

# AM' CRAZY

LE JOURNAL DES MORDUS DE L'AMSTRAD...

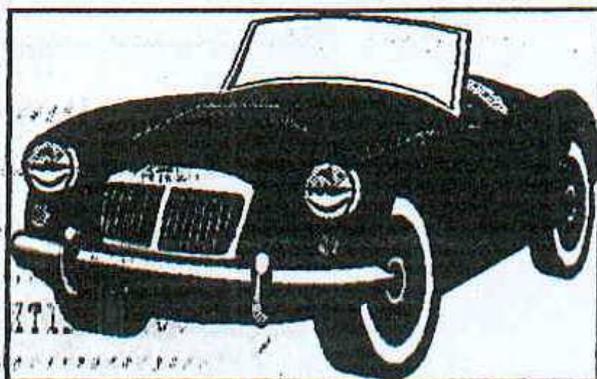
Numéro 10 MARS 1985

Prix : 100 F MENSUEL

## EDITO

Salut à tous, fidèles AM' CRAZIENS !  
Etre privé pendant un mois de votre fanz' favori, ce fut très difficile à supporter... Ce mois-ci, nous revenons à la charge avec une présentation qui en jette !!! Lassés par l'ancienne présentation, nous avons décidé de la moderniser. Pas mal non ? Comme je vous l'avais annoncé en janvier, toute l'équipe de AM' CRAZY a participé au salon du livre de Péronne les samedi 6 et dimanche 7 février. Ce salon fut très sympa, je ne m'étend pas plus puisque nous avons fait un supplément spécial salon du livre que vous trouverez joint à ce numéro. Vous retrouverez, comme chaque mois, toutes vos rubriques habituelles. Vous souhaitant une sympathique, distrayante, amusante, cultivante et délirante lecture !...

**BOSS**



A vendre : 1 000 000 000 000 000 F

AM' CRAZY  
AM' CRAZY  
AM' CRAZY

AMCRAZY LE FANZ LE PLUS BEAU !...

## AMSTRAD CREE L'EVENEMENT

### Moitié PC, moitié Sega...

Pour faire suite à mon reportage de janvier fait sur la firme Amstrad, eh bien cette dernière revient à l'assaut avec un nouveau produit star : le Mega PC 386 SX 25 MHz. Ce PC comprend : disque dur de 40 Mo, 1 Mo de RAM, moniteur 14" haute résolution couleur avec haut-parleurs intégrés. Jusque là, rien de nouveau ... Mais Amstrad joue la différence en ajoutant à ce PC une parfaite compatibilité avec la célèbre Mega Drive de chez SEGA, avec connecteur pour Mega CD.

Ce PC vous sera aussi livré avec MS DOS 5.0 et Amstrad Desktop, une souris, un joystick, et un paddle compatible Mega. Tout ceci pour la maudite somme de 6700 F H.T. !

**BOSS**

## SOMMAIRE :

- Page 1 : Edito  
Tops  
Résultat tirage au sort  
Amstrad crée l'évène.
- Page 2 : Test soft  
Nouveauté.
- Page 3 : Initiation : Assembleur.
- Page 4 : Adresses  
Bidouilles : le Binaire  
Infos en vrac !  
Un dernier mot...

## TOPS

- JEUX : UTILITAIRES :
- |              |                    |
|--------------|--------------------|
| 1 - D-DAY    | 1 - PAGE PUBLISHER |
| 2 - LEMMINGS | 2 - DISCOLOGY 6.0  |
| 3 - GRYZOR   | 3 - MULTIPLAN      |

## Résultat du tirage au sort :

Nous avons le plaisir d'offrir un abonnement de 4 mois à AM' CRAZY à C. RONSSE, heureux gagnant du tirage au sort lors du salon du livre de Péronne. Toutes nos félicitations !...

**SALUT LES PETITS AMSTRADIENS**, vous allez bien ? oui bé tant mieux car c'est l'essentiel puisqu'il vous faudra toute votre tête pour battre votre AMSTRAD aux échecs, eh oui le mois prochain je teste un jeu d'échecs pour changer.

**COLUMBO**

**TEST SOFT:**  
**time scanner**

Comme son nom ne l'indique pas, time scanner est un flipper, eh oui on ne va plus au café pour y jouer il suffit d'avoir un AMSTRAD et TIME SCANNER, bon allez je vous dis comment on joue. Alors il se joue au clavier avec les touches Z et Q mais vous pouvez le bouger comme un vrai, avec les touches A et P, maintenant que vous savez comment on y joue vous pouvez aller le faire claquer.

- \*GRAPHIQUE.....17/20
- \*SON.....14/20
- \*ANIMATION.....15/20
- \*JOUABILITE.....16/20
- \*DIFFICULTE.....15/20
- \*AVIS PERSONNEL.....16/20
- \*=>NOTE GENERAL.....15/20

**COLUMBO**

**NOUVEAUTE**

**FINAL FIGHT**

Le pari risque l'adaptation sur nos bons vieux CPC, du célèbre jeu d'arcade auquel vous avez sans doute déjà joué au moins une fois en arcade, sort enfin sur les AMSTRAD 6128 en compile avec WWF et PIT FIGHTER. EH! OUI! ce n'est pas une blague, il sort bien en compile avec WWF et PIT FIGHTER et même que le titre de la compile s'appelle SUPER FIGHTER.

Pour une première page que tu écris, je vois qu'il y a encore beaucoup de progrès à faire! Tu aurais quand même pu développer un peu + ta rubrique nouveauté et remplir tous ces blancs!... Bon, je passe pour cette fois... Ton "aimable" chef.

# ASSEMBLEUR

Bonjour à tous ! Ce mois-ci page exceptionnelle. Vous ne retrouverez pas vos NKLIP habituels car nous allons aborder la série d'articles sur l'assembleur. Ne vous inquiétez pas vous les retrouverez dans le prochain numéro.

Je préfère aborder les bases en une fois pour commencer l'initiation proprement dite dès le mois prochain.

**ATTENTION** nous rentrons dans la dimension assembleur. Comme chacun le sait (?) un MICRO-ordinateur tiens son nom de la hôte qu'il abrite: un MICRO-processeur. Un peu d'histoire... Au XVIIe siècle Blaise PASCAL invente la première machine à calculer mécanique. Formidable progrès n'est-ce pas ? EN 1948 les américains (toujours eux) conçoivent l'ENIAC, un gigantesque (plusieurs tonnes) calculateur qui marchait uniquement grâce à des lampes !

C'est l'invention du transistor qui va permettre de réduire la taille de ces calculateurs. Puis on "intégrera" ces transistors sur des plaquettes (les célèbres puces) et on verra apparaître le premier micro-ordinateur. Toutes ces étapes correspondent aux différentes générations. Actuellement nous sommes dans la 4ème génération.

L'AMSTRAD est un micro-ordinateur classique qui a pour base un micro-processeur très connu : le Z80 ou Z180. Il ne s'agit pas d'expliquer le fonctionnement interne du Z80, par contre il est essentiel de connaître quelques notions. Premièrement il est complètement stupide il ne comprend que 2 états: 0 ou 1 (le courant ne passe pas ou passe). Deuxièmement son jeu d'instructions est réduit (pas de multiplication ou de division directe)

Ce qui m'amène à vous parler de sa programmation. Le Z80 est un ordinateur 8 bits, c'est-à-dire qu'il ne comprend que des valeurs de 0 à 255. Ou plutôt de 000 à FF en hexadécimal. A partir de maintenant je considérerai que les bases hexadécimales et binaires n'ont plus de secrets pour vous. De nombreux magazines ont expliqué pendant des mois les subtilités de telle base ou telle autre.

Pour programmer en assembleur, il vous faut un assembleur. C'est-à-dire un programme qui traduise ce que vous lui donnez en séries de chiffres facilement compréhensible pour notre hôte à pattes. Si vous n'en possédez pas, envoyer à la rédaction une disquette vierge et une enveloppe libellée à vos noms et adresse suffisamment affranchie (3francs00). Je vous ferai parvenir un assembleur du domaine public suffisant pour vos premières applications.

Comment faire comprendre au processeur ce que l'on veut ? Vaste question ! Le Z80 dispose d'environ 80 instructions (ou mnémoniques) et de 13 registres. CA Y'EST JEN VOIS BIEN QUI NE SAVENT PAS CE QU'EST UN REGISTRE OU CALME ON VA S'EXPLIQUER. Quand par exemple vous voulez additionner deux valeurs comment allez-vous faire pour les stocker ? Bien sûr il y a la mémoire mais ce n'est pas très pratique. C'est ici qu'interviennent les registres. Ils servent de supports de stockage temporaire

Certains registres ne vous serviront pas avant longtemps. Comme les ingénieurs ne sont pas stupides, ils nous ont laissé 7 registres 8 bits utilisables normalement. Ce sont les registres A,B,C,D,E,H,L et le registre particulier F. Ces lettres n'ont pas été choisis au hasard:

- A: accumulateur
- B: byte
- C: countet
- H: high
- L: low
- F: flag

Certains esprits perspicaces auront remarqué que deux d'entre eux sont étrangement proches : H et L

Voilà une formidable possibilité que nous allons décrire. Imaginez que vous ayez à mettre une valeur en mémoire. Si vous êtes fidèle vous savez que la mémoire va de 00000 à 0FFFF. Ce qui représente 16 bits. AIK petit problème !

Et voilà comment le résoudre: nous pouvons "coller" deux registres. Nous obtenons les registres 16 bits: DE,HL,AF,BP. C. Révolutionnaire !

Abordons ensemble les problèmes d'adressage. Adresser un registre c'est lui attribuer une valeur. Il existe plusieurs sortes d'adressage :

### IMMEDIAT

Pour attribuer une valeur à un registre on utilise l'instruction LD (Load). Par exemple:

LD registre,valeur

Ceci pour l'adressage immédiat. Le registre est n'importe lequel des 13. La valeur est comprise entre 0 et 255 (ou 0 et 05535 si le registre est 16 bits)

LD HL,0FF charge la valeur 0FF dans le registre HL

Ceci m'amène à parler du poids fort et du poids faible d'une valeur.

Prenons la valeur 0AB64

0AB est le poids fort de la valeur

064 est le poids faible de cette valeur

**REGISTRE** : l'adressage registre est un commande qui permet de charger la valeur d'un registre dans un autre

LD registre,registre

Les registre doivent être compatibles (8bits avec 8 bits et 16 bits avec 16 bits)

**ETENDU** L'adressage étendu permet de stocker ou de lire des valeurs en mémoire

LD registre,(adresse) lit la valeur contenu à 'adresse' dans le 'registre'

LD (adresse),registre stocke la valeur contenu dans le 'registre' à l'adresse'

LD HL,(0F040)

LD (000FF),ho

Nous n'aborderons pas l'adressage indexé car il utilise des registres spéciaux dont nous n'avons pas parlé. Nous verrons ça plus tard.

## SONIC

**SORTIE** : le 27 février  
 Membre de l' A.F.C.  
**DIRECTEUR PUBLICATION** : BOSS  
**REDACTEUR EN CHEF** : BOSS  
**REDACTEURS ADJOINTS** : SONIC,  
 COLUMBO  
**EDITIONS** : SONIC, BOSS  
**MAQUETTISTE** : BOSS  
**RESPONSABLE PUB.** : COLUMBO  
**GESTION DU FANZINE** : BOSS  
**ABONNEMENTS** : BOSS.

## AM CRAZY

**DENIZART Arnaud**  
 7 rue des Clarines  
 80200 PERONNE

**OU :**  
**BROUET Sébastien**  
 48 avenue Mac Orlean  
 porte 63  
 80200 PERONNE

## INFOS EN VRAC !

\*AMSTRAD A PERDU 500 MILLIONS CETTE ANNEE... DU COUP, VU LES MAUVAIS RESULTATS EN BOURSE, LE BIG BOSS ALAN SUGAR A TENTE DE RACHETER L'INTEGRALITE DE SA SOCIETE POUR POUVOIR EN FAIRE SUSPENDRE LA COTATION, MAIS IL A ECHOUE !  
 \* LE JEU SONIC 2 POUR LA CONSOLE MEGADRIVE EST SORTI.

Dur, dur d'être bébé !



## Un dernier mot...

Ce numéro 10 a été terminé le 27 février à 17 h 12 précisément . En espérant que cette nouvelle présentation, ainsi que les articles vous ont beaucoup plu. Vous pouvez nous faire part de vos suggestions sur cette nouvelle mise en page en nous écrivant !... Dans le prochain numéro, nous essayerons d'insérer encore plus d'images. A + ...

**BOSS.**

## BIDOUILLES

### Le binaire

Ce mois - ci, j' attaque une nouvelle partie de bidouilles : les différents "langages" compris par l' ordinateur. Nous commencerons, pour cette première leçon , par le langage binaire . L' ordinateur utilise le binaire comme langage lui permettant ainsi de travailler. Nous sommes habitués au système décimal, ou système à base 10, qui utilise 10 chiffres de 0 à 9. Le système binaire, lui utilise la base 2 (chiffres 0 et 1). Le binaire se traduit ainsi : à chaque fois que j' ajoute 1 à 1, je pose 0 et je retiens 1. Traduisons de la base 10 à la base 2 :

1 1

+ 1

1 0

Ajoutons maintenant 1 à chaque somme précédente :

1 1

+ 1

1 0

+ 1

1 1 1

+ 1

1 0 0

etc...



J' espère que jusque là vous m' avez tous suivi ... Si l' on compare le binaire avec la base 10, on obtient :

1 = 1	100 = 4	111 = 7
10 = 2	101 = 5	1000 = 8
11 = 3	110 = 6	1001 = 9
		1010 = 10

Et vous pouvez continuer ainsi indéfiniment... Traduisez maintenant 500 en binaire.....vous optenez : 111110100. Entraînez - vous donc avec d' autres chiffres en attendant le mois prochain ! Dans le numéro 11, je vous donnerai une autre méthode pour convertir une base 10 en base 2. Je vous parlerai aussi du langage HEXADECIMAL. R.D.V. donc dans un mois pour la suite ...

**BOSS.**

A partir de ce numéro, COLUMBO aura une page consacrée à ses rubriques (page 2) et de même pour SONIC (page 3), pour les pages 1 et 4 ce sera de ma compétence...