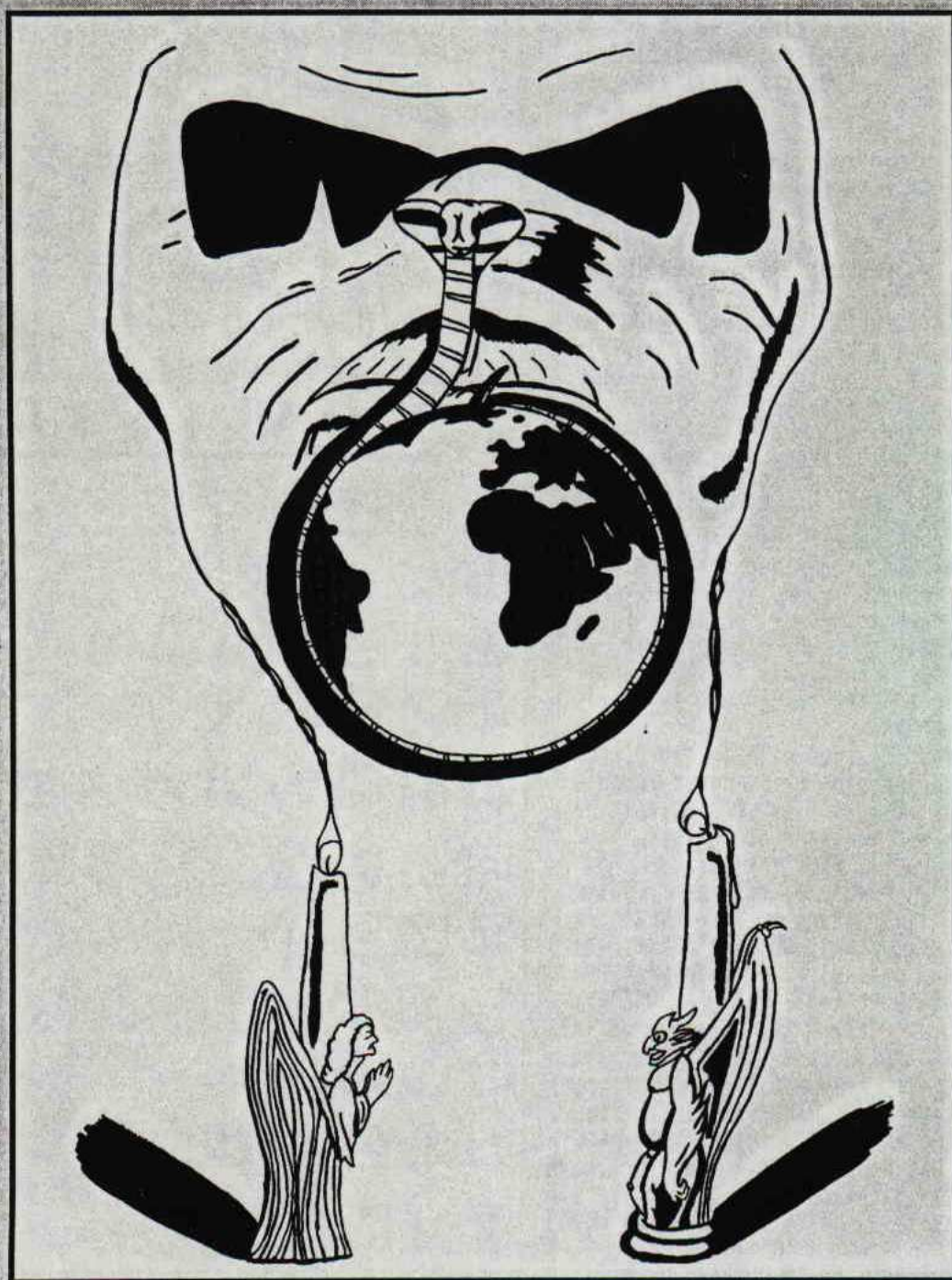


BONSOIR LA PLANETE

NUMERO 9



SEPTEMBRE 1994

Salut a tous !!! Et oui c'est encore moi le redacteur en chef, qui vais vous causer, ou plutot vous allez me lire ce qui serait plus correct ! Et c'est dans ce que j'ai nomme l'edito du journal que je vais vous donner les differentes nouvelles du fronts des fanzines en general et de bonsoir la planete en particulier.

Et pour commencer, j'ai a annonce une tragique nouvelle tant pour le fanz' que pour tous les lecteurs (enfin ceux que cela interessaient), c'est a dire l'arret de la rubrique ASSEMBLEUR et oui ou plus simplement la mort du phoenix! Renaîtra t-il de ces cendres ? Mistere ! Bah oui notre ami morgancoder nous quitte, il arrete le CPC et l'informatique en general car il vend tout son materiel et il n'en rachetera pas d'autre car il se dirige vers la sonorisation alors plus de temps pour l'ordinateur, il a prefere se consacrer a ce pourquoi il a envie de faire son metier. Donc c'est en s'excusant aupres des lecteurs qu'il s'en va. Pour ma part, je lui souhaite bonne chance et de la reussite pour son projet. Alors mon cher samy, a une prochaine fois...

C'est sur ces tristes nouvelles, que je lance un appel a toutes personnes qui seraient interessees pour faire parti de la redaction de BLP pour realiser et surtout pour continuer dans la ligne de notre ami samy la rubrique assembleur. D'ailleurs j'en profite pour dire que tous lecteurs s'ils sont interesse, peuvent faire une petit bafouille pour causer soit de l'amstrad ou pour dire tout autre chose. Voila la chose est dite, maintenant la balle est dans votre camp !

Bon ! bah c'est pas tout ca mais savez vous que malgre la baisse sans cesse accroissante de commande dans toutes les redactions de fanz, il y en a qui continue a resiste tant bien que mal, eh oui ! par exemple un tout nouveau fanz' Road Runner a sorti son premier numero, son deuxieme devrait pas tarder a sorti. Il y a aussi Fanzzy, un fanz' disc qui soit dit en passant ne manque pas d'originalite. Et pour finir, il y a Quasar, fanz' papier qui se defend tres bien. Voila j'ai citer c'est trois fanz' car vous les retrouverez un petit peu plus loin dans ces pages pour un descriptifs plus elargi et meme pour l'un d'entre eux pour une interview mais je vous en dit pas plus, c'est a vous de le decouvrir ! Voila maintenant sur ce, je vous laisse decouvrir le sommaire et bonne lecture a tous.

LE REDACTEUR EN CHEF



Et Betty ne pleure pas, je sais que c'est dure de perdre Samy, mais qu'es ce que tu veux, s'il n'est plus peut plus assurer sa rubrique, tu ne vas tout de meme pas le forcé non ? Bon allez, re-saisi toi et voyons tous les deux ce petit sommaire....

SOMMAIRE

ELECTRO .	3
BASIC	5
LISTING	10
INTERV.	13
ANNONCES	14
FANZ'	15
TEST	17
T.PASCAL	19
COUR . . .	23
DOSSIER	24
FIN	26

LIBRIQUE

ELECTRONIQUE

Salut, c'est votre serviteur qui vous parle en direct de la station orbitale AMSTRAD, et tout de suite après les réglages pour stopper, Voici pour vous spécialement quelques montages dont ne vous décrirai pas le contenu dans cet intro. Eh !! vous ne croyez tout de même pas que vous allez seulement lire seulement le début non !? Bon allez filez les mystères, on rentre tout de suite dans le vif du sujet.

Voilà au début, je ne savais pas trop de quoi j'allais vous parler puis c'est en prenant mon crayon que l'idée m'est venue. Vous l'avez peut-être deviné, c'est d'un crayon optique que je vais vous décrire. Je sais, ce n'est pas nouveau mais la souris a depuis longtemps surpassé ce type d'extension enfin bref les souris sur CPC coûtent cher et ce montage très facile à réaliser et peu coûteux fera sans doute le bonheur de quelqu'un entre vous. De plus vous trouverez un petit programme d'exemple d'utilisation (type menu).

Quelques explications :

Ce crayon a pour but de faciliter le dialogue entre l'utilisateur et le CPC. On peut s'en servir pour un menu, ou la saisie de coordonnées ou même des données. Tous les CPC, (y compris les plus récents équipés d'un contrôleur d'écran (le 6845) possédant une entrée (light-pen) se trouvant sur le port extension. Notre montage consiste à réaliser une bascule commandée à l'aide d'un détecteur de type phototransistor. La rencontre d'un spot avec le phototransistor aura pour effet de faire passer l'entrée de light-pen de l'état bas à l'état haut ordonnant ainsi au contrôleur d'écran de calculer la position actuelle du light-pen et de la ranger dans ses registres 16 et 17. Il ne vous reste plus qu'à lire ces 2 registres et à utiliser ces valeurs comme indiqué dans l'exemple de programme après les schémas.

Essais du montage :

Eteignez votre ordinateur et enfichez votre extension sur le port du même nom. Tapez le programme d'exemple. Vérifiez en vous servant de votre crayon (si celui-ci ne fonctionne pas, c'est parce que vous avez inversé les fils du phototransistor avec celui du jack; de toute façon, inversez ceux du jack ce sera plus facile).

```

10 -----
20 - Programme d'exemple type menu
30 -----
40 on break gosub 60
50 goto 70
60 ubasic
70 mode 2;border 0:ink 0,0:ink 1,1:ink 2,6:ink
  3,2:pen 1:paper 0:cls:plot 0,398,1:drawr 640,0,
  plot 0,342:drawr 640,0:plot 0,0:drawr 640,0:
  plot 0,56:drawr 640,0:locate 17,3:pen 2:print
  M E N U ":locate 14,24:print"Pour BLP fanz"
80 plot 0,0:drawr 0,398:plot 16,56:drawr 0,286:
  plot 638,0:drawr 0,398:plot 642,56:drawr 0,286
90 if y=8 y=9 then locate 12,9:pen 1:print"
  Ecouter un son grave":n=568 else locate
  12,9:pen 3:print" Ecouter un son grave"
100 if y=11 or y=12 then locate 12,12:pen 1:print
  Ecouter un son moyen":n=284 else locate 12,12
  pen 3:print"Ecouter un son moyen"
110 if y=13 or y=14 then locate 12,15:print
  Ecouter un son aigu":n=71 else locate
  12,15:pen 3:print" Ecouter un son aigu"
120 pen 1:locate 12,21:print" INDIQUEZ VOTRE
  CHOIX"
130 SOUND 1,N,10,15:SOUND 1,0,100,15
140 GOSUB 150:GOTO 90
150 OUT &1C00,17:L=INP(&1F00):OUT &1C00,16:C=INP
  (&1F00):L=8*256+L-12292:Y=L/40:RETURN
  
```

Voilà pour le listing, j'espère que cela vous aidera à faire vos propres utilitaires avec votre crayon. Je dispose aussi d'un autre programme beaucoup plus long celui-là, c'est d'ailleurs pourquoi je ne l'ai pas mis dans ces pages, s'agit d'un programme de dessin utilisant bien sûr le crayon. Si vous le voulez écrivez-moi et vous l'enverrai rapidement. Voilà pour ce qui est des explications de ce montage, voyons maintenant le schéma avant de passer au montage suivant...

MAIS ENFIN DU
IL EST CE SCHEMA DE
MONTAGE



SUITES...

LISTE DU MATERIEL :

Résistances :

- 1 = 15 k-ohms 1/4 Watt
- 2 = 47 K-ohms 1/4 Watt
- 3 = 580 ohms 1/4 Watt
- 4 = 2,2 K-ohms 1/4 Watt

Condensateur :

= 1 nF

Divers :

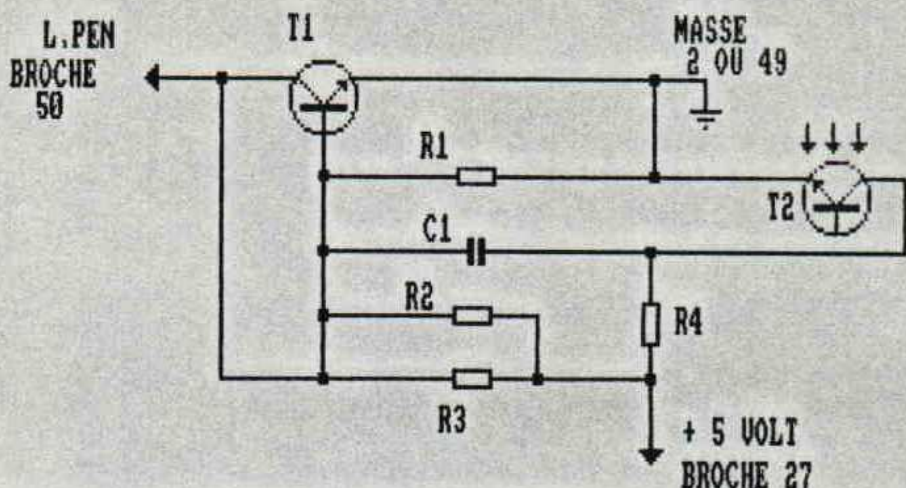
Un petit boîtier

pour mettre le montage, un tube plastique d'un ancien stylo bille, ou équivalent pour y glisser le phototransistor.

Et pour finir une connexion pour brancher sur le port extension de votre CPC, mais comme je n'ai pas pu avoir de référence, donc soit c'est une connexion encartable de 50 points pour tous les CPCs saufs les plus, et une connexion de type centronic 50 points pour les CPC+.

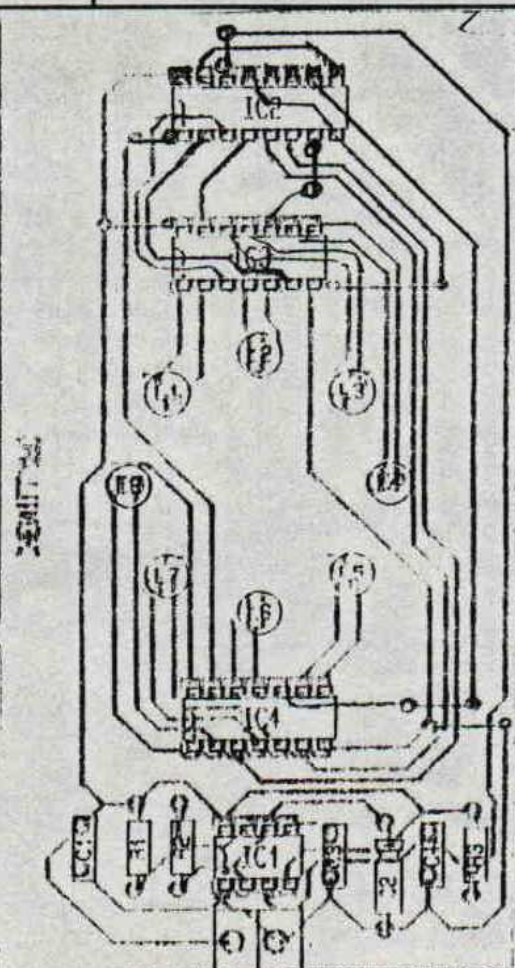
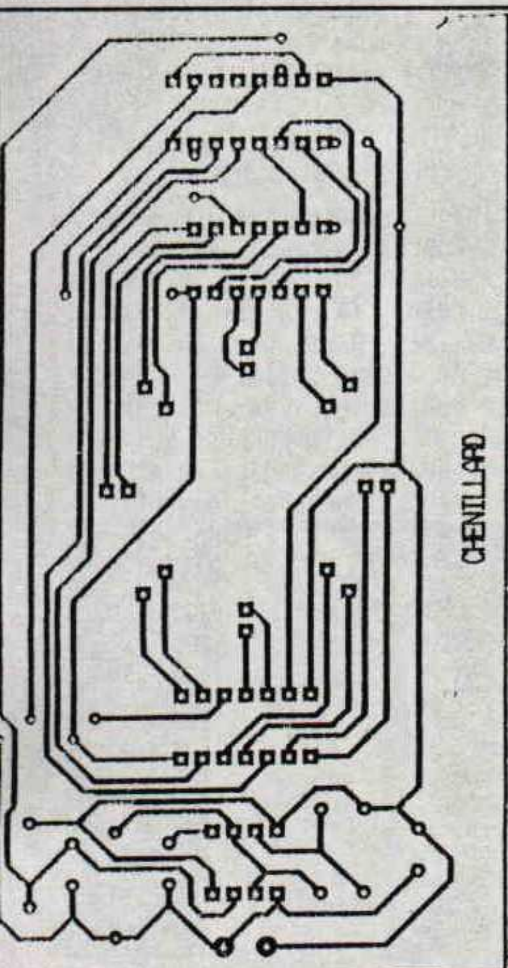
Voilà, pour ce montage, bon maintenant, passons au montage suivant :

TOUT DANS LE SCHEMA ...



UN CHENILLARD...

Voilà pour finir la rubrique, je vous donne un schéma d'un chenillard bicolore et faute de temps et de place, je ne peux vous expliquer ne détaille ni mettre le schéma de principe. Malgré tout je crois qu'avec le schéma du circuit imprimé ainsi que celui de l'implantation des composants, on peut s'en sortir (Même si celui-ci est un peu flou, et car la photocopieuse fait des siennes alors. ...) Donc je termine et si vous avez du mal ou si vous voulez des explications, écrivez moi à l'adresse située en fin de fanz', allez rendez-vous au No 10...



LISTE DU MATERIEL

- 7 STRAPS (5 horizontaux, verticaux)
- R1 = 100 kohms
- R2 = 47 kohms
- R3 = 10 kohms
- L1 à L8 = 8 led bicolores
- C1 = 0,22 micro Farad
- C2 = 1 micro F, 10 volt
- C3 = 10 nano F
- C4 = 1 nF
- IC1 = NE555
- IC2 = CD4017
- IC3 et IC4 = CD4041
- 1 support CI 8 broches
- 2 support CI 14 broches
- 1 support CI 16 broches
- 1 Bornier soudable 2 plots
- 1 piles 9 Volt



```

10 14 51E7 2:1-C*E:FL01 15,1:1
.bas":CAT:LOAD "prog2.bas":EDI
E "fichier.bas":RUN:INPUT "Nom
kte":1.5.3.5.3.5.3.5.3.5.3.5.3.5
B7:ON reponse goto 125,345:GOSU
ORDER 23:EI:PRINT ASC("X"):WRII
I. ....CATA 224-CUMDOI AETER 2

```

Salut à tous !!! J'espère, tout d'abord, que vos vacances se sont superbement bien passées, que vous avez pris un repos bien mérité (si, si !) et, surtout, que vous n'avez pas laissé tomber votre compagnon fidèle qu'est le CPC.

Comment ça ?! Vous n'avez pas programmé, customisé votre ordinateur chéri, mis des vies infinies dans vos jeux et, oh ! malheur !, vous n'avez pas commandé TOUS les fanzines existant sur CPC !!! Mais comment voulez-vous que le CPC survive dans ce monde cruel ??? Allez, vous n'avez plus qu'un moyen pour vous faire pardonner auprès du grand Dieu Z80 : faire de cette nouvelle année de travail l'année du CPC. Soyez prodigieusement créatif et vous serez sauvés des griffes de l'enfer.

Comment ça je divague ?! Mais qu'est-ce qui peut bien vous faire croire que, en ces vacances ensoleillées, je fus victime d'une insolation ? Ce message était juste là pour vous sortir d'un état semi-léthargique qui aurait pu s'installer en vous (comme en moi) pendant cette période de vacances et de repos.

Bon, assez plaisanté (et divagué) ! Entrons maintenant dans le vif du sujet.

Comme vous allez pouvoir le remarquer en lisant ces pages, certains changements se sont opérés dans cette rubrique.

Ainsi, et comme je vous l'avais généreusement promis dans le précédent numéro de notre cher fanzine, j'ai délaissé la partie cours au profit des applications. Suivant vos souhaits, chers lecteurs, cette nouvelle formule pourra être adoptée définitivement ou non. En effet, étant donné que cette rubrique n'a d'autre but que de répondre à vos demandes, il est normal que vous la dirigiez dans ses choix. J'attends donc votre courrier.

Quoiqu'il en soit, je vais vous présenter dans ce numéro 4 programmes qui ne font rien d'utile en eux-mêmes mais qui, incorporés à vos propres réalisations, leur donneront tout de suite un aspect convivial et professionnel et les rendront implantables.

Dernier petit changement, j'ai choisi d'insérer directement les commentaires sur le fonctionnement des programmes dans les

listings, à l'aide de l'instruction REM, jugeant qu'il était plus facile de suivre mes explications ainsi. Si vous n'aimez pas cette nouvelle présentation, faites-le moi savoir.

Bien sûr, lorsque vous taperez ces programmes, il ne sera pas nécessaire de taper ces commentaires. Taper seulement les caractères blancs sur fond noir qui constituent le programme lui-même.

Sans tarder encore plus, commençons l'étude de ces sous-programmes.

GERER UNE SAISIE

Pour saisir une chaîne alphanumérique ou un nombre, on passe généralement en BASIC, par l'instruction INPUT. Malheureusement, cette procédure n'est pas très performante. Il est impossible, par exemple, d'interdire la frappe de certains caractères lorsqu'on l'utilise. Ainsi, si vous désirez saisir un nombre sans virgule, rien ne peut empêcher le fonctionnement de la touche ".". De même, il est tout à fait possible d'entrer des caractères alphabétiques lors de la saisie d'un réel, d'où un beau plantage lorsque vous appuyerez sur la touche RETURN. Supposons encore que vous désiriez saisir une chaîne alphanumérique en interdisant la frappe d'accents, de chiffres ou, pourquoi pas, de minuscules. Comment faire ??? Impossible par INPUT. Il faut donc laisser tomber cette instruction et gérer soi-même la saisie.

Le petit listing qui accompagne ce paragraphe vous montre comment faire pour diriger selon vos désirs une saisie. En fait, le principe est simple. Il s'agit de saisir le caractère frappé en utilisant la fonction INKEY\$ puis, par une série de test, de décider s'il faut l'afficher ou non. On peut même ainsi gérer les déplacements du curseur. Rien de tel pour faire pro.

Le programme, déjà assez commenté, ne présente pas, je pense, de difficulté. Cependant, je vous conseille de relire mon premier article (dans le no 6 de BLP) qui était dédié aux opérations sur les chaînes alphanumériques car les 4 programmes qui vous sont présentés ici font appel à des notions précises sur ce sujet.

Ah ! Ah ! Ah !

Notre grand DIEU du CPC, Z80,

m'envoie vérifier si vous

vénérez votre CPC.



ja un, bien sur !) auquel cas on refuse la chaîne
 10 ' Pas de point
 on ne prend donc que les 8 premiers caractères de nomfich et on ajoute l'exte
 sion par défaut
 20 ' Un point : on prend alors les 8 premiers caractères de
 la sous-chaîne se trouvant avant ce point puis on concaténace à ces 8 caractères
 le point et
 5 ' les trois caractères qui le suivent
 PRINT "Erreur": Suite du programme...
 Suite du programme...

QU'EST-CE QU'IL Y A AU MENU ?

Dans pratiquement 100% des programmes, utilitaires ou jeux, l'utilisateur a à faire à un ou plusieurs menus qui lui permettent de faire un choix parmi les options offertes. Si ces choix deviennent nombreux, il est alors nécessaire de rechercher une certaine convivialité afin que la multitude de possibilités offertes par le logiciel ne deviennent pas un inconvénient pour l'utilisateur qui, perdu au milieu de tous ces choix, laissera rapidement tomber un programme très performant mais trop rébarbatif dans son utilisation. La facilité d'utilisation d'un logiciel est donc aussi importante que sa puissance et il ne faut jamais perdre de vue cet aspect des choses lorsqu'on produit un programme.

Aujourd'hui, dès qu'on parle convivialité, on ne peut échapper aux menus déroulants. Même si, parfois, on aurait tendance à dire qu'il s'agit là d'un gadget informatique, il faut avouer qu'ils sont plus que pratiques. Ne nécessitant que l'emploi des touches fléchées et d'une touche pour valider, ils permettent facilement et rapidement d'aboutir au choix que l'on souhaite.

Le programme qui vous est proposé ici est sans grande prétention car notre BASIC ne peut faire tout ce que permet l'assembleur. Ici,

pas question donc de faire apparaître et disparaître à la manière d'OCP des menus déroulants sans altérer le contenu de l'écran. Cependant, ce sous-programme permettra de concevoir des menus assez sympathiques.

A noter deux aspects intéressants de ce listing. Les lignes 80-220 se chargeront d'afficher un cadre dont les dimensions seront calculés en fonction des choix proposés. Quant aux lignes 260-300, elles permettront des raccourcis clavier afin de sélectionner directement l'option recherchée.

J'espère que les nombreux commentaires vous permettront de saisir la démarche à suivre pour programmer de tels menus. Le mieux, je pense, sera alors de définir une fenêtre qui leur sera réservée. Ainsi, vous pourrez gérer les menus indépendamment du reste de l'écran.

Pour finir, sachez tout de même que le principe utilisé dans la conception des menus déroulants peut être réutilisé à de nombreux moments. Regardez, par exemple, le dernier programme qui permet de tester la disponibilité de l'imprimante. Ici, nous avons à faire à une chose assez semblable avec, pour différence, un affichage vertical. En parlant de ce programme, laissez tomber la ligne 50 qui fait appel à des notions d'assembleur. Retenez seulement qu'elle permet de tester l'état de l'imprimante.

10 ' Menu déroulant
 20 MODE 1:INK 0,18:INK 1,24:BOARD:10:PAPER:0:23:1: On fixe le décor
 30 vi\$=CHR\$(24): Du déjà vu (rejettez un coup d'oeil sur le 3ème programme)
 40 nbchoix=5: Cette variable représente le nombre de choix offerts par le menu
 déroulant
 50 DIM choix(nbchoix): On définit un tableau qui contiendra les noms des diffé
 rentes propositions se trouvant dans le menu
 60 FOR c=1 TO nbchoix:READ choix:GOTO 70: On remplit ensuite ce tableau à l'
 aide...
 70 DATA Charger,Sauver,Editer,Options,Nullater: ...des ces DATAs (à ce sujet, re
 lisez ma rubrique BASIC du numéro précédent dédiée à l'utilisation des DATAs)

```

80 ' Affichage
90 longueurmax=0: ' Cette variable va contenir la longueur de la plus grande chain
ne de caractère se trouvant dans le tableau choix$. A partir de cette valeur, no
us pourrons calculer la largeur en caractère du cadre du menu
100 FOR c=1 TO nbchoix: ' On prend alors les chaînes du tableau une par une...
110 IF LEN(choix$(c))>longueurmax THEN longueurmax=LEN(choix$(c)): ' ...et on che
rche la plus longue
120 NEXT c: ' J'en profite pour rappeler à tous qu'il n'est pas obligatoire d'écr
ire le nom des variables concernés après NEXT, mais cela facilite grandement la
compréhension du programme, surtout lorsqu'on imbrique plusieurs boucles FOR-TO-
NEXT
130 largeur=CNV((longueurmax/2)*2,1):IF largeur<4 THEN largeur=4: ' On arrondit long
ueurmax au nombre pair supérieur afin de calculer la largeur du cadre du menu. D
e toute façon, largeur sera au moins égal à 4 afin de pouvoir inscrire le titre
"MENU".
140 ' largeur doit être pair afin que "MENU" soit centré lors de l'affichage
150 PRINT CHR$(150);STRING$(largeur/2-2,CHR$(154));"MENU";STRING$(largeur/2-2,CH
R$(154));CHR$(155): ' Je suppose maintenant que vous avez saisi l'utilité du calc
ul de la variable largeur. Pour dessiner la cadre, on fait appel aux caractères
graphiques
160 ' définis en ROM. Mais pourquoi ne pas faire un superbe cadre en mode graphi
que ?
170 choix=1: ' On détermine le numéro du choix par défaut...
180 PRINT CHR$(149);VI$(choix$(choix));TAB(largeur+2);VI$(CHR$(149)): ' ...et on l'
affiche en inverse vidéo
190 FOR c=2 TO nbchoix: ' Puis on affiche en mode normal les autres choix proposé
s dans le menu
200 PRINT CHR$(149);choix$(c);TAB(largeur-2);CHR$(149): ' TAB permet ici de repla
cer directement le curseur pour l'affichage du côté droit du cadre
210 NEXT c: ' A qui le tour ?
220 PRINT CHR$(147);STRING$(largeur,CHR$(154));CHR$(153): ' Enfin, on affiche le
bas du cadre
230 ' Scanning clavier
240 touche$=INKEY$: ' touche$ contiendra ainsi le caractère tapé
250 ' Raccourci clavier
260 IF touche$="C" THEN nouveauchoix=1:GOSUB 390:GOTO 410: ' nouveauchoix
270 IF touche$="S" THEN nouveauchoix=2:GOSUB 390:GOTO 420: ' contient le numero
280 IF touche$="E" THEN nouveauchoix=3:GOSUB 390:GOTO 430: ' du choix suivant
290 IF touche$="O" THEN nouveauchoix=4:GOSUB 390:GOTO 440: ' fait par raccourci
300 IF touche$="Q" THEN nouveauchoix=5:GOSUB 390:GOTO 450: ' clavier ou à l'aide
des fleches
310 IF touche$=CHR$(240) THEN 340: ' 240 correspond au code ASCII renvoyé suite à
l'appui de la touche ↑. Si on frappe celle-ci, on agit en conséquence sinon on pour
suit en ligne 330.
320 nouveauchoix=choix-1:IF nouveauchoix<1 THEN nouveauchoix=nbchoix: ' On déterm
ine le numéro du nouveau choix...
330 GOSUB 390: ' ...et on appelle le sous-programme qui s'occupe de l'affichage
340 IF touche$=CHR$(241) THEN 370: ' 241 correspond au code ASCII renvoyé suite à l'
appui de la touche ↓. De la même manière que précédemment, on gère l'appui sur c
ette touche.
350 nouveauchoix=choix+1:IF nouveauchoix>nbchoix THEN nouveauchoix=1: ' Même prin
cipe
360 GOSUB 390: ' Idem
370 IF touche$=CHR$(13) THEN ON choix GOTO 410,420,430,440,450: ' L'appui sur les
touches ENTER ou RETURN provoque l'envoi du caractère CHR$(13) auquel cas on po
ursuit le programme suivant le choix fait par l'utilisateur
380 GOTO 240: ' Si le choix de l'utilisateur n'est pas encore fixé, on recommence
un scanning clavier
390 LOCATE 2,choix+1:PRINT choix$(choix);SPACE$(largeur-LEN(choix$(choix))):LOCAT
E 2,nouveauchoix+1:PRINT VI$(choix$(nouveauchoix));SPACE$(largeur-LEN(choix$(nou
veauchoix)):VI$(choix=nouveauchoix:RETURN: ' Ce petit sous-programme très utile
réaffiche
400 ' en mode normal le choix précédent et affiche en mode inverse vidéo le nouv

```



Une idée pour ceux qui veulent perfectionner ce programme : adaptez-le à l'utilisation du JOYSTICK.

**SUPER
CE PROG !!!**



eau choix (définitif ou non)

410 ' Chargement...
420 ' Sauvegarde...
430 ' Edition...
440 ' Options...
450 ' On quitte...

AAHH !!! Les vacances
sont déjà loin, le sable
chaud, la mer, etc...
Enfin ! vivement les
prochaines grandes
vacances...



460 LOCATE 1,nbchoix*3: Remet le curseur en place afin que le ready final ne s'affiche pas en plein milieu du menu (cette ligne sera, bien évidemment, à supprimer lorsque vous intégrerez ce petit programme dans vos propres réalisations)

Voilà, c'est enfin fini !!! J'espère que cette rubrique vous aura donné entière satisfaction.

Je vais me répéter encore une fois, mais si vous désirez plus de cours et moins d'applications ou si, au contraire, vous désirez approfondir des algorithmes ou des programmes encore plus balèzes, faites-le moi savoir. J'insiste ! N'oubliez pas que la passion du CPC repose avant tout sur les passionnés et il est nécessaire que VOUS, chers lecteurs, soyez actifs afin de ne pas précipiter le CPC dans sa chute.

Tout ceci pour vous dire que si vous avez quelques critiques ou suggestions à faire sur le contenu de cette rubrique, si vous désirez que l'on parle dans ces pages d'un sujet

précis, si vous êtes l'auteur d'une méga-astuce ou d'un super-programme en BASIC, bref, si vous avez quelque chose à dire ou à demander au sujet du BASIC, écrivez-nous, soit à la rédaction, mais le mieux est encore de me contacter directement (afin de ne pas surcharger le rédac'chef et le copilote) à l'adresse suivante :

M. COCHIN Arnaud
La Vallée
14220 HAMARS

Bon, j'espère que mon appel sera entendu. Il est temps maintenant de nous quitter. Je vous dis donc au prochain numéro ou... au prochain courrier.

SITTING BUG

10 ' est imprimante
20 MODE 2: A vous de choisir les couleurs
30 WINDOW #1,1,80,24,25: Fenetre, dans le bas de l'écran, destinée aux messages d'erreur
40 VIE=CHR\$(24): Pour faciliter la compréhension du prog... CHR\$(24) est un code de controle qui inverse les encres du papier et du stylo (principe de l'inversion vidéo)
50 IF (CINT(13500) AND 64)=0 THEN 40: Si imprimante disponible, on imprime en ligne 130 sinon on continue en ligne 50
60 GOSUB PRIN1 #1, "Imprimante indisponible !!!": On signale le problème sur la fenetre 1
70 PRIN1 #1, "Desirez-vous recommencer ?": ...et on le résout avec l'aide de l'utilisateur
80 reponse="oui" PRIN1 #1, TAB(30);VIE;"OUI" OR TAB(37);"NON": On définit le choix par défaut et on l'affiche à l'écran en inversion vidéo
90 IF INKEY(8)=-1 THEN 10 reponse="non" THEN reponse="oui" PROCARE #1,30,7,2,1
100 IF INKEY(8)=-1 THEN 10 reponse="oui" THEN reponse="non" PROCARE #1,30,7,2,1
110 IF INKEY(8)=-1 THEN 10 reponse="oui" THEN reponse="non" PROCARE #1,30,7,2,1
120 IF INKEY(8)=-1 OR INKEY(9)=-1 THEN CLEAR INPUT: reponse="oui" THEN 50
130: Validation de la réponse par RETURN (touche 18) ou ENTER (touche 6). Dans ce cas, avant de partir, on vide avec l'aide de la procédure CLEAR INPUT le buffer clavier
140 GOTO 90: Si pas de validation alors on recommence la saisie clavier
150 ' Suite du programme... (pas d'impression)
160 ' Suite du programme... (impression)

Quelques conseils pour la frappe de listings :

- 1) Utilisez l'instruction AUTO qui évite la frappe des numéros de ligne,
- 2) Avant de commencer la frappe d'un programme, videz la mémoire par NEW.

Mais avant, pensez à sauvegarder le programme précédent. Je sais, c'est évident mais une faute d'inattention est vite arrivée.



LISTINGS

INTRO : Et bien dans la série des listings, comme je l'avais dis la dernière fois, je vous mettrai une vingtaine de pages de listings comme dans ce numéro, et ce dans chaque nouvelle parution du fanz'. Voilà je ne vous en dis pas plus, je vous laisse découvrir ces listings.

Pour commencer, une petite routine pour trier vos chaînes de caractères, avec un exemple d'utilisation.

```

100 'Routine de tri de chaîne
110 ADR= 36864:FOR I=0 TO 24
120 FOR J=1 TO 8:READ A$
130 A=VAL("&"A$)
140 B=(B+I+A*J) AND 255
150 POKE ADR+I*8+J-1,A:NEXT J
160 READ B$:IF B=VAL("&"B$) THEN 180
170 PRINT "ERREUR EN ";1000+I*10:STOP
180 NEXT I:SAVE"tri.bin",B,ADR, 197
190 '
1000 DATA 3E,C9,32,00,90,01,0E,90,1E
1010 DATA 21,B8,90,C3,D1,BC,13,90,F5
1020 DATA C3,17,90,54,52,C9,00,3D,2E
1030 DATA C0,DD,6E,00,DD,66,01,22,D6
1040 DATA BD,90,2B,2B,5E,23,56,1B,DA
1050 DATA 14,ED,53,BF,90,AF,32,BC,0D
1060 DATA 90,2A,BD,90,22,C3,90,ED,2C
1070 DATA 4B,BF,90,C5,2A,C3,90,22,55
1080 DATA C1,90,23,23,23,22,C3,90,BB
1090 DATA CD,5C,90,B7,C4,87,90,C1,0A
1100 DATA 0D,20,E8,10,E6,3A,BC,90,1D
1110 DATA B7,20,D2,C9,2A,C1,90,CD,B6
1120 DATA B2,90,D5,4F,2A,C3,90,CD,5F
1130 DATA B2,90,E1,47,78,B1,28,40,EE
1140 DATA 79,B7,28,3C,78,B7,28,0C,C7
1150 DATA 05,0D,1A,13,BE,23,28,EC,F8
1160 DATA 38,02,18,2C,AF,3C,C9,3E,EE
1170 DATA FF,32,BC,90,2A,C1,90,11,1D
1180 DATA C5,90,01,03,00,ED,B0,2A,4F
1190 DATA C3,90,ED,5B,C1,90,01,03,41
1200 DATA 00,ED,B0,21,C5,90,ED,5B,DB
1210 DATA C3,90,01,03,00,ED,B0,C9,1B
1220 DATA AF,C9,7E,23,5E,23,56,C9,5C
1230 DATA 41,38,0A,FE,5B,D8,FE,61,AC
1240 DATA 38,03,FE,7B,D8,92,CD,77,87

```

Exemple :

```

10 MEMORY &8FFF:LOAD"tri.bin",&9000
:call &9000
20 DIM A$(4)
30 'UTRI,à A$(0)
40 for i=1 to 4
50 input" Nom : ";a$(i)
60 next
70 utri,à a$(0)
80 for i=1 to 4:print a$(i):next

```

Sur ce n'est qu'un exemple ultra simple destiné à vous faire comprendre, rien ne vous empêche de réaliser une routine de tri, beaucoup plus compliquée.

On continue avec un petit utilitaire de chargement de fichiers, un classique mais enfin bon cela peut vous rendre service malgré tout, et tapez le et vous verrez.

```

100 ' Disc 25/6/89
110 ON ERROR GOTO 120:ON BREAK GOSUB 120:GOTO 130
120 RUN
130 rv$=CHR$(24)
140 MODE 2:PRINT rv$" R or FIRE = Run,L=Load,
D=Display,P=Print,CTRL E=Eraser"rv$:LOCATE 1,1
:CAT:x%=0:y%=4
150 f$="":FOR i%=1+x%*20 TO 12+x%*20:LOCATE i%,y%
:f$=f$+COPYCHR$(#0):NEXT:LOCATE 1+x%*20,y%:
PRINT rv$f$rv$
160 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="" THEN 160
170 IF (a$=CHR$(240) OR a$=CHR$(11)) AND y%>4
THEN GOSUB 280:y%=y%-1:GOTO 150
180 IF (a$=CHR$(241) OR a$=CHR$(10)) AND y%<25
THEN GOSUB 280:y%=y%+1:GOTO 150
190 IF (a$=CHR$(243) OR a$=CHR$(9)) AND x%<3
THEN GOSUB 280:x%=x%+1:GOTO 150
200 IF (a$=CHR$(242) OR a$=CHR$(8)) AND x%>0
THEN GOSUB 280:x%=x%-1:GOTO 150
210 IF a$="L" THEN MODE 1:PRINT"LOAD"CHR$(34)f$:
LOAD f$
220 IF a$="R" OR a$=CHR$(88) THEN MODE 1:PRINT"
RUN"CHR$(34)f$:RUN f$
230 IF a$="D" THEN s%=0:GOTO 270
240 IF a$="P" THEN s%=8:GOTO 270
250 IF a$=CHR$(5) THEN u$ERA,a$:RUN
260 GOTO 160
270 CLS:OPENIN f$:WHILE NOT EOF:LINE INPUT #9,a$:
PRINT #5%,a$:WEND:CLOSEIN:WHILE 1:WEND
280 LOCATE 1+x%*20,y%:PRINT f$:RETURN

```



Chouette enfin une routine de tri, on va enfin pouvoir trier nos chaînes...



Eh ! regarde là, on charge des fichiers, mazettes que l'on est gâté. N'est ce pas.



SUITE . . .

voilà, on continue avec ces deux listings
 acres au C.R.T.C, l'un est un petit utili-
 e pour voir les choses que l'on peut faire
 'autre est une demo ! Alors tous a vos claviers

Et oui la suite de la rubrique listings, et je profiterai d'un
 petit blanc pour remercier mon amis et fervent lecteur de BLP
 j'ai nommé Mr ROUJET Lucien qui m'a permis avec ses nombreux
 envois de réaliser une partie de cette rubrique . Donc un grand
 merci lui est envoyé. Bon sur ce passons tout de suite aux deux
 listings suivants :

```

** LES AVENTURES DU C.R.T.C **
** OU COMMENT REDEFINIR L'ECRAN **
MODE 1:BORDER 3:INK 0,13:INK 1,23:INK 2,0
DATA 1,40,2,46,5,32,6,25,7,30
FOR n=1 TO 5:READ r,v:OUT &BC00,r:OUT &BD00,v:NEXT
EN 2:LOCATE 1,9:PRINT"UTILISER LES TOUCHES ENTRE
PARENTHESES":PEN 1
col=40:lig=25:ph=46:pv=30:fin=32:GOTO 21
i$=INKEY$:IF i$="" THEN 9
IF i$=CHR$(242)THEN r=2:ph=ph+1:v=ph:GOTO 20
IF i$=CHR$(243)THEN r=2:ph=ph-1:v=ph:GOTO 20
IF i$=CHR$(240)THEN r=7:pv=pv+1:v=pv:GOTO 20
IF i$=CHR$(241)THEN r=7:pv=pv-1:v=pv:GOTO 20
IF i$="4"THEN r=1:col=col-1:v=col:GOTO 20
IF i$="6"THEN r=1:col=col+1:v=col:GOTO 20
IF i$="8"THEN r=6:lig=lig-1:v=lig:GOTO 20
IF i$="2"THEN r=6:lig=lig+1:v=lig:GOTO 20
IF i$="7"THEN r=5:fin=fin-1:v=fin:GOTO 20
IF i$="1"THEN r=5:fin=fin+1:v=fin:GOTO 20
OUT &BC00,r:OUT &BD00,v
LOCATE 2,2:PRINT USING"Registre 1(4-6):##
(colonnes)":col
LOCATE 2,3:PRINT "Registre 2("CHR$(242)" "
CHR$(243)USING)":## (centrage horizontal)":ph
LOCATE 2,4:PRINT USING"Registre 6(8-2):##
(gnes)":lig
LOCATE 2,5:PRINT "Registre 7("CHR$(240)" "CHR$(241)
USING)":## (centrage vertical)":pv
LOCATE 2,7:PRINT USING"Registre 5(7-1):##
(finesse verticale)":fin
GOTO 9
    
```

Oh ! je ne sais pas pour vous mais moi toutes ces histoires de CRIC, ça me rend toute chose... Pas vous ??



```

5 ***** DEMO:!!!! CRIC *****
10 '-----
20 ' PETITE DEMO
30 '-----
40 '
50 '* ECRAN NORMAL *
60 '
70 RESTORE 80:FOR n=1 TO 5:READ r,v:OUT &BC00,r
:OUT &BD00,v:NEXT
80 DATA 1,40,2,46,6,25,7,30,5,32
90 '
100 MODE 1:BORDER 18:INK 0,9:INK 1,14:INK 2,24:INK 3,
110 PAPER 0:PEN 1:PRINT:PRINT" VOULEZ-VOUS L'ECRAN
RECONFIGURE (O/N)?"
120 i$=UPPER$(INKEY$):IF i$="N"THEN 210 ELSE IF i$("<")
THEN 120
130 '
140 '* ECRAN MODIFIER *
150 '
160 RESTORE 160:FOR n=1 TO 5:READ r,v:OUT &BC00,r
:OUT &BD00,v:NEXT
170 DATA 1,20,2,37,6,33,7,35,5,41
180 '
190 '* LA PETITE DEMO *
200 '
210 CLS:c$=CHR$(207):DEFINT a-y:FOR a=1 TO 20:PAPER
INT(RND*4):PEN INT(RND*4)
220 LOCATE a,1:PRINT c$:NEXT:FOR y=1 TO 16:LOCATE 1,y
230 LOCATE 1,y:PAPER INT(RND*4):PEN INT(RND*4):PRINT
240 LOCATE 20,y:PAPER INT(RND*4):PEN INT(RND*4):PRINT
250 LOCATE 21,y:PAPER INT(RND*4):PEN INT(RND*4):PRINT
260 LOCATE 40,y:PAPER INT(RND*4):PEN INT(RND*4):PRINT
:NEXT
270 FOR a=1 TO 20:PAPER INT(RND*4):PEN INT(RND*4)
:LOCATE a,17:PRINT c$:NEXT
280 nx=2:ny=2:x2=nx:y2=ny:sx=1:sy=1:PAPER 0:PEN 3
290 GOSUB 380
300 LOCATE x2,y2:PRINT" ":LOCATE x,y:PRINT CHR$(231)
310 x2=x:y2=y:nx=nx+sx:ny=ny+sy
320 IF nx=19 OR nx=2 THEN sx=-sx:SOUND 1,130,1
330 IF ny=32 OR ny=2 THEN sy=-sy:SOUND 1,100,1
340 GOTO 290
350 '
360 '* CALCULS NOUVELLES COORDONNEES *
370 '
380 z=(ny+1)/2:y=INT(z):x=nx+20*ABS(z-INT(z))<0)
390 RETURN
    
```

Un petit blanc pour lancer un greetings
 a tous les fanz's que je connais, QUASAR
 FANZY découvert récemment, ROAD RUNNER
 qui debut et a tous ceux que j'oublie et
 biensur a toute la rédactions de BLP !

ET POUR UN LISTING DE

ui ! pour un listing de plus
mon élan, je me suis dis que
z zou ! je mets mon dernier
ing, surtout qu'il donne dump
hique de toutes la mémoire ,
e le hacker pour ceux qui
aissent. Seule default, cela prend un peu de temps ...

PLUS . . .

Et dans cette partie de pa
vous trouverez quelques ho
adresses ou quelques amon
Je vous rappelle a vous qu
lisez ce fanz' que si vous
avez des annonces ou ques
ou neme si vous voulez fai

Bon allez treve de commentaires, voila le listing !

```
MORY &A4A5:FOR i=&A4A6 TO &A673:READ a$:
POKE i,VAL("&"a$):NEXT i
PRINT FRE(""):CALL &A4A6 :' Ici, le PRINT FRE("")
permet d'enlever la partie de la memoire utilisee
pour les variables. Autrement : pour changer la couleur d u
adresse POKE &A4BD,0-27
```

Pour changer la couleur du fond : poke &A4AE,0-27.
Pour changer la couleur du stylo : poke &A4B7,0-27.
Pour changer l'octet de recherche : poke &A5B6,0-255

```
ATA 00,00,00,00,00,00,3E,00,06,01,48,CD,32,BC,3E,01,
06,17,48,CD,32,BC,06,01,48,CD,38,BC,3E,02,CD,0E,
BC,3E,01,CD,DE,BB,11,9E,00,21,62,01,CD,EA,BB,11,
9E,00,21,2C,00,CD,F6,BB,11,E8,01,21,2C,00,CD,F6,
BB,11,E8,01,21,62,01,CD,F6,BB,11,9E,00,21
```

```
ATA 62,01,CD,F6,BB,21,04,0D,CD,75,BB,21,1F,A6,CD,13,
A6,21,04,3F,CD,75,BB,21,27,A6,CD,13,A6,21,0A,0D,
CD,75,BB,21,2F,A6,CD,13,A6,21,0A,3F,CD,75,BB,21,
37,A6,CD,13,A6,21,10,0D,CD,75,BB,21,3F,A6,CD,13,
A6,21,10,3F,CD,75,BB,21,47,A6,CD,13,A6,21,16,0D,
CD,75
```

```
ATA BB,21,4F,A6,CD,13,A6,21,16,3F,CD,75,BB,21,57,A6,
CD,13,A6,21,07,0A,CD,75,BB,21,6D,A6,CD,13,A6,21,
07,43,CD,75,BB,21,6D,A6,CD,13,A6,21,0D,0A,CD,75,
BB,21,66,A6,CD,13,A6,21,0D,43,CD,75,BB,21,66,A6,
CD,13,A6,21,13,0A,CD,75,BB,21,5F,A6,CD,13,A6,21,
13,43
```

```
ATA CD,75,BB,21,5F,A6,CD,13,A6,11,E5,01,ED,53,A6,A4,
21,5E,01,22,A8,A4,21,FF,BF,22,AA,A4,7E,FE,00,20,
11,3E,00,CD,DE,BB,ED,5B,A6,A4,2A,A8,A4,CD,EA,BB,
18,0F,3E,01,CD,DE,BB,ED,5B,A6,A4,2A,A8,A4,CD,EA,
BB,ED,5B,A6,A4,1B,7A,FE,00,20,16,7B,FE,A0,20,11,
11,E5
```

```
ATA 01,ED,53,A6,A4,2A,A8,A4,2B,2B,22,A8,A4,18,04,ED,
53,A6,A4,2A,AA,A4,2B,7C,FE,00,20,07,7D,FE,00,20,
02,18,05,22,AA,A4,18,A2,C9,7E,FE,FF,C8,E5,CD,5D,
BB,E1,23,18,F4,26,42,46,46,46,20,2D,FF,2D,20,26,
42,46,46,46,FF,26,37,46,46,46,20,2D,FF,2D,20,26,
37,46
```

```
ATA 46,46,FF,26,33,46,46,46,20,2D,FF,2D,20,26,33,46,
46,46,FF,26,30,30,30,30,20,2D,FF,2D,20,26,30,30,
30,30,FF,42,6C,6F,63,20,30,FF,42,6C,6F,63,20,31,
FF,42,6C,6F,63,20,32,FF
```

passer un message, il y aura toujours une p
pour vous dans nos pages, alors tout a
crayons et que ca saute !!!

Bon allez on commence par les bonnes adresses

QUASAR CPC : (fanz' papier)

RIMAURO Gilles et Philippe
8 chemin des maillos
09200 SAINT GIRONS

CPC FOR EVER :(fanz' disc)

LE NEDELEC Arnaud
34 Allée des Iarraches
95280 JOUY LE MOUTIER

ROAD RUNNER : (Fanz' papier)

HAMEI Stéphane
La charpenterie
50250 LA HAYE DU PUIIS

FANZY : (fanz' disc)

ADER Nicolas
Place du don.ion
32320 BASSOUES

DEMONIAK : (fanz' disc)

BERNARD Sébastien
103 Route Nationale
59680 COLLERET

THE BIG BOSS :(fanz' disc)

MORENO Bruno
2 Allée des lilas
45210 FONTENAY SUR LOING

CROWN OF BENG :(fanz' disc)

PF 2828
66954 PIRMASENS
GERMANY

INTERVIEW MELBALEM

pour la premiere fois dans BLP, une interview, ne pas cela, bon allez, je vous laisse lire...

riez vous decliner les noms, ages, etc...

Il y a mon frere, Gilles (alias Zik), qui a 15 ans et qui s'occupe de la programmation, de dessins, de textes... Bref, c'est un touche a tout ! Puis il y a mon frere, Tony (16 ans) qui comble ses "enormes" lacunes artistiques en nous concoctant de petits pokes ainsi que des histoires a dormir debout et en testant les softs. Il ne faut pas oublier non plus Zack (17 ans), l'ex-redacteur de l'ex-virtual world qui est insere dans notre fanz' depuis peu et qui est un peu de bidouilles et de l'electronique. Il y a aussi Angus qui s'occupe de la diffusion des fanz', Teinder Black qui participe occasionnellement aux pokes et puis moi-meme, Philippe alias Melba (19 ans), qui suis le redacteur en chef et qui est un peu de l'assembleur, des bidouilles, des actus et de la structure du fanz' en general. J'espere que cela repondra a ta question.

Quel anniversaire Quasar a-t-il ?

Il a 5 ans ! puisque le premier numero date de fin 1992!

Quelle est l'histoire du fanz' ?

Je suis en fait tout a fait comme en 1990 lorsque j'ai tombe sur MBM 10 par hasard, une folle envie me venait de faire un fanz' disc (appele FUTUR'S FANZ')... Voila un affreux mal-entendu entre mon CPC6128 et moi pour consequence facheuse de detruire la seule copie de ce premier numero alors qu'il touchait a sa sortie. Argh !!! Et ce n'est donc que 2 ans plus tard que mon lycee fit l'acquisition d'un superbe ordinateur 256 nuances de gris que j'ai repris en main cette fois-ci mon frere... Et alors naquit le fanz' CPC 1 (2 redacteurs: Zik et moi) qui, grace a l'attention dans Amstrad 100%, nous fit connaitre... Repartant sur ma premiere idee, j'ai alors decide de faire le numero 2 (3 redacteurs : Zik, Tony et moi) qui est un fanz' disc... Erreur fatal puisque n'ayant pas fait attention a mes routines celui-ci ne tourne que sur les machines de CRIC type 1 ! Le numero 3 (4 redacteurs : Tony, Teinder black et moi) sortira lui aussi sur un CPC+ avec cette fois-ci une totale compatibilite entre le CPC+ (numero 95% en assembleur et 90 % en langage). Mais vue le temps que cela prenait, nous avons finalement retourne a la version papier pour le moment nous avons adopte un standat que vous pouvez voir dans Quasar CPC 4 (3 redacteurs : Zik, Tony et moi) et Quasar CPC 5 (5 redacteurs : Zik, Tony, Angus et moi)...

Qui sont les membres du fanz' ?

Je crois avoir deja a cette question... Bredac 'chef: Et oui ! eh alors!!!)

5) Que pensez vous des fanz's en general ?

Eh bien je trouve qu'il y a de tres bon fanz' (comme Bonsoir la Planete d'ailleurs) (redac'chef: me arretez c'est trop merci), mais il a aussi Mega fanz', Info System CPC, Eurostrad ou sur disc CPC for ever, demoniak (que ceux que j'oublie me pardonnent) mais qui est inquietant, c'est que leur nombre se reduit serieusement (surtout du cote des fanz' disc) et que si seuls les meilleurs restent (quoique) cela n'est incontestablement un vide et c'est pourquoi nous n'arreterons pour notre part Quasar CPC que lorsque nous n'aurons plus un seul lecteur !

6) Vos projets dans l'immediat et dans le futur ? Pensez vous quitter le CPC un jour ?

Dans l'immediat notre projet c'est H.S.D. extension (Hard Sprites Designer) qui est un soft de gestion des sprites hard du CPC + qui est plus evolue que H.S.D. vl qui est la version de base (fin juin/ debut juillet 1994). Dans le futur proche, c'est aventur, un jeu de role auquel de nombreuses personnes ont participe (codeurs assembleurs Zack et moi, 2 graphistes J.sant et Rainbird, un musicien/programmeur Zik, ainsi que d'autres personnes qui m'aident pour les scenarios) vont participer (le projet est deja bien avance) et la sortie du jeu est en principe prevu avant fin 1994. Quant a quitter le CPC, il faudra bien que ca arrive un jour ou l'autre mais je ne suis pas du tout attiree par les autres ordinateurs, meme si je possede un PC depuis plus d'un an, ce n'est pas vraiment un ordinateur qui me donne envie de programmer... Alors je pense bien que je vais rester sur CPC jusqu'a ce que mort s'en suive (notre CPC a deja 5 ans et mon CPC+ en a 3ans !)

7) Quels materiels et logiciels utilisez-vous pour realiser le fanz' ?

Nous utilisons Oxford pour la PAO, Semword pour certains textes, OCP pour certains dessins et un scanner d'art pour les digits. Mais nous sommes assez bien aides par la multiface.

8) Jeux, logiciels, demos preferes ?

Jeux preferes :

Prince de perse, Bat, defender of the crown, blizzard, prehistorik 2, xypkoes, super cauldron, zap't'ba, eagle's rider, iron lord, simcity et tant d'autres !

Logiciel prefere :

Je suis follement tombe amoureux d'OCP sans qui ne serait pareil. Mais il ne faut pas non plus oublier Maxam et disco qui sont reellement indispensables.

Demos preferes :

S&KOH d'overflow (que je pense etre la meilleure demo jamais realisee sur CPC au moins cote technique) et puis THE DEMO (qui est la megademo la mieux faite de toutes puisque c'est la seule qui marche sur tous les CPC sans aucune discrimination)

(redac'en chef: euh! ca c'est pas vrai, car moi

PAGE

13

CPC+ et elle ne marche pas alors....)

Fanzines papier ou disc preferes ?

Alors la, je ne sais pas quoi repondre car il y a eu
nt de bons fanz' ! Joker !

redac' en chef : Noon pas de joker, on est pas cher
batier ici !!! Non mais !!! Non allez, je rigole. Bon
s tant pis je resterai sur ma faim)

) Loisir ?

Cela ne va pas vous paraitre tres original mais je
rais : l'informatique ! Sinon, je m'interesse aussi a
astronomie et a l'electronique.

) Il faut combien de temps pour realiser Quasar CPC ?

Dans sa formule actuel (20/25 pages), il faut compter
n mois et demi.

Et bien voila sur cette derniere question je
ais terminer cette interview en remerciant toute la
redaction de Quasar CPC d'avoir bien voulu m'accorder
n petit peu de leur temps. Voila la prochaine fois je
recevrai un autre redacteur en chef d'un fanz', dont je
e dévoilerai pas encore l'identie, car ce sera une sur-
rise..... Allez sur ce, ici la redaction
e Quasar CPC ,a vous les studios de Bonsoir la Planete
pour la suite du programme...

A NOTER QUE SI VOUS AUSSI, VOUS
AVEZ DES PETITES ANNONCES A
FAIRE PASSER N'HESITEZ SURTOUT
PAS A NOUS LES FAIRE PARVENIR
ON EST LA POUR CA. ET QUI SAIT
C'EST PEUT ETRE GRACE A NOUS
QUE VOUS VENDREZ VOTRE MATERIEL
OU QUE VOUS TROUVEREZ CE QUE
VOUS RECHERCHEZ ! ALORS
TOUS A VOS PAPIERS ET
CRAYONS !!!!

LE REDACTEUR EN
CHEF

BLP

PETITES ANNONCES

Ouf c'a y est !!! j'ai fini l'interview !
crois que je me suis laisser emporter et que j
légèrement dépassé la place qui m'était impart
enfin tant pis ! La prochaine fois, j'essaiera
de poser moins de questions. En tout cas c'a
sympa a la rédaction de Quasar de répondre.
Bon allez ! On passe maintenant a autre chose
plus particulièrement les petites annonces de
rédaction de BLP .

Mr SEGUIN Samy
12 rue de la liberation
91660 ESTOUCHES

Il vend :-1 lecteur 5 pouce un quart simple
+ de tres nombreuses disquettes, le t
300 francs

- 1 imprimante citizen 120D, 750 francs
- 40 revues (revues parlant du CPC) 200 F a
atre
- compils 100 F (la compil)
- 95 disquettes 3", 10 F pieces
- 4 bouquin d'assembleur, 250 F a débattre

Moi le redacteur en chef dont l'adresse suit
vend :3D construction Kit, avec la boite d'or
200 Francs(frais de port compris)

La secte noire pour 100 Francs

Et enfin, je lance un appel a toutes p
onnes voulant faire partis de BLP, on r
te 2 rédacteurs.

Voila pour mes annonces perso, faire v
offres a l'adresse suivante.(a noter
pour tout ce que je vends, le frais de
est compris.)

TREHET. RICHARD
15 rue de l'arquette
14300 CAEN

FANZINES

Et bien, nous revoici pour une nouvelle fois dans la rubrique fanzine. Et pour vous ce mois-ci, je vais vous parler de trois fanz' que vous connaissez sans doute et si ce n'est pas le cas, et bien maintenant ce sera chose faite. Bon ! donc il d'agit de QUASAR CPC et de FANZY.

QUASAR CPC

Peut-être avez vous déjà entendu parler de ce fanz' ? Si oui, tant mieux et dans le cas contraire, honte à vous !!!!

Quasar CPC N°5, parlons un peu de ce fanz'. D'un point de vue purement général, quand on le feuillète, on voit tout de suite qu'on a pas à faire à des amateurs. Bonne occupation de la page que ce soit par les graphs ou par le texte, bref, bonne mise en page. Bonne frappe de texte (bien justifié, bien mis en colonne comme dans les journaux), et de belles digits qui de surcroit sont de qualités. Voilà pour l'aspect général, mais dès que l'on regarde d'un peu plus près, et que l'on lit les différentes rubriques, on s'aperçoit tout de suite que malgré ce qu'ils disent, ce sont des pros et que l'on trouve tout ce que l'on veut dans ces pages. De l'assembleur dans laquelle on nous fournit tous les codes et mnémoniques du Z80, en passant par le Pascal, les pokes, etc... Et en plus, ils se payent le luxe d'avoir des actus (si, si), il y a aussi Enfin bref à vous de découvrir ! En ce qui concerne les défauts, je dois dire que j'en ai pas trouvés. Pour moi c'est un bon fanz' donc je leur dit de continuer comme ça. (pour en savoir plus sur la rédaction de Quasar, voir l'interview)

ADRESSE

RIMAURO Gilles & Philippe
8 chemin des maillots
09200 Saint - Giron

(Fanzine papier)

FANZY

Je ne sais pas si vous connaissez ce fanz', en tout cas moi, il y a encore bien 3 mois, je ne le connaissais pas du tout, et puis un jour je reçois une lettre et un disc avec dessus un fanz'. Et oui ! Vous l'aurez deviné, il s'agissait de FANZY ! C'était son N° 4 et je dois dire que j'ai été surpris, ca je m'attendais à voir un fanz' disant "classique", et non pour ce numéro la rédaction l'avait entièrement consacré à des digits en tout genre que ce soit des japonnisations ou autres digits faites ça et là. Et en plus on peut les récupérer car ils nous disent comme faire. Mais me diriez-vous ... Pourquoi n'ont-ils pas fait un Slid Show ? Oui, je suis d'accord, mais ils ont préférés faire comme cela, alors.... Et puis il y a aussi autre chose par exemple une rubrique jeux, test de jeux, et une démo est même fournit. En tout cas ce que l'on relève de ce N° 4, c'est l'originalité.

Un peu plus tard je commandais le N°3, et là, je retrouvais les rubriques habituelles d'un fanz', que je ne détaillerai pas, si ce n'est que pour dire qu'elles sont très bien réalisées aussi bien par le contenu que par la présentation. Ce que je dirai pour finir, c'est que ce fanz' est original ce qui n'enlève rien à la qualité.

ADRESSE

Mr ADER - Nicolas
Place du Donjon
32320 BASSOUES

NOTE :

Ah!!! mais que vois-je !!!! Je parle et je m'aperçois même pas que je n'ai plus de place!!!! HORREUR ET DAMNATION et dire que je voulais parler encore d'un fanz', il s'agit d'un fanz' papier nommé ROAD RUNNER N° 1, et c'est d'un grand coup de pouce dont il a besoin car il débute et a besoin de soutien et surtout de commandes. Car malgré quelques défauts (normale pour un premier numéro), C'est un fanz' qui mérite d'être connu car étant très intéressant. Donc c'est un grand encouragement que je lui envoie. Et puis il y a encore ce fanz' qui en dernière minute me l'a adressé, il s'agit de BABA FANZ N°1. IL est fait sur PC, et il débute lui aussi, mais la place ne me permet pas d'en parler plus, donc je vous donne les adresses et vous jugerez :

ROAD RUNNER
HAMET - Stéphane
La CARPENTERIE
50250 LA HAYE DU PUIT

BABA FANZ'
GEORGEL - Grégory
LA SAUTEURE
88640 GRANGES SUR VALOGNE

Et bien nous voici déjà à la fin de cette rubrique qui comme vous le voyez est nettement différente des autres pages de par la qualité d'impression. En effet, cette page a été faite sur un PC OLIVETI M380 XP1 avec un écran PD 201, toujours de chez OLIVETI et avec PAGE-MAKER version No 3, et bien sur une imprimante à jet d'encre. Malgré tout même si la qualité est au rendez-vous, je trouve quand même que le logiciel n'est pas très performant car côté instrument graphique, il manque beaucoup de chose. Enfin on ne peut pas tout avoir... Voilà sur cette précision, je vais vous laissez parcourir les autres pages.

LE REDACTEUR EN CHEF

PAGE

15

FANZINES

Salut c'est le redacteur en chef qui vous parle, voici pour ce numero une deuxieme page fanzine realisee par MC. Vous me direz que de fanz'presentés... Et oui il faut bien cela pour garder quelques fanz's en vie. Bon allez maintenant je le laisse la parole,MC c'est a toi.....

Bienvenue à tous dans cette rubrique que vous avez l'habitude de retrouver dans chaque numéro de BLP. Le fanz que je vais tester est tout nouveau, puisque c'est le numéro 1. Il se distingue des autres fanz par ses sujets multiples. En effet, nous retrouvons des rubriques traditionnelles, mais aussi des nouveaux. De plus, ce fanzine est ni-amstrad, mi-amiga.....

le fanzine du mois:

Last Fanz (numero 1)

THE TEAM

BOUH (redac'chef)

Bolive (amiga)

Boisinou (courrier)

Microman (cpc)

Vous retrouverez les rubriques:

LAST FANZ

CONCOURS
TEST
FANZ TEST
COURRIER
P. A
POKES
CARTE
DUEL
MATCH

LAST FANZ
C'EST CHARMANT...
JE LE NOTE !!!!
COMMANDER.



Le test CPC de ce mois est SHUFFLE PUCK CAFE qui obtient 87%

Le Fanz test est THE ADDAMS FANZ.

Les pokes sont uniquement pour jeux amiga.

La rubrique Carte est soit une carte d'un jeu, soit un plan d'un niveau. Ce mois-ci, c'est Flashback....bonne realisation.....

La rubrique LE DUEL teste 2 jeux en face à face

WINGS contre KNIGHT OF THE SKY

GOAL contre SENSIBLE SOCCER

Ce giga-fanz possede aussi une banque de donnees des logiciels et jeux sur amiga et amstrad...

Une raison supplementaire pour leur ecrire..

Le fanzine parait tous les 2 ou 3 mois.

Je vois egalement que les redacteurs attendent du courrier et des commandes adresse pour courrier:

Micro man
M.Martin MAUCHAUFEE
18 AV. DE FRANCE
03200 VICHY

LAST FANZ
29 rue Forestier
03200 VICHY

NOTE: 17/20



GOOD!!!



A BIENTOT...



PAGE
16



TESTS

Salut, c'est moi le nouveau né du Fanz' (le meilleur) BONSOIR LA PLANETE. Alors, je fais mon entrée dans le monde des tests avec de nombreuses étoiles comme l'étoile en boule appelée PANG et également l'étoile du futur appelée B.A.T. Mais ce n'est pas tout, il y a aussi plusieurs planètes comme celle de la préhistoire nommée PREHISTORIK et sa gande soeur PREHISTORIK 2. Se distinguent également une lune surnommée MOKTAR ainsi que deux comètes appelées CRAZY CARS 3 et SUPER CAULDRON.

Comme j'adore les comètes, nous allons commencer par elles.



CRAZY CARS 3

Graphisme : 86% - Difficulté : 80% - Animation : 85% - Son : 79% Jouabilité : 90% - intérêt : 83%

Mais CRAZY CARS 3 n'est pas la seule, il y a aussi

SUPER CAULDRON

Graphisme : 91% - Difficulté : 79% - Animation : 86% - Son : 72% - Jouabilité : 72% - intérêt : 85%

Maintenant, nous appelons à la barre la planète :

PREHISTORIK

Graphisme : 95% - Difficulté : 89% - Animation : 79% - Son : 83% - Jouabilité : 71% - intérêt : 88%

et le 2 alors ?

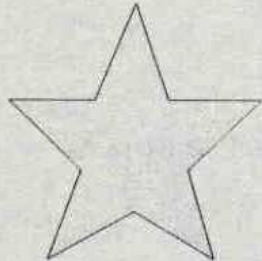
PREHISTORIK 2

Graphisme : 95% - Difficulté : 90% - Animation : 91% - Son : 89% - Jouabilité : 93% - intérêt : 96%

Bon, ma page va bientôt être trop petite, je laisse donc la place au prochain test et un conseil, si vous voulez garder la vie, et bien, tournez la page et vite, s'il-vous-plait

Ca y est, vous avez tourné la page, alors je ne vais pas vous laisser le temps de respirer parce que l'étoile en boule PANG a une grande envie de prendre la parole. Elle me frappe même, alors je la laisse parler. C'est parti

R E R E M !!!



Bon alors, moi je me trouve très bien, je vais vous donner mes notes :

mes graphismes : 94%

ma difficulté : 83%

mon animation : 90%

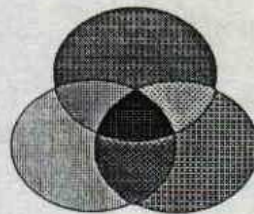
mes sons : 86%

ma jouabilité : 92%

surtout, surtout mon grand intérêt : 95%

Voilà, tu es contente PANG ? Soyons sérieux maintenant.

AIEE !!!! Mais, c'est pas vrai à la fin, c'est maintenant la lune qui vient me tabasser à coups de savate pour prendre la parole. je crois qu'il vaut mieux que je lui cède à elle aussi, parce qu'elle a vraiment l'air très forte et décidée à se faire entendre coûte que coûte la MOKTAR...



Oh, mais, il en a mis du temps avant de me donner la parole celui-là, alors vous m'écoutez

mes beaux graphismes : 90%

ma grande difficulté : 80%

mes sons mélodieux : 84 %

ma super animation : 81%

ma très bonne jouabilité : 82 %

mon superbe intérêt : 91 %

Voilà, voilà, je redonne le micro.

Entre nous quelle prétention, cette MOKTAR !

Ouf ! c'est enfin à moi, il était temps enfin j'espère que ça va bien se passer
Je vais vous parler de l'excellente adaptation de l'étoile du futur surnommée comme vous avez pu le voir : B.A.T.

Graphisme : 97% - Difficulté : 90% - Animation : _____ -
Son : 90% - Jouabilité : 89% - Intérêt : 96%

Après cette grande bataille avec le ciel (le monde des tests), je vous souhaite une bonne nuit en pensant à BONSOIR LA PLANETE.

Je pense que ces quelques tests vous ont éclairé sur le style et l'allure des logiciels.
Je vous conseille fortement de les acheter

A ++++ X 25

IL n'OSE

Après avoir tant vanté le CPC, il a osé commettre l'acte irréparable de rédiger son article sur un '486' piloté par windows (Prononcer WINEDOVVS pour faire bien...)

"ce n'est pas de ma faute dit il. Je n'ais pas eu l'occasion d'aller à paris, alors pour ne pas décevoir nos chers lecteurs par l'absence de leur RUBRIQUE PASCAL et je supplie..." STOPPONS là ce tissus de suplications et donnons LA PAROLE AU GENIL COMIE DE REDACTION

PILORI CLASSIQUE

Où en étais je au numéro 8 ?
Aux procédures et aux fonctions.

Notions nouvelles, me direz vous ?
Pas tellement. Regardez la disquette contenant CP/M et en particulier le LOGO. Ce langage n'est pas limité par sa bibliothèque de commandes ; il offre à l'utilisateur la possibilité de DEFINIR des METHODES qui permettent d'accroître le nombre de commandes du LOGO. De plus ces méthodes peuvent appeler une ou plusieurs autres méthodes. Comme quoi il ne faut pas bannir trop vite certaines choses.

Bien, après ces quelques explications non dénuées de sens, car je n'ai effectivement pas eu le temps de rédiger mes articles sur mon CPC, j'aimerais attirer votre attention sur une chose : la rédaction de cet article sur le PC m'a fait penser de vous parler du TURBO PASCAL SUR PC. Si je continue à dire que de programmer sur CPC est bien, certains futurs possesseurs de PC penseraient se dispenser de lire du pascal "pour CPC", or ici est la chose intéressante. La version 3.00 sur CPC et la version 3.00 quelque chose du PC sont rigoureusement identique EN CE QUI CONCERNE LES INSTRUCTION STANDARDS

Soit - Les identificateurs

- Les commandes d'affichage en mode texte (type CLRSCR , GOTOXY ,...)
- Les commandes de branchement (CASE,IF,...)
- Les boucles (FOR,WHILE,REPEAT,...)
- Les structures (ARRAY,RECORD,STRING,...)
- Certaines commandes des FICHIERS (mis à part les fonction propres à MS-DOS (logique))
- Les structures PROCEDURE et FUNCTION

BREF TOUT CE QUI FAIT L'ABC DE LA PROGRAMMATION STRUCTUREE !

Certains me parleront des implémentations 5.5 , 6 et 7 de pascal (en effet la version 3 date un peu) eh, bien elles assurent avec peu de modification une compatibilité avec le turbo3 (unités TURBO3 et GRAPH3 il me semble) (en ce qui concerne les fonctions propres à TP3) mais utilisent à la base la syntaxe de TP3 (Blocs, instructions de bouclage, de branchement,...) êtes-vous convaincus ?

Certains me parleront du C++ ,ou du QBASIC et je répondrais que le premier demande l'habitude de programmation structurée (dont pascal est un bon enseignant) et que si le second est un langage structuré, il n'est pas un compilateur, (ceci dit il existe un module de compilation, reste à tester la rapidité d'exécution du code objet). Bref tant qu'on a pascal sous la main...

ICI, l'idée est la même, pouvoir ajouter de nouvelles commandes à turbo pascal (Je ne dis pas fonctions pour ne pas prêter à confusion).

Commençons par différencier les FONCTIONS des PROCEDURES.

UNE PROCEDURE PEUT en ENTREE

- ne pas admettre d'argument.
- admettre un ou plusieurs arguments.

UNE PROCEDURE PEUT en SORTIE

- ne pas renvoyer d'arguments.
- renvoyer un ou plusieurs arguments PAR variable d'entrée/sortie ou PAR variable du programme principal.

UNE FONCTION ne diffère pas en ENTREE

d'une procédure mais en sortie : hormis l'éventuelle modification des paramètres d'entrée, la fonction renvoie un résultat par son NOM qui définit une variable. On se rapproche en cela de la notation mathématique : $f(x) = y$; avec x et y de même nature. On se rapproche également de la notion de récursivité.

Voyons maintenant des procédures prédéfinies de Turbo pascal :

- CLRSCR
entrée : aucun argument / sortie : aucun argument .
- DELAY (temps)
entrée : temps est un entier / sortie : aucun argument .
- GOTOXY (colonne , ligne)
entrée : colonne et ligne sont de type BYTE
sortie : aucun argument .

Maintenant, quelques fonction prédéfinies de turbo pascal :

KEYPRESSED

entrée : aucun paramètre / sortie : KEYPRESSED = TRUE

ou

FALSE

CHR(code)

entrée : code est de type byte et est un code caractère

sortie : objet de type char (caractère associé au code)

PASSONS A LA DEFINITION DU BLOC PROCEDURE ET A SON EMLACEMENT DANS LE PROGRAMME

On parle de 'bloc' car une procédure c'est une objet parfaitement structuré, qui ressemble à un 'mini programme' avec sa zone de déclaration de variable etc... mais voyons ça :

voici la structure de base sans passage de paramètres

```
PROCEDURE exemple ; |--- Nom de la procedure
VAR compteur : integer ; |--- Zone de déclaration des variables
                           |--- LOCALES à la procédure
```

```
BEGIN
```

```
compteur := 0 ;
```

```
WHILE compteur < 10
```

```
DO writeln ( compteur , ' fois bonjour ' ) ;
```

```
END ;
```

INSTRUCTIONS

QUELQUES REMARQUES

- On appelle LOCALES à la procédure les variables définies dans la zone de déclaration de la procédure CAR ces variables sont TEMPORAIRES et N'EXISTENT QUE DANS LE TEMPS OU LA PROCEDURE EST LANCEE, après l'espace qui leur est attribué est supprimé.

- Donc on peut donner à une variable définie dans la zone de déclaration d'une procédure le MEME NOM que celui d'une variable du programme principal, les 2 variables étant dissociées.

IL FAUT PRENDRE GARDE A TOUJOUR INITIALISER LES VARIABLES LOCALES SOUS PEINE DE RESULTATS ALEATOIRES (LE COMPILATEUR ATTRIBUANT AUX VARIABLES LOCALES DES ESPACES OU ON NE SAIT PAS 'QUI ETAIT LE PROPRIETAIRE')

OK, fixons les idées par un programme qui va illustrer le petit problème que pose la distinction entre les variable utilisées par le programme PRINCIPAL (VARIABLES GLOBALES) et les variables utilisées par les PROCEDURES (VARIABLES LOCALES) ainsi que l'utilisation des variables du programme principal DANS LA PROCEDURE :

```
PROGRAM procedures_et_fonctions ;
```

```
VAR a,b : integer ; |--- A et B sont GLOBALES
```

Bloc en-tête et déclaration programme principal

```
PROCEDURE action ;
```

```
VAR b : integer ; |--- b est locale ( donc dissociée du b global défini avant !
```

```
BEGIN
b := 0 ; |--- Comme j'ai dit, on initialise b car elle est locale !
```

```
a := a + 1 ; |--- Tel ou incrémente la variable locale b et la variable globale a
```

```
writeln ('Variable locale b = ',b) ;
```

```
END ;
```

Bloc en-tête, déclaration et instruction de la procédure

```
BEGIN
```

```
clrscr ;
```

```
a := 2 ;
```

```
b := 2 ;
```

```
writeln ('Avant appel procedure : a = ',a, ' / b = ',b) ;
```

```
writeln ;
```

```
action ; |--- APPEL DE LA PROCEDURE
```

```
writeln ;
```

```
writeln ('Après appel procedure : a = ',a, ' / b = ',b) ;
```

```
END.
```

Bloc instruction du programme principal

Regardons le résultat :

Avant appel procedure : a = 2 / b = 2

Variable locale b = 1

Après appel procedure : a = 3 / b = 2

>

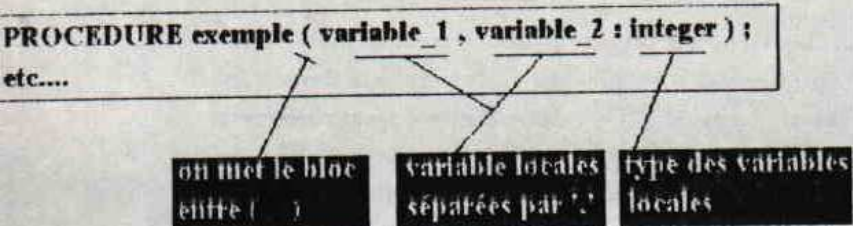
COMMENTAIRE : la procédure modifie la variable a et pas la variable b, pourquoi ?

a et b sont définies dans le programme principal (bloc VAR en dessous de PROGRAM ...)
La procédure ne définit que la variable locale b quand elle incrémente b, c'est la locale b qui est modifiée, la globale b ne change pas. Comme la procédure ne définit pas de locale pour a, elle modifie le contenu de la variable globale a.

Maintenant, on va compliquer les choses avec la notion de passage de paramètres dans les procédures.

PREMIER CAS : PASSAGE DE PARAMÈTRE EN ENTRÉE

On ajoute un bloc de variables LOCALES d'entrée / sortie comme ceci :



Un petit programme d'exemple :

```
PROGRAM procedures_et_fonctions ;

TYPE str_255 = string[255] ;

PROCEDURE PrintXY ( cl,lg : byte ; chaine : str_255 ) ;
BEGIN
gotoxy ( cl , lg ) ;
write ( chaine ) ;
END ;

BEGIN

clrscr ;
PRINTXY(2,2,' Salut les amis') ;
PRINTXY(2,3,'Pas mal comme nouvelle fonction') ;

END.
```

Ici j'ai volontairement compliqué pour vous montrer toutes les 'subtilités', à savoir :

```
PROCEDURE PrintXY ( cl,lg : byte ; chaine : str_255 ) ;
```

Dans le bloc de déclaration des variables locales d'entrée-sortie, si on dispose des variables de type différents, on sépare celles-ci (après avoir mis le type (voir encadré)) par un ';' :

De plus vous vous attendiez à `... : chaine : string[255] ; ...` et non, dans ce bloc ne sont admis que les types simples soit les types SCALAIRES (boolean, integer, byte, char) ; autre il faut DEFINIR UN TYPE (voir exemple) .

```
Salut les amis
Pas mal comme nouvelle fonction
>
```

Voyons enfin la dernière horreur en ce qui concerne les procédures : le passage de paramètres de sortie .

En fait le plus dur est fait , il s'agit de rajouter le mot clef ' VAR ' dans le bloc de déclaration des variables locales d'entrée-sortie . OK , mais pas n'importe où !

Mais pourquoi , au fait ? disons que vous désiriez que votre procédure renvoie un résultat .

Un exemple simple et très parlant la procédure additonne.

```
PROGRAM procedures_et_fonctions ;

PROCEDURE add( in1,in2 : integer ; VAR out : integer ) ;
BEGIN
out := in1 + in2 ;
END ;

(^ programme principal ^)

VAR nbr_1 , nbr_2 , resultat : integer ;

BEGIN
clrscr ;
write ( 'Entrer un nombre entier : ' ) ;
readln ( nbr_1 ) ;
write ( 'Un deuxième : ' ) ;
readln ( nbr_2 ) ;
add( nbr_1 , nbr_2 , resultat ) ;
write ( nbr_1 , ' + ' , nbr_2 , ' = ' , resultat ) ;
END.
```

Que se passe t-il en fait ?

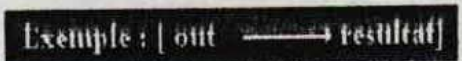
in1,in2,out sont des variables locales d'entrée-sortie , mais on a mis le mot clef ' VAR' devant out . De plus vous pouvez remarquer que les variables d'entrée sont séparées de la variable de sortie (out) par un ';' , et cela même si elle sont de type identique (ici Integer)

En fait , le nom des variables d'entrée-sortie dans le bloc de déclaration servent à les utiliser dans le bloc de procédure , mais à L'APPEL dans le programme PRINCIPAL , elle sont associées à des variables du PROGRAMME PRINCIPAL.

SI dans la procédure , les variables locales d'I/O ne sont pas précédées de VAR les variables associées du programme principal ne peuvent être modifiées



SI dans la procédure , les variables locales d'I/O son précédées de VAR , les variables associées du programme principal sont affectées des modifications des variables locales associées.



Entrer un nombre entier : 12

Un deuxième : 14

12 + 14 = 26

Voilà donc la grande question : et les fonctions dans tout ça ?
L'exemple suivant est très parlant, il s'agit de reprendre le prog.
précédant qui utilise de manière fastidieuse les procédures pour
réaliser une addition de manière plus simple.

vous le dit tout de suite, pas la peine de se casser la tête, il n'y a
rien de nouveau qui change l'en-tête, le reste :
`loc var interne, begin ... END;`, la place, tout cela est pareil.

LE TIPE QUI CHANGE : la fonction renvoie en sortie un
résultat par son nom qui constitue une variable de sortie.

en tête est : `FUNCTION exemple (in : Integer) : Integer ;`

nom de la fonction

variable locale
d'entrée, et son type

type de la variable
défini par la fonction

programme avec la fonction :

```
PROGRAM procedures_et_fonctions ;  
  
FUNCTION ADD( in1, in2 : Integer ) : Integer ;  
BEGIN  
  ADD := in1 + in2 ;  
END ;  
  
(* programme principal *)  
  
VAR nbr_1, nbr_2 : Integer ;  
  
BEGIN  
  clrscr ;  
  write ( 'Entrer un nombre entier : ' ) ;  
  readln ( nbr_1 ) ;  
  write ( 'Un deuxième : ' ) ;  
  readln ( nbr_2 ) ;  
  write ( nbr_1, ' + ', nbr_2, ' = ', ADD ( nbr_1, nbr_2 ) ) ;  
END.
```

est plus beau et plus économique...

Mais il faut souligner le fait que chacune des 2 structures ont
des avantages et les inconvénients. Donc à vous de choisir.

Ceci dit il n'appartient qu'à vous de créer toute sorte
d'extensions pour le pascal (J'ATTENDS VOTRE COURRIER)

Et en cas de pépin, n'hésitez pas.

Et pour la prochaine fois, je vous proposerais des
extensions à PASCAL.

A ce propos, sachez que l'on peut par le biais des
procédures et fonction accéder à un heureux mariage
entre le pascal et le langage machine.

Il existe en effet une instruction nommée `INLINE`
qui permet d'inclure du code machine dans le code
source pascal. Il est donc facile de paramétrer et
de relier certaines fonctions graphiques (`PLOT`,
`DRAW`, ... au système turbo-pascal).

On a ainsi la puissance graphique désirée, et croyez
moi, c'est 'méchant'.

De plus il existe des instructions permettant de gérer
les ports et la mémoire.

Alors avis aux amateurs ...
Ou qui ... me suive
OU ... bref !

ENFIN pour terminer, une triste
nouvelle, en feuilletant SVM, j'ai
appris la mort du concepteur de
CP/M, Gary Kildall. J' imagine
déjà certains dire "mais qu'est-
ce qu'il vient nous ..." "
Cependant, comme le dit le
rédacteur de l'article "à cette
époque où l'informatique était
pilotée par des inventeurs et des
rêveurs..." Loin de cette époque
me direz-vous ; pas tant que ça,
nos CPC nous le prouvent à chaque
fois. Alors une minute de silence ...

GREETINGS: B MASTER, ELISE, FRANCKY THE BEST,
FLORIANNE, NICK BUSSE,
ANNE-MARIE, ALAIN (comparable)

SALUT AUX LECTEURS ET LECTRICES ainsi qu'à
la GENTILLE rédaction qui ne m'a pas mis au pilori,
du moins je le souhaite ...

SIGMUND. < Ludovic >

COUP DE GUEULE II

Salut a vous chers lecteurs, ce qui va suivre dans cette page risque de ne pas plaire a un certains nombres de gens, mais voila je crois qu'il est grand temps que vous reagissiez a ce qui est entrain de se passer dans le monde du CPC. Il semble que mon premier COUP DE GUEULE n'a pas servi a grand chose ou alors vous n'en avez strictement rien a faire et que ce qui arrive au CPC vous laisse completement indifferent. Je vais vous dire ce que j'en pense moi de votre comportement vis a vis du CPC, vous voyez un fanzine qui vous plait, vous en commander deux ou trois numeros, puis par la suite viennent les echanges et enfin quand vous avez ce que vous desirez et bien tchao bonsoir plus de nouvelles.

Je ne suis pas la seule a avoir la meme reaction a ce sujet car entre plusieurs redactions nous avons remarque qu'il y avait de moins en moins de contact et que cela va en diminuant a chaques numeros de sortis. Biensur, il arrive de temps en temps que de nouveaux lecteurs arrivent pour nous commander nos fanzines mais cela se fait rare. Pour ma part je ne vois plus ce que l'on peut faire pour vous satisfaire et qui pourrait vous donner envie de nous proposer des idees qui vous tiennent a coeur. Je vous lance ce dernier appel en souhaitant qu'il sera celui-ci entendu, mais je pense que j'en demande beaucoup.

Sur ces quelques lignes qui j'espere seront lu avec un peu d'attention de votre part, je vous envoie mes 88 qui signifie en langage CB de grosses bisces. En esperant que vous aurez enfin realisees ce que vous etes entrain de faire mourrir. Je vous dis donc a la prochaine fois pour une autre rubrique qui ne sera plus le COUP DE GUEULE.

AT ' CHAO BONSOIR.

LE COPILOTE....

DOSSIER SPECIAL C.B

Voici maintenant un dossier spécial CB (en Band) cela pourra peut être intéresser ceux d'entre vous et si ce n'est pas le cas et bien tant pis!!! moi ça m'intéresse, vous aurez droit à 2 pages rien que pour ça. En tout cas faites le moi savoir si cela a plu... ((le R.C))

ALPHABET INTERNATIONAL

A	ALPHA	N	NOVEMBER
B	BRAVO	O	OSCAR
C	CHARLIE	P	PAPA
D	DELTA	Q	QUEBEC
E	ECHO	R	ROMEO
F	FOX	S	SIERRA
G	GOLF	T	TANGO
H	HOTEL	U	UNIFORM
I	INDIAN	V	VICTOR
J	JULIETTE	W	WHISKY
K	KILO	X	X-RAY
L	LIMA	Y	YANKEE
M	MIKE	Z	ZOULOU

CODE Q

QRA	: Lieu de la station	QRS	: Transmettez plus lentement
QRB	: Distance entre 2 stations	QRT	: Cessez les émissions
QRC	: Direction	QRU	: Je n'ai plus rien à dire
QRE	: Heure d'arrivée prévue	QRV	: Je suis prêt
QRF	: Fréquence	QRW	: Avisez que j'appelle
QRH	: Fréquence instable	QRX	: Restez en écoute un instant
QRI	: Tonalité d'émission	QRZ	: Indicatif de la station
QRJ	: Me recevez-vous bien ?	QSA	: Force du signal (1... 5)
QRK	: Force des signaux (R1... R5)	QSB	: Fading, variation
QRL	: Je suis occupé	QSD	: Mauvaise manipulation
QRM	: Parasites, brouillage	QSQ	: Prix, argent, valeur
QRN	: Parasites météorologiques	QSK	: Dois-je continuer la transmission ?
QRO	: Fort, très bien	QSL	: Carte postale de confirmation de QSO
QRP	: Faible, petit	QSO	: Contact radio
QRQ	: Petit garçon	QSP	: Transmettre à ?
QRR	: Petite fille	QSQ	: Voulez-vous écouter ?
QRS	: Transmettez plus vite	QSY	: Déplacement de fréquence
QRT	: Nom de la station	QTH	: Position de la station
QRU	: Appel de détresse	QTR	: Heure locale

BANDE A		BANDE B		BANDE C		BANDE D		BANDE E	
Canal	Fréquence	Canal	Fréquence	Canal	Fréquence	Canal	Fréquence	Canal	Fréquence
1	26,065	1	26,515	1	26,965	1	27,415	1	27,865
2	26,075	2	26,525	2	26,975	2	27,425	2	27,875
3	26,085	3	26,535	3	26,985	3	27,435	3	27,885
4	26,105	4	26,555	4	27,005	4	27,455	4	27,905
5	26,115	5	26,565	5	27,015	5	27,465	5	27,915
6	26,125	6	26,575	6	27,025	6	27,475	6	27,925
7	26,135	7	26,585	7	27,035	7	27,485	7	27,935
8	26,155	8	26,605	8	27,055	8	27,505	8	27,955
9	26,165	9	26,615	9	27,065	9	27,515	9	27,965
10	26,175	10	26,625	10	27,075	10	27,525	10	27,975
11	26,185	11	26,635	11	27,085	11	27,535	11	27,985
12	26,205	12	26,655	12	27,105	12	27,555	12	28,005
13	26,215	13	26,665	13	27,115	13	27,565	13	28,015
14	26,225	14	26,675	14	27,125	14	27,575	14	28,025
15	26,235	15	26,685	15	27,135	15	27,585	15	28,035
16	26,255	16	26,705	16	27,155	16	27,605	16	28,055
17	26,265	17	26,715	17	27,165	17	27,615	17	28,065
18	26,275	18	26,725	18	27,175	18	27,625	18	28,075
19	26,285	19	26,735	19	27,185	19	27,635	19	28,085
20	26,305	20	26,755	20	27,205	20	27,655	20	28,105
21	26,315	21	26,765	21	27,215	21	27,665	21	28,115
22	26,325	22	26,775	22	27,225	22	27,675	22	28,125
23	26,355	23	26,805	23	27,255	23	27,705	23	28,155
24	26,335	24	26,785	24	27,235	24	27,685	24	28,135

DOSSIER SPECIAL C.B

BANDE A		BANDE B		BANDE C		BANDE D		BANDE E	
Canal	Frequence	Canal	Frequence	Canal	Frequence	Canal	Frequence	Canal	Frequence
25	26,345	25	26,795	25	27,245	25	27,695	25	28,145
26	26,365	26	26,815	26	27,265	26	27,715	26	28,165
27	26,375	27	26,825	27	27,275	27	27,725	27	28,175
28	26,385	28	26,835	28	27,285	28	27,735	28	28,185
29	26,395	29	26,845	29	27,295	29	27,745	29	28,195
30	26,405	30	26,855	30	27,305	30	27,755	30	28,205
31	26,415	31	26,865	31	27,315	31	27,765	31	28,215
32	26,425	32	26,875	32	27,325	32	27,775	32	28,225
33	26,435	33	26,885	33	27,335	33	27,785	33	28,235
34	26,445	34	26,895	34	27,345	34	27,795	34	28,245
35	26,455	35	26,905	35	27,355	35	27,805	35	28,255
36	26,465	36	26,915	36	27,365	36	27,815	36	28,265
37	26,475	37	26,925	37	27,375	37	27,825	37	28,275
38	26,485	38	26,935	38	27,385	38	27,835	38	28,285
39	26,495	39	26,945	39	27,395	39	27,845	39	28,295
40	26,505	40	26,955	40	27,405	40	27,855	40	28,305

CODE 10 AMERICAIN

- 10-1 : Reception faible
- 10-2 : Bonne reception
- 10-3 : Arrêtez la communication
- 10-4 : Ok message reçu
- 10-5 : Relayez le message
- 10-6 : Occupe, stand by
- 10-7 : Hors service, je quitte
- 10-8 : En service, j'attends appel
- 10-9 : Repetez message
- 10-10 : Communication terminée, j'attends
- 10-11 : Vous parlez trop vite
- 10-12 : Il y a des visiteurs
- 10-13 : Communiquez conditions météo et routes
- 10-16 : Rendez-vous a ?
- 10-17 : Affaire urgente
- 10-18 : Rien pour nous
- 10-19 : Rien pour vous retours a la base
- 10-20 : Ma situation est...
- 10-21 : Téléphonez...
- 10-22 : Transmettez personnellement a...
- 10-23 : Stand by
- 10-24 : La dernière mission est remplie
- 10-25 : Pouvez - vous contacter
- 10-26 : Annuler dernière information
- 10-27 : Je vais sur canal ...
- 10-28 : Identifiez votre station
- 10-29 : Il est l'heure pour le contact
- 10-30 : Pas conforme a la réglementation FCC
- 10-32 : Je passe un essai radio
- 10-33 : Trafic d'urgence a cette station
- 10-34 : Station en difficulté a aider
- 10-35 : Information confidentielle

- 10-36 : Le temps exacte est ...
- 10-37 : Envoyez dépanneuse a ...
- 10-38 : Envoyez ambulance a...
- 10-39 : Votre message est transmis
- 10-41 : Passez sur le canal ...
- 10-42 : Accident routier a ...
- 10-43 : Embouteillage a ...
- 10-44 : J'ai un message pour vous
- 10-45 : Unite dans le secteur, faites rapport
- 10-50 : Break canal
- 10-60 : Numero de message suivant
- 10-62 : Je ne recois pas, veuillez telephoner
- 10-63 : Je n'ai pas l'ordre de ...
- 10-64 : Pas clair, je n'ai pas le champs libre
- 10-65 : J'attends votre message suivant
- 10-67 : Toutes les unites doivent s'y conformer
- 10-70 : Feux a
- 10-71 : Transmettre successivement
- 10-73 : Control radar a ...
- 10-75 : Vous provoquez des interferences
- 10-77 : Contact negatif
- 10-81 : Reservez une chambre d'hotel pour ...
- 10-84 : Mon No de telephone est ...
- 10-85 : Mon adresse est ...
- 10-89 : Technicien radio demande a ...
- 10-90 : TVI !
- 10-91 : Parlez plus pres du micro
- 10-92 : Votre emetteur est mal ajuste
- 10-93 : Essayez ma frequence sur ce canal
- 10-94 : Envoyez moi une porteuse
- 10-95 : Laissez un blanc pendant 5 secondes
- 10-99 : Mission accompli, tout est ok
- 10-100 : Break WC
- 10-200 : Demande police a ...

La Fin du Fin

Et oui !!! c'est déjà la fin, mais comme on dit, il faut bien une fin à tout. Bon qu'es-ce que je vais pouvoir vous dire pour finir... Ah oui!! regardez cette dernière page, elle n'est pas comme les autres. Bah oui! comme vous pouvez le voir, c'est un petit descriptif de MASTER+, cela pour vous donner un petit aperçu des possibilités du soft. Et en plus cela a été fait comme vous pouvez le constater avec le même ordinateur que la page fanzine(un olivetti). Que ne serait t-on pas pour son sanz' cheri... Et oui Bonsoir La Planete fête ses 2 ans, donc quoi de plus normale de faire un extra... Et dans ce cadre la redaction reserve a tous ses lecteurs a condition qu'ils envoient un disc, une grosse surprise.....Allez sur ce je vous dis a bientôt.

LE REDACTEUR EN CHEF

BONSOIR LA PLANETE
FANZINE POUR AMSTRAD



C.P.C



AMSTRAD INFORMATIQUE

Mr TREHET - RICHARD
Mlle VATTEMENT - SEVERINE
RESIDENCE SAINT MICHEL
15 RUE DE L'ARQUETTE
14300 CAEN

(+ 5 francs de frais de port)

PROCHAINE PARUTION POUR LE 25 DECEMBRE

MENU GENERAL

5 Icones principaux :

Le disk :

Gestion de disquettes

- Efface les B.A.K
- Catalogue
- Renome
- Efface un fichier
- Formate un disc
- Retours
- Infos sur un disc
- Infos sur un fichier

Le téléphone :

Répertoire d'adresses

- Ajouter un correspondant
- Lister la mémoire
- Recherche
- Sauve sur disc
- Charge dans la ram
- Correction
- Imprime une adresse
- Imprime le fichier
- Retour au menu general
- Efface une entrée

Le livre :

Logithèque

- Faire une fiche
- Sortir une fiche
- Stocker le fichier
- Charger le fichier
- Supprime une entrée
- Retours au menu général
- Imprime

L'AS de pic :

Budget familiale

- Entrée des dépenses
- Créations des catégories
- Charge dans la ram
- Sauve sur le disc
- Retours
- Calcul
- Examine
- Creation nouveau fichier

The end :

Sortie du soft

MASTER + VERSION 1.03

NOTE :

-Voilà pour ce qui est du descriptif de MASTER+. A noter que ceci ne tient pas lieu de manuel d'utilisation car trouvant le soft assez simple de maniement, je n'ai pas jugé bon d'en réaliser un . Malgré tout si vous le désirez, je peux vous faire à chacun et selon les questions posées, un descriptif plus complet de tel ou tel point du programme. Biensur ce plan du programme est livré avec pour vous aider.

- A noter que pour toutes personnes possédant une extention mémoire de 256 K, il existe une version améliorer du soft. Donc si vous même ou une connaissance possède ce type d'extension, demandez la version 256 Kilo.

- Une dernière chose enfin, si vous avez des suggestions pour améliorer ou pour ajouter quelque chose au programme, n'hésitez pas à écrire et à précisez ce que vous voulez voir changer ou améliorer. Grâce à ce système, Master+ a évolué et évoluera encore.

LE REDACTEUR EN CHEF

PAGE
FIN