

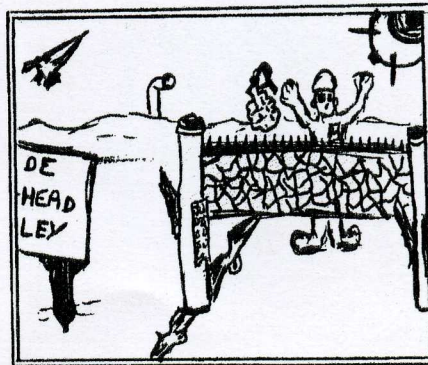
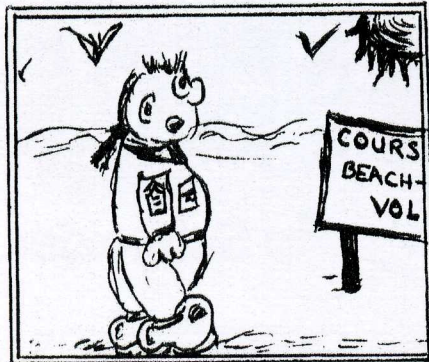
SOMMAIRE

- &02 **Sommaire**
(sauf erreur, vous y êtes)
- &03 à &06 **Actus as changé**
(les actualités, quoi)
- &07 à &09 **Ana**
(Firmware, mémoire, copier/coller, accès direct)
- &0A à &0C **Courrier**
(Question courte, réponse longue, (*director's cut*))
- &0D **Concours BASIC**
(BACKTROU)
- &0E à &11 **Détection CRTC**
(source inclus)
- &12 à &14 **Interview**
(Meuuuh)
- &14 **Annonces**
(Petites annonces, erratum)
- &15 et &16 **Tests**
(Inferno, Prospell, Powerspell)
- &17 **Éditorial** (de Madrid)

Image de couverture : recto du Tee-Shirt du Klassentreffen 2002.

Prochain numéro :

le 20 !



&02

Amstrad Live - N° 19

Pour toutes questions,
commentaires
et lettres à l'anthrax :

Yves GEREY
7 bis rue des Vignes
33470 LE TEICH
amstradlive@cpcscene.com

Abonnements :

chèque à l'ordre
d'Emmanuel Roussin
E. Roussin
10 rue du Capitaine-Ménard
75015 PARIS
amstradlive.abonnement@cpcscene.com

1 numéro : 2,3 euros
6 numéros : 13 euros
11 numéros : 22 euros

Illustrations :

Cécile, madram

Crédits photo :

Sébastien Broudin

Maquette :

Jean-Pierre Marquet
j_p_m@noos.fr

ACTUS AS CHANGÉ

Encore une fois, cette rubrique aura subi maintes amputations afin de se conformer aux canons estivaux de beauté.

Quel plaisir de constater que 24 pages mensuelles ne suffisent pas à parler de tout ce que l'on souhaiterait. CPC es viva-ce, CPC dona joice.

PATINE

Palatine est la toute nouvelle mégadémo de Système D, et la première vraie démo de CRTC depuis dix ans. Le développement a débuté mi-90, s'interrompant de temps à autre. On approche maintenant de la fin.

Typiquement « old-school » (effets pré-calculés, beaucoup de scroll-texts, et le classique menu dans le style jeu), ce n'est pas une production censée casser la baraque et tout révolutionner, comme Demoizart par exemple. Il s'agit plutôt d'une démo honorable, dans la lignée des Amazing Demo, Unique, etc.

Elle tournera sur tous les CPC disposant de 128 K, mais une des parts sera dédiée au Plus. Pour des raisons de commodité, le code nécessite actuellement 256 K, et corriger ce point reste une des principales tâches.

Voici à quoi vous attendre :

- Intro (code/graphics CRTC, music Frequency). Manifestement inspirée par The Demo. Quelques graphs sont dans la même veine que KLF, d'autres restent à faire.

- Menu (code/music CRTC, design Wulf, graphics Ratz). C'est Stormlord ! Terminée et vraiment très satisfaisante – ma favorite de toute la démo.

- Factory Communications (code/graphics CRTC, music Frequency). 3D pré-calculée et scrolls. Presque finie, mais nécessite un ou deux scrolls supplémentaires.

- Scrote! (code CRTC, various graphics, music Frequency). Scroll ligne à ligne. Elle ne fonctionnera probablement que sur CRTC 0. Là encore, quelques effets additionnels et un peu de finitions sont nécessaires.

- Riverscroll (code/graphics The Executioner, music CRTC). Scroll raster à la The Demo. Code achevé.

- Chocolate Hills of Bohol (code/graphics CRTC, music Frequency). Une simple bricole, à la manière de ces générateurs de paysages qui furent un temps populaires, il y a quinze ans. Quasiment terminée dans sa première incarnation, mais j'aimerais rajouter un effet réellement intéressant sur lequel j'ai commencé à travailler.

- The Real Doctor Fegg (code CRTC/Doctor Fegg, music Doctor Fegg). Au cas où vous trouviez BTL grossier. Code original écrit pour une autre part (dont une preview a été montrée au meeting CPC '99), mais depuis mis en pièces et réarrangé par Fegg de manière à inclure le mot *shit* le plus souvent possible. Ne ressemble pas vraiment aux démos CPC habituelles.

Palatine devrait sortir cet été. Mais il est vrai que je dis ça depuis 1995.

CRTC/Système D, Juin 2002

(translaté de www.systemed.net/cpc)

FUTURS PROUDLY PRESENTS

Deux ROMs, concoctées par Offset, réunissent des routines liées à la CPC-ISA et aux interruptions système, respectivement. S'érigent sous nos yeux ébahis les premiers piliers d'un kit de développement dédié à ANA et à la CPC-ISA.

Côté hardware, une solution simple pour la connection de lecteurs 3.5" sera bientôt dis-

⇒ ponible. Oubliées, récurrentes tracasseries d'alimentation et de signal Ready.

Espérons que de nombreux CPCistes (nouveaux ou mal équipés) profiteront de cette grande initiative.

QUASAR DISC

Riche concept, ces plongées dans le passé de CPCistes illustres (Eliot, puis Candy, et Overflow dans le prochain). Chez Another World, ils avaient eu une idée similaire, mais que pouvaient-ils escompter face à la domination de Q. sur l'univers fanzinal ?

Les discs contiennent aussi les sources des différents cours, diverses démos, et quelques raretés comme « Pouet Pif Paf Boum » ou le « Starflied generator » de Roudoudou.

THERMES

Alors qu'Eliot s'abstient régulièrement de nous présenter une rouquine du tonnerre, Romain introduisit au Croco Chanel 3 sa routine de feu. À l'Amstrad Expo 2002, c'est un effet transcendé que nous retrouvons. L'apport graphique compense l'aspect pixélisé du feu et la gestion des plans fournit un exemple rare de composition dessin/animation, qu'on aimerait voir plus souvent.

Précisons au passage que le feu de Zik (qui fonctionne du feu de Zeus) se verra aussi agrémenté d'une image appropriée, mais il est réservé aux possesseurs de CPC+.

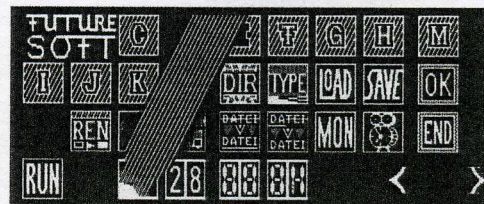
Toujours dans le chapitre des bonifications, son plasma présente maintenant des déformations de toute beauté. La première version était certes plus rapide, mais un poil trop classique, n'offrant à nos yeux gourmands qu'un traditionnel tartoufflissement.

Nouvelle preuve qu'un peu de travail et de recherche aboutit à des améliorations conséquentes.

Mince ! Une critique positive. Très mauvais pour mon image.

À RONGER ?

On connaissait les kolooooossales animations tournant sous Future-OS (cf la fractale et le vaisseau Darth-Vader se promenant dans ces pages [Note du maquettiste martyr : probablement assez loin d'ici. Non mais]). Il ne s'agit ni plus ni moins que d'une succession de sprites chargés dans une extension RAM 512 Ko (un CPC 6128 presque nu permet néanmoins d'en avoir un épileptique aperçu).



Plus intéressant techniquement, la récente démo de « Film-maker » se contente de 128 K (et d'une RAMCARD pour installer l'OS...). L'animation expose le classique bureau du Future-OS en proie à des altérations de toute sorte. C'est relativement court, mais c'est rapide et ça bouge un peu partout. À voir !

TRICITY

Incontestablement moins pointue qu'une certaine Backtro, la démo de Tronic s'annonce bouchenplus comme une très agréable surprise. Youpla (nom de travail) est dynamique, et la musique, entraînante, colle parfaitement. *GPA strikes back !*



THOMSON EXPO

Plissken va sortir une démo en hommage à l'Amstrad Expo 2002. Elle ne s'appellera pas « Les octets volants ».

LONGUE GESTATION NE PRÉSAGE PAS ASSURÉMENT VALABLE CRÉATION

À l'instar de la Palatine, la démo Croco Chanel est bientôt prête. Précisions :

- Menu : assez classique (scrolling en arrière-plan, minuscule writer).
- Epsilon : un joli écran plutôt bien construit. Rien d'extraordinaire, mais le tout fut codé très rapidement.
- Eliot : énormes logos agités, dots, writer secoué, ça pulse.
- Madram : la qualité des animations, des graphismes et de la musique rattrape la modicité du code.
- Iron : ne passe pas sur CPC 6128.

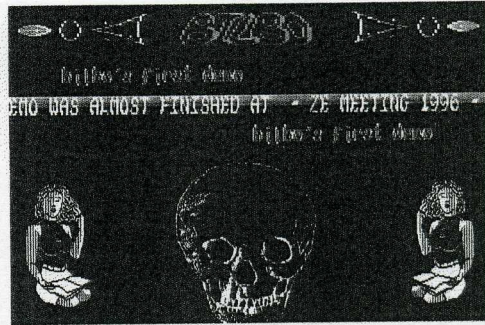
LES DEMOMAKERS SONT DE GRANDS ENFANTS

Shap avait pris grand plaisir à insérer une partie secrète, destinée au compère Squat, dans la démo Mini Meeting 2, à laquelle participait aussi le Squat susnommé – d'où la cocasserie de la manœuvre (toute ressemblance avec un épisode de Daktari serait fortuite).

Toujours plus fort, Tire-Au-Flan recèle un *cheat mode* à l'intention du père Shap, accessible depuis sa propre partie ! Je vous laisse chercher un peu : bien pensé mais mal programmé, il est facile à déclencher.

ANCIEN HOBBY (One ?)

Retrouvée congelée dans les terres de Sibérie, la première et probablement ultime démo de Bilbo (souvenez-vous, la solution de Bloodwitch dans QUASAR) témoigne de son



époque, tout comme les carottes polaires renseignent sur le climat des millénaires.

ZE MEETING

Ultime rappel, tout le monde est cordialement invité à goûter les joies du CPC dans le Gers, ce qui me fait penser que je vais encore loucher la saison de la pastèque.

Le meeting commence dès jeudi 25 à midi, et il suffit de prévenir Jérémie de votre séjour.

Malgré la distance de la mer, il reste possible de débarquer au dernier moment, le nombre de couverts étant réévalué toutes les 26 minutes.

L'équipe Futurs voulait profiter de l'événement (les saligauds) pour diffuser QUASAR 20 et QUASAR 0, un collector recueillant des articles issus des numéros 1, 2 et 3 et remis en page. Malheureusement, pour de bêtes raisons logistiques, tout ceci est compromis.

Mais peut-être aura-t-on la joie de voir Demoizart et la Back-Backtro ?

Ce sera en tout cas l'occasion de découvrir « Tire-au-flan » pour ceux ne disposant plus de *real CPC*, à l'instar d'Iron et Ramlaid.

Simple taquinerie ! Il est d'ailleurs désolant que tant de remarques soient prises aussi froidement (au premier degré Celsius). Les smileys seraient-ils devenus les uniques garants de la bonne compréhension des boutades, pasquinades et autres turlupinades ?

Note du maquettiste martyr : et les raffarinades, qu'est-ce que tu en fais ?

⇒ Revenons au meeting :

Gare la plus proche : Auch (*rime moche*)
Informations : Jérémie Vautard
3 Impasse de la Pépinière
45430 Chécy
jrm45@cpcscene.com
Tél : 02 38 91 18 78 (jusqu'au 20 juillet)
Portable : 06 65 11 51 75
Tarifs : 7,60 € par jour (tout compris).

Prévoir matelas gonflables et sac de couchage.

NUL CANARD N'EST PROPHÈTE EN SA MARE

Après les fanzines et les démos, c'est au tour des systèmes d'exploitation de passer par l'inexorable moulinette du canular (formulation tirée du guide Jean-Lucien de l'écrivain/journaliste, 1964). Échos dissonnants d'une lointaine parodie mettant en scène le Worbench Amiga (par Prodatron), les « émulateurs » Linux (Mayonnux, Zinux) bourgeonnent. Nous recherchons le témoignage de personnes estimant l'initiative bouffonne.

SATAN BRIGADE

L'équipe de Demoniak et moi-même souhaitons remettre les charts à l'Overflow du jour. Envoyez classements, commentaires et bougies de rituel à :

Julien Nevo
Le Louya
35290 GAEL
targhan@cpcscene.com

PROHIBITION

Après s'être construit une image de programmeur infatigable doublé d'un baroudeur intrépide, Eliot, de son propre aveu, alterne oisiveté et périodes de *farniente*.

Pire ! Il tient cloîtrées de nombreuses créations BENEDICTION, dont les superbes démos d'ARNO. Voilà bien une scandaleuse manière de s'assurer du titre de codeur le plus productif.

Cependant, 23-24-25 ne devrait pas tarder à sortir, proposant notamment des scrollings.

AH ! QUE RACONTER ?

ACBM (Puces, Virus Informatique, Pirate Mag...) cherche un rédacteur pour un (des ?) article sur « Le Hacking de 8 bits ». Demande d'infos ou candidatures :

acbm@acbm.com
ACBM
14/30 rue de Mantes
92700 Colombes

Le rédac-chef de Hackerz Voice aimerait inclure dans son magazine différents articles relatifs au CPC (transferts de fichiers sur d'autres ordinateurs, connexion internet via CPC/IP, ...).

fozzy@dmpfrance.com
D.M.P.
26 bis rue Jeanne d'Arc
94160 Saint-Mandé

EUROTUM

Influencé par le lancement de l'opération « Une pipe, un euro » à l'occasion de la fête des pères (deux orthographes possibles), je m'étais embrouillé dans les tarifs. Cela dit, un doigt dans l'œil, ça ne mange pas de pain, et ça entretient l'amitié.

Another World coûte 0,76 € le numéro (en timbres ou par chèque). Le 29 arrive !

Helpfanz revient à 2 €. Aucun bénéfice n'est réalisé ! Il s'agit juste de couvrir les frais.

Faut suivre.

m-dr-m

ANA : LES IDÉES

L'ambition de cette rubrique à braques est triple :

- présenter les points établis.
- soumettre à votre réflexion ceux qui ne le sont pas.
- quant au troisième objectif, je ne m'en souviens jamais.

[FIRMWARE & ANA] - ROM basse et zone critique - Compatibilité.

Comme expliqué dans la doc technique, les zones critiques sont des parties de mémoire invariantes par commutation de pages (à l'image des routines RST firmware, en bas de mémoire, identiques en ROM et en RAM).

ANA se chargera de recopier les zones critiques dans les différentes ressources susceptibles d'être connectées à un endroit « sensible » (c'est-à-dire contenant justement une telle zone).

On s'aperçoit rapidement qu'il serait peu astucieux d'installer une zone critique en 4000-7FFF (puisque'il faudrait alors les recopier dans chaque bank supplémentaire), et qu'il est impossible d'en installer en page 0000-3FFF et C000-FFFF, puisque'on ne peut pas écrire en ROM (NB : je fais volontairement abstraction des possibilités étendues de connexion ROM du CPC+).

Or, deux zones situées en mémoire basse apparaissent comme critiques :

- #38 : branchement d'interruption. Ce problème est écarté par l'utilisation du mode IM2, de toute façon indispensable à l'exploitation de la CPC-ISA.

- #00 : vecteur d'appel des routines ANA. Cela ne semble pas gênant, puisque *a priori*, les programmes firmware n'appellent pas de routines ANA.

En pratique, cela arrivera indirectement : cas des vecteurs patchés afin de passer par la ges-

tion des devices ANA.

Mais comme seul le firmware connecte la ROM basse, les chats seront bien gardés.

Tout cela m'amène à présenter brièvement la façon dont firmware et ANA cohabiteront.

Le firmware sera vu comme une vulgaire tâche ANA. Pour être exact, il ne s'agit pas d'une tâche, mais simplement d'un événement (interruption logicielle) : la fameuse routine commençant en #B941. Cette routine sera appelée via une petite passerelle ; en effet, elle a la particularité de toucher au hardware (je parle notamment des connexions ROMs). La passerelle récupérera l'état de ces connexions et le signalera à ANA.

Malgré les efforts des fabricants de lessives, il existe des tâches firmware à proprement parler : interpréteur BASIC, Protext, DAMS...

[GESTION MEMOIRE]

Les consoles suggèrent un type d'allocation mémoire particulier ; le fait de conserver toute la sortie texte est un confort appréciable, mais limite d'autant la mémoire disponible pour d'autres applications.

On en vient donc à imaginer qu'en cas de manque de mémoire, ANA restreigne automatiquement l'allocation.

Définir une allocation comme réductible n'est pas chose difficile, tout au plus une affaire de flag. En toute logique, une tâche qui demande une telle allocation vérifiera les status renvoyés par ANA après chaque accès à l'allocation. Un coup d'oeil à la doc technique fournit une idée plus économe :

Ne permettre à ANA de désallouer que par tronçons, en préservant évidemment celui en cours d'utilisation. Ainsi la vérification ne

⇒ s'avèrera nécessaire qu'aux changements de tronçons.

Comme le signale Amélie, notons que cette fonctionnalité favoriserait l'introduction d'autres concepts : commandes résidentes évoquées le mois dernier, multiples niveaux de *undo* dans les logiciels...

[COPIER/COLLER]

Avant-propos : encore une fois, voici un exemple de sujet ne concernant pas du tout ANA !

C'est au contraire la volonté de ne pas intégrer ce genre de fonctionnalité au cœur du système d'exploitation qui aiguille sur la meilleure implémentation possible.

Soufflée par Zik, une ingénieuse façon de gérer le copier-coller serait de réserver un chemin système (par exemple FOURRE-TOUT:) affecté à cette fonctionnalité.

Un logiciel voulant copier une zone n'aura qu'à l'enregistrer sur FOURRE-TOUT: de façon tout à fait classique. Tous les blocs copiés (car il va de soi qu'une gestion copier/coller digne de ce nom permette l'accès aux différentes copies) apparaîtront alors comme de simples fichiers.

Le collage implique une connaissance de la chronologie des enregistrements : être en mesure de récupérer le dernier fichier en date dispense de préciser son nom. Ainsi, selon toute vraisemblance, un des vecteurs d'ouverture fichier prendra comme paramètre un numéro (0 = dernier fichier, 1 = avant dernier...).

Pour éviter toute confusion avec les fichiers sauvegardés « normalement », je ne vois pas d'autre solution que d'assigner FOURRE-TOUT: à un répertoire dédié.

En pratique, FOURRE-TOUT: sera redirigé vers le device RAM: (ramdisk) ou bien vers le disc-dur. Inconvenant inconvenient, la

conservation des copies en interdit de nouvelles dès lors que la mémoire est pleine.

Solutions possibles :

- que les anciens fichiers soient automatiquement écrasés quand la place manque. Cela implique la mise en place d'un statut particulier pour ces fichiers, tout à fait similaire à celui des fichiers effacés par l'AMSDOS (user &E5).

- prévoir une combinaison de touches pour nettoyer tout ou partie de FOURRE-TOUT:.

Les données encapsulées dans un format connu du système, toute conversion sera automatique : mise en page d'un texte conservée ou non suivant le logiciel exploitant les données, possibilité de coller une image 256 couleurs dans un logiciel de dessin résolution CPC...

À étudier : copier coller dynamique, avec lequel une modification effectuée sous un logiciel serait automatiquement repercutée sous un autre. Il reste de toute façon à définir précisément les mécanismes de partage d'allocation (cas de source entré sous un éditeur Y et envoyé à un assembleur Z).

[FICHIERS À ACCÈS DIRECT]

Avant-propos : on retouche là d'un peu plus près ANA, puisque les idées sur le sujet donneront certainement naissance à certains vecteurs ANA.

Rien de plus normal que de permettre le travail sur des fichiers excédant de plusieurs fois la mémoire du CPC. En pratique, on n'a guère besoin de disposer de plus de 3 Ko de texte à l'écran, ou de tous les échantillons d'un sample au même moment. Seuls les devices imposent quelques limites (800 Ko sur 3,5" typiquement).

Cela implique un travail en accès direct : plus de .bak, puisque ce n'est pas un tout nouveau fichier qui sera enregistré, mais l'actuel qui est modifié. Une gestion cohérente évitera tout risque de corruption en cas de plantage (ou coupure de courant).

Sous Manhattan, en compagnie d'Offset, je nous interrogeais sur ces questions, bien que le bruyant et bringuebalant métro newyorkais ne se prêtait guère aux réflexions poussées.

Du point de vue du programmeur : doit-on distinguer deux démarches, selon que le fichier est chargeable intégralement en mémoire ou non ? On aimerait plutôt s'en dispenser, et considérer un seul fonctionnement : on ouvre un fichier !

D'un autre côté, il faut garder à l'esprit une utilisation typique des allocations ANA : une grosse allocation divisée en tronçons de &100 octets et dans lesquels on peut lire/écrire directement, sans passer par les vecteurs ANA (cf doc technique pour plus de détails). Conséquence immédiate, cela facilite la gestion des blocs chaînés, afin que des traitements tels que insertions/suppressions dans

un texte de 400ko restent instantanés.

La question devient alors de savoir quels mécanismes mettre en place pour permettre de travailler de cette manière (lecture/écriture directe), avec un fichier partiellement présent en mémoire.

J'ai ma petite idée là-dessus, mais je préfère ne pas vous influencer !

CONCLUSION : on n'a pas beaucoup avancé, mais on s'est bien marré.

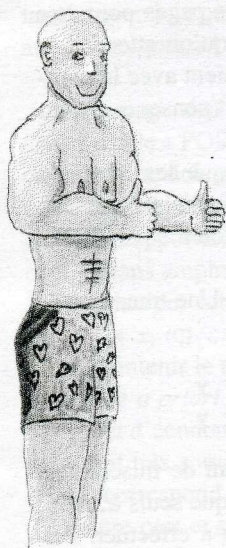
PETIT LEXIQUE

Allocation : zone de mémoire réservée par un programme.

Altuglas (marque déposée) : matière synthétique (polyméthacrylate de méthyle) translucide ou teintée, très résistante.

Device : désigne de manière générale un périphérique (port imprimante, lecteur disquette...), éventuellement virtuel (console...).

Ressource : module de mémoire (64 ko de base, banks supplémentaires, ROM...).



$$\begin{aligned} 8 &= 2 \times 0 \\ &+ (-1) \times 4 \\ &+ 4 \times 3 \end{aligned}$$

$$\begin{pmatrix} 0 & 1 & 0 \\ 4 & 5 & 1 \\ 3 & 2 & 1 \end{pmatrix}$$

$$\begin{pmatrix} 0 & 0 & 1 \\ 2 & -1 & 4 \\ 2 & 0 & 0 \end{pmatrix}$$

$$\begin{pmatrix} 3 & 2 & 1 \\ 8 & 5 & 3 \\ 0 & 2 & 0 \end{pmatrix}$$



Illustration tirée de :

"Initiez-vous à l'algèbre avec Steeve et Cassandra"

&09

COURRIER DU COEUR, CRI DE CODEUR

L'attention des conducteurs de véhicule est attirée sur le fait que la lecture de cet article est susceptible de provoquer une certaine somnolence. Abus dangereux. Donc.

Lettre : Suite à la réception d'Amstrad Live & II il y a de cela quelque temps, j'ai souhaité réagir.

Les illustrations sont très sympa, j'aime beaucoup la couverture !!!

J'ai bien entendu été amusé du bras gauche de la Venus de Milo.

[...]

Pour la 3D tu pars du principe que l'on sait ce qu'est une matrice [...]

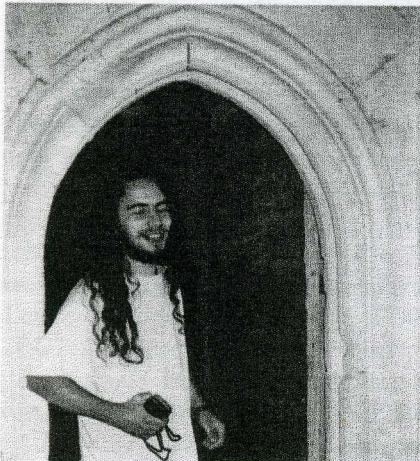
CRTC : Je ne comprends pas pourquoi tu dis de faire attention à ne pas adresser d'autres périphériques... Comment est-ce possible ?

Le CRTC s'occupe-t'il des bits 5,6 et 7 ? Par exemple, si je met le bit 6 à 1, est-ce que le CRTC comprend que je veux sélectionner le registre 0 ?

Je n'ai pas compris comment fonctionne OUT (n).A ... peux-tu me l'expliquer ?

[...]

Je voudrais désassembler certains vecteurs système mais je ne sais pas ce que sont la ROM supérieure et la ROM inférieure et encore moins où ces saletés de vecteurs sont placés.



Iron

Je suis bien aise de recevoir du courrier, Amstrad Live visant à provoquer toute sorte de réactions. Certains possesseurs de CPC+ ont même pâti de réactions cutanées effrayantes.

Pour ma part, je trouve l'illustratrice plus que sympa, et j'aime beaucoup mon polochon (la nullité de cette calembredaine n'a comme unique but que de donner raison à mes détracteurs) !

Je suppose que tu fais référence à la main droite au bout du bras gauche ? L'Aphrodite de Cnide par Praxitèle présente une variante de ce signe (main pointée vers le bas, pouce vers l'extérieur).

L'article « Synthèse » était-il à ce point profond que tu y décèles de la 3D ? Bien que le relief ait été mis sur la simplicité des opérations, le plan vit par définition en 2 dimensions.

Je suis effectivement passé très vite sur la notion de matrice, m'arrêtant aux délices des prémices. C'est un domaine passionnant, mais qui exigerait de nombreuses pages pour être traité avec toute la rigueur qu'on attend. Les pis de la connaissance se traient avec la meilleure patience, ce qui me fait penser que c'est l'heure de mon médicament.

Il faut bien comprendre que les rotations font partie d'une classe de fonctions (appelées « linéaires ») pouvant se noter sous forme matricielle.

Reprenons le cas du plan. Une transformation linéaire s'écrira alors :

$$x' = a * x + b * y$$

$$y' = c * x + d * y$$

Les coordonnées (x,y) étant de misérables variables, vous conviendrez que seuls a, b, c et d déterminent l'opération à effectuer. Du coup, on les camisole :

$$\begin{pmatrix} a & b \\ c & d \end{pmatrix}$$

Ainsi, les matrices se résument au premier abord à un tableau de coefficients.

Pour multiplier une matrice par une autre, on considère chaque ligne de la première et chaque colonne de la seconde (voir schéma page &09). Il faut donc que la largeur de l'une coïncide avec la hauteur de l'autre.

Les matrices suivantes représentent respectivement la symétrie centrale (rotation à 180 degrés !), et la symétrie autour de l'axe y.

$$\begin{pmatrix} -1 & 0 \\ 0 & -1 \end{pmatrix} \quad \begin{pmatrix} -1 & 0 \\ 0 & 1 \end{pmatrix}$$

À titre d'exercice, essayez de multiplier une de ces matrices par elle-même. On obtient la matrice identité (celle qui laisse les coordonnées intactes), ce qui traduit bien qu'appliquer deux fois une même symétrie nous ramène au point de départ.

En multipliant l'une par l'autre, vous constaterez avec joie que l'on aboutit à la symétrie autour de l'axe x !

L'adressage des périphériques est détaillé dans l'article « PORTS » d'Amslive &10. Mais comme tu ne dois pas être le seul pour qui ces écrits restent hermétiques, repassons une couche afin d'apporter la lumière manquante à mes explications amphigouriques.

En principe, lors d'une opération entrée/sortie (IN r, (C) OUT (C), r, etc.), le registre C doit contenir le numéro de périphérique, ce qui laisse *a priori* 256 possibilités. Sur CPC, par souci d'économie, le décodage de l'adresse se fait très sommairement : en gros (port), à 1 bit correspond 1 périphérique.

D'autre part et soit dit en passant, les ingénieurs ont eu la malheureuse idée d'exploiter

le poids fort (registre B), sans aucun doute parce que le VGA réutilise de toute façon A14 et A15 (initialement câblés en vue des commutations RAM/ROM) en guise de *chip-select*, toujours pour des raisons d'économie.

Illustration : pour adresser le CRTC, le bit 14 doit être nul. Pour parler au PPI, c'est le bit 11 qui doit être nul. Ainsi, l'adresse #B4xx = %10110100xxxxxxxx se rapporte simultanément au CRTC et au PPI.

Malheureusement, il n'est pas possible d'adresser le CRTC et le VGA en même temps (ce couple était pourtant le plus mignon du bal). Les multi-adressages que l'on rencontre dans les démos CPC découlent le plus souvent d'erreurs de programmation, et concernent des périphériques incongrus (port imprimante, FDC...).

OUT (n), A fonctionne comme OUT (C), r (r = registre 8 bits), mais pas de la même façon :

	Adresse	Donnée
OUT (C), r	BC	r
OUT (n), A	An	A

On se rend tout de suite compte que le rôle de A, à la fois comme poids fort d'adresse et comme donnée, apporte de nombreuses contraintes (cela équivaut à un OUT (C), B). À première vue, on ne peut envoyer que &BD comme donnée CRTC, que &7c à &7f au VGA...

Ces contraintes n'existeraient pas avec une utilisation raisonnable du Z80, puisque seul le poids faible de l'adresse (C ou n) est censé être câblé.

Le numéro de registre est décodé sur 5 bits, ce qui revient effectivement à dire que positionner les bits 5, 6 ou 7 à 1 ne change rien. C'est exactement ce qui est écrit avant la détente optimisation numéro &11 page &10.

Je me réjouis des questions techniques, dont je reste très friand. J'aimerais cependant préciser qu'il est souvent aisé de trancher soi-même, avec malice un tant soit peu aiguisée. □

⇒ La majeure partie de mes propres recherches CRTC a été réalisée sous BASIC !

Dans le cas présent,

```
OUT &bc00,4:OUT &bc00,&2d:OUT &bd00,1
```

... montre immédiatement que c'est bien le registre 13 (&d) qui est au final sélectionné, puisque l'offset de l'écran se trouve décalé.

Pour désassembler une routine système, le plus simple est de s'en remettre à la trace de DAMS (exemple : T#BB5A). Les ROMs se verront automatiquement commutées (avec indicateurs en haut à droite). Une fois la routine recherchée atteinte, tu peux basculer du mode trace (qui exécute les opcodes) à un désassemblage classique en appuyant sur Q (comme quitter !) puis en lançant la commande D (comme débroussailler).

Une autre solution conviviale (et compatible avec une sortie à la plage) consiste à consulter *La bible du CPC*, qui propose un listing commenté de la ROM.

Ou encore, tu peux retrouver ça manuellement : les vecteurs reposent sur le mécanisme des RST. Typiquement, on rencontre :

```
RST 8
DEFW adresse
```

... où adresse se décompose dans ce cas comme suit :

bits 0 à 13 :

adresse comprise entre #0000 et #3fff

bits 14 :

0 = ROM basse, 1 = RAM basse

bits 15 :

0 = ROM haute, 1 = RAM haute

Il n'y a qu'une ROM basse, contenant toutes les routines système (c'est cette ROM qui est exécutée au démarrage du CPC).

Il y a 256 ROMs hautes possibles, sélectionnables via le vecteur KL ROM SELECT #B90F (C contient numéro ROM - 0 = BASIC, 7 = AMSDOS).

Pour les vecteurs système, les ROMs hautes n'interviennent pas, et il suffit d'ôter mentalement le bit 15 pour obtenir l'adresse effective. Exemple, en #BB5A, on trouve sur CPC 6128 :

```
RST 8
DEFW #93FE
```

On en déduit que la routine se trouve en #13FE de la ROM basse.

Les vecteurs patchés par l'AMSDOS utilisent le RST #28, puisqu'il faut ici préciser dans quelle ROM haute on doit sauter. La construction est la suivante :

```
RST #28
DEFW index
```

index DEFW adresse ; adr du saut
; sur 16 bits.

```
DEFB ROM
```

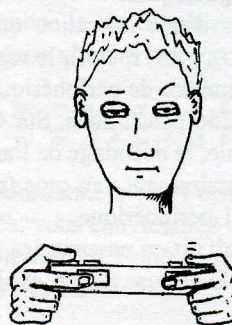
L'introduction d'un index est motivée par la volonté de préserver la structure « RST + mot » en dépit de la présence d'un paramètre supplémentaire.

L'introduction d'un majeur est motivée par de toutes autres raisons.

Dernières indications : sous DAMS, le basculement ROM basse / RAM basse se fait par CONTROL+R, le basculement ROM haute / RAM haute par CONTROL+E, et le choix de la ROM haute par la commande E suivie du numéro.

Cordiales salutations.

madram



CONCOMBRE ET BASILIC

Les concours AmsLive restent d'actualité mais ont été d'allègre façon remaniés. Les lots (numéros gratuits, logiciels originaux, réduction sur périphériques, soirée avec Jean-Pierre, etc.) seront précisés prochainement.

De toute façon, l'aspect primé a retenu les quidams dont l'honneur chevaleresque fut meurtri. Il est donc loisible de participer gracieusement, en cochant la case adéquate du bulletin se trouvant dans le bac à légumes de votre réfrigérateur.

L'idée de départ est de renouer avec cet esprit « Hebdogiciel » que l'on retrouvait dans certains fanzines, de proposer des programmes rapides à taper.

Note du maquettiste : « rapides à taper », les programmes dans « Hebdogiciel » ? Ce doit être de l'humour... Certains étaient aussi longs que ce numéro. Mes doigts en souffrent encore. Il y a des manières plus agréables d'attraper des crampes.

Dans cette optique, 10 lignes paraît exagéré, et 2 lignes contrarie la lisibilité. Il me semble donc plus astucieux de sacrifier aux mœurs actuelles, en imposant une limite de poids. Un kilo pour le programme en ASCII (SAVE"nom", a), tel est le maximum permis.

Autre nouveauté : les contributions seront publiées au fur et à mesure, en partenariat avec le site www.phenixinformatique.com. J'ouvre le bal avec ce petit programme hors-concours.

BACKTROU

À traduire suivant les goûts de chacun : « Retour au trou », « Retour du trou » ou encore « Trou de derrière ». N'y voyez aucun rapport avec le titre de cette rubrique, qui n'est qu'une déformation de « CONCOURS BASIC » à travers le prisme de l'absurdité culinaire.

```
10 INK 0,0,16:INK 1,14,25:SPEED INK 1,1
20 ORIGIN 320,200:zoom = 1000 : deniv
= 0.5 : x0 =-10 : z0 =100 : t0 = 1.6 :
hyp = 30 : pas = 30
30 FOR ang = 0 TO 2*PI - PI/8 STEP PI/7
40 t = t0:x1 = COS(ang) : z1 = SIN(ang)
50 GOSUB 1000 : MOVE px,py
60 WHILE t<50
70 GOSUB 1000 : DRAW px,py
80 WEND : NEXT
90 END
1000 x = x0+x1*t : z = z0+z1*t : y =
-hyp/t+(z-z0)*deniv
1010 px = x/z*zoom
1020 py = y/z*zoom
1030 d = (z0 + z1 * t)^2/ (zoom * SQR
((z0 * x1 - x0 * z1)^2 + (z0 * deniv
* z1 + hyp/t * (2*z1 + z0/t))^2))
1040 t = t + pas*d
1050 RETURN
```

Les variables parlent d'elles-mêmes, et au pire, quelques tests vous donneront les moyens de les faire parler. Seule originalité, pas joue sur le découpage des hyperboles en précisant la taille des segments à l'affichage. Cela accélère l'aperçu, et résout un problème souvent rencontré : points trop proches à certains endroits, et trop éloignés à d'autres.

Paradoxalement, le calcul affecté à cette tâche (ligne 1030) n'est pas optimisé. C'est même idiot de demander tant de précision.

La ligne en question paraît impénétrable (voire imbitable), mais comme souvent en maths, elle est plus facile à établir qu'à lire ! Tout au plus suffit-il de savoir dériver. Pour ma part, cela fait bien longtemps que je dérive.

Gare d'Amsterdam : il ne s'agit que d'un clin d'œil (de bronze), la démarche n'est pas forcément adaptée à la génération des surfaces texturées que présente la Backtro.

madram.

DÉTECTION CRTC : RETOUR AU SOURCE

L'autre jour, dans le 18h03, ma voisine SNCF porta à mon appréciation la remarque suivante : « Dans certains milieux, l'honnêteté est superflue, alors que par définition, la netteté n'est pas superflue ». Je la rembarrai aussi sec, arguant que nous n'avions pas gardé les cochons ensemble (et encore moins regardé des films cochons) et qu'elle n'avait aucune raison d'insulter la caste des coiffeurs de si bon matin.

Mais *in petto*, je la remerciais de m'avoir ainsi à son insu fourni le chapô de cette rubrique.

Si vous ne voyez pas le rapport entre cette histoire et le CRTC, je ne peux rien pour vous. Si vous le voyez, c'est encore plus grave que je ne le pensais.

D'APRÈS FRUD, C'EST TOUJOURS UNE QUESTION DE BITS

Oubliez le programme d'Amslive &10, il a été entièrement retapé (!) pour finalement aboutir à la présente version. Celle-ci s'articule autour de quatre mesures :

- TEST4 : Détection CPC+.
- TEST3 : lecture registre 12. On en tire une des conclusion suivante :
 - * C'est un type 1 ou 2.
 - * C'est un type 0, 3 ou 4.
 - * C'est un émulateur.
- Dans le premier cas, le TEST 5 départagera 1 et 2.
- Dans le deuxième cas, c'est le TEST 6 qui s'avère déterminant, départageant sans aucun parti pris 0 et 4.

Le source, volontairement obombré (*) par naturelle malice du programmeur, peut être vu de diverses façons : à l'envers, sur le dos, en fermant un œil (sauf pour certains bor-

(*) Couvert d'ombre, synonyme d'*obscurci*. L'apprentissage d'un mot par mois fait partie du contrat d'abonnement Amslive. À votre service.

gues)... Mais surtout, il gagnera à être considéré comme solution de l'exercice consistant à écrire votre propre test.

LES DIX VIES DU CRTC

Qu'apporte ce test par rapport à ceux qu'offre déjà la littérature CPC, notamment Quasar 11 & 12 ?

- Il n'écrit pas en mémoire (sauf dans la pile, évidemment. Quelle idée de m'interrompre pour ça ! Au contraire, un tel excès de pointillisme rend le propos malaisé à suivre, sans pour autant apporter d'information intéressante (surtout qu'une réécriture linéaire du programme met la remarque en défaut). Mieux vaut faire confiance à l'intelligence et l'imagination des gens que vouloir tout préciser, nous ne sommes pas dans un film américain. Quand on aime un verger, on en aime dix).

- Il est insensible à toute modification de contexte, logicielle ou matérielle (à l'exception des interruptions non masquables et des explosions nucléaires).

- Il met en jeu des méthodes plutôt originales.

- Il ne provoque aucune saute d'écran sur CRTC 0 et 1.

- Il bénéficie d'une homologation de l'Office des Poids et Mesures, consultable sur demande.

- Sa structure modulaire, d'ailleurs, plaît en haut lieu. Rien n'empêche d'ajouter des tests aux conclusions redondantes (paramétrage Vsync, lecture registre status, ...) afin de renforcer la détection des émulateurs.

En revanche, il ne distingue pas les sous-types de CRTC 0, car seules d'obscures routines de Shap et Offset, bizarrement introuvables, ont, paraît-il, mis en évidence des différences de comportement.

LE TYPE S'ILLUSTRE

Tant que nous y oise, rappelons brièvement quelques différences présentes cette fois dans l'exploitation du CRTC. Cela fera plaisir à Jean-Pierre qui raffole de la mise en page de tableaux.

(Note du correcteur-maquetiste : les sarcasmes teintés de sadisme ont provoqué dans le passé plus d'un soulèvement populaire. À bon entendeur !...)

	0	1	2	3 & 4
Split Border	Reg 8	Reg 6	Impossible ?	Reg 6
Bug Display Enable	Oui	Non	Oui	Non
Prise en compte offset	Nouvel écran	Nouvelle ligne quand C4=0	Nouvel écran	Nouvel écran
Prise en compte R9 et R4	Bufférisée	Immédiate	Bufférisée	Bufférisée
Ligne à ligne (R9 et R4 = 0)	Ok	Ok	Bug	Ok
Valeur minimale R0	1	0	0 avec C4>0	0

Après ce régal, et sans augmentation de prix, nous vous offrons un petit listing afin de détecter le type de CRTC, mais ce sera sur une autre page, si vous le voulez bien.

macrtcam

MOYENNE ANNONCE

Empruntant l'idée d'ATM afin de la faire fructifier, j'aimerais dresser une liste complète des principaux circuits du CPC rencontrés selon les révisions de la reine mère.

Merci donc de m'envoyer les informations suivantes (pour les composants, bien recopier la référence complète) :

- numéro de série du CPC (étiquette collée sous le clavier)
- la date (gravée entre la carte et le lecteur 3")
- Z80
- CRTC (le composant se trouve généralement en bas à gauche, il y a marqué 6845 dessus)
- PPI (normalement au dessus du CRTC, marqué 8255)
- PSG (au dessus du PPI. AY-3-9812)
- VGA (encore un composant de 40 pattes, marqué AMSTRAD 40010)
- μ PD (40 pattes, à droite, 765)
- FDC (petit composant de 8 pattes dans le voisinage du précédent)
- vos coordonnées si vous acceptez d'effectuer certains tests à la demande de curieux.
- les coordonnées de votre sœur, au cas où.

Attention ! Ouvrir le clavier ne présente aucun risque mais vous fait perdre la garantie.

&0F


```

⇒ ; Détection type CRTC.
; Madram pour Amslive Juin 2002
; v2.3
;
; org #9001
;
r2 equ 46 ; Valeur initiale registre 2.
r12 equ #30 ; Valeur arbitraire non nulle.
;
; Dès lors qu'on manipule le hard, le système pourrait
; saboter les tests. Donc, on commence par couper les
; interruptions. Cela s'avère également nécessaire
; à la bonne tenue des synchrones.
;
; di ; Tiens, qu'est-ce que je disais !
;
/* Maintenant, si vous le voulez bien, on s'assure du para-
; métrage CRTC :
; - les tests 3 et 6 s'appuient sur la connaissance de la
; valeur du registre 12.
; - le test 5 présuppose un écran à 50 Hz et une largeur
; h-sync de 14.
;
; Au besoin, vous placerez ici et avec profit votre propre
; initialisation CRTC, en prenant garde au point suivant :
; pour r2=50, il faut fixer r3 à 13, et modifier le test 5 de
; façon à provoquer le bug en remettant r3 à 14. */
;
; 5 bits à 1, pour chaque type en lice :
ld hl, crtclist+12
ld bc, #bc0c
setcrtc out (c), c
inc b
inc b
outd
dec b
dec c
jp p, setcrtc

; départage (1 ou 2) / autres types :
call test3

; départage (3) / reste du monde :
call test4

; Note : à ce point, si le type (1) est éliminé,
; on pourrait sauter l'ignoble test5.

; départage (2) / autres types :
call test5

; départage (3 ou 4) / autres types :
call test6
call conclut

; Fini ! Le registre A contient le type (5 = émulateur),
; qu'on s'empresse d'afficher.
or #30
jp #BB5A

test3
; Lit registre 12 :
; 0, 3 & 4 renvoient la valeur.
; 1 & 2 renvoient 0.
ld bc, #bc0c
out (c), c
ld b, #bf
in a, (c)
; Si 0, ce n'est pas (0, 3 ou 4)
ld e, %00110
jr z, t3_ok
cp r12

; On sait que ce n'est pas (1 ou 2)
ld e, %11001
jr z, t3_ok

; Ni 0 ni valeur de départ => émulateur :
ld e, %00000

t3_ok ld a, e
and d
ld d, a
ret

test4
; Vérifie si PPI buggé (= CPC+) :
ld bc, #f602
out (c), c

; Pourquoi sortir 2 ?
; Il faut une valeur non nulle,
; sans grandes conséquences cependant,
; et compatible avec l'astuce inutile qui suit :
inc b
set 7, c

; Difficile à prononcer avec un doigt dans la bouche.

out (c), c
dec b

; On touche au registre de commande, ce qui impliquera
; un reset des ports :
in a, (c)
ld a, %01000 ; Port C non nul = CPC+
jr nz, t4_ok
cpl
and d
ld d, a
ret

test5
; Vérifie si Reg3 + Reg2 = Reg0 + 1 annihile la VBL
; (= CRTC2) :
call wait_vs

; On sort de VSync
; pour être certain de la choper au début :
djnz $
djnz $

```



```

        call wait_vs
; On attend 311 lignes :
        ld bc,#145b
t5_tmp  dec c
        jr nz,t5_tmp
        djnz t5_tmp

; On provoque le bug CRTC2 :
        ld bc,#bc22
        out (c),c
        inc b
        set 4,c
        out (c),c

; On va vérifier une ligne plus bas s'il y a bien VSync :
        ld c,#10
        dec c
        jr nz,$-1
        ld a,#f5
        in a,(#db)

; On remet un peu les choses en ordre :
        ld c,r2
        out (c),c
        and 1 ; Si Vsync, pas CRTC 2.
        dec a
        xor %11011
        and d
        ld d,a
        ret

test6

; Lit registre 4 (quasi identique à test3) :
; 3 & 4 renvoient la valeur registre 12.
; 0 1 & 2 renvoient 0.
        ld bc,#bc04
        out (c),c
        ld b,#bf
        in a,(c)
        ld e,%00111 ; Si 0, ce n'est pas (3 ou 4)
        jr z,t6_ok
        cp r12
        ld e,%11000
; On sait que ce n'est pas (0, 1 ou 2)
        jr z,t6_ok
        ld e,%00000

; Ni 0 ni valeur de départ => émulateur
t6_ok   ld a,e
        and d
        ld d,a
        ret

conclut

; On espère bien trouver un et un seul bit à 1 :
        xor a
        dec a

con_lp  inc a
        srl d
        jr c,con_fin

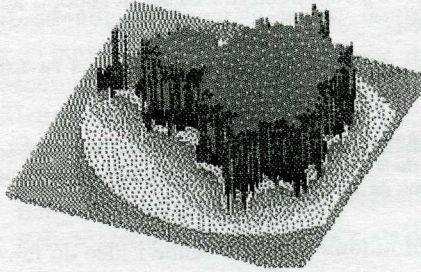
        jr nz,con_lp
        inc a ; Si aucun bit à 1, émulateur.
con_fin ret z

; Venant de la boucle, nz si autre bit à 1.
        ld a,5
        ret

wait_vs  ld b,#f5
wvs     in a,(c)
        rra
        jr nc,wvs
        ret

crtclist
        defb #3f, 40, r2, #3e
        defb 38, 0, 25, 30
        defb 0, 7, 0, 0
        defb r12

```



Tja eigentlich sollte diese Mini-Demo ja schon auf dem Necron Meeting fertig sein!

COMMUNIQUÉ

Malgré le cruel manque de mécènes, le laboratoire Overlanders poursuit tant bien que mal ses recherches. Parmi les résultats obtenus :

- la lecture de registres non valides (18 à 31) renvoie généralement 0. Mais sur CRTC 1, la sélection du registre 31 amène un état de haute impédance.

- une nouvelle mise en défaut de l'obtention de &ff en haute impédance, justement, consiste à utiliser l'instruction `in a,(n)`.

INTERVIEW : MEUUUH

Issue des archives AmsLive, voici (!) une entrelue de Meuuuh (ex-Virus de la mouture originale du fanzine Drapeau Noir), cueillie encore et encore par nos envoyés très spéciaux Beb et Roudoudou, à l'époque où la réapparition de Drapeau Noir troublait la scène.

Elle a été enregistrée sur IRC (discussion en direct via Internet), ce qui explique beaucoup de choses. Nous en avons respecté le phrasé oral ; de toute façon, Roudoudou écrit toujours comme ça.

<Roudoudou> et pis ca te dit pas de faire une interview pour Amslive ? ca serait super d'actualite !

<_Beb_> roudoudou commence !!! ca va etre la fete du slip tout ca :)

(Note du correcteur-maquetiste : Oh my God ! Après la fête de la « musique », la fête du slip ?! Encore une invention de Jack Lang ?)

<Roudoudou> d'ou est venue l'idee du fanz drapeau noir et pourquoi cela n'avait rien a voir avec le piratage ?

<Meuuuh> disons que nous trouvions marquant le fait de faire un fanz anonyme.. à l'époque il y avait des tonnes de fanzines, donc plein qui se ressemblaient. On voulait faire quelque chose de différent le fait de faire anonyme et de le faire distribuer par d'autres fanz que nous on trouvait marrants. Il n'y a pas vraiment de rapports avec le piratage, car nous parlions surtout de demos, et de demomakers... Mais bon c'était aussi le côté un peu hors-normes et tout et tout du moment ! c'était vraiment le bon temps !

<Roudoudou> vous critiquiez (de facon fort relevee) les demos qui abusaient des nick feminins mais le fait de distribuer de facon anonyme un fanz qui n'avait pas besoin de l'etre, n'était-ce pas entrer là aussi dans une

mouvance ado-rebelo-jmeuh la pete ? A moins que vous n'avez des cotes pirates que j'ignore

(Note du correcteur-maquetiste : « ado-rebelo-jmeuh » ? C'est ç'la, oui...)

<Meuuuh> ahaha non c'était entrer dans le délire... le fanz se distribuait super bien ! les autres fanzines étaient prêts à joindre Drapeau Noir dans leurs envois... et puis en plus ça évitait qu'on se prenne la tête avec les envois etc

<_Beb_> Le format tres "economique" etait voulu ou c'est de la pure flemme

<Meuuuh> ... on le faisait distribuer par d'autres personnes ! on pouvait pas leur demander de faire 15 pages de photocopies, voire de payer du port en plus !

<Roudoudou> Meuuuh: Que penses-tu du 'a la maniere de' drapeau noir qui vient d'inonder la scene ?

<Roudoudou> Meuuuh: enfin, je te demande ce que tu en penses mais tu l'as peut-etre pas reçu ?

<Meuuuh> Roudoudou: je suis flatté !! je ne pensais pas qu'après tant d'années, un nouveua numéro ressortirait ! Surtout sans notre aide :)

<Meuuuh> Roudoudou: maintenant nous n'y sommes pour rien... je ne l'ai pas vu !

<Meuuuh> Roudoudou: mais bon sincèrement ça me fait bien marrer !!! ps: j'ai envoyer un scan du fanz a Meuuuh

<_Beb_> Un question AmstradLive pour faire rire JRM45: quelle est la couleur de tes chaussettes

<Meuuuh> beb : elles sont claires, avec "Taz" dessus

<Roudoudou> tele toaz ! gran jeu !

<Roudoudou> quels sont tes programmeurs, jeux ou demos de reference, bref, qu'est-ce

qui t'as marque sur cpc (meme une extension) et pourquoi ?

<_Beb_> yeah !!! encaisse

<Meuuuh> Roudoudou: y a The Demo des Logon bien sur.. et les Logon en général ! C'est quand même eux qui tiraient la scène vers le haut !

<Meuuuh> et puis... la première demo que j'ai vu

<Meuuuh> celle qui m'a amenée dans tout ça ! Celle de Fefesse... j'ai découvert ça, je connaissais pas, j'étais sur le cul !

<_Beb_> La last demo ou Yaho ?

<Meuuuh> la last demo je crois

<Meuuuh> me souviens pas de yaho

<_Beb_> excellente (en multipart)

<Meuuuh> oui c'était démentiel !

<_Beb_> quels ont été tes contacts, ton rôle sur la scène de l'époque et les gens qui t'on le plus marqué ?

<Meuuuh> pfluouiah

<Meuuuh> on croisait tout le monde !

<Meuuuh> sur des salons, dans des espèces de petites demo party, etc...

<Meuuuh> on était en contact avec un max de personnes, c'était démentiel !

(Note du correcteur-maquetiste : ce texte est de plus en plus démentiel)

<_Beb_> Meuh: qu'est ce qui t'as fait partir du CPC. T'avais trop d'ennemis à cause de drapeau noir ?

<Roudoudou> Meuuuh: pour le diffuser votre fanz, vous faisiez comment ?

<Meuuuh> beb : ahha non aucun ennemis ! On s'entendait avec tout le monde.... ou presque (si y en a un qui m'avait appelé un dimanche matin suite à un truc sur lui)

<Meuuuh> j'ai quitté car j'ai acheté un amiga...

<_Beb_> Meuhh: des noms des noms !!!

<Meuuuh> et qu'au début je passais des graphs de l'amiga vers le cpc, et que ça m'a gonflé, et hop

<Roudoudou> alors, parmi tes contacts, les mecs les plus sympas

<Meuuuh> euh je dirais tout le monde ! :) ou presque.. ceux dont je me souviens

<Meuuuh> Moah, Syntax Error, Slash,

<Meuuuh> et plein d'autres dont je me souviens même pas les pseudos

<_Beb_> (hors interview) Roudoudou: t'utilise quel mastic pour scotcher les boîtes aux lettres ?

<Roudoudou> _Beb_: pistolet à mastic classique, 15Fr, carrouf, mastic joint salle de bain étanche, rayon sanitaire

(Note du correcteur-maquetiste : Et à la Samaritaine ou au BHV ? Tu ne nous en dis pas assez, là ! Nos lecteurs veulent tout savoir !)

<Roudoudou> on va te laisser dormir :) merci pour les réponses !

<Meuuuh> ok :)

<Meuuuh> c'était rapide :)

<_Beb_> ouais mais roudoudou va rajouter des faux trucs on le connaît :)

<_Beb_> allez une petite dernière

<_Beb_> Meuuuh: Quels sont tes plats préférés, musique

<_Beb_> en voilà une question bien générique <Meuuuh> une autre question ? Car je pourrais pas répondre de conneries que personne n'ait déjà fait !

<_Beb_> Meuuuh: pourquoi meuuuh et plus virus ?

<_Beb_> que fais-tu à présent ? as-tu continué l'expérience fanz ?

<_Beb_> de l'informatique côté boulot ?

<Meuuuh> ... je change de pseudo en fonction de la plateforme : Virus sur CPC, ensuite sur minitel j'étais Leviathan, et quand le temps de l'IRC fut venu, Meuuuh je suis devenu (avec trois "u")

<_Beb_> LE samedi soir c'est plutôt Patrick Sebastien ou le Bigdill ??? :)

<Meuuuh> beb : juste après Drapeau Noir, avec Syndrome et deux autres personnes nous ⇨

⇒ avons fait un journal anonyme pour notre lycéenne (décidément) (ciel ! -ndCécile)

(Note du correcteur-maquettiste : Y a presque une page qu'on n'a pas lu « démentiel ». Qu'est-ce qui se passe ?)

<Meuuuh> il était démentiel !!!

(Note du correcteur-maquettiste : Pardon, je n'ai rien dit)

<Meuuuh> bien plus abouti que Drapeau Noir
<_Beb_> Que sont ils devenus ? (les numeros de ce journal et tes potes)

<Meuuuh> et c'était trop rigolo car nous en avions des echos de plein de lycées aux alentours, alors que ça ne les concernait pas !

<_Beb_> he he he...la gloire en somme

<Meuuuh> je les ai tous... mais aucun intérêt pour vous, c'était très ciblé :) il s'appelait "Là, j'abuse !"

<Meuuuh> et aujourd'hui, je travaille dans les jeux vidéo :) je suis pas parti loin !

<Meuuuh> (euh je ne travaille pas au développement, attention !)

<_Beb_> précise ? si tu as le droit biensur et l'envie :)

<Meuuuh> ahah

<Meuuuh> non non c'est mon secret du

Erratum &12.

On se casse parfois la tête (surtout moi) pour paker une valeur 16 bits sous BASIC.
Veuillez corriger, au crayon papier :

POKE ad+1,int(x/256) and &ff

En ce qui concerne l'entête AMSDOS :

Type : + &67
Départ : + &6A
Longueur : + &6D
Exécution : + &6F

Mais que m'arrive-t-il ? Je le sais bien.

channel :)

<_Beb_> chez Abus soft ?

<Meuuuh> on ne sait pas pour qui je travaille ni à quel poste, c'est plus rigolo :)

<_Beb_> bah on dira rien (z'avez branches les micros)

<Meuuuh> (en fait c'est là qu'on s'aperçoit que j'adore l'anonymat :)

<Meuuuh> ça permet de faire bien plus de choses marrantes :)

<Meuuuh> c'était génial : tout le monde se connaissait, on avait des correspondants un peu partout, on se croisait par ci par là, on s'appelait, etc.. et pas que pour parler d'ordis !

signoff Meuuuh, guru meditation (comme quoi, l'amiga ...)

Oyez ! Oyez !

Je réalise compile de démos, classées par auteurs. Prière à tout demomaker vivant de m'envoyer ses productions en fichiers et extraits des megademos éventuelles !!!

Je réalise compile de jeux CPC(+) avec docs et pochettes. Lors des meetings, amenez vos originaux, je vous les ramènerai au meeting suivant dans le même état après les avoir scannés.

Amaury Durand
20 rue de la 59^e Division Anglaise
14220 Thury Harcourt

Cherche lecteur 3.5" fonctionnant avec transfo 4.5V (ndmadram : gasp !).
André Burg : 03 29567366 (Saint-Dié).

Cherche jeux originaux pas trop chers.
mglserge@club-internet.fr

Vds livres MICRO APPLICATION :
"amstrad ! ouvre toi" (n°4) 4 euros;
"Le livre du lecteur de disquette" (n°10) 6 euros
J'ai aussi le "Manuel de l'utilisateur CPC6128" 2 euros.
Frais de port non compris (à voir en fonction du poids).
Philippe au 03 27 37 77 65 après 18h00.
<phil.ddl@libertysurf.fr>

TESTS POSITIFS

N'en déplaise aux hydrocéphales bougons, voici un test de jeu. Il serait regrettable de ne pas faire découvrir les bons logiciels sous prétexte de leur disponibilité à moindre frais.

Qui a d'ailleurs pris le temps d'explorer intégralement les archives nvg ou lip6 afin d'en recueillir les perles rares ?

Ainsi donc, Gryzor est un superbe shoot'em'up en mode 0. Mais parlons mickey de :

INFERNO - 1994

Il s'agit nippé unie moine d'un clone de *Plotting* (qui existe sur CPC+). Il était une fois un amas de carrés colorés dont il faudra éliminer un certain nombre (suivant le tableau). Pour cela, la flamme/curseur communiste (se trouvant à l'extrême gauche) enverra un pion sur un autre de même signe.

Ce n'est pas tant là un jeu de réflexion qu'un jeu de réflexes et d'adresse (à mi-chemin entre *Tetris* et *Puzznic*, si vous admettez la construction mentale d'un hybride engendré par des animaux asexués).

Le pion lancé se déplace horizontalement, et tombe quand il rencontre le mur ou un pion de couleur différente. La topographie du tableau s'avère donc déterminante. Le jumeau rencontré disparaît, ainsi que le pion suivant qui devient le nouveau projectile. S'il n'y a rien, on perd une vie.

À noter qu'une série de même couleur sera mangée d'un coup d'un seul, et, le cas échéant, cette couleur est immédiatement attribuée au projectile de l'autre joueur (attention aux surprises !).

Si ce jeu est déjà très prenant seul, à deux il devient carrément fendard, surtout parce que le peu de touches nécessaires (haut, bas, feu) écarte tout problème d'interférences.

Réalisé par Laurent PORTEX (LE DÉMON), il est livré en série avec le *fullscreen*, l'éditeur de tableaux, et une petite intro.

PROSPELL v1.10 (ROM) - 1986

Comme son nom l'indique, cet utilitaire ARNOR est un correcteur orthodontographique. Bien que le logiciel réside en ROM, il faut malgré tout disposer d'un dictionnaire sur disquette. Le menu DICTIONARY UTILITIES propose justement d'en initialiser un. Dont acte, sinon quoi le test s'arrêterait là, provoquant syncopes et crises d'hystérie indésirables.

Gare, toute la face sera formatée, PROSPELL n'utilise pas de fichiers, son propre système facilitant l'accès direct.

Jouissant d'un peu de place entre deux paragraphes (remarque typiquement absurde), j'en profite pour signaler la médiocre gestion des lecteurs. Il faut gruger, dès lors que le texte et le dictionnaire se trouvent sur lecteur B. PROTEXT simplifie les choses, puisque l'on peut vérifier le texte en mémoire. Seulement, l'interaction s'arrête là, ce n'est pas la peine d'espérer une correction ou complétion automatique lors de l'édition... (Vivement l'éditeur de TBO !).

Reste à remplir le dictionnaire, soit mot par mot, soit d'après un fichier texte. On pourra réitérer l'opération, les nouveaux mots s'ajoutant aux anciens.

Euf corse, les fichiers références se devront d'être exempts de fautes d'orthographe.

Peste et putréfaction ! (En milieu de repas, cette exclamation produit toujours son petit effet). Que l'interface soit en anglais, peu importe, il n'y a rien de bien compliqué. L'ignominie porte sur la façon dont les mots français se voient digérés : les accents sont ⇒

⇒ considérés comme des séparateurs ! Par exemple, la présence du mot *schématique* dans le texte référence aboutira à l'entrée dans le dictionnaire des mots « sch » et « matique » ! En revanche, l'apostrophe n'est pas prise pour séparateur ! Ainsi, « l'avion » est stocké comme un seul mot. Pire, si votre dictionnaire contient « accident », et votre texte « l'accident », le rapprochement ne sera pas fait...

Aucune analyse un tant soit peu poussée n'est effectuée, toutes les déclinaisons et conjugaisons doivent être stockées. Une erreur de grammaire (inversion participe/infinif par exemple) ne sera ainsi donc alors évidemment par conséquence et pour cause pas repérée.

Il n'y a pas de distinction nom propre / nom commun, ni même d'option pour désactiver la vérification des mots en majuscule.

Un fichier d'une douzaine de Ko nécessite une minute de traitement, c'est long (sauf accompagné d'un massage).

Sous PROTEXT, on peut limiter la vérification à un bloc, ce qui se révèle bien pratique pour sauter les passages assembleur, BASIC...

À chaque mot non trouvé dans le dictionnaire, il vous sera proposé de le stocker, de le

remplacer, ou de chercher le mormon le plus proche (option d'une efficacité qui fait rire).

Bref, ce programme possède tous les inconvénients d'une secrétaire analphabète anglophone sans en avoir les avantages (!?).

POWERSPELL - 1994

Ce soft de Richard Fairhurst (CRTC) est encore plus poussif que le précédent, malgré un dictionnaire de 48 Ko intégralement chargé en mémoire.

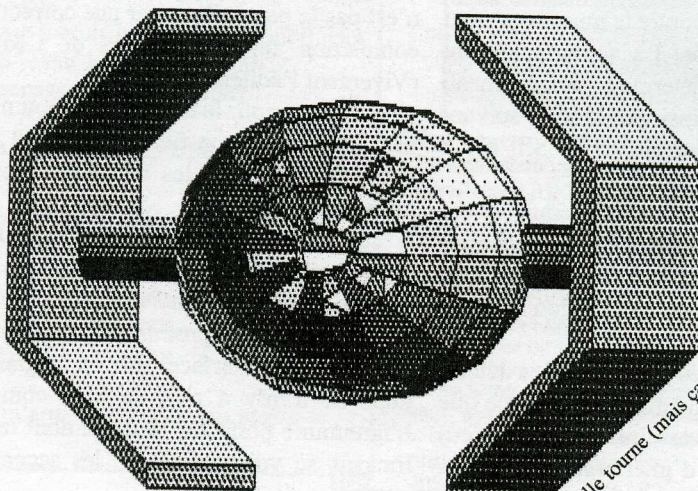
Il présente exactement la même incapacité à traiter les textes en français, et le fait qu'il ne soit pas accessible par RSX le rend moins pratique.

Le seul avantage qu'on pouvait lui trouver était son statut domaine public. Mais comme la plupart des utilitaires ARNOR sont maintenant disponibles gratuitement (sans appartenir pour autant au domaine public), je ne vois pas comment terminer cette phrase.

L'un ne rattrape pas l'autre : j'exige cette secrétaire rousse.

Mahdramme

Cette illustration n'a rien à faire ici



Et maintenant, vous avez un torticolis

C'est ce qu'on appelle de la créativité

Et en plus elle tourne (mais ça ne se voit pas bien)

ÉDITO : UNE COUILLE DANS LE POTAGE...

... DES PIEDS DANS LE PLAT

Ventre saint-gris ! Une récente étude montre qu'il n'y a quasiment plus de bons programmeurs sur CPC.

- Les ceusses connaissant ce qui se fait sur d'autres bécanes admettent volontiers que les programmeurs C64 sont largement meilleurs que sur CPC.

- Mettre trois ans pour boucler deux petites démos : quand la motivation n'est pas en cause, cela atteste bien de graves lacunes.

- Il n'y a tout simplement presque plus de programmeurs **sur** CPC !

Même d'ardents défenseurs du CPC ont déporté la programmation sur d'augustes machines, mettant en avant confort et rapidité de développement.

C'est oublier en chemin que concevoir et diffuser des utilitaires de création sur CPC renforcerait tout autant sa vitalité, sinon plus, que les démos elles-mêmes.

De plus, recourir systématiquement à un ordinateur externe rend le CPC accessoire, dans tous les sens du terme.

Ce sont des insuffisances logicielles qui ont poussé la plupart à délaisser leur CPC. Mais ces derniers programment des utilitaires sur leurs modernes calculateurs ! Un assembleur est-il à ce point compliqué à élaborer qu'il faille user de toute l'efficacité d'un compilateur C ?

Ainsi, en voulant « développer plus vite pour le CPC » (sic), certains réduisent l'abondance potentielle de softs dédiés au CPC. Gain de l'opération ?

Ne voyez pas de reproches là où ne s'expriment que regrets.

Les vrais informaticiens se jouent de l'en-

vironnement et aiment à programmer sur diverses machines (souvenons-nous au passage du cocasse « Paradox - CPC section » ou encore de « Logon System - Super NES section »). Pour ma part, le CPC comble toutes mes envies de programmeur, des simples bidouilles de démo aux projets les plus ambitieux.

Je souhaite justement continuer à défendre l'idée qu'il n'est pas nécessaire d'acheter un nouvel ordinateur pour s'aventurer dans de nouveaux domaines.

Passons au con tout nu d'Amslive :

- Une routine de test CRTIC en 2002 ? Cela a bien fait rire Sarah, l'arrière-petite-fille de Longshot, mais ça prouve avant tout qu'il reste toujours à apprendre.

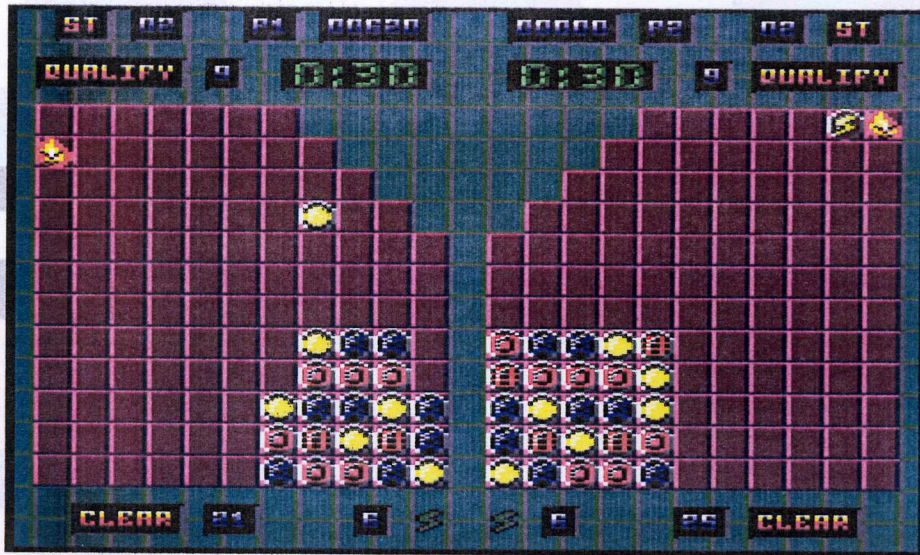
- Il y a plus de rubriques (CRTIC, Synthèse, ANA, ...) que ne peut en contenir un numéro. N'hésitez donc pas à indiquer vos préférées, qui se verront ainsi privilégiées.

- J'ai soumis Amslive aux regards de spécialistes de la communication, et toutes les conclusions convergent vers un évident manque de sexe. Je compte donc tirer quelques illustrations des ouvrages les plus osés de la littérature mathématique.

- A défaut de débat, un sondage est officiellement lancé par delà les haies de l'indifférence : « Qu'attendez-vous du/sur CPC ? ». Attention, les deux questions sont distinctes. Envoyez vos réponses longuement argumentées (ou pas) sur le support de votre choix, pour publication prochaine.

- J'envisage une initiation à la programmation en assembleur. Sus aux sempiternels rasters, place aux algorithmes un tant soit peu complexes (traitements graphiques -détourage automatique, lissage...-, détection d'erreurs, etc). Il faut bien sûr que cela intéresse quelqu'un.

m.



INFERNO

Ze Meeting :

- Une organisation comme on n'en fait plus.

- Un point jeux pour les grands.

- Spectacles son et lumière pour les enfants.

