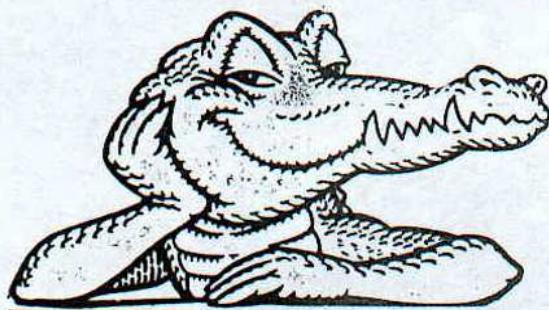
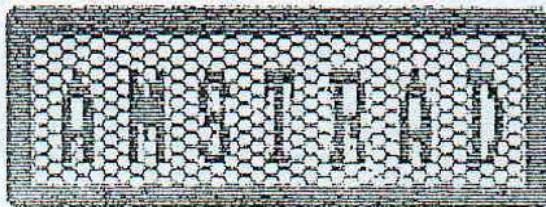


ALI-GATOR

FREEWARE



EDITORIAL

Et voici le numéro 6 d'ALI GATOR. Avec un peu de retard, je sais. Mais la neige était si bonne que j'ai eu un mal fou à la quitter pour vous rejoindre.

A raison d'un numéro tous les deux mois, avec le prochain nous fêterons notre premier anniversaire. Pour un Freeware, c'est presque l'âge adulte. Une surprise attendra ceux d'entre vous qui n'ont fait confiance depuis le début. Je ne vous en dis pas plus pour le moment.

Dans l'édition du NR 2, je me lamentais devant ma solitude. Ce n'est plus aussi vrai aujourd'hui. Je remercie donc tous ceux qui d'une façon ou d'une autre ont contribué à ce petit journal. Tout en espérant qu'ils seront encore plus nombreux pour le prochain.

Donc avis aux amateurs. Une seule et unique adresse....

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

LES ROTTINS DE LA MÈRE ALI

Vous avez tous entendu parler des virus informatiques. Ces vilaines étoiles bêtises qui se reproduisent à la vitesse de la lumière. Si vite u'avant d'avoir éteinte ladite lumière ils ont déjà envahis toutes vos disquettes.

Sur les CPC le mal n'est jamais très grave car nos chères machines sont rarement reliées entre elles. Tout au plus vous endommagerez une disquette. Biensur, si cette disquette contenait toute votre photographie c'est triste pour les générations futures. Mais enfin elles y survivront.

Pour les grands ordinateurs, ces souvent interconnectés, le mal est tout autre.

Quelques récentes affaires qui défrayée la chronique, ont montré tout les dégâts que peuvent occasionner des bombes logiques. Et encore, jusqu'à jour ces virus n'étaient l'œuvre de joyeux plaisantins. Les

responsables des grands réseaux s'arrachent les cheveux en pensant à ce qu'il serait advenu dans le cas d'un terrorisme informatique délibéré.

De grosses têtes se sont misent au travail pour essayer de trouver la parade. La parade existe et c'est toujours la même. Créez un verrou de sécurité... jusqu'à ce qu'un petit malin en trouve la clef. Et en route pour une nouveau tour de manège.

C'est exactement comme pour la protection des logiciels. Une nouvelle protection apparaît sur le marché et les crackers se jettent dessus avec délectation. L'émulation aidant un, deux ou trois mois plus tard la protection sois-disant infaillible est bonne à mettre à la poubelle.

Pour en revenir à notre virus, personne n'est à l'abri. La revue AMS-MAG (NR 41 et 42) elle même s'est faite piéger. Sous couvert d'une astuce d'invincibilité dans le jeu THE LIVING DAYLIGHTS un petit mécréant rendait

votre disquette inutilisable. Heureusement la parade a été très vite trouvée et publiée dans le numéro de Février.

Et si je vous apprenais à créer vous même un virus....

Oh ! Pas un virus très méchant. Un petit, tout simple en basic. A vrai dire ce n'est même pas un virus mais une petite protection contre l'emploi sans votre accord d'un de vos logiciels.

Vous venez de créer un programme dont vous voulez être le seul à en avoir l'accès. Soit votre programme TOTO.BAS que vous sauvegardez en protégé sur une disquette. Vous n'êtes pas sans savoir qu'une protection basic est très simple à faire disparaître.

Aussi avant de faire votre sauvegarde définitive vous allez créer les deux lignes suivantes

```
1 LOCATE 1,1:PRINT "APPUYEZ SUR UNE  
TOUCHE":A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1 ELSE  
A$=UPPER$(A$):POKE 100,  
ASC(A$):NMX$="TOTO.BAS":AFTER 500,1
```

3SUB 2001

10 REM ICI SE PLACERA LE RESTE DE
JOTRE PROGRAMME
2001 A=PEEK(100):IF A=65 THEN
RETURN ELSE 4ERA,ANMX\$:CALL 0:RETURN

Et voilà le tour est joué. Si l'utilisateur en début de programme ne tape pas la bonne lettre (en l'occurrence un A ici) au bout d'un certain temps le programme s'arrête, disparaît de la RAM de votre CPC et disparaît encore du catalogue de la disquette.

Quelques explications sur ces deux lignes.

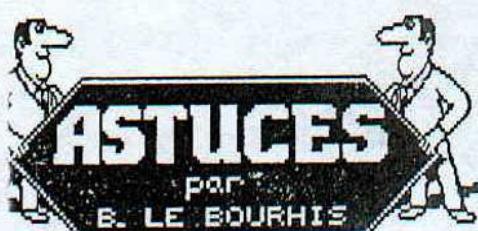
LIGNE 1

Primo attente d'une touche. Valeur de cette touche stockée à l'adresse 100. After 500 (dix secondes) lecture de la ligne 2001

LIGNE 2001

Si la touche est enfoncée est en le A le programme continue normalement. Si ce n'est pas le cas... toujours les dégâts. 4ERA efface le fichier du catalogue et le CALL 0 initialise l'ordinateur et BYE BYE le programme.

En parlant de BYE BYE, je vous dis la même chose....



Finissez les consultations fébriles : manuel de votre CPC à la recherche d'un code ASCII ! Entrez le programme suivant, placez une belle feuille blanche sous votre imprimante puis tapez RUN et dix minutes plus tard vous êtes en possession d'une magnifique table ASCII que vous pourrez coller où bon vous semble ! as sur l'écran de votre CPC !

' TABLE ASCII par B. LE BOURHIS

crée sur 6128+DMP 2000 le 11/10/88
SYMBOL AFTER 32:WIDTH 255:b\$=CHR\$(27)
K"+CHR\$(8)-CHR\$(0):PRINT#8,CHR\$(27);"
CHR\$(15);
FOR li=32 TO 54:k=1:FOR co=0 TO 207 S
P 23:a=li+co:IF a>255 THEN 100
k=k+9:PRINT#8,USING "###";a::PRINT#8,
";CHR\$(27);";j":CHR\$(3);
c=40956+((a-32)*8):FOR n=c TO c+7:a\$
(+1)-c)=BIN\$(PEEK(n),8):NEXT n
c\$="":FOR n=1 TO 8:d\$="":FOR m=1 TO 7
d\$=d\$+MID\$(a\$(m),n,1):NEXT m:c\$=c\$+CHR\$
AL("X"+d\$):NEXT n
PRINT#8,b\$;c\$:CHR\$(27);";j":CHR\$(3);CH
(13);TAB(4);

90 c\$="":FOR n=1 TO 8:d\$=MID\$(a\$(B),n,1)
+STRING\$(7,0):c\$=c\$+CHR\$(VAL("X"+d\$)):N
EXT n:PRINT#8,b\$;c\$:CHR\$(13);TAB(k)::N
EXT co
100 PRINT#8:NEXT li

quelques explications:

- Le tableau A\$(x) contient la matrice formant le caractère A (Rajouter une ligne: 65 FOR n=1 TO 8:PRINT a\$(n):NEXT pour la visualiser).
- La sortie imprimante s'effectuant sur 7 bits, 2 passages de la tête d'impression sont nécessaires:
 - 1: Les 7 premières lignes du caractère sont imprimées.
 - 2: La 8ème ligne est imprimée après décalage vers le bas et retour en arrière de la tête d'impression.

Les 2 listings qui suivent vous seront très utiles pour agrémenter la présentation de vos programmes (si, si j'en suis sûr!) :

GRLETTRE vous permettra d'obtenir (rapidement) des lettres géantes à l'écran et ECRVERTI écrira vos chaînes de caractères verticalement (de haut en bas et de bas en haut, quel luxe!).



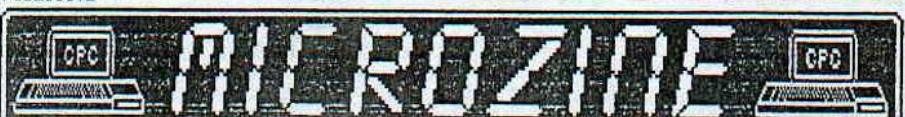
10 ' GRLETTRE par B.L.B.

20 ' crée sur 6128 le 19/01/89

30 SYMBOL AFTER 32

40 MODE 0:FOR re=9 TO 0 STEP -1:LOCATE 7
,10:a\$=RIGHT\$(STR\$(re),1):GOSUB 70:NEXT:
FOR ho=1 TO 200:NEXT
50 MODE 2:LOCATE 5,5:a\$="ALI-GATOR":GOSU
B 70
60 LOCATE 9,15:a\$="Freeware":GOSUB 70:CA
LL &BB06:END

PUBLICITE



INFORMATIQUE AMSTRAD

NUMERO 1

NUMERO 1

Le numéro 1 de MICROZINE est paru !! Au sommaire: des trucs, des astuces pour les passionnés d'Amstrad et une surprise pour les utilisateurs d'Oxford PAO. Alors vite commandez-le à l'adresse suivante, il ne vaut que 3 timbres à 2,20F !



Bruno LE BOURHIS
Bourg de Brec'h
56400 AURAY

70 FOR m=1 TO LEN(a\$):a=ASC(MID\$(a\$,m
)
80 c=40956+((a-32)*8):FOR n=c TO c+7:
BIN\$(PEEK(n),8):SYMBOL 48,0,0,0,0,0,
0:SYMBOL 49,255,0,255,0,255,0,255,0
90 PRINT p\$:CHR\$(10);STRING\$(8,0)::SY
L 48,124,198,206,214,230,198,124,0:SY
L 49,24,56,24,24,24,24,126,0:NEXT:PRIN
STRING\$(8,11);STRING\$(8,9)::NEXT:RETUR
10 ' ECRVERTI par B.L.B.
20 ' crée sur 6128 le 12/11/88
30 SYMBOL AFTER 32:MODE 0
40 LOCATE 11,5:a\$="ALI-GATOR Freeware"
50 SUB 70
50 LOCATE 10,22:GOSUB 100:CALL &BB06:E
60 ' écrit de haut en bas
70 FOR z=1 TO LEN(a\$):a=ASC(MID\$(a\$,z
)::c=40956+((a-32)*8):FOR n=c TO c+7:a\$
(+1)-c)=BIN\$(PEEK(n),8):NEXT
80 FOR n=1 TO 8:b\$="":FOR m=8 TO 1 STE
1:b\$=b\$+MID\$(a\$(m),n,1):NEXT:POKE 4274
n,VAL("X"+b\$):NEXT:PRINT CHR\$(255)CHR
8:CHR\$(10)::NEXT:RETURN
90 ' écrit de bas en haut
100 FOR z=1 TO LEN(a\$):a=ASC(MID\$(a\$,z
)::c=40956+((a-32)*8):m=8:FOR n=c TO c
::a\$(m)=BIN\$(PEEK(n),8)::m=m-1:NEXT
110 FOR n=1 TO 8 STEP 1:b\$="":FOR m=8
1 STEP-1:b\$=b\$+MID\$(a\$(m),n,1):NEXT:PO
E 42748-n,VAL("X"+b\$):NEXT:PRINT CHR\$
55 CHR\$(8)CHR\$(11)::NEXT:RETURN

Les plus observateurs d'entre vous auront remarqué le 'C=40956+((A-32)*8)' qui traîne dans les 3 listings, cette 'formule magique' est à la base de tous ces tripatauillages de caractères.

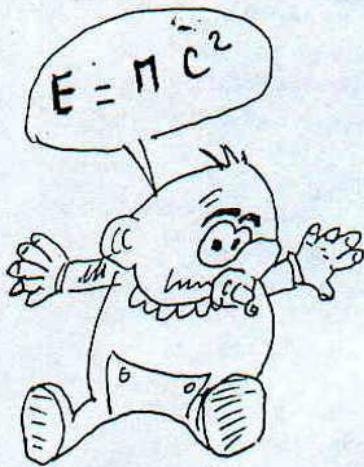
Avec 'A'= code ASCII du caractère traiter, 'C' donne l'adresse de la mémoire où est rangée la première ligne de la matrice formant le dessin du caractère ('C+i'=adresse de la 2ème ligne... et

jusqu'à C7=adresse de la 7ème et dernière ligne).

Attention ! Il faut absolument que votre programme commence par SYMBOL AFTER 32 pour que tout fonctionne .

En lisant - par PEEK(C) - et en exploitant la valeur inscrite à cet emplacement mémoire on obtient assez facilement des effets surprenants.

A bientôt dans ALI-GATOR le fanzine qui vaut de l'or !

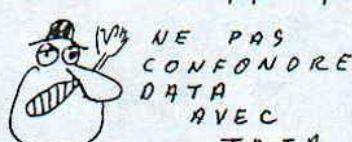


```
) REM :::::::::::::::::::::  
 ) REM :  
 ) REM : PETIT MAIS UTILE :::  
 ) REM :  
 ) REM : RECUPERATEUR DE FICHIER :::  
 ) REM :  
 ) REM :::::::::::::::::::::  
 ) MODE 2:INK 0,1:BORDER 1:PAPER 0:INK 1  
 6:PEN 1  
 PRINT "Récupérateur de fichiers effacé...":PRINT:PRINT  
 0 POKE &A701,&E5:CAT  
 0 INPUT "Nom.ext.":a$:b$="0:"+a$  
 0 &REN,ab$,aa$  
 0 GOTO 80  
 0 REM CE PETIT PROG EST L'INVERSE DE CUI PARU DANS ALI NR 5  
 0 REM TRES UTILE AUSSI POUR PARER AU VJS DE LA MERE ALI
```

```
REM :::::::::::::::::::::  
REM :  
REM : DOSSIER SPRITE (SUITE...):  
REM :  
REM : ROUTINES D'AFFICHAGE :::  
REM :  
REM :::::::::::::::::::::
```

```
A=&A000:F=&A19D:L=100:WHILE AC=F:FOR  
TO A+15:READ C$:K=VAL("&"+C$):S=S+K+  
36*(S+K)32767:IF AC=F THEN POKE A,K  
NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T<>S TH  
PRINT CHR$(7);"Erreur ligne";L:END EL  
_=L+10:WEND  
DATA 7C,C6,08,67,D0,D5,11,50,C0,19,D  
7,00,DD,5E,00,0765  
DATA DD,56,01,DD,6E,02,DD,66,03,06,1  
,19,BD,F3,C5,0E9D
```

```
120 DATA E5,06,04,1A,77,13,23,10,FA,E1,C  
D,00,A0,C1,10,EF,156B  
130 DATA FB,C9,00,00,00,00,DD,5E,00,DD,5  
6,01,DD,6E,02,DD,1BC8  
140 DATA 66,03,06,10,CD,19,BD,F3,C5,E5,0  
6,04,1A,E6,AA,28,2263  
150 DATA 06,4F,7E,E6,55,B1,77,1A,E6,55,2  
8,06,4F,7E,E6,AA,2979  
160 DATA B1,77,23,13,10,E6,E1,CD,00,A0,C  
1,10,DB,FB,C9,00,318B  
170 DATA 00,00,00,11,00,A4,DD,6E,00,DD,6  
6,01,06,10,C5,E5,368F  
180 DATA 06,04,7E,12,13,23,10,FA,E1,CD,0  
0,A0,C1,10,EF,C9,3D40  
190 DATA 00,00,00,11,00,A4,DD,6E,00,DD,6  
6,01,06,10,C5,E5,4244  
200 DATA 06,04,1A,77,23,13,10,FA,E1,CD,0  
0,A0,C1,10,EF,C9,48F6  
210 DATA 00,00,00,DD,5E,00,DD,56,01,DD,6  
E,02,DD,66,03,06,4DFE  
220 DATA 10,CD,19,BD,F3,C5,E5,06,04,7E,E  
6,AA,20,09,7E,E6,55F3  
230 DATA 55,4F,1A,E6,AA,B1,77,7E,E6,55,2  
0,09,7E,E6,AA,4F,5DA8  
240 DATA 1A,E6,55,B1,77,23,13,10,E0,E1,C  
D,00,A0,C1,10,D5,653F  
250 DATA FB,C9,00,00,00,DD,5E,00,DD,56,0  
1,DD,6E,02,DD,66,6C02  
260 DATA 03,06,10,CD,19,BD,F3,C5,E5,06,0  
4,1A,AE,77,13,23,71DA  
270 DATA 10,F9,E1,CD,00,A0,C1,10,EE,FB,C  
9,00,00,00,DD,5E,79EF  
280 DATA 00,DD,56,01,DD,6E,02,DD,66,03,0  
6,10,CD,19,BD,F3,8062  
290 DATA C5,E5,06,04,1A,E6,88,28,06,4F,7  
E,E6,77,B1,77,1A,B738  
300 DATA E6,44,28,06,4F,7E,E6,BB,B1,77,1  
A,E6,22,28,06,4F,BDC5  
310 DATA 7E,E6,DD,B1,77,1A,E6,11,28,06,4  
F,7E,E6,EE,B1,77,9636  
320 DATA 23,13,10,D0,E1,CD,00,A0,C1,10,C  
5,FB,C9,DD,7E,00,9E4F  
330 DATA 32,1A,A0,32,43,A0,32,7D,A0,32,9  
D,A0,32,C0,A0,32,A4D2  
340 DATA 02,A1,32,2B,A1,DD,7E,01,32,22,A  
0,32,4B,A0,32,B1,AA93  
350 DATA A0,32,A1,A0,32,C8,A0,32,0A,A1,3  
2,33,A1,C9,00,00,B0EC  
360 CLS:PRINT "FICHIER DES ROUTINES CORR  
ECT..."  
370 PRINT:PRINT:PRINT  
380 PRINT " NON DE SAUVEGARDE : ROUTINE.  
BIN"  
390 SAVE "ROUTINE",B,&A000,&1A0
```



```
10 REM :::::::::::::::::::::  
20 REM :  
30 REM : DEMONSTRATION :::  
40 REM : DES DIFFERENTS :::  
50 REM : AFFICHAGE DE :::  
60 REM : SPRITES :::
```

```
70 REM :  
80 REM : CLAUDE LE MOULLEC :::  
90 REM : JUILLET 1988 :::  
100 REM :  
110 REM :::::::::::::::::::::  
120 MEMORY &8FFF  
130 LOAD "4sprites.bin",&9000  
140 LOAD "routine.bin",&A000  
160 REM :::::::::::::::::::::  
170 REM :  
180 REM : VARIABLES :::  
190 REM :  
200 REM :::::::::::::::::::::  
210 MODE 0:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,15:INK  
3,24:INK 4,6:INK 5,16:INK 6,6:INK 7,9:I  
NK 8,2:INK 9,11:INK 10,14:INK 11,3:INK 1  
2,4:INK 13,3:INK 14,0  
220 DEF FN po(x,y)=&C000+(y-1)*80+(x-1)*  
4  
230 FOR h=0 TO 3:sp(h+1)=&9000+(h*4):NE  
XT  
240 WINDOW #1,1,20,1,19:WINDOW #2,2,:9,2  
2,24  
250 PLOT 2,2,3:DRAW 638,2:DRAW 638,90:DR  
AW 2,90:DRAW 2,2  
260 ph$(1)="AFFICHAGE SIMPLE"  
270 ph$(2)="EN AND ET 1ER PLAN"  
280 ph$(3)="IDEM EN 2EME PLAN"  
290 ph$(4)="AFFICHAGE EN XOR"  
300 ph$(5)="ON RECOMMENCE ..."  
310 GOTO 510  
320 REM :::::::::::::::::::::  
330 REM :  
340 REM : LE DECOR :::  
350 REM :  
360 REM :::::::::::::::::::::  
370 FOR g=1 TO 10  
380 PEN g:LOCATE g,19:PRINT CHR$(206)  
390 LOCATE g+10,19:PRINT CHR$(206)-  
400 NEXT g  
410 FOR g=16 TO 20:PEN 4:LOCATE g,5:PRIN  
T CHR$(206):NEXT  
420 FOR h=2 TO 14 STEP 3  
430 FOR g=1 TO 18 STEP 2  
440 CALL &A00D,FN po(h,g),sp(3)  
450 NEXT g,h:RETURN  
460 REM :::::::::::::::::::::  
470 REM :  
480 REM : AFFICHAGE SIMPLE :::  
490 REM :  
500 REM :::::::::::::::::::::  
510 CLS #1:gosub 370:ph=1:gosub 2140  
520 FOR h=19 TO 15 STEP -1  
530 adx=FN po(h,3)  
540 CALL &A00D,adx+2,sp(2):REM AFFICHE  
550 FOR t=1 TO 100:NEXT t :REM TEMPO  
560 CALL &A00D,adx+2,sp(1):REM SPRITE 2  
570 FOR t=1 TO 100:NEXT t  
580 CALL &A00D,adx+2,sp(4):REM EFFACE  
590 CALL &A00D,adx,sp(2)  
600 FOR t=1 TO 100:NEXT t  
610 CALL &A00D,adx,sp(1)  
620 FOR t=1 TO 100:NEXT t  
630 CALL &A00D,adx,sp(4)  
640 NEXT h  
650 FOR h=3 TO 17
```

```

560 adx=FN po(15,h)
570 CALL &A00D,adx,sp(1)
580 FOR t=1 TO 100:NEXT t
590 CALL &A00D,adx,sp(4)
700 NEXT h
710 FOR h=15 TO 2 STEP -1
720 adx=FN po(h,17)
730 CALL &A00D,adx,sp(2)
740 FOR t=1 TO 100:NEXT t
750 CALL &A00D,adx,sp(1)
760 FOR t=1 TO 100:NEXT t
770 CALL &A00D,adx,sp(4)
780 CALL &A00D,adx-2,sp(2)
790 FOR t=1 TO 100:NEXT t
800 CALL &A00D,adx-2,sp(1)
810 FOR t=1 TO 100:NEXT t
820 CALL &A00D,adx-2,sp(4)
830 NEXT h
840 REM ::::::::::::::::::::
850 REM : :
860 REM : AFF AND 1ER PLAN :
870 REM : :
880 REM ::::::::::::::::::::
890 GOSUB 370:PH=2:GOSUB 2140
900 FOR h=19 TO 15 STEP -1
910 adx=FN po(h,3)
920 CALL &A073,adx+2:REM SAUVE DECOR
930 CALL &A036,adx+2,sp(1):REM AFFICHE
940 FOR t=1 TO 100:NEXT t :REM TEMPO
950 CALL &A093,adx+2:REM RESTITUE DECOR
960 CALL &A036,adx+2,sp(2)
970 FOR t=1 TO 100:NEXT t



```

```

1180 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1190 CALL &A093,adx
1200 CALL &A036,adx,sp(2)
1210 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1220 CALL &A093,adx
1230 CALL &A073,adx-2
1240 CALL &A036,adx-2,sp(1)
1250 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1260 CALL &A093,adx-2
1270 CALL &A036,adx-2,sp(2)
1280 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1290 CALL &A093,adx-2
1300 NEXT
1310 REM ::::::::::::::::::::
1320 REM : :
1330 REM : "AND"+ARRIERE PLAN:
1340 REM : :
1350 REM ::::::::::::::::::::
1360 GOSUB 370:PH=3:GOSUB 2140
1370 FOR h=19 TO 15 STEP -1
1380 adx=FN po(h,3)
1390 CALL &A073,adx+2:REM SAUVE DECOR
1400 CALL &A0B3,adx+2,sp(1):REM AFFICHE
1410 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1420 CALL &A093,adx+2:REM RESTITUE DECOR
1430 CALL &A0B3,adx+2,sp(2)
1440 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1450 CALL &A093,adx+2
1460 CALL &A073,adx
1470 CALL &A0B3,adx,sp(1)
1480 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1490 CALL &A093,adx
1500 CALL &A0B3,adx,sp(2)
1510 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1520 CALL &A093,adx
1530 NEXT
1540 FOR h=3 TO 17
1550 adx=FN po(15,h)
1560 CALL &A073,adx
1570 CALL &A0B3,adx,sp(1)
1580 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1590 CALL &A093,adx
1600 NEXT
1610 FOR h=15 TO 2 STEP -1
1620 adx=FN po(h,17)
1630 CALL &A073,adx
1640 CALL &A0B3,adx,sp(1)
1650 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1660 CALL &A093,adx
1670 CALL &A0B3,adx,sp(2)
1680 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1690 CALL &A093,adx
1700 CALL &A073,adx-2
1710 CALL &A0B3,adx-2,sp(1)
1720 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1730 CALL &A093,adx-2
1740 CALL &A0B3,adx-2,sp(2)
1750 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1760 CALL &A093,adx-2
1770 NEXT
1780 REM ::::::::::::::::::::
1790 REM : :
1800 REM : AFFICHAGE EN XOR :
1810 REM : :
1820 REM ::::::::::::::::::::
1830 GOSUB 370:PH=4:GOSUB 2140
1840 FOR h=19 TO 15 STEP -1
1850 adx=FN po(h,3)
1860 CALL &A0F5,adx+2,sp(1):REM 1ER AFFI-
CHAGE
1870 FOR t=1 TO 150:NEXT t:REM TEMPO
1880 CALL &A0F5,adx+2,sp(1):REM REAFFICH-
AGE = EFFACEMENT
1890 CALL &A0F5,adx,sp(2)
1900 FOR t=1 TO 150:NEXT t
1910 CALL &A0F5,adx,sp(2)
1920 NEXT
1930 FOR h=3 TO 17
1940 adx=FN po(15,h)
1950 CALL &A0F5,adx,sp(1)
1960 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1970 CALL &A0F5,adx,sp(1)
1980 NEXT
1990 FOR h=15 TO 2 STEP -1
2000 adx=FN po(h,17)
2010 CALL &A0F5,adx,sp(1)
2020 FOR t=1 TO 150:NEXT t
2030 CALL &A0F5,adx,sp(1)
2040 CALL &A0F5,adx-2,sp(2)
2050 FOR t=1 TO 150:NEXT t
2060 CALL &A0F5,adx-2,sp(2)
2070 NEXT
2080 PH=5:GOSUB 2130:FOR T=1 TO 3000:NEX-
T:GOTO 510
2090 REM ::::::::::::::::::::
2100 REM : :
2110 REM : LE TEXTE :
2120 REM : :
2130 REM ::::::::::::::::::::
2140 FOR h=1 TO 5:LOCATE #2,18,3:PRINT #
2,CHR$(10):NEXT
2150 lg=LEN(ph$(ph)):cent=INT((20-lg)/2)
2160 LOCATE cent+1,23:FEN 4:PRINT ph$(ph)
)
2170 RETURN

```

RUBRIQUE A BRAC

FLASH NR 1

Duf c'est terminé pour ce qui est des listings du dossier des sprites. La prochaine fois on explique, on décortique...

FLASH NR 2

Vous avez vu le petit nouveau. Celui qui s'est occupé de la rubrique astuces. C'est un bon, un tout bon... et je m'y connais. La représentation de tous les codes ASCII sur 10 cm²... une petite merveille.

PS: Tu m'envoies ton fanzine gratuit BRUNO ...?

FLASH NR 3

Avec ce numéro 6, beaucoup d'entrées vous terminent leur abonnement. Pas à peine de vous faire un dessin. Un carnet de 10 timbres et en route jusqu'à numéro 10.