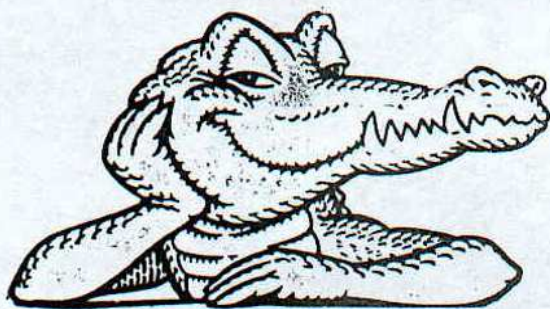
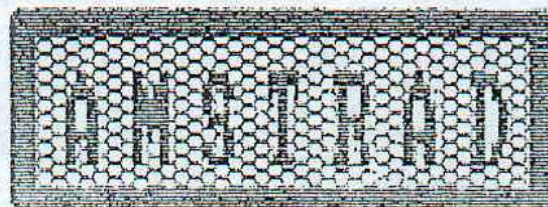


ALI GATOR

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 m'ont fait confiance depuis le début. Je ne vous en dis pas plus pour le moment.

Dans l'édito 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 JOLIOU CURIE - 22420 PLOUARET - TEL 96 38 94 24



LES ROTINS DE LA MERE ALI

Vous avez tous entendu parler des virus informatiques. Ces vilaines petites bêtes qui se reproduisent à la vitesse de la lumière. Si vite d'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. Bien sûr, si cette disquette contenait toute votre photographie c'est triste pour les générations futures. Mais enfin elles y survivront.

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

Quelques récentes affaires qui ont défrayé la chronique, ont montrés tout les dégats que peuvent occasionner ces bombes logiques. Et encore, jusqu'à ce jour ces virus n'étaient l'oeuvre de quelques joueurs 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 mises au travail pour essayer de trouver la parade. La parade existe et c'est toujours la même. Créer 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 protections des logiciels. Une nouvelle protection apparait 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

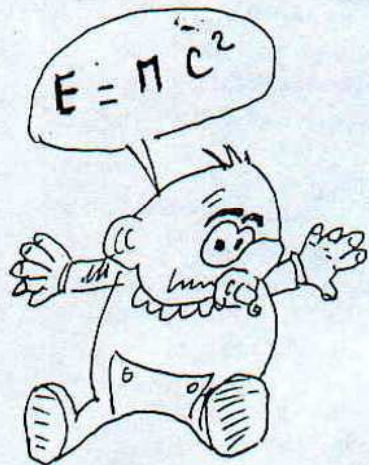
```
1 LOCATE 1,1:PRINT "APPUYEZ SUR UNE
TOUCHE":A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1 ELSE
A$=UPPER$(A$):POKE 100,
ASC(A$):NMX$="TOTO.BAS":AFTER 500,1
```


j'usqua C+7=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 FICHER :
) REM :
) 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,àb$,àa$
) 0 GOTO 80
) 0 REM CE PETIT PROG EST L'INVERSE DE C
) UI PARU DANS ALI NR 5
) 0 REM TRES UTILE AUSSI POUR PARER AU V
) US DE LA MERE ALI

```

```

REM :
REM :
REM : DOSSIER SPRITE (SUITE...) :
REM :
REM : ROUTINES D'AFFICHAGE :
REM :
REM :
REM :
A=&A000:F=&A19D:L=100:WHILE A<=F:FOR
TO A+15:READ C$:K=VAL("&"+C$):S=S+K+
36*(S+K)>32767):IF A<=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,DD,05,11,50,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

```

```

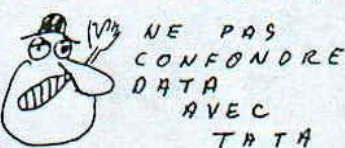
120 DATA E5,06,04,1A,77,13,23,10,FA,E1,C
D,00,A0,C1,10,EF,156B
130 DATA FB,C9,00,00,00,DD,5E,00,DD,5
6,01,DD,6E,02,DD,1BC8
140 DATA 66,03,06,10,CD,19,BD,F3,C5,E5,0
6,04,1A,E6,AA,28,2263
150 DATA 06,4F,7E,E6,55,B1,77,1A,E6,55,2
8,06,4F,7E,E6,AA,2979
160 DATA B1,77,23,13,10,E6,E1,CD,00,A0,C
1,10,DB,FB,C9,00,318B
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,5DAB
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,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,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,8738
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,DD,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,A0,32,81,AA93
350 DATA A0,32,A1,A0,32,C8,A0,32,0A,A1,3
2,33,A1,C9,00,00,B0EC
360 CLS:PRINT "FICHER 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 2,17:INK
3,24:INK 4,6:INK 5,16:INK 6,6:INK 7,9:INK
1 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**3):NE
XT
240 WINDOW #1,1,20,1,19:WINDOW #2,2,19,2
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

```

Je commence
nous
à assiner avec
un dossier
de sprites

Ouais, J l nous
prend pour
des cruches



```

980 CALL &A093,adx+2
990 CALL &A073,adx
1000 CALL &A036,adx,sp(1)
1010 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1020 CALL &A093,adx
1030 CALL &A036,adx,sp(2)
1040 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1050 CALL &A093,adx
1060 NEXT
1070 FOR h=3 TO 17
1080 adx=FN po(15,h)
1090 CALL &A073,adx
1100 CALL &A036,adx,sp(1)
1110 FOR t=1 TO 100:NEXT t
1120 CALL &A093,adx
1130 NEXT
1140 FOR h=15 TO 2 STEP -1
1150 adx=FN po(h,17)
1160 CALL &A073,adx
1170 CALL &A036,adx,sp(1)

```

```

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 XDR :
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:NE
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((20-1g)/2)
2160 LOCATE cent+1,23:PEN 4:PRINT ph$(ph)
)
2170 RETURN

```

RUBRIQUE A BRAC
=====

FLASH NR 1

Duf c'est terminé pour ce qui es
des listings du dossier des sprites. L
prochaine fois on explique, d
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... e
je m'y connais. La représentation d
tous les codes ASCII sur 10 cm2... un
petite merveille.

PS: Tu m'envoies ton fanzine grati
BRUND ...?

FLASH NR 3

Avec ce numero 6, beaucoup d'entr
vous terminent leur abonnement. Pas l
peine de vous faire un dessin. Un carne
de 10 timbres et en route jusqu'a
numero 10.