

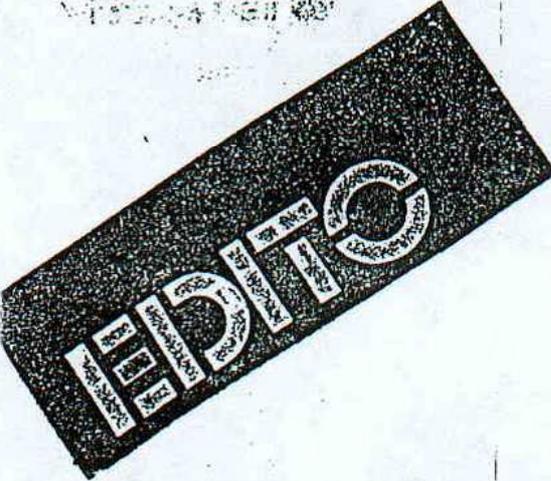
ALIGATOR

F R E E W A R E



AMSTRAD

NR 2



N'en jetez plus. Je sais qu'alligator ça prends deux L comme l'oiseau. Et alors si moi je préfère l'écrire avec un seul L, je suis libre. Non ?

A part cela, le premier numéro d'ALIGATOR a été très bien accueilli. J'en veux pour preuve les abonnements reçus après la lecture du NR 1.

Bon assez de pompage, ça glisse.

On continue pareil. Un pot de colle, une paire de ciseaux et toujours autant de rédactionnel. Je me suis renseigné auprès de confrères. Pagemaker c'est bien, mais l'impression demande plus d'une heure par page. Il paraît qu'une seule aiguille de l'imprimante travaille. Bonjour la galère.

Autre chose. On attend toujours vos idées, trucs et astuces. Vous ne vous êtes pas foulés outre mesure. Enfin, on fera avec ce que l'on a....

Signe: le rédacteur en chef, le journaliste, le programmeur, la secrétaire et la femme de ménage.

CLAUDE LE MOULLEC

#####

LES ÉDITOS DE LA MÈRE ALI

Dans le premier numéro d'ALIGATOR, je vous avais entretenu des différentes publications pour les CPC. J'avais laissé le dernier né, AMSTRAD 100%, pour la bonne bouche.

ALIGATOR qui n'a peur de rien, leur a proposé une interview exclusive. Silence total. Les géants ne frayent pas avec les nains. Ce n'est pas cela qui allait nous arrêter. Tout bon journaliste à qui l'on claque la porte d'entrée au nez, doit savoir faire le tour de la maison pour essayer la porte de service. Si cette dernière est fermée, il reste toujours la possibilité de fouiller les poubelles.

Montres moi ta poubelle, je te dirai qui tu es....

Autre truc; l'enquête de voisinage. Très instructif les voisins. Surtout quand ils ont une dent contre le propriétaire d'à côté.

Voici donc la déduction de la mère ALI HOLMES.

Amstrad 100% est né en Février 1988. Les mauvaises langues disent qu'Amstrad France a porté le bébé sur les fonds baptismaux. Pour la circonstance,

un grand frère AMSTRAD MAGAZINE, du changer de nom et devenir AMS MAG. D'ou grincements de dents, très compréhensibles de la part de l'évincé.

De plus, le nouveau né dès le nr 1, attaqua très fort ses concurrents. Je vous conseille de lire la revue de presse page 6. Trop peut être, car dès le nr 3 AMS MAG obtenait un droit de réponse. Les éditos de la SORACOM (CPC, AMSTAR...) de cette époque sont aussi très instructifs sur le climat ambiant. Avec le temps, apparemment, les esprits se sont calmés.

Pour ce qui est du contenu du magazine, ALIGATOR donne la mention très bien, quoique les NR 4 et 5 soient sensiblement dégraissés. Pas trop de pub, de l'humour, une bonne mise en page, des trucs, des astuces et des cours assez intéressants. Bref, un canard plaisant à lire.

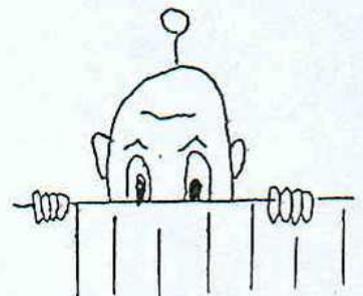
Je pense que le journal doit beaucoup au journaliste qui signe SINED LE BARBARE. Nous avons retrouvé sa trace dans HEBDOLOGICIEL, AMSTRADHEBDO et AMSTRAD MAGAZINE. C'est donc déjà un ancien combattant de la presse

informatique.

Avec lui, l'humour, ne reste pas au vestiaire. Si tous les profs de lycée étaient comme cela, les résultats du bac seraient peut être meilleurs. Enfin ALIGATOR est prêt à l'embaucher des qu'il en fera la demande.

Un dernier mot pour vous dire que nous avons reçu les disquettes 10 et 11 de FLOOPYSTRAD. Mais, il s'agit là d'un chant du cygne, car il n'y en aura pas d'autres. Avec moins de 100 clients, l'issue ne peut être que fatale. C'est bien dommage car cette initiative était intéressante. La société editrice, INFOMEDIA, désormais se consacrera aux C64, AMIGA et autres ATARI ST.

Bye les ptits loups. Gardez vous bien ...



```

10 REM :
20 REM :
30 REM : CLAUDE LE MOULLEC :
40 REM :
50 REM : 83 RUE J CURIE :
60 REM :
70 REM : 22420 PLOUARET :
80 REM :
90 REM : TEL 96 38 94 24 :
00 REM :
10 REM :
20 REM :
30 REM : TAQUINES-MOI !!
40 REM :
50 REM :
60 CLS: PEN 3: LOCATE 16,1: PRINT "FLASH NR
2": PEN 2: LOCATE 16,2: PRINT "=====
70 PEN 1: LOCATE 1,5: PRINT " Sur les
nombreux logiciels que j'ai deja publie, l
reproche le plus frequent est celui de
la longueur du listing."
80 LOCATE 1,9: PRINT " En voici une n
ouvelle serie que j'appellerai FLASH.
espere qu'ils vous plairont."
90 LOCATE 1,13: PRINT " Leur role est
la fois educatif et distrayant. Le list
g est des plus simple. Libre a vous d
augmenter le jeu de quelques modificat
ions."
0 LOCATE 1,18: PRINT " Ah ! J'oublia
le but du jeu..."
1 LOCATE 1,20: PRINT " Il s'agit d'u
taquin alphabetique a remettre dans le
n ordre en un temps donne."
2 LOCATE 32,25: PEN 3: PRINT "<ENTER>"
CALL &BB18
SYMBOL AFTER 32: TP=5000
CLS: BORDER 0: INK 0,0: INK 1,2: INK 2,2
NK 3,18
REM : AFFICHAGE :
x$="LE TAQUIN - LMC SOFTWARE": x=9: y=
VC=3: GOSUB 330
x$="CURSEURS": x=28: y=6: ENC=1: GOSUB 3
x$="JOYSTICK": x=28: y=11: ENC=2: GOSUB
x$="TIME": x=30: y=17: ENC=3: GOSUB 330
LOCATE 31,9: PRINT "OU"
GOTO 360
FOR i=1 TO LEN(x$): c=HIMEM+1+8*(ASC(
(x$,i,1))-32): SYMBOL 253,0, PEEK(c), P
c), PEEK(c+1), PEEK(c+1), PEEK(c+2), PEE
2), PEEK(c+3): SYMBOL 252, PEEK(c+3), PE
4), PEEK(c+4), PEEK(c+5), PEEK(c+5), PE
6), PEEK(c+6), 0
EN ENC: LOCATE x,y: PRINT CHR$(253): L
x,y+1: PRINT CHR$(252)
=x+1: NEXT: RETURN
STORE 390: PEN 2: FOR H=1 TO 5: READ
R 6=3 TO 19: LOCATE 6,X: PRINT CHR$(

```

```

380 NEXT G,H
390 DATA 7,11,15,19,23
400 RESTORE 430: FOR H=1 TO 5: READ X
410 FOR G=7 TO 23: LOCATE X,G: PRINT CHR$(
206)
420 NEXT G,H
430 DATA 3,7,11,15,19
440 REM : VARIABLES DE BASE :
450 tout$="ABCDEFGHIJKLMNO "
460 RIEN$=" "
470 DIM LETT$(16)
480 WINDOW #1,11,30,7,18: WINDOW #2,12,29
,8,17
490 tp1=tp: PER=0: GAN=0
500 REM : MELANGE :
510 FOR H=1 TO 16
520 X=INT(RND*16)+1
530 LETT$(H)=MID$(TOUT$,X,1)
540 FOR I=1 TO H-1
550 IF LETT$(H)=LETT$(I) THEN 520
560 NEXT: NEXT
570 REM : AFFICHAGE :
580 x=0: FOR h=9 TO 23 STEP 4
590 FOR I=5 TO 17 STEP 4: X=X+1
600 IF MID$(TOUT$,X,1)=LETT$(X) THEN PEN
3 ELSE PEN 1
610 LOCATE I,H: PRINT LETT$(X)
620 IF LETT$(X)=" " THEN X1=I: Y1=H: POSIT
=X
630 NEXT I,H
640 A=X1: B=Y1
650 REM : ROUTINE PRINCIPALE :
660 TP=TP-1: LOCATE 29,20: PEN 1: PRINT TP:
IF TP=0 THEN PER=1: GOTO 1030
670 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 660 ELSE MAN
=ASC(A$)
680 IF (MAN=242 OR MAN=8) AND X1<17 THEN
740
690 IF (MAN=243 OR MAN=9) AND X1>5 THEN
800
700 IF (MAN=240 OR MAN=11) AND Y1<21 THE
N 850
710 IF (MAN=241 OR MAN=10) AND Y1>9 THEN
900
720 GOTO 660
730 REM : GAUCHE
740 PO1=POSIT: LETT$(POSIT)=LETT$(POSIT+1
)
750 POSIT=POSIT+1: LETT$(POSIT)=" "
760 X1=X1+4: IF X1>17 THEN X1=17
770 IF X1>17 THEN X1=17
780 GOTO 950
790 REM : DROITE
800 PO1=POSIT: LETT$(POSIT)=LETT$(POSIT-1
)
810 POSIT=POSIT-1: LETT$(POSIT)=" "
820 X1=X1-4: IF X1<5 THEN X1=5
830 GOTO 950
840 REM : HAUT
850 PO1=POSIT: LETT$(POSIT)=LETT$(POSIT+4
)
860 POSIT=POSIT+4: LETT$(POSIT)=" "
870 Y1=Y1+4: IF Y1>21 THEN Y1=21
880 GOTO 950

```

```

890 REM : BAS
900 PO1=POSIT: LETT$(POSIT)=LETT$(POSIT-4
)
910 POSIT=POSIT-4: LETT$(POSIT)=" "
920 Y1=Y1-4: IF Y1<5 THEN Y1=5
930 GOTO 950
940 REM : AFFICHAGE :
950 IF MID$(TOUT$,PO1,1)=LETT$(PO1) THEN
PEN 3 ELSE PEN 1
960 LOCATE A,B: PRINT LETT$(PO1)
970 LOCATE X1,Y1: PRINT " "
980 A=X1: B=Y1
990 FOR H=1 TO 16: MID$(RIEN$,H,1)=LETT$(
H): NEXT
1000 IF TOUT$=RIEN$ THEN GAN=1: GOTO 1030
1010 GOTO 650
1020 REM : PERDU/GAGNE :
1030 PAPER #1,1: CLS #1
1040 PAPER #2,0: CLS #2
1050 IF PER=1 THEN 1070
1060 x$="GAGNE!": x=18: y=9: ENC=3: GOSUB 33
0: GOTO 1080
1070 x$="PERDU!": x=18: y=9: ENC=3: GOSUB 33
0
1080 PEN 2: LOCATE 15,14: PRINT "POUR REJO
UER"
1090 PEN 1: LOCATE 17,17: PRINT "<ESPACE>"
1100 WHILE INKEY$<>: WEND
1110 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 1110
1120 IF A$=" " THEN 1130 ELSE 1120
1130 CLS #2
1140 x$="ATTENTION": x=16: y=9: ENC=3: GOSUB
330
1150 IF PER=1 THEN 1190
1160 x$="LE TEMPS DIMINUE": x=13: y=14: ENC
=2: GOSUB 330
1170 FOR T=1 TO 4000: NEXT T
1180 TP=TP1-1000: ERASE LETT$: GOTO 250
1190 x$="TEMPS AUGMENTE": x=14: y=14: ENC=2
: GOSUB 330
1200 FOR T=1 TO 4000: NEXT T
1210 TP=TP1+1000: ERASE LETT$: GOTO 250

```



N'ayant toujours pas réglé le problème de photocopies, je suis au regret de demander désormais 3 timbres par numéro. Que ceux qui se sont abonnés à l'ancien tarif, se rassurent. Pour eux le contrat reste valable.

Faites circuler le journal, pretez-le, donnez le

La rédaction est toujours à votre disposition pour vos petites annonces, vos idées, vos trucs ou même vos articles si certains d'entre vous se sentent l'âme littéraire.

C LE MOULLEC - 83 RUE JOLIOT CURIE
i- 22420 PLOUARET - TEL 96 38 94 24

S'il est domaine où l'ordinateur puisse rivaliser avec l'homme et parfois même le supplanter, c'est bien dans le jeu d'échec.

Avant la réalité, il y a le rêve. Le "Joueur d'échecs" récit d'Edgar Poe, écrit il y a bientôt un siècle et demi, en est la parfaite illustration.

Une machine faite de rouages d'horlogerie et capable de battre les meilleurs joueurs de l'époque; quelle idée révolutionnaire. Même si par la suite l'automate se révélait n'être qu'un cul de jatte le mythe de la machine intelligente venait de naître.

Néanmoins, il faudra encore attendre un siècle pour que la première ébauche d'ordinateur jouant aux échecs prenne corps. Le programme d'Oscar Morgenstern stocké sur bande magnétique ne pouvait rivaliser avec ses adversaires humains. L'homme dominait encore facilement la machine.

Pourtant la machine venait déjà d'assimiler les principes de déplacements et de règles du jeu. Un grand pas venait d'être franchi.

Dans les années 50, l'américain Shannon, écrivit un programme en ayant l'idée de donner une valeur à chaque pièce de l'échiquier. Les déplacements se faisaient sans réflexion sur le seul concept d'un gain de points: "tu prends mon cavalier donc moi je prends ta tour avec mon fou, même si ainsi je laisse mon roi sans protection !"

Le système se révéla vite dépassé. Un chercheur de la NASA, Noah Choosky, eut une autre idée. Adapter à l'ordinateur la réflexion par arborescence.

Pour une pièce donnée, le tronc, on prend en compte tous les coups possibles. Ces coups deviennent les branches de l'arbre. Puis à partir de ces premiers coups en fonctions des réponses possibles de l'adversaire on imagine toutes les réponses. Nous en sommes déjà aux rameaux. Pour 20 coups possibles au départ nous en sommes déjà à 400 des le second

avec une élévation à la puissance 2 pour chaque coup supplémentaire.

Pour en revenir à notre arbre, dès le 4ème coup il n'est déjà plus qu'un épineux inextricable. En plus d'imaginer les coups possibles et leurs réponses il faut aussi que l'ordinateur sache faire le bilan et ne conserver que la meilleure solution.

C'est là que rentre en jeu la notion de temps. Malgré la vitesse des calculateurs de l'époque le temps nécessaire à la synthèse complète pour 6 ou 7 coups, était par trop prohibitif. De l'ordre de plusieurs mois, voire années, pour un seul coup.

Il fallait donc brider le programme pour qu'il ne se concentre que sur quelques possibilités, laissant ainsi dans l'ombre les traits de génie qui font les grands maîtres. Bref tout allait bien, l'homme était encore le maître des petites cases.

Que maintenant retantisse la Marseillaise....

Car c'est à un français, Jean Pitrat, que l'on doit l'idée révolutionnaire qui allait renverser la tendance. Je pense que même au delà des échecs, son raisonnement a ouvert les portes de la vraie intelligence artificielle.

En 1972, Jean Pitrat, eut l'idée d'un nouveau concept. Si au lieu d'étudier toutes les combinaisons possibles pour chaque pièce pour en choisir la meilleure on étudiait plutôt le but à atteindre.

C'est cette notion de but qui est importante. Faire choisir à l'ordinateur un objectif optimal et ensuite trouver la solution pour y arriver. Bref raisonner à l'envers.

"ROBIN", le programme de Mr Pitrat est ainsi capable d'analyser en quelques secondes un bon milliers de buts potentiels à atteindre sur plus de 15 coups. De faire le tri entre les bons et les mauvais. Bref, d'échafauder des plans pour arriver à la victoire.

A ce niveau, la plupart des joueurs moyens, sont déjà sur la touche. Seul les grands maîtres arrivent encore à tirer leur épingle du jeu. Pour que le commun

des mortels ne soit pas lassé par des défaites à répétitions il faut déjà concevoir des programmes à niveaux suivant la valeur de l'adversaire. La réflexion de l'ordinateur est si rapide sur certains coups que les informaticiens ajoutent des temporisations avant chaque réponse.

Il est vrai, qu'il n'y a rien de plus déconcentrant qu'un adversaire qui vous assène sa réponse alors que vous venez à peine de reposer votre pièce.

Depuis "ROBIN" les programmes d'échecs ont encore passablement évolués. Ils ont acquis la mémoire. C'est à dire qu'ils possèdent en eux la trace des meilleures parties jouées entre grands maîtres par le passé. A tout moments il leur est possible de les consulter et d'adapter leur stratégie en conséquence. A ce niveau, la bataille n'est déjà plus égale pour l'homme. On voit mal, durant un tournoi, Karpof ou Kasparov demander un "Time-Break" pour consulter leur bibliothèque échiquienne. Pourtant, c'est ce que l'ordinateur peut faire à tout moment. Bref, il triche!

Le temps n'est plus loin, s'il n'est déjà atteint, où l'ordinateur en plus de la mémoire, sera capable d'acquérir de l'expérience. Il sera capable de mémoriser toutes les parties que vous jouerez avec lui. Il en fera la synthèse, décortiquera vos faiblesses et modifiera son programme en conséquence. Au bout de d'une douzaine de parties, le joueur, n'aura plus aucune chance devant la machine.

Au stade où nous en sommes, les joueurs électroniques, (Chess Challenger, Soargon 3 et autres Sysis) ne laissent que peu de chances au joueur ordinaire. Pour vous donner un ordre d'idée, ces petites merveilles tournent toutes entre 2000 et 2200 points ELO (échelle officielle d'évaluation de la force d'un joueur). Les gros programmes tournant sur calculateurs atteignent déjà 2700 points. Pour mémoire, sachez que Kasparov en est à 2750-2800. De plus, ces monstres ne sont jamais sujet à la fatigue, au doute ou à

la déprime.

Dans cette bataille, l'homme en est déjà à tenir les seconds rôles. J'en veux pour preuve que cette mode qui consiste à se faire s'affronter deux programmes d'échecs. L'homme n'étant plus que le spectateur impuissant d'un combat entre circuits intégrés.

Certains dirons que c'est beaucoup de travail, de recherche et de temps pour somme toute, ce qui n'est qu'un jeu. Il n'en est rien. Chaque découverte, dans quelque domaine qui soit, est importante. Même si sa finalité paraît dérisoire, elle est le barreau d'une échelle. Grâce à ce barreau il sera possible d'atteindre le suivant et ainsi de gravir quelques degrés supplémentaires dans la connaissance.

Le concept de réflexion de Jean Pitrat, dont je vous parlais plus haut, a ouvert bien des horizons aux informaticiens.

Partir du but rechercher pour revenir à la situation actuelle tout en recherchant le meilleur chemin ; c'est un peu ce que font les systèmes experts.

Une grande société de recherche pétrolière française utilise sur ses plateformes un système construit sur ce mode de réflexion.

Un incident est signalé. L'ordinateur analyse le type d'incident. Le but rechercher étant le retour à la situation normale. L'ordinateur consulte sa mémoire où tous les incidents, avec leur solution, qu'a connu la compagnie par le passé sont répertoriés. En fonction de son "expérience" l'ordinateur crache la solution qui lui semble la plus appropriée. A l'homme d'agir.

Une fois l'alerte passée, le programme est nourri des résultats obtenus. Il augmente ainsi son expérience et modifie s'il y a lieu son raisonnement.

Pour en revenir à nos échecs ; sommes nous réellement désarmés devant la machine ?

Pas tout à fait ; il existe un critère que les ordinateurs ont du mal à assimiler ; c'est l'illogisme. Il est possible de décontenancer le logiciel si en début de partie vous lui offrez un sacrifice

important qu'il ne saura refuser. Un gambit de la dame par exemple.

Plusieurs revues comme "S&V MICRO" se sont fait l'écho de telles astuces. A vous de rechercher celle qui vous paraîtra la meilleure et de l'essayer sur votre partenaire informatique.

Vous verrez que heureusement l'homme n'a pas encore complètement baissé le Si vous passez un programme d'échec collez lui ce qui suit dans les dents. Cela lui fera les pieds.

	VOUS	COMPUTER
1	E4	E5
2	FC4	CF6
3	FxF7+	RxF7
4	CF3	CC6
5	CS5+	RG6
6	H4	FB4
7	H5	CxH5 (!)
	sinon Dame out CF7+	
8	DxH5	RF6 (!)
9	DF7	RxG5
10	TH5	RG4 (!)
11	DF5	mat

C'EST POUR LE PROCHAIN :

Le numéro 2 n'est pas encore sorti, qu'ici à la rédaction nous pensons déjà au numéro 3.

Réservez le dès maintenant, car il n'y en aura peut être pas pour tout le monde.

Dans le prochain numéro, vous retrouverez vos rubriques habituelles. Vous y trouverez un article sur le fameux bug IMPROPER ARGUMENT sur la ligne SYMBOL AFTER avec la façon d'y remédier.

Pour les fans de la programmation nous ouvrirons un dossier sur la création et l'animation de sprites.

Que ceux d'entre vous pour qui LANGAGE MACHINE et L'HEBREU c'est la même chose se rassurent. Nous ferons simple et efficace.

Je sais que d'autres revues ont fait des dossiers similaires. Mais moi même qui m'y connaît un peu, je m'y suis noyé. Pourtant avec quelques idées et un peu d'astuce il est facile de sortir des caractères redéfinis et d'animer des sprites à l'écran.

Ceux qui ont le temps taperont ROLLING STONES (CPC de JUIN 88). 12 sprites+une simple routine d'affichage = un bon jeu.

PEEK ET POKE VONT EN BATEAU

-Bonjour Mr Gator. Quel bon vent vous amène ?

-Bonjour Pere Cepteur. Oh ! j'ai juste besoin d'un peu d'épicerie.

-Très bien, très bien. Et ce sera quoi pour votre service ?

-Un litre d'huile, une salade et une Samantha Fox toute nue.

-Très simple: MEMORY &1FFF:load "fichier":Poke &2247,5:call &200.

-Elle est fraîche au moins ?

-Tout ce qu'il y a de plus frais. Et avec ça ?

-Mettez moi une boîte de petit pois et 100 vies dans BOMB JACK 2.

-Très facile :MEMORY 5799:MODE 0:LOAD "B2CODE.BIN",5980:POKE &18EA, 0:CALL 60000

-Merci beaucoup, je crois que ce sera tout pour aujourd'hui à moins que vous ayez un ARKANOID de derrière les fagots.

-Arkanoid ! Arkanoid ? Je pense que j'ai quelques choses de ce type. Attendez moi là. je vais voir dans ma remise. En attendant taper ceci :

```
10 OPENOUT 'd':MEMORY &83F:
LOAD 'GAME.SBF',&840:
CLOSEOUT
20 FOR I=1 TO 35
25 READ A$
30 POKE &83FF+I,VAL(''+A$)
40 NEXT I:CALL &9400
50 DATA 21,40,8,11,CO,75,D5,E5,3E,
55,AE,77,23,1B,7A,B3,20,F6,AF,
32,F3,A,32,74,B,E1,C1,11,40,0,
ED,B0,C3,F1,1
```

WANTED ...
Recherche désespérément le plan complet du schéma ou du montage à faire pour passer un lecteur 5"25 en drive A

ECRIVEZ A : ALEX
25 bis FBG MADELEINE
45000 ORLEANS