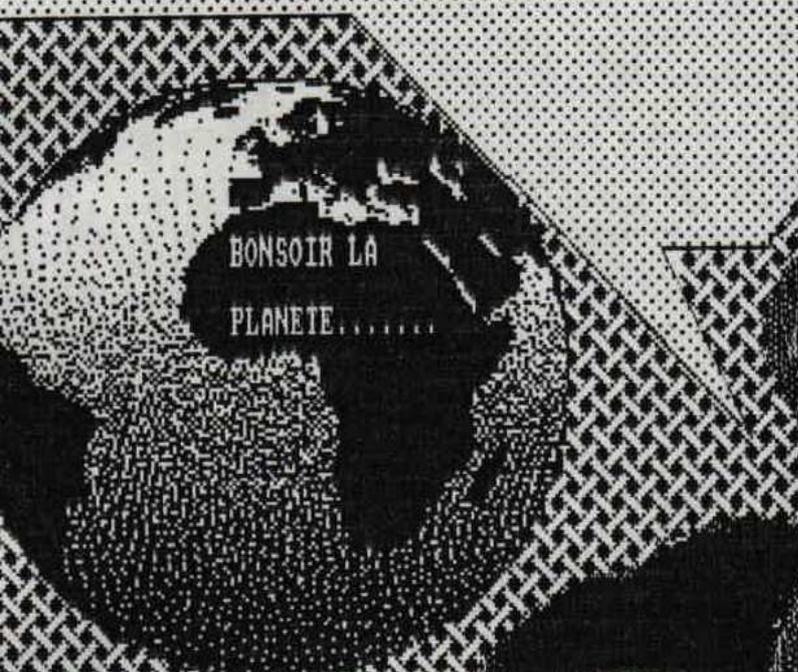


# Bonsoir la Planete



BONSOIR LA  
PLANETE.....



Salut, c'est le redacteur en chef qui vous cause en direct de la premiere page de ce fanz', et pour commencer ce numero, je vais vous communiquer une bien triste nouvelle !!! Et oui !!! Figurez-vous que les gars du service national m'ont dit que j'etais apte pour aller sous les drapeaux, et ce des le mois de juin. Et oui !!! Triste nouvelle, le fanz' va devoir se passer de son createur et big bosse, finit les rubriques electronique ( snif. ..). Mais ne diriez vous, il s'en va, et le fanz' va s'arreter alors .... EEEHHH non !!! Je me suis pas embete a faire un fanzine, le faire connaitre, pour tout laisser tomber d'un seul coup a cause d'un petit rien qui va quand meme me couter 10 mois. Bas non, c'est le co-pilote qui reprendra la casquette de redacteur en chef pendant cette periode. Malgre tout le fanz' sera quand meme moins epais du fait que ma rubrique ne sera pas la, et paraitra tout les 3 ou 4 mois au lieu de paraître tous les 2 mois. Mais rassurez-vous la qualite sera tout aussi bonne.

Enfin treve de mauvaise nouvelle, et

tourbons-nous vers le numero qui nous preoccupe c'est a dire celui que vous tenez entre les mains et que vous lisez ( enfin j'espere ). Donc ce mois-ci vous aurez toujours les rubriques de tous nos collaborateurs qui font un sacre boulot meme si ce n'est pas toujours facile a cause des etudes. Alors toute la redaction vous a donc encore concoctee un super numero, avec de l'assembleur a en perdre la tete, du turbo pascal, comme vous n'en avez jamais reve, de l'electronique a gogo avec un dossier special, et des pokes comme si il en pleuvait ( du moins je l'espere) et biensur des tests de jeux. Alors treve de tristesse et maurosite, ET VIVE LE C P C.

Au fait, j'ai une information de la plus haute importance a vous communiquer ( et je rappelle que dans communiquer, il y a commu... ), car BONSOIR LA PLANETE a demenager, donc reporter vous tout de suite a la fin de ce numero pour noter cette nouvelle adresse dans vos tablettes, ou si vous voulez nous ecrire. Je rappelle a tout le monde que la redac' tiens une liste de logiciels et de demos a votre disposition sur simple demande. Pensez y.....

# S O M M A I R E



Bonjour les garçons, c'est le co-pilote qui apres ces quelques notes, vous presente le sommaire. Et j'espere qu'il va vous plaire. Mais avant je voudrais remercier tous ceux qui nous ont ecrits pour leurs critiques ou leurs appreciations sur le fanzine. J'apprécie surtout les critiques qui nous permettent de mieux satisfaire nos lecteurs et rendent le fanz plus performant. Alors merci a tous. Maintenant que ce point est eclaircie, je tiens avant tout dire qu'il n'y aura pas de tests de jeux comme explique par le redacteur en chef dans la premiere page et j'en suis desolee car ZIP le spécialiste de cette rubrique n'a pu les envoyer faute de temps entre les etudes et les vacances. En esperant qu'il arrete sa petite greve du crayon, nous le retrouverons normalement dans le prochain numero.

Après ceux-ci je vous laisse lire les pages suivantes en paix. Alors A +

Dossier Electronique .		p 3
Pokes de MC .	Faites comme moi. Je pars maintenant pour pouvoir lire	p 6
Assembleur .	les autres pages de ce superbe fanzine..	p 8
Turbo Pascal .		p 12
Fanzine .		p 16
Droit de parole .		p 17
Fin .		p 18

# PRATIQUE DE L' ELECTRONIQUE

( DOSSIER )



Stop la pub, maintenant que des tubes... ( Eh ! mec ! on est pas a la radio ici, on est dans la rubrique électronique dans le fanz' "bonsoir la planete, t'es disjoncte ou quoi !!! ??? ). Ah oui !!! excusez moi, je me prenais pour un animateur de chez SKYROCK, la radio, enfin bon, on est la pour faire la rubrique ! alors a nous le monde de l'électronique, des diodes, des transistor et autres composants en silicocone.

Ce mois-ci, pas de montage divers, cette fois... je vous fait un dossier special, on va faire un controleur digital. Pour ceux qui ne savent pas, ca sert a mesurer la tension aussi bien en alternatif qu'en courant continu. En plus, rien que pour vous je vous donne le dessin du circuit imprime avec l'implantation des composants et peut-etre une vue du montage une fois totalement termine,

enfin j'ai dit peut-etre car en fait ca dependra surtout de la place qui me restera car meme moi qui suit pourtant le grand manitou du fanz', je ne peux faire toute une partie du fanz'rien qu'avec ma rubrique, et puis pour ceux que ca n'interesse pas, ca ne vaudrait pas le coup, et puis il faut bien laisser la parole a mes redacteur adjoint sinon j'en connais qui risque de faire la tete ( je ne citerais pas de nom... )

Bon enfin normalement je suis avec vous pour trois pages, j'essairais de ne pas faire plus c'est jure. Et c'est pour cela que je ne vous parlerai pas en detail du montage car il faudrait au moins 2 pages en plus, je vous parlerai simplement du principal, c'est a dire le reglage car dans tout appareil, il y a un reglage a faire ; meme s'il est tres petit, il y en a generalement toujours un et notre montage

n'echappe pas la regle car il ne faut tout de meme pas oublier que nous allons fabriquer un outil de precision. Meme s'il peut arriver qu'il y ai une erreur d'un volt selon l'etat des composants, nous verrons comment le regler au plus juste, enfin pour finir, avant de voir le schema, je vous conseillerai de realiser ce montage car pourvu que vous bricoliez un petit peu c'est un outil tres fiable et qui egalise ceux du commerce et pour un prix de revient assez minime. A noter que grace a ce controleur nous pourrons mesurer une tension allant jusqu'a 1000 V en alternatif ainsi qu'en continu. Aller maintenant allons voir du coter du schema électronique qui n'a pas ete du plus facile a faire, m'enfin que ne ferait-on pas pour sa rubrique preferé !!! non !!!!????

Et donc avant de vous laisser partir a la decouverte du fameux schema de montage que je me suis !!\*?!\*!!! (censure) a faire, je vais vous donne la liste du materiel et des composants qu'il va falloir acheter pour tout construire. Normalement une telle liste se trouve a la fin, mais moi j'ai decide de faire autrement, remarquez, il faut bien bousculer les habitudes non !!!!????

## a) SEMI - CONDUCTEURS

- IC1 : Convertisseur analogique - digital 3 digit ; CA 3162 E
- IC2 : Decodeur BCD/7 segments ; CA 3161 E
- Regulateur de tension, 5V 7805
- Diodes de redressements ; 1N4007 1A/1000 V (D1 a D4)
- Afficheur rouge a anodes communes TIL 312 ou equivalent

## b) RESISTANCES :

- (TOUTES VALEUR 1/4 W)
- 3 RESISTANCES DE 56 OHMS (R1 A R3)
- 2 RESISTANCES DE 470 OHMS (R7 A R8)



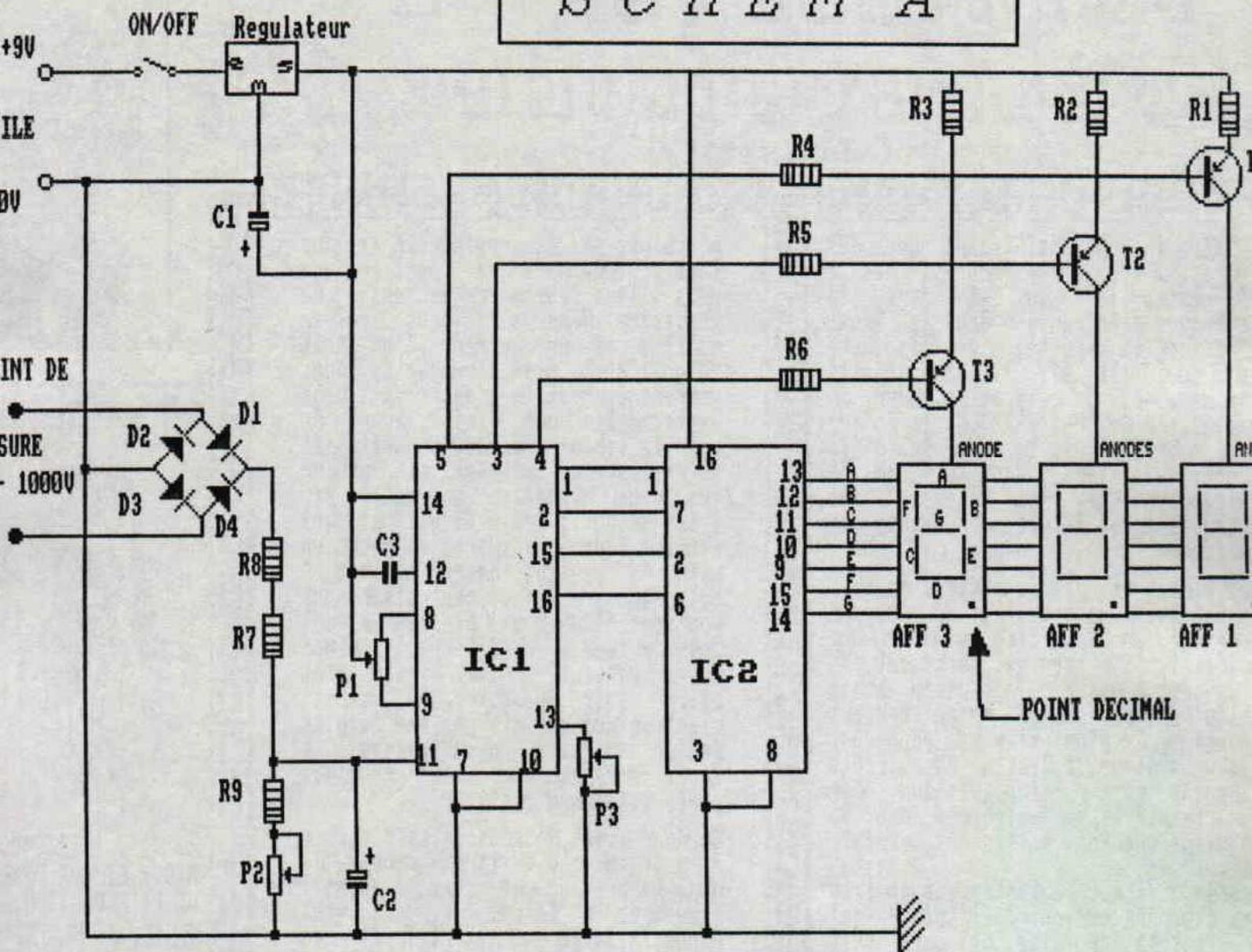
GRACE A L'ELECTRONIQUE, ET AUX COURS DE LA REDACTION, JE MONTE, JE MONTE, JE MONTE ..... JE N'ARRETE PAS DE MONTER VERS LE 7<sup>em</sup> CIEL, ET JE CONTINUE CECI TOUS LES JOURS



Page

3

# S C H E M A



ET POUR L'UNIQUE BEAUTE DES YEUX, VOICI LA FIN DE LA LISTE DES COMPOSANTS .

- 1 resistance de 150 (R9)
- 1 potentiometre ajustable horizontal de 47 K ( P1 )
- 1 potentiometre ajustable horizontal de 1 K (P2)
- 1 potentiometre ajustable horizontal de 10 k

### Condensateurs

- C1 : chimique horizontal, 10 micro F 16 V
- C2 : chimique vertical, 470 micro 16 V
- C3 plastique 220 nano F

### Divers

- boitier Heiland fume ou transparent HE 222
- inter miniature
- 2 douille 4 mm femelle

- Coupleur pression pour pile 9V
- plexiglas rouge
- 2 support pour CI 16 broches
- fiches de touches pour permettre la mesure

Voilà pour ce qui est de la liste du matériel et du schema de montage. Dans la page suivante, je vais vous expliquer comment regler notre appareil, pour qu'il nous affiche dès l'allumage " 000 ". Ensuite une fois cette etapes réalisée, ce sera a vous de faire vos propres mesures sur une pile ou sur n'importe quel engin électrique, pour savoir quel est la

tension a tels ou tels points d'un appareil qui fonctionne en tension continu ou en tension alternative.....



## Page

# 6

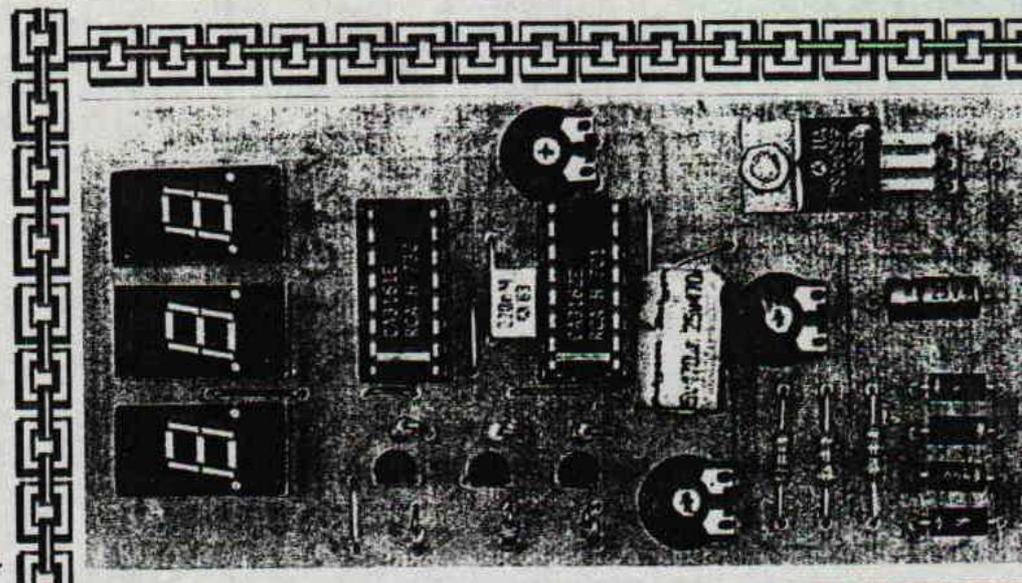
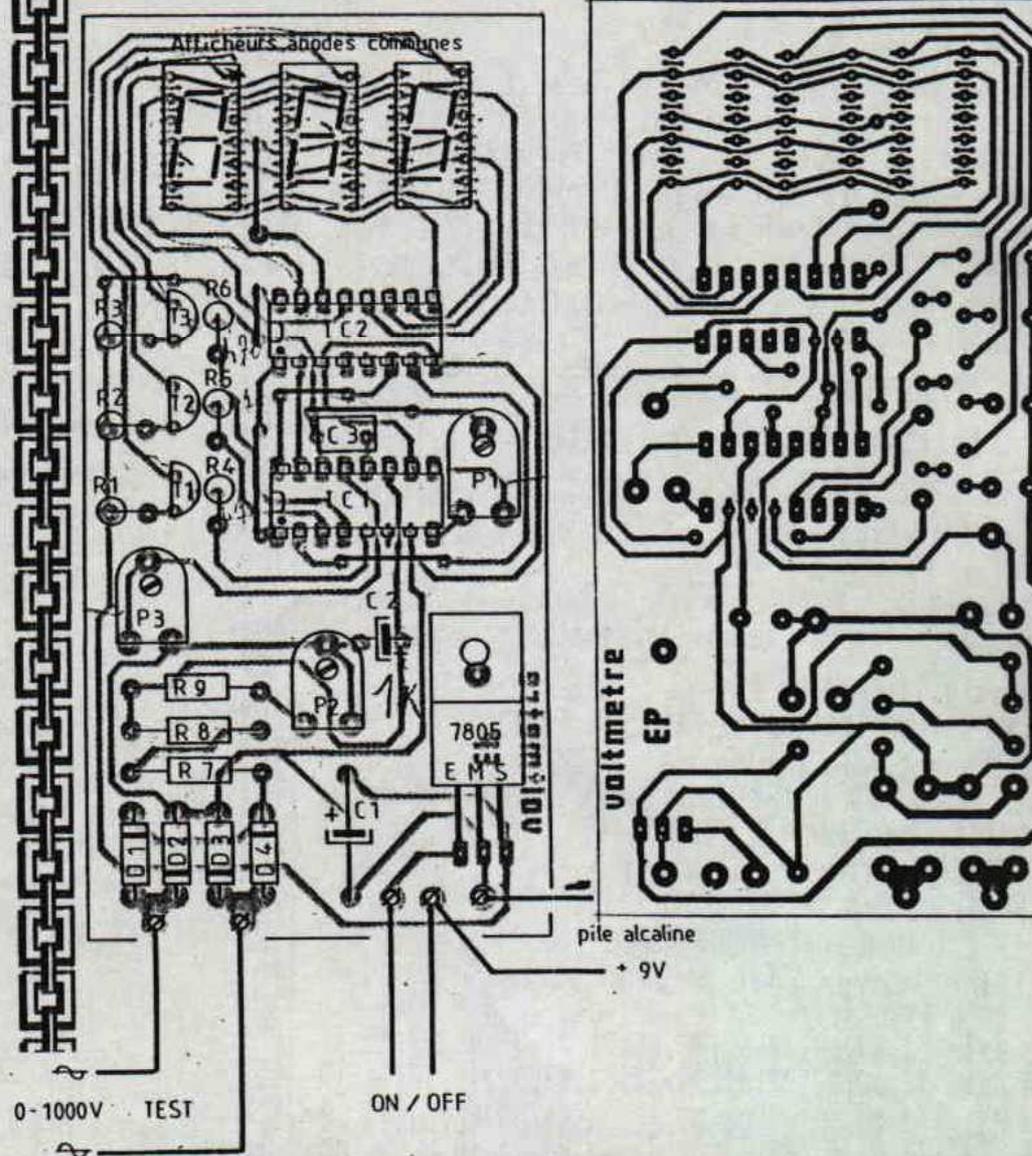
Nous voici enfin a la derniere page pour vous parler du reglage du controleur et pour vous donner les differents vues des circuits qui passent dans la mise en page, mais ca ete tres juste. Bon allez on passe aux .....

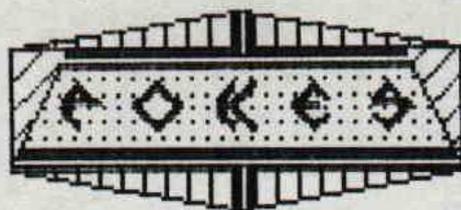
REGLAGES ET ESSAIS .

Après un serieux controle des soudures et surtout des liaisons indesirables entre pistes voisines, on pourra connecter la pile de 9 V . Les trois afficheurs s'illuminent et indiquent n'importe quoi. On procedera au reglage du zero par l'ajustable P1, en ayant soin au prealable de relier les bornes 10 et 11, ce qui revient a porter l'entree a la masse. On cherchera a obtenir la valeur 000 . Il faut ensuite etalonner le pont diviseur : Mesurez par exemple la tension du reseau EDF a l'aide d'un multimetre. On trouve

par exemple 235 V. Appliquez cette tension sur les entees de notre voltmetre, c'est a dire sur le pont diviseur, puis mesurez avec un calibre continue l'ordre du volt, la tension presente aux bornes 11 et 7 de IC1 (toujours avec notre multimetre). Restez prudent pendant cette operation car le moins de la pile est relie au pont redresseur et represente un danger pour l'utilisateur imprudent ou distrait. Il reste a regler P2 a present pour trouver entre les broches 11 et 7 une tension de 235 mV

Le pont diviseur est alors etalonne. Derniere etape, le gain de l'etage convertisseur qui s'opere sur l'element reglable P3 et doit faire sur les afficheurs la valeur de 235 V. Et voila pour les reglages, c'est termine, vous voyez, c'etait si complique? Notez tout de meme que cela necessite une attention particuliere pour ne pas se tromper et pour ne pas toucher 2 bornes qu'il ne faudrait pas. J'espere que ce dossier vous aura plu, et je vous donne rendez-vous pour une autre rubrique electro dans environ 10 mois. Salut a tous .....Ci-contre une vue du circuit →





# EDITO

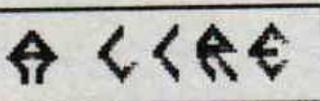
Salut ami(e)s bidouilleurs du Terroir à Pokes !  
 Vous qui voulez devenir des héros dans vos jeux favoris, qui rêvez que je vous apporte des pokes tout frais (provenance pays d'origine)... Et bien, me revoici MC, toujours le même...! (au fait, n'oubliez surtout pas de n'envoyer vos listes de pokes, cheat mode, bidouilles... (adresse rubrique "paroles aux lecteurs").

## Rick Dangerous II

un petit listing qui rendra notre petit Valtta (pourquoi pas ???)  
 invulnerable à l'infini (vies infinies pour ceux qui n'auraient pas saisis le sens de ma phrase).

```

0 memory &8FFF:MODE 1
10 FOR n=&A000 TO &A052:READ a:f:a=VAL("&"taf)
20 sum=sum+a:poke n,a:next
30 IF sum<7499 THEN PRINT "Data Error":end
40 PRINT "1-Enlever la Bidouille"
50 PRINT "2-mettre la Bidouille"
60 PRINT :INPUT "VOTRE CHOIX (1-2)";C:PRINT
70 IF C=& THEN POKE &A004,&3D
80 PRINT "Inserez votre original et deprotegez-le"
90 CALL &B005:c1s:CALL &A000:ucva
110 data cd,20,a0,3e,00,32,c5,91,32,03,91,32,a4,91
120 data 32,c2,92,32,31,94,32,d3,97,3e,4e,32,4f,a0
130 data cd,20,a0,c9,0e,07,16,0a,21,00,90,cd,49,a0
140 data 16,0a,0e,09,21,00,92,cd,49,a0,16,0b,0e,05
150 data 21,00,94,cd,49,a0,16,0b,0e,07,21,00,96,cd
160 data 19,a0,c9,1e,00,df,1f,a0,c9,66,c6,07,00,00
  
```



Je vous recommande ces Fanzines qui sont bons pour votre santé.

- \*Pot de Call
  - \*Croco Passion
  - \*Darkstrad
  - \*Info Systeme CPC
- pour adresses  
rubrique Fanzines.
- > et beaucoup d'autres...



## Schinobi

C'est un lecteur qui m'a envoyé cette astuce pour ce jeu (vous n'avez qu'à faire comme lui...)

### \*Monstre de fin de 1ère mission:

Il faut se rapprocher le plus possible de la Fourmi en se baissant -> elle ne pourra plus vous atteindre.

### \*Monstre de fin de 2ème mission:

Il suffit de sauter et de tirer lorsque les missiles arrivent et de bien rester à sa place de départ.

Merci STEF

## Lemmings

Pour des renseignements sur l'aspect de ce jeu, réglez ceci avec Zip (rubrique "Videogame"). Par contre sur l'aspect facilite c'est ici...

RECHERCHEZ la chaîne 01,C2,E3,32,06 et REPLACEZ le 06 par FF.

Amstrad.100

## Target Renegade

Un poke cette fois-ci pour Multiface 2 pour un jeu relativement bien (graphismes, son) même sans vies infinies.

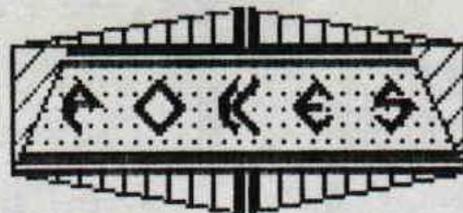
Poke:&0F28,A7

Ne t'inquiète pas, ça continue...

-->

--> \*Kamikaze  
 \*Croco World  
 et Bonsoir la planète  
 bien sur !!!

MC



## LA SUITE

Nous avons terminé la page précédente avec un poke qui utilise la multiface 2 pourquoi ne pas continuer sur notre lancée ???

### Gryzor

Un jeu bien connu par tout le monde mais assez difficile arrivé à un certain niveau.

**OFFRE EXCEPTIONNELLE:** un poke et une bidouille!

Dans les deux cas le résultat est Vies Infinies  
>poke &1526,b7< >octets d7,02,3d,32

← remplacer par  
b7<

### Switchblade

Un soft à posséder obligatoirement!

Pour avoir des vies infinies:

#poke &30AC,0.

#rechercher les octets D6,01,27,77 et remplacer le 01 par 00.

### Enduro Racer

Si vous trouvez que vous êtes derrière pendant les 3 quarts du 1er niveau, réduisez votre vitesse à 0 Km/h et pressez les touches 0,1,4,5, et le curseur à gauche sur le pavé numérique. Vous passerez alors invulnérable le niveau. Quand vous serez au 2eme niveau, pressez de nouveau les touches et le jeu redeviendra normal. Vous pouvez faire ça au départ et être transporté, sans effort, au Niveau 5. Facile non ???

### Toyota Celica Gt Rally

Pour supprimer les pénalités, faites

● POKE &6DDD,&C9 ●

### Barbarian

Si vous voulez battre le guerrier, un seul moyen pour y parvenir rapidement: il faut rouler et emmener le guerrier dans un coin toujours en roulant. Une fois coincé, il faut l'empêcher de se relever lui donnant des coups de pieds. Et si il se relève, il faut le recoinçer en utilisant toujours la même méthode. Lorsque vous arrivez après plusieurs combats au sorcier, il faut rouler une première fois dans sa direction, sauter, rouler une seconde fois, sauter à nouveau. Et là, apparaît devant vos yeux remplis de suspens: Maria Whittacker !!!...

### Bmx Simulator

Un petit jeu mais il peut devenir très amusant à 2 joueurs.

Temps infini: ouvrez votre tiroir, sortez discology recherchez les octets 2A,A9,A4,11,01 remplacez le 01 par 00.

## THE END

● C'est ainsi que s'achève cette rubrique... N'oubliez pas de m'envoyer vos listes géantes de pokes, bidouilles... (adresse →).

Rendez-vous dans 2 mois...

**SALUT !**

MC





# ASSEMBLEUR PAR MORGANCODER

greetings a tout le monde et aux redacteurs

*Nous avons rendez-vous une nouvelle fois pour un cour d'assembleur encore different cette fois, en guise de 1ere partie, vous aurez une petite remise a niveau sur les sprites (afin que vous puissiez vous servir des routines) Enfin pour la seconde partie : le debut du cour sur les animations en assembleur en overscan (en plus)*

QUE PENSEZ VOUS DE  
CETTE DIGIT !!!????  
ELLE EST COOL NON ??  
AIMEZ VOUS ??????????

Me voici, et oui c'est moi morgancoder de bonsoir la planete, aujourd'hui, on va parler des animations, en overscan dans ce cour, j'ai decider de paginer autrement, d'abord le listing, ensuite les explications sinon, c'est fouillis. pour les cours suivants je vous prepare une surprise de derriere les fagots. certainement que je ferais une interview d'un type super cool, j'ai nomme tony de maxi-micro, un super fanz sur disque. Passons aux choses serieuses : les vecteurs systemes utilises dans ce cour :

#bc4d : CALL #bc4d, fait scroller verticalement l'ecran de 8 pixels (une ligne de caracteres), cela se passe en mode caractere (hardware).

CA : les conditions d'entree  
CF : les conditions de fin  
CA : b<>0 (l'ecran monte)  
b=0 (l'ecran descend, en video inverse)  
CF : AF, BC, DE, HL sont modifies.  
#bb5a : affiche a l'ecran la lettre dont le code ascii est specifie dans A (accumulateur).

voici le prog. :

ORG #9000  
LD A, 64  
CALL #BBSA  
SCROLL EQU #BC4D  
LD B, 5  
BOUCLE CALL SCROLL  
DJNZ BOUCLE  
CALL SCROLL  
RET

voici le tableau des couleurs hardware du gate array (oubli du premier cour) :

(0, 84)	(1, 68)	(2, 85)	(3, 92)	(4, 88)
(5, 93)	(6, 76)	(7, 69)	(8, 77)	(9, 86)
(10, 70)	(11, 87)	(12, 94)	(13, 64)	(14, 95)
(15, 78)	(16, 71)	(17, 79)	(18, 82)	(19, 66)
(20, 83)	(21, 90)	(22, 89)	(23, 91)	(24, 74)
(25, 67)				

EXPLICATIONS : On "nomme" le vecteur #bc4d SCROLL (SCROLL EQU #BC4D). On charge b a 5, pour 5 tours de boucle, donc l'ecran montera de 40 pixels (8\*5).

Quand b=0, on passe a un CALL SCROLL, mais comme b=0 l'ecran monte alors en video inverse. Puis retour au basic (RET). Pour bien visualiser l'effet, affichez a la place de la lettre, un ecran par exemple, amusez vous a le faire scroller avec des tempos variables, pour le faire disparaître. b contiendra le nombre de lignes d'un ecran. amusez vous bien !! Passons a autres choses : les animations, avant tout quelques petites precisions : concernant les sprites, comment connaitre la hauteur de ceux-ci, c'est simple, comptez le nombre de lignes de hauteur, convertissez en hexadecimal, mettez cette valeur dans b (voir cour precedent). Pour la largeur, c'est plus dur, en fait c'est en octets que se compte la largeur, comptez le nombre d'octets de large et convertir en hexa, mettez cette valeur dans bc, et c'est fini !! simple non !!!. Si ce travail vous semble trop contraignant, il existe un soft (window), qui vous donne tout ca, et meme plus ! Demandez le a la redac, la reponse est assuree. Je tiens a expliquer une chose : l'animation est faite sur un ecran

L'ULTIMATE MEGADemo EST SORTIE, ELLE A ETAIT REALISEE PAR UNE SEULE PERSONNE, MAIS ELLE EST TOUT SIMPLEMENT GENIALE (Ecrire a ZIP)

Pensez a envoyer un tiabre a 4fr20 par disque, si vous voulez des freewares, demos

PAGE  
8



ECRIVEZ, SINON BILLY VA NOUS FAIRE LA TETE !!!! ↵

reformat, les valeurs de la table des adresses  
 ecran, ne seront pas forcément les memes, si vous  
 changez des valeurs de formatage ecran. Il est  
 visible que la valeur de l'offset de la routine  
 changera, il sera superieur de 14 a la valeur  
 normale. Si jamais pour le reformatage de  
 l'ecran, vous ne comprenez pas l'utilite de chaque  
 valeur, et si ca vous interesse d'avoir un rapide  
 tour d'horizon du CRTIC HD 6845 (CATHODE RAY TUBE  
 CONTROLER, CONTROLER VIDEO), ECRIVEZ MOI ET JE  
 FERAI UN PETIT RAPPEL. Sachez cependant que comme  
 le z80, le crtc possede des registres (et oui  
 !!!), chacun correspond a une chose precise (nombre  
 de caracteres par ligne, largeur des  
 impulsions...), sachez enfin, que l'ecran est affiche  
 60 FOIS PAR SECONDE !!!!. Voici le prog qui  
 reformat l'ecran, a vous de recoller les morceaux  
 avec de belles musiques, et de beau grafs.

ORG #9000  
 (C) 1993 MORGANCODER DE  
 BONSOIR LA PLANETE  
 PAS BESOIN DE DEMANDER LA PERMISSION POUR  
 S'EN SERVIR !!! NON MAIS !!!

```

ENT $
LD HL, DATACT+13
LD BC, #BC0D
LD A, (HL)
DEC HL
OUT (C), C
INC B
OUT (C), A
DEC B
DEC C
JP P, INITCRT
  
```



```

REI
DATACT DEFB 63, #2F, #31, 15, #24, 0
        DEFB #1D, #20, 0, 7, 0, 0, 48, 0
  
```



(\* 199 BYTES \*)

Voila qui est fait, si vous voulez des precisions,  
 sur la signification des valeurs ci-dessus, ecrivez  
 a la redac qui transmettra.

Passons au programme par lui meme : il est d'une  
 simplicité deconcertante (heu ? ah bon ???), le but  
 de celui ci est tres simple : prendre les valeurs  
 de la table et les rangees dans les registres  
 appropriees du CRTIC. HL pointe sur la derniere  
 valeur (0), et oui car datact c'est en fait  
 l'adresse de la premiere valeur de la table.

Voici en realite l'astuce utilisee : le CRTIC  
 possede 18 registres donc chacun a une  
 fonction, et un registre de selection : en envoyant  
 le numero du registre sur le port #bcXX (avec XX  
 symbolisant le numero du registre, le premier est  
 #0D (13), (n'oubliez pas que nous remplissons de 13  
 0 !!!), le dernier #00). On programme ce numero de  
 registre dans le registre de selection. Voila  
 l'explication des instructions : on choisi le port

et le numero du registre, respectivement dans le  
 port fort et faible de bc (donc b et c), on donne a  
 A la valeur que pointe HL. On decremente HL (au  
 deuxieme tour on passe a 48...), on programme le  
 numero du registre dans le registre de selection  
 (numero de C, SUR LE PORT DE B !!, paradoxal alors  
 que l'instruction est out (c), c, mais c'est comme  
 ca !!, un probleme de cablage), on incremente B (de  
 #BC ON PASSE A #BD), on envoi la valeur contenue  
 dans l'ecu sur le port #BD, donc le registre est  
 ainsi charge et les effets sont deja visibles a  
 l'ecran !!!, c'est pas fini !!. On decremente B (de  
 #BD on revient a #BC), on decremente c (on passe au  
 registre precedent !!!), on teste P (positif), si on  
 arrive a 63 (debut de la table, en decrementant HL,  
 on passe dans les negatifs car l'origine de la  
 table est la premiere valeur, ainsi, on sera dans  
 les negatifs donc P=0 -> on continue, et on tombe  
 sur le RET de retour au basic). Exepter l'astuce de  
 programmation, aucune difficulte majeure !!!.

Cette routine, produit un reformatage de l'ecran :  
 un OVERSCAN horizontal !!!

Voici la routine d'animation par elle meme, en fait  
 c'est la routine de transfert du mois dernier, un  
 peu transformee, a laquelle j'ai ajouter une table  
 d'adresses ecran, un adressage indexe (IX, mais  
 aussi IY !!!) (dans le cour prochain !!), et une  
 boucle, nous apporterons un perfectionnement dans le  
 cour prochain (effacer les morceaux qui restent, et  
 qui sont forts desagregables !!), sachez que la meme  
 routine sera mise au point, simplement qu'elle  
 affichera du noir (54 octets tres precisement dans  
 notre exemple), il est bien evident que les  
 adresses seront en surnombre si vous agrandissez  
 le sprite, et inversement !!). Pour la table des  
 adresses, je prefere vous la laissez tapee, je vous  
 donnerai le nombre d'element ainsi que le debut et  
 la fin, elle prend enormement de place, mais c'est

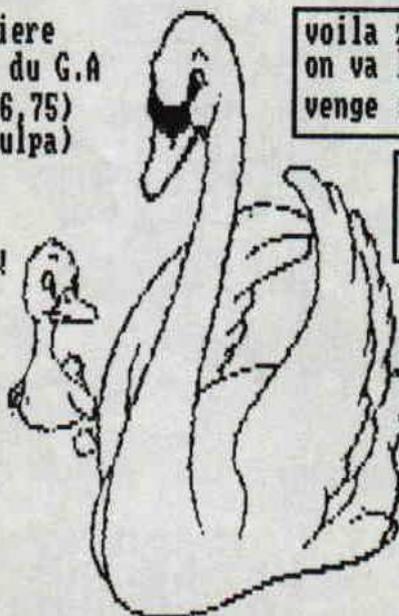
NUMERO -MAI-JUIN

BIENTOT LES VACANCES !!!!

la derniere  
 couleur du G.A  
 est : (26, 75)  
 (mea culpa)

voila zip, notre camarade,  
 on va le surnommer (je me  
 venge : le vilain petit c...

zip →



il faut lire petit  
 canard, et non ...  
 (ouarf...ouarf !!!)

Si vous avez a  
 m'ecrire, envoyez  
 le courrier a la  
 redac qui fait  
 suivre le mot ...

SALUT A SIGMUND, ZIP, MC, NIT, LE CO-PILOT, PATRICK ...

Page

9

plus rapide qu'un calcul en temp reel, a vous de choisir le compromis vitesse-codes.

ORG #9000  
ENT \$

WINDOW1

```
LD IX, TABLE
LD L, (IX+0)
LD H, (IX+1)
LD DE, #7000 :ADRESSE DEBUT sprite
LD B, #36
LD A, (IX+0)
CP #00
```

SAUVE1

```
LD A, (IX+1)
CP #00
JR Z, FIN
PUSH BC
PUSH HL
EX DE, HL
LD BC, #0015
LDIR
EX DE, HL
POP HL
CALL SAUVE2
POP BC
DJNZ SAUVE1
INC IX
INC IX
```



UISEZ LA CROIX !!!!!!!

FIN  
SAUVE2

```
CALL #BD19; A VIRER POUR LA RAPIDITE
JR WINDOW1
RET
PUSH DE
LD DE, #0800
ADD HL, DE
JP NC, RECUP1
LD DE, #C050+14
ADD HL, DE
POP DE
RET
```



RECUP1

; le principe de transfert  
; a etait expliquer dans le cour precedent  
; il y a juste une boucle en plus, et l'adresse  
; destination qui change

```
TABLE DEFW #DBAC, #DBAD, #DBAE, #DBAF
DEFW #DBB0, #DBB1, #DBB2, #DBB3
```

.34 LIGNES EN PLUS DE 4 VALEURS  
. DONC ??? ENCORE 136 VALEURS  
. SACHEZ QUE LA TABLE EST SYMETRIQUE  
. PAR RAPPORT A SON MILIEU, NE VOUS  
. PLANIEZ PAS, C'EST EN HEXADECIMAL  
. (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F, 10, ...)

```
DEFW #DBAF, #DBAE, #DBAD, #DBAC
DEFW #0000 ;FIN TABLE
```

1208 BYTES (OCTETS)

La derniere partie du cour traitera des interruptions, en avez vous deja entendu parler ???  
Si oui, vous aurez moins de difficultees pour

comprendre, si non concentrez vous sur le sujet. Nous commencerons avec un peu de theorie, sachez pour commencer que les interruptions sont tres importantes en demomaking. Comme vous vous l' imaginez sans doutes, le concept d' interruption vous le connaissez tous !!! Et oui, vous vous sous-estimer gravement. Imaginez vous en train de faire vos devoirs, la sonnette de la porte sonne, vous etes bien eleve donc vous allez ouvrir. Vous interompez donc vos devoir. Maintenant, (une fois le demarheur mis a la porte), vous reprenez vos devoir ou vous les aviez laisses (en principe).

Pour le z80, C'est pareil que vous, il effectue un travail quand tout a coup, de lui meme, ou provoquer par un peripherique (gate array, CRIC, PPI 8255A, ...), provient une interuption, pour mettre de l'ordre dans le desordre existant (variables, affluence d'evenement arrivant d'un coup au z80, qui ne peut les geres tous a la fois). Sachez que ces interruptions peuvent etre controlees, inhibees ou activees, elles se produisent a intervalle de temp regulier (tout les 300ieme de seconde, soit 6 fois par balayage ecran.). On a la possibilite de les activees par l' instruction assembleur EI et de les inactivees (plutot de les masquees) par DI. Rendez-vous au cour suivant pour la suite des interruptions et un theme qui plaira beaucoup je pense : la creation de rsx (extensions du systeme resident). Et la suite des vecteurs systemes (plus longue), la poursuite de l' explication des instructions z80, un perfectionnement de la routine d' animation. Pour quoi que ce soit, si vous voulez des precisions, ecrivez imperativement a la redac qui transmettra.

MAINTENANT NOUS ALLONS PASSER LE RESTE DU COUR A NOUS DIVERTIR, JE VAIS VOUS FAIRE UN PETIT TOPO SUR LES DEMOS (GROUPE, TECHNIQUES, DEMOMAKERS, ...)

COMMENCONS PAR UN RAPIDE TOUR D' HORIZON DES TRUCS EMPLOYES DANS LES DEMOS, NOUS PASSERONS ENSUITE AU TEST PROPREMENT DIT.

LES RASTERS : VOUS CONNAISSEZ DEJA LES RASTERS FIXE, MAIS IL EXISTE LES RASTERS MOBILES (EN MOUVEMENT SUIVANT UNE TABLE DE SINUS OU COSINUS ...)

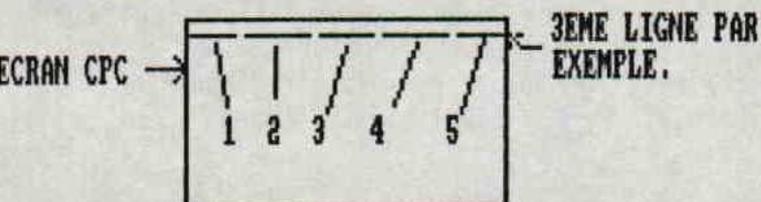
LES SPLIT-RASTERS : SPLIT EN ANGLAIS SIGNIFIE DECHIRURE, SCISSION, L' IDEE EN EST SIMPLE :



L'ARME ABSOLUE : LA DISQUETTE  
ELLE SORT TOUJOURS  
VAINQUEUR DU COMBAT

CONTRE SIGMUND (CI-DESSUS)

ON OBTIENT UN SPLIT RASTER EN CHANGEANT LA COULEUR  
D'UNE ENCRE PLUSIEURS FOIS PAR LIGNE (CF SCHEMA).



EN 1 ON MET L'ENCRE 0 (PAR EXEMPLE), EN ROUGE, EN 2  
ON LA MET EN VERT, ..... IL Y AURA AUSSI UNE TEMPO  
AVEC 64 MICROSECONDES (64 NOPS). LES RASTERS EN  
DIAGONALE SONT DES SPLIT RASTERS DONT LA DUREE DE  
SYNCHRONISATION LIGNE EST INFERIEURE OU SUPERIEURE  
PAR RAPPORT A 64 NOPS (64 MICROSECONDES) DE UNE  
MICROSECONDE, SOIT 63 OU 65 MICROSECONDES. UN NOP EN  
PLUS A POUR EFFET DE DEPORTER LE SPLIT RASTIER SUR  
LA DROITE, UN EN MOINS SUR LA GAUCHE.

ON PEUT REPRESENTER DES LOGOS, DE NOMS, SI ON PREND  
SOIN DE CHOISIR SES COULEURS COMME IL FAUT ....

IL Y A LES SCROLLINGS (HARDS OU SOFTS) :

UNE PARTIE DE L'ECRAN GLISSE, DEVOILANT UN DECOR  
DIFFERENT OU SEMBLABLE, SUIVANT LES BESOINS.

SOFT : EN SE SERVANT DE LA PILE (TRANSFERT, DECALAGE  
DE DONNEES), OU AUTRE .

HARD : EN BIDOUILLANT LE CRIC (LES REGISTRES SPECIF-  
IQUES)

SCROLLINGS DE LIGNES TEXTE AVEC OU SANS FONTES, D'UNE  
PARTIE OU DE TOUT L'ECRAN .....

LES GRAFS (AVEC PLUSIEURS PALETTE, ...)

LES MUSIQUES (EST CE DES SOUNDTRACKS OU UNE MUSIQUE  
NORMALE), EFFET SONORES, ...

LE SYSTEME DISQUE : EST CE UN FORMATAGE EXOTIQUE,  
Y A T'IL UNE SUPER PROTECTION .....

ET TOUTES LES AUTRES TECHNIQUES DU DEMOMAKING :

- RUPTURE
- PAGE FLIPPING
- SCROLLS DIFFERENTIELS

PASSONS MAINTENANT AU TEST DE LA DEMO :

IL S'AGIT DE LA S&KOH D'OVERFLOW, UN MEMBRE DU LOGON  
SYSTEM, LES GRAFS SONT DE ZEBIGBOSS (LES GRAFS DE THE  
DEMO, LA MEILLEURE DEMO DU GROUPE, SONT DE LUI)

MALHEUREUSEMENT, IL LES A QUITTES ET C'EST ERROS QUI  
LE REMPLACE, LE GROUPE EST COMPOSE DE :

- PICT -NAMINU -DIGIT -SLASH -ERROS
- OVERFLOW - LONGSHOT (QUE CEUX QUE J'OUBLIE ME  
PARDONNENT !!!!!)

APRES UN CHARGEMENT RAPIDE, UNE PRESENTATION APPARAIT  
: DEUX ENORMES SPRITES AVEC S&KOH DESSUS MONTENT ET  
DESCENDENT. APRES AVOIR APPUYER SUR LA BARRE ESPACE,  
UNE MUSIQUE DEMENTE SE DECHAINE, UN RASTIER EN DIAGO-  
NALE APPARAIT (EN MOUVEMENT !!!), AVEC UN SCROLLING  
TEXTE ENORME EN SUPERPOSITION, DEUX SCROLLS AVEC DES  
PETITS LOGONS BOUGENT EN HAUT ET EN BAS DE L'ECRAN.  
UNE ANIMATION AVEC DES FLAMMES APPARAIT, DE SUPERBES  
GRAFS TOURNE (UNE TETE, DES LOGOS ...). UN PETIT  
SCROLLING REBONDIT, CELUI-CI NOUS APPREND QUE LA DEMO  
EST HYPER INTERACTIVE (100 OPTIONS), CING OU SIX  
LANGUES (ITALIENS, FRANCAIS, ESPAGNOL, ALLEMAND....)

INUTILE DE VOUS DIRE CELLE QUE VOUS CHOISIREZ EN  
PREMIER. C'EST TRES BEAU, TRES INTERACTIF, AGREABLE  
A L'OREILLE, EN CONCLUSION :

UNE DEMO A POSSEDEE ABSOLUMENT DANS VOTRE  
LOGITHEQUE

EN BREF C'EST DU LOGON ..... NOTE GLOBALE : 17.5/20



CA C'EST LE REDAC CHEF QUI  
DESEPERE DEVANT SA BOITE  
AUX LETTRES VIDE DONC ECRIVEZ !!  
SINON SA SANTE NE VA PAS  
S'ARRANGEE .....

POUR LA S&KOH, ECRIRE A ZIP !!

### LA PAROLE AUX REDACTEURS :

ET BIEN MERCI MORGANCODER  
CE GRAPH ET POUR TON COUR .  
ECRIVEZ NOUS POUR NOUS DO-  
NNER DES NEWS OU POUR TOUT  
AUTRES CHOSES, CAR C'EST  
POUR VOUS QU'ON SE DECARC-  
ASSE, ALORS SI VOUS VOULEZ  
QU'ON PARLE D'UN SUJET PRE  
CIS, DITES LE NOUS, POUR CA  
ECRIVEZ A L'ADRESSE DU FANZ  
A LA FIN. VIVE LE CPC !!!

LE REDACTEUR  
EN CHEF .....



SALUT ET A LA PROCHAINE ..

UN ERRATUM DANS LE COUR PRECEDENT :

DANS LE COUR SUR LA PILE, IL FAUT LIRE :  
PUSH BC, PUSH DE, PUSH HL, PUIS POP DE, POP BC,  
POP HL, LES SOLUTIONS SONT BIEN CELLE PORTEE

PAR CAUSE DE MANQUE DE TEMP (ETUDES ...), IL  
SE PEUT QUE LE PROCHAIN COUR, SOIT ASSEZ  
PETIT, NE VOUS EN FAITE PAS, PENDANT LES  
VACANCES, JE VAIS ASSURER COMME UN DIEU .  
(CELLES D'ETE)

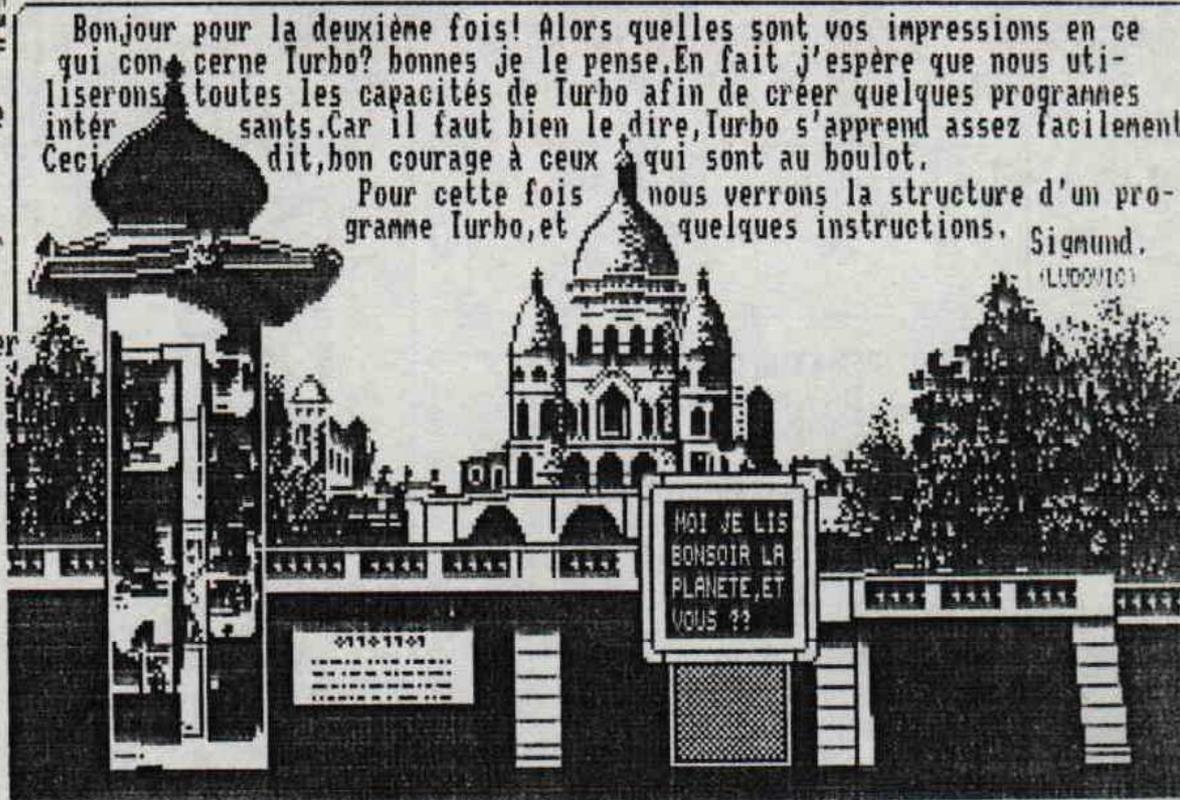
On commence par la procédure de mise en route du TURBO PASCAL:

- Introduire la disquette contenant Turbo et lancer 'TURBO' sous CP/M.
- Répondre 'Y' pour charger les messages d'erreur.
- Appuyer sur 'W' puis entrer le nom du fichier de travail 'ESSAIS', par exemple. (Turbo vous dit 'LOADING ESSAIS.PAS' 'New file.'). Notez que l'extension '.PAS' est automatique!
- Rentrez dans L'éditeur en appuyant sur 'E'

Bonjour pour la deuxième fois! Alors quelles sont vos impressions en ce qui concerne Turbo? bonnes je le pense. En fait j'espère que nous utiliserons toutes les capacités de Turbo afin de créer quelques programmes intéressants. Car il faut bien le dire, Turbo s'apprend assez facilement. Ceci dit, bon courage à ceux qui sont au boulot.

Pour cette fois nous verrons la structure d'un programme Turbo, et quelques instructions. Sigmund.

(LUDOVIC)



Voici l'éditeur en forme simplifiée (voir cours précédent). Nous allons y écrire notre premier programme. Allez, on se fait le programme qui affiche bonjour à l'écran et qui attend que l'on appuie sur une touche.

## COMMENTAIRES

LINE 1 COL 1 Insert Indent ADDRESS PAS

```
PROGRAM essais ;
VAR message : STRING[7] ;
BEGIN
  message := 'BONJOUR';
  clrscr ;
  gotoxy(5,5) ;
  write( message ) ;
  repeat until keypressed ;
END. ■
```

EN-TETE DU PROGRAMME PRECISANT ICI LE NOM DU PROGRAMME  
ZONE DE DECLARATION DE VARIABLES (VAR)

ZONE DU PROGRAMME PRINCIPAL COMMENCEE PAR 'BEGIN' ET TERMINEE PAR 'END.' attention, le point a son importance car il marque la fin du programme !

- Commentaire des instructions :
- \* message : SIRING[7] ; (affectation de 'message' à une chaîne de 7 caractères.)
  - \* clrscr ; ( comme cls en basic )
  - \* gotoxy(5,5) ( comme locate(5,5) en basic )
  - \* write ( message ) ; ( écris le contenu de la variable message )
  - \* repeat until keypressed ; ( répète jusqu'à ce qu'une touche soit appuyée. )

VOICI LES REMARQUES IMPORTANTES A TIRER DE CE PETIT PROGRAMME :

- le squelette du programme est  
PROGRAM X ;  
VAR (variables)  
BEGIN  
(programme)  
END.
- toute instruction finit par un point virgule .

Il ne reste plus qu'à quitter l'éditeur. Après être sorti de l'éditeur (par l'appui simultané de CTRL-K, puis D) on peut exécuter le programme (tapez 'R').

Plusieurs cas peuvent se produire:

- 1-Vous avez bien tapé votre programme, dans ce cas Turbo compile votre programme puis l'exécute: tout est ok.
- 2-Vous appuyez malencontreusement sur une touche durant l'opération de compilation: Turbo vous demande alors 'Abort compilation (Y/N)?' l'appui sur 'Y' stoppe la compilation, l'appui sur 'N' continue la compilation.
- 3-vous avez mal tapé votre programme: dans ce cas Turbo a la gentillesse de vous afficher un message d'erreur et de vous mener DIRECTEMENT à elle (cool non?). Oui mais qu'est ce qu'on fait si on a pas chargé les message d'erreur au début, ben...  
Un petit exemple: l'oubli d'un point virgule vous gratifiera d'un petit ERROR 1: ';' expected. Press <ESC>

#### EXEMPLE ARBITRAIRE DE MESSAGE DE COMPILATION

Compiling 9 lines	—	NOMBRE DE LIGNES COMPILEES.
Code:	86 Bytes (81B1-8207)	— TAILLE CODE
Free:	7406 Bytes (8206-9EF6)	— ESPACE VIDE
Data:	15 Bytes (9EF7-9706)	— DONNEES

#### QUELQUES REMARQUES:

- 'R' compile puis exécute le programme.  
'C' compile uniquement le programme;  
il faut donc l'exécuter ensuite par l'appui sur 'R'.
- LES ESPACES A CONDITION DE NE PAS FAIRE PARTIE D'UNE CHAÎNE DE CARACTÈRES (BIEN SUR!) MAIS ÉGALEMENT D'UNE INSTRUCTION SERONT IGNORÉS À LA COMPILATION.  
Ainsi: `clnscr;`  
`gotoxy(5,6);`  
est identique à `clnscr ; gotoxy(5,6) ;`  
Pourquoi espacer? par clarté. Il est conseillé d'espacer d'un ou plusieurs caractères les blocs de procédure, ou les blocs à l'intérieur d'une boucle.
- Si l'envie vous prenait de mettre des commentaires, sachez qu'ils ne sont pris en compte que dans le fichier source (donc ignorés à la compilation).

{ CECI EST COMMENTAIRE }

(\* CECI ÉGALEMENT \*)

CEPENDANT JE PRÉFÈRE LES PARENTHÈSES ET ASTÉRISQUES AUX ACCOLADES CAR IL EXISTE DES INSTRUCTIONS UTILISANT DES ACCOLADES ET QUI NE SONT PAS DES COMMENTAIRES (DIRECTIVES DE COMPILATION PAR EXEMPLE).

- Comme vous avez vu, les chaînes de caractères se mettent entre apostrophes. Lorsqu'elle en contiennent déjà, on double chaque apostrophe qui doit apparaître à l'écran  
ex: 'Voici l'ennui fini.'

Nous avons vu les différents Blocs de manière générale, passons maintenant au particulier. (Il est entendu que pour être testé, chaque exemple devra faire partie d'un programme qui sera compilé, vous savez comment...)

#### DANS L'ORDRE :

\* EN-TÊTE DU PROGRAMME ;  
Program NOM\_DU\_PROGRAMME ;

\* PUIS VIENNT LE BLOC DES CONSTANTES  
ex : CONST pi = 3,14159 ;  
ex : CONST bc = \$fc85 ;  
ex : CONST ms = 'bonjour' ;  
ou tout à la fois :  
CONST pi = 3,14159 ;  
bc = \$fc85 ;  
ms = 'bonjour' ;

\* PUIS LE BLOC DES PROCÉDURES (QUE L'ON NE VERRA PAS DANS L'IMMÉDIAT).

\* PUIS LE BLOC DES VARIABLES ou l'on définit le type des variables :

ex : VAR x : integer ;  
y : real ;  
z : byte ;  
t : boolean ;  
r : string[longueur] ;  
c : char ;

Le nom de vos variables importera peu au compilateur (car il affectera leur contenu à des cases mémoires). Leur taille est limitée à 255 caractères.

#### Attention

une constante se définit avec le signe =  
alors que le TYPE avec :  
et le contenu d'une variable par :=

\* ENFIN LE BLOC PROGRAMME QUI COMMENCE PAR BEGIN ET FINI PAR END. (NE PAS OUBLIER LE POINT)!

NOUS ALLONS MAINTENANT VOIR EN DÉTAIL LES DIFFÉRENTS TYPES DE VARIABLES

### Le type REAL :

c'est le type des réels (la plage de valeur est identique au basic).

### Le type INTEGER :

c'est le type des entiers (même valeurs que le basic).

### Le type BYTE :

nombres entiers compris entre 0 et 255.

### Le type BOOLEAN :

variable logique à deux états : TRUE ou FALSE.

### Le type CHAR :

c'est le type caractère.

### Le type STRING[LONGUEUR] :

est le type des chaînes de caractères, et longueur bien évidemment la taille de la chaîne.

IL EXISTE EN TURBO UNE INSTRUCTION 'TYPE' PERMETTANT A L'UTILISATEUR DE DEFINIR SON PROPRE TYPE.

Ex: TYPE saison =(printemps,ete,automne,hiver) ;  
Alors la variable saison ne peut prendre que quatre valeurs: printemps,ete,automne,hiver ET la définition du type impose l'ordre dans lequel sont écrites les valeurs.  
Ainsi: printemps < ete < automne < hiver

Le bloc TYPE se place avant le bloc VAR (ce qui est logique car on doit définir en premier un TYPE pour après l'affecter à une variable).

PETIT CONSEIL : UTILISEZ JUDICIEUSEMENT LES TYPE (CE N'EST PAS LA PEINE D'UTILISER LE TYPE REEL POUR UNE VARIABLE QUI ADMET DES VALEURS ENTIERES COMPRISES ENTRE 0 ET 36 PAR EXEMPLE)

ET FAITES ATTENTION CAR POUR LE COMPILATEUR, USER DE TYPES DIFFERENTS POUR UNE OPERATION (Ex :ENTIERS + REELS).

Maintenant on va parler du concept des blocs.

Il existe plusieurs blocs que l'on connaît:

-Le bloc de déclaration contenant:

-Le bloc **TYPE** (types définis par l'utilisateur).

-Le bloc **CONST** (constantes)

-Le bloc **VAR** (affectation des variables aux types Turbo standard ou utilisateur).

-Le bloc programme qui débute par 'BEGIN' et qui finit par 'END.'

On va s'intéresser au dernier cas (le bloc programme).

En effet la philosophie du turbo est simple A CHAQUE TACHE, CHAQUE BLOC.

Que seront donc ces sous blocs dans le bloc programme: quelle sera leur délimitation et leur utilité?

-Il seront délimités par 'BEGIN' et par 'END;'

### AVEZ VOUS VU L'INSTRUCTION END ?

ELLE N'EST PAS SUIVIE PAR UN '.' MAIS PAR UN ';' POURQUOI? CAR ELLE EST ICI UNE INSTRUCTION FERMANT UN BLOC SIMPLE ET NON PAS LE 'END.' QUI INDIQUE LA FIN DU TEXTE SOURCE !

ALORS



-Quand seront-ils nécessaires?

Lorsque une boucle, un test, une procédure admettront plus d'une instruction.

Si on imbrique plusieurs if then else il faudra plusieurs begin et end (d'ou l'utilité de sauter 1 ou 2 caractères après chaque begin (et donc de revenir en arrière après un end)).

Le cas du IF THEN ELSE pose problème.

ex: (SOUS L'EDITEUR TURBO PASCAL.)

```
Program IF THEN ELSE ;
VAR a,b,c,d : BYTE ;
BEGIN
a := 1 ;
b := 2 ;
c := 3 ;
d := 4 ;
IF a = b THEN writeln('a=b');
IF a < b THEN BEGIN
a:=a+2 ;
b:=b+3 ;
END ;
IF c < d THEN BEGIN
a:=a+10 ;
b:=b+20 ;
END ELSE BEGIN
c:=c+3 ;
d:=d+4 ;
END ;
END.
```

- notez que program IF\_THEN\_ELSE ; est correct alors que program IF-THEN-ELSE ; ne l'est pas  
Un identificateur admet  
- les chiffres de 0 a 9  
- les lettres de l'alphabet  
- le caractère \_  
MAIS pas d'espace, de signe arithmétique ( - par exemple ) ou de délimiteur (signe ' ).

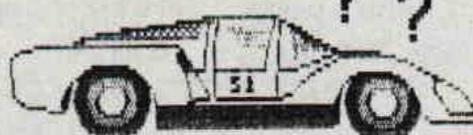
- Si IF admet une instruction : pas de bloc dans THEN  
- si IF admet 2 ou plusieurs instructions , alors on a IF -- THEN BEGIN -- END ;

**= MAIS SI IL Y A UN ELSE ON NE MET PAS LE ' ' APRES LE 'END' DU BLOC THEN.**

```
Ex : IF -- THEN BEGIN -- END ELSE --- ;
Remarque : si la clause ELSE contient plus d'une instruction, on a alors
IF --- THEN BEGIN
--- END
ELSE BEGIN
---
END ;
```

Bon pour finir, un petit commentaire sur les instructions nouvelles!

**ATTENTION** (CELA NE DOIT PAS POSER GRAND PROBLEME !)



**WRITE** : cela peut s'apparenter au print du basic, mais il n'en est rien. En fait WRITE écrit le contenu d'une variable sur une sortie spécifiée (LST pour imprimante, ... ou une sortie définie par l'utilisateur.)

De plus write écrit exactement à la place du curseur, ne met aucun espace entre le contenu de variable, ne fait aucun retour charriot.

Il faut alors employer WRITELN qui après avoir écrit son résultat effectuera le retour charriot.

**QUELQUES EXEMPLES :**

WRITE(output, var1, var2) ;		écrit le contenu de var1 et var2 à l'écran.
WRITE(lst, a+b-c) ;		écrit le résultat de l'opération arithmétique a+b-c sur l'imprimante.
WRITE(sort, 123, 'salut') ;		écrit le nombre 123 et salut sur une sortie propre à l'utilisateur.
WRITE(output, var_1:5:2, var_2:4, mot:12);		

- écrit à l'écran le contenu de var\_1 sur 5 colonnes et cadre à droite avec 2 chiffres après la virgule.
- écrit le contenu de var\_2 sur 4 colonnes, cadre à droite.
- écrit le contenu de mot sur 12 colonnes.

remarque : WRITE(output, var1, var2) est pareil à WRITE(var1, var2) ; (Sortie par défaut).

READ est le complément de write.

Il permet la lecture de données entrées sur un organe logique ou un fichier. Ces données sont de tout type.

Il est à noter que READLN effectue le même travail sauf qu'il force le retour charriot après la lecture.

ex : READLN(input, var_1) ; ou plus simplement READLN(var_1) ;		Effectue une lecture et place le résultat dans var_1
READLN(fichier, enregistrement) ;		Effectue une lecture dans fichier et place le résultat dans enregistrement.

READ(KBD, touche) ;  
Effectue une lecture sur Keyboard, mais aucun caractère ne sera affiché à l'écran. Identique à TOUCHE\$ = inkey\$ en basic.

READ(var\_1, var\_2) ; Effectue une lecture et place le résultat dans des variables données (lecture pour 2 variables).  
**ATTENTION**, à la saisie, les résultats

devront être séparés par des espaces. En cas d'erreur de saisie c'est une < run time error > et arrêt du programme.

```
PROGRAM petit_exemple ;
TYPE str_40 = STRING[40] ;
(* définition d'un type chaîne 40 c. *)
CONST message = 'Frappez une touche ' ;
VAR chaîne : str_40 ;
    touche : char ;
(* ne pas définir str_40 et mettre *)
(* directement chaîne : STRING[40] *)
(* aurait donné le même résultat ! *)
BEGIN
write ('Entrez une chaîne : ' ) ;
readln (chaîne) ;
writeln ;
write ('Vous avez rentré : ', chaîne) ;
writeln ;
write (message) ;
repeat until keypressed ;
clrscr ;
write (message) ;
read (KBD, touche) ;
write ('Vous avez appuyé sur ', touche) ;
END.
```

Voilà, vous pouvez exécuter et voir le résultat. La prochaine fois nous verrons les chaînes, et les opérations sur celles-ci, les structures tableau ainsi qu'une introduction aux fichiers et aux procédures.

**Bonjour chez vous.  
SIGMUND.**

**ATTENTION** : LE REDAC'CHEF POUR AVOIR ATTENDU - MORGANCODER - MAMIE ANNE-MARIE - LES FONDUS DU CPC, CAR JE PENSE QUE CET ORDINATEUR N'EST PAS ENCORE ENTERRE, ET OH JOIE, JE NE SUIS PAS LE SEUL.



Petit clin d'oeil aux amateurs de jeux de rôles (Paranoia, DD, Stormbringer, Cthulhu, Warhammer, et j'en passe...).

# Rubrique

# Fanzine

Et bien, nous voici dans la page fanzine realise par le big boss en personne car ce mois-ci, comme on vous l'a deja dit, zip fait greve, alors !!! Donc nous allons tester pour vous 2 fanz', j'ai nomme CROCO WORLD, et le CANARD DECHAINE. Voila ceci dit plongeons nous a corps et ames perdus dans le premier.



Si vous utilisez un CPC qu'il soit un + ou pas, vous serez **TRANSFORME**



**CROCO WORLD**

Si vous le voulez bien, entrons tout de suite dans le vif du sujet. C.W en est a son 10 numero et malgre ce qu'il parait, c'est un fanz' qui se porte tres bien et qui au fil des numeros ne change pour ainsi dire pas de presentation, remarquez quand un systeme marche, on en change pas. Vous trouverez donc une page 3 des tests de jeux avec de super scan, de tres bon tests avec des notes, des tableaux de classement etc...

Il y a aussi un test de demo ou l'on parle de demo ( ca on s'en serait doute ) de la programmation en langage machine vous attend dans les pages 9 et 10, ou vous apprendrez a faire des rasters avec tout plein de couleurs ( on a deja fait ca chez nous, il y a 1 ou 2 No). Et on continue avec un dossier sur equinoxe, vient ensuite la traditionnelle page de test de fanzines, et vois-je ??? BONSOIR LA PLANETE y est teste, comme quoi le monde est petit. Puis vient une interview de MADE de discfull et on finit par une rubrique litteraire ( ils sont tres bien ces petits ) et arrive la page de fin. L'humeur de la redaction s'y reflechit.

Voila C.W est un fanz' qui reste et ne change pas de style, a regretter quand meme qu'il n'y ait pas une rubrique basic car on apprecie ce genre de page. Malgre tout j'ai eu beau chercher la petite bete, Croco World est un fanz' qui est bien fait et surtout bien editer et photocopier, je vous le conseille donc et pour cela ecrivez a

**CROCO WORLD**  
LA CODERAIS  
35250 MOUAZE  
( +9 F de frais de port )

Bon maintenant passons au deuxieme, j'ai nomme

## LE CANARD DECHAINE

Ce fanz' comme l'indique la premiere page, est interdit au moins de 18 ans, et pour cause. Si vous aimez le porno, vous serez gate car chaque page, vous verrez des mecs et des nanas denudes et en train d'y aller avec bon coeur, a part cela quelques tests de jeux et de demo ainsi que quelques bidouilles. Quoi dire de plus a croire qu'il n'ont pas grand chose a dire car les grosses fontes sont couramment utilisees ainsi que les dessins X de plus certaines digits passent mal a l'imprimante et la photocopie n'arrange rien ( dommage ). Malgre tout la redaction recherche un certaine forme d'humour dans certaines page.

En bref, beaucoup de boulot qui ne donne pas grand chose a cause des digits a caractere pornographique, il aurait mieux valu des digits erotique et surtout il est dommage que les photocopies ne soit pas de bonne qualite. Pour finir, un fanz' qui doit refleter la personnalite des ses createurs...

A vous de voir.....

**LE CANARD DECHAINE**  
Mr TANGUY BARRE  
28, RUE DE LA CROIX VERTE  
95130 FRANCONVILLE

Voila, c'est termine pour cette page, rendez vous pour autre page de tests la prochaine fois avec zip ( enfin peut-etre )

**LE REDACTEUR EN CHEF**



Vite  
couront  
commander  
le fanz' !!!



**Page**

**16**

# Droit de Parole aux Lecteurs

Cher(e)s Lecteurs, nous nous retrouvons dans cette rubrique qui fait ses débuts car nous avons reçu du courrier. Nous le devons en grande partie à Anstrad cent pour cent, un grand merci à toute l'équipe et en particulier à Totov, notre animateur fanzines! Continuez tous comme ça, ça fait toujours plaisir...!! Je ne vais pas vous faire attendre plus longtemps, et encore Merci...

Salut la rédac de Bonsoir la planète, dans ACPC, Totov dit que vous manquez de courrier alors j'ai pris mon épée et mon bouclier. Euh, mon stylo et un papier, pour vous confectionner ces quelques lignes. (...) Je vous propose de faire un Top Jeux s'il n'existe pas déjà. Voici mes jeux favoris (...) BYE et à la prochaine

MIK'RO  
-----

D'abord, merci pour ta lettre, le Top Jeux nous y avons pensé mais le numéro 4 fait déjà 31 pages... Zip devrait s'en charger prochainement

BONSOIR LA PLANETE

Je vous rappelle l'adresse:

**1. Contant Nicolas (MC)  
1 rue Fantin Latour  
71100 SAINT REMY**

ou au Rédacteur en chef  
(adresse en fin de fanz')

## NOUVEAU

Vous pouvez laisser vos messages en ce qui concerne le courrier et les pokes dans la Boîte Aux Lettres MC sur le 36 15 ACPC.

Et en ce qui concerne les petites annonces, la boîte au lettre du bosse est ouverte sur :

15 ACPC CODE : NIT

MC

Salut, (...), des conseils pour votre zine \*pour Zip (Videogame): insère au moins une photo écran dans tes tests, ça nous donne une idée des graphes.

\*pour MC (pokes): pourquoi ne mets-tu pas de pokes sur Multiface 2 (je crois et je sais qu'il y a plus de pokes que de bidouilles sur discology).

\*pour le RC: Tu devrais mettre qu'un ou 2 points d'exclamation par phrase (4 c'est trop !!!!...) et qu'il limite la longueur des phrases (jusqu'à 12 demi-lignes pour le mot de la fin du n° 3).

\*re pour le RC: (électronique) Je n'arrive pas à brancher l'œil sur mon ordinateur. J'aimerais qu'il joigne plus d'explications, please (aie, aie, aie, ça va faire lourd la lettre...!).

Bonne chance pour la réponse (!).

STEPHANE RODET  
-----

Cher Stéphane, je vais essayer de répondre brièvement à ta longue lettre: Zip: les photos écrans sont généralement des photocopies et les photocopies des photoco... on arrive à plus rien n'y voir.

MC: c'est exact mais tout le monde ne possède pas la M2.

le RC: Je vais essayer. mais organiser une page est très difficile quant à l'électronique l'œuvre fait déjà 4 pages... et s'il y a un problème, il faut écrire à l'adresse en fin de fanz', nous résoudrons tous vos pépins.

Esperant t'éclaircir sur nos projets... SALUT

Et oui que de nombreuses  
 res je passe devant ma chère  
 hine pour vous concocter ce  
 s beau fanz ( ceci dit sans  
 vanter ). en tout cas j' ai  
 tres heureux de passer ces  
 gues minutes avec vous. mju  
 ou vous avez je l'espere  
 is tout plein de choses....  
 vous signale avant de repo-  
 mon crayon que je tiens a  
 re disposition une banque de  
 aware, c'est a dire des prom-  
 mmes et utilitaires de tout  
 sortes, des demos, des jeux  
 bien d'autres chose qui si  
 s le voulez est a votre  
 tée et sur simple demande,  
 vous enverrai la tres grande  
 te qui ne cesse de grandir  
 s les jours. A noter aussi  
 si vous venez de programmer

# VOILA... C'EST TERMINE...

A LA PROCHAINE .....



demo, un programme, enfin bref vous venez de finir un chef -  
 uvre, alors ne restez pas les bras croisés, faites en profi-  
 tout le monde, envoyez le moi et je le diffuserais, et meme  
 e programme en question est bon voir meme tres bon, je profi-  
 i de ma qualité de redacteur en chef pour en faire de la pub  
 puis a l'heure ou tous les grands éditeurs commencent a laisser  
 per le CPC, c'est un moyen de refaire vivre ces merveilleuses  
 mines sur lesquelles on travaille et ou de tres grandes possi-  
 tés ne sont pas encore exploiter fautes de savoir car tout le  
 e ne programme pas en assembleur et meme il faut savoir que  
 ucoup de monde ne sait pas bidouiller un petit programme en basic  
 tant le langage de base. Bon nombres de possesseur de CPC  
 acheter ce genre de machines uniquement pour les jeux et alors  
 de plus normale que le CPC se meurt, alors je lance un appel  
 out ceux qui ne programme pas, essayez le basic pour commencer  
 est la pour vous aider, alors un petit peu de courage a tous  
 rappelle que toutes la redaction est a l'ecoute de toutes vos  
 stions, et dans la mesure de la possibilités de chacun nous vous  
 orterons tous les conseils necessaires. Nous ferons meme si le  
 pres de lettres le pernets, une rubrique ou nous ferons parai-  
 les questions et les reponses (un peu dans le genre de franky  
 100 % mais en mieux ). Voila je crois que j'ai tout dis ! Ah!!!  
 !!! j'allais oublier de vous précisez que comme je vous l'ai  
 onter au debut, les prochains numeros seront supervisés par le  
 pilote qui m'aide en général pour la mise en page de bon nombre  
 rticle donc pas de problemes on continue .....

er au passage la nouvelle adresse de la redaction, car on a  
 nger de place, on se croirait vraiment dans une rédaction de  
 rnal avec plein de matos informatique, bureaux etc.....  
 nous manque juste la photocopieuse, enfin le jours viendra ou  
 action sera assez riche pour s'acheter un bon petit photocopieur  
 bas voila BONSOIR LA PLANETE est termine, rendez vous dans 3  
 mois, pour un nouveau numéro plus court mais tout aussi rempli  
 sujet interessant. Allez salut a tous .....

Prochaine parution le 15 septembre .



Salut, c'  
 encore m  
 le copilo  
 on vous d  
 a la proc  
 aine fois  
 et surtout  
 ne pas  
 faire de  
 commenta  
 sur les M  
 que je  
 vais fair  
 sinon gar  
 Aller j  
 referme  
 porte car  
 je commen  
 a avoir  
 froid e

et surtout j'en vois qui font des trucs  
 bizarre avec leur mains.....

## A D R E S S E

BONSOIR LA PLANETE  
 Mr TREHET - RICHARD  
 Mlle VATTEMENT - SEVERINE ( LE COPILOTE  
 RESIDENCE ST MICHEL  
 15, RUE DE L'ARQUETTE  
 14300 CAEN

Ne pas oublier 5 francs de frais de port  
 pour tout numeros commandés.

**LE REDACTEUR EN CHEF !!!**