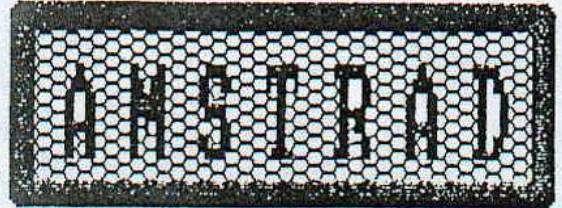
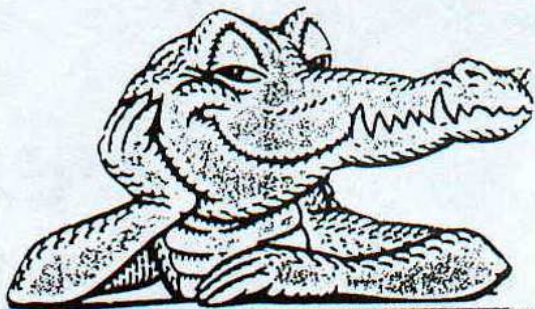


ALI GATOR

FREWARE



#####



C'est l'histoire d'un mec, un bon bricoleur, qui fabriquait pour ses pots des tire-bouchons supers. Un jour un journaliste fit un petit reportage sur son activité. L'article passa dans le Xing Post (quotidien chinois). Huit jours plus tard le pauvre mec, croulait sous le poids de 500 millions de commandes de tire-bouchons.

Farabole selon saint LMO....

Tout ceci pour vous dire merci. Merci d'être si nombreux. Merci de vos encouragements. Merci à ceux qui m'ont fait des photocopies (SVP faites m'en de ce NR 5). Merci à ceux qui ont envoyé des trucs, des listings et autres bidouilles.

Et tant pis si je n'ai plus de salive à force de coller des timbres et des lettres. Tant pis si mon facteur me fait la gueule parce qu'il croule sur le poids de mon courrier. Tans pis si ma femme gueule parce que le téléphone est toujours occupé. Tans pis si mes gosses grognent parce qu'ils ne peuvent plus toucher au CPC toujours entre les mains de leur tyran de père (cela devrait s'arranger; Noël approche).

Bref, voici le nr 5 d'ALIGATOR et bonnes fêtes de fin d'année à tous.

CLAUDE LE MOULLEC - 83 RUE JULIOT CURIE - 22420 PLOUARET - TEL 96 38

94 24

#####

LES FOTINS DE LA MERE ALI

Ils signent un listing dans AMS MAG, un article dans CPC ou une bidouille dans AMSTRAD 100%. Un jour ici, un autre là, ce sont des informaticiens d'un nouveau genre. On les appelle les mercenaires car ils n'ont pas de maitre et se vendent au plus offrant.

Yoi la Mere ALI, j'ai voulu en savoir plus aussi je me suis mise à la recherche d'un de ces oiseaux rares. Pendant trois jours, j'ai consulté des tonnes de petites annonces, grillé un minitel, passé des centaines de coups de fils avant d'en trouver un qui accepte de répondre à mes questions. Et encore il n'a pas admis que l'on dévoile son vrai nom. Le seul que nous utiliserons dans ces colonnes; c'est son nom de guerre : Gros Lézard.

MA - Pourquoi ce gout du secret Mr Gros Lézard ?

GL - Tout simplement parce que je tiens pas à que mon percepteur et ma femme sachent que je fais de l'informatique. Ils me croient pilote de moto-crotte à la mairie de Paris.

MA - L'informatique n'est donc pas votre métier ?

GL - Non pas du tout. Il y a bientôt 5 ans, j'ai acheté un peu par hasard un micro d'occase. C'est comme si j'avais mis le doigt dans un engrenage. Tout mon bras y est passé, mes nuits blanches, mes loisirs, mes économies. J'avais un jardin qui faisait ma fierté. Maintenant on peut dire que chez moi, les mauvaises herbes ont leur chance. D'ailleurs je me demande si je ne vais pas solliciter la prime Européenne sur la jachère.

MA - Pour faire de l'informatique comme vous le faites, vous devez néanmoins être un matheux ?

GL - Oui et non. Jusqu'à la 3eme c'était le cas, mais en seconde C, il m'a fallu prendre en marche le train des mathématiques modernes.

MA - Et alors ?

GL - Ben, j'ai louppé le marche-pied et le train m'est passé dessus. J'ai bien aissayé l'année suivante mais rebelote. Aussi j'ai laissé tomber. Comme je n'étais pas capable de prendre un train, j'ai essayé les bateaux. Là ça collait. J'ai bourlingué sur toutes les mers pendant 10 ans. C'est durant cette période que j'ai récolté tous mes tatouages. Attendez, les plus beaux ne sont pas visibles. je vais vvous les montrer....

Avant que j'ai eu le temps de réagir Mr Gros Lézard se déshabille pour me montrer ses oeuvres d'art. Il en a partout, même un serpent qui s'enroule

F

pour de sa (censuré).

Maintenant, je comprends pourquoi on l'appelle Gros Lézard....

MA - Heum ,heu ... Mr Gros Lézard pourquoi ne travaillez vous pas à temps plein pour une boîte de softs. Avec vos connaissances, vous trouveriez facilement un job.

GL - Je n'y tiens pas. J'ai trop d'esprit d'indépendance. Et puis je suis très bien dans mes basquettes. Marié, des finances, une baraque au pays, un travail qui me plaît. Pourquoi tout remettre en question. Et à vrai dire, je ne pense pas que l'informatique soit un métier d'avenir.

MA - Allons donc ! Pourquoi faites-vous cela ? Vous allez désespérer les jeunes lecteurs.

GL - Si c'est vraiment leur vocation, qu'ils y aillent à fond. Mais il faut bien savoir que les métiers de l'informatique sont des métiers où il est difficile de vieillir. Tout va très vite. Les matériels changent tous les jours, les techniques évoluent. Le mec qui travaille là-dedans, pour se maintenir à niveau doit se recycler en permanence si il ne veut pas être dépassé. Bucher et suivre des stages, ça passe quand on est jeune mais à 50 ans : bonjour la galère.

MA - Et l'argent ,gagnez vous beaucoup d'argent avec votre micro?

GL - Non, ce n'est vraiment pas le trou. Les sommes touchées ne sont pas glorieuses mais ce n'est pas avec ça que je pourrais vivre. Un soft que j'ai écrit pour un canard m'est payé entre 1000F et 2500F. Vous voyez, la fourchette est large. Quand vous songez au nombre d'heures nécessaires à la mise au point d'un programme on est bien loin de l'Eldorado. Je ne vous parle pas des problèmes, l'imprimante qui tombe en rade, le micro qui se fait vieux et qu'il faut changer. Il y a aussi le journal qui fait du bruit, l'illite et avec lui disparaissent les droits d'auteur.

MA - Pour cela il y a des recours, n'est-ce pas ?

GL - Oui bien sûr, mais les frais de procédure à engager sont souvent supérieurs aux sommes qui vous sont versées. Alors on préfère attendre. Et puis , je vous avoue que je travaille surtout pour le plaisir. Mon plaisir de créer et mon plaisir de jouer avec mes logiciels. Finalement c'est cela qui est

le plus important.

Mécanique

N.B: Interview honteusement truquée. Toute ressemblance avec une personne existante ou ayant existé, ne peut être que le fruit du hasard....

(Si, si....vous ne me croyez pas...bon tant pis)



```

10 REM ::::::::::::::::::::::::::::
20 REM :
30 REM : PETIT MAIS UTILE :
40 REM :
50 REM : EFFACEUR FICHIER SUR DISC :
60 REM :
70 REM ::::::::::::::::::::::::::::
80 MODE 1: PEN 1: CAT
90 WINDOW #1,1,40,20,25:CLS #1
100 LOCATE 3,23:PRINT "-----,-----"
110 LOCATE 1,20:PRINT "NOM (avec joker)
DU FICHIER A EFFACER"
120 LOCATE 1,22:INPUT A$
130 IF LEN(A$)>12 THEN CLS #1:GOTO 90
140 CLS #1:LOCATE 1,20:PRINT "FICHIER A
EFFACER : ";PEN 2:PRINT A$
150 PEN 3:LOCATE 12,25:PRINT"CONFIRMER
(O/N)"
160 B$=INKEY$:IF B$="" THEN 160
170 B$=UPPER$(B$):IF B$="N" THEN RUN
180 IF B$="O" THEN 190 ELSE 160
190 WERA, A A$:REM POUR LES QWERTY (WERA, @
A$)
200 RUN

```



```

::::::::::::::::::::::::::
:
: CLS ! MON MARI.... :
:
:
:
:

```

Dans la rubrique des coupeurs de cheveux en quatre ou encore pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué, j'apporte ma pierre à l'édifice commun.

Voici six petites listings, qui n'ont tous qu'une fonction; celle de remplacer la commande CLS.

Pourquoi se casser la tête à écrire des routines qui existent déjà, me direz vous ?

Tout simplement, parce que celles-ci apportent un petit plus à vos programmes et permettront à l'utilisateur de vos élucubrations de s'exclamer...

-Tas vu le CLS...Class ce mec !

Assez de bavardages, passons aux listings. Les premières lignes ne sont là que pour remplir l'écran. Seules sont intéressantes les lignes de la routine binaire. A noter qu'elles sont toutes relogeables où bon vous semble. L'adresse &A400 ayant été choisie arbitrairement.

Les deux premières effectuent un balayage horizontal de l'écran. De haut en bas pour la première et de bas en haut pour la seconde.

Les deux suivantes ne sont qu'un scrolling vertical avec non-recopie du dernier octet de la ligne. De gauche à droite pour la troisième et l'inverse pour la quatrième.

Les deux dernières sont à mon avis les plus intéressantes. Je vous laisse le soin de découvrir l'effet visuel que vous obtiendrez avec elles.

Quoi ! vous êtes encore en train de me lire. Sauter sur votre clavier. C'est un ordre !

5 REM LISTING 1

```

10 CALL &BBFF
20 CLS:MEMORY &A3FF:PAPER 3:CLS
30 FOR H=1 TO 205:PRINT H;:NEXT
40 FOR H=&A400 TO &A427:READ A$:POKE H,V
AL("&" + A$)
50 NEXT
60 CALL &A400
1000 DATA 21,00,C0,06,C8,C5,E5,3E,00,06,
50,77,23,10,FC,E1,C1,CD,26,BC,CD,1D,A4,C
D,1D,A4,10,E9,C9,C5,E5,06,FF,C5,C1,10,FC
,E1,C1,C9

```

5 REM LISTING 2

```

10 CALL &BBFF
20 CLS:MEMORY &A3FF:PAPER 3:CLS
30 FOR H=1 TO 205:PRINT H;:NEXT
40 FOR H=&A400 TO &A427:READ A$:POKE H,V
AL("&" + A$)
50 NEXT
60 CALL &A400
1000 DATA 21,cF,FF,06,C8,C5,E5,3E,00,06,
50,77,2B,10,FC,E1,C1,CD,29,BC,CD,1D,A4,C
D,1D,A4,10,E9,C9,C5,E5,06,FF,C5,C1,10,FC
,E1,C1,C9

```

5 REM LISTING 3

```

10 CALL &BBFF

```

```
CLS:MEMORY &3FFF:PAPER 3:CLS
FOR H=1 TO 205:PRINT H;:NEXT
FOR H=&A400 TO &A41F:READ A#:POKE H,V
L("&" + A#)
NEXT
CALL &A400
000 DATA 06,50,C5,21,4F,C0,06,C8,C5,E5,
1,E5,2B,01,4F,00,3E,00,ED,B6,12,E1,C0,2
BC,C1,10,EC,C1,10,E3,C9
```

REM LISTING 4

```
CALL &B8FF
CLS:MEMORY &3FFF:PAPER 3:CLS
FOR H=1 TO 205:PRINT H;:NEXT
FOR H=&A400 TO &A41F:READ A#:POKE H,V
L("&" + A#)
NEXT
CALL &A400
000 DATA 06,50,C5,21,00,C0,06,C8,C5,E5,
1,E5,23, 01,4F,00,3E,00,ED,B0,12,E1,C0,
5,BC,C1,10,EC,C1,10,E3,C9
```

REM LISTING 5

```
CALL &B8FF
CLS:MEMORY &3FFF:PAPER 3:CLS
FOR H=1 TO 205:PRINT H;:NEXT
FOR H=&A400 TO &A40A:READ A#:POKE H,V
L("&" + A#)
NEXT
FOR H=1 TO 8:CALL &A400:NEXT
000 DATA 97,21,00,C0,CB,3E,23,BC,20,FA,
9
```

REM LISTING 6

```
CALL &B8FF
CLS:MEMORY &3FFF:PAPER 3:CLS
FOR H=1 TO 205:PRINT H;:NEXT
FOR H=&A400 TO &A41C:READ A#:POKE H,V
L("&" + A#)
NEXT
CALL &A400
000 DATA 06,07,C5,21,00,C0,ED,5F,77,23,
C,B7,20,F8;C1,10,F1,21,00,C0,3E,00,77,2
,7C,B7,20,F8,C9
```

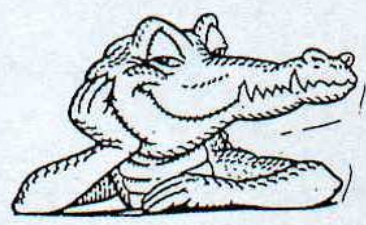


```
.....
:
: UTILITAIRE CREATION DE SPRITES :
:
: suite et fin ...OUF !
:
:
.....
90 GOSUB 2490:GOSUB 2540:SAVE F$,B,&90
,deb-&9000:ERASE c:GOTO 170
90 LOCATE 1,10:INPUT " NOM DU FICHIER
;F$
00 IF dis=1 AND LEN(F$)>8 THEN F$=LEFT
F$,8)
10 IF dis=0 AND LEN(F$)>16 THEN F$=LEF
```

```
T$(F$,16)
2520 LOCATE 1,10:PRINT STRING$(40," "):L
OCATE 1,10:PRINT " NOM DU FICHIER ";F$
```

```
2530 RETURN
2540 PEN 3:LOCATE 4,13:PRINT sp-1;" Sprit
e(s) de &9000 a &";HEX$(deb):RETURN
2550 REM ::::: CHANG DE COULEUR :::::
2560 IF mo=0 THEN GOTO 2640
2570 co=co+1:IF co>4 THEN co=1
2580 ON co GOTO 2590,2600,2610,2620
2590 LOCATE 24,24:PRINT CHR$(32):PEN 1:L
OCATE 6,24:PRINT CHR$(240):enc=0 :GOTO 1
760
2600 LOCATE 6,24:PRINT CHR$(32):PEN 1:LO
CATE 12,24:PRINT CHR$(240):enc=1 :GOTO 1
760
2610 LOCATE 12,24:PRINT CHR$(32):PEN 2:L
OCATE 18,24:PRINT CHR$(240):enc=2 :GOTO
1760
2620 LOCATE 18,24:PRINT CHR$(32):PEN 2:L
OCATE 24,24:PRINT CHR$(240):enc=3 :GOTO
1760
2630 REM ::::: COULEUR MODE 0 :::::
2640 co=co+1:IF co>16 THEN co=1
2650 LOCATE 6,23:PEN 1:PRINT co-1
2660 enc=co-1:LOCATE #1,11,1:PEN #1,enc:
PRINT #1,CHR$(143):GOTO 1760
2670 REM ::::: MIROIR :::::
2680 REM ::::: FONCTION MIROIR :::::
2690 x=mx:y=2:DIM c1(mx-1,my-1)
2700 FOR h=1 TO mx-1:FOR g=1 TO my-1:col
=c(h,g):PEN col:LOCATE x,y:PRINT CHR$(14
3)
2710 c1(x-1,y-1)=col:y=y+1:NEXT g:x=x-1:
y=2:NEXT h
2720 FOR h=1 TO mx-1:FOR g=1 TO my-1:col
=c1(h,g):c(h,g)=col
2730 px=527+(h*mult):py=48-(g*2):PLOT px
,py,col:NEXT g,h
2740 ERASE c1:x=2:y=2:x1=x:y1=y:GOTO 196
0
2750 REM ::::: MODIFIER :::::
2760 CLS:PEN 2:LOCATE 13,2:PRINT"--* MOD
IFIER *--":LOCATE 17,3:PEN 3:PRINT"=====
===="
2770 PEN 1:LOCATE 1,8:PRINT" Cette fon
ction vous permettra de modifier un SPRI
TE dans un fichier deja sau-vegarde sur
cassette ou sur disque."
2780 LOCATE 1,12:PRINT" Il vous suffit
de repondre aux deman-des du programme
."
2790 LOCATE 1,15:PRINT" Lorsque votre S
PRITE est modifie vous pouver sauvegarde
r votre fichier ou l'enrichir de nou
veaux SPRITES."
2800 PEN 3:LOCATE 2,24:PRINT"DESIREZ VOU
S MODIFIER UN SPRITE (O/N)"
2810 A#=INKEY$:IF A#="" THEN GOTO 2810
2820 a#=UPPER$(a#):IF a#="N" THEN GOTO 1
70
2830 IF a#="D" THEN back=1:GOTO 2850
2840 GOTO 2810
```

2850 IF fo=1 THEN ERASE c



```
2860 WINDOW #5,1,40,5,25:CLS #5
2870 PEN 1:LOCATE 1,8:PRINT" LE SPRITE E
ST EN MEMOIRE ? ( O / N )"
2880 A#=INKEY$:IF A#="" THEN GOTO 2880
2890 a#=UPPER$(a#):IF a#="N" THEN 2920
2900 IF a#="O" THEN GOTO 3020
2910 GOTO 2880
2920 LOCATE 1,12:INPUT " NOM DU FICHIER
";F$:f#=UPPER$(f$)
2930 IF dis=0 THEN GOTO 3000
2940 LOCATE 1,16:PRINT" SUR CASSETTE OU
DISQUETTE ( C / D )"
2950 A#=INKEY$:IF A#="" THEN GOTO 2950
2960 a#=UPPER$(a#):IF a#="D" THEN 3000
2970 IF a#="C" THEN GOTO 2990
2980 GOTO 2950
2990 @TAPE
3000 LOCATE 1,20:LOAD F$,&9000
3010 lgfi=PEEK(&A76D)+256*PEEK(&A76D+1)
3020 CLS #5:PEN 1:LOCATE 1,8:PRINT" MODE
UTILISE ? ( 0 / 1 )"
3030 A#=INKEY$:IF A#="" THEN GOTO 3030
3040 IF a#="0" THEN mo=0:mult=4:GOTO 307
0
3050 IF a#="1" THEN mo=1:mult=2:GOTO 307
0
3060 GOTO 3030
3070 LOCATE 1,12:INPUT* NUMERO DU SPRITE
";nrsp:sp=nrsp:nrsp=nrsp-1
3080 CLS :PEN 2:LOCATE 1,1:PRINT" INITIA
LISATION MATRICE":PEN 3:LOCATE 2,2:PRINT
"-----"
3090 GOSUB 800
3100 IF mo=0 THEN mx1=(mx-1)/2 ELSE mx1=
(mx-1)/4
3110 my1=my-1.ad=(mx1*my1)+temoin:deb=&9
000+(ad*nrsp):tsp=INT(lgfi/ad)
3120 GOSUB 1310
3130 POKE &A415,mx1
3140 POKE &A40D,my1
3150 CALL &A400,&C722,deb
3160 FOR h=1 TO mx-1:FOR g=1 TO my-1
3170 col=TEST(527+(h*mult),48-(g*2)):LOC
ATE h+1,g+1:PEN col:PRINT CHR$(143):c(h,
g)=col:NEXT g,h
3180 x=2:y=2:x1=x:y1=y:GOTO 1960
3190 IF mo=0 THEN GOTO 3210
3200 LOCATE 2,23:PRINT "SPRITE nr";SP;"
modifier":GOSUB 2270:deb=&9000+lgfi:sp=
tsp+1:back=0:fo=0:GOTO 2170
3210 LOCATE 2,23:PEN 2:PRINT "NR";SP;"mo
difier":GOSUB 2270:deb=&9000+lgfi:sp=tsp
+1:back=0:fo=0:GOTO 2230
```

FIN

Et voilà, vous en avez enfin terminé avec le plus gros morceau de ce dossier sur la création et la gestion des sprites.

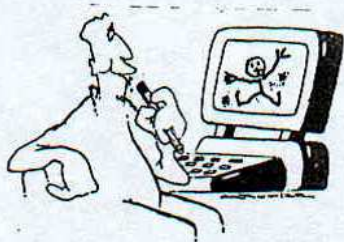
L'utilitaire que vous venez de rentrer va vous permettre d'élaborer vos premières œuvres. Mais avant toutes choses, je voudrais vous faire part de quelques généralités.

Qu'est ce que c'est un sprite ? Un sprite ou lutin c'est un certain nombre d'octets de différentes valeurs. C'est la représentation à l'écran de ces valeurs qui va vous donner des pixels de différentes couleurs et par là même de représenter votre dessin.

Lorsque vous créez un sprite avec un utilitaire tel que le mien, les octets de ce sprite sont stockés dans la RAM de votre CPC sous forme linéaire. Ici c'est à partir de l'adresse &9000, mais rien ne vous empêchera par la suite de stocker votre fichier dans un autre endroit.

Le travail des routines d'affichage va consister à récupérer les octets et à les envoyer dans la RAM vidéo (l'écran). Tout cela dans un ordre établi à l'avance. Nous avons en RAM une ligne continue d'octets. La routine d'affichage va sectionner cette ligne en plusieurs segments et les afficher les uns au dessus des autres.

C'est là qu'intervient la notion de matrice. Vous devez toujours tenir à l'esprit cette notion de taille de sprite. Avant de commencer vos dessins vous devez délimiter le cadre dans lequel ils seront contenus. Dans mon utilitaire il s'agit de l'option 3 du menu HELP.



Les routines d'affichage qui ont été conçues pour des sprites de 4 octets sur 16 lignes de pixels. Soit deux caractères textes superposés en mode 0. Il est bien sûr possible de modifier les routines pour des tailles différentes mais chaque fois il faut se en son temps, pour l'instant faites tourner le logiciel dans tous les sens. Habituez vous à son maniement rendez vous pour le prochain numéro.

Pour ceux qui prennent le train en marche contactez la rédaction vous désirez les anciens numéros.

```

5 MEMORY &BFFF
10 A=&9000:F=&9100:L=100:WHILE AK=F:FOR
A=A TO A+15:READ C#:K=VAL("&*"+C#):S=S+K+
65536*(S+K)>32767):IF A<=F THEN POKE A,K
20 NEXT:READ D#:T=VAL("&*"+D#):IF T>S TH
EN PRINT CHR$(7);"Erreur ligne";L:END EL
SE L=L+5:WEND
100 DATA 00,40,00,00,40,80,08,00,84,08,0
C,00,0C,0C,0C,00,01C4
105 DATA 00,0C,00,88,00,00,88,88,00,44,8
B,88,00,44,88,CC,0654
110 DATA 00,88,88,CC,00,88,00,30,00,88,A
0,0C,00,20,A0,0C,0AEB
115 DATA 00,0C,0C,08,00,04,0C,08,00,00,0
C,00,00,40,C0,00,0C2C
120 DATA 00,40,00,00,40,80,08,00,84,08,0
C,00,0C,0C,0C,00,0D70
125 DATA 00,0C,00,88,00,00,88,88,00,44,8
B,88,50,44,CC,44,128C
130 DATA 50,CC,44,44,00,CC,00,44,00,CC,5
0,10,00,30,50,08,16F4
135 DATA 00,0C,0C,0C,80,0C,08,0C,40,84,5
5,C0,00,80,EA,80,1B7B
140 DATA 00,14,AB,00,00,14,AB,00,00,14,A
B,00,00,14,AB,00,1E6B
145 DATA 00,9C,8C,00,44,96,A9,28,C9,8C,A
9,16,D6,00,00,16,249E
150 DATA D6,00,00,16,D6,00,00,16,D6,00,0
0,16,D6,00,00,16,284E
155 DATA D6,14,AB,16,C3,8C,A9,16,41,96,A
9,28,00,96,8C,00,2F2E
160 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,2F2E
165 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,2F2E
170 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,2F2E
175 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,2F2E
180 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,0
0,00,00,00,00,00,2F2E
200 CLS:PRINT "FICHIER DES 4 SPRITES COR
RECT..."
210 PRINT:PRINT:PRINT
220 PRINT "NOM DE SAUVEGARDE : 4SPRITES.
BIN"
230 SAVE "4SPRITES",8,&9000,&100
240 REM VOICI UN FICHIER CONTENANT LES 0
CTETS DE 4 SPRITES CREE AVEC SPRICREA
250 REM IL N'EST LA QUE POUR CEUX QUI MA
NQUE D'IMAGINATION ET N'ON PAS ETE CAPAB
LE DE CREEER LES SPRITES DEMANDES
260 REM LE LANCEMENT DE CE FICHIER SAUVE
GARDE UN FICHIER BINAIRE <4SPRITES>
270 REM CE FICHIER BINAIRE NOUS SERVIRA
POUR LA DEMONSTRATION QUI SUIVRA

```



.....
:
: RUBRIQUE A BRAC.....
:
:

Flash info

Pas de PEEK ET POKE VONT EN BATEAU dans ce numéro. Ne pleurez pas je vous offre bien mieux.

Emmanuel Marty est un spécialiste de cette discipline et m'a proposé une sorte d'association.

Le résultat est, que vous recevrez cette fois-ci deux Freewares pour le prix d'un seul. ALI GATOR que je n'ai plus besoin de vous présenter et AMSTRUC le freeware des pokes.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que le premier numéro vaut son pesant d'or. Un seul regret, les K7 resterons un peu sur leur faim.

Flash info

ALI GATOR étend son champ d'action. Désormais tous les mois dans AMS MAG le rédacteur en chef (LMC pour les connaisseurs) y va de son article d'initiation au basic agrémenté d'un petit listing de jeu. Sortie du premier cours dans le numéro 41 du mois de décembre.

Et dire qu'ils y en a qui me réclame un ALI GATOR tous les mois. Ils veulent ma mort ou quoi ?

Flash info

Tout augmente sauf ALI GATOR. 3 timbres par numéro, un carnet de 10 pour 4 numéros. Qu'on se le dise, cela ne va pas durer.

.....
:
: PETITES ANNONCES GRATUITES :
:
:

Vends 1000F lecteur disquette 5pi/4 complet (alim,boitier,cables,etc) 2 x 178KO - 40 pistes.Doc et liste correspondants/contacts (contre 2 timbres)

RAFAEL BERNA-15 PASSAGE DU GENIE-75012 PARIS-TEL (1) 43 72 64 64 apres 21H (sinon répondre)

Vends DPM 2000 + 3 rubans et traitement de textes (1200F)-contacter la rédaction.

Achete 6128 couleur bon état avec ou sans logiciels.Prix inférieur à 3000F-Faire offres à la rédaction.