un micro-ordinateur est à même d'y trouver toutes les informations nécessaires pour débiter en programmation. Cependant, la réalisation de programmes demandant une grande vitesse d'exécution amène le possesseur d'un micro-ordinateur à se heurter rapidement à un problème majeur : la lenteur de l'interpréteur BASIC. Ce livre permet d'aller plus loin en abordant la programmation en langage machine. La façon de programmer l'équivalent des instructions BASIC, PRINT, GOTO, GOSUB, FOR/NEXT, etc., est tout d'abord étudiée, puis ces notions sont appliquées à la réalisation d'un jeu d'action. De nombreux sous-programmes pourront être réutilisés par le lecteur dans ses propres programmes.

PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR

Georges Fagot-Barraly
1985

Réf. 0144, 216 pages,
98 F.



Tous les utilisateurs de micro-ordinateur MSX qui veulent aller plus loin après avoir maîtrisé les ressources du BASIC trouveront dans cet ouvrage les éléments nécessaires pour aborder la programmation en langage machine ou en assembleur. Après un court rappel d'arithmétique binaire, les principales instructions du microprocesseur Z80 sont décrites et accompagnées d'exemples de sous-programmes en code machine intégrés à un programme BASIC. Le lecteur apprendra ainsi comment réaliser des programmes beaucoup plus performants tout en comprenant mieux le fonctionnement de son micro-ordinateur.

GUIDE DU BASIC

Michel Laurent
1985

Réf. 0155, 264 pages,
128 F.



Ce guide est un dictionnaire complet du BASIC MSX et du MSX-DOS permettant au débutant comme au programmeur expérimenté de tirer le meilleur parti de son micro-ordinateur. Chaque instruction, commande ou fonction est présentée, commentée et illustrée par des exemples de programmes. L'étude de ces exemples permettra de mieux exploiter les possibilités des micro-ordinateurs MSX. Certains de ces programmes pourront même être utilisés directement ou être intégrés à des programmes plus importants.

JEUX EN ASSEMBLEUR

Eric Ravis
1985

Réf. 0170, 112 pages,
98 F.



18 jeux en assembleur pour MSX : cavernes, mines, Xeros, sauvetage, football, etc.

ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR

Steeve Webb
1985

Réf. 0154, 88 pages,
78 F.



Ce livre contient plus de trente routines graphiques qui vous permettront de réaliser rapidement et sans effort des programmes efficaces et performants. La première partie contient les routines de base pour la gestion de la mémoire vidéo et des sprites. La seconde partie comporte des applications plus complexes telles que : scrolling de l'écran dans les quatre directions, scrolling d'une seule ligne ou d'une seule rangée, rotation des caractères et écriture verticale, etc. Les programmes graphiques étant généralement sonores, plusieurs routines ont été ajoutées permettant d'obtenir des effets saisissants.

TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR

Georges Fagot-Barraly
1985

Réf. 0178, 176 pages,
98 F.



Ecrit par l'auteur de MSX programmation en assembleur, cet ouvrage permet de mettre en pratique les connaissances théoriques acquises dans le domaine de l'intégration de sous-programmes en assembleur dans des programmes BASIC. Ces techniques permettent d'atteindre une qualité et des performances comparables à celles des logiciels écrits entièrement en assembleur. Chaque programme est présenté avec une description détaillée des techniques utilisées et les explications nécessaires à leur intégration.

ASTROLOGIE/ NUMÉROLOGIE/ BIORYTHMES

Pierrick Bourgault
1985

Réf. 0168, 157 pages,
98 F.



Cet ouvrage se présente en quatre parties : astrologie occidentale, astrologie chinoise, numérologie, biorythmes. Chaque partie comprend un exposé sur le domaine considéré, puis un logiciel de calcul et d'interprétation dont l'analyse est détaillée point par point. Ce livre pourrait aussi s'intituler "Initiation à l'astrologie, la numérologie et les biorythmes sur MSX", car il présente les éléments de base de ces connaissances humaines et propose les outils de calcul nécessaires à leur application.

APPLE II 66 PROGRAMMES

Stanley R. Trost
1984

Réf. 283, 192 pages,
78 F.



Ce livre vous propose 66 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application personnels et professionnels : finances personnelles, gestion, immobilier, analyse de données, éducation. Tous ces programmes sont extrêmement faciles à utiliser et chacun peut être tapé en moins de dix minutes. Aucune connaissance préalable du BASIC n'est nécessaire.

APPLE II PREMIERS PROGRAMMES

Rodnay Zaks
1984

Réf. 373, 248 pages,
98 F.



Ecrivez votre premier programme BASIC sur Apple II en moins d'une heure ! D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en BASIC sur Apple II. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quels que soient votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.

GUIDE DU BASIC APPLE II

Douglas Hergert
1984

Réf. 306, 296 pages,
78 F.



Ce guide est un dictionnaire exhaustif du BASIC de l'Apple II (Applesoft et Integer) permettant au débutant comme au programmeur expérimenté de tirer le meilleur parti de son micro-ordinateur. Chaque instruction, commande et fonction est présentée, commentée et illustrée par des exemples de programmes. L'étude de chacun des exemples permettra de comprendre et de mieux exploiter les nombreuses possibilités de l'Apple II. Certains de ces programmes pourront même être utilisés directement ou intégrés à des programmes plus importants. Les principaux termes du vocabulaire informatique sont également définis et illustrés par des exemples d'applications.

PROGRAMMEZ EN BASIC SUR APPLE II Tomes I et II

Léopold Laurent
1983

Réf. 333 et 380



Avec cette méthode, un débutant sans connaissances en informatique peut apprendre rapidement à programmer en BASIC un micro-ordinateur Apple. La technique pédagogique adoptée vous fait découvrir progressivement le fonctionnement de votre Apple, à l'aide de programmes très simples que vous construisez vous-même en suivant les explications. L'étude de chaque nouvelle notion est abordée en procédant à la modification d'un programme déjà connu. De nombreux exercices, corrigés et variés, vous feront assimiler les notions fondamentales du BASIC étendu (Applesoft).

JEU D'ÉCHECS EN BASIC

Günter O. Hamann
1986

Réf. 0142, 96 pages,
78 F.



Le jeu d'échecs est un des problèmes les plus complexes à programmer et nécessite une puissance et une vitesse d'exécution généralement réservées aux programmes en langage machine. Ce livre décrit la réalisation d'un programme de jeu d'échecs en BASIC, aux performances assez modestes mais dont l'étude permettra au lecteur de mieux comprendre les techniques mises en œuvre dans la réalisation de ce type d'application.

BASIC APPROFONDI

Gary Lippman
1985

Réf. 0100, 216 pages,
128 F.



Faisant suite à Commodore 64 premiers programmes, ce livre présente des notions de programmation plus élaborées et aborde des sujets plus complexes, tels que l'utilisation des fichiers sur disque et sur cassette, les tris, les recherches dans des listes, la programmation modulaire, l'utilisation des sous-programmes, les variables dimensionnées et les fonctions numériques et alphanumériques.

PREMIERS CONTACTS

Marty Dejonghe
et Caroline Earhart
1985

Réf. 390, 208 pages,
98 F.

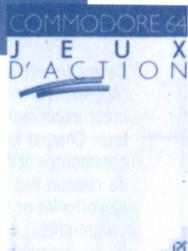


Un texte clair et de nombreuses illustrations en deux couleurs vous permettront d'apprendre à dessiner sur l'écran, entrer des commandes au clavier, modifier les couleurs et les formes, créer des images animées, écrire des programmes de jeux et d'aventures et enfin de réaliser toutes sortes d'applications qui n'auront pour limite que votre imagination.

JEUX D'ACTION

Eric Ravis
1985

Réf. 0103, 96 pages,
49 F.



18 jeux d'action en BASIC pour votre Commodore 64 : météorites, missiles, piège, bombardement, etc.

GUIDE DU GRAPHISME

Charles Platt
1984

Réf. 0053, 372 pages,
98 F.



Ce guide permettra à tous les utilisateurs de Commodore 64 d'exploiter les possibilités graphiques de leur matériel. Chaque sujet est présenté en détail et accompagné de nombreux exemples de programmation : générateur de caractères, générateur de sprites, générateur de graphiques, générateur de titres, etc. La moitié de l'ouvrage est consacrée à la création et au déplacement des sprites ainsi qu'à la gestion des collisions.

COMMODORE 64 66 PROGRAMMES

Stanley R. Trost
1984

Réf. 319, 192 pages,
78 F.



Ce livre vous propose 66 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application personnels et professionnels : finances personnelles, gestion, immobilier, analyse de données, éducation. Tous ces programmes sont extrêmement faciles à utiliser et chacun peut être tapé en moins de dix minutes. Aucune connaissance préalable du BASIC n'est nécessaire.

GUIDE DE L'UTILISATEUR

Joseph Kascmer
1984

Réf. 314, 144 pages,
78 F.



Ce guide vous permettra d'apprendre en quelques heures à utiliser le Commodore 64 et de vous familiariser avec ses principaux éléments et périphériques. Tous les aspects de l'utilisation d'un micro-ordinateur personnel y sont étudiés : installation, utilisation du clavier, le magnétophone à cassettes, l'unité de disque, la programmation, les accessoires. Toutes les informations nécessaires sont présentées d'une manière simple et progressive ne demandant aucune connaissance technique préalable.

PREMIERS PROGRAMMES

Rodnay Zaks
1984

Réf. 342, 248 pages,
98 F.



Écrivez votre premier programme BASIC sur Commodore 64 en moins d'une heure ! D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en BASIC sur Commodore 64. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quels que soient votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.

GUIDE DU BASIC VIC20/ COMMODORE 64

Douglas Hergert
1984

Réf. 312, 240 pages,
78 F.



Ce guide est un dictionnaire exhaustif du BASIC CBM permettant au débutant comme au programmeur expérimenté de tirer le meilleur parti de son VIC20 ou de son Commodore 64. Chaque instruction, commande et fonction est présentée, commentée et illustrée par des exemples de programmes. L'étude de chacun de ces exemples permettra de comprendre et de mieux exploiter les nombreuses possibilités de l'ordinateur. Certains de ces programmes pourront même être utilisés directement ou intégrés à des programmes plus importants. Les principaux termes du vocabulaire informatique sont également définis et illustrés par des exemples d'applications.

JEUX EN BASIC SUR COMMODORE 64

Pierre Monsaut
1984

Réf. 0017, 96 pages,
49 F.



18 jeux en BASIC pour votre Commodore 64 : atterrissage, grand prix, serpent, alphabet, etc.

EXL 100 JEUX D'ACTION

Pierre Monsaut
1985

Réf. 0126, 96 pages,
49 F.



18 jeux d'action en BASIC pour votre EXL 100 : robots, parachute, poursuite, crabes, exocet, etc.

ATARI PREMIERS PROGRAMMES

Rodnay Zaks
1984

Réf. 387, 248 pages,
98 F.



Ecrivez votre premier programme BASIC sur Atari en moins d'une heure ! D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en BASIC sur Atari. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quels que soient votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire.

ATARI GUIDE DE L'UTILISATEUR

Thomas Blackadar
1984

Réf. 354, 192 pages,
78 F.



Tous les possesseurs d'Atari 600XL et 800XL trouveront dans cet ouvrage les informations nécessaires pour utiliser leur ordinateur ainsi que ses différents périphériques. Chaque aspect de l'utilisation d'un micro-ordinateur est présenté dans un langage clair et concis, parfaitement compréhensible par le lecteur débutant en programmation : installation, utilisation du clavier, le magnétophone à cassettes, l'unité de disque, les accessoires. De nombreux exemples de programmes sont fournis pour illustrer les sujets présentés.

JEUX EN BASIC SUR ATARI

Paul Bunn
1984

Réf. 282, 96 pages,
49 F.



18 jeux en BASIC pour votre Atari : parachute, morpion en trois dimensions, grand prix, atterrissage, etc.

VG 5000 56 PROGRAMMES

Stanley R. Trost
1985

Réf. 0128, 160 pages,
78 F.



Ce livre vous propose 56 programmes prêts à l'emploi dans de nombreux domaines d'application personnels et professionnels : finances personnelles, gestion, immobilier, analyse de données, éducation. Tous ces programmes sont extrêmement faciles à utiliser et chacun peut être tapé en moins de dix minutes. Aucune connaissance préalable du BASIC n'est nécessaire.

VG 5000 JEUX D'ACTION

Pierre Monsaut
1985

Réf. 422, 96 pages,
49 F.



18 jeux d'action en BASIC pour votre VG 5000 : poursuite, crabes, exocet, parachute, casse-briques, etc.

JEUX EN BASIC SUR ZX81

Mark Charlton
1984

Réf. 275, 96 pages,
49 F.



18 jeux en BASIC pour votre ZX81 : Armada, golf, décision, Huckle, Othello, etc.

ROBOTS CONSTRUCTION PROGRAMMATION

Fernand Estèves
1985

Réf. 0130, 400 pages,
248 F.



Cet ouvrage a pour but de faire découvrir le monde nouveau et fascinant qu'est la robotique. Il est scindé en deux parties. La première est consacrée à la technologie et à l'utilisation des composants et des matériaux. Elle comprend la description des composants tels que les transistors, les circuits intégrés, les quartz, les résistances ou les capteurs. Elle décrit aussi les matériaux de construction nécessaires à la création de vos premiers robots. La seconde partie traite de la réalisation pratique. Elle énumère l'outillage nécessaire, décrit en détail la réalisation de circuits imprimés et l'implantation des composants. Les deux derniers chapitres décrivent enfin la réalisation de quatre robots.

MINITEL ET MICRO- ORDINATEUR

Pierrick Bourgault
1985

Réf. 0119, 198 pages,
98 F.



Cet ouvrage, présenté en deux parties, répond aux principales questions que peuvent se poser les utilisateurs de micro-ordinateurs et du Minitel. La première partie constitue une introduction rapide à la télématique et à son vocabulaire. La plupart des termes relatifs aux techniques de communication sont expliqués de façon précise et claire. La seconde partie de l'ouvrage est une introduction aux différentes possibilités d'association d'un micro-ordinateur avec un Minitel, débouchant sur un projet de microserveur.

AUTRES MATÉRIELS

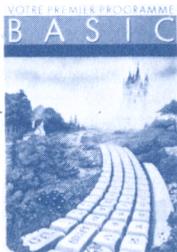
LIVRES D'INITIATION

AUTRES MATÉRIELS

VOTRE PREMIER PROGRAMME BASIC

Rodnay Zaks
1984

Réf. 263, 208 pages,
98 F.



Ecrivez votre premier programme BASIC en moins d'une heure ! D'une présentation claire, comportant de nombreux diagrammes et illustrations en couleur, ce livre vous enseigne les bases de la programmation en BASIC, le langage de programmation le plus utilisé au monde. Avec lui, vous apprendrez à programmer en quelques heures, quels que soient votre âge et votre formation. Aucune expérience préalable de la programmation n'est nécessaire. "Le meilleur livre d'apprentissage du BASIC" (Le Point du 20 février 1984). "Un ouvrage d'initiation d'une rare qualité pédagogique" (Le Professionnel, juin 1984).

BASIC PROGRAMMATION STRUCTURÉE

Richard Mateosian
1982

Réf. 0129, 352 pages,
198 F.



Huit catégories de jeux d'ordinateur sont décrites, expliquées et analysées en détail, pour vous apprendre à concevoir des programmes élégants et structurés. Chaque caractéristique du BASIC, détaillée dans chaque chapitre, vous aide à réaliser vous-même des jeux d'ordinateur en BASIC interactif. Les programmes finaux sont rédigés en BASIC Microsoft.

JEUX D'ORDINATEUR EN BASIC

David H. Ahl
1982

Réf. 246, 192 pages,
98 F.



Pour un, deux ou plusieurs joueurs : un recueil de 100 jeux imaginatifs et créatifs. Tous les jeux sont accompagnés d'instructions très claires. Ils sont écrits en BASIC Microsoft, un tableau de conversion en permet l'adaptation aux matériels les plus courants.

NOUVEAUX JEUX D'ORDINATEUR EN BASIC

David H. Ahl
1982

Réf. 247, 204 pages,
98 F.



Complément indispensable de Jeux d'ordinateur en BASIC. 84 jeux supplémentaires.

VOTRE PREMIER ORDINATEUR

Rodnay Zaks - 1980
Réf. 394, 296 pages, 98 F.

VOTRE ORDINATEUR ET VOUS

Rodnay Zaks - 1983
Réf. 271, 296 pages, 108 F.

GUIDE DES MICRO-ORDINATEURS A MOINS DE 3 000 F.

Joël Poncet - 1984
Réf. 322, 144 pages, 78 F.

LEXIQUE INTERNATIONAL MICRO-PROCESSEURS, avec dictionnaire abrégé en 10 langues - 1981

Réf. 234, 192 pages, 38 F.

JEUX EN BASIC POUR ALICE

Pierre Monsaut - 1984
Réf. 320, 96 pages, 49 F.

ALICE et ALICE 90, PREMIERS PROGRAMMES

Rodnay Zaks - 1984
Réf. 376, 248 pages, 98 F.

ALICE, 56 PROGRAMMES

Stanley R. Trost - 1984
Réf. 401, 160 pages, 78 F.

ALICE, GUIDE DE L'UTILISATEUR

Norbert Rimoux - 1984
Réf. 378, 208 pages, 78 F.

ALICE, PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR

Georges Fagot-Barraly - 1985
Réf. 420, 192 pages, 98 F.

JEUX EN PASCAL SUR APPLE

Douglas Hergert et Joseph T. Kalash - 1982
Réf. 241, 372 pages, 150 F.

APPLE IIC, GUIDE DE L'UTILISATEUR

Thomas Blackadar - 1985
Réf. 0089, 160 pages, 98 F.

INTRODUCTION AU TRAITEMENT DE TEXTE

Hal Glatzer - 1983
Réf. 243, 228 pages, 98 F.

JEUX EN BASIC SUR ATMOS

Pierre Monsaut - 1984
Réf. 346, 96 pages, 49 F.

ATMOS, 56 PROGRAMMES

Stanley R. Trost - 1984
Réf. 372, 180 pages, 78 F.

JEUX EN BASIC SUR DRAGON

Pierre Monsaut - 1984
Réf. 324, 96 pages, 49 F.

PROGRAMMEZ VOS JEUX SUR GOUPIL

François Abella - 1983
Réf. 264, 208 pages, 80 F.

HECTOR JEUX D'ACTION

Pierre Monsaut - 1984
Réf. 388, 96 pages, 49 F.

IBM PC EXERCICES EN BASIC

Jean-Pierre Lamoitier - 1984
Réf. 338, 256 pages, 108 F.

LASER JEUX D'ACTION

Pierre Monsaut - 1984
Réf. 371, 96 pages, 49 F.

JEUX EN BASIC SUR ORIC

Peter Shaw - 1984
Réf. 278, 96 pages, 49 F.

ORIC PREMIERS PROGRAMMES

Rodnay Zaks - 1984
Réf. 344, 248 pages, 98 F.

DÉCOUVREZ LE SHARP PC-1500 ET LE TRS-80 PC-2 - Tomes I et II

Michel Lhoir - 1984
Réf. 261-262, 88 F.

SPECTRAVIDEO, JEUX D'ACTION

Pierre Monsaut - 1984
Réf. 377, 96 pages, 49 F.

PROGRAMMEZ EN BASIC SUR SPECTRUM

S.M. Gee - 1984
Réf. 252, 208 pages, 88 F.

JEUX EN BASIC SUR SPECTRUM

Peter Shaw - 1984
Réf. 276, 96 pages, 49 F.

SPECTRUM JEUX D'ACTION

Pierre Monsaut - 1984
Réf. 368, 96 pages, 49 F.

PROGRAMMEZ VOS JEUX SUR TI 99/4

François Abella - 1984
Réf. 303, 160 pages, 78 F.

PROGRAMMEZ EN BASIC SUR TRS-80 Tomes I et II

Léopold Laurent - 1983
Réf. 366-251, 80 F - 89 F.

JEUX EN BASIC SUR TRS-80 MC-10

Pierre Monsaut - 1984
Réf. 323, 96 pages, 49 F.

JEUX EN BASIC SUR TRS-80

Chris Palmer,
Réf. 302, 96 pages, 49 F.

JEUX EN BASIC SUR TRS-80 COULEUR

Pierre Monsaut - 1984
Réf. 325, 96 pages, 49 F.

TRS-80 MODÈLE 100, GUIDE DE L'UTILISATEUR

Orson Kellog - 1984
Réf. 300, 112 pages, 78F.

TRS-80 COULEUR, PREMIERS PROGRAMMES

Rodnay Zaks - 1984
Réf. 414, 248 pages, 98 F.

TRS-80 COULEUR, 56 PROGRAMMES

Stanley R. Trost - 1984
Réf. 413, 160 pages, 78 F.

PROGRAMMEZ EN BASIC SUR VIC 20 - Tomes I et II

G.O. Hamann - 1984
Réf. 329-337, 80 F.

JEUX EN BASIC SUR VIC 20

Alastair Gourlay - 1984
Réf. 277, 96 pages, 49 F.

VIC 20, PREMIERS PROGRAMMES

Rodnay Zaks - 1984
Réf. 341, 248 pages, 98 F.

VIC 20 JEUX D'ACTION

Pierre Monsaut - 1984
Réf. 345, 96 pages, 49 F.

ZX 81 GUIDE DE L'UTILISATEUR

Douglas Hergert - 1983
Réf. 351, 208 pages, 79 F.

ZX 81 56 PROGRAMMES

Stanley R. Trost - 1984
Réf. 304, 192 pages, 78 F.

GUIDE DU BASIC ZX 81

Douglas Hergert - 1984
Réf. 285, 204 pages, 78 F.

ZX 81 PREMIERS PROGRAMMES

Rodnay Zaks - 1984
Réf. 343, 248 pages, 98 F.

DE VISICALC A VISI ON

Jacques Bourdeu - 1984
Réf. 321, 256 pages, 98 F.

LIVRES TECHNIQUES

MISE EN ŒUVRE DE L'IAPX 286	1
PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR DU 8086/8088	1
MISE EN ŒUVRE DU 68000	1
PROGRAMMATION DU 8086/8088	1
PROGRAMMATION DU 6809	2
APPLICATIONS DU Z80	2
PROGRAMMATION DU Z80	2
PROGRAMMATION DU 6502	2
APPLICATIONS DU 6502	3
TECHNIQUES D'INTERFACE AUX MICROPROCESSEURS	3
DU COMPOSANT AU SYSTÈME	3
LE FILTRAGE NUMÉRIQUE	3
INTRODUCTION À C	3
ALGORITHMES	4
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION EN BASIC	4
LOGISTAT, ANALYSE STATISTIQUE DES DONNÉES	4
FICHIERS EN BASIC	4
PROGRAMMES EN BASIC	5
LE GUIDE DU PASCAL	5
PROGRAMMES EN PASCAL	5
INTRODUCTION À ADA	5
LE PASCAL PAR LA PRATIQUE	5
INTRODUCTION AU PASCAL	6
LE BASIC POUR L'ENTREPRISE	6
LE BASIC PAR LA PRATIQUE	6
INTRODUCTION AU BASIC	6
GUIDE DE PRODOS	7
INTRODUCTION A UNIX	7
GUIDE DE MS-DOS	7
GUIDE DE PC-DOS	7
INTRODUCTION AU p-SYSTEM UCSD	7
CP/M APPROFONDI	8
GUIDE DU CP/M AVEC MP/M	8
LA SOLUTION RS 232	8
LEXIQUE MICRO-INFORMATIQUE	8

LIVRES PROFESSIONNELS

INTRODUCTION A LOTUS 1-2-3	9
LOTUS 1-2-3 PROGRAMMATION DES MACRO-COMMANDES	9

LOTUS 1-2-3 POUR L'ENTREPRISE	9
MULTIPLAN POUR L'ENTREPRISE	9
VISICALC POUR L'ENTREPRISE	9
VISICALC APPLICATIONS	9
INTRODUCTION À dBASE III	10
dBASE II APPLICATIONS	10
INTRODUCTION À dBASE II	10
INTRODUCTION À WORDSTAR 2000	10
INTRODUCTION À WORDSTAR	10
WORDSTAR APPLICATIONS	10
LA ROM DE L'APPLE II	11
GUIDE DE L'APPLE WORKS	11
INTRODUCTION À MAC BASIC	11
MACINTOSH GUIDE DE L'UTILISATEUR	11
MACINTOSH POUR LA PRESSE, L'ÉDITION ET LA PUBLICITÉ	12
INTRODUCTION À MAC PASCAL	12
MULTIPLAN SUR MACINTOSH	12
GRAPHIQUES SUR IBM PC	12
IBM PC GUIDE DE L'UTILISATEUR	12
IBM PC 66 PROGRAMMES BASIC	12

LIVRES GRAND PUBLIC

AMSTRAD STARSOFT	13
AMSTRAD JEUX EN ASSEMBLEUR	13
AMSTRAD LOCOSCRIPT	13
AMSTRAD MISE AU POINT DES PROGRAMMES BASIC	13
AMSTRAD GUIDE DU LOGO	14
AMSTRAD PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE	14
AMSTRAD ROUTINES EN ASSEMBLEUR	14
AMSTRAD JEUX DE RÉFLEXION	14
AMSTRAD MIEUX PROGRAMMER EN ASSEMBLEUR	15
AMSTRAD GAGNEZ AUX COURSES	15
AMSTRAD CP/M PLUS	15
AMSTRAD GUIDE DU BASIC ET DE L'AMSDOS	15
AMSTRAD GRAPHISME EN TROIS DIMENSIONS	15
AMSTRAD ASTROCALC	16
AMSTRAD CRÉER DE NOUVELLES INSTRUCTIONS	16
AMSTRAD ASTROLOGIE/ NUMÉROLOGIE/BIORYTHMES	16

AMSTRAD CP/M 2.2	16	MSX GUIDE DU BASIC	24
AMSTRAD GUIDE DU GRAPHISME	16	MSX JEUX EN ASSEMBLEUR	24
L'AMSTRAD EXPLORÉ	17	MSX ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR	24
AMSTRAD PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR	17	MSX TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR	24
AMSTRAD 56 PROGRAMMES	17	MSX ASTROLOGIE/NUMÉROLOGIE/ BIORYTHMES	24
AMSTRAD PREMIERS PROGRAMMES	17	APPLE II 66 PROGRAMMES	25
AMSTRAD JEUX D'ACTION	17	APPLE II PREMIERS PROGRAMMES	25
TO7 JEUX DE RÉFLEXION	18	GUIDE DU BASIC APPLE II	25
TO7/MO5 GUIDE DU GRAPHISME	18	PROGRAMMEZ EN BASIC SUR APPLE II - TOMES I ET II	25
MO5 PROGRAMMES D'ÉLECTRONIQUE APPLIQUÉE	18	COMMODORE 64 JEU D'ÉCHECS EN BASIC	26
TO7 MO5 ASTROLOGIE/ NUMÉROLOGIE/BIORYTHMES	18	COMMODORE 64 BASIC APPROFONDI	26
MO5 OPTIQUE/ THERMODYNAMIQUE/CHIMIE	19	COMMODORE 64 PREMIERS CONTACTS	26
TO7 MO5 GUIDE DU BASIC	19	COMMODORE 64 JEUX D'ACTION	26
MO5 PROGRAMMES D'ÉLECTRONIQUE EN BASIC	19	COMMODORE 64 GUIDE DU GRAPHISME	26
MO5 STATIQUE DYNAMIQUE ÉLECTRONIQUE/PROGRAMMES DE PHYSIQUE EN BASIC	19	COMMODORE 64 - 66 PROGRAMMES	26
JEUX SUR TO7 ET MO5	20	COMMODORE 64 GUIDE DE L'UTILISATEUR	27
GESTION DE FICHIERS SUR TO7 ET MO5	20	COMMODORE 64 PREMIERS PROGRAMMES	27
MO5 DYNAMIQUE CINÉMATIQUE MÉTHODE POUR LA PROGRAMMATION DES JEUX	20	GUIDE DU BASIC VIC20/ COMMODORE 64	27
TO7 PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR	20	JEUX EN BASIC SUR COMMODORE 64	27
MO5 PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR	21	EXL 100 JEUX D'ACTION	28
TO7 56 PROGRAMMES	21	ATARI PREMIERS PROGRAMMES	28
MO5 PREMIERS PROGRAMMES	21	ATARI GUIDE DE L'UTILISATEUR	28
MO5 56 PROGRAMMES	21	JEUX EN BASIC SUR ATARI	28
JEUX EN BASIC SUR TO7	22	VG 5000 - 56 PROGRAMMES	28
TO7 PREMIERS PROGRAMMES	22	VG 5000 JEUX D'ACTION	29
MO5 JEUX D'ACTION	22	JEUX EN BASIC SUR ZX81	29
MSX JEUX D'ACTION	22	ROBOTS CONSTRUCTION PROGRAMMATION	29
MSX INITIATION AU BASIC	22	MINITEL ET MICRO-ORDINATEUR	29
MSX 56 PROGRAMMES	23	VOTRE PREMIER PROGRAMME BASIC	30
MSX GUIDE DU GRAPHISME	23	BASIC PROGRAMMATION STRUCTURÉE	30
MSX PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE	23	JEUX D'ORDINATEUR EN BASIC	30
MSX PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR	23	NOUVEAUX JEUX D'ORDINATEUR EN BASIC	30

ADRESSES SYBEX

FRANCE

6-8, Impasse du Curé
75881 PARIS Cedex 18
Tél. : (1) 42.03.95.95
Télex : 211801

U.S.A.

2344 Sixth Street
BERKELEY, CA 94710
Phone : (415) 848.8233
Outside CA : (800) 227.2346
Télex : 336311

R.F.A.

Postfach 300961
Vogelsanger Weg 111
D-4000 Düsseldorf 30
Tél. : (211) 62.64.41
Télex : 8588163

**APPEL GRATUIT
05.45.10.40**

DISTRIBUTEURS ÉTRANGERS

BELGIQUE

PRESSES DE BELGIQUE
Rue du Spectre 25
1040 BRUXELLES

CANADA

DIFFULIVRE
2973, rue Sartelon
SAINT LAURENT
QUEBEC H4R 1E6

SUISSE

OFFICE DU LIVRE
Route de Villars 101
B.P. 1061
1071 FRIBOURG

SYBEX

CACHET DU LIBRAIRE

