



AMSTRAD
C P C
464 / 464 +
6128 / 6128 +

BONSOIR LA PLANETE NUMERO 6

SPECIAL ANNIVERSAIRE

Salut à tous, c'est moi le co-pilote qui est pris la parole au micro de notre superbe fanzine pour vous annoncer la bonne nouvelle, cela va faire pour notre plus grand plaisir à tous, je veux parler de la rédaction toute entière, 1 AN que notre fanzine "BONSOIR LA PLANETE" existe. Je ne vous explique pas ce que cela représentent pour nous. Donc attention près à crier avec nous, je compte jusqu'à 3, le comptarebour est lancé, "1", "2", "3", "JOYEUX ANNIVERSAIRE", YOUPIIIII !! Merci, merci, je suis très touchée par votre soutien moral, biensur nous ne vous demandons pas de cadeaux pour notre enfant chéri, mais simplement que vous ne le laissez pas mourir et que vous continuez à nous le commander avec toujours autant de plaisir.

Je voudrai rendre un hommage aux membres de notre équipe qui sont arrivés au fur et à mesure de la création de nos numéros. D'abors le rédacteur en chef pour avoir eu l'idée de créer ce fanzine qui nous tient tous à coeur et qui est malheureusement absent pour le moment de la rédaction. Maintenant ceux qui fur les premiers à

rejoindre notre fanz' MC et ZIP avec leurs rubriques que tout le monde connait et apprécie. Ils viennent de créer une autre rubrique dont je ne vous dirai pas le nom que vous découvrirez par vous même dans le numéro 6, donc merci à vous deux. Maintenant je vais vous parler de MORGACODER et de SIGMUND qui sont apparus dans les numéros suivant et qui je dois le dire n'ont appris pas mal de choses sur l'assembleur et le turbo pascal, même si je ne comprends pas tout. Pour le numéro de ce mois-ci je tiens à saluer le nouveau de notre équipe qui fait son entrée chez nous pour les 1 an du fanz', j'ai nommé ARNAUD qui n'a pas encore de pseudo mais qui va surement en trouver un. Merci à ceux qui nous on fait de la pub, dans les fanz' et à AMSTRAD CPC, je pense n'avoir oublier personne.

Que dire d'autre à vous mes chers lecteurs que je n'ai déjà dis, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter de passez encore un agréable moment en notre compagnie et surtout restez nous fidèle jusqu'au dernier numéro qui n'est pas près d'arrivé. Alors JOYEUX ANNIVERSAIRE à tous.

S O M M A I R E

Eh! Eh! Devinez qui s'est ? Je vous le donne entre mille, c'est encore moi le copilote. Vous croyez que j'étais partie et bien non. Moi et mon ami woody, nous allons vous parler du sommaire du fanzine numero 6 de ce mois-ci, qui nous semble plus qu'intéressant pour vous amis lecteurs de notre fanz'. Comme je vous le disais dans la page de presentation, vous y trouverez vos redacteurs habituels avec leurs rubriques, ainsi qu'une nouvelle rubrique cree spécialement pour vous par nos deux extra-terrestres ZIP et MC. Je pense que les vacances leur on fait du bien car ils commencent a devenir tres intelligents chose qui est tres rare chez des extra - terrestres de leur especes, qui je vous le rappelle, ne sont plus que deux, en plus deux males, qui ne pourront meme pas faire reproduire leurs especes qui leur tient tant a coeur. Mais nous ne desesperons pas de trouver des survivants de leur planete surtout du sexe oppose. Mais assez parler d'eux, passons plutot a la suite de notre programme qui est pour vous quatres pages de basic, l'une realise par un de nos lecteurs et l'autre comme je le signalais toujours dans la page de presentation par notre nouveau redacteur arnaud dit " " SITTING BUG " " pour les amis de ce fanzine qui est le votre si vous nous lisez. Il vous a mijote rien que pour vous

ET C'EST MOI WOODY,
TANT PIS SI JE VAIS AVOIR DES
CRAMPES PENDANT TOUT LE FANZ'
MAIS JE SUIS HEUREUX DE VOUS
PRESENTER LE SOMMAIRE .
PASSEZ UN BON MOMENT
AVEC NOUS, ALLER SALUT.



trois programmes qui vous seront surement tres utile pour l'avenir, mais il n'en restera pas la car pour le prochain numero cela sera encore mieux, la ce n'était qu'un echauffement. Alors depechez-vous de le decouvrir. Que dire d'autre, ai-je tout mentionne dans ce sommaire, je crois que oui quoique j'ai un doute, mais biensur j'ai oublie de vous parler de la bafouille du militaire qui est une page creer par notre cher redacteur en chef, qu'il ne faut pas louer non plus pour les choses tres instructives qu'il vous raconte sur la vie d'un futur appele militaire. Peut-etre que cela va rappeler des souvenir a quelques uns. Cette fois ci je crois que je vous ai tout dis et je vais vous laisser continuer en esperant ne pas vous avoir trop barber avec mon texte, si oui et bien j'en suis desole mais il fallait que je remplisse tout ce blanc. Bonne continuation..... le copilote..

Turbo Pascal.	3		
Petite annonce.	8	Fanzines.	16
Pokes.	9	Au bar de la	17
La bafouille..	11	Basic n°1.	18
Assembleur.	12	Basic n°2.	21
Jeux.	15	Mot de la fin.	22



La poste à l'honneur.

EN EFFET, PAS UNE DE MES DISQUETTES N'A ÉTÉ ÉGARÉE, NI MÊME LÉGÈREMENT 'COMPRESSÉE', BRAVO ET FOURVU QUE ÇA DURE !

Salut les amis, étrange présentation que cette carte postale, n'est ce pas ? Eh oui, cela n'est pas sans rappeler nos vacances à tous ! En tout cas je vous souhaite d'en avoir passé de bonnes, et vous encourage pour la rentrée.

Rentrée qui pour certains (dont je fais partie) ne débutera que fin septembre ou mi-octobre (si vous voyez ce que je veux dire !). En tout cas bon courage à ceux qui passeront le bac l'année prochaine, car cette année la correction était un peu sévère à mon goût.

Un dernier petit mot, j'ai l'intention de mettre sur pied une rubrique concernant les calculatrices (CASIO 8500, etc - Ti 81 - HP 28s/48s, sx). Si cela intéresse, parlez-en !

Amicalement : SIGMUND .



Aux lecteurs et
lectrices de
Bonsoir La Planète.

Bien, passons maintenant au TURBO PASCAL ! Inutile de vous rappeler la procédure de mise en route du IP, connue de tous (enfin, je l'espère) !

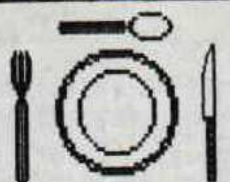
Cependant, rappelez-vous bien ceci :

Au cas où vous changeriez de disquette sans avoir sauvegardé votre programme (pour des raisons de place par exemple), il faut spécifier le lecteur courant même si celui-ci n'a pas changé.

Cela se fait en tapant 'L'. Turbo demande 'New drive : ' et vous répondez par A ou B selon votre configuration. N'oubliez pas ce détail, car sinon une erreur se produira lors de votre tentative de sauvegarde et CP/M reprendra la main ; ce qui entraînera la perte de votre programme !

AUJOURD'HUI :

-SALADE BOUCLÉE
-STEAKS DE BRANCHEMENTS
-CARACTÈRES CHAINÉS
sauce chocolat



En fait j'ai décidé de changer le "menu" de ce cours. Je pense qu'il est préférable de terminer les instructions de branchements et de poursuivre par les chaînes de caractères. Si il me reste de la place, j'essaierais de placer les structures de boucles.

En ce qui concerne les PROCÉDURES et les FONCTIONS, je donnerais une petite idée de leurs applications, mais je pense qu'elles feront l'objet du cours prochain.

Pour commencer un certain nombre de rappels, voire de compléments.

Un petit détail intéressant, il est possible de calibrer l'affichage d'une variable donnée par la commande WRITE ; ceci à l'aide de l'ajout du caractère :



Ce qui donne `WRITE(variable(C,P))` où C est le nombre de colonnes réservées à l'affichage et P la précision (le nombre de décimales affichées). Si P n'est pas précisé, l'affichage se fera sous la forme scientifique (ex : 2,3150E+03). Alors réservez bien le nombre de colonnes pour afficher vos variables (la virgule (',' en P) compte pour une colonne).

Un dernier complément avant de poursuivre la partie concernant les tests :

-En turbo il est possible d'énumérer des éléments ceci afin d'alléger la structure. Un très bon exemple : la déclaration de variables.

```
VAR a,b,c : integer ; est une énumération.
```

```
VAR a : integer ; est la structure sans  
b : integer ; énumération.  
c : integer ;
```

-Il est également possible de définir un intervalle. Ce qui est très utile lors de tests.

```
'A' .. 'Z' est l'intervalle contenant les  
caractères compris entre le caractère  
'A' et le caractère 'Z'.  
#45 .. #50 est l'intervalle contenant les  
symboles dont le code ASCII est com-  
pris entre 45 et 50 .  
1 .. 5 est l'intervalle compris entre 1 et 5
```

QUELQUES REMARQUES:

- Un petit tableau pour commencer:

TURBO-PASCAL	BASIC
#	\$ codes ASCII
\$	& Hexa-décimal

- En BASIC, des opérations portant sur des variables de types différents ne posent pas grand problème. En TURBO-PASCAL, il faut prêter attention non seulement aux types des variables définies, mais à leur devenir. Je m'explique. Disons qu'un programme se serve d'une variable Z comme compteur, et que Z soit de type ENTIER. Si par hasard Z recevait un nombre de type REEL, il se produirait une erreur, < TYPE MISMATCH > par exemple, et le programme serait stoppé !

Et maintenant, les Tests : suite et fin.

Les opérateurs du TURBO-PASCAL.

Les opérateurs arithmétiques

+	: addition	Conditions d'entrée: types REAL ou INTEGER
-	: soustraction	
*	: multiplication	Conditions de sortie: types REAL ou INTEGER
/	: division	

mod	: reste de la division	Conditions d'entrée: TYPE INTEGER
div	: division entière	
shl	: décalage de bits à gauche; syntaxe n1 SHL n2 : décale à gauche n2 bits de la valeur de n1	Conditions de sortie TYPE INTEGER
shr	: décalage de bits à droite; même syntaxe que shl	

Les opérateurs arithmétiques ou logiques

not : **NOT** logique OU arithmétique
 or : **OR** logique OU arithmétique
 xor : **OU EXCLUSIF** logique OU arithmétique
 and : **ET** logique ou arithmétique

Ces opérateurs ont une double utilisation :

- affectés à des variables de type entier, ils fournissent un résultat de type entier, et ils travaillent bit par bit. Ex: NOT utilisé avec un entier inverse un à un les bits codant cet entier.

- affectés à des variables de type booléen ils fournissent des résultats booléens; donc de valeur égale à TRUE (vrai) ou FALSE (faux)

Les opérateurs de relations

= : égalité
 > : stricte supériorité
 < : stricte infériorité
 (>) : inégalité
 >= : supérieur ou égal
 <= : inférieur ou égal

Vous avez devant les yeux le parfait exemple d'un petit détail illustrant toute la rigueur TURBO-PASCAL : remarquez bien l'utilité du symbole d'affectation ':=' . Il est évident que la confusion avec l'égalité mathématique est ici impossible.

En effet : A = 2 signifie 'la valeur de A = 2'
 A := 2 signifie 'la variable A reçoit le nombre 2'

Le type booléen, et ses applications.

Ce qu'il faut savoir:

* Le type booléen se définit en turbo par le mot réservé BOOLEAN. Voici un exemple de définition d'une variable de type booléen ainsi qu'un exemple de définition d'une variable de type entier, ceci afin de comparer. Notez l'identificateur ' ' Les caractères ESPACE et '-' n'auraient pas été acceptés comme séparateurs.

```
Program x ;
VAR variable_de_type_booléen : BOOLEAN ;
    variable_de_type_entier : INTEGER ;

BEGIN
...
END.
```

* De même qu'une variable de type entier contient des nombres appartenant à un intervalle donné (de -32767 et 32767 (bornes incluses), une variable booléenne contient des valeurs qui appartiennent à un ensemble donné. Seulement cet ensemble est formé de deux éléments : TRUE et FALSE . Ce sont donc les uniques valeurs que peuvent prendre une variable booléenne.

* Une expression booléenne sera par exemple :
 Si test1 contient TRUE
 test2 contient FALSE
 avec var1, var2, résultat des variables de type
 BOOLEAN
 résultat := **var1 AND var2**
 (résultat vaudra FALSE).

* Une expression booléenne est aussi la comparaison de deux valeurs ou variables.

Ex : si var1 contient 2
| var2 contient 3
si résultat est de type BOOLEAN
| var1, var2 sont de type INTEGER
si on effectue l'affectation suivante:
résultat := var1 < var2

résultat vaut TRUE .

Notez que la comparaison admet tout les types, avec la restriction que les objets comparés soient de même type !

Quand une instruction de boucle (sauf FOR) ou une instruction de branchement conditionnel est utilisée, la condition est une expression booléenne.

EX : IF var > 100 then ...
↓
(true ou false)

Quelques remarques sur les booléens :

- La priorité dans le traitement des opérateurs booléens revient à NON puis à ET puis à OU, sauf si celle-ci est modifiée par l'usage de parenthèses.
- En turbo pascal VRAI > FAUX.

Une précision sur les entiers :

- Quand à la plage des entiers, il existe en TP une constante prédéfinie (comme PI) donnant le plus grand entier disponible. Il s'agit de MAXINT. Elle s'utilise de cette façon : (dans le bloc programme, avec var de type entier) **VAR := MAXINT**, MAXINT vaut 32767 .

Et maintenant, on finit les structures de test par deux nouvelles instruction.

La première va finir d'unifier tout le monde autour du TURBO-PASCAL car si certains vantent la rapidité du TP et la facilité de son éditeur d'autres condamnent un peu trop vite le BASIC !

Il est entendu qu'en matière de rapidité de clarté de l'éditeur ... Cependant le BASIC est un très bon langage pour apprendre à programmer, d'autant plus que la passion et la valeur du programmeur n'est pas fonction du langage ou du matériel utilisé !

Quelle ne fut pas ma surprise (je ne dois pas être le seul) de trouver l'instruction GOTO dans un langage de ce type (structuré).

Voici sa syntaxe: Il faut en premier définir les noms des étiquettes dans un bloc LABEL. Ensuite goto s'utilise dans le programme principal.

```
PROGRAM essai_goto ;  
  
LABEL et1 ;  
VAR a : integer ;  
  
BEGIN  
  writeln ('PHASE 1') ;  
  goto et1 ;  
  writeln ('PHASE 2') ;  
  et1 : writeln ('PHASE 3') ;  
  write ('PHASE 4') ;  
END.
```

Remarquez que :

- En cas de plusieurs étiquettes, on a : LABEL et1, et2, et3 ;
- Les étiquettes sont déclarées dans le bloc de déclaration du programme principal ou dans celui d'une fonction ou d'une procédure.

- Enfin il est interdit d'utiliser GOTO afin d'entrer ou de sortir d'une procédure ou d'une fonction. Il faut utiliser EXIT. Cette instruction - rend la main au programme principal si elle est appelée d'une procédure ou fonction - rend la main à CPM si elle est appelée dans le programme principal.

La seconde instruction est très puissante. Elle permet un test à choix multiples, ce qui évite de mettre bout à bout des structures IF-THEN-ELSE .

Sa syntaxe est :

```
CASE selecteur OF  
  cas 1 : instruction(s) 1 ;  
  
  cas n : instruction(s) n ;  
END ;
```

On peut ajouter une clause ELSE qui sera exécutée en cas d'échec général des tests. Attention, la syntaxe diffère: le bloc précédant ELSE n'a pas de ';' ce qui rappelle la structure IF-THEN-ELSE.

Ce qui donne :

```
CASE selecteur OF  
  cas 1 : instruction(s) 1 ;  
  
  cas n : instruction(s) n  
  ELSE cas final ;  
END ;
```

En remarques, nous dirons que :

- Le type du sélecteur est un type scalaire sauf le type réel.
- Seule l'instruction case contient de 'END' sans begin.

Et c'en est fini pour les tests. (Les programmes d'exemples sur CASE seront à la fin.)

Place aux chaînes de caractères.

Etant donné que je vais utiliser une structure de boucle, je vais vous détailler l'instruction. En IP on dispose d'un équivalent du FOR basic ainsi qu'une boucle WHILE DO (tant que, fait) et une nouvelle structure : REPEAT UNTIL. Voici son utilisation :

```

Program exemple ;
var compteur : integer ;
Begin
  (*initialisation*)
  compteur := 1 ;
  (*fin de l'initialisation*)
  REPEAT
  | instruction(s) ;
  | compteur := compteur + 1 ;] — incrémentation
  UNTIL compteur > 100 ;] — test de SORTIE.
End.
  
```

Attention, la boucle REPEAT UNTIL ne gère pas la variable servant de compteur. Il faut donc l'initialiser (valeur de départ), gérer le pas pour incrémenter ou décrémenter la variable, et écrire la condition DE SORTIE qui tient compte de l'initialisation! Rassurez vous, on verra ça au numéro 7.

Juste un petit mot: les instructions à répéter sont encadrées par REPEAT et UNTIL. On n'a donc pas besoin de BEGIN et END pour séparer le bloc PRINCIPAL de la boucle.

Les chaînes de caractères.

Avant tout, intéressons nous aux caractères. En TURBO-PASCAL les variables caractères seront déclarées sous le type CHAR (dans le bloc des déclarations, bien sur).

SI var est de type char on peut réaliser les affectations suivantes :

```

var := 'a' ;
var := #43 ; ( symbole de code ASCII 43 )
var := chr(43) ; ( équivalent au chr$ du basic
                  et à '#' )
  
```

À noter la fonction qui renvoie le code d'un caractère est ORD(caractère) ;

Le type des chaînes est STRING. Il est évident que les types CHAR et STRING sont compatibles.

Pour définir une chaîne, il faut non seulement définir son nom, son type mais la taille maximale de celle-ci. Attention aux affectations: si une chaîne a pour taille maximale 50 caractères et que l'on affecte à cette chaîne moins de sa taille maximale, IP réduit automatiquement la chaîne à sa longueur UTILE. Mais, si on affecte à cette chaîne plus que sa longueur

maximale, IP ne prend pas en compte les caractères en dépassement.

Voici un petit exemple.

```

Program chaine;
VAR mot : STRING[50] ;
    message : STRING[16] ;] — Définition de 2 chaînes
Begin                                     de longueur maximale de
                                           50 et 16 caractères.
  clrscr ;
  message := 'Entrer un mot : ' ;] — Caractères affectés
  write ( message ) ;                    la chaîne message.
  readln ( mot ) ;] — Chaîne servant à stocker
  write ( mot ) ;] — une réponse utilisateur.
End.
  
```

J'allais oublier, la longueur maximale d'une chaîne ne peut dépasser 255 caractères.

Ce petit exemple vous a montré comment définir une chaîne, y affecter des caractères, saisir une réponse. On peut faire beaucoup plus en turbo, sans aucune fonction on peut affecter ou lire un caractère à une place donnée.

-On définit une chaîne de 15 caractères:
chaine : STRING[15] ;

-Dans le bloc programme, on affecte un message:
chaine := 'Salut les amis.'
alors chaine[1] vaut 'S'
chaine[6] vaut ' '
chaine[15] vaut '.'

-Réalisons maintenant une affectation directe.
chaine vaut 'Salut les amis.'

-si on exécute:
chaine[15] := '!'
alors chaine vaut 'Salut les amis!'

Puissant, non ?

La comparaison de chaînes.

On utilise pour cela les comparateurs =, <, >, ect . La comparaison se fait de gauche à droite, selon les valeurs ASCII. Le résultat est booléen (voir la partie concernée).

Il est clair que:

```

'PRIS' < 'PRISE' ( présence du 'e' )
'm' > 'M' ( le code ascii de 'm'
              est supérieur à celui
              de 'M' )
'ALPHA' = 'ALPHA'
  
```

Pour finir les chaînes, les instructions du TP.

DELETE(chaîne, position, nombre_de_caractères)

sert à supprimer des caractères dans une chaîne à partir d'une position donnée.

remarque: position, nombre de caractères sont de type INTEGER. Chaîne, bien sûr ...

INSERT(chaîne_ins, chaîne_destination, place)

sert à insérer 'chaîne_ins' dans 'chaîne_destination' à la position 'place'.

remarques: place de type INTEGER
attention à la longueur de la chaîne destination, sinon les caractères en trop seront perdus.

STR(valeur, chaîne) sert à convertir une valeur

ENTIERE ou REELLE en chaîne de caractères.
remarque: les formats jouent sur la chaîne de sortie, ainsi SI nombre est de type REAL et vaut 3.78E2 ET SI résultat est de type STRING(10) AVEC 10 places (10 chiffres) résultat vaut ' 378.0' car ' 378.0' fait 10 places et il y a 10 chiffres après la virgule.

On retrouve le calibrage d'affichage de WRITE.

VAL(chaîne, nombre, code_erreur) est la fonction

RECIPROQUE de STR. Code_erreur vaut 0 si la procédure s'est déroulée sans problème. Un cas d'erreur: si la chaîne à convertir contient une lettre, code_erreur contiendra la place du caractère intraduisible (la lettre). Le type de la variable code_erreur est INTEGER.

CONCAT(résultat, chaîne_1, ..., chaîne_n) est

équivalent à résultat := chaîne_1 + ... + chaîne_n ; et cette fonction permet une addition de chaînes de caractères. Attention à ne pas dépasser la valeur limite et 255 caractères.

LENGTH(chaîne) détermine la longueur UTILE de

chaîne. Le résultat est un entier.

COPY(chaîne, position, nombre_de_caractères)

Permet la copie de caractères dans une CHAÎNE; on indique la POSITION du premier caractère et le NOMBRE_DE_CARACTERES à copier. La variable qui reçoit le résultat de COPY est de type STRING et position, nbre_car sont de type INTEGER.

EX: variable := COPY(chaîne, position, nbre_car);

POS(sous_chaîne, chaîne) effectue la recherche de

sous chaîne dans chaîne et renvoie un entier qui précise la position du premier caractère de sous chaîne dans chaîne ou renvoie 0 si la place n'est pas trouvée.

QUELQUES REMARQUES :

- Ne pas oublier que la chaîne recevant un résultat doit pouvoir l'accepter, donc attention à sa taille.
- La taille maximum est 255 caractères.
- La fonction renvoyant le caractère majuscule d'un caractère minuscule est UPCASE. Un exemple, avec c1, c2 de type CHAR: c1 := UPCASE(c2);

ET COMME PROMIS LE MEGA PROGRAMME D'EXEMPLE. Un petit COMPILEZ EN '.COM'; tapez '0' pour options puis 'C' COM FILES puis quittez 1 fois. Lancez la compilation quittez. Appelez votre programme sous CPM. ESC = stop curseur = direction.

Program demonstration ;

VAR x,y : byte ;
 touche : char ;

BLOC DE DECLARATION

Procédure effacer_ancien ;
begin gotoxy(x,y) ; write(chr(32)) ; end ;
Procédure afficher_nouveau ;
begin gotoxy(x,y) ; write(chr(159)) ; end ;
procédure curseur_off ;
begin write (#02) ; end ;
procédure curseur_on ;
begin write (#03) ; end ;

BEGIN

curseur_off ; afficher_nouveau ;
x := 40 ; y := 12 ; touche := ' ' ;

REPEAT — **DEBUT DE 'REFETE JUSQU'A CE QUE'**

read(KBD,touche) ; **TEST CLAVIER -> TOUCHE**

CASE touche of

#240 : if y > 1 then begin
 effacer_ancien ; y := y - 1 ;
 afficher_nouveau ; end ;

#241 : if y < 25 then begin
 effacer_ancien ; y := y + 1 ;
 afficher_nouveau ; end ;

#242 : if x > 1 then begin
 effacer_ancien ; x := x - 1 ;
 afficher_nouveau ; end ;

#243 : if x < 80 then begin
 effacer_ancien ; x := x + 1 ;
 afficher_nouveau ; end ;

END ;

UNTIL touche = #252 ; **ARRÊT QUAND TOUCHE CONTIENT 'BREAK'**
curseur_on ;

END.

Si la présentation de ce programme ne ressemble pas un plat de spaghettis, elle ressemble au contenu d'une boîte de sardines. Je m'excuse auprès des lecteurs, mais je manquais cruellement de place.

RENDEZ-VOUS AU NUMERO 7 AVEC LES BOUCLES, LES TABLEAUX, LES PROCEDURES ET FONCTIONS QUI PERMETTENT DE CREER PROPRES INSTRUCTIONS (CF PROGRAMME).

MORGANCODER - COPILOTE (UNE HISTOIRE DE PAGES)
MICHEL DEPOOTER (QUI AVAIT RAISON A PROPOS DU CPC,
LUI SEUL SAIT POURQUOI!) - MON CPC (QUI CHAUFFE !)

PROCÉDURES

ICI ON DÉFINIT LES INSTRUCTIONS QUE TURBO-PASCAL APPRENDRA. REMARQUEZ LES CARACTÈRES DE CONTRÔLE.

STRUCTURE A MULTIPLE CASES. TESTE LES TOUCES POUR DETECTER 4 DIRECTIONS D'AGIR.

GREETING

Peùbes Annonces

M. STRAIGRE Laurent
9 rue F-J Curie (App 48)
76120 LE GRAND-QUEVILLY

Echange Logiciel
3D CONSTRUCTION KIT
contre
SPRITE ALIVE (complet).

M. BROUDIN Sebastien
4bis Avenue Gambetta
(App 30)
60600 CLERMONT

Recherche IMPRIMANTE
DMP2160 a prix raisonnable

M. FOSSA Florian
Tel: 60.05.34.06

Vends JEUX:

* GUNSHIP (simulation
d'helicoptere): 100 Francs
* SILENT SERVICE (simulation
sous-marin): 100 Francs

Jeux en dk 3' etat neuf,
Manuel seulement pour
gunship. Telephoner &
demander Florian ...

M. WAHNERT Ludovic
7 rue de Soultz
67100 STRASBOURG

Vends ou Echange qq livres

* Super Jeux Amstrad (50 progs de
jeux en Basic) edition PSI 80 Francs.

* 102 progs pour Amstrad (PSI, Jacques
Deconchat) 80 Francs.

M. LE BEL Guillaume
3 square des Jeux
(App 21)
78750 MARIEL-MARLY

Debutant, Echange
Jeux, Demos, Utilitaires ...

M. CELLIER Christophe
188 rue de la Mairie
01700 BEYNOST

UNIQUEMENT ORIGINAUX, ETAT NEUF:

Vends: -Page Publisher PAO (DK)
250 Francs (au lieu de 350)

-Page Publisher Pictures Disc (DK)
100 Francs (au lieu de 149)

-Titus Action 2 (DK)
180 Francs (au lieu de 249)

-Justiciers 3 (DK) 180 Francs

-Operation Thunderbolt (DK)

70 Francs...et plein d'autres K7 & DK...

Recherche: (sur DK):

* Xyphoes Fantasy

* Masque +

* Fer & Flamme

* Defender of the Crown

et "Livre Clefs pour Amstrad 2. Lecteur de D7"
edition PSI.

* Amstrad Jeux d'Actions (Sybex,
Anatole d'Hardancourt): 30 Francs.

* Amstrad CP/M 2,2 (Sybex, d'Hardan
court) 80 Francs.

Vds qq Jeux (Robocop, Vigilante...)

sinon Ech contre des No d'A100%:

No: 1, 2, 3, 5, 6, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 23,
24, 26, 27, 29, 33, 35, 37, 38.

Recherche aussi Jeux:
KARATEKA & SUPER CARS ..



POKES

FONTE

by

by
DARK

Bonjour à tous !
Je suis heureux de vous
retrouver dans cette
fabuleuse (je pense!)
RUBRIQUE

RUBRIQUE

un peu spéciale today
because c'est the Pokes
of the lecteurs...!
THANKS..& GO...!!!

5ème AXE

by
Herve TINANT

10 ' Energie infinie sur 5ème Axe Version DK
20 ' Pour le pack "MEGAPACK"
30 Openout "TB":Memory &EFF:Closeout:
Load"1:disc"
40 Poke &5A2F,&9A:Call &F00

Thunder Cats

Herve
TINANT

Temps Infini: POKE 40370,0
POKE 40371,24
Vies Infinies: POKE 33028,0
POKE 33029,195

Urndicator

Herve
TINANT
(again)

Vies Infinies:
Rechercher 7E,FE,02,D8,35
C9

Zynaps

Herve
TINANT (toujours)

255 Vies: POKE &5F7E,&FF
POKE &6139,&C9

Enduro Racer

Herve TINANT
(infini)

Temps Infini: POKE &665C,&B7

Turrican

by Devinez...!

Lancer le jeu (pas trop loin!) et en pleine
tête...euh...partie, appuyez sur "H" (pause) puis
enfoncez simultanément les touches R,A,I,N,B,O et W
Le jeu vous inscrit "Press Fire" ce que vous ferez
et si tout se passe bien, vous aurez 255 vies et 255
armes spéciales. De plus, en appuyant sur "Esc", vous
passerez le niveau..

Druid

by
H.T

Energie infinie pour le Golen:
rechercher: 32,47,45,C0,DD et remplacer le 32
par 00.

Energie infinie pour le druid:
rechercher 3D,32,45,45,4F et remplacer 3D par
00.

Plus de monstre nulle part:
32,CD,EB,27,CD et remplacer le 32 par 28.

Toutes les armes à 255:
32,32,32,00,01,00,00 et remplacer par
FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF.

Un GRAND Merci

à:
H. TINANT
5 allée Musset
55400 ETAIN



MC

S U I T E . . .

POKES

FONTE

by

by
DARK

SUITE...

Comme je vous l'ai dit dans la page précédente, ce sont les pokes des lecteurs. Si, vous, lecteurs, voulez faire comme les personnes d'aujourd'hui écrivez soit à M. Contant Nicolas, 11 rue Fantin Latour 71100 SAINT REMY - 36 15 ACPC: BAL MC - AU COPILOTE -

Bon!, passons au principal de cette rubrique, c'est-à-dire, les P O K E S.

BURMIN' RUBBER

Dans la course de qualification, pour être bien placé, il suffit de rouler à 180 Km/h derrière une voiture Bleue ou Verte car elles t'aspirent donc tu peux atteindre une vitesse de 190 Km/h, environ...

...Mais ATTENTION... Quand tu arrives derrière la voiture n'oublie pas de l'éviter sinon.....!?!?!?!?

TRUC donné par AMSPLAY.

Sequence DICO

Hervé TINANT nous propose un mini dico Espagnol-Français, car les jeux en Espagnol peuvent poser des problèmes...

IZQUIERADA	GAUCHE
DERECHA	DROITE
ARRIBA	HAUT
ABAJO	BAS
SALTAR	SAUTER
FUEGO	FEU
GRANADA	GRENADE
PAUSA	PAUSE
QUITAR	QUITTER
UN JUGADOR	UN JOUEUR
DES JUGADORES	DEUX JOUEURS
PRIMA FASE	PREMIERE PHASE
SEGUNDA FASE	SECONDE PHASE
TECLADO	CLAVIER
MUSICA	MUSIQUE

NO EXIT

Pour avoir de l'énergie Infinie:

POKE &0337,0

ou bien, remplacez les octets: 30,06,DD,7E,20,
91 par 30,06,DD,7E,20,00.

Pour avoir du temps infini:

POKE &9BE1,&B7...

ou bien, remplacez les octets: 3D,CC,E9,9B
par: B7,CC,E9,9B.

SATAN

```

1 'SATAN
2 'Vies infinies version D7
10 data 21,00,01,11,00
20 data 00,0E,41,DF,83
30 data 00,21,00,01,11
40 data 00,A9,01,C0,01
50 data ED,80,21,6C,00
60 data 22,7C,AA,21,65
70 data 00,22,C0,AA,C3
80 data BE,A9,21,6E,00
90 data 22,4E,03,C3,00
100 data 00,3A,DF,6F,FE
110 data 3D,20,07,AF,32
120 data DF,6F,C3,84,03
130 data AF,32,AE,6C,C3
140 data 84,03,3C,C0,07
150 FOR a=&40 to &85
160 READ x#:x=val("&"+x#)
170 POKE a,x:y=y+x:NEXT
180 IF y(<&1850 then 210
190 PRINT"PRESSEZ UNE TOUCHE"
200 CALL &BB18:CALL &40
210 PRINT"ERREUR DANS LES DATAS"

```

Un dernier petit poke pour finir:

- Vies Infinies sur SATAN (part.1)

POKE &6DEB,00

- Vies Infinies SATAN (part.2)

POKE &6ABA,00

Salut

BONS POKES...

MC





EN AVANT MARCHÉ

LA BAFUILLE DU MILITAIRE

LE CHANT DES MARAIS.

Loin vers l'infini, s'étendent
de grands prés marecageux.
Et la-bas nul oiseaux ne
chantent sur les arbres secs
et creux.

REFRAIN



O terre de detresse.
Ou nous devons sans cesse
Piocher ! piocher ! piocher.

Dans ce camp morne et sauvage
entoure de mur de fer.
Il nous semble vivre en cage au
milieu d'un grand desert.

REFRAIN



Bruit de pas et bruit des
armes.
Sentinelles jours et nuits.
Et du sang, des cris, des
larmes.
La mort pour celui qui fuit.

REFRAIN

Mais un jour dans notre vie le
printemps reflleurira.
Liberte, liberte, cherie.
Je dirais tu es a moi.

O terre enfin libre
ou nous pouvons revivre
aimer ! aimer ! aimer.



Salut a tous, eh oui, c'est moi le
redacteur en chef, le big boss, qui vous
cause pour vous parler d'une chose qui
m'occupe tous les jours, evidement, vous avez
devine, c'est l'arme qui m'a embauche depuis
Juin, et rien que pour vous, il y a dans
cette page, une chanson, et oui c'est pas
parce qu'on est sous les drapeaux que l'on
doit pas s'amuser. Enfin quand je parle
d'amusement, c'est exagere car je sais pas si
vous avez lu la chanson, mais franchement, il
aurait pu faire mieux. Et pour se deplacer,
il faut marche aux pas, le matin quand vous
etes pas reveilles, je vous dis pas, ce qu'on
se prend dans les oreilles. Enfin ils nous
laissent de temps en temps tranquille, la
preuve, j'ecris cette bafouille de la caserne
sur mon lit, fait au carre.

Ah! au fait un truc que je vous conseille,
c'est la coupe de cheveux, c'est vraiment
super, enfin pour ceux qui aime avoir 1 ou 2
centimetres de tif sur le caillou, c'est
vraiment pas enorme.

Eh bien me voici deja a la fin de cette
page qui sera la derniere realisee par
moi - neme dans ce fanz' car tout le fanz'
est realisee et mis en page par le co-pilote
qui a encore realisee un tres bon travail, et
que je remercie beaucoup.

Et ce n'est pas sans oublier nos
collaborateurs comme Sigmund, Mc, Morgacoder,
Zip, et toute l'equipe. Et neme les petits
nouveaux qui font toujours du bon boulot, allez
tous, un grand merci, et a tous nos lecteurs
et a tous ceux que j'aurai oublie, je leur
adresse un grand salut (militaire biensur).

LE MILITAIRE EN VADROUILLE.

Comme vous pouvez le voir, le redac-
teur en chef, nous a fourni un arti-
cle sur le genre de boulot que l'on
fait dans un camp militaire. On ne
peut pas dire que cela soit tres in-
teressant ou plutot passionnant.
Mais comme on le dit souvant il faut
bien y passer un jour.

A+ le copilote



vous avez vu le pif
il y a de quoi poser un
boeing a 320

allons zip, un peu
de pudeur envers
la redac chef !!!

ASSEMBLEUR PAR MORGANCODER

```
MODE CP 1
      RET NZ
      LD A, (IX+#00)
      JP #BC0E
```

QUOI !! DEJA FINI, ET OUI !!!!!, J'AI BEAUCOUP DE BOULOT EN CE MOMENT DONC SALUT ET A LA PROCHAINE

(ND: RICHARD: NON MAIS CA VA PAS, FAIGNACE !!, AU BOULOT ET PLUS VITE QUE CA, SINON ...)
ON DEBUTE AVEC LES EXPLICATIONS : ATTENTION C'EST PARTI !!!

Tout d'abord, il faut toujours suivre ce schema, au moins au debut, les deux premieres lignes sont indispensables, donc a ne pas oublieres !! Voici un nouveau vecteur : #bcd1 (KL GET EXT) dans le jargon, c'est pour integrer des rsxs maison a celles deja existantes. HL doit pointer sur un tampon de 4 octets necessaire au systeme pour la gestion des rsxs, BC doit pointer sur l'adresse de la table de definition des nouvelles rsxs, on appelle ensuite le vecteur #bcd1. Les noms des nouvelle rsx doivent etre definis, les uns en dessous des autres, il doit y avoir autant de noms de definitions que d'appels aux routines (jp affiche ..), ces noms doivent s'ecrire ainsi :

```
defm affich
defb "e"+#80
```

le defb 00 se met en fin de table, on ajoute a la derniere lettre de l'rsx la valeur #80 (128) (le bit 7 est a 1). Cela sert de point de repere au z80, qui sait ou est la fin du nom de la future rsx (resident system extension, extension du systeme resident). Les routines de votre cru peuvent etre subtilisees a affiche et mode. voyons quelques nouvelles instructions a ce sujet :-CP : compare le contenu de A avec la valeur suivant CP, si les deux valeurs sont egales, le flag z (zero) passe a un, on peut ainsi faire des sauts conditionels, en fonction des resultats. On peut comparer le contenu de A au contenu d'un registre, CP B, par exemple. le role de cette instruction ici est de comparer

On reprend la marche, avec un quatrieme cour qui va en ravir plus d'un : COMMENT FAIRE DE BELLES RSX (CELLES QUI SONT FOURNIE POUR LA PLUPART NE SONT PAS TRES UTILES, MAIS CE QUI COMPTE, C'EST D'EN EXPLIQUER LE FONCTIONNEMENT, POUR LE RESTE, A VOUS DE LAISSER COURRIER VOTRE IMAGINATION. MEME PRINCIPE QUE LE TROIS: LES LISTINGS PUIS LES EXPLICATIONS. NOUS ALLONS DEBUTER AVEC UN PROGRAMME POUR ENGAGER SUR LA THEORIE, JE SAIS !! (C'EST CHIANTI), MAIS BON !, ON EST OBLIGER !!

```
ORG #9000
ENI $
RSX LD A, #C9
    LD (RSX), A
    LD BC, VECT
    LD HL, TAMPON
    JP #BCD1
VECT DEFW TABLE
    JP AFFICHE
TABLE DEFM AFFICH
    DEFB "E"+#80
    DEFM MOD
    DEFB "E"+#80
    DEFB 00
AFFICHE CP 1
      RET NZ
      LD A, (IX+#00)
      JP #BB5D
```

(COMME #BB5A)

je passe les greetings a nos redacteurs habituels : sigmund, zip, mc runstrad, tony de , le co-pilot, nit (le redac maxi-micro, a tous chef, qui bosse beaucoup ceux et celles pour vous offrir ce fanz qui aime le cpc .. qui est reellement tres cool, le meilleur fanz papier

avec l le nombre de parametres passes derriere l'rsx, si il est different de 1, retour au basic. A ce propos, c'est A qui comptabilise le nombre de parametres. Comme pour call &6000, 1,2,3, ici a contiendra 3, pour nous, il s'agit de donner un numero de mode (0,1,2), ou un code ascii de caractere (0-255). Sachez que dans une comparaison, nz =1 equivaut a z=0 et inversement. Dans mes routines, le parametre tombe dans A, car pour les vecteurs utilises, les valeurs sont a mettre dans A, il n'en sera pas de meme a chaque fois.... Parlons maintenant de IX ET IY, qui sont comme vous le savez peut etre des registres d'un mode d'adressage un peu special : le mode d'adressage INDEXE. Dans ce mode, vous donnez une valeur de depart a ix ou iy, et vous pouvez ajouter ou enlever une valeur a ceux-ci : Dans le listing du mois dernier, la gestion des adresses ecran est faite avec ix car je voulais savoir, quand un cycle d'animation se termine (desole pour les accents), il est tres facile ainsi de tester avec securite sur deux octets, sans que ix ne se deplace, on teste ix puis l'octet suivant (ix+01). De meme pour iy.

VOUS AVEZ PEUT ETRE UNE PETITE CONNAISSANCE SUR LA ROM DE VOT' CPC ??? NON, MEME PAS EN CE QUI CONCERNE LES RSX, OU DES INSTRUCTIONS PARTICULIERES, QUE L'ON VA ABORDER DE SUITE !!!!

Tout d'abord, petit apercu du probleme : Vous vous en doutez, la machine ne fonctionne pas par l'operation du saint esprit, et vous savez que la machine (le hard) est aussi secondee par du soft (dans notre cas, il s'agit de la rom, plus specialement !!). Qu'y a t'il dans cette rom ??? Une multitude de programmes, routines appartenants a ce que l'on appelle des packs (il y a le pack screen, text, sound). Ces packs sont en fait des zones distinctes ayant des fonctions distinctes (affichage du texte, réglages, executions de toutes les fonctions graphiques, sonores ...). Dans tout ce fouillis dont il existe des "plans" (heureusement pour nous !!!!) nous allons choisir certaines fonctions particulieres.

(travaillez deja ca !!!, c'est pas simple !!!) voici une petite mise au point sur les sprites : Voila un nouveau cour de morgancoder le programmeur fute (nd: richard : dis !! t'a pas les chevilles qui enflent).

Nous allons parler aujourd'hui de graphismes, ceci sera un petit complement au cour sur les animations, les routines, c'est bien, mais les grafs c'est mieux (sans grafs...).

Prenons le bijou : il s'agit de THE ADVANCED OCP ART STUDIO (un soft culte, sur nos becanes), nous aborderons la facon de creer des sprites, ou de recuperer des morceaux de page ecran, afin de s'en servir comme sprite, une fois sauve. Tout d'abord, il faut savoir que OCP genere des windows, ceux-ci, ne sont ni plus ni moins des sprites !!! OCP sauve ses windows un par un, dans

un fichier avec l'extension .WIN, il produit aussi un fichier .PAL qui est la palette du dessin. Afin de connaitre les dimensions de ces sprites, il existe un soft (WINDOW), demandez le !!! Une fois les dimensions connues, je vous conseille d'en faire une liste (avec nom, largeur, hauteur, numero disque). Une simple operation vous permet de connaitre la place que prend le sprite en memoire, multipliez la hauteur par la largeur, et vous obtenez le nombre d'octets qu'il prend en memoire ! A NOTER qu'il est important de tout noter, sur une feuille. Afin de pouvoir les regrouper sous basic, procedez comme ci-dessous :

- * choisir une adresse debut pour ses sprites.
 - * choisir l'ordre des sprites dans la table
 - * charger les windows, les uns apres les autres en memoire : load "bidon.win", &7000 ; load "bidon2.win", &7006
 - * dans mon exemple, si tout les sprites sont bien bout a bout, on constate que la taille du premier sprite est de 6 octets.
 - * il faut faire en sorte de ne pas perdre de place, bien charger un sprite derriere l'autre.
 - * on sauve par : save "sprite.bin", &7000 (adresse d ebut table), &longueur totale de tout les sprites (la somme des tailles de chaque sprites).
- Il est certaines conditions a verifier pour dessiner correctement (quoi que je ne soit pas tres fort) :

NUMERO

BIENTOT LES VACANCES !!!!

salut a tous, bientot les grandes vacances les crocotiers, les filles, la plage, nager, dormir, et surtout : ne plus aller en cour (le reve), mais on est obliger, plus que quelques jours a tirer et ...



FAUTE DE MIEUX

BONNES

VACANCES A

TOUS..

vous voyez ce que je vois !! une creature de reve a cote on est deja sur la plage youpi !!!! vive les filles

eh !! sigmund tu trouve pas qu'elle ressemble a ta soeur

(ndsigmund le bougon : j'ai pas de soeur !!!!)

PAGE 13

* se fixer une palette avec des dominantes (pour cela, il vaut mieux travailler en mode 0), ne sous-estimer pas certaines couleurs.
 * enfin, une fois le maniement d'OCF adopté, vous devriez faire des malheurs.

POUR ENTRER EN MEMOIRE UN MORCEAU DE LA MEMOIRE EC
 RAN, C'EST TRES SIMPLE, VOUS PRENEZ LA ROUTINE D'AFF
 ICHAGE DES SPRITES, VOUS INVERSEZ LES ADRESSES SOUR
 CE-DESTINATION, SOURCE :#C000....DEST :#4000....
 VOUS REGLEZ LA TAILLE (LARGEUR, HAUTEUR) DU SPRITE,

DE LA MEME FACON QUE VOUS REGLEZ LA TAILLE DU SPRIT
 IE A L'AFFICHAGE, ET VOUS CONNAISSEZ DONC SA TAILLE
 L'ADRESSE DU DEBUT DE ZONE A LAQUELLE IL SE TROUV
 E, VOUS POUVEZ DONC SAUVEGARDER, PUIS LES FUSIONNES
 EN UN SEUL FICHIER (GARDEZ TOUJOURS LES CARACTERIS
 TIQUES DES SPRITES, C'EST L'ESSENTIEL!!). VOILA
 POUR CETTE PETITE MISE AU POINT, (JE NE CONNAIS
 PAS ENCORE LA PLACE QUE JE RESERVERAI A
 'INTERVIEW). Une de mes routines ????

Si vous etes sages...sachez que ce sera un raster,
 un peu special (avec animation....), une source pas
 tres longue, mais tres pratique de surcroit !!!
 CELUI-CI nous permettra d'etudier d'autres concept
 s differents, parmi eux : le decalage de pointeur.
 salut et a la prochaine, les vacances devrait etre
 chaudes

En parlant de vacances et de sable chaud, j'avais
 presque oublie de vous parler d'un dernier truc
 concernant OCF ART STUDIO et comme il ne reste
 encore de la place, je vais en profiter pour vous
 parler de la palette d'OCF STUDIO.

Les utilisateurs de ce logiciel connaissent bien
 les fantastiques possibilites de ce soft et il ne
 diront pas le contraire qu'il est sans nul doute
 le meilleur et pourtant il souffre d'un enorme
 defaut tres genant : la palette de son ecran n'est
 pas disponible pour l'utilisateur, il faut jongler
 avec les codes et reperer sur une table les
 couleurs correspondantes. Bref c'est tres ennuyeux
 et parfois un peu long. Heureusement voici un
 petit programme qui reglera vos problemes. Ce
 chargeur va retrouver les bonnes encres et le bon
 mode tout cela automatiquement. Comment proceder :
 Votre chef-d'oeuvre, cree sur studio devra etre
 sauve en format non compacte et avec son fichier
 "PAL". C'est donc dans ce fichier que l'on trouve
 les valeurs des encres et du mode. Le programme de
 cette page vous demandera tout d'abord le nom du
 fichier "PAL" qui est le meme celui du fichier
 SCR, ensuite vous devrez inserez le disc contenant

l'image en 17 K avec son fichier " PAL". Le
 programme va faire sa petite cuisine, (il vous
 montrera de bonnes petites couleurs) et
 sauvegardera un petit programme en assembleur
 capable de restaurer les encres de l'image
 original, Pour lancer le programme "LOADER" il
 suffit d'inserez des quelques lignes dans vos
 programmes :

```
10 memory &8FFF:load"loader":call &9000
20 load"ecran.scr",&c000
```

Ainsi vous verrez apparaitre l'image avec ses
 bonnes couleurs. Pour l'instant ce programme ne
 traite pas les encres clignotantes ou multiples (
 jusqu'a 12 sur OCF) mais il est bien suffisant
 pour une utilisation sur vos pages de presentation
 ou autre. Allez assez parle je vous laisse avec le
 programme a tapez. BONNE FRAPPE.....

```
10 MODE 2:INK 0,16:INK 1,0:BORDER 0:DIM COUL(27):
   COMPT=0:DEB=0
20 PRINT SPACE$(27)"-----"
30 PRINT SPACE$(27)" / Chargeur palette / "
40 PRINT SPACE$(27)" / OCF ART STUDIO / "
50 PRINT SPACE$(27)" / Pour Bonsoir la Planete / "
60 PRINT SPACE$(27)"-----"
70 '
80 LOCATE 20,10:INPUT"Nom du fichier. PAL";nom$
90 nom$=nom$+".PAL"
100 LOCATE 20,11:PRINT"Inserez la disquette et
   appuyer sur une touche"
110 CALL &BB06
120 MEMORY &8809-1
130 LOAD NOM$, &8809
140 RESTORE 310:FOR N1=&9000 TO &9000+31:READ
   A:POKE N1, A:NEXT
150 M0=PEEK(&8809)
160 POKE &9001, M0
170 DEB=&880C
180 RESTORE 340:FOR N2=0 TO 26
190 READ COUL(N2)
200 NEXT
210 WHILE COMPT<16
220 P=PEEK(DEB)
230 FOR N3=0 TO 26
240 IF COUL(N3)=P THEN POKE &9020+COMPT, N3
250 NEXT
260 COMPT=COMPT+1
270 DEB=DEB+12
280 WEND
290 DEB=DEB+12:FOR BOR=(PEEK(DEB)):POKE &9006, BOR:POKE
   &9007, BOR
300 SAVE "LOADER", B, &9000, 48, &9000
310 DATA &3E, &00, &0E, &BC, &06, &00, &00,
   &CD, &38, &BC, &21
320 DATA &20, &90, &AF, &E5, &F5, &46, &48,
   &CD, &32, &BC, &F1, &E1
330 DATA &23, &3C, &FE, &10, &C2, &0F, &90, &C9
340 DATA &54, &44, &55, &5C, &58, &5D, &4C,
   &45, &4D, &5E, &46, &57
350 DATA &56, &40, &5F, &4E, &47, &4F, &52,
   &42, &53, &5A, &59, &5B
360 DATA &4A, &43, &4B
```

NUMERO

BIENTOT LES VACANCES !!!!

A LA PROCHAINE FOIS !!!
 LISEZ LES FANZINES
 DEMANDEZ LES DEMOS

PAGE
 14

OUAHHH!!!! CHIC LE RETOUR DE MA RUBRIQUE PREFEREE

VIDEO GAMES

OUU MES AMIS, QUE SERAIT CE FANZ' SANS SA RUBRIQUE TESTS DE JEUX? HEIN? ET BIEN JE VAIS VOUS REPENDRE : RIEN !!!! (ENFIN J'EXAGERE JUSTE UN PEU). AVANT D'ATTACHER LES TESTS JE TIENS A PRECISER QUE JE N'ETAIT PAS EN GREVE, MAIS QU'IL FALLAIT QUE JE CONSACRE TOUT MON TEMPS LIBRE AUX ETUDES, POUR ASSURER LE PASSE EN CLASSE SUPERIEUR, ET C'EST CHOSE FAITE (CHAMPAGNE!!). MAINTENANT C'EST LES VACANCES ET PLACE AU FANZ', AUX CHOIIES L'ECOLE. SI LE CO-PILOTE L'A ACCEPTEE, ALLER FAIRE UN TOUR DU COTE DE LA RUBRIQUE "AU BAR De La PLANETE", C'EST DU DELIRE. AVANT TOUTES CHOSSES JE TIENS A PRECISER QUE LES TESTS QUI VONT SUIVRES NE SONT PAS DE MOI, MAIS COMME JE L'AVAIT PROMIS D'UN LECTEUR QUI SE CACHE SOUS LE PSEUDO DE : MIK'RO. TREVVE DE BAVARDAGE ET PLACE AUX TESTS.



Golden Axe us gold



TIRE D'UN HIT DE L'ARCADE, BIEN QU'AYANT LES SPRITES DIMINUEES, CE JEU RESTE SUPER. VOUS AVEZ LE CHOIX ENTRE TROIS PERSONNAGES : UN BARBARE AVEC LA MAGIE DU VOLCAN, UN NAIM AVEC CELLE DE LA Foudre, ET UNE AMAZONE (HOUAH L'AMAZONE !!!!) QUI UTILISE CELLE DU FEU. A DEUX LE JEU EST PLUS QU'INTERESSANT. QUELQUES BIZARROIDES (SORTE DE PETITS DRANGONS) SERONT LES BIENS OU LES MALS VENUS. LES ENNEMIS SONT TRES VARIES MAIS LE JEU CHANGE PEU, CE QUI LASSE, DOMAGE ! CE JEU EST PLUS DIFFICILE QUE SUR LES AUTRES MACHINES, MAIS RESTE SOMME TOUTE ASSEZ FACILE.

5 NIVEAUX

CON...SEIL : - SI VOUS JOUEZ SEUL PRENEZ AX-BATTLER (LE BARBARE), SI VOUS JOUEZ A DEUX PRENEZ GILIUS-THUNDERHEAD ET TYRIS-FLARE. (NDZIP: LE NAIM ET LA NEUF...)

NOTE : 15/20 (TOUT TYPE DE JOUEUR)

CON...CLUSION : UN JEU TRES BON, MAIS ...

J'AIME

LES GRAPHISMES

L'ANIMATION

J'AIME PAS

IMPOSSIBILITE DE RECHOISIR LES

COMMANDES ET LES PERSONNAGES

APRES LA PREMIERE PARTIE (DEJEU)

CE SEPTRE APPARTIENT
A UN CELEBRE
GARDIEN SI VOUS
DEVINEZ DE QUI
JE PARLE VOUS
POURREZ PEUT ETRE
GRACE A NOTRE
PARTENAIRE
MCZIP GAGNER
LE T-SHIRT
"ZIGMUND THE
GUARDIAN
OF THE KEYS"



OUUH! JE
SUIS ZIGMUND
LE MAITRE DES CLES
DU ROYAUME CPC
OUUUUUH

JE NE PEUX PAS
UNE FOIS DE PLUS
RESISTER A LA TENTATION
DE VOUS MONTERER LA TETE
DE MORGANCODER LE MATIN
AVANT LA DOUCHE...




AVEC CA VOUS LES TOMBEREZ TOUTES SUR LES PLACES...

HEIN??? QUOI ???? UNE NOUVELLE RUBRIQUE !!!!!!!!!!!

MC: ou que tu sois on pense à toi et on t'aime!!!! (NDLR:quels lèche cul ces deux là)

AU BAR De La PLANETE

jeunes made by tav alias 

Mc et moi allons vous conter l'une de nos aventures, mais, tien qu'entends-je un bruit de cannettes???
Oui MC se ramene avec du Panach' et sa radio daubée, je sens que d'écrire cette rubrique sera moins chiant
Je laisse la parole à MC ... ZIP.

AH oui ! C'est du beau critiquer pendant que je suis absent...Et puis d'abord,ma radio elle est très bien et..et..puis...le panach':il faut tourner pour enlever la capsule (n'est-ce pas ZIP!)
(NDZIP:Sa radio c'est un radio-reveil avec un son dégueu!!)

Attends que je sorte ma Multi-poke 2...(NDZIP:NON!Pas la Multi-poke 2, déjà la 1 elle puait, alors la 2)
Apokea dabri ,apokea dabra..!Et te voici rendu en Intelligence infinie...! Comme ca tu comprendras
(Non mais regardez moi cet idiot, il gesticule dans tous les sens, petes partout, et saute sur son lit)
les effets des pokes et des bidouilles. Et cela t'aidera dans tes rubriques..!)

Telephone, le voila partis j'en profite pour reprendre le clavier, non le revoilà, oui maitre je t'implor
re rends moi non apparence stupite et bete, elle ne plait.

D'accord pour cette fois,mais fais bien attention à ce que tu racontes sinon Multi-poke 3 va surgir!
Rien d'étonnant ! Elle est terminée depuis hier soir...

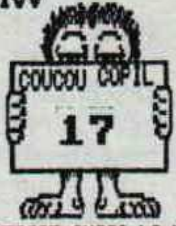
Merci MC, je ferais gaffe, mais maintenant, place à notre histoire :

Lors de notre dernier voyage dans la galaxie Nebulus, dans le système d'Andora III, à bord de l'intrépide
pilote avec brio par le co-pilote. Mc et Zip ont décidés d'aller voir de plus près la planète Andora III
tandis que le co-pilote vérifiait les circuits hydrauliques de son CPC 16 soupapes, le RC se prenait la tete
à adapter un CD-ROM PC sur CPC. Morgancoder paufinait ses derniers Méga rasters pour sa Super Méga Ultimate
Géniale DEMO, et Zigmund s'amusait comme un petit fou à faire l'adaptation sur CPC et en Turbo Pascalus de
de Street Fighter 2' (tn), donc je le disait plus haut, Mc et Zip s'ennuyaient à mort à bord de l'Intrépide.
Lorsque le co-pilote décida de leur preter sa capsule hypersensorielle pour aller faire un tour sur Andora
Arrivés la-bas,nos 2 compères virent l'enseigne d'un bar qui disait:"AU BAR De La PLANETE", interloqués, ils
entrèrent et commandèrent une eau minérale au barman qui ressemblait étrangement au RC mais avec seulement
3mm de cheveux sur le crane au lieu de ses 1m habituels. Après s'etre enfilés leurs 1,5l litre d'eau
ils ressortirent et se promenèrent dans la ville nommée Arthémis. Au détour d'une rue, ils recontrèrent TOU
une de leur vieille connaissance:c'était et c'est toujours leur Iconeman personnel. Sous l'impulsion de Mc
ils partirent poker l'ancien Lucée de Tov. Après l'avoir démolit à grands coups de Pokes anti-béton, ils

partirent en direction du cinema où l'on jouait Robocop la pelouse
3. Après l'avoir vu, à chaque fois qu'on demandait à Mc comment
il s'appelait, on l'entendait s'écrier:"Mes amis m'appellent MC"
Il était temps pour la joyeuse bande de s'en retourner sur l'
Intrépide... MC & ZIP : On s'est vraiment amusés à faire
cette rubrique. GREETINGS : Tov, Dark
Lamberto, La don
Virginie Dumont
Virginie Balay
Joel, Chemin, ACPC
TOIYOU

ET MOI:
MANAGER OF THE GREAT
O.C.P
(ADVANCED ART STUDIO)

MES AMIS
M'APPELLENT
MC...
GNARF!GNARF!GNARF!!!!!!



GRAND
COURCON MCZIP
VOTRE PARTENAIRE MINCEUR TELE-FIDELITE
GAGNEZ LE GROS LOT GROS LOT (DANS LA CASE)

1er PRIX LE BLOUSON AVIATEUR ZIP THE MANAGER
2ème ET DERNIER PRIX LA CAPE "MES AMIS M'APPEL
LENT MC"

ON REMERCIE AUSSI LA VIE
DE NOUS LAISSER VIVRE

(NDLR:VRAIMENT CON CES DEUX LA!!!!!!) En espérant que la rub passera A+++

```

10 14 51E7 211-CVE:PL01 15,11
.bas":CAT:LOAD "prog2.bas":EDI
E "fichier.bas":RUN:INPUT "Nom
kte":...:5...:INPU
37:ON reponse goto 125,345:GOSU
ORDER 23:EI:PRINT ASC("X"):WRIT
DATA 224,CUMDAL,ACTED

```

Et un nouveau rédacteur ! Un ! Décidément, la rédaction de votre fanzine préféré ne fait que s'agrandir mais ce n'est pas pour vous déplaire, non ? Mon pseudo est Sitting Bug (pour les curieux, je m'appelle en réalité Arnaud) et je vais avoir la lourde responsabilité de vous enseigner (hum!) tous les méandres et recoins du BASIC. Alors sans plus tarder, nous allons débiter en douceur en voyant aujourd'hui toutes les opérations (au sens d'actions) faisables sur les chaînes alphanumériques.

Afin d'être le plus universel possible, commençons par le commencement (c'est généralement le plus facile). Si vous programmez depuis peu, vous ne savez peut-être pas qu'à chaque caractère correspond une valeur numérique. Ses valeurs sont fixées par une table standard appelée table ASCII qui contient 256 caractères et leur correspondance numérique. L'instruction ASC(caractère\$) permet de connaître le code ASCII du caractère en question, ex : PRINT ASC("A") renvoie la valeur 65 à l'écran car A se trouve en 65ème position dans cette table. Ainsi tous les caractères accessibles au clavier sont compris entre 33 et 125. Mais alors où sont passés les caractères restants ? D'abord, mettez de côté les caractères dont les codes vont de 0 à 32. Ce sont des codes de contrôle que nous verrons une autre fois. Les caractères allant de 126 à 255 sont, eux, facilement utilisables. Vous pouvez en disposer à l'aide de la commande CHR\$(code). Ainsi PRINT CHR\$(237) vous permettra de visualiser une ♪. Notons que cette commande est utilisable avec n'importe quel code ASCII de 0 à 255. Si vous désirez connaître la totalité de la correspondance code ASCII -> caractère, jetez un coup d'oeil dans votre manuel.

Maintenant que vous savez tout sur le codage des caractères, vous allez pouvoir comprendre facilement les tests opérables sur les chaînes alphanumériques. En effet, comme vous avez déjà dû le faire avec des variables numériques, vous pouvez utiliser les signes =, < et > pour comparer deux chaînes. Comment

cela marche-t-il ? Eh bien, c'est extrêmement simple. Lors d'un test, le basic va comparer les valeurs ASCII du premier caractère de chaque chaîne. Si celles-ci sont différentes, il en conclue le résultat. Dans le cas où les caractères sont identiques, il passe aux deux suivants et recommence la comparaison jusqu'à obtention d'une réponse.

Ex : Imaginons le programme suivant :

```

10 a$="BOL":b$="BOITE":REM POURQUOI PAS ?
20 IF a$>b$ THEN PRINT "Condition vraie"

```

Arrivé au test de la ligne 20, le BASIC va comparer la première lettre de la chaîne contenue dans la variable alphanumérique a\$ avec la première lettre de la chaîne se trouvant dans b\$. Les deux lettres (B & B) étant identiques, le programme passe à la deuxième lettre de chaque chaîne. Ici aussi, on retrouve deux caractères identiques, ce qui nous oblige à comparer les troisièmes lettres de a\$ et de b\$ qui sont cette fois différentes. Après comparaison des codes ASCII des caractères L et I qui sont respectivement 76 et 73, on en conclut que "L">"I" et donc que a\$>b\$ d'où l'apparition du message "Condition vraie". Archi-simple, non ?

Hormis les tests, il existe un bon nombre d'opérations nous permettant de travailler sur les chaînes alphanumériques. Ces instructions sont relativement simples à comprendre et un programmeur ayant pris la peine de se plonger dans le manuel saisira vite leur fonctionnement. Alors plutôt que de le répéter bêtement, j'ai préféré vous concocter le petit programme AIDE-MEMOIRE qui imprimera un récapitulatif de toutes ces commandes avec leur utilité. En le gardant à proximité de votre CPC, vous disposerez ainsi d'une aide à la programmation. Si vous ne possédez pas d'imprimante, ne vous affolez pas : une sortie écran est également prévue. Allez, pendant que vous tapez ce petit prog, je m'en vais prendre un jus d'orange.

Ouh lala !!! Ceux qui n'aiment pas taper les progs de plus de 4 lignes vont être servis. Alors, pour vous simplifier la tâche, voici un petit programme qui redéfinira les touches f1, f2 et f3 :

```

10 KEY 129,"PRINT "
20 KEY 130,"CHR$("
30 KEY 131,"DATA "
40 NEW

```



```

10 'Aide-mémoire
20 INK 0,0:INK 1,9:PAPER 0:PEN 1:BORDER 0:MODE
2
30 PRINT "IMPRIMANTE ou ECRAN (I/E)"
40 r$=INKEY$
50 IF r$="I" OR r$="i" THEN 70
60 IF r$="E" OR r$="e" THEN 150 ELSE 40
70 l$=STRING$(80,"-"):esc$=CHR$(27):euf$=esc$+"
R"+CHR$(0):fr$=esc$+"R"+CHR$(1):t$=CHR$(124):t
itre$=esc$+"E"+esc$+"-"+CHR$(1):notitre$=esc$+"
F"+esc$+"-"+CHR$(0)
80 PRINT #8,esc$;"D";CHR$(23);CHR$(79);CHR$(0)
;
90 PRINT#8,l$:PRINT#8,euf;t$;titre$;"INSTRUCTI
ONS";notitre$;CHR$(9);t$;titre$;"EFFET";notitr
e$;CHR$(9);t$
100 FOR i=1 TO 9:READ a$,b$,c$
110 PRINT#8,t$;STRING$(78,"-");t$
120 PRINT#8,t$;esc$;"G";a$;esc$;"H";b$;CHR$(9)
;t$;fr$;c$;euf;chr$(9);t$
130 NEXT
140 PRINT#8,l$:END
150 CLS:l$=STRING$(22,154);m$=STRING$(55,154):
t$=CHR$(149)
160 PRINT CHR$(150);l$;CHR$(158);m$;CHR$(156);
170 PRINT t$;"INSTRUCTIONS";TAB(24);t$;"EFFET"
;TAB(80);t$;
180 FOR i=1 TO 9:READ a$,b$,c$
190 PRINT CHR$(151);l$;CHR$(159);m$;CHR$(157);
200 PRINT t$;a$;b$;TAB(24);t$;c$;TAB(80);t$;
210 NEXT:PRINT CHR$(147);l$;CHR$(155);m$;CHR$(
153):END
220 DATA "","l$+2$+...+N$","renvoie les chain
es citées en une seule (concaténation)"
230 DATA "LEN","(chaîne$)","renvoie la longueu
r, en caractères, de chaîne$"
240 DATA "SPACE$","(x)","renvoie une chaîne de
x espaces"
250 DATA "STRING$","(x,caractere$)","renvoie u
ne chaîne de x caractères"
260 DATA "LEFT$","(chaîne$,x)","renvoie les x
premiers caractères de chaîne$"
270 DATA "RIGHT$","(chaîne$,x)","renvoie les x
derniers caractères de chaîne$"
280 DATA "LOWER$","(a$)","renvoie a$ avec les
majuscules changées en minuscules"
290 DATA "UPPER$","(a$)","renvoie a$ avec les
minuscules changées en majuscules"
300 DATA "MID$","(a$,i,x)","renvoie les x cara
ctères de a$ en partant du ième"

```

Avant d'aller plus loin, précisons qu'une chaîne alphanumérique ne peut excéder les 255 caractères. Par conséquent, faites attention dans vos programmes si vous voulez qu'ils

Ah !!! Fini les vacances...



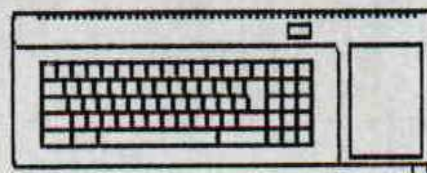
Finis le soleil,
la mer et le sable
chaud...

soient implantables : avant une concaténation, vérifiez bien que la longueur du résultat ne dépassera pas la limite par un test du genre `IF LEN(a$) + LEN(b$) > 255 THEN PRINT "Concaténation impossible" ELSE chaîne$=a$+b$.`

La théorie, c'est bien, la pratique, c'est mieux d'autant plus que l'utilisation de certaines instructions peut vous apparaître bien abstraite. Alors voici en guise d'exemples deux petits programmes utilisant ce que nous venons de voir.

J'ai intitulé le premier Espaces. Il s'agit en fait d'un sous-programme qui, après traitement, affiche une chaîne en séparant chacun de ses caractères par un espace puis en soulignant le tout par des "*".

Son fonctionnement est très simple. Avant l'appel du sous-programme par un `GOSUB 100`, on place les coordonnées d'affichage dans les variables `col(onne)` et `li(gne)` et la chaîne à traiter dans `message$`. En ligne 100, on analyse la longueur de la chaîne alphanumérique et on positionne le curseur. Dans la boucle `FOR-TO-NEXT` des lignes 110-130, l'instruction `MID$` lit un par un les caractères de la chaîne contenue dans `message$`. Ceux-ci sont affichés à tour de rôle tout en étant suivis à chaque fois d'un espace. En ligne 140, on repositionne le curseur pour afficher, ligne 150, la chaîne générée par `STRING$` qui soulignera le message.



Heureusement qu'il y a le CPC
pour rendre notre vie plus COOL !!!

Notez que la longueur de cette chaîne est calculée en fonction de la longueur du texte à afficher. Certains d'entre vous se demande peut-être à quoi peut servir un tel sous-programme. Eh bien à une multitude de choses comme l'affichage d'un titre ou d'un menu. A vous maintenant de créer d'autres possibilités d'affichage en jouant même sur les couleurs si vous le désirez.

```

10 ' Espaces
20 MODE 1:col=3:li=5
30 message$="BONSOIR LA PLANETE"
40 GOSUB 100:END
100 long=LEN(message$):LOCATE col,li
110 FOR i=1 TO long
120 PRINT MID$(message$,i,1);" ";
130 NEXT i
140 LOCATE col-1,li+2
150 PRINT STRING$(long*2+1,"*")
160 RETURN

```

Le deuxième programme est, lui, un véritable support pour la création d'un jeu de pendu. Il vous fait deviner un mot en comptabilisant les erreurs et en affichant les lettres déjà proposées. Ligne 20 : nous réglons la palette et le mode. En ligne 30, nous créons un tableau représentant les 26 lettres de l'alphabet. A chaque lettre correspond une valeur indiquant si la lettre a déjà été proposée (valeur=1) ou non (valeur=0). En choisissant ainsi le 0, nous n'avons pas besoin d'initialiser le tableau dont tous les éléments sont, au départ, égal à 0. Mot\$ contient le mot à faire deviner et long sa longueur en caractères. La ligne 40 affiche l'alphabet en majuscules (code ASCII 65 à 90) alors que la ligne 50 affiche autant de "-" que de caractères dans le mot. Ligne 60-70 : je ne vais tout de même pas vous mâcher tout le travail, non mais ! Lignes 90-200 : ici, c'est la boucle principale où n représente le nombre de lettres trouvées dans le mot et er le nombre d'erreurs. La boucle WHILE-WEND repose ainsi sur deux conditions : elle "tourne" tant que le joueur n'a pas trouvé toutes les lettres et tant qu'il n'a pas fait les 7 fautes fatidiques. En ligne 100, on saisit la lettre. Le SPACE\$(20) a pour rôle d'effacer la saisie précédente. La lettre saisie, rangée dans la variable l\$, est ensuite transformée en majuscules par sécurité à la ligne 110. Ligne 120 : on vérifie bien qu'il s'agit d'une lettre et d'une seule (afin

que le programme soit implantable). En ligne 30, on vérifie que la lettre n'a pas déjà été proposée (sinon rebelote). La formule étrange ASC(l\$)-64 convertit le code ASCII de la lettre en sa position dans l'alphabet. En ligne 140, on place la lettre à l'état 1 (car proposée) puis on affiche la lettre en violet pour signaler que le joueur l'a déjà choisie. Lignes 160-180 : on compare la lettre proposée avec toutes les lettres du mot. Si celle-ci se trouve au moins une fois dans le mot, on met la variable flag (servant de témoin) à 1 tout en affichant les bonnes lettres aux bons endroits sur les tirets. En ligne 190, on incrémente er s'il y a faute. Ligne 210 : no comment !

```

10 ' Pendu
20 INK 0,0:INK 1,18:INK 2,7:PAPER 0:PEN 1:BORD
ER 0:MODE 1
30 DIM lettre(26):mot$="BONSOIR":long=LEN(mot$)
)
40 FOR c=65 TO 90:PRINT CHR$(c);NEXT c
50 LOCATE 5,5:PRINT STRING$(long,"-")
60 LOCATE 5,10:PRINT "Lettre : "
70 LOCATE 5,15:PRINT "Fautes : 0"
80 n=0:er=0
90 WHILE n<long AND er<7
100 LOCATE 14,10:PRINT SPACE$(20):LOCATE 14,10
:INPUT "",l$
110 l$=UPPER$(l$)
120 IF LEN(l$)<>1 OR l$("&A" OR l$)"Z" THEN 100
130 rang=ASC(l$)-64:IF lettre(rang)=1 THEN 100
140 lettre(rang)=1:PEN 2:LOCATE rang,1:PRINT l
$:PEN 1
150 flag=0
160 FOR i=1 TO long
170 IF MID$(mot$,i,1)=l$ THEN flag=1:n=n+1:LOC
ATE 4+i,5:PRINT l$
180 NEXT i
190 IF flag=0 THEN er=er+1:LOCATE 13,15:PRINT
er
200 WEND
210 LOCATE 5,20:IF er=7 THEN PRINT "PERDU !!!"
Le mot était ";mot$;" ELSE PRINT "GAGNE !!!"

```



Voilà, c'est fini. A toi d'améliorer ce programme maintenant. Si tu as des critiques, des suggestions ou des sujets à proposer; n'hésite surtout pas à écrire : tu feras progresser cette rubrique. Et à la prochaine



Sitting Bug

SPECIAL BASIC

Comme vous pouvez le constater nous avons un special basic qui nous a ete envoye par un de nos lecteur mordu de CPC, et de basic. Je vous laisse donc decouvrir ce qu'il nous propose, en esperant que vous en redemander encore.....

SOFT 2000

It's new for you!!!!

Attention, ecartez-vous, laissez place a SOFT 2000, la creativite va etre au bout des doigts (les votres)!

Ici, nous parlons de tout, BASIC, assembleur, etc...., sans concurrencer les autres qui le font si bien. Nous verrons seulement quelques routines et programmes qui permettront aux debutants et aux autres de creer des programmes de jeux ou utilitaires. Parexemple, aujourd'hui, nous allons voir les animations grace aux couleurs. Le 1er programme propose de creer une piste qui fonctionne d'avant vers arriere ou d'arriere vers l'avant (cela depend dans quel sens on le voit !). La prochaine fois, nous resterons dans le sujet, sauf qu'a la place d'une piste ce sera un tunnel. En attendant, voici le programme d'animation.

```

5 ' Animation.001 -(c) SOFT 2000 - MARS 1993
10 MODE 0:INK 1,26:INK 2,9:INK 3,18:GRAPHICS
PEN 1
20 MOVE 270,399,3:DRAW 0,0: MOVE 330,399: DRAW
639,0
30 MOVE 270,399,3: DRAW 330,399
40 MOVE 235,340,3: DRAW 370,340
50 MOVE 200,289,3: DRAW 410,289
60 MOVE 160,230,3: DRAW 460,230
70 MOVE 115,161,3: DRAW 510,161
80 MOVE 70,102,3: DRAW 555,102
90 MOVE 1,1,3: DRAW 640,1
100 MOVE 240,350: FILL 1: MOVE 206,297: FILL
2: MOVE 166,236: FILL 1: MOVE 121,167: FILL
2: MOVE 76,108: FILL 1: MOVE 11,7: FILL 2
110 FOR i=1 TO 6 STEP 2: T(i)=9: INK 1,T(i):
NEXT: FOR i=2 TO 7 STEP 2: T(i)=26: INK 2,
T(i): NEXT
120 FOR j=1 TO 150: NEXT j: FOR i=1 TO 6 STEP
2: T(i)=26: INK 1,T(i): NEXT: FOR i=2 TO 7
STEP 2: T(i)=9: INK 2, T(i):NEXT
130 FOR j=1 TO 150: NEXT j: GOTO 110
    
```

On peut peut-etre eclaircir certains points :

- rappelons que :
- * MOVE x,y [,c]: permet de placer le curseur graphique aux coordonnees (x,y), et c affecte le trace par DRAW avec l'encre choisie.
- * FILL C: remplit une portion de l'ecran avec



Je ne voudrai pas dire mais fetes comme lui mettais un ecrieau pour pas que l'on vous derange et commencais a taper ce superbe programme basic etudier spécialement pour vous. A+

l'encre c, en prenant pour limite les eventuels traits se trouvant autour. FILL travaille a partir de la position du curseur graphique, que l'on peut modifier grace a MOVE (voir plus haut)

Voila, c'est tout pour ce mois-ci; la prochaine fois, on essayera de faire mieux (apres un petit passage en douceur!)

STARGUY (pourquoi pas)

Un grand merci a T-C Son pour ses idees de programmes de jeux ("la poule"entre-autres!); KARL, ne desespere pas, je suis sur que tu truoveras la panne qui endommage ton drive!!!

Pour m'ecrire (pourquoi pas?)

EGGER DAVID
4, SQUARE AGRIPPA D'AUBIGNE no 24
77100 MEAUX-BEAUVAL

Merci au redac' en chef pour la pgtime place



Pour terminer cette page, je voudrai remer-cier david pour sa ru-brique qu'il nous a envoyer et s'il en a d'autres qu'il n'hesite pas a les envoyer....



?!?

ET BIN ÇA ALORS?
ET MON AFFICHE
JE LA COLLE
OU MOI? C'EST
MALIN ÇA.



**FRAIS DE
PORT
5 FRANCS.**

Et voila encore un numero de fini, j'espere que vous avez passe un bon moment a nous lire et que vous avez pris votre temps pour le deguster a sa juste valeur car nous avons mis un certain temps a faire les articles que vous venez de voir meme que certains de nos redacteurs n'ont pas pu refaire leurs articles qui ete defectueux car leur ordinateur est tombe en panne. Au passage, je ne permets de vous mettre des petites annonces qui n'ont pas pu aller avec les autres, faute de place et elles nous ont ete adresse au dernier moment, donc les voici:

REDACTEUR DES JEUX DU FANZINE BONSOIR
LA PLANETE RECHERCHE UN CLAVIER POUR
SON ORDINATEUR UN CPC 6128 A UN PRIX
RAISONNABLE.

ECRIRE A: MORET BENOIT
5 bis rue du puit dumay
71100 St Remy
TEL: 85.48.36.01

LA REDACTION RECHERCHE UNE CARTOUCHE
BASIC ANCIENNE GENERATION POUR 6128 A
PRIX RAISONNABLE. ECRIRE A LA
REDACTION POUR OFFRE.
(URGENT)

LA REDACTION RECHERCHE UN LECTEUR 3/5
A PRIX RAISONNABLE AUSSI POUR UN DE
NOS REDACTEURS. ECRIRE A LA REDACTION
POUR LES OFFRES MERCI.

J'espere que vous allez donner suite a ces annonces qui sont de premieres urgences pour nous. Le clavier pour ne pas vous priver de vos rubriques jeux dans le prochain numero de Bonsoir la Planete. Et pour les autres annonces pour des raisons diverses mais toute la redaction compte sur votre aide.

**LE MOT DE
LA FIN.**

Je voudrai aussi souligner une remarque qui nous a ete souvent adresse par courrier au sujet de la rubrique basic qui manquait dans notre fanzine et que vous nous criez a corps et a cris, dans ce numero et dans les autres avenir vos desirs seront combles. Je pense que si vous avez d'autres souhaits, ils seront aussi realises, mais pour cela il nous faut les connaitre. Alors tous a vos papiers et crayons et ditent nous les choses que vous voulez trouver dans les pages de notre canard. Je crois que je ne suis un peu laissée emporter mais je pense que mon message est compris. Sur ce, je vous laisse et je vous dis au prochain numero qui devrait sortir si tout va bien pour la periode des vacances d'hivers, c'est a dire la periode de NOEL et JOUR DE L'AN, merci de nous avoir lu.

A++++ LE COPILOTE.

PS: Pour les reclamations, il faut ecrire a la meme adresse que pour les petites annonces c'est a dire celle qui est ecrire en dessous.



QUE C'EST DUR DE VOUS
DIRE ADIEU. MAIS JE
SAIS QUE NOUS NOUS
REVERRONS POUR LE
PROCHAIN NUMERO ET
NOUS FERONS UNE FETE
A TOUT CASSER CAR SE
SERA " NOEL ".

**ADRESSE:
BONSOIR LA PLANETE**

Mr TREHET RICHARD
Mlle VATEMENT SEVERINE (LE COPILOTE)
RESIDENCE ST MICHEL
15, RUE DE L'ARQUETTE
14300 CAEN.