

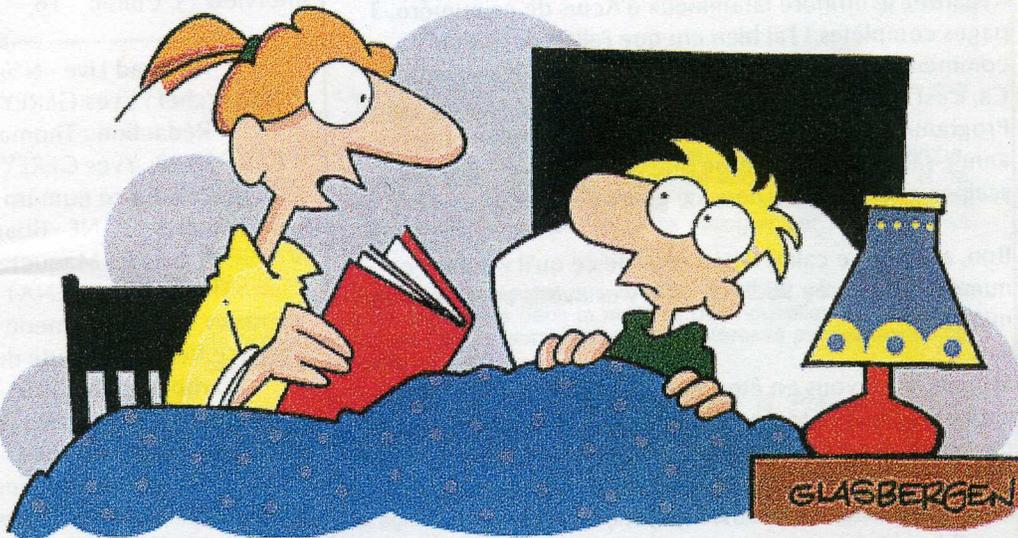
AMSTRAD

REPORTAGES
Les Meetings

Numéro 806
Septembre 1998

LIVE

BASIC



"Roméo et Juliette se sont rencontrés sur le Net, dans une chat room. Hélas, leur amour finit tragiquement quand le Disque Dur de Juliette explosa..."

PROGRAMMEZ
Les RSX

FANZINES
Roller Mag &
Wacci

INTERVIEW SUPRA-EXCLUSIVE :
Jacques CHIRAC
(Demo-maker du groupe RPR)

Bulletin publié par l'AFC - Découper selon les pointillés.

EDITO

PFIOUUUUU !

Non mais sérieusement, que voulez-vous que je mette dans ce foutu édito. C'est vrai quoi, regardez... tout va bien. On est hyper à la bourre, il fait un temps de m... partout en France, l'économie va mal, la Poste était en grève à Toulouse et je viens de me faire larguer. Tout va bien ! Puisqu'on vous le dit !

A coté, de ces bonne nouvelles, il y en a de mauvaises. Regardez le nombre famineux d'Actus de ce numéro. 3 pages complètes ! J'ai bien cru que j'allais devoir en commencer une quatrième. Vous vous rendez-compte ?! Ca, c'est une crise, une vraie ! Sus aux actus, calmez-vous ! Programmez moins vite, faites une pause, prenez une année sabbatique ! (Je pense que SHAP et Eliot vont me scalper, si je continue dans ce genre de délires...)

Bon, allez on se calme et on regarde ce qu'il y a dans ce numéro de rentrée 98-99. [...] Ca y est, vous avez vu ? Tant mieux.

Mouais, vous vous en êtes rendu compte... Tout ce blabla c'est un moyen détourné pour gagner du temps, pour ne pas parler des sujets qui fâchent... le retard d'Amstrad Live. C'est vrai qu'on a merdé. Je m'en excuse au nom de toute la rédaction. Excusez-nous. Promis, on va faire notre possible pour que ça ne se reproduise plus.

La Rédac'
(SNN en particulier)

**LE NUMERO 7 D'AMSTRAD
LIVE PARAITRA DANS UN
MOIS TOUT PILE !**

(A un ou deux mois près)

&02

Edito	02
Reportage : Byte '98	03
Reportage : ZM '98	05
BASIC	08
Actus	0C
Les RSX	0F
Fanzines	11
Sinus Site	12
Assiette Anglaise	15
Interview : J. Chirac	16

Amstrad Live - N°6 -
Rédac'chef : Yves GEREY -
Rédaction : Thomas
BARDENAT, Yves GEREY -
Ont participé à ce numéro :
Florian BRICOGNE - Brian
WATSON, SHAP - Maquette
: Thomas BARDENAT -
Ecrans : CPE - Imprimerie :
Espace Repro, 87 route de
Narbonne, Toulouse. -
Amstrad Live est publié par
l'AFC (association loi 1901) -
Président : Jacques
LEBRETON - Trésorier : Yves
GEREY - Contact AFC : Yves
GEREY, Les Pataudes, 87220
Boisseuil - Contact Amslive :
amslive@mail.dotcom.fr -
Site Web : [http://www.
mygale.org/09/amslive/](http://www.mygale.org/09/amslive/) -
Illustrations : "Today's
Cartoon by Randy
Glasbergen", publiés avec
autorisation spéciale.
[http://www.borg.com/
~rjgtoons/toon.html](http://www.borg.com/~rjgtoons/toon.html) -
Couverture : Randy
Glasbergen
Reproduction Autorisée

REPORTAGE : LA BYTE '98

Comme chacun devrait le savoir, les 31/07, 1/08 et 2/08/1998 a eu lieu le désormais célèbre (bien qu'il n'en soit qu'à sa seconde édition) meeting BYTE session 1998.

Me concernant, je suis arrivé sur les lieux le jeudi en fin d'après-midi, soit la veille du début des hostilités... A ce moment préliminaire au meeting, étaient présents CRACKY (que tout le monde connaît !), Laetitia (mille ONE) et PICZOUL (un terrible psychopathe à tendances schyzofrènes, assoiffé de sang et pire encore, possesseur de PC!!!). De cette période préliminaire, on se souviendra du dîner mouvementé chez QUICK, du complexe d'infériorité (qui a faillit faire faire une dépression nerveuse à ce bon Diégo...) dûe à la taille de la salle (encore presque vide a ce moment à l'exception d'un CPC et d'un PC), de CRACKY agressant PICZOUL en plein sommeil a grand coup de chaise, et pour finir moi et CRACKY qui avions pour projet de nous coucher tôt et qui à force de discussions nous sommes couchés a 6 heures du mat' ! Donc en résumé, j'ai dormis environ 3 heures le jeudi soir (hum...) et puis plus du tout durant le meeting (je n'ai cependant pas égalé notre record de l'édition de 96, pas vrai Yves..)

Donc nous voici vendredi jour du début officiel du BYTE'98, enfin ! Le matin, relativement tôt les électriciens de la mairie viennent installer toutes les rallonges nécessaires à la bonne connection des machines et puis finalement voici le premier arrivant et on peut dire qu'il n'est pas passé inaperçu, il s'agit en effet d'un possesseur d'ORIC répondant au pseudo de JEDE. Une fois installé son ORIC et son PC (qui n'a servi qu'a faire tourner un émulateur ORIC pour montrer la seule demo ORIC

existante mais qui ne tournait pas sur le vrai ORIC pour cause d'incompatibilités entre ORIC 1 et ORIC ATMOS), il s'est intéressé aux productions CPC et a été visiblement extrêmement impressionné par ce qui ce faisait, a tel point qu'à la fin du meeting il m'a demandé d'écrire un article pour un magazine ORIC.

Bref les participants commencent à arriver de plus en plus, surtout des PCistes au départ, dont CMP puis RAINBIRD, ELIOT, OFFSET et ZIK, etc... Voici une liste non exhaustive des personnes présentes, y compris celles arrivées le samedi : (non exhaustive car je ne connaît pas les pseudos de la plupart de PCistes qui étaient présents) CRACKY, PICZOUL, SHAP (moi en l'occurrence !), CMP, RAINBIRD, ELIOT, JEDE, OFFSET, ZIK, MEMETH, LAETITIA, ONE, DRACULA, CANDY, TOM et JERRY, GENESIS 8, XANN, ROUDOUDOU, Fafa, VIRGINIE, KANEDA (MTL),KANEDA KUN (DBT), GREG. J'espère n'avoir oublié personne et dans le cas contraire, envoyez les lettres d'insultes a AMSTRAD LIVE car c'est eux qui publient des articles erronés (hi, hi !!).

Bon alors c'est bien joli tout ça mais qu'a t'on vu à ce meeting ? Eh bien pas mal de choses à vrai dire, à commencé par QUASAR N°14 et la tant attendue SOUND PLAYER II pour laquelle avaient été prévus des bon de commande et je suis d'ailleurs assez content de voir que beaucoup de personnes ont commandées cette carte ce qui prouve que la scène est encore capable de déboursier de 200 a 300 frs (selon les options choisies) pour son CPC (encore heureux d'ailleurs). Pour continuer avec l'équipe FUTUR'S, nous avons beaucoup discuté ZIK et moi de nos SOUND

TRACKER respectifs et cela a vraiment été fort intéressant, une version fonctionnelle du SOUND TRACKER DMA existe dors et déjà mais ne vous faites pas d'illusions, il n'est pas encore fini cependant cela donne déjà une idée assez précise de ce que sera la version finale. Bref du grand art !

Concernant mon SOUND TRACKER, j'ai changé radicalement la manière dont je vais le structurer et je tiens à dire à notre ami MADRAM qui s'intéresse beaucoup à ce projet, ce dont je le remercie, et qui m'avait donné des idées que j'avais jugées infaisables à l'époque, que grâce à cette restructuration brutale, je vais pouvoir les mettre en oeuvre ! Dans un autre domaine, OFFSET m'a confié qu'il avait une idée pour améliorer le taux de transfert des ses routines FDC pour son acquisition vidéo "direct to disc" ce qui aura, bien sûr, pour effet d'accélérer la restitution des images, affaire à suivre. Lors de cette passionnante réunion, nous avons également écouté les dernières productions musicales de TOM et JERRY que je tiens d'ailleurs à remercier pour avoir linké l'OVL'96 meeting demo qui a d'ailleurs été diffusée lors du meeting, vous pouvez donc vous la procurer n'importe où si les swappers ont bien fait leur boulot, ce cher TOM et JERRY nous a même réalisé un copieur pour la démo. Petite nouvelle qui a son importance, CMP est de retour sur CPC, je sais que la même chose a déjà été dite pour beaucoup de monde mais là, c'est sûr et certain, il m'a téléphoné après le meeting pour me demander des trucs divers au niveau code, il vient avec moi et ONE en septembre faire la braderie de LILLE afin d'y trouver un CPC et en attendant il se sert de son émulateur, dernière chose, il cherche quelqu'un pour lui faire la connectique pour un lecteur 3"1/2.

Je ne vais tout de même pas trop m'étendre, il faut seulement savoir que ce meeting fut excellent et qu'il a d'ailleurs donné lieu à une petite discussion entre CPCeistes afin de mettre la situation de la scène au clair et il faut bien dire que ce n'est pas brillant surtout au niveau du courrier. Notons qu'ELIOT se tue à essayer de contacter tout le monde afin de relancer un peu la scène, alors s'il vous plaît, arrêtez les excuses à la con du style "j'ai pas le temps", parce qu'en ce qui me concerne je fais des journées de 9 heures au boulot avec en plus 4 heures de transport par jour et j'arrive tout de même à assurer un minimum donc prenez un peu conscience du fait que la scène ne vit que par le swapping... Bon eh ben je vais vous laisser non sans vous préciser que vous pouvez obtenir une cassette vidéo du BYTE'98 auprès de CANDY du groupe MORTEL dont voici les coordonnées :

CANDY/MORTEL
BROUDIN Sébastien
4 bis Avenue GAMBETTA
Appt 30
60600 CLERMONT

A noter également que MAD recherche toutes personnes susceptibles de rédiger un ou des articles pour HD-MAG sur n'importe quel sujet se rapportant au CPC, donc n'hésitez surtout pas et vite !!!

MAD/OVL
ANTOINE Laurence
4 rue des frênes
77176 SAVIGNY-LE-TEMPLE
Tel : 01-60-63-78-96

Dernière chose, c'est moi qui suis chargé avec CANDY de la réalisation de la demo du meeting, voila, c'est tout en espérant voir la scène se remuer un peu !!!

REPORTAGE : ZE MEETING '98

UN DEBUT SUR LES CHAPEAUX DE ROUES...

Eliot étant déjà arrivé sur Toulouse le jour précédant notre venue sur Bassoues, il a pu me montrer les dernières news (et son schtroumpf de CPC... Mais attendez de voir le mien, tout bariolé...). Et c'est après une nuit bien agitée (tout du moins pour ma part, demandez à Eliot, je n'étais pas dans sa chambre (Une réflexion SNN ???)), que nous avons chargé CPCs et hommes dans ma caisse pour rejoindre le lieu du meeting : Bassoues d'Armagnac (Son donjon, deuxième au TOP TEN, ses halles, sa poste, sa salle des fêtes, et ses douches...). C'est beau... Mais... C'est loin... Le sieur Nicky One et son cousin, JRM45, un ch'ti nouveau sur CPC, nous attendaient de pied ferme pour continuer l'organisation, à savoir : les courses pour la bouffe ! Ce que nous fîmes, Nicky et moi-même... A notre retour, le meeting s'était gentiment installé avec l'arrivée successive de l'équipe FUTURS' et d'autres participants. Ainsi, douze heures avant le début officiel, plus de la moitié des participants étaient présents ce qui amena Tounette (Mat pour les intimes) à faire sa première nuitée blanche pendant que d'autres se laissaient bercer par le doux chant d'une pipistrelle...

...UN MEETING INTENSE...

Le premier jour, alors que Siou pouvait admirer, au petit matin, son écran qui inscrivait des phrases au contenu étrange tirées au hasard, les derniers festifs finirent d'arriver, chacun s'amusant à montrer ses dernières previews et productions, certains peaufinant leur culture CPC en admirant les démos anciennes qui posèrent, autrefois, les bases de ce que la démo CPC est aujourd'hui. Les FUTURS'

nous montrèrent encore une fois des previews de l'"ASIC INSIDE" (qui aurait du être prête pour ce meeting...); SNN peaufina son code de "STORMLORD+", qui devrait enfin être prêt dans peu de temps (NDSNN : Oui bon... On est pas aux pièces, on va attendre encore un peu, ok ?); Siou, aidé en grande partie de Gilles, put enfin présenter une version quasi définitive de sa carte CPCIsa. En direct live, il a géré une carte son Sound Blaster, Plug and play qui plus est, et certains autres périphériques Isa. Tounette, égal à lui-même, se tapait la tête contre les murs tout en admirant les démos AMIGA et en répétant inlassablement : "Aaarrggghhh, mais comment font-ils ???". JRM45 et Nicky One mirent la touche finale à "AMNESIA", de feu Rudiger; Tony commença sa longue quête de la meilleure utilisation possible des deux misérables enveloppe hard du "SOUNDTRACKER 128" (nos oreilles s'en souviennent encore...). Bouba, accompagné de Paty sa chère et tendre, fut frappé de la malédiction des disquettes oubliées (entre nous Jérôme, les graphs, ils n'étaient pas prêts, hein ?). Et Eliot avança largement dans la conception de son convertisseur de .BMP, joliment nommé "CLAUDIA BMP CONVERTER".

La journée se déroula ainsi, pour se terminer par un repas que nous qualifierons de très pâteux... Une seconde nuit blanche pour Tounette et courte pour les autres...

Le deuxième jour, alors que Siou pouvait admirer un superbe saumon made in Tounette sur son écran, chacun se remit à ses occupations de la veille. Et c'est au repas de midi que le concours, pour gagner un sublime t-shirt unique au monde (c'est un ami d'Offset, qui a dessiné un logo "Ze Meeting'98" sur le devant, et un graph,

reprenant la couv' du dernier numéro d'ACPC, sur le derrière), fut lancé. Le thème du concours : "MACARONI", en corrélation avec le repas de la veille. La clôture de la participation fut fixée au lendemain midi et malgré l'enjeu, seul JRM45 se décarcassa pour terminer son prog le soir même.

Le samedi marqua aussi le début des parties effrénées et sans fin des jeux en réseau. En effet, une partie de "TRON" commença vers trois heures de l'après-midi pour ne s'achever qu'au petit matin du dimanche. Le même samedi marqua aussi une gentille gueguerre entre les CPCistes durs et ceux qui osent se tourner vers d'autres machines pour jouer les DJs du dimanche en passant les MP3 (fichiers audios compressés) les plus pourris qu'il m'ait été donné d'entendre. Rassurez-vous, les CPCs en sont sortis grands vainqueurs, car l'union fait la force...

Ce soir là, Tounette daigna se reposer un peu, mais il ne savait pas que le pire l'attendrait à son réveil...

Le troisième jour, alors que Siou pouvait admirer une... Euh... Pour des

raisons qui nous sont personnelles ne voulons en dire davantage... Adressez-vous à la personne directement concernée pour savoir ce qu'il a vraiment vu sur son écran ce matin-là... Le dimanche matin fut très riche. En effet, Dracula et sa compagne arrivèrent vers quatre heures du matin et après quelques heures de repos, nous pûmes admirer des previews du groupe MORTEL comme s'il en pleuvait. Et c'est justement la venue de Dracula qui mena Tounette à vivre le dimanche le plus horrible de sa vie. En effet, Lorianne (que l'on m'excuse pour l'ortographe...), la fille de Dracula et Vic, n'eut de cesse de répéter : "C'est pas Tounette !!!" lorsqu'on lui demandait d'aller faire un bisou au ci-devant personnage. Tout d'abord, une suspicion générale s'abattit sur Mat car n'était-il pas un imposteur? Enfin, notre coder passa une journée à éviter ce bout de chou de deux ans et demi qui le terrorisait. Sacré Tounette. A midi, la clôture du concours fut remise à cinq heures car seul JRM45 avait réalisé quelque chose, mais nous pûmes voter pour les disquettes d'or, qui récompensent, depuis maintenant quatre ans, les travaux de chacun d'entre nous. En voici les résultats :



**Combien de fois devrais-je te répéter
qu'il ne faut pas lécher un écran froid ?**

Démomaker : Tounette
(pour l'ensemble de son travail)
Fanzmaker : DBT (pour "BOXON")
Codeur de jeu : SNN (pour "STORMLORD+")
Codeur d'utilitaire : Eliot
(pour son convertisseur de .BMP)
Graphiste : Beb (pour l'ensemble de son travail)
Musicien : Ker
Electronicien : Siou (pour sa carte CPC1sa)

L'après-midi fut rythmée par les parties de "SHOULDER DASH" en réseau et par les programmation pour le concours. A cinq heures, eut lieu le vote pour la meilleure réalisation.

Au programme, un "macaroni-sprite" sur un écran de "MAC ARONI" réalisé par JRM45; un module avec pour sample principal la voix de Tony accélérée répétant "macaroni"; un graph transféré d'un .BMP et retravaillé par Beb, représentant une tête casquée crachant des macaronis; Une vidéo intitulée "Le Macaroni de l'espace" avec des graphs retravaillés par Tounette et un code d'Offset (à noter que ces derniers nous ont juste montré une version sur un émulateur de CPC sur AMIGA, faute de temps pour le transfert... Mouais...); et un écran où l'on pouvait voir un macaroni qui danse, allusion à la démo "STATE OF THE ART" sur AMIGA pour ceux qui connaissent, de votre serviteur. Résultat : c'est Beb qui va faire des envieux... (Bien que j'eusse préféré que JRM45 l'emporte car il a fait ses graphs tout seul, s'est pris la tête sur sa première routine de sprites en assembleur et tout cela dans les temps...).

Le soir, les participants commencèrent à plier bagages, Eliot étant arrivé avec une bouteille de pommeau, est reparti avec une bouteille d'Armagnac et de Floch de Gascogne (quel "boiveur" celui-là !!!), Tounette put enfin dormir tranquille après le départ de sa chérie et ceux qui restèrent allèrent dormir ou restèrent éveillés une nuit de plus.

...ET UNE FIN TRISTE MAIS PLEINE D'ATTENTES POUR LE PROCHAIN MEETING.

Le lendemain, les derniers rangèrent la salle, salle qui résonne

encore, j'en suis sûr, des échanges de point-de-vue et de techniques, mais aussi des franches rigolades. En effet, ce n'est que le deuxième meeting que j'ai fait mais, je ne me suis jamais autant bidonné que lors de celui-ci, et ce ne sont pas les autres qui me contrediront. Et cette ambiance de camaraderie sans arrières-pensées, empreinte de déconnades, je ne peux, par les mots, vous la rapporter...

Vivement le Ze Meeting'99 !!!

Participants au Ze Meeting'98 :

Mat et Dracula de Mortel;
Offset, Zik, Tony et SNN de FUTURS';
Eliot de Benediction;
Beb des Overlanders;
Chany du NPS;
Nicky One, Bouba, Jrm45 et Ker de DBT;
Siou, Roro, Mik'ro, Cyber Franck, AntiPC;

Guest stars :

Paty (Mascotte de DBT, copine de Bouba accessoirement);
Vic (fiancée de Dracula);

Et The last but not least :

Lorianne (fille de Dracula et Vic, amoureuse de Tounette).

Merci à :

Madame Ader pour son Chili con carne et son aide précieuse;
Monsieur Ader pour ses pâtés, son vinaigre et son aide précieuse;
Eux encore, accompagnés des Parents de Jrm45, de Mamie Nicky One et de mes parents pour le soutien moral.

Ker

RETROUVEZ QUELQUES PHOTOS DU MEETING EN PAGE 28

BASIC : LE COU DU LAPIN

Les variables se divisent en 2 grands groupes. Pas entre les petites et les grandes, BASIC et PASCAL, les variables de SNN (qui sont variablement constantes) et celles d'OFFSET (qui sont constamment variables), les numériques et les alphanumériques. Non, il y a celles que l'on connaît, et celles que l'on ne connaît pas.

Là, vous vous dites, si le BASIC vu par Madram est aussi compliqué que ses cours assembleur, autant acheter dix TO7 et se mettre au LOGO dans le cadre d'une thérapie de groupe. Mais laissez-moi le temps de vous expliquer en détail ce que le chapeau affirme.

UNE TOUCHE PRO

Une des caractéristiques des programmes professionnels (je veux dire, conçus par des pro, les jeux y compris) est d'être implantable. Quoique si on devait s'en tenir à ce critère, la plupart des logiciels actuels ne seraient pas considérés comme pro. En ce qui nous concerne, sans envisager une diffusion commerciale, on peut quand même vouloir donner une touche classe à nos programmes.

OBJECTIF NUL BUG

Il y a plusieurs sortes d'erreurs dans un programme. Celles, faciles à corriger, qui vont générer des messages d'erreur immanquablement. D'autres vont le faire, mais seulement de temps en temps. Par exemple un $NOU=1/ANC$ marchera bien jusqu'au jour où ANC vaudra 0. Certains bugs ne sont pas des erreurs du point de vue du BASIC, mais en sont pour le programmeur ! Les bugs les plus vicieux ne génèrent pas de messages d'erreur et n'apparaissent que ponctuellement. C'est donc qu'ils dépendent de facteurs

changeants. Et qu'est-ce qui change si ce n'est les variables ? Pour reprendre l'exemple précédent, si ANC est modifié uniquement par le programme, il est facile veiller à ce qu'elle ne s'annule pas. Par contre, si c'est une valeur demandée à l'utilisateur ou lue dans un fichier, il faudra tester cette valeur. Si elle est nulle, on la remplacera par une valeur par défaut ou on demandera à l'utilisateur de la ressaisir avant de calculer $1/ANC$. Vous mesurerez maintenant la perfidie des inconnues.

LE FILS D'INPUT

Le programme doit vérifier qu'une valeur à diviser soit différente de 0, qu'une valeur dont on veut calculer la racine carrée soit positive, que le nom d'un fichier à charger ne soit pas une chaîne vide... Ces vérifications dépendent de l'utilisation de la variable à entrer. Désintéressons-nous en (plus facile à écrire qu'à dire) pour s'occuper de l'entrée des variables justement. Certains proposent d'utiliser INPUT ou LINE INPUT. Et là je pouffe. Une instruction qui permet à l'utilisateur de générer des BIPs insolents, de faire scroller l'écran (oui oui les flèches du curseur sont actives), qui coupe les interruptions du BASIC, qui nous demande de tout retaper depuis le début (REDO FROM START), est un danger pour la bonne tenue d'un programme. Et puis vous avez déjà essayé avec INPUT de désactiver certaines touches (c'est faisable mais avec une tonne de KEY DEF), de changer la forme du curseur, de limiter la taille de la réponse, d'imposer une durée limitée pour répondre (dans un jeu par exemple), de modifier une variable déjà entrée ? Hum ? Tout cela est impossible, mes braves. Il nous faut construire notre propre module d'édition.

COMME ENFER ?

On va prendre les caractères 1 par 1 avec la fonction INKEY\$. On pourrait les ajouter à une chaîne initialement vide. Mais cela ne serait pas très "propre" : quand on attribue à une variable une nouvelle valeur, l'ancienne n'est pas écrasée. Les cadavres de variables encombrant la mémoire et celle-ci est nettoyée seulement quand il n'y a plus de place. Pour vous en convaincre, tapez :

```
FOR n=1 to 200:a$a$a+"c":?FRE(0):NEXT
```

Fre(0) indique l'adresse à partir de laquelle sont stockées les variables. Cette adresse remonte après le "nettoyage". Mais il arrive que cette opération prenne du temps, et l'ordinateur semble alors bloqué.

De plus, la concaténation (la construction d'une chaîne comme succession d'autres chaînes, par ex A\$=B\$+C\$+D\$) ne nous dévoile pas la manière d'insérer ou d'enlever un caractère au milieu de la chaîne.

Heureusement, MID\$ vient à notre secours.

MID\$ AS

MID\$ peut être une fonction, c'est-à-dire une instruction qui va donner un résultat qu'il faut traiter immédiatement (l'afficher, le stocker...), ou une commande, c'est-à-dire une instruction qui changera quelque chose.

Dans le 1er cas, MID\$(<variable\$>,<position>,<longueur>) renvoie une sous-chaîne de <variable\$>, à partir de <position>. Si <longueur> dépasse le nombre de caractères (car. à partir de maintenant, merci !) restants ou est omis, toute la fin de la chaîne est renvoyée. Si <longueur> est nul, ou si <position> dépasse

le nombre de car. total, une chaîne vide est renvoyée.

Dans le 2ème cas,

MID\$(<variable\$>,<position>,<longueur>)=<nouveau\$>

place <nouveau\$> dans <variable\$>, à partir de <position>, en écrasant les car. qui s'y trouvaient. Si <longueur> est omis, tous les car. de <nouveau\$> sont placés, du moins jusqu'à la longueur initiale de variable\$.

On va partir d'une variable (VAR\$) qui contient LON espaces, LON étant la longueur maximale. Au départ, un pointeur (CUR) pointe sur le début de VAR\$. A l'appui d'une touche, on remplace l'espace par le car. entré, et on incrémente le pointeur. Simple non ? Sauf qu'il faut vérifier que CUR n'ait pas dépassé LON. En fait il peut valoir LON+1 : quand le dernier car. a été entré, le curseur associé au pointeur se trouve à droite.

LES TOUCHES SPECIALES

Comment traiter les CLR, DEL, et autres flèches de curseur ? D'abord, il faut les repérer. Ça tombe bien, car chacune de ces touches correspond à un caractère ASCII. Pour trouver lesquels, on écrit :

```
a$="":WHILE a$<"":a$=INKEY$:WEND: ? a$;ASC(a$)
```

La boucle WHILE, WEND attend l'appui d'une touche, puis on affiche le symbole et le numéro du car. correspondants.

Un appui sur la flèche gauche (chr\$(242)) décrémentera CUR s'il est supérieur à 1. Pour la flèche droite, il faudra s'arrêter après le dernier car. On fait donc intervenir une nouvelle variable : DER, qui pointe le dernier car. (autrement dit, DER

représente la longueur de la chaîne entrée).

INSERTION ET SUPPRESSION

A vous de choisir comment réagira votre "éditeur" : insertion ou écrasement (overwrite), en décalant ou non les car. à droite du curseur. Dans le programme, j'ai choisi l'insertion.

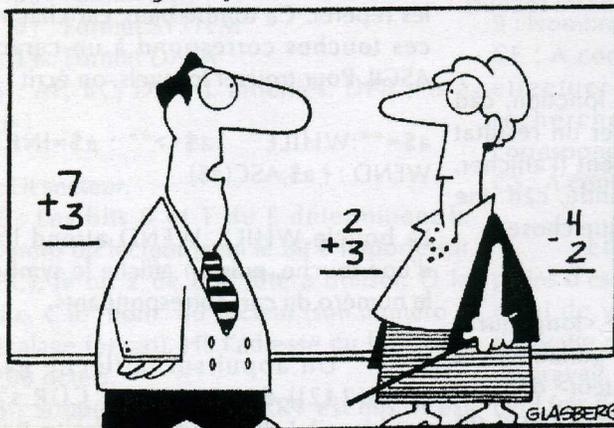
Pour savoir si l'insertion est possible, il faut tester DER et non CUR. CUR peut très bien valoir 1 alors que la chaîne est remplie et qu'on ne peut plus y rajouter de car.

Si c'est ok, on rentre le car. puis on recopie ce qui restait de la chaîne à partir du curseur. On se sert de DER pour savoir justement combien il y a de car. du curseur à la fin de la chaîne.

Pour la suppression (CLR=CHR\$(127)), on recopie ce qui restait de la chaîne à partir de la droite du curseur, et on rajoute un espace pour ne pas laisser de trace.

DES ASTUCES AU PROGRAMME

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz



Mon PC va tomber en panne le 1er Janvier 2000. Pourriez-vous me rappeler les rudiments des mathématiques et de l'écriture ?

Pour obtenir un curseur, j'affiche le car. précédant le curseur (pas la peine de remonter plus loin, puisque le début de la chaîne n'a pas été modifié, inutile de la réafficher). Le problème est qu'il n'y a pas forcément un car. avant le curseur ! Si CUR=1, MAX(cur-1,1) vaut 1, car MID\$ n'admet pas 0 comme position ; MIN(1,cur-1) vaut alors 0, pour ne rien afficher (je vous rappelle que le curseur est tout à gauche). Le même genre de manipulation est à faire pour LOCATE. Puis, on affiche le car. pointé par CUR en inversion vidéo, c'est le rôle des chr\$(24), que l'on peut obtenir en tapant CONTROL X.

L'autre cas un peu particulier est l'affichage du curseur à la fin de la chaîne. J'ai rajouté à cet effet un espace à var\$.

La ligne 60040 traduit le fait que DEL correspond à "flèche gauche" + CLR.

Lors de la suppression, on recopie le bout de chaîne restant, mais aussi l'espace qui suit (ceci est possible grâce au dernier espace ajouté).

Enfin, on filtre les car. de contrôle et graphiques. Si vous ne voulez avoir que des chiffres, mettez les bornes "0" et "9".

LES OUBLIS

Il reste à traiter var\$ avant de le retourner : enlever les espaces inutiles à la fin de la chaîne (y compris celui rajouté par commodité). Voici comment :

```
a$=" ":cur=lon:WHILE a$=" ": a$= MID$ (var$,cur,1) : cur=cur-1:WEND: var$ = LEFT$ (var$,cur+1)
```

Madram

Je ne l'ai pas fait dans le prog afin de pouvoir réafficher la variable entièrement pour effacer le curseur. Mais vous remarquerez que pour la comparaison, j'ôte l'espace grace à LEFT.

Pour finir, voici quelques trucs pour obtenir une valeur

numérique à partir d'une chaîne. La fonction VAL fait ça très bien mais renvoie 0, ou pire, Type mismatch si la valeur n'est pas bien formatée. Par exemple, l'utilisateur peut entrer un nombre avec virgule alors qu'en BASIC, c'est le point qui fait office de séparateur décimal. Il existe une fonction très pratique de recherche :

```
INSTR (<position> , <chaîne$>,<contenant$>)
```

cherche à partir de position, ou de 1 si ce paramètre est omis, la chaîne contenant\$ dans chaîne\$, et renvoie la position de la première occurrence de la chaîne recherchée ou 0 en cas d'insuccès.

Conjuguée avec MID\$, cela vous permettra de remplacer la virgule par un point avant d'utiliser VAL.

**RETROUVEZ TOUT CE
FOUTOIR SUR LE SITE WEB
D'AMSTRAD LIVE**

www.mygale.org/09/amslive

```
10 'Exemple utilisation module INPUT
20 'AMSLIVE 6 9/98
30 DEFINT a-z
40 MODE 1:FOR i=0 TO 3:INK i,2^i:NEXT
100 PAPER 2:PEN 1:CLS:BORDER 4:LOCATE 10,8 :
PRINT"TAPEZ : LE CODE SECRET":LOCATE 10,9:PRINT
STRING$(22,"_");
110 WINDOW #1,13,28,12,14:PAPER #1,0:CLS #1
120 col=14:lig=13:lon=14:PAPER 0:PEN 1:GOSUB
60000:LOCATE col,lig:PEN 3:PRINT var$
130 LOCATE 5,17:PAPER 2:PEN 1:IF UPPER$
(LEFT$(var$,lon)) = "LE CODE SECRET" THEN
PRINT"Bravo !" ELSE PRINT"Vos bras !"
666 CALL &BB06:GOTO 100
60000 ` MODULE INPUT
60010 var$=SPACE$(lon+1):cur=1:der=0
60020 LOCATE col+MAX(cur-2,0),lig:PRINT MID$
(var$,MAX (cur-1,1),MIN(1,cur-
1));CHR$(24);MID$(var$,cur,1);CHR$(24)
;MID$(var$,cur+1,der-cur+2);
60030 char$=INKEY$:IF char$="" THEN 60030
60040 IF char$=CHR$(127) THEN IF cur>1 THEN
cur=cur-1:char$=CHR$(16) ELSE 60030
60050 IF char$=CHR$(242) THEN IF cur>1 THEN
cur=cur-1: GOTO 60020 ELSE 60030
60060 IF char$=CHR$(243) THEN IF cur<=der THEN
cur=cur+1:GOTO 60020 ELSE 60030
60070 IF char$=CHR$(13) THEN RETURN
60080 IF char$=CHR$(16) THEN IF cur<=der THEN
MID$(var$,cur)=MID$(var$,cur+1,der-cur+1):der=der-
1:GOTO 60020 ELSE 60030
60090 IF " "<=char$ AND char$<CHR$(127) THEN IF
der<lon THEN MID$(var$,cur)=char$+MID$(var$,cur,der-
cur+1) :cur=cur+1:der=der+1:GOTO 60020 ELSE 60030
60100 GOTO 60030
```

LES ACTUS

Bien des déserts, des mers et des montages auront dû être traversés pour qu'enfin elles atteignent votre gentilhomme. Voici les actus.

ANCIENS NUMEROS

Des photocopies du bulletin d'abonnement proposent encore nos premiers numéros. Alors que ceux-ci ne sont plus disponibles (désolé pour les plus récents abonnés). Il en reste bien quelques-uns en stock, mais ils feront sans doute l'objet d'un concours.

DEMANDE

SIGGI et DOC BARTOC de BOLLAWARE ont presque fini FRES FIGHTER II TURBO. Mais il leur manque des musiques. Ils cherchent aussi quelqu'un pour traduire BLACKLAND en ANGLAIS (...ou en Français, cf. AMSLIVE 5). Contactez-nous ou écrivez à docbartoc@4u.net.

OFFRE

David VALLEE, répondant au doux pseudo de DEAD, compose, dessine à la main, sur ATARI et sur CPC. Il aimeraient trouver des programmeurs pour faire des jeux d'aventures (NDRM : c'est tout trouvé il me semble !) -il est passionné de gothique-. Il habite 2 rue des Iris 57160 MOULINS-St-PIERRE

DEMOS

Pleins de démos sont sorties. BYTE'96, OVL'96, BOMBASTIC'98...

Espérons que les démos des meetings de cette année ne se feront pas autant attendre.

OVL'96

TOM&JERRY vous propose des versions originales de cette démo. Copie fiable sur une disquette (3.5 seulement) avec étiquette couleur au nom de la démo. Attention collector ! Envoyez un disk (pour échange standard !) avec une enveloppe timbrée auto-adressée à la rédac qui fera suivre.

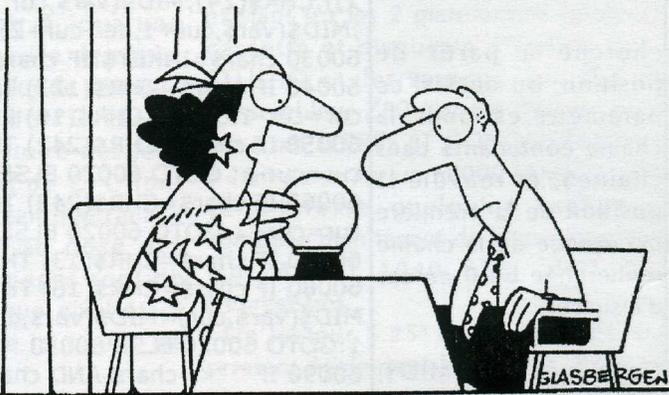
LE GRAND RETOUR

NO RECESS est de retour sur CPC. (NDSNN : Pourquoi tout le monde me regarde ? J'ai rien dit ! J'ai rien dit !) Mais on ne sait pas encore si c'est pour reprendre son projet de BEAT 'EM UP, continuer son fanz' ou se remettre aux démos.

LES GRANDS RETOURS

Christian Lier, alias Weee!, agréablement surpris par l'activité CPCienne, revient ! Ce programmeur et musicien allemand (TERRIFIC DEMO, Intros de SUPER CAULDRON et PREHISTORIC II...) a remis en route ses projets CPC et CPC+.

REX, après 18 mois de service national grec,



**L'Asic Inside sortira, j'en suis certaine.
Mais je ne peux pas vous donner de
date, ma boule bugge après l'an 2000 !**

revient ! Le graphiste de MEGABLASTER et l'éditeur du fanzine disc S.E.X. va peut-être créer un nouveau fanz avec ANTITEC. Par contre, il reste 13 mois à tirer pour FG-BRAIN, un compatriote.

TOM POUCE, qui en a fini avec l'armée (décidement), revient ! Le prochain EUROSTRAD sera un très grand annuaire de CPCistes. A cet effet, un questionnaire a été distribué. Pour en avoir un, ou recevoir EUROSTRAD : Thomas Fournier La Hamelinère 50450 HAMBYE

BIF...

...comme Bibliothèque Internationale de Fanzines ! TOM POUCE justement, ainsi que SEB (l'ex boss de l'AFC) aimeraient en monter une. Ceci afin de proposer les anciens fanz papiers et diffuser les nouveaux à moindre coût.

FANZINES

BONSOIR LA PLANETE 18 paraîtra ce mois de septembre. Passez commande (une enveloppe A4 affranchie pour 100 gr -6.70 Fr en tarif lettre, 4.50 Fr en écopli) à Mr TREHET Richard 12 Rue de la Défense Passive 14000 CAEN. Vous pouvez en attendant visiter son site :

<http://perso.wanadoo.fr/blp.htm/accueil.htm>

BOXON 4 devrait sortir d'ici la fin de l'année.

Sortie imminente de CocOOn Fanz. Pareil pour DEMONIAK6, avec entre autres la participation d'Eliot et d'Arno (ex-Le Kraken), nouvelle recrue du groupe BENEDICTION.

On est sans nouvelle du petit CPC_NET.

NOUVEAU GROUPE

ETERNITY est un groupe centré sur l'héroïc fantasy et les jeux de rôles. Ils sont 5, dont KANEDA KUN, et devraient sortir un fanz au nom de MASKARAD.

MEETINGS

Ca faisait quelques années qu'on avait pas eu de meetings non-estivaux. Eliot espère remédier à cela avec le Camembert 4 (cf. invitation livrée avec ce numéro d'Amslive). S'il arrive à trouver une salle pas trop chère, un meeting aura lieu les 30, 31 oct & 1er nov près de Lisieux (14). Du beau monde à déjà répondu présent à l'appel, alors pourvu qu'il y ait confirmation.

Le Byte'99 est déjà prévu. La spécialité sera cette fois ci des lasagnes maison. Ca se passera dans la même salle que celui de cette année, le dernier week-end d'août. Vous ne direz pas qu'on vous a pas prévenu ! D'ailleurs Cracky mordra quiconque ose organiser un meeting à la même date.

JEUX

CHANY a remis au propre "L'ILE OUBLIEE" et "LES GRIFFES DE LA NUIT" de BRUNO FONTERS : chargements plus rapides, fichiers mieux ordonnés, bugs corrigés. Par contre, il cherche la solution de "L'AFFAIRE RAVENHOOD" pour pouvoir explorer tout le jeu.

EMULATOR

YAGE, l'émulateur d'ANTOINE (enfin, de CPC, codé par ANTOINE) est disponible sur sa page www.stud.enst.fr/tildepitrou/yage/yage.zip ou sur [ftp.lip6.fr](ftp://lip6.fr) en rubrique /pub/emulator.

INTERNET

Ca y est, quelqu'un est en train de coder de quoi naviguer sur internet. Ca tombe bien, car les mailing lists CPC sont en plein essor. Mais qu'est-ce qu'une mailing list (ML pour me faciliter la tâche !) ? C'est un groupement d'adresses email de personnes concernées par le même sujet. On peut envoyer un message (avec des fichiers, par exemple des démos) à tous les autres,

sans avoir à gérer soi-même le mailing. Les ML sont généralement utilisées s'il n'y a pas assez de gens pour que la création d'un newsgroup soit intéressante. Pour y adhérer, il faut s'inscrire auprès du serveur qui gère la ML. Il existe pour l'instant *cpc@coollist.com* qui traite du CPC en général et *cpcscene@coollist.com* qui propose les plus récentes démos. Les 2 sont en anglais, mais vous pouvez facilement créer une liste francophone en chargeant un biglotte de servir de passerelle entre les différentes listes. Avant de pouvoir écrire à ces adresses, il faut passer sur le site <http://www.coollist.com>. Après, n'oubliez pas de vous présenter, puisque les adhérents n'ont pas accès à la liste des autres adhérents.

La page de Bonsoir La planète sera inaccessible quelques jours pour cause de changement de fournisseur.

DBT

MODEL'S, un slide show spécial + est sorti, et SOUL ALMIGHTY ne devrait pas tarder.

EN VRAC ET PAS CLASSEES...

L'AFC recherche des "swappers" : des personnes, possédant au moins un lecteur 3.5", qui pourraient tenir à jour une logithèque et fournir un service de copie. Contactez-moi (GY...) pour plus de détails.

Le Cédé-rhum HS no 4 de PC TEAM, propose un quizz sur l'histoire des jeux vidéos. Les écrans venant de CPC font chacun 252 ko. Quand on sait que l'image d'origine fait 16 ko, on se pose des questions. De plus, les images sont de moins bonne qualité, chaque pixel étant décomposé en un tramage immonde de couleurs disparâtes.

Eliot, de l'éléphant, n'a que la mémoire (et toujours, du taureau, les c...)

Un music pack du nom d'ESCTASY, par CANDY et GREG, regroupera des

musiques (non ? si !) Soundtracker originales.

SIOU vous propose (outre du saumon fumé) des kits 3.5" (délais : 1 semaine) :

Lecteur + alim + cables + port (colis poste): 350F

Lecteur + cables + port (colis poste): 250F

Sa carte vidéo est toujours en cours de renouvellement, disponible fin septembre (environ 400Fr). Sa carte CPCISA marche parfaitement. Vous aurez des nouvelles tonitruantes d'ici peu.

MADRAM FAIT SES COURSES

- Existe-t-il des magazines informatiques pour CPC 464 à cassette ? A-t-on adapté sur 6128+ les programmes ATARI/AMIGA de TRUE.COLOR/HOLD.AND.MODIFIE permettant les palettes de 29791 couleurs ou l'affichage simultané de 4096 couleurs (ainsi que DOOM/SUBSTATION sur ST) ?

- Je cherche 2 DAMS et un langage FORTH performant sur cassette et disquette, ainsi que la collection MICRO APPLICATION (livres AMSTRAD avant première).

- Et pour travailler en symbiose sur ATARI et AMSTRAD, je cherche DEVPAC, PROTRACKER, OCP ART STUDIO ou tout autre logiciel AMSTRAD plus performant existant sur les 2 plateformes (toujours en cassette et disquette 3") ainsi que 3D STUDIO et des sources, voir des cours d'assembleur Z80 (j'ai été "l'élève" du mec qui a fait TERRES ET CONQUERANTS mais il était passé sur un 68000 (AMIGA 500), si ça intéresse quelqu'un sachez qu'il compose maintenant de la musique techno (sur ATARI 1040 STF), déjà 2 CD d'enregistrés...

- Un lecteur 5.25" et un cable PC trans. seraient également bienvenus. Pour toute réponse ou proposition, contactez De Boissezon Mathieu au 02 31 44 99 60, si possible le dimanche."

Madram

HAPPY DRIVERS : LES RSX AMSDOS

L'accès disque est une opération des plus importantes. Cette série d'articles ambitionne d'en améliorer la fiabilité, la rapidité. Nous verrons comment se servir des routines de la ROM, détourner les messages d'erreur, personnaliser votre gestion de lecture/écriture tout en restant compatible AMSDOS (dame, il faut bien penser aux formats spéciaux, au futur disque dur...).

Attaquons par les RSX AMSDOS. Pas |A, |B, |CPM, |REN ... que vous connaissez déjà, mais les RSX 1 à 9. On ne peut pas y accéder à partir du BASIC, car celui-ci n'accepte pas les noms contenant des caractères spéciaux ou formés comme ici d'un chiffre. Alors que les routines système permettent de manipuler des noms avec espaces, minuscules...

L'opération se déroule en 2 temps : recherche de la RSX, et son appel !

LE VECTEUR BCD4

La recherche se fait une fois pour toute pour chaque RSX. Le vecteur BCD4 (KL-FIND-COMMAND) s'en charge pour peu que HL contienne l'adresse du nom de la RSX. Attention à bien entrer ce nom : cpm par exemple ne sera pas trouvé. Si le BASIC convertissait automatiquement en majuscules, ce n'est pas le cas de BCD4 qui cherche strictement la même chaîne.

Notez qu'il faut ajouter &80 au dernier caractère, le bit 7 ainsi mis à 1 fait office de témoin de fin de chaîne.

Au retour, AF, BC et DE sont modifiés. Si une RSX a été trouvée, CARRY est vrai, C contient le numéro de ROM et HL l'adresse de la routine. Sinon CARRY

est faux, soit parce que le nom est incorrectement entré dans votre source, soit parce que la ROM n'est pas initialisée (ceci fera l'objet d'un prochain article). Le programmeur consciencieux prévoira un message d'erreur en cas d'échec.

QUELLE ADRESSE !

Ca y est, C et HL contiennent les informations nécessaires à l'appel de la routine. Le vecteur &1B (KL-FAR-PCHL) lit justement ces registres pour déterminer où sauter. On peut donc l'utiliser immédiatement après BCD4. Cependant, il n'est pas indiqué si on veut réutiliser la commande plus tard. De plus, certaines routines attendent des paramètres dans HL ou C justement.

On va donc stocker ces valeurs ; la RSX sera appelée par le vecteur &18 (KL-FAR) qui doit être suivi de l'adresse à laquelle sont placés, dans l'ordre, l'adresse de la routine et le numéro de ROM correspondant.

VECTEURS & RSX, MEME COMBAT

Une fois connues, pourquoi ne pas entrer directement dans une source les adresses des différentes RSX ? Sacrebleu, parce que si ces adresses ne risquent pas de changer du jour au lendemain sur votre CPC, elles peuvent changer d'un CPC à l'autre. Celles de la ROM DISC des CPC+ sont par exemple décalées par rapport aux CPC classiques. Alors que les noms restent constants.

D'une manière générale, il ne faut jamais sauter directement en ROM.

RAPIDE DESCRIPTIF

Passons en revue ces RSX

mystères.

1 : Autorise ou interdit les messages d'erreurs physiques (ceux qui demandent Retry, Ignore or Cancel ?).

Conditions d'entrée : Si A est nul, autorise. Dans tous les autres cas, interdit.

Conditions de sortie : A contient l'ancienne valeur, HL est modifié.

2 : Modifie les paramètres de drive.

CE : HL pointe sur une table de 9 octets qui contient les valeurs :

Délai après MOTOR ON (2 octets)

Délai avant MOTOR OFF (2 octets)

Délai lors du formatage d'une piste (1 octet)

Délai pour changement de piste (2 octets)

HEAD UNLOAD TIME (1 octet)

HEAD LOAD TIME (1 octet)

CS : A contient le dernier octet de la table (c'est franchement inutile de savoir ça, non ?). F, BC, DE, HL modifiés.

3 : Définit les paramètres de format.

CE : E contient le numéro du lecteur (0 pour A, 1 pour B). Les bits 7 et 6 de A déterminent le format.

00 : Format IBM

01 : Format SYSTEM

11 : Format DATA

CS : AF, BC, DE, HL modifiés. DPB mis à jour !

4 : Lit secteur.

CE : Les bits 0 et 1 de E déterminent le numéro du lecteur (seul le bit 0 importe sur CPC), le bit 2 de E la tête à utiliser, D la piste, C le "nom" du secteur (son numéro + décalage format), HL l'adresse du buffer de #200 octets.

CS : Si opération ok, CARRY est mis, A est nul, HL est sauvegardé.

Sinon, CARRY est faux, A contient le numéro de l'erreur, HL pointe sur la zone de statut. BC, DE modifiés dans tous les

cas.

5 : Ecrit secteur.

CE : Idem 4

CS : Idem 4

6 : Formate une piste.

CE : DE comme pour 4. HL pointe sur les IDentificateurs secteurs (n * 4 fois octets : numéro piste, numéro tête, numéro secteur, taille secteur). Certains octets du DPB sont lus.

CS : Idem 4

7 : Recherche piste.

CE : DE comme pour 4.

CS : Mêmes indicateurs que pour 4 suivant la réussite du déplacement de la tête.

8 : Teste lecteur.

CE : A contient le numéro du lecteur.

CS : HL pointe BE4B. (HL) contient le nombre d'octets mis à jour de la phase résultat. Ces octets sont stockés à partir de BE4C justement. Si lecteur prêt, CARRY vrai et A contient le registre d'état 0 du FDC. Sinon, CARRY est faux.

9 : Nombre d'essais.

CE : A contient le nombre de tentatives à effectuer en cas d'erreur lors de la recherche de piste. La valeur nulle correspond à 256.

CS : A contient l'ancienne valeur.

Et voilà, n'hésitez pas à faire pleins d'essais, c'est sans aucun risque (sauf celui de vous tromper en insérant votre disquette préférée à la place de la disquette de travail. Mais bon, on vous a conseillé cent fois de faire des copies de sauvegarde).

Madram

Les exemples dans le numéro 7...

FANZINES : ROLLER MAG 3 & WACCI 124

Ca la fout mal ! Je vais vous parler de deux fanzines que je ne connaissais absolument pas avant cette belle matinée de Septembre 98. Ouvrons, lisons, écrivons...

Roller Mag 3 (été 98)

Un zoli fanzine A4 de 26 pages dont 3 en couleurs. Déjà, première impression positive : c'est très agréable à lire et c'est très "pro" dans l'impression. Ce numéro commence par une initiation BASIC (excellente car très détaillée !), puis Siou se fait de la pub en expliquant les merveilles de sa CPCISA, un test du logiciel DSK-CPC, de Skweek, du cul, des pokes, une initiation fouillée à la 3D et des listings (bon, c'est sûr qu'ils sont pas hyper lisibles, ces listings, mais ils ont l'air ma foi très sympas). Hein ?! Quoi ? Du cul ? Ah, non. C'est juste un test de slide show (Girls N°1 de KHR-SOFTWARE). Ouf !

Mais enfin, y'a pas que du bon, dans ce fanzine. Y'a des fautes d'orthographe et la mise-en-page est parfois maladroite. Mais fi ! Commandez-le quand même ! Pour ce faire, sachez que le répondeur du redac'chef indique que tout est gratuit, même le port (CNX**ROLLEUR) et qu'il suffit de laisser son adresse dans la BAL. Ca, c'est cool. Sinon, c'est...

Roller Mag
5, rue Jean Mermoz
77173 CHEVRY-COSSIGNY

WACCI 124 (Septembre 98)

Alors on a quoi ? Eh bien 32 pages A4 en noir & blanc, tout en anglais. Je pourrais m'arrêter là et vous dire de le commander. C'est d'ailleurs ce que je vais faire.

[...]

Mais non, je plaisante ! C'est un magazine (vu la bête, on ne peut plus dire

"fanzine") excessivement bien présenté, très fouillé, où s'enchaînent actus, courrier des lecteurs (4 pages quand même !), électronique (on est heureux pour lui), BASIC, oh non ! Y'en a trop ! C'est assez

WACCI

incroyable. Ce qui est bien, quand on a ce mag entre les mains, c'est la satisfaction qu'il procure. On n'a pas l'impression de s'être fait voler.

Je ne sais plus quoi vous dire. Bon, allez, usons de superlatifs : WACCI est sans aucun doute LE MEILLEUR MAGAZINE PAPIER qui traite du CPC. Voilà, c'est dit, notre amour-propre dût-il en souffrir. Na ! Pour le commander, l'abonnement 12 N° est à 27,5 £ (soit 337.75 Fr) à envoyer à :

WACCI
97 Tirington
Bretton
Peterborough
PE3 9XT
England

Sinon, pour ne commander qu'un numéro, c'est 2,5 £ en Europe. Petit investissement que personne ne regrettera, promis. (Sauf si vous ne piguez pas un mot d'anglais, bien sûr...)

Cessez donc toute activité et allez voir votre postière habituelle et demandez-lui de vous expliquer le principe du mandat-poste. Pfiou ! J'en ai marre de ce bouclage d'Amslive. Surtout que j'ai cours dans moins de 2 heures.

Foutue rentrée, va !

SNN

SINUS SITE

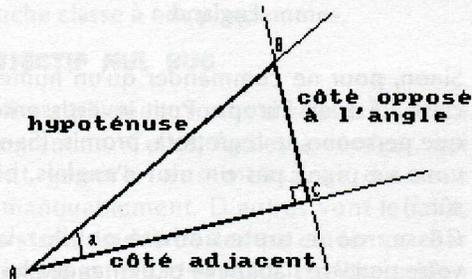
Pour sortir de la platitude routinière des animations rectilignes, le programmeur ajoute dans son code une pincée de sinus. Mais le mathématicien devra se porter à son secours pour lui éviter de tomber dans les pièges des erreurs de précisions.

Jetez un oeil à la PLASMA DEMO de GOZEUR ou à la partie de RAINBIRD de la TERROR UNDER THE X-MAS TREE. On y voit des animations basées sur l'addition de courbes sinusoidales. Mais le mouvement est tremblotant. A la fin de cet article (dans 1 mois, désolé), vous saurez pourquoi.

RAPPELS

C'est pas que ça me fasse particulièrement plaisir, mais j'ai promis à votre mère de vous inculquer certaines bases en mathématiques.

On part d'un angle aigu que forment 2 demi-droites. En dressant une perpendiculaire à l'une d'entre elles, on obtient un triangle rectangle. Eh bien, le sinus de cet angle est le rapport du coté opposé sur l'hypoténuse.

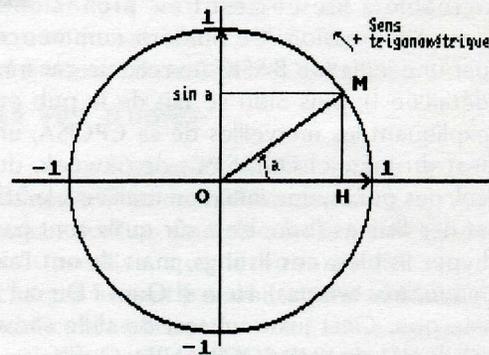


$$\text{SIN } a = \frac{BC}{AB}$$

Dans un repère orthonormal (càd dont les axes sont perpendiculaires et les unités de mesure identiques en x et en y),

on trace un cercle de rayon 1. Un rayon forme un angle avec l'axe horizontal. Cet angle varie de 0 à 360 ou de 0 à 2π suivant que vous parliez en degrés ou en radians. On mesure en partant de l'axe des abscisses, qui est fixe, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (on parle de sens trigonométrique).

Le triangle OMH est rectangle. On



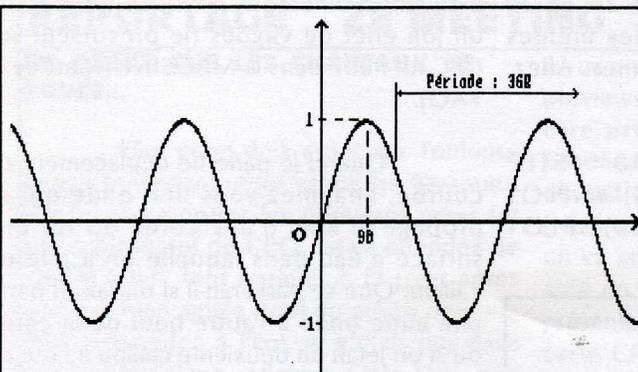
a $\text{SIN}(a) = \text{HM}/\text{OM}$. Et comme $\text{OM}=1$, on obtient la mesure de $\text{SIN}(a)$ en projetant M sur l'axe des ordonnées.

On peut considérer des angles plus grands que 2π , ou négatifs, en remarquant que les angles x et $x+2\pi$ sont équivalents. On peut donc donner une valeur à $\text{SIN}(x)$ quelque soit le réel x .

CARACTERISTIQUES

Soit la fonction $f : x \rightarrow \text{SIN } x$, où x est un réel, on déduit des remarques précédentes que :

- f varie entre -1 et 1.
- f est impaire, càd que si on trace la courbe, le centre du repère est centre de symétrie
- f est périodique de période 2π , càd qu'elle se "répète" tout les 2π .



Graphique de $x \rightarrow \sin x$ (x est en degrés)

ET LE COSINUS ?

Revenons au cercle trigonométrique, le COSINUS de l'angle a est l'abscisse du point M , tout comme le SINUS correspondait à l'ordonnée.

En résumé, le point M a pour coordonnées $(\cos(a); \sin(a))$. Ceci explique la formule de tracé de cercle :

```
ORIGIN 320,200:DEG:R%=100:FOR X%=0
TO 358 STEP 2:PLOT COS(X%)*R%,SIN
(X%)*R% :NEXT
```

La courbe de la fonction COS n'est pas très intéressante en soi, car elle équivaut à celle de la fonction SIN décalée (on dit déphasée) de -90 degrés.

EN MODULUS SINUSUS CLAUDIO

Dans une fonction de la forme $\sin(Ax+B)C+D$, A détermine la fréquence, B le déphasage, C l'amplitude et D le domaine d'arrivée. Pour un affichage à l'écran par exemple, on peut souhaiter ne pas obtenir des valeurs négatives.

Rien n'oblige ces paramètres à être constants. Eux-mêmes peuvent être fonctions de x . FINIE LA THEORIE ! On passe aux applications basiques ; la

boucle suivante affiche une courbe dont l'amplitude va croissant.

```
DEG : FOR X=0 TO 638 STEP
2:PLOT X,SIN (3*X) *X/4 + 200
:NEXT
(figure 1)
```

Celle-ci a une fréquence modulée :

```
DEG:FOR X=0 to 638 STEP
2:PLOT X,SIN((SIN(X)+10) * X)*30+ 200:
NEXT
(figure 2)
```

Figure 1

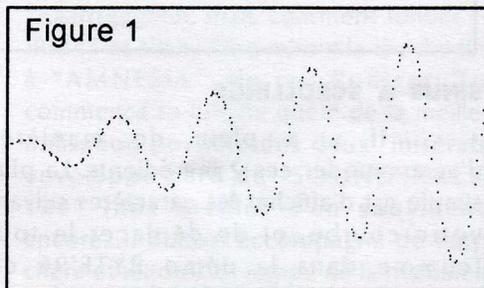
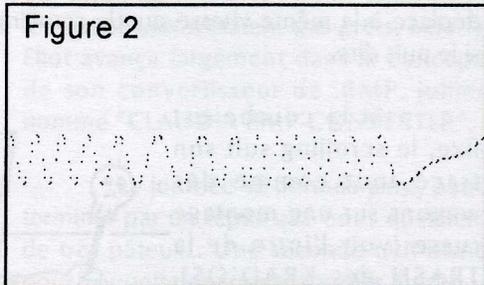


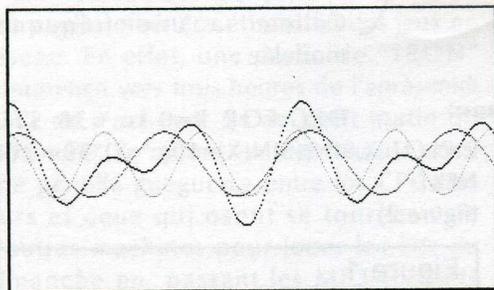
Figure 2



Une bonne façon d'obtenir des courbes "originales" est d'additionner des sinusoïdales de fréquences différentes. On obtiendra une courbe, à l'apparence plus complexe, dont la période est le plus petit commun multiple (PPCM) des périodes des courbes de départ. Par exemple, en additionnant les fonctions f_1 et f_2 de période 8 et 6 respectivement, on

obtient une fonction de période 24. En 24 unités, f1 aura décrit 3 fois les mêmes variations, et f2 4 fois les siennes. Allez, tapez :

```
DEG:FOR X=0 to 638 STEP 2:Y1=SIN(2*X)*40:Y2=SIN(3*X)*40:PLOT X,Y1+200,1:PLOT X,Y2+200,2:PLOT X,Y1+Y2+200,3:NEXT
```



SINUS & SCROLLINGS

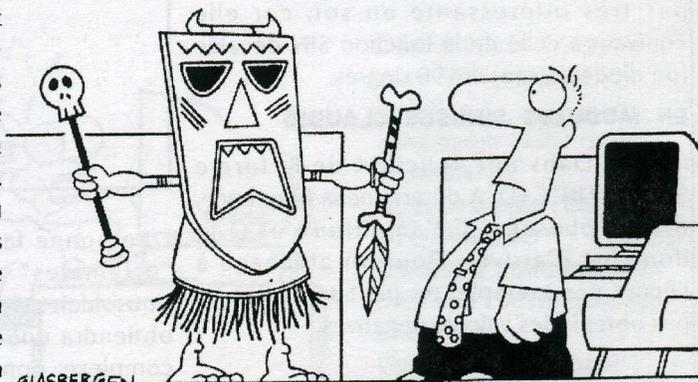
Il y a plein de manières d'accommoder ces 2 ingrédients. La plus simple est d'afficher les caractères suivant votre courbe, et de déplacer le tout (comme dans la démo BYTE'96 de CMP/TOM&JERRY). Là, la courbe se déplace à la même vitesse que le scrolling, si je puis dire.

Si la courbe est fixe, le scrolling suit son tracé tout comme des wagons sur une montage russe (voir l'intro de la TRASH des KRAD'OS). L'effet inverse est obtenu dans ce qu'on appelle les screen waggles. Une courbe SINUS déforme un dessin : cette courbe se déplace en Y mais le dessin lui reste fixe (en Y bien sur). L'intérêt croit quand les courbes et scrollings se

meuvent à différentes vitesses. On obtient un joli effet de vagues (le précurseur sur CPC fut P007 dans la MADSINUS part de la YAO).

Quand je parle de déplacement de courbe, imaginez-vous une onde qui se propage le long d'une corde ou sur une surface d'eau dans laquelle on a jeté un caillou. Que se passerait-il si on faisait partir une autre onde à l'autre bout de la corde ou si on jetait un deuxième caillou à côté du 1er ? Et bien 2 ondes vont se superposer. Pour simuler ça, on additionne 2 fonctions, mais en décalant progressivement la position de l'une par rapport à l'autre. Si on prend l'exemple d'une onde sinus toute simple, en l'additionnant sur elle-même, on double l'amplitude. Mais si on déphase de 180 degrés, on obtient la fonction nulle. Suivant le déphasage, on a des sinusoidales d'amplitudes intermédiaires. Les spécialistes feront le lien avec ma méthode PDC de multiplication. Cet effet fut employé la première fois par OVERFLOW dans l'intro du fanz THE OTHER WORLD 3, sous le nom de PVC (plasma version CPC).

Madram
(A SUIVRE)



**Mais non, mon p'tit Yves,
tout ceci n'est pas sorcier !**

L'ASSIETTE ANGLAISE

Non contents de nous offrir une douzaine de fanzines, les anglais nous proposent une tonne d'autres bonnes choses, orientées utilisateurs comme il est d'usage dans le pays d'origine du CPC.

Commençons par les logiciels professionnels qui prouvent que le CPC peut tout à fait être envisagé pour un travail sérieux.

WACCO

Avec WACCO, Brian Watson rend disponibles les softs de feu ARNOR, sur disc et/ou en ROM (les anglais ont compris bien avant nous la puissance des ROMs, dont l'accès est infiniment plus rapide que celui d'un disc dur) :

Protex (pour Amsdos), Protex Professional (pour CP/M +), Prospell (un correcteur orthographique, utilisé soit seul, soit en direct avec Protex, mais avec un dictionnaire dans la langue de Churchill), Amsdos Promerge Plus (qui ajoute à Protex des options de base de données, de mailing, d'édition de 2 fichiers en même temps, d'impression en tache de fond...), Maxam (pour Amsdos), Maxam 2 (pour CP/M), Arnor C.

Ce n'est pas fini, il y a aussi BCPL (un "langage de programmation de systèmes"), ou encore Model Universe (un utilitaire de création d'animations 3D), et j'en passe.

Au niveau pécunier, profitez de la remise de 50%. Les prix tournent alors autour de 80 F pour les versions discs, et 100 F pour celles en ROMs.

LIBRAIRIES

Un petit mot sur ces logithèques. Une collection de softs dans le domaine public, ou du moins libres de copie, est

répartie en faces de disquettes, remplies ras-bord, par thèmes. Vous ne choisissez pas un programme mais une face entière. Votre sélection faite, il ne reste plus qu'à sortir votre porte-feuille. Eh oui, c'est payant. Chez Brian par exemple (Robot Software), cela fait 50 F par disc, plus 30 F hors Royaume Uni. Ceci inclu le disc 3.5", le port, et l'aide "ON-LINE". Mais bon, avec votre niveau d'anglais et les tarifs des opérateurs téléphoniques, je vous vois mal appeler outre-manche.

DES ORIGINAUX

A ce prix là, autant avoir de beaux originaux. Justement, le catalogue de Mister Watson contient des jeux sur K7 ou disc. Les budgets sur K7 sont à 5 F pièce, port inclu. Sur disc, ça va de 30 à 100 F.

DU MATOS

C'est pas tout ça, mais il existe aussi Merline Serve, qui revend principalement des articles CPC de seconde main, sans profit (pour une fois qu'un intermédiaire n'en profite pas pour s'en mettre plein les fouilles). C'est une véritable caserne d'Ali-gator-Baba.

Du côté matériel, vous pouvez trouver : une GX4000, un crayon optique, des lecteurs 3" internes ou externes, des imprimantes et des rubans, un filtre anti-reflets, des ROMS et leurs supports, etc...

Bien que la liste soit fréquemment remise à jour, n'hésitez pas à demander quelque chose qui n'en fait pas partie : il y a une rubrique "Wanted". Livres (Manuels utilisateurs, le FIRMWARE, "Amazing Amstrad Omnibus", "Graphic adventure creator manual", ...), revues (AMSTRAD ACTION, CPC USER, CPC ATTACK, WACCI ...) sont à l'appel.

Brian Watson, sphéroïde

INTERVIEW : JACQUES CHIRAC

Eh oui, j'ai osé. J'ai "interviewé" si l'on peut dire le Président de la République. Vous me poserez la question "Qu'est-ce qu'on n'en n'a n'a fout' ?". Je vous répondrai... Ben, pas grand chose, mais comme on n'a rien de mieux à vous proposer ce mois-ci...

Voici donc les questions posées :

"Monsieur le Président,

Si je vous écris, aujourd'hui, ce n'est pas pour vous demander une quelconque subvention pour les vaches du Limousin ou bien encore pour les quotas laitiers, mais uniquement pour vous interviewer. En effet, je participe à la conception d'un petit fanzine qui traite de la micro-informatique sur les Amstrad CPC (vieil ordinateur qui a toujours un grand nombre d'utilisateurs passionnés). Voici donc quelques questions, j'espère que vous aurez le temps et l'envie d'y répondre (même brièvement)...

> Monsieur le Président, à quelle occasion avez-vous eu votre premier contact avec la micro-informatique ?

> De quelle machine s'agissait-il ?

> Depuis, utilisez-vous un ordinateur ? De quelle marque s'agit-il ?

> L'accueil réservé à Bill Gates par la

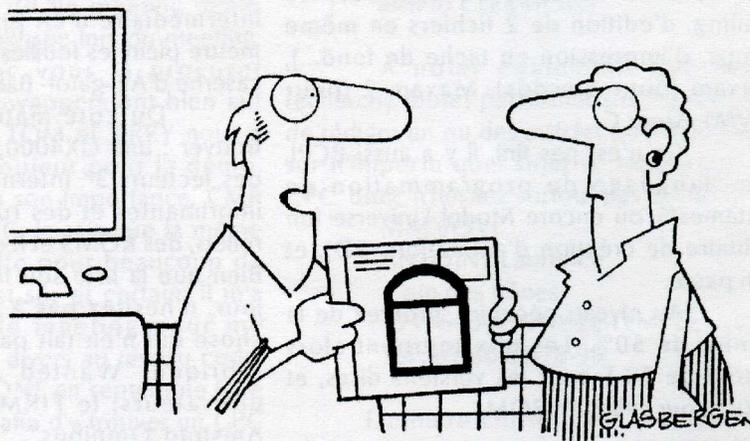
France a provoqué une large polémique dans le milieu de la micro-informatique. En effet, nombre s'inquiètent de voir les plus jeunes immergés dès la maternelle dans le monde Microsoft, reconnu par tous comme "médiocre". En fait, les nombreuses affaires concernant les arnaques de Microsoft ne l'affaiblissent pas à cause de l'absence de choix pour les utilisateurs. Estimez-vous donc qu'il faut encourager la marque la plus puissante mais la moins performante ?

> Connaissez-vous l'Amstrad ?

> Que pensez-vous de l'image que donnent les Guignols de L'Info de vos connaissances en Informatique ?

> Monsieur le Président, je vous remercie.

Lettre recueillie par SNN le 17 Mars 1998



**J'ai acheté une balance pour la salle de bains.
Elle est électronique, donc, normalement, notre
poids devrait être de 0 kg le 1er Janvier 2000 !**

PRÉSIDENCE
DE LA
RÉPUBLIQUE

Paris, le 17 MARS 1998

Le Chef de Cabinet
SCP/CdO/L16349

Cher Monsieur,

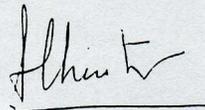
Le Président de la République a bien reçu le message que vous lui avez adressé sur le site Internet de l'Elysée.

Sensible aux motivations qui ont guidé votre démarche, Monsieur Jacques CHIRAC m'a confié le soin de vous en remercier et de vous dire toute l'importance qu'il attache à cet échange avec ses compatriotes, car il participe de ce souci de dialogue auquel il est très attaché.

Je puis vous assurer que le Chef de l'Etat est déterminé à affirmer le rang de notre pays dans la maîtrise des nouvelles technologies de l'information et qu'il est personnellement très intéressé par l'utilisation de ces nouveaux outils.

Je vous indique, d'autre part, que le Président de la République ne prend nullement ombrage de l'interprétation qui peut être faite de ses propos ou de sa personne dans certaines émissions télévisées.

En vous priant d'excuser le retard avec lequel vous recevez ce courrier, veuillez agréer, Cher Monsieur, l'expression de mes sentiments les meilleurs.



Annie LHERITIER

Monsieur Thomas BARDENAT
11, avenue Carrière
31120 LACROIX FALGARDE



La bouche ouverte : Tounette, Zik, Ker & OffiseT concentrés (ou creuvés, au choix). Mick'ro, jovial.



La photo de groupe.



Du fond vers le devant : Ker, Beb, Nicky, Tounette et Siou.