



CONCOURS

Bonjour moi-même, Colombo a décidé de vous offrir une super glue! Allez, inspecteur, montrez-nous votre dévouement.

Je suis sûr d'une affaire de moutons. Voici donc cette affaire...

Départ, je possède des moutons et vous en possédez aussi. Si vous me donnez un mouton alors j'aurai le double de moutons que vous. Mais si c'était moi qui vous aviez un mouton alors nous serions eu le même nombre de moutons (Bébé !...).

J'espère que vous avez réussi à ne suivre pas moi sinon retour à la case départ !

Il est digne de la question : combien est-ce que vous et moi possédions de moutons au départ?

Donc, allez je vous aide un peu... Voici un intervalle de recherche entre 0 et 50 moutons. Vous avez deux mois pour que cette petite énigme migote dans vos cerveaux!

Si vous pensez avoir trouvé la réponse, envoyez-nous la vite, le ou les gagnants auront droit à un cadeau surprise!

Pour tous ceux qui sècheraient sur cette petite énigme, je vous publierai la réponse dans le prochain numéro !...

Bonjour cher inspecteur !
À la prochaine boss !



retour à la case départ !
ci le moment fatidique : combien est-ce que vous et moi possédions de moutons au départ?



TOPS

Aidez-nous à savoir le classement de vos six logiciels préférés (jeux et utilitaires)

JEUX

DOUBLE DRAGON II

HIGHWAY PATROL

MINIKA

UTILITAIRES

ALL OCP ART STUDIO

SEIGNORD

FAIRBANK

FAIRBANK

Tiens, une nouvelle rubrique !

Voici enfin un utilitaire intelligent.

FAIRBANK est un logiciel qui gère efficacement tous vos comptes bancaires, livrets, caisse... Il est possible d'enregistrer 1000 écritures par an, et ce, sur autant de comptes que nécessaire (une disquette par compte).

Les diverses options comprennent le contrôle des relevés bancaires avec pointage. Il est possible de lister, imprimer par mois, par catégorie, de date à date... Analyser à tout moment l'ensemble de vos dépenses et recettes, afficher les soldes des postes en plein écran, etc... Toutes les écritures sont triées, classées.

Avec ce logiciel, vous n'aurez plus aucunes raisons d'être à découvert !

FAIRBANK de KNIGHT CLARKE

Disponible à la rédaction.

Attention sur 6128 uniquement !

THE BOSS

VECTEURS SYSTEMES

Cette liste (non exhaustive) détaille des vecteurs systèmes en donnant leur adresse, leurs registres d'entrée/sorties et bien entendu leur fonction.

* 4BB5a

Affiche un caractère à la position courante du curseur.

⇨A contient le code ASCII du caractère

* 4BB75

Change la position courante du curseur texte.

⇨H contient la colonne

⇨L contient la ligne

* 4BCCe

Compute un mode écran (0, 1 ou 2)

⇨A contient le numéro du mode.

* 4BB90

Change le numéro du stylo (0 à 15)

⇨A contient le numéro du stylo

* 4BC38

Change la couleur du BORDER

⇨H contient la première couleur

⇨L contient la seconde couleur

SONIC

LE SAVIEZ-VOUS ?

Un 4MHz tourne à 4MHz mais du fait des conflits internes de l'Electronique, notre CPC tourne à 3,3MHz



PROGRAMMATION: LE HARDWARE DU CPC

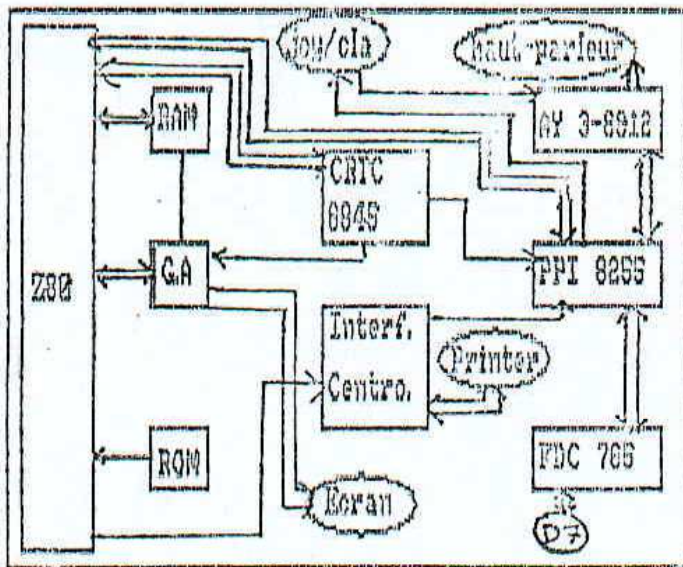
Ici je débute sur un sujet on ne peut plus difficile et c'est pour cela que je vous propose que je ne suis pas une note de programmation je vais plutôt tenter par le biais de cette série d'articles de faire la synthèse de tout ce que j'ai pu récolter sur le sujet.

Voici la construction (généralement) d'un ordinateur

- * un processeur central (un Z80 sur notre CPC)
- * une mémoire vive (pour garder nos programmes)
- * une mémoire morte où est stockée le système d'exploitation et les langages éventuels.
- * des périphériques pour communiquer

C'est sur ces derniers que nous allons nous attarder... Graphisme, son, clavier, écran, imprimante tout cela est géré par ces processeurs.

Un coup d'oeil sur le schéma vous permettra de vous rendre compte de la complexité des relations entre chaque circuit et entre chaque périphérique.



Détailons maintenant les circuits.

1) le Z80

Le microprocesseur ne peut évidemment pas être passé sous silence, cependant on n'en fera qu'une étude superficielle (ou négative).

2) le PPI

C'est le circuit d'entrée/sortie, c'est également lui qui gère le circuit sonore

3) le CRIC

C'est le circuit s'occupant de la gestion de l'écran, c'est grâce à lui que notre CPC nous chatouille l'oeil.

4) le AY 3-8912

C'est le circuit de gestion des 3 canaux sonores du CPC.

5) le GATE ARRAY

Circuit spécifique à l'AMSTRAD (le PPI, le Z80, le AY, le CRIC sont utilisés dans d'autres machines), le GATE ARRAY est chargé de coordonner tous ces jeux d'adresses.

6) le FDC 765

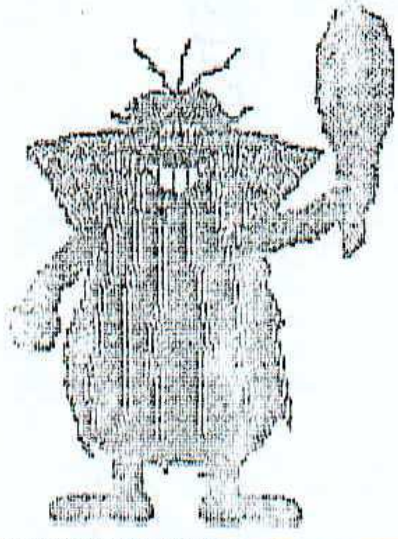
C'est lui qui gère nos disques à surface satinée, il ne sera sans doute pas étudié dans cette série d'articles car tous ses secrets ne sont inconnus.

Vous l'avez compris je ne parlerai qu'assembleur mais il est possible que j'aborde quelques points du BASIC en particulier les BASIC.

Dans le prochain numéro on parlera de la mémoire du CPC et particulièrement de la mémoire écran.

D'ici-là, martyrisez vos claviers et envoyez-moi une feuille quand vous aurez le temps

SONIC



HELP !

RICK DANGEROUS II

Sur la disquette remplacer les 00 par des 06 aux endroits suivants:

- *Vies : piste 10 secteur 09 adresse 000c2
- *Missions : piste 11 secteur 05 adresse 00031
- *Bombes : piste 11 secteur 07 adresse 001d3



LE SAVIEZ-VOUS ?

Le CPC a 32 couleurs et non 27 comme l'indique le manuel, seulement elles ressemblent aux 27 premières !

INTERVIEW

Et voici l'interview de l'un de nos confrères : ANSON MAG. C'est un fanzine assez populaire. Je ne vous en dis pas plus... Je vous laisse lire cette entrevue entre les directeurs des deux fanzines (Boss et Arnaud Godineau (bon, il ne semble avoir déjà entendu ce prénom quelque part... Ah, oui il s'agit aussi le prénom du directeur de AM' CRAZY !)).

- BOSS : Depuis combien d'années est créé votre fanzine ?
- ANSON : Anson existe depuis juin 1988.
- BOSS : Qu'est-ce qui vous a motivé à créer votre fanz' ?
- ANSON : Nous avons créé Anson pour combler un manque d'information dans notre région.
- BOSS : Combien de personnes participent à la réalisation de Anson ?
- ANSON : Depuis deux ans, je suis tout seul à réaliser le journal.
- BOSS : A combien d'exemplaires le publiez-vous ?
- ANSON : Il est tiré à 50 / 60 exemplaires environ.
- BOSS : Avez-vous aussi beaucoup de succès auprès des lecteurs ?
- ANSON : Anson rapporte du succès essentiellement à l'étranger où il est distribué dans une douzaine de pays : Roumanie, R.F.A., Espagne, Italie, U.S.A., ...
- BOSS : Avec quel(s) logiciel(s) faites-vous ce fanzine ?
- ANSON : Il a été successivement réalisé avec :
 - AMX Pagemaker sur CPC
 - Calamus sur ST
 - BSG 4.5 et Pagemaker 6.0 sur MAC.
- BOSS : Merci pour cette interview, Arnaud. J'espère que ton fanzine continuera à rapporter autant de succès !



Je vous encourage à vous procurer ANSON MAG dès maintenant, soit en prenant contact avec : Arnaud Godineau - 7 rue Don Mocoquereau - 49200 LA TRESSOUILLE ou en nous écrivant (voir notre adresse ci-dessous). Si vous désirez le numéro 10 (avril 92), la rédaction vous le donnera avec grand plaisir.

THE BOSS.

Directeur publication : The Boss.
 Rédacteur en chef : The Boss.
 Rédacteurs adjoints : Coluho
 Sonic.
 Maquettiste : The Boss.
 Edition : The Boss.
 Edition annexe : Sonic.
 Responsables publicité : Coluho
 The Boss.

AM' CRAZY
 DENIZART Arnaud
 7 rue des Clarines
 80200 PERONNE

Qu: BRQUET Sebastien
 28 av. Mac Orlan
 (porte 63)
 80200 PERONNE

Linez
 AMSON!
 TEL: 41.56.34.65

Vous avez des remarques, des critiques, commentaires ou suggestions à nous faire ?

The end

Quoi, ce numéro est déjà terminé ! Toutes les bonnes choses ont une fin... Nous vous avions promis un superbe numéro, et voila que ceci s'est réalisé. Rendez-vous dans 1 mois (04 mai) pour le prochain numéro.