

AM' CRAZY

LE JOURNAL DES MORDUS DE L'AMSTRAD ...

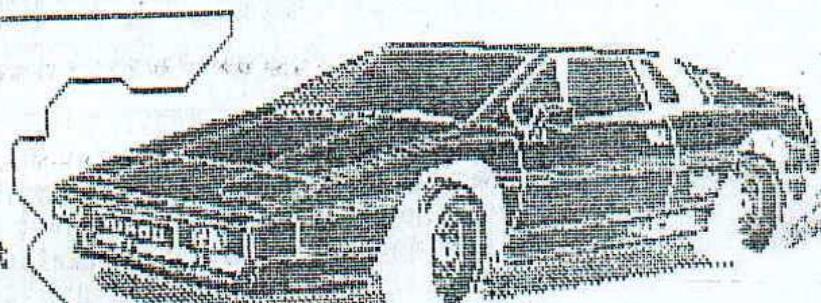
NUMERO : 7

Prix : 4.00 F
(frais postaux + photocop.)

NOVEMBRE 86
- N° 7 -

EDITO

Hi everybody ! Voici donc le numéro 7. A propos, certains pensent que ce chiffre est un porte bonheur, pourquoi pas ! Si c'est le cas, j'espère que vous allez courir jouer à un jeu de hasard... de votre fanz' favori. Je sens que bon nombre d'entre vous vont avoir des sueurs froides lorsque je vais leur annoncer que ce numéro porte le chiffre 7 mais en plus sachez que nous sommes le 7 novembre, date où ce fanz' est distribué. Alors, courrez vite acheter un abonnement à AM'CRAZY, ce qui vous permettra d'accroître votre bonheur... BOSS.. .220H



AVEC AM'CRAZY
FOND LA CAISSE !!!
< Attention aux
dégâts ! ... >

Test Soft : TINTIN SUR LA LUNE

Ce soft se joue soit au clavier (avec les touches de direction, la barre d'espace pour éteindre les incendies lorsque vous aurez pris l'extincteur dans la fusée, et la touche F pour vous libérer de l'apaisant) ou avec le joystick.

Vous devrez aller chercher des dynamites placées par votre ennemi, mais faites bien attention car celui-ci peut capturer le capitaine Hadok et le professeur Tourneboss. Ne perdez surtout pas de vue le temps qu'il vous reste, sinon vous risqueriez d'en perdre la houle... Pour sortir du stage (dans l'espace), vous devrez attraper les étoiles avec la fusée tout en évitant la pluie d'astéroïdes. Allé, hop ! En voiture direction fusée (5,4,3,2,1,0 décollage direction LUNE...).

Notes (/20) : Graphisme : 12 ; Son : 9 ; Animation : 10 ; Jouabilité : 14 ; Difficulté : 12 ; Mon avis : 15 ; Note Générale : 12.

COLUMBO.

L'A.F.C. C'est quoi ?

Comme je vous l'annoncez dans le numéro précédent, AM'CRAZY fait parti de l'A.F.C. (Association des Fanzines CPC). Elle est réservée aux fanzines maker et leurs apporte pleins de services tels que : DIGIT, MUSIQUES, AIDES... et surtout de la PUB.

Tous les créateurs de fanzines peuvent donc s'y inscrire et voilà l'adresse :

A.F.C. / 8 avenue des tilleuls - 92230 CHATEAUX MALABRY.
Je salut en passant ZALXO responsable de l'AFC.

BOSS.

SOMMAIRE :

PAGE 1 : EDITO	PAGE 3 : Initiation
--> Test Soft	--> Help
--> Tops	PAGE 4 : Bidouilles
--> L.A.F.C.	--> Adresses
c'est quoi?	--> Avis aux lecteurs
PAGE 2 : Resultats du sondage	--> Infos en vrac
--> Listings	--> Un dernier mot...

TOPS

Voici le classement de vos six logiciels préférés :

JEUX :

1. GRYZOR
2. GAUNTLET XII
3. BARBARIAN UTILITAIRES :

1. PAGE PUBLISHER
2. DBASE II
3. MULTIFLAM

Dire rapidement et plusieurs fois le mot : "nourchette". Puis demander : Avec quoi manges-tu ta soupe ? Voyez alors les réponses...

RESULTATS DU SONDAGE !

Suite au sondage réalisé auprès de tous nos lecteurs (abonnés et non abonnés) qui s'est effectué entre septembre et fin octobre, nous pouvons enfin procéder au dépouillement.
Avant d'annoncer les résultats, je tiens quand même à remercier tous ceux qui ont bien voulu répondre à celui-ci.

Après un long dépouillement fastidieux, j'en suis arrivé aux résultats suivants :
La moyenne d'âge de nos lecteurs est de 19 ans. Le plus jeune à 10 ans et le moins jeune à 64 ans (salut J. Claude!).

Un peu plus de la moitié de ces lecteurs ont un CPC 6128, et l'autre moitié a un 6128+ ou un autre ordinateur en plus (la plupart un Amiga).

Les trois quarts connaissent AN'CRAZY depuis juillet 92 (en raison notamment de la pub dans la revue CPC Infos), et un quart depuis la création du fanz' (janvier 92).

Vos rubriques préférées sont (dans l'ordre) : Bidouilles, Reportages, Initiation, Help, tests softs. Les rubriques que vous aimeriez voir paraître sont : Séances du matériel (je suppose des périphériques et de l'unité centrale), Hardwares (extensions), Pub de fanzines, Tests d'utilitaires, Classement des jeux (ceci existe depuis longtemps : voir Tops), Petites Annonces... Je n'ai pas assez de place pour toutes les citer (je vous ai indiqué les + fréquentes).

Un cinquième de nos lecteurs sont abonnés, un peu + des trois cinquièmes préfèrent l'acheter tous les mois, et pour le reste se sont ceux qui ne veulent + acheter notre fanz' (pourquoi ? aucune réponse de leur part...).

Les trois quarts pensent que 4F est un prix raisonnable pour l'achat du fanzine.
Et enfin, à la dernière question posée (observations, avis et suggestions sur le fanz') vous avez répondu dans la majorité : fanzine sympa, intéressant, fanzine un peu court, mettre un peu + de textes (je crois que dans ce numéro vous aurez de quoi lire!).

Voilà en gros le bilan de ce sondage. Que faut-il en retenir ? Vous avez demandé de nouvelles rubriques ! nous comptons nous en inspirer dès le numéro 0.

Sinon, vous trouvez que AN'CRAZY est fanz' sympa et intéressant (ça c'est un bon compliment!). Pour ce qui est de la longueur des textes, nous avons remédié à ce problème dès ce numéro.

Un gros merci à tous ceux qui ont répondu et qui nous ont complimenté, ça nous a fait très plaisir !

BOSS.

LISTINGS

Depuis que l'on ne réclame sans cesse des programmes à taper, cette fois - ci, je vous en ai mis quelques uns pas trop longs. Alors, à vos ordinateurs et amusez - vous bien !

LISTING 1 : Calendrier perpétuel

```
10 REM CALENDRIER PERPETUEL
20 REM Copyright by BOSS - 1991
30 CLS: INPUT "POUR QUELLE ANNÉE ? " ; A
40 ? ; INPUT "POUR QUEL MOIS ? " ; M
50 J = INT (365.25 * (A + (M \ 3))) + 1
60 J = J + INT ((30.6 * (M + 1 - (M \ 3) * 12)) - INT
((INT ((A + (M \ 3)) / 100) - 7) * 0.75)
70 J = J - 7 * INT (J / 7)
80 M = 31 + (M = 4 OR M = 6 OR M = 9 OR M = 11) + (M = 2) * 3
90 ? ; ? ; PEN 2
100 ? " DIM LON MAR MER JEU VEN SAM"
110 ? ; ZONE 5; PEN 3
120 LOCATE 6 * J + 1, 10
130 FOR A = 1 TO M
140 PRINT A,
150 IF J + A - 1 = 0 THEN ? ; ? ; J = J - 7
160 NEXT A
170 GOTO 200
180 LOCATE 1, 23; ? " DISTANCE : " ; D: GOTO 110
190 ? " TROUVE KM " ; G; " COUPS. " ; END
```

LISTING 2 : Touche Coulé

```
10 REM TOUCHÉ - COULE
20 REM Copyright by BOSS - 1992,
30 RANDOMIZE TIME; CLS
40 ? ; ? ; ? ; ? ; ? ; ? ; ? ; ? ;
50 FOR I = 0 TO 9
60 ? " . . . . . " ; ?
70 NEXT I
80 S = 1
90 X = INT (Rnd * 10)
100 Y = INT (Rnd * 10)
110 LOCATE 1, 23; ? "
120 LOCATE 1, 23; INPUT " LIGNE " ; H
130 LOCATE 24, 23; INPUT " COLONNE " ; V
140 LOCATE 3 * V + 3, 2 * H + 3; PEN 3; PRINT S;
150 PEN 1
160 D = INT (SQR ((X - H) * (X - H) + (Y - V) * (Y - V))
170 IF D = 0 THEN 210; S = S + 1
180 IF D = 1 THEN LOCATE 1, 24; ? " PFFFF.....";
190 .... ; GOTO 90
```

BOSS

Tiens, une petite annonce, si l'un (ou l'une) d'entre vous possède KID CHAMELEON sur megadrive je l'échangerai volontiers contre WONDERBOY 5. C'est la version française et l'achat ne date pas beaucoup (donc la pile est encore bien chargée).

Ecrivez au fanz...
SONIC

AU SECOURS !!

Ca fait plus français que HELP, non ?

Tiens en petit listing pour avoir des vies infinies dans PREHISTORIK.

```
10 node Gborder Gfor c=0 to 15 read fink c,smext
20 data 0,25,15,3,9,7,6,24,12,18,24,1,2,11,20,26
30 openout "T" "memory" &597;closeout
40 load "s" load "preh0",&598;load "titus.bin",&7000
50 poke &31EF,FF;call &598
```

CECI EST MA PAGE CELA EST MA PAGE (sonic)

N'oubliez pas que vous pouvez m'écrire, j'attends vos plans, vos soluces, vos pokes, vos sujets d'articles, vos cheques en blanc (signé !!), AH, AH ! que c'est drôle, commandé. Je ne suis pas assez connu pour t'envoyer un cheque

BITS LINES	7	6	5	4	3	2	1	0
1	.	ENTER	3	6	9	↓	→	↑
2	0	2	1	5	8	?	COPY	←
3	CTRL	\$	shift	4	#	RETURN	*	CLR
4	1	=	M	"/"	P	↑)	-
5	,	K	L	I	0	S/\`	á/@	
6	ESPACE	N	J	H	Y	U	é/ʒ	!
7	V	B	F	G	T	R	()
8	X	C	D	S	Z	E	"	'
9	W	CAPS	Q	TAB	A	ESC	é/ç	à
10	///	DEL	---	JOY #1 FIRE	JOY #1 →	JOY #1 ←	JOY #1 ↓	JOY #1 ↑

TABLEAU DE CORRESPONDANCE DES TOUCHES

La dernière fois je vous ai parlé de la structure du clavier en 10 lignes. Je vous donne donc la correspondance effective avec les touches.

En vous donnant la liste des bits à sélectionner, je vous ai pas donné la méthode de lecture du clavier. Si certains d'entre-vous ont buté sur ce problème, c'est normal. Cette lecture du clavier est assez complexe car il faut utiliser le PSG.

Je m'explique. Le registre 14 du PSG sert à recevoir des données du clavier. Mais le lecteur perspicace aura pu détecter un petit problème: un registre de 8 bits ça ne fait que 8 touches ? Et c'est là qu'intervient la division du clavier en 10 lignes.

La description totale des registres du PSG serait faite dans un prochain article. Néanmoins je peux vous dire que pour placer le registre 14 en entrée, il faut mettre le bit 0 du registre 7 à 0.

Revenons-nous:

- registre 14 du PSG en entrée grâce au registre 7
- port A du PPI en entrée pour recevoir les données du PSG grâce au registre de contrôle

N'a pas un petit exemple faut mieux qu'un long commentaire...

Donc on commence par la sélection du registre 14 du PSG

ports A et C du PPI en sortie

LD B,AF7 ; port contrôle

LD C,AF6 ; A/out et C/out

OUT (C),C ; envoi (quizz...)

choix du registre 14

LD B,AF4 ; port A

LD C,AF6 ; valeur 14

out (C),C ; envoi

indiquons qu'on veut le PSG

LD B,AF6 ; port C

LD C,AF6 ; bits 6 et 7 à 1

OUT (C),C ; envoi

fin de l'opération avec le PSG

LD B,AF6 ; port C

LD C,AF6 ; tout à 0

OUT (C),C ; envoi

Aie plus de place. Essayez de terminer la suite du programme.

A la prochaine...

SONIC

SORTE : le 07/11

Nombre de l'A.R.E.

DIRECTEUR DE PUBLICATION : BOSS.

REDACTEUR EN CHEF : BOSS.

REDACTEURS ADJOINTS : COLUMBO,

SONIC.

MAQUETTISTE : BOSS.

RESPONSABLE PUBLICITE : COLUMBO.

GESTION DU FANZINE : BOSS.

ABONNEMENTS : COLUMBO.

AM' CRAZY

DENIZART Arnaud

7 rue des Clarines

80200 PERONNE

Tél: 22.84.26.09 (au week-end)

ABONNEMENTS :

BROUET Sébastien

48 avenue Mac Orlan

(porte 63)

80200 PERONNE

AVIS AUX LECTEURS ...

La rédaction recherche une personne pour rédiger des articles dans AM' CRAZY. Nous demandons simplement que cette personne ait des connaissances en informatique et que celle-ci possède un Amstrad bien sûr !

Envoyez votre "candidature" à DENIZART A. (voir adresse ci-dessus). Merci d'avance.

Nous recherchons aussi une personne pouvant réaliser quelques vérifications pour notre fanzine.

Merci d'écrire très nombreux à : DENIZART A. (adresse ci-dessus).

Le mois prochain est prévu un supplément et beaucoup de surprises pour accompagner les fêtes de fin d'années... Je ne vous en dis pas plus car sinon ce ne sera plus une surprise. Donc, R.D.V dans un mois !

Un dernier mot

Voici donc la fin de ce numéro (snif! snif!...). Comme vous avez pu le constater, nous avons changé complètement la présentation de chaque page. Avez-vous vu que c'est vachement pro ! De nouvelles rubriques ont été incorporées. Sans oublier une nouvelle digit dans chaque numéro. Nous avons aussi essayé de mettre un maximum de textes afin d'occuper vos très longues soirées d'hiver... Que dirais-tu plus ? Heu, heu, heu... Ah, oui ! Savez-vous ce qu'il y a le mois prochain ? Ben, c'est nous ! On vous m'a fait un superbe numéro avec un supplément... à bientôt, BOSS.

BIDOUILLES

Pour ce mois-ci, j'ai décidé de vous parler d'un tableau très connu : Multiplan. Ceci n'est pas un test d'utilitaire mais bien de bidouilles sur ce tableau (donc je ne me suis pas planté de rubrique!).

Avec Multiplan, il est possible de réaliser des tableaux, feuilles de calculs très rapidement (ça vous devez et devriez le savoir !). Mais, ce superbe logiciel a beaucoup de qualités dont une que je vais développer. En effet, bon nombre de personnes ignorent (j'en ai pas dit ignorant !) qu'il est aussi possible d'ajouter des conditions dans les formules de calculs.

Prenons un exemple : vous voulez demander à Multiplan d'afficher 2% dans la colonne remise si la quantité est supérieure à 1000, et si la Qté < 1000 pas de remise.

Réf.	Libellé	Qté	PU	% remise	H.T.
A2XC	CRAYONS	1200	5,19	\$	

Qté = Quantité PU = Prix unitaire H.T. = Hors taxe.

Pour traduire donc cette condition, il suffit de placer la cellule en dessous de "% remise" (à l'endroit où il y a le signe \$) de taper sur la touche C (Calcul) et de frapper ceci : SI (LC(-2) > 1000 ; 2%) 0%. Vous obtenez LC(-2) en déplaçant le curseur 2 fois vers la gauche. Une fois que vous avez tapé la formule vous verrez apparaître : 2% à la place du signe \$ car la quantité est bien supérieure à 1000.

D'une façon générale, voici la formule qui vous permettra d'établir n'importe quelle condition :

SI (condition ; vrai ; faux)

Si on traduit ceci sur notre exemple :

- la condition c'est bien que la Qté > 1000

- vrai : ici cela signifie que si cette Qté > 1000 on

aura une remise de 2%

- faux : si la Qté < 1000 on aura alors 0% de remise.

Pour calculer le H.T. : se mettre en mode Calcul, se positionner en dessous de la cellule "H.T." et de frapper : LC(-3) * LC(-2) * (1 - LC(-1))

Il existe encore beaucoup d'autres commandes telles que : SI (OU... SI (ET... MOYENNE, RACINE, ABS, ARRONDI...), dont je vous parlerai la prochaine fois.

Cette rubrique a été un peu trop longue (à mon avis), car je voulais que ce problème de conditions soit compris par tout le monde. In the next number it'll be shorter ! See you soon... BOSS

INFOS EN URAC

- CPC INFOS EST MAINTENANT DEVENU BIMESTRIEL ET EN + DANS LE DERNIER NUMÉRO IL N'Y AVAIT PAS DE FANZINES TESTÉS... QUELLE DESOLATION !!!

- AM' CRAZY DEVRAIT PARTICIPER AU PROCHAIN SALON DU LIVRE DE PERONNE, A SUIVRE...

- CETTE ANNÉE TOUJOURS PAS D'AMSTRAD EXPO.