

QUE PENSEZ VOUS DE MA BOUCLE
D'OREILLE? PAS MAL POUR
SE FAIRE REMARQUER ET
AUSSI POUR FAIRE
DE LA PUB POUR
LE NUMERO 8 DE

BONSOIR LA PLANETE



Et nous revoici chers amis de BONSOIR LA PLANETE pour ce huitieme numero ou vous retrouverez comme d'habitude toutes vos rubriques preferrees avec le grand retour de la rubrique d'ELECTRONIQUE que tant de monde nous a reclame a corps et a cris, avec deux montages qui devraient plaire a tous les accros de cette rubrique.

Enfin bref, ce que je vais vous annoncer maintenant et une chose assez inattendu pour notre fanzine, car ZIP le redacteur de la rubrique des jeux a quitte son poste pour un autre qui n'a rien a voir avec le monde du CPC. (Honte a lui de nous laisser pour une cause qui est moins importante que la notre)

Et bien oui, un de nos extra-terrestres nous a dit au revoir pour mieux effectuer ses fonctions au sien des scouts. Je suis au

regret de vous dire que nous ne savons pas qui va le remplacer ou bien si nous n'allons pas l'arreter. Je suis la premiere a dire que se serait dommage car un fanzine sans quelques pages jeux cela fait un peu vide. Apres ces quelques lignes assez fade, je voudrai ajouter que quand la decision sera prise, nous vous le ferons savoir.

Mais maintenant passons a des choses un peu plus gai, quoi je ne sais pas mais cela va venir. Attenez que je reflechisse un peu, cela peut prendre un peu de temps, donc ce que je vous propose c'est d'aller lire la suite du fanzine et nous nous retrouverons a la derniere page et je vous dirais a quoi j'ai reflechi. Donc je vous laisse et je vous dis a tout a l'heure en fin de page, si je peux m'exprimer ainsi.

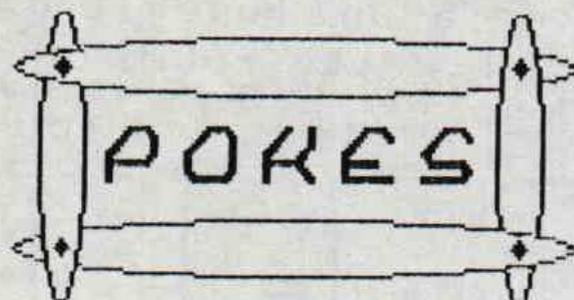
LE COPILOTE.....

Si je suis montée sur
ces marches, c'est
pour vous annoncer
que voici le

SOMMAIRE . .

POKES	3
BASIC	5
ELECTRONIQUE	7
ASSEMBLEUR	9
BAFOUILLE	10
FANZINE	11
LISTING	12
COUP DE . . .	13
TURBO P. . .	14
FIN	19





Salut à vous tous, nous nous retrouvons de nouveau dans cette rubrique...
Je sais, ce n'est pas très original comme intro mais il en faut bien une...!!!

TOTAL RECALL

dans les scores, entrez "THE END IS NIGHT" le T ne tiendra pas, ce n'est pas grave.
Pour passer au niveau supérieur, tapez RETURN. Pour vérifier le bon fonctionnement du cheat mode regardez dans la page des options du jeu, vous devez voir TOTAL RECALL métamorphosé en TOTAL REWRITE et en haut de l'écran: "TEST MODE ACTIVE"....

Avec discology:

allez en piste 13 secteur 42, adresse 800FC et placer un 00.
Et en piste 24, secteur 47, adresse 800EF, mettre un 01.
Changement de niveau avec RETURN.



RAMBO III

Pour avoir des vies infinies, pressez les 4 flèches simultanément pendant la présentation.

AXYS

Invulnérabilité: pressez SHIFT/CONTROL/CLR pendant le menu.

RENEGADE III

Pressez 1 pour commencer le jeu

À la vue du message "ENTER THE PREHISTORIC ZONE", pressez les touches "A Q T" en les maintenant, dans l'attente de l'ouverture d'un passage !!!
(6 vies au lieu de 3).

En appuyant une nouvelle fois sur "A Q T", passage au niveau supérieur...

STRYFE

Nous finissons cette page avec une petite surprise:
pressez: ESC/DEL/RETURN

Rendez-vous page suivante avec un plan pour l'Aigle d'or...

Salut à toute la rédac'.....et à tout le monde.....



EST-TOU



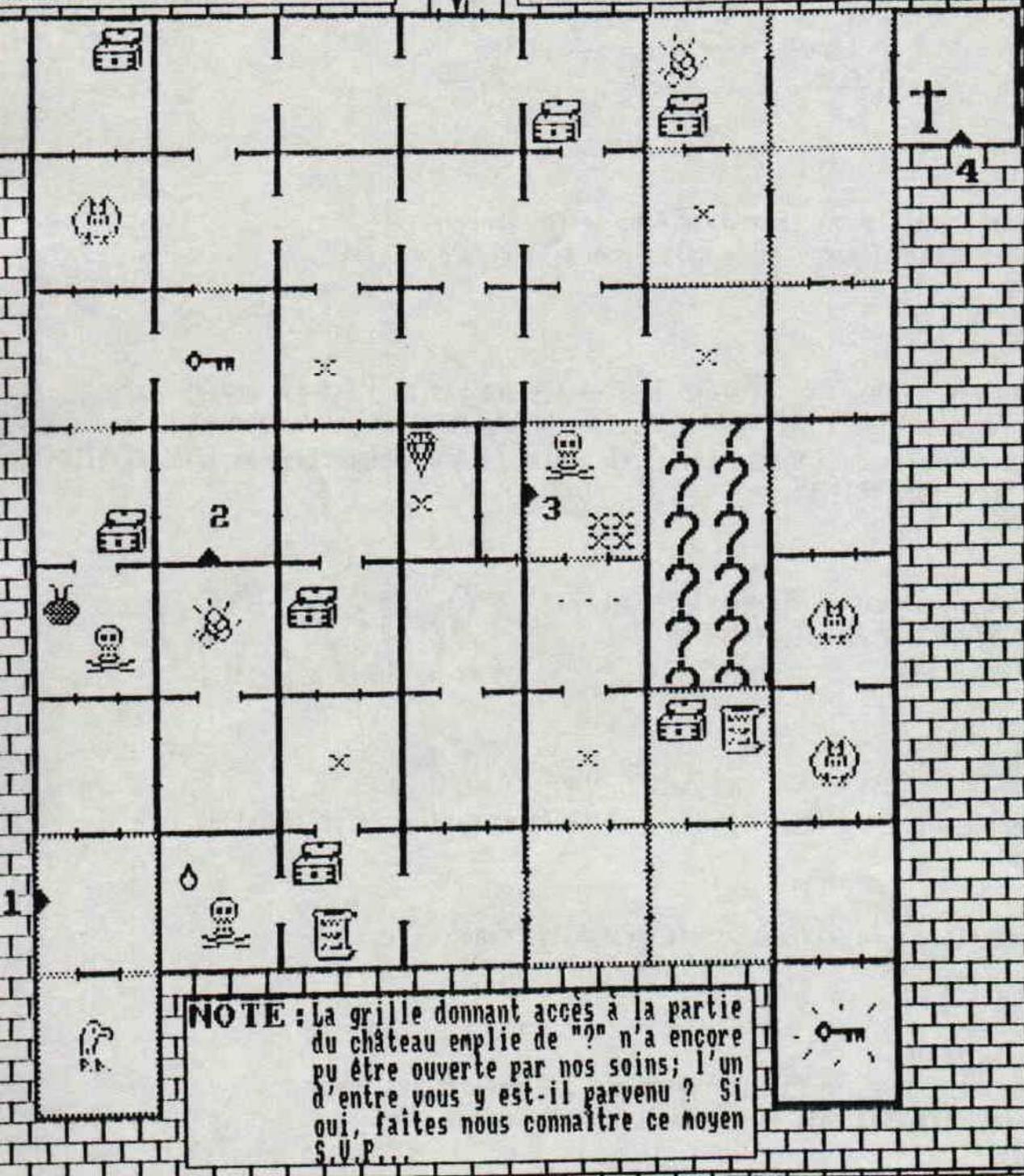
Aigle d'Or: des éléments de solution

qui avez un problème à un endroit de l'un de vos jeux

plan:



cette rubrique vous concerne.
L'Aigle d'Or est un jeu superbe composé de 64 pièces, mais le jeu est grand, peut-être cette page pourra-t-elle vous éclairer.



NOTE: La grille donnant accès à la partie du château empli de "?" n'a encore pu être ouverte par nos soins; l'un d'entre vous y est-il parvenu? Si oui, faites nous connaître ce moyen S.V.P...

LEGENDE:

- - - : GRILLE - D
- +— : PORTE EN
- +~+— : PORTE EN
- - - : PAS DE PO
- : COFFRE
- : CLEF EN C
- : CLEF EN
- : CHAUVES
- : ARGENT
- : FIOLE DE JOUVENC
- : CRUCIFID
- : AIGLE D
- : PARCHEM
- : DIAMANT
- : TRAPPE
- : ANNEAU
- : Ce qui e cette pi MORTEL. M prendre
- : PASSAGE

Le passage communique avec 3 et le 2 avec

- : PIECE ALLUMEE
- : PIECE ETEINTE

des détails:

ALLUMER LA TORCHE: appuyer sur 1, se placer sous une pièce déjà allumée et appuyer sur "D". Dans la plupart des cas, il faut entrer dans la pièce par le pied de biche, puis allumer la torche, puis entrer à nouveau.

PASSAGES SECRETS se situent au niveau des cheminées. Procédure: se placer à gauche de la cheminée, prendre la clef d'or, s'accroupir, appuyer "O", se relever, s'accroupir devant la cheminée et avancer...

```

10 14 31E1 2:1-CVE:1L01 15,1:
.bas":CAT:LOAD "prog2.bas":EDI
E "fichier.bas":RUN:INPUT "Nom
kte" : "E" : "S" : "CA" : "INPU
37:ON reponse goto 125,345:GOSU
ORDER 23:EI:PRINT ASC("X"):WRI
...CATA 334.CUMDAY AETED

```

Bonjour à tous !!! Me revoilà une nouvelle fois pour vous parler de ce formidable langage qu'est le BASIC. Mais avant d'entrer dans le vif du sujet, je tiens à remercier le sympathique lecteur qui nous a écrits à la rédaction et qui n'a pas hésité à m'apporter ses préférences sur le contenu de cette rubrique. Sache que ta lettre m'a donné des idées. Ainsi, j'ai l'intention prochainement (sans doute pendant les grandes vacances où j'aurai tout mon temps) de consacrer un article exclusivement à des applications en BASIC (sans partie cours donc). Mais attention, il ne s'agira pas de petits prog de démonstration mais de véritables sous-programmes permettant de donner un aspect professionnel à vos projets. Affaire à suivre donc...

Cette fois-ci, nous allons parler d'un sujet très facile et pourtant terriblement utile en BASIC : la gestion de données grâce aux DATA.

Exposons un peu le problème. Supposons qu'il vous faille remplir un tableau à 1 dimension de 100 éléments dans votre programme. Bien sûr, vous pourriez utiliser les affectations simples du type :

```

TABLEAU(1)=8056
TABLEAU(2)=963

```

```

TABLEAU(100)=4569.

```

Mais comme vous êtes de bons programmeurs, vous allez exploiter toutes les ressources du BASIC afin de vous faciliter le travail.

Dans un programme, il est possible de stocker des données grâce à l'instruction DATA. Il suffit de la faire suivre alors d'entiers, de réels ou de chaînes alphanumériques séparées par des virgules.

Ex : DATA Il est ,3, " heures."

La première et la troisième données seront considérées comme des chaînes alphanumériques par le programme alors que la deuxième sera considéré comme un entier. Comme vous pouvez le remarquer, les guillemets ne sont pas obligatoires mais utiles lorsque vous désirez faire passer un nombre sous forme de chaîne. N'oubliez pas que 3 et "3" en

programmation sont totalement différents. Pour plus de clarté, je vous conseille donc d'utiliser les guillemets lorsqu'il s'agit de chaînes alphanumériques exclusivement composées de chiffres.

Vous me direz que cela est très bien, mais comment utiliser ces données ? Tout d'abord, il faut savoir que le BASIC gère un pointeur fixé sur la donnée (stockée sous forme de DATA) que vous allez pouvoir lire. Lorsque vous lancez un programme, celui-ci se met automatiquement sur la première donnée de la première instruction DATA du programme.

Ex : Vous lancez avec RUN ce programme,

```

10 CLS
20 PRINT "BONJOUR"
30 DATA 1,2,3,4,5,6,7,8,9,0

```

Le pointeur se trouve ici.

40 etc...

Pour utiliser la donnée indiquée par ce pointeur, nous allons alors employer l'instruction READ suivie des noms des variables (séparés par des virgules) qui vont stocker les valeurs lues. Je m'explique par un exemple : réutilisons le programme précédent avec la ligne 40 READ x,y,z. L'instruction READ va lire la donnée indiquée par le pointeur, va l'affecter à la variable x (équivalent de x=3) puis le pointeur va se déplacer automatiquement sur le deuxième élément de la ligne DATA (ici 2) et l'instruction READ va opérer l'équivalent de y=2, le pointeur va avancer d'un cran et ainsi de suite...

Que ce passe-t-il lorsque le pointeur est arrivé au dernier élément DATA ? Il passera automatiquement à la deuxième ligne DATA et ainsi de suite...

Heureusement, il existe l'instruction RESTORE qui suivi d'un numéro de ligne permettra de fixer le pointeur sur l'instruction DATA de la ligne indiquée. Ex :

```

1010 DATA Bonjour,Hello,Salut
1020 RESTORE 1010

```

fixera le pointeur sur le premier élément de l'instruction DATA de la ligne 1010. A noter que RESTORE sans paramètre fixe le pointeur à la première instruction DATA du programme, il y a donc réinitialisation du pointeur.



En matière de programmation prenez votre CPC avec des gants

Attention cependant lorsque vous utilisez les DATA dans un programme ! Tout d'abord il faut faire très attention lorsque vous utilisez l'instruction READ de façon à ne pas affecter une chaîne alphanumérique à une variable entière.

De plus, lorsque votre pointeur est arrivé à la dernière donnée de la dernière instruction DATA, celui-ci ne revient pas ensuite au début mais le BASIC vous envoie un message d'erreur.

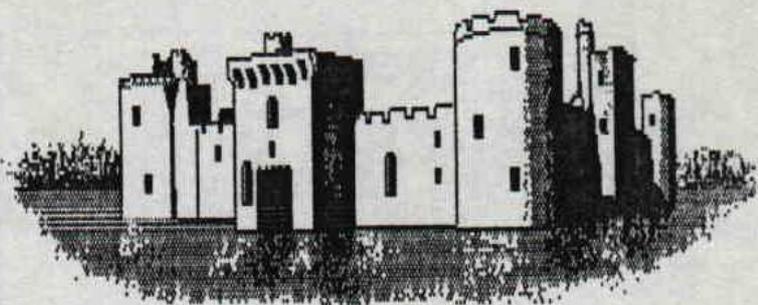
Il vous faut donc être très vigilant lorsque vous préparez votre algorithme afin de ne pas provoquer de plantage. Pour cela, je vous conseille de ne pas hésiter à utiliser l'instruction RESTORE dès que vous faites appel à l'instruction READ. En effet, supposons que votre programme utilise x fois un sous-programme et que ce sous-programme lise des DATA. Si à chaque appel de celui-ci, vous n'initialisez pas le pointeur, vous risquez de lire de mauvaises données, le pointeur étant parti trois lignes plus loin d'où une perte de temps pour trouver une erreur difficile à déceler.

Voilà, je crois que vous avez compris le principe des DATA. Mais quand les utiliser dans un programme ? A vrai dire le nombre d'applications est multiple même si on n'y pense pas toujours. En graphisme, pour stocker les coordonnées des points, en musique, pour définir les fréquences et les enveloppes des notes, en assembleur, pour paker des valeurs dans un programme BASIC, ou pour remplir un tableau de valeurs par défaut, les DATA sont partout et valent le coup d'être utilisés le plus souvent possible.

Pour vous en convaincre, regardez le programme qui suit :

```
5 ' Présentation en mode texte
10 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,6:INK 2,9:INK 3,14:M
ODE 1
20 FOR c=1 TO 5
30 READ colonne,ligne,stylo,text$
40 LOCATE colonne,ligne:PEN stylo:PRINT text$
50 NEXT c
60 PRINT
70 DATA 13,5,1,La rédaction de
80 DATA 17,10,2,BONSOIR
90 DATA 19,12,2,LA
100 DATA 17,14,2,PLANETE
110 DATA 8,19,3,Vous présente ses amitiés
```

Il met en place une page écran en mode texte. La ligne 30 range dans colonne et ligne les coordonnées du texte à afficher, dans stylo l'encre à utiliser et dans text\$ le texte à



Ne vous plaignez pas. A cette époque-là, il ne connaissait pas le CPC et le CPC+.

afficher. La boucle des lignes 20-50 lit ainsi les 5 morceaux de texte stockés dans les lignes 70-110 de DATA. Avouez qu'il est alors plus facile de mettre au point une présentation ainsi, les modifications étant beaucoup plus faciles que dans une forêt de LOCATE et de PRINT.

Vous voyez donc qu'il est très souvent avantageux de privilégier cette manière de programmer. Dès que vous avez une demi-douzaine d'instructions faisant la même opération et se suivant, vous pouvez vous permettre d'utiliser les DATA. Cependant, il ne faut vous mettre en garde. En effet, il est évident que lire des DATA prend plus de temps que d'utiliser un mode de programmation classique et direct. Or la rapidité n'étant malheureusement pas le fort du BASIC, langage interprété je vous rappelle, ne les utilisez surtout pas dans les parties de vos programmes qui nécessitent une certaine rapidité. Il faut mieux parfois perdre quelques lignes et une peu de lisibilité plutôt que plusieurs centièmes de seconde.

Voilà, c'est fini, j'espère que ces pages vous auront plu et je vous dit à la prochaine fois avec encore plein de surprises.

Sitting Bug

Je vois qu'il me reste un peu de place, je vais donc en profiter pour vous exposer une astuce suite à mon premier article. En effet l'instruction ASC qui, je le rappelle pour ceux qui l'aurait oublié, renvoie le code ASCII du premier caractère de la chaîne en paramètre pla si on l'utilise avec une chaîne alphanumérique vide. Pour éviter cela, utiliser cette fonction ainsi : ASC(chaine\$+CHR\$(0)). Si la valeur 0 est renvoyée, c'est donc que la chaîne est vide

PAGE

6

ELECTRONIQUE

Eh ! salut les copains, c'est moi le redacteur en chef et me revoici avec ma rubrique electronique que beaucoup de monde me reclamait a corp et a cris et malheureusement je ne pouvais m'en occuper du fait de mon service militaire qui est maintenant termine. Mais maintenant, je suis libre !!! Alors, c'est parti !!!!!!!!!!!!!

Connaissez vous la technique du soundtraker ou des logiciels de musique avec lesquels, on peut realiser de superbes sons, biensur chacun a leurs manieres, mais le resultat est souvent identique. Oui je pense et malgre tout, meme si le son est beau, les deux haut parleur du moniteur ne suffisent pas toujours pour mettre le son de nos belles melodies en valeur, et bien pour ce numero et ce retour de ma rubrique, je vous propose un petit montage pour emplifier le son et faire de la stereophonie en emplifiant les quelques millivolts de la prise stereo de l'ordinateur. De plus avec deux potentiometres, on pourra regler les 2 haut parleur en plus et le tout separement l'un de l'autre pour bien visualiser les differentes voies programmees du generateur sonore. Et pour finir nous gardons les haut parleur de l'ecran, alors que demander de plus si ce n'est que d'admirer la beaute du son de toutes vos melodies et des musiques de denos.

Bon treve de parlotte et voyons tout de suite le schema et dans la foule, la liste du materiel.

LISTE DES COMPOSANTS

Bloc alimentation :

- 1 transformateur 220/12 Volt 1000 M.ampere
- 1 condensateur 1000 micro farad/ 25V (C3)
- 1 condensateur 100 nano F./63 V (C2)
- 1 regulateur de tension 7812 (ci2)
- 1 led (D1)
- 1 resistance 470 ohms (R5)
- 1 interrupteur
- 1 prise jack

L' amplificateur

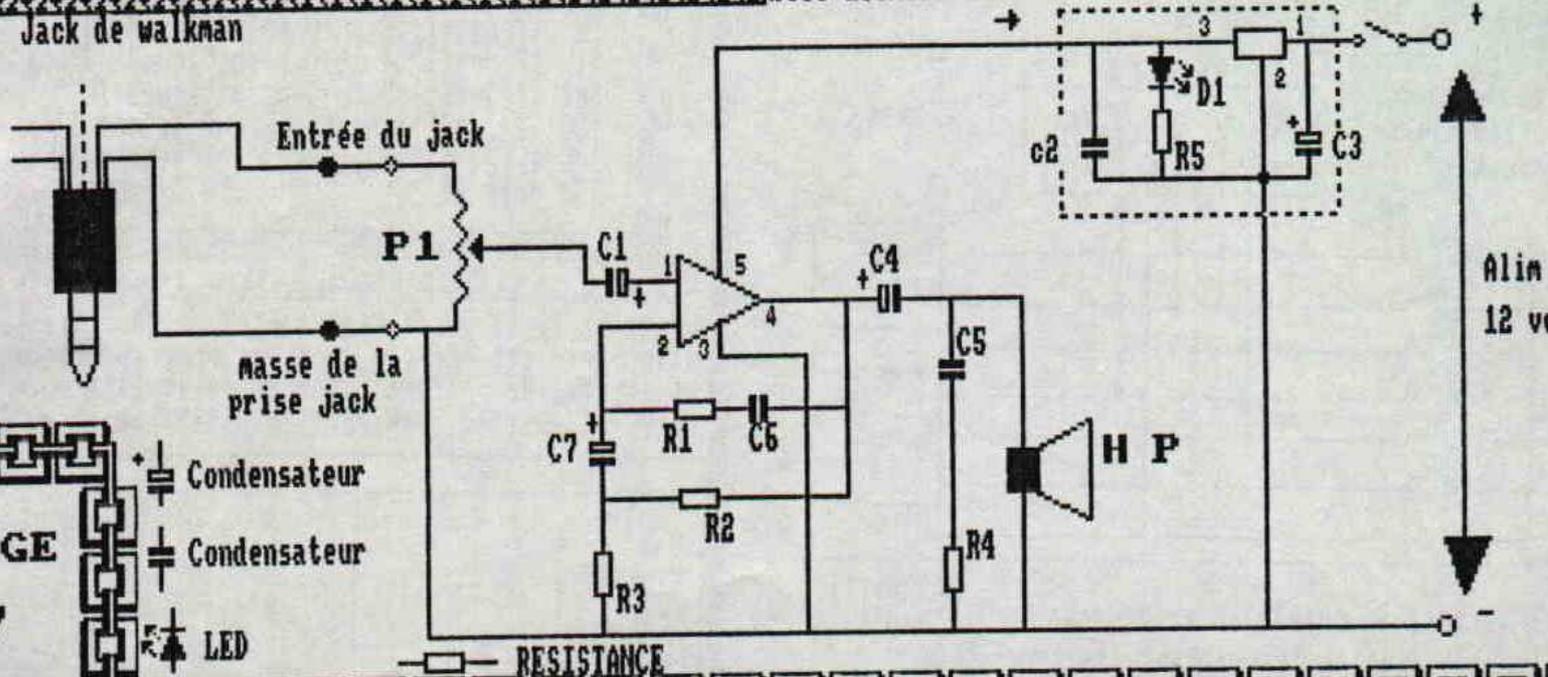
Liste a acheter en double pour la version stereo

- 1 haut parleur 6 a 30 watt
- 1 potentiometre de 10 a 47 k ohms (P1)
- 1 condensateur 10 micro F./25V (C1)
- 2 condensateurs 100 nano F./63 V (C5,C6)
- 1 condensateur 100 micro F./16 V (C7)
- 1 resistance 47 ohms (R1)
- 1 resistance 150 ohms (R2)
- 1 resistance 2,7 ohms (R3)
- 1 resistance 1 ohm (R4)
- 1 circuit integre TDA 2003 (CI1)

Jack de walkman

bloc alimentation

CI2



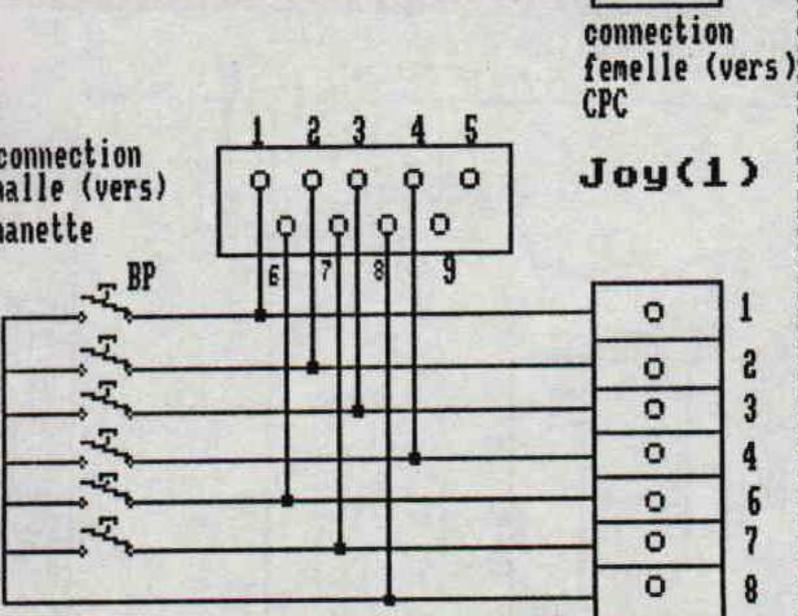
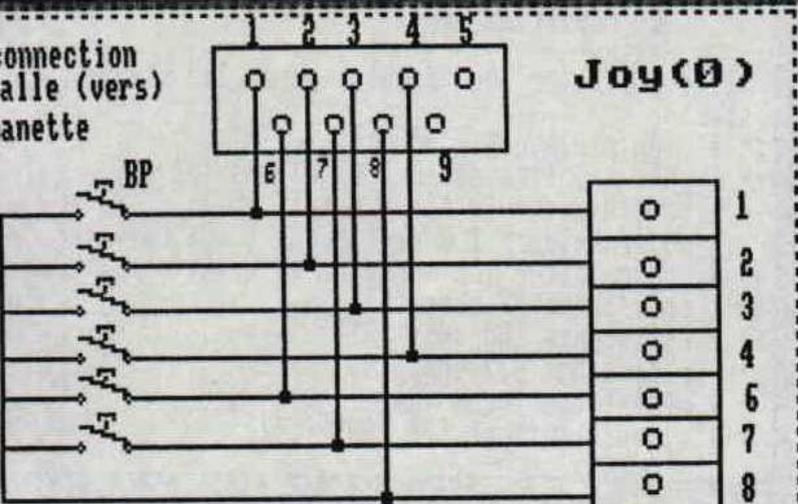
Et bien, nous voici dans la deuxième et dernière page de PRATIQUE DE L'ELECTRONIQUE et dans la série simple, et dans la série des claviers sur CPC un lecteur nous a envoyé le schéma ainsi qu'un petit programme d'utilisation tout ce qu'il y a de simple. Notre lecteur s'est inspiré des anciens rubriques et a réalisé une extension de 12 touches supplémentaires connectées aux ports joystick, tout cela sans rien d'autre qu'un peu de petits fils, d'un clavier 12 touches et de deux connexions femelles. De plus, comme vous pou-

vez le voir sur le schéma, les 2 ports joystick sont pris, donc on ne peut plus se servir de ces prises, alors notre lecteur rajoute une connexion sur chaque port d'extension comme cela on a les touches en plus et on garde le champ libre pour jouer avec une ou deux manettes. Alors que demander de mieux!! Avant plus d'explications et de détails voyons tout de suite la liste de matériel et après les schémas.

LISTE DU MATERIEL :

- 1 clavier 12 touches
- 2 connexions femelles pour joystick (vers CPC)
- 2 connexions mâles pour joystick (vers manettes)
- Du fil, de la soudure, et de la patience ...

SCHEMA



L'encadré en pointillé représente le boîtier dans lequel sont les touches

LISTING

Et bien vous voyez ce n'était pas compliqué, il fallait y penser, maintenant voici un exemple d'utilisation des touches :

```

10 REM CLAVIER 12 TOUCHES
20 REM UTILISANT LES 2 PRISES JOYSTICK
30 IF JOY(0)=1 THEN PRINT "TOUCHE 1"
40 IF JOY(0)=2 THEN PRINT "TOUCHE 2"
50 IF JOY(0)=4 THEN PRINT "TOUCHE 3"
60 IF JOY(0)=8 THEN PRINT "TOUCHE 4"
70 IF JOY(0)=16 THEN PRINT "TOUCHE 5"
80 IF JOY(0)=32 THEN PRINT "TOUCHE 6"
90 IF JOY(1)=1 THEN PRINT "TOUCHE 7"
100 IF JOY(1)=2 THEN PRINT "TOUCHE 8"
110 IF JOY(1)=4 THEN PRINT "TOUCHE 9"
120 IF JOY(1)=8 THEN PRINT "TOUCHE 10"
130 IF JOY(1)=16 THEN PRINT "TOUCHE 11"
140 IF JOY(1)=32 THEN PRINT "TOUCHE 12"
150 GOTO 30
    
```

Pour information : Comme vous le voyez ce listing est très simple, à vous maintenant d'intégrer cet exemple dans vos propres programmes, et surtout de perfectionner ce petit listing. Pour information, regardez le petit rappel en dessous :

	BIT	VALEUR
Haut	0	1
Bas	1	2
Gauche	2	4
Droite	3	8
Tir 2	4	16
Tir 1	5	32



ET OUI VOICI MORGANCODER AVEC SON COUR ASSEMBLEUR .

JE DOIS AVOUER QUE J'AI VRAIMENT FONCER POUR FAIRE CE COUR QUI PEUT PRESQUE ETRE PRIS COMME TEL, EN FAIT C'EST UN RECUEIL D'EXPLICATIONS SUR DIVERS SUJETS DEJA PASSES, MAI QU'IL EST NECESSAIRE DE CONNAITRE. UN DEBUT D'EXPLICATION SUR LE SCREEN WAGGLE DE LA DERNIERE FOIS ET NOUS PASSERON LA FOIS PROCHAINE A L'EXPLICATION DU SCREEN WAGGLE, POUR SOURCE DU RASTER SCROLLANT, C'EST PAS LA PEINE CAR IL SUFFIT D'ANALYSER LE SOURCE, JE VOUS EXPLIQUERAI SIMPLEMENT LES INSTRUCTIONS NOUVELLES. CERTAINEMENT APRES LES GRANDES VACANCES, IL Y AURA LES ARTICLES LES PLUS COMPLEXES SUR LE SCROLLS HARD, LES EQUALISEURS RASTERS, LES SCROLLS EN VAGU (REPOSE A DARK). POURQUOI PAS AVANT ??? PARCEQUE J'AI LE BAC FRANCAIS ET QUE JE SUIS AU LYCEE (ET QUE CA DEMANDE DU TEMPS DE FAIRE LES SOURCES ET D'EXPLIQUER) EN ATTENDANT VOUS AUREZ LES SOURCES DE SCROLLS, DES TRUCS SUR L'OVERSCAN, ET PEUT ETRE UN TRUC SUR RSX (ZIP ET MC)....

BON ASSEMBLEUR

MORGANDECODER

SALUT A VOUS TOUS VOICI UN SIXIEME COUR D'ASSEMBLEUR POUR JE L'ESPERE VOTRE PLUS GRAND PLAISIR, AUJOURD'HUI LES EXPLICATIONS DU SOURCE D'IL Y A 3 MOIS (ENVIRON) IL S'AGISSAIT D'UN SOURCE DE SCREEN WAGGLE, GRACE AU TOPO SUR LE CRT, VOUS ALLEZ TOUT SAISIR.....

SACHEZ QU'ON SE SERT DU REGISTRE 2, ON LUI DONNE DES VALEURS QUI DECALENT L'IMAGE SUR UN SEUL PIXEL DE HAUT, LES VALEURS SONT APPROPRIEES POUR QU'IL Y AIT UN DEGRADE DE DECALAGE, D'OU L'ONDULATION. VOUS AVAIT PEUT ETRE REMARQUER, QU'IL Y A AUSSI UN RASTER DEDANS, LA C'EST COMME D'HABITUDE, ET IL Y A POUR FINIR UN MOUVEMENT VERTICAL. NOUS ALLONS VOIR TOUT CA RAPIDEMENT, PUIS JE VOUS LAISSERAI ANALYSER SI CE N'EST DEJA FAIT, LE RESTE DU SOURCE

Il est bien clair que vous pouvez changer toute les parties ou des valeurs differentes peuvent etre inserées, attention toutefois a ne pas changer n'importe quoi, seuls les nombres de tour de boucles (hauteur du screen waggle et du raster), les valeurs a passees au crt, les couleurs du raster, les valeurs des attentes peuvent etre modifiées sans trop de problemes et sans risques de bug.....

afin de mieux comprendre les explications, je vous engage vivement a taper le source, et a bidouiller les valeurs, ainsi vous aurez une idee plus precise des fonctions de chaque valeurs ou de chaque instructions, mais attention, ces bidouilles ne peuvent en aucun cas vous dispenser d'une analyse profonde et serieuse

le debut du prog est bateau : les macros de dans pour organiser

on vire les interruptions, on met la valeur contenu en #38, sur la pile afin de la recuperer apres avec un pop hl (juste avant le retour au basic).

pour expliquer le mouvement, je passe par un petit topo sur l'affichage de l'image sur le moniteur (ou sur tout autres ecran a canon a electrons), ceci permettra certainement d'eclaircir les idees et il ne faut jamais l'oublier lorsque l'on fait un raster, screen waggle

tout d'abord, le canon a electron balaye l'ecran (nd co-pilot: ouais et alors) de la gauche vers la droite, de haut en bas.

il debute en haut a gauche, pour finir en bas a droite. a chaque fois qu'il a fini une ligne, il passe en debut de ligne du dessous: l'HLB ou horizontal blanking (synchronisation horizontale).

a chaque fois qu'il a fini un ecran, il remonte en haut a gauche : la VBL ou vertical blanking (synchronisation verticale). on peu en assembleur (nullement en basic) debuter un raster en plein milieu de l'ecran, il suffit de laisser passer environ 100 lignes, donc de faire une boucle avec 100 fois 64 microsecondes (ou 64 nops). l'ecran est reaffiche 50 fois par seconde (50 hertz), donc en faisant varier l'attente, le screen waggle sera afficher de plus en plus bas, ou de plus en plus haut : un veritable dessin anime donnant l'illusion du mouvement

attention, les valeurs du tableau sont accompagnees de deux halt, qui comptent chacun pour des lignes d'attente, donc si vous enlevez ou ajoutez un halt, le raster sera decalé vers le haut ou le bas.

halt est l'instruction assembleur qui interrompt le z80 jusqu'a ce qu'une interruption est lieu, celles-ci ont normalement lieu tout les 1/300 emes de secondes (donc 6 interruption par balayage ecran). Bon voila pour cette fois ci, comme je vous l'ai dit, pour ce numero, je n'ai pas eu beaucoup de temps a cause des etudes. A LA PROCHAINE

de temps a cause des etudes. A LA PROCHAINE

de temps a cause des etudes. A LA PROCHAINE

de temps a cause des etudes. A LA PROCHAINE

de temps a cause des etudes. A LA PROCHAINE

de temps a cause des etudes. A LA PROCHAINE

LA BAFUILLE DU MILITAIRE



INTRO

Et bien, nous voici de nouveau reuni, pour une derniere et ultime Rubrique de la Bafouille du militaire et oui derniere car je viens tout juste de terminer mon service et donc cette rubrique n'aura plus lieu d'etre, alors.....

Oh! mais que vois-je, je vais depasser et sortir de mon cadre. Alors descendons plus bas et rentrons dans le vif du sujet.

Me revoila, et ce n'est pas pour parler du Service M. car chacun a le droit d'aimer ou pas le Service M. cela depend de l'opinion de chacun, personnellement je pense que cela peut-etre ponctue de bon ou de mauvais moment de plus cela n'est pas rentable. N'y allez pas en esperant gagner des sous, vous serez decus, enfin c'est vous qui voyez. Pour moi c'est une perte de temps.

En bref, parlons peu mais parlons bien, la derniere fois, je vous avais parle d'un soft que la redaction etait entrain de peaufiner, et bien ca y est MASTER+ V1.2 est sorti avec plein de chose nouvelle notamment dans la gestion de disk. Enfin pour plus de details, reportez - vous a l'article precedent. Seul point noir du programme, c'est le Dump de l'ecran a l'imprimante, donc si vous avez des routines de copies d'ecrans graphique vers l'imprimante, envoyez les, vous serez recompense. Enfin pour finir, je voudrai creer de nouvelles rubriques du genre initiation a certains logiciels, interview, divers routines, si vous avez quelques suggestion a nous soumettre, ecrivez nous, et dites nous ce que vous avez envie, nous vous satisferons dans la mesure du possible.

De plus si vous avez envie de voir changer quelques choses dans nos pages, ecrivez nous a l'adresse ecrite a la derniere page du fanz'.

Sur ce, je vais vous laisser et surtout n'oubliez pas de commander MASTER+, allez a tres bientot.....

LE REDACTEUR
EN CHEF



PAGE
10

FANZINES

C P C

Åh mais que vois - je une rubrique fanz'i et pour le N° 8, j'ai decider de faire cette rubrique qui ne parait pas tout le temps faute de nouveaux fanz'. Et bien pour cette fois je vais vous parler de INFO SYSTEM CPC et du Petit ELECTRO JACK illustre qui malheureusement a disparu. Je sais il ne sont pas nouveau, mais c'est un coup de coeur que je fais, car ces deux fanz' sont vraiment interessant. Mais voyons plutot plus bas le descriptif.

Info System

C P C

C'est d'abord, INFO SYSTEM CPC, que je voudrais parler, plus precisement du N° 8. Pour ce numero, il y a seulement 10 pages, c'est maigre mais cela peut suffir. En prenant ce fanz', ne vous attendez pas a voir que des dessins, il est vrai que la premiere page contient une tres belle digit qui vaut le detours, sinon il y a quasiment que du texte, seule quelques schemas agrementent les explications donnees. Pour le detail, sachez que le N° 8 parle du fonctionnement du Z80, ainsi que de ses connections qui sont tres bien decrite dans le detail. Sinon, il parle aussi des divers techniques d'impression (imprimante laser a jet d'encre, ect...). Une page SOS aventure, et 2 pages fanzines.

Pour le final, je dirais que Info System CPC est un bon fanz', dans lequel on sent quand meme qu'il y a un manque de temps pour faire plus car il y a tres peu de presentation, pas de fioriture, juste le necessaire. Surement un manque de temps et peut etre que lui aussi commence a donner des signes de faiblesse qui pourrait annoncer une prochaine fin, vu le nombre decroissant de lecteur. Alors un grand encouragement pour Franck CARON dont voici l'adresse. Commander lui vite tous ces numeros d'Info System CPC et reste lui fidele car rare ce font maintenant les fanz', il faut les garder en vie.

Electro Jack

Et apres Info Systeme Cpc, voici le petit electro jack illustre qui si vous ne le savez pas s'est arrete au No 10 au grand desespoir de tous ses lecteurs qui appreciaient les nombreux articles interessant qui faisait de ce fanz un vrai fanzine. Il est vrai que au fur et a mesure, il etait passe du traitement de texte a la PAO et de ce fait la qualite de son fanz' s'etait considerablement ameliorer ce qui avait fait aussi sa renomer.

De plus depuis quelque No electro jack faisait paraitre de nombreux petit programme pour convertir soit des fichiers ASCII venant de TTX, (par exemple) soit des fichiers BIN ou SCR en fichiers DR, fichiers lisible directement sous oxford PAO. Enfin de multiples sujets etait traites tres en details et avec serieux surtout pour ceux qui aiment les maths, car de petits programmes etait parus pour faciliter la vie des matheux car ils efectuent des calculs savant, trancant des courbes etc... de quoi satisfaire le plus difficile. Enfin pour finir cet expose, vous serez pourquoi il arrete le fanz' dans son No 10 dans les dernieres page de son journal et pour cela il faut lui commander, a raison de 5 F de frais de port par Numeros.

Enfin voila, je fini dommage qu'il ait arrete, c'etait du tres bon boulot, enfin tant pis ! sur ceux et si vous avez fini de lire cette page et bien tourner la feuille.

Signé l'honorable

PAGE

11

REDACTEUR EN CHEF !

LISTINGS...

Introduction : Et c'est parti pour une brève intro, comme le précise le titre, c'est une page réservée aux listings en tout genre. Le premier accélère l'accès au disc, vient le second qui donne des infos sur un fichier tel qu'il soit, le troisième donne des infos sur le disc lui même, et enfin le dernier fait une double fenetre a vous de voir ce que cela fait, enfin c'est tres bien pour une présentation de menu. Allez fin de l'intro, je vous laisse taper tout ca et a la prochaine fois pour d'autres listings.

LE REDACTEUR EN CHEF .

```
0 ' accelere l'accès au disc
1 FOR x=&1000 TO &1012:READ a:POKE x,a:NEXT:CALL &1000:
CALL &BBBA:CALL &BC02
2 DATA 33,10,16,223,7,16,201,13,198,7,35,0,200,0,1,1,10,0,3
```

```
0 DONNE DES INFOS SUR UN FICHER
MODE 2:PEN 1:INPUT"NOM DU FICHER : ";NOM$
CLS:L=LEN(NOM$)
FOR N=1 TO L:POKE &A4FF+N,ASC(MID$(NOM$,N,1)):NEXT N
FOR N=1 TO 18:READ A$:POKE &9FFF+N,VAL("&"+A$):NEXT N
POKE &A004,L
CALL &A000
```

```
ADRHEAD=PEEK(&A200)+256*PEEK(&A201)
PRINT"PARAMETRES DU FICHER : ";NOM$
PRINT"-----"
use=PEEK(ADRHEAD)
PRINT"NUMERO DE USER : ";use
PRINT"NUM DE SAUVEGARDE : ";FOR N=1 TO 15:
PRINT CHR$(PEEK(ADRHEAD+N));NEXT N:PRINT "
blocactu=PEEK(ADRHEAD+16)
PRINT"NUMERO DE BLOC ACTUEL (K7) : ";blocactu
p=PEEK(adrhead+18)
me$="INCONNU"
IF p=0 THEN me$="BASIC"
IF p=1 THEN me$="BASIC protege"
IF p=2 THEN me$="BINAIRE"
IF p=3 THEN me$="BINAIRE protege"
IF p=22 THEN me$="ASCII"
IF p=23 THEN me$="ASCII protege"
PRINT"TYPE DE FICHER : ";me$
octetbloc=PEEK(ADRHEAD+19)+256*PEEK(ADRHEAD+20)
PRINT"NOMBRE D'OCTETS DU BLOC (K7) : ";octetbloc
adrdep=PEEK(ADRHEAD+21)+256*PEEK(ADRHEAD+22)
PRINT"ADRESSE DE DEPART : ";adrdep; " ";HEX$(adrdep,4)
long=PEEK(ADRHEAD+24)+256*PEEK(ADRHEAD+25)
PRINT"LONGUEUR DU FICHER : ";long; " ";HEX$(long,4)
adrex=PEEK(ADRHEAD+26)+256*PEEK(ADRHEAD+27)
PRINT"ADRESSE D'EXECUTION : ";adrex; " ";HEX$(adrex,4)
DATA 21,00,A5,06,00,11,00,40,CD,77,BC,22,00,A2,CD,7A,BC,C9
```

```
10 DONNE DES INFOS SUR LE DISC
20 mode 2:pen 1
30 'A: ' metre 'B pour le second lecteur
40 print"Insérez une disquette et frappez une
touche":call &BB06:cls
50 print"Parametre FDC"
60 print:print"Premier secteur : ";
hex$(peek(&A89F),2)
70 print"Secteurs physiques par pistes : ";
peek(&A8A0)
80 print"Octets par secteurs : ";peek(&A8A4)
90 end
```

```
5 ' FABRIQUE UNE DOUBLE FENETRE
10 MODE 1
20 INK 0,13:INK 1,0:INK 2,26:INK 3,2
30 PEN 1:PAPER 0
40 WINDOW #1,11,30,5,20
50 PAPER #1,1:CLS#1
60 WINDOW #1,10,29,4,19
70 PAPER #1,2:CLS#1
80 PEN #1,3
90 PEN #1,1
100 'LOCATE #1,5,6:PRINT#1,STRING$(13," ")
110 'LOCATE #1,5,9:PRINT#1,STRING$(13,"-")
```

FIN : Il reste un petit blanc, donc j' profite pour vous dire que cette rubrique sera désormais dans tous les No de BLP, donc soyez tous prêts a taper de nombreux listings...

Page : 12

COUP DE GUEULE

Attention tout ce qui va suivre ne depend plus de moi. Alors attention les yeux.

LE REDACTEUR EN CHEF.....

Cette rubrique va consister a remettre les pendules a l'heure, cela ne veut pas dire que je vais vous faire un sermon de deux pages, mais voila, il faut bien admettre que vous n'etes pas logique quand vous nous ecrivez a la redaction pour donner votre avis sur notre journal. Je vais citer quelques exemples de phrases ecrites par certains lecteurs (que les lecteurs qui croient se reconnaitre ne le prennent surtout pas mal.) qui nous felicitaient sur le canard et qui nous donnaient leur point de vue pour la suite afin d'ameliorer la qualite du fanzine. Je tiens quand meme a signaler que les lignes qui vont suivre, je les ecris de memoire car je n'ai pas les courriers sous les yeux, voici donc les exemples: "VOTRE FANZINE EST GENIAL, CONTINUEZ COMME CELA", ou alors "GRACE A VOTRE FANZ' VOUS PERMETTEZ AU CPC DE VIVRE.", ou bien encore "VOTRE FANZINE EST BIEN, MAIS AJOUTER D' AUTRES RUBRIQUES.", je ne vais pas vous en mettre toute une page, mais vous voyez ce que je veux dire et j'en profite pour pousser vraiment mon COUP DE GUEULE maintenant. Ce que j'essais de vous faire comprendre c'est que dans certains de nos numeros, on vous a demande votre avis sur certaines rubriques que nous voulions creer pour vous, ou alors si vous vous n'aviez pas des idees sur des themes que vous vouliez que l'on parle, ou encore de nous envoyer des rubriques que vous avez fais vous meme. Et nous tout ce que l'on a recolte de nos messages, c'est un grand silence, plus exactement lettre morte.

Je ne voudrais pas retourner le couteau dans la plaie, mais si je vous parlais d'une certaine rubrique qui se nommait droit de parole aux lecteurs et qui vous permettait de dire tout ce que vous vouliez, comme de passer des annonces, de revendiquer sur quelque chose qui ne vous a pas plus, ou encore de passer des messages qui n'avait pas de rapport avec le CPC mais que vous auriez ete content de pouvoir lire et j'en passe et des meilleurs donc une rubrique rien qu'a vous et dont vous n'avez meme pas profite. Je peux vous dire que cela nous a fait mal au coeur de voir que meme si on vous offre de quoi vous exprimer et bien vous n'en tenez meme pas compte.

Il en est de meme pour une autre rubrique qui avait pour but une programmation sur calculatrice et en plus nous vous donnions le choix de choisir par quelles calculatrices vous vouliez que l'on commence, mais comme je vous le disais quelques lignes plus haut pas de reponses. Il arrive a un moment ou l'on se demande pourquoi continuer si personne ne vous aide et je crois aussi que c'est pour cela que pas mal de fanz' abandonne au bout d'un certain temps. En faite nous pouvons dire que c'est vous qui faite mourrir le CPC au lieu de l'aider a remonter la pente dans laquelle il est entrain de s'enfoncer de plus en plus. J'espere que par ces lignes, je vous ai fais reagir et que mon message aura porte ces fruits. J'espere aussi avoir des reponses par courriers sur votre reaction, mais si je n'ai rien je saurai que ma demarche aura ete veinne.

Une derniere petite chose avant de vous laisser pour de bon, parlez autour de vous des fanzines que vous recevez chez vous et que vos amis ne connaissent peut etre pas. Et s'ils les connaissent deja quel importance le principal, c'est que vous aviez fait le geste qu'il faut pour tous les fanzines qui existent. Maintenant bonne reflexion, et tous a vos crayons.

LE COPILOTE.



MOI JE ME DEPECHE DE SORTIR
CAR SI VOUS NE LUI ECRIVEZ
PAS, JE NE VOUS DIS PAS DANS
QUEL ETAT CELA VA LA METTRE
ALORS SUIVEZ MON CONSEILLE
TOUS A VOS PAPIERS ET
CRAYONS.

PAGE

13

Bonjour à tout les lecteurs (et lectrices) de BLP ainsi qu'à toute la rédaction.

- En fait c'est avec un réel plaisir que je me remet au clavier de mon CPC, car, je l'avoue, cela me manquait. En effet, je viens de faire l'acquisition d'un superbe 486 DX 33 SUGA HD 250 MO lecteur 2,88 MO bref l'équipement de base, de nos jours. Pourquoi, me direz vous ? dans l'intention de développer des logiciels, et de me replonger dans ce que je croyais "l'informatique actuelle". De cela j'ai tiré quelque réflexion. (que ceux qui me liront ne voient ici aucune prétention, mais juste une réaction, d'une personne avec ses qualités et ses défauts. Bref il est vrai qu'après avoir été grisé par la quantité impressionnante de mémoire (4 M-octets). Je dis impressionnante, car je me souviens m'être usé les doigts à taper un programme d'une dizaine Ko. Je me suis plongé dans un doute affreux à savoir qu'allais-je bien pouvoir faire de mon PC. En effet, beaucoup de choses, que l'on était fier de réaliser soi-même sont déjà faites. Il faut donc se trouver de nouvelles motivations ou du moins ne pas basculer dans l'absence de décision. Je me suis vite repris. En effet si on y regarde bien, on s'aperçoit que rien n'a en fait changé. En effet il y a toujours d'un côté les "développeurs", mot à la mode ces temps-ci, qui rivalisent d'ingéniosité pour rendre leur logiciels de plus en plus performants (donc compliqués à programmer) et leur utilisation de plus en plus simple tentant fortement les "utilisateurs" (je me met dans le sac) à ne plus programmer. De sorte que parler aujourd'hui de faire un bout de programme vous fait passer pour une personne se démenant pour pas grand chose ou pour un "petit génie". C'est pourquoi je m'efforce de faire mes propres objets (ascenseurs, fenêtres, ...) même si ils existent tout prêts dans une bibliothèque pascal (ou autre). De plus, j'envisage d'apprendre l'assembleur 486 (beaucoup de monde me le déconseille). Non que je veuille prouver quoi que ce soit, mais comme satisfaction personnelle. En effet l'informatique a toujours été une passion pour moi. Je préfère donc faire "mon informatique", critiquée par certains comme obsolète, mais qui est pourtant la base. BREF VIVE LE CPC !

Dans le cas D'UNE INSTRUCTION :

BIEN, après ce discours qui je l'espère ne vous a pas ennuyé, parlons de ce qui va nous intéresser : le pascal.

Si mes souvenirs sont bons, je vous avais parlé des boucles en pascal. Je vais développer ce sujet.

En TP on dispose d'un équivalent du FOR basic ainsi qu'une boucle WHILE DO (tant que, fait) et une nouvelle structure : REPEAT UNTIL.

LA STRUCTURE FOR

C'est évidemment le même usage qu'en basic avec des petites subtilités dues au pascal. Voyons quelques exemples.

```
Program boucle_simple ;
var compteur : integer ;
Begin
  FOR compteur := debut TO fin
  DO BEGIN
    instruction(s) ;
  END ;
End.
```

```
Program boucle_simple ;
var compteur : integer ;
Begin
  FOR compteur := debut TO fin
  DO instruction ;
End.
```

On a supprimé les instructions de bloc après le DO (le BEGIN et le END ;)

LA BOUCLE FOR GERE D'ELLE MEME L'EVOLUTION DE SON COMPTEUR PAR PAS DE 1.

Pour une INCREMENTATION, on utilise l'instruction TO (Cf exemples précédents), avec la précaution que debut < fin !

Pour une DECREMENTATION, on utilise l'instruction DOWNTO avec la précaution que debut > fin !

```
Program boucle_simple ;
var compteur : integer ;
Begin
  FOR compteur := debut DOWNTO fin
  DO instruction ;
End.
```

Pour le cas de plusieurs instructions, on fait comme d'habitude : DO BEGIN ----- END ;

À présent, quelques remarques sur les variables.

- Il est clair que les variables DEBUT, FIN et COMPTEUR sont de même type, (integer, real, byte et même CHAR).

En effet, vous avez la possibilité de traiter les caractères sans avoir à passer par une variable intermédiaire (de type byte : 0-255) puis de faire chr(variable). Non, vous pouvez directement manipuler des caractères.

Un petit exemple :

```
Program boucle_caracteres ;
Var compteur : char ;

Begin

FOR compteur := 'a' to 'z'
DO write ( compteur ) ;

End.
```

Ce petit programme vous affichera le message suivant : **abcde fghijklmnopqrstuvwxyz**.

Voyons maintenant l'équivalent de notre WHILE BASIC (boucle tant que).

LA STRUCTURE WHILE DO

Elle se résume à ceci (en pseudo-code, ou en français si vous préférez) :

```
TANT QUE ( Condition est Vraie )
FAIT debut
|
|
|
fin
```

C'est une boucle à condition d'entrée.

On peut s'en servir sans compteur (juste en se servant du test booléen). Le parfait exemple est l'attente de la frappe d'une touche : **WHILE NOT KEYPRESSED DO**.

Si on veut gérer un compteur, il faut le définir en tant que variable, l'initialiser, et le modifier dans le bloc de boucle. En effet, où l'on place la modification du compteur peut changer le résultat. De plus on est pas obligé comme dans les boucles FOR de l'incrémenter ou de le décrémenter de 1 ; on peut le multiplier par deux, lui ajouter un résultat, etc ...

Exemple :

```
Program exemple ;
var compteur : integer ;
Begin

(*initialisation*)
compteur := 1 ;
(*fin de l'initialisation*)

WHILE compteur < 100 DO | test d'ENTREE.
Begin | ( vrai - faux ).
| instruction(s) ;
| compteur := compteur + 1 ; | incrémentation
End ; | du compteur.

End.
```

Voici une structure que ne possède pas notre basic.

LA STRUCTURE REPEAT UNTIL

C'est l'analogue de la structure WHILE DO, mais le test est placé en sortie.

En pseudo-code : **REPETE**

JUSQU'A (Condition est Vraie)

Et c'est (vous l'avez deviné) une boucle à condition de sortie.

Bien utilisée elle simplifie des expressions qui nécessitent des conditions en sortie.

Par exemple l'attente de frappe d'une touche devient : **REPEAT UNTIL KEYPRESSED ;**

Exemple :

```
Program exemple ;
var compteur : integer ;
Begin

(*initialisation*)
compteur := 1 ;
(*fin de l'initialisation*)
REPEAT
| instruction(s) ;
| compteur := compteur + 1 ; | incrémentation
UNTIL compteur > 100 ; | du compteur,
End. | test de SORTIE.
```

Notez que 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.

Enfin un petit mot pour conclure sur les boucles while-do, repeat-until et for ; tout le problème réside dans le choix de la structure pour ne pas rallonger le programme. Inutile de prendre un boucle while alors qu'une boucle for suffit. Par ailleurs, il faut prendre garde d'employer la bonne structure (test en fin ou en sortie), car un mauvais choix peut avoir pour effet de ralentir le programme ou d'augmenter sa taille.

De plus, si vous choisissez une structure REPEAT ou WHILE, il vous incombe de gérer le compteur (à savoir une bonne initialisation et ne pas oublier de le modifier (sinon il se produit une BOUCLE INFINIE et ...) car une erreur dans la gestion de celui-ci peut faire que la boucle tournera une fois, DE TROP!

Alors attention. (Il m'est arrivé pas mal de problèmes !)

BIEN, maintenant nous allons parler des TABLEAUX. En fait, ce n'est pas la peine de s'appesantir sur le sujet, car en voyant les chaînes en turbo-pascal, on se fait une petite idée sur les tableaux. J'ai préféré un petit programme d'exemple, plus clair, je pense.

Le voici.

```

Program tableaux ;
Var tableau1 : array[1..26] of integer ;
    tableau2 : array[1..26] of char ;
    tableau3 : array[1..15,1..15] of integer ;
    tableau4 : array[1..3,1..3,1..3] of integer ;
    tableau5 : array[1..4] of string[23] ;
    compteur
    compteur_x
    compteur_y : integer ;

Procedure attendre_touche ;
Begin
    writeln ;
    write('Pressez une touche pour continuer ... ');
    repeat until keypressed ;
End ;

Procedure ligne( nombre : byte ) ;
Var cpt : byte ;
Begin
    FOR cpt := 1 TO nombre DO writeln ;
End ;

```

```

Begin
    clrscr ;

    (* initialisation des tableaux *)

    FOR compteur := 1 TO 26
    DO tableau1 [ compteur ] := compteur ;

    FOR compteur := 1 TO 26
    DO tableau2 [ compteur ]
        := chr( compteur-1 + ord ('a') ) ;

    FOR compteur_y := 1 TO 15
    DO FOR compteur_x := 1 to 15
        DO tableau3 [ compteur_x,compteur_y ]
            := compteur_x + compteur_y ;

    tableau5[1] := ' On peut directement in' ;
    tableau5[2] := ' itialiser un tableau a ' ;
    tableau5[3] := ' "chaînes" comme ceci. ' ;
    tableau5[4] := ' Pratique non ? ' ;

    (* je vous fait grace ( a moi aussi ) *)
    (* du tableau 3 x 3 *)
    (* ecriture *)

    FOR compteur := 1 TO 26
    DO write( tableau1 [ compteur ] : 3 ) ;

    ligne(2) ;

    FOR compteur := 1 TO 26
    DO write( tableau2 [ compteur ] : 2 ) ;

    ligne(2) ;

    FOR compteur_y := 1 TO 15
    DO Begin
        FOR compteur_x := 1 to 15
        DO write (
            tableau3 [ compteur_x,compteur_y ] : 3
        ) ;
        ligne(1) ;
    End ;

    attendre_touche ;
    clrscr ;

    FOR compteur := 1 TO 3
    DO write( tableau5 [ compteur ] ) ;
    ligne(1) ;
    write( tableau5 [ 4 ] ) ;
    ligne(1) ;

    attendre_touche ;

end.

```

Commentons le !

Comme vous le voyez on déclare la variable de type tableau (ARRAY) suivie de sa dimension et le type de ce qu'elle contient.

```
tableau1 : array [1..26] of integer ;
tableau2 : array [1..26] of char ;
tableau3 : array [1..15,1..15] of integer ;
tableau4 : array [1..3,1..3,1..3] of integer ;
tableau5 : array [1..4] of string[23] ;
```

MOT RESERVE
ARRAY

DIMENSION

MOT RESERVE OF

TYPE DU CONTENU

REMARQUEZ QUE LES TABLEUX PEUVENT CONTENIR DES NOMBRES, CARACTERES, MAIS AUSSI DES CHAINES.

ON PEUT POUSSER LE VICE JUSQU'A METTRE DES ENREGISTREMENTS (structure record).

REMARQUEZ AUSSI QUE LES TABLEUX 1, 2 ET 5 SONT DE DIMENSION 1 (COLONNE), LE TABLEUX 3 EST DE DIMENSION 2, ET LE TABLEUX 4 DE DIMENSION 3.

Les zones de mémoire étant réservées, il faut les initialiser, avant TOUTE LECTURE (et j'insiste bien !)

Voici celle d'un tableau 2-D

```
FOR compteur_y := 1 TO 15
DO FOR compteur_x := 1 to 15
DO tableau3 [ compteur_x
compteur_y ] := compteur_x + compteur_y ;
```

Noter celle d'un tableau contenant des chaines.

```
tableau5[1] := ' On peut directement in' ;
tableau5[2] := ' itialiser un tableau a ' ;
tableau5[3] := ' "chaines" comme ceci. ' ;
tableau5[4] := ' Pratique non ? ' ;
```

Vient enfin l'étape de lecture.

On se sert du tableau 2-D .

```
FOR compteur_y := 1 TO 15
DO Begin
FOR compteur_x := 1 to 15
DO write (
tableau3 [ compteur_x,compteur_y ] : 3 ) ;
ligne(1) ;
End ;
```

NOTEZ LA STRUCTURE IMBRIQUEE DES BOUCLES FOR, AINSI QUE **1 3** QUI RESERVE 3 CARACTERES POUR L'AFFICHAGE (FORMAT) .

L'ACCES AUX DONNEES DU TABLEUX PAR :

```
tableau3 [ compteur_x,compteur_y ]
```

REMARQUEZ ENFIN COMMENT ON AFFICHE A LA SUITE LES DONNEES DU TABLEUX DE CHAINES, POUR FAIRE APPARAIRE LES PHRASES A L'ECRAN.

```
FOR compteur := 1 TO 3
DO write( tableau5[ compteur 1 ] ) ;
ligne(1) ;
write( tableau5[ 4 1 ] ) ;
ligne(1) ;
```

ET VOILA POUR LES TABLEUX (SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS, N'HESITEZ PAS A LES POSER).

Bien, ah j'oubliais, ma petite introduction sur les procédures et fonctions (que l'on verra au numero prochain). En turbo on peut créer ses propres instructions, et les ajouter à celles qui existent déjà. Vous avez vu dans le programme principal ces deux blocs de déclaration :

```
ProcEDURE attendre_touche ;
Begin
writeln ;
write( 'Pressez une touche pour continuer ... ' ) ;
repeat until keypressed ;
End ;
```

```
ProcEDURE ligne( nombre : byte ) ;
Var cpt : byte ;
Begin
FOR cpt := 1 TO nombre DO writeln ;
End ;
```

Le premier crée une instruction d'attente d'une touche. Il ne nécessite pas de paramètres. Il peut s'apparenter à CLRSCR. Le deuxième admet des paramètres. Il permet de sauter n - lignes. Il s'apparenterait à gotoxy. Cependant cette procédure ne modifie pas les paramètres d'entrée ou ne renvoie pas de valeur (ce serait une fonction).

```
Procédure attendre_touche ;
Begin
writeln ;
write('Pressez une touche pour continuer ... ');
repeat until keypressed ;
End ;
```

MOT RESERVE
PROCEDURE

NOM DE LA PROCEDURE
(POUR SON APPEL)

LE BLOC EST DELIMITE PAR BEGIN
ET END ;

```
Procédure ligne( nombre : byte ) ;
Var cpt : byte ;
Begin
FOR cpt := 1 TO nombre DO writeln ;
End ;
```

VARIABLE PARAMETRE ET TYPE
(SON NOM NE COMPTE PAS)

VARIABLE LOCALE (ELLE N'EST
EXISTANTE (NOM ET PLACE
QU'ELLE OCCUPE) QUE DANS LA
PROCEDURE .

AINSI DANS LE PROGRAMME PRINCIPAL ON AURA JUSTE
A TAPER | attendre_touche ;
ET | ligne(2) ;

CECI N'EST QU'UN PETIT EXEMPLE DE L'IDEE DE
PROCEDURE !!

NOUS VERRONS CA EN DETAIL LA PROCHAINE FOIS.

AU FAIT VOUS SAVEZ PLEIN DE CHOSES MAINTENANT.
IL EST TEMPS DE LE METTRE EN PRATIQUE.
J'OUVRE UN CONCOURS DONT LE BUT EST D'AJOUTER
DES EXTENSIONS AU CPM (STYLE CLS.COM , ETC ...)

JE TRAVAILLE DEJA SUR UN ANALOGUE DU DOSKEY
SUR MS-DOS ET SUR UN DIR A FENETRES ...

JE VOUS DONNE UN EXEMPLE **SIMPLE**
(CREUSEZ-VOUS QUAND-MEME LA TETE !)

```
Program cls ;
begin
clrscr ;
gotoxy(1,1) ;
end.
```

APPELEZ LE ~~PROGRAMME~~ PUIS COMPILEZ LE SUR DISQUE
EN ~~UN~~ MENU OPTIONS).

SOUS CP/M VOUS TAPEZ CLS (et enter) ET CA
MARCHE. CECI N'ETAIT QU'UN EXEMPLE SIMPLE, MAIS
FALLAIT Y PENSER. BREF, A VOUS DE JOUER.

SI ON RECOIT DE BON TRUCS, ON POURRAIT FAIRE UN
CP/M AMELIORE ET LE DISTRIBUER PAR LE FANZ.

QU'EN PENSEZ-VOUS ?

J'ATTENDS VOS REPONSES .

GRETINGS : MORGANCODER QUI A AJOUTE
LA COULEUR A MON CPC. LE REDAC'CHEF ET LE
COPILOTE POUR AVOIR DECOUVERT LA COMPRESSIBILITE
DU TEMPS, FABIEN EVELYNE ET ANDRE . M, FRANCKY THE
BEST, MR SHINDO (NON, NON IL NE FAIT PAS D'ART
MARTIAUX) , MC , SITTING BUG (HELLO)
MICHEL DEPOOTER SI IL ME LIT ENCORE.

ET AUX LECTEURS .

A LA PROCHAINE : SIGMUND (LUDOVIC) .

MAIS CA VA PAS LA TETE VOUS VOYEZ
BIEN QUE CETTE PAGE EST LA DERNIERE
DE CE NUMERO 8 ,C'EST POURTANT ECRIT
ASSEZ GROS EN DESSOUS REGARDEZ PAR
VOUS MEME.

LE MOT DE LA FIN .

Et ne revoici donc pour vous presenter cette derniere page du fanzine. J'espere que vous aurez passer un bon moment en notre compagnie et que toutes les rubriques qui si trouve, auront remplis de joie vos petits coeurs de CPCiens.

Il faut que je vous dise que ce ne sera pu moi le copilote qui vait m'occuper de la redaction et de la mise en page de notre fanz', mais notre cher redacteur en chef qui avait hate de reprendre les commandes de son canard adore. Il faut dire aussi que cela demande beaucoup de travail pour pouvoir vous faire lire un journal de bonne qualite. Cela dis, je pense que je ne me suis pas mal debrouille pendant que l'absence du redacteur en chef. Mais comme le dis un dicton les bonnes choses on une fin et le mien c'est de laisser ma place a qui de doit. Mais ne vous inquietez pas, vous entendez toujours parler de moi par tel ou tel biait du fanzine. Pendant que j'y pense, nous avons quelques annonces a passer pour ceux que cela interessait ou qui connaissent des personnes a qui cela pourrait plaire, donc les voici par la meme occasion j'en profite pour vous dire au prochain numero qui va paraitre vers le 1er septembre, vous ne direz le mois de septembre cela fait loin mais avec les vacances et nous ne savons pas quand nos redacteurs partent en vacances, alors nous preferons prendre les devant et vous donner cette date. Sur ce a la prochain et plein de gros bisous a tous.

LE COPILOTE.....

A CHAQUE FOIS
C'EST LA MEME
CHOSE, IL ME FAUT
UN BON VERRE DE
LAIT CHAUD POUR
QUE JE PUISSE
DORMIR CAR CE
FANZINE M'EMPE-
CHE DE TROUVER
LE SOMMEIL.



PETITES ANNONCES

En effet la redaction a quelques annonces a faire passer, si vous pouviez répondre car cela est urgent :

- Nous recherchons toutes personnes a moins deux redacteurs voulant s'occuper de telles ou telles rubriques, avec la possibilite de creer de nouvelles rubriques. Seule condition, traiter le sujet avec serieux. Voila envoyer vos idees pourquoi des projets sur papier.
- Nous recherchons aussi l'utilitaire tas-spell, correcteur d'orthographe pour semword. Remercions toutes personnes voulant bien nous fournir.

Pour ces deux annonces, ecrivez l'adresse situee juste en dessous merci d'avances.

BONSOIR LA PLANETE
FANZINE POUR AMSTRAD



AMSTRAD INFORMATIQUE



MR TREHET RICHARD
MLE VATTAMENT SEVERINE
RESIDENCE ST MICHEL
15 RUE DE L'ARQUETTE
14300 CAEN