

BONSOIR LA PLANETE



HEROS
FREEWARE

20-50-7-00

HEROS FREEWARE

NUMERO 12 - ETE 1996



EDITORIAL . . .

Et bien nous voici de nouveau reunis pour ce numero 12 qui a un petit peu changer de look. Efet le sondage de Noll est passe par la. Vous noterez quand meme l'effort general qui a ete fait pour mettre un maximum de graphisme un peu partout. Evidement sauf en electronique, mais enfin bon personnes n'est parfait.

En tout cas, c'est un numero encore tres epais que nous vous presentons car vous trouverez des astuces, la suite du dernier numero sur le Hbasic, des informations sur des logiciels, biensur la rubrique fanzine, le basic et j'en passe et des meilleurs. De tout facon le sommaire est la pour indiquer l'ensemble du contenu du fanz'.

Il y a une petite nouveaute ici a la redaction, car nous avons sorti il y a maintenant quelques semaines, notre premier slide show. Il se nomme "LES GASTONNADES". Le show tient sur une face complete. Pour l'avoir, il suffit de nous envoyer un disc (plein de preference) avec eventuellement un timbre pour le retours, et hop il sera a vous. J'espere que vous serez nombreux a me le demander car pour une premiere fois, il est plutot bien reussi, enfin c'est vous qui jugerez. Je prevoir d'ailleurs d'en realiser un autre, donc si quelques codeurs sont interesses pour me donner un coup de mains, il seront les biens venus.

Et bien sinon, je ne sais pas si vous etes au courant, mais l'AFC risque de nouveau de sombrer car son actuelle president quitte son poste. C'est dommage, mais j'espere que l'association ne s'arretera pas la pour autant. Enfin, j'en parle un peu plus longuement en fin de fanz', et je propose meme quelques solutions. Donc se sera une affaire a suivre, et j'espere que la solution sera heureuse pour tous ses membres.

Non mais ca va pas !
Vous allez pas tous
laissez tombez l'
AFC non !!! Vous etes pas bien ! Faut allez vous
faire soigner ! Y a des araignees au plafond !

Voila, sur cette nouvelle un peu triste, je ne vais pas m'attarder plus longtemps, et je vais vous laisser decouvrir l'ensemble du sommaire. Je vous souhaite une bonne lecture.

SOMMAIRE . . .

EMULATEUR CPC.....	3
LE HBASIC.....	4
ASTUCES.....	5
ELECTRONIQUE.....	7
LOGICIELS.....	11
REPORTAGE.....	14
FANZINES.....	16
QUAND JE SERAI.....	18
BASIC.....	19
BIDOUILLES.....	22
CITIZEN BAND.....	23
LISTING.....	24
HISTOIRE DE.....	28
SONDAGE.....	29
FIN.....	31



Vive le CPC ! Quoi vous etes pas d'accord !
Le premier qui dis non, je le transperse de
ma lance !

EMULATEURS CPC SUR PC

Salut a tous !

C'est AIC au clavier... Je sais, ca n'arrive pas souvent que je fasse des tests (c'est meme la premiere fois de ma vie !), mais je fais une exception, car j'ai vraiment fais une trouvaille importante... Il s'agit en fait d'un emulateur CPC sur PC & Compatibles...

Pour ceux qui sauraient pas a quoi ca sert (ca existe les cons !), grace a un tel logiciel, on peut faire tourner tous les programmes CPC sur PC. En plus, ceux qui codent, et qui ont un PC, pourront coder beaucoup plus vite qu'avec un CPC : Le Crown Cruncher de Crown! of BENG! tourne environ 20 fois plus vite sur mon PENTIUM 133 que sur mon CPC !

Voyez comme
la vitesse de
mon pentium fait
bouger cette petite
danseuse !!!....



On aurait presque
envie de bouger
avec elle ...

Et pas de mauvais commentaires!!!

Bon, maintenant, on passe aux choses serieuses : Je vais vous parler des emulateurs proprement dits... Tout d'abord, il y a le CPC-EMU 1.3 de Marko Vieth, qui est un tres bon emulateur pour les nostalgiques, qui veulent faire tourner des jeux CPC sur leur PC... Mais son gros defaut est qu'il ne gere pas toute la partie Hardware, donc, autrement dit, il n'est pas question de faire tourner des demos ou tout programme en overscan...

Mais, j'ai decouvert, il y a quelques temps un autre emulateur, cree par Bernd Schmit (Ah! mon sauveur !), qui permet la gestion de toute la partie Hardware... Son nom : CPE2. Pourquoi CPE2? Tout simplement car avant cette version, il y a eu CPE1 (non!) qui ne permettait, comme CPC-EMU pas l'acces a la partie hard... Donc, j'en reviens a ce fameux emulateur... Il vous permet d'exploiter toutes les capacités du CPC sur PC. Un menu tres detaille vous permet de choisir entre-autres, le temps de rafraichissement de l'ecran, le type de balayage (entrelace ou non), le nombre de lignes a balayer... En plus on peut meme l'utiliser en haute resolution (800*600)... Il y a aussi setup, plus general, qui permet d'entrer l'equipement du PC (carte son, calibrage du joystick, utilisation d'un clavier Allemand ou Anglais, type de moniteur (couleur ou monochrome), et plein d'autres, mais sans beaucoup d'importance...).

Pour ce qui est du transfert de donnees, les 3 emulateurs que je vous ai cite, tournent avec le meme type de fichiers : des fichiers.DSK... Ce type de format est un peu special : En fait, un fichier.dsk represente une face de disquette CPC (178ko). Pour transferer, on peut soit creer des fichiers de ce type a partir d'une disquette (3 Pouce 1/2 ou 5 Pouce 1/4), ou alors se servir du port parallele pour transferer, mais la, ne me demandez pas comment on fait, je n'ai encore jamais essaye...

Pour ce qui est des sons, ils sont completement pourrave si vous avez une carte Soundblaster (ou compatible). Je devrais plutot dire qu'ils sont pourraves sur toutes les cartes son qui existent, sauf sur la GUS (Gravis Ultra Sound pour ceux qui ne connaissent pas !)... En fait, avec cette carte, les sons CPC ressortent impeccables ! (Et en plus, n'hesitez pas a en acheter une, car c'est LA carte adoptee par la Scene PC : les 3/4 des denos PC ne gerent que cette carte...).

Voila, j'espere que je vous aurai eclaire sur les emulateurs CPC... Si vous desirez vous les procurer, envoyer moi un disc, et je vous les copierai, avec quelques utilitaires de transfert entre le PC et le CPC... Pour ce qui est des notes, je ne suis pas tres fort pour ca, mais sachez que si j'avais a noter, je mettrais 17/20 au CPC-EMU et 19,5/20 au CPE2 (le 1/2 point etant pour le mauvais son sur les autres carte que la Gravis).

Au fait, pendant que j'ai la parole, je m'adresse a tous les possesseurs de CPC pour leur dire que je peux leur fournir des lecteurs de disquettes 3 Pouches 1/2 et aussi leur mettre leur CPC dans un boitier PC pour un prix minime... Pour ca, me contacter...

AIC.

Adresse d' AIC :

Sylvain GRODEMOUGE
31 Rue du Trépillot
25000 BESANCON



Tiens une danseuse et un peintre, ca ne vous rappelle pas quelque chose.....

Non??? Bon bas c'est pas grave, j'aurais ete le peintre, j'aurais choisie l'autre danseuse quand meme.....





Et bien, j'espère que vous en saurez plus sur le CPC-EMU. Maintenant, je vous propose la suite et fin de la rubrique de la dernière fois, au sujet du H-BASIC. Vous y trouverez la fin du descriptif des rsx. Allez trêve de parlotos, place aux rsx.

- RECALLZONE :ùrecallzone, àmm, àad
rappelle zone définie par defzone
et le mélange à l'écran selon 4 modes
(000=normal 001=xor 002=or 003=and)
mm=mode de mélange ad=adresse ou est
stockée la zone
- RMOVE :ùrmove
scrolle vers droite zone définie par defzone
- STOREZONE :ùstorezone
stocke zone définie par defzone
- TDA :ùtda, àan
fixe angle de représentation pour
trace en 3 dimensions, an=angle
de représentation (000-360)
- TEXT :ùtext
fait une recopie de écran texte uniquement
- IDRAW :ùdraw, àx, ày, àz, àc
trace ligne en 3 dimensions selon
axes x, axe y, axe z, c=couleur
- IDRAWR :ùdrawr, àrx, àry, àrz, àc
trace ligne en 3 dimensions aux coordonnées
relatives au dernier point
rx=coord relat selon axe x
ry=coord relat selon axe y
rz=coord relat selon axe z
c=couleur
- IMOVE :ùtnove, àx, ày, àz
trace curseur graph. a position
en 3 dimensions
x=coord selon axe x
y=coord selon axe y
z=coord selon axe z
- IMOVER :ùtnover, àrx, àry, àrz
déplace curseur graph. a position en 3 dim.
relative au dernier point
rx=coord selon axe x
ry=coord selon axe y
rz=coord selon axe z
- TPLOT :ùtplot, àx, ày, àz, àc
allume point dans coord. 3 dimensions
selon axes x, y, et z

- TPLOT :ùtplotr, à, àrx, àry, àrz, àc
allume point dans coord. 3 dim.
relatives au dernier point
rx=coord selon axe x
ry=coord selon axe y
rz=coord selon axe z
c=couleur
- TTEST :ùttest, àx, ày, àz, àc
teste couleur point dont les
coord. sont en 3 dim.
x=coord axe x
y=coord axe y
z=coord axe z
c=couleur
- TTESTR :ùttestr, àrx, àry, àrz, àc
teste coul. point dont coord.
3 dim. relatives au dernier point
rx=coord axe x
ry=coord axe y
rz=coord axe z
c=couleur
- UMOVE :ùumove
scrolle vers haut zone définie
par defzone
- WINBORDER :ùwinborder, àfe
trace un cadre a fenetre fe
- WINNAKE :ùwinmake, àfe
efface cadre a fenetre fe"
- ZOOM :ùzoon, àdx, àdy, àsx, sy(, àxx, àyy), àca
agrandit zone d'écran; curseur
a positionner en bas a gauche de zone
dx=larg. zone(001-255)
dy=haut. zone(001-255)
sx=fact d'agrandisst en x(001-255)
sy=fact d'agrandisst en y(001-255)
xx et yy=coord en x et y de agrandisst.
(facultatives)ca=caractere de remplissage

Et voilà, c'est fini en ce qui concerne le H-BASIC et ces rsx. Si vous n'avez le début et que vous n'avez pas le No 11, et bien, il suffit de nous le commander et vous verrez les formidables possibilités qu'offrent toutes ces rsx. Nous pouvons aussi si vous nous envoyez un disc vous le fournir avec la petite démo qui vous laissera sur le cul. Bon aller, je termine, la prochaine page, offre le retour d'une rubrique qui a disparue, je veux dire l'assembleur. Mais sous une autre forme, je ne vous en dis pas plus, je vous laisse voir tous ça, allez on tourne la page!!!

TEMPS D'EXECUTION DES PRINCIPALES INSTRUCTIONS DU Z80

Frequence d'horloge : 4Mhz
Soit R=Registre simple
RR=Registre double

1 Periode d'horloge(1 T) = 0,25 Micro-seconde
n=valeur 8 bits d=deplacement relatif
nn=valeur 16 bits

CODES	TEMPS	CODES	TEMPS
LD R,n	7 T	LD RR,nn	10 T
LD R,R	4 T	LD R,(HL)	7 T
DEC R	4 T	DEC RR	6 T
INC R	4 T	INC RR	6 T
OR R	4 T	LD (HL),nn	10 T
XOR R	4 T	LD (HL),R	7 T
AND R	4 T	CP (IX+d)	19 T
PUSH RR	13 T	POP RR	13 T
DJNZ d	13 T si B(>0) ; 8 T si B=0		
JRNZ d	12 T si Z(>0) ; 7 T si Z=1		

Qui veut une purée de xor!!!



INTRO

A comme Astuces ou A comme Assembleur
C'est le grand retour dans nos pages
d'une rubrique qui vous décrira divers
caractéristique de programmation et d'
utilisation de nos chère cpc.

Biensur ce n'est pas un cours, c'est
juste une rapide description suivi d'
exemple de routine pour certaine.

Voila, donc vous en avez pour cette
fois pour 2 ou 3 pages pleine d'infos
Je vois que vous etes content, donc je
vais finir en vous souhaitant bonne
lecture et bon bidouillage a tous par
la suite.

Le R.C.....

STRUCTURE DU CATALOGUE SUR DISQUETTE

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F Octet
USER: N O M D U F I C H I E R : E X T : 0 : ????? : E Signification

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 1A 1B 1C 1D 1E 1F Octet
NUMEROS DES BLOCS OCCUPE PAR LE FICHIER Signification

1 bloc = 1K = 8 enregistrements de 128 octets

0 : Numero d'ordre pour la lecture

E : Nombre de blocs du fichier (si =&80 alors autre entree pour le fichier)

Pour le NOM :

Octet 9: Bit 7=1 pour READ ONLY

Octet A: Bit 7=1 pour SYSTEM (Fichier invisible)

FLAGS APRES UNE OPERATION DISK

	BE4C	BE4D	BE4E	BE4F	BES0	BES1	BES2
CAT normal disk DATA	64	128	0	0	0	196	2
CAT normal disk SYSTEM(VENDOR)	64	128	0	2	0	68	2
READ FAIL	64	4	0	1	0	1	2
Drive vide apres CAT DATA	72	0	0	0	0	196	2
Drive vide apres CAT SYSTEM	72	0	0	2	0	68	2

GESTION DES ROMS ET DES RAMS EN ASSEMBLEUR

LD BC,#7FXX B pointe sur le Gate Array
OUT (C),C C aura les valeurs suivantes:
bit 7=1 Commande de gestion des ROM & RAM
bit 6=0 Idem avec bit 7
bit 5=0 TOUJOURS
bit 4 remet le diviseur d'interruptions a 0 lorsque =1
bit 3 connecte ROM SUPERIEURE si =0
bit 2 connecte ROM INFERIEURE si =0
bit 1 MODE ecran (MODE 3 = MODE 0 en 4 couleurs)
bit 0 MODE ecran

Exemple de selection de la ROM 7 du lecteur de disquette:

LD BC,#7FXX selection ROM superieure
OUT (C),C
LD BC,#DF07 ROM 7 dans C
OUT (C),C



Ah!!! Les rams et
les roms, tout un programme...
Au fait, vous avez vu la nana
au dessus ! Pas mal hein!!!

EEHHH!!!!!!
Il y a tout plein
d'infos, c'est super
tout ca.



Un petit coucou a
toute la rédaction
de BLP. J'en profite
aussi pour passer un
petit coucou a tous
les fanzines de
France et de Navarr



UTILISATION DE LA DEUXIEME BANQUE DE 64K EN BASIC

Les 64K se trouvent par bloc de 16K de &4000 a &7FFF
 OUT &7F00,&C0 Configuration d'origine
 OUT &7F00,&C4 1ere banque de 16K entre &4000 et &7FFF
 OUT &7F00,&C5 idem pour la 2eme banque
 OUT &7F00,&C6 idem pour la 3eme banque
 OUT &7F00,&C7 idem pour la 4eme banque

Ehhh!!! Vous avez vu !!!
 C'est grace a vous que la redac'
 de BLP a pu mettre sur pied une telle
 rubrique. Vous voyez, le BLP sondage
 etait une bonne idee tout compte
 fait. Continuez a nous
 écrire

LA GESTION DES INTERRUPTIONS EN ASSEMBLEUR

CALL #BCD7 mise en place d'une interruption lente (1/50 s)
 CALL #BCE0 mise en place d'une interruption rapide (1/300 s)
 Conditions d'entrees:
 HL Adresse d'un bloc libre de 16 octets
 DE Adresse de la routine (placee de #4000 a #BFFF)
 C Numero de la ROM ou se trouve la routine (pas d'importance pour la RAM)
 B Classe de l'evenement:
 bit 0 : =1 si routine dans RAM
 bit 1-4 : priorite de l'evenement
 bit 5 : TOUJOURS a 0
 bit 6 : =1 si priorite + grande que les evenements conventionnels
 bit 7 : =1 si la routine doit etre executee immediatement

Pour arreter les interruptions:

CALL #BCDD pour les lentes

CALL #BCE6 pour les rapides

Pour remettre les interruptions dans la liste:

CALL #BCDA pour les lentes

CALL #BCE3 pour les rapides

Exemple:

```
LD HL,BLOC ;adresse bloc de 16 octets
LD DE,ROUTINE ;adresse routine
LD BC,#8100 ;ROM=0 B=&X10000001
JP #BCD7 ;mise en place interruption lente
BLOC DEFS 16,0 ;16 octets libres
ROUTINE RET
```

POUR LISTER DES LIGNES EN PLEINE EXECUTION D'UN PROGRAMME SANS RETOUR A READY

Appel Basic par CALL Adresse routine, ligne de DEPART, ligne d'ARRIVEE
 N.B.: Lors d'un CALL Adresse, la valeur du dernier parametre est AUTOMATIQUEMENT
 transferee par le systeme dans le double registre DE.

```
ORG AU CHOIX ;depart de la routine
CP 2 ;2 parametres?
RET NZ ;si non, retour au Basic
LD C,(IX+2) ;BC=ARRIVEE DE=DEPART (Deja transfere)
LD B,(IX+3)
CALL #B900 ;Connecter ROM superieure
CALL #E1E3 ;LIST (#E10D pour 464)
CALL #B903 ;Deconnecter ROM
RET
```

SORTIE DIRECTE DU CATALOGUE SUR IMPRIMANTE

```
10 MODE 0
20 POKE &BB5B,PEEK(&BD2C):POKE &BB5C,PEEK(&BD2D):CAT
30 CALL &BD37
```

Le principe est simple: la routine d'affichage a l'ecran est detourne vers la
 routine d'impression. En ligne 10, changer le MODE pour avoir:

1 colonne en MODE 0
 2 colonnes en MODE 1
 4 colonnes en MODE 2



Dis Boule commande moi
 le prochaine BLP. Tu veras,
 c'est super chouette.





POKROM et les CPC

Il existe actuellement dans le commerce des cartes appelées "ROM extensions" ou "cartouches CPC", qui utilisent comme composant principal une EPROM. De ce fait, elles imposent les contraintes de programmation des EPROM's : disposer d'un programmeur, d'un effaceur, de beaucoup de temps pour les transferts et les manipulations. C'est bien lourd pour la mise au point des programmes et les tests !

Notre interface POKROM va rendre désormais la programmation des ROM extensions plus facile, plus rapide et pour un coût - avec une mémoire 2 Ko (6116) - dérisoire.

LES POSSIBILITES DE POKROM

Deux types de mémoires statiques peuvent prendre place sur le "support composant" de la carte : une 2 kO :6116-2) ou 8 kO (6264-2).

Le choix s'effectuera par déplacement d'un cavalier.

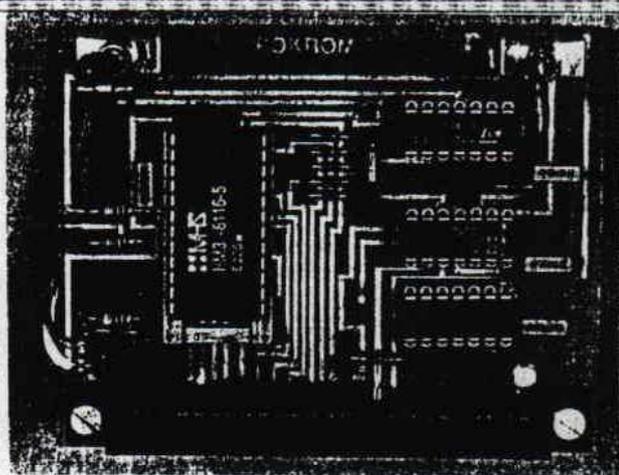
La possibilité d'être un véritable SUPPORT EPROM 8 k pour CPC a été prévue, ce qui permettra lorsque tout sera au point d'utiliser POKROM comme lecteur d'EPROM 8 k (2764).

Un inverseur ECRITURE/LECTURE autorise le dialogue en RAM ou l'émulation ROM EXTENSION - SUPPORT EPROM.

Un deuxième inverseur permet de déconnecter l'interface et donc la rendre "invisible" à l'ordinateur lors de la mise sous tension.

Une pile bas de gamme 4,5 V sauvegardera "en STAND-BY" les données de la RAM statique lorsque l'ordinateur sera éteint. La longévité de sauvegarde est d'au moins un mois. On pourra la doubler en choisissant une pile alcaline.

Si à l'allumage de votre CPC 464 / 664 / 6128 AMSTRAD, vous souhaitez (comme le BASIC Locomotive) disposer immédiatement de vos RSX préférées : nouvelles commandes, Sprite, texte... ou Booter des programmes contenus dans des mémoires supplémentaires, améliorer et augmenter le système d'exploitation (ex : mini GEM, Booter le CPM, etc...), c'est POKROM qu'il vous faut ! Cette carte est à même d'assurer toutes les fonctions décrites et bien d'autres... Elle augmentera aussi la mémoire morte de votre CPC de 2 ou 8 K octets.



Bref rappel

L'espace mémoire réservé aux ROMS extensions se situe de &C000 à &FFFF. Un numéro est attribué pour chacune d'entre elles, codé sur le bus de données. Sur 6128, un maximum de 251 ROMS extensions est autorisé. La ROM disquette (AMSDOS) a le numéro 7, celle du BASIC 0 (système). Sur 464, 252 ROM extensions peuvent être connectées, car la ROM disquettes n'est pas intégrée (figure 1).

&A000	&4000	&8000	&C000	&FFFF
RAM	RAM	RAM	RAM VIDEO	
ROM SYSTEME			ROM BASIC No 0	
			ROM DISC No 7	
			ROM EXT	

Figure 1

Principe

Le Kernel (noyau du système d'exploitation) vérifie à chaque allumage de votre CPC la présence d'éventuelles ROM extensions connectées. Pour cela, un programme émet à une adresse de sortie réservée à cet effet, un octet (numéro de ROM) sur le bus de données. Il lit ensuite la première case mémoire de la ROM extension qui, suivant son contenu indiquera si il y a effectivement présence ou non d'une ROM extension.

Si oui, il en initialisera les RSXs. L'octet émis (le numéro de ROM) commence à 7 pour un 464 et à 15 pour un 6128. Il est décrémenté jusqu'à 0 (le BASIC final) afin de vérifier chacune d'entre elles. Donc toutes les ROM extensions supérieures à 7 ou à 15 suivant le CPC ne seront pas initialisées à la mise sous tension. On pourra pourtant y accéder par l'intermédiaire d'un programme adéquat.

SCHÉMA DE L'INTERFACE

Les signaux nécessaires à la carte se trouvent (heureusement... !) sur le port extension, situé à l'arrière des CPCs. La figure 2 en donne le brochage partiel (seuls les signaux utilisés sont mentionnés).

Les curieux s'interrogeront tout de suite sur le rôle de ROMDIS : ce signal est connecté sur la pin OE barre de la ROM interne Amstrad, maintenue à 0V par une résistance. Ceci nous permettra de déconnecter la ROM interne, en y appliquant un niveau haut. Commençons par l'analyse du décodage de CS barre, Chip Select de la mémoire supplémentaire POKROM (voir schéma figure 3). Le bus de données code le numéro de ROM. Nous nous sommes laissé la possibilité de connecter 2 interfaces POKROM. Les numéros de ROMS possibles se sélectionne-

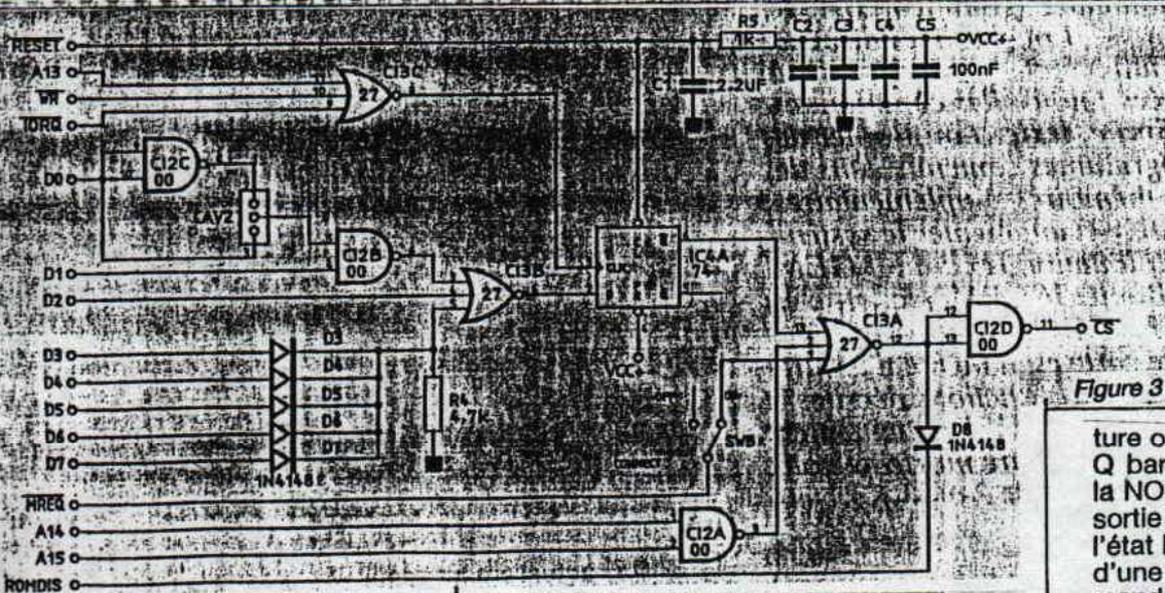


Figure 3

ront grâce au cavalier inverseur 2 chargé de décoder un 2 ou un 3 (voir figure 4). On a donc, quel que soit le numéro choisi, D1 haut, et D2 à D7 bas.

	D0	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7
2	0	1	0	0	0	0	0	0
3	1	1	0	0	0	0	0	0

Figure 4

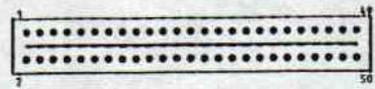


Figure 2 : Brochage partiel du connecteur.

31A15	71A11	111A7	151A3	191D7
41A14	81A10	121A6	161A2	201D6
51A13	91A9	131A5	171A1	211D5
61A12	101A8	141A4	181A0	221D4
231D3	2 & 49:GND	321RD		
241D2	271+VCC	331WR		
251D1	281HREQ	411RESET		
261D0	311IORQ	431ROMDIS		

de la bascule est confié à la porte IC3c qui décode A13, IORQ barre (demande d'entrée-sortie), WR barre (écriture sur le bus de données), à l'état bas.

Un montage temporisateur R5-C1 est placé sur le RESET barre du CPC et de la bascule IC1A. Lorsque le Kernel, pour accéder à POKROM, émettra à l'adresse réservée le bon numéro sur le bus de données, la sortie Q barre de la bascule passera au niveau bas. Un accès à une autre ROM extension, ROM basic ou ROM disquette délivrera à la sortie Q barre un état haut.

Pour adresser notre ROM extension dans la zone réservée à cet effet (&C000 à &FFFF, voir figure 5), nous décodons les bits A14 et A15 à l'état haut par l'intermédiaire de la porte NAND IC2A. Sa sortie est connectée à la première entrée de la NOR IC3A. MREQ barre (demande de lec-

ture ou d'écriture en mémoire) et Q barre sont aussi connectés à la NOR IC3A. Nous disposons en sortie d'IC3A d'un niveau actif à l'état haut, qui par l'intermédiaire d'une diode de protection commande ROMDIS afin d'interdire tout accès à la ROM système. Il reste à inverser ce signal pour obtenir le CS barre grâce à la porte IC2D. L'inverseur SWB rend possible ou non la validation du CS de POKROM.

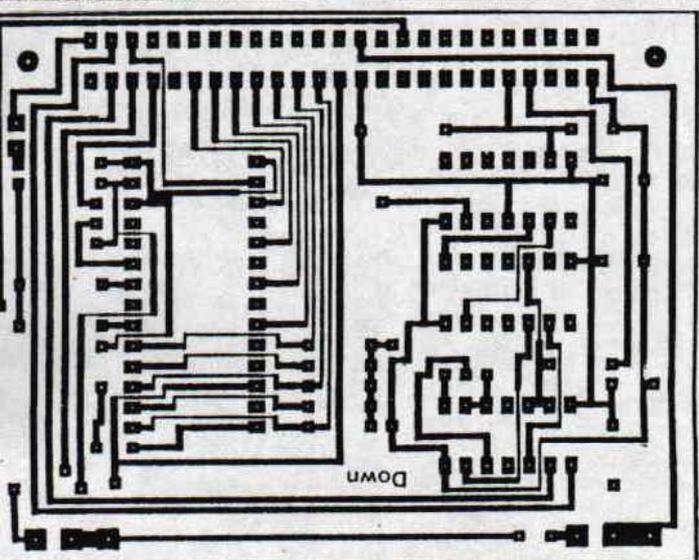
Le schéma figure 6 montre les connexions au support. Les bus d'adresses et de données sont connectés directement à ceux du CPC, idem pour RD barre. WR barre passe par l'inverseur SWA qui, en position fermée, autorise l'écriture de la mémoire statique. CAV 1 dirige sur la pin 23 du support deux signaux différents suivant que la mémoire est de 2 ou 8 kO : en position 8 c'est le bit d'adresse A11 pour les mémoires de 8 kO et en position 2 c'est WR barre pour 2 kO. Les résistances R1, R2, R3 maintiennent grâce à la pile, un niveau haut sur les signaux de commandes quand l'ordinateur est éteint : placée en stand-by, la mémoire statique conserve son contenu.

REALISATION PRATIQUE

La figure 7 représente le circuit imprimé double face et son implantation. On pourra aisément se passer de trous métallisés si on utilise de la barrette sécable pour construire les supports des circuits intégrés. Le connecteur à wrapper sera placé côté composants et stabilisé à 5 mm du CI au moyen de deux colonnettes. Si on apporte un peu de soin à la réalisation, le fonctionnement de POKROM est assuré une fois la dernière soudure refroidie.

Seul D0 changera d'état suivant le numéro désiré. Les bits de données D3 à D7 passent par une porte à diodes formant un OU logique. Une telle porte est bien plus facile à mettre en œuvre qu'une succession de OU(s) intégrés. La résistance R4 polarise la sortie au 0 V lorsque toutes les entrées sont bloquées. Cette sortie est appliquée à une des entrées de la porte IC3B (NOR à 3 entrées). Le bit D2 est directement amené sur la deuxième entrée d'IC3B. Nous décodons D0 et D1 au niveau haut avec CAV2 en position 3, par la porte NAND IC2B. Elle nous délivrera un état bas que nous appliquons à la troisième entrée d'IC3B.

CAV 2 en position 2 inverse D0 par la porte NAND IC2C. La sortie IC3B délivrera un niveau haut au moment précis où le bus de données présentera le code (l'octet) sélectionné par le cavalier. Donc deux numéros de ROM extension sont possibles (numéro 2 ou numéro 3). Attention, deux cartes POKROM nécessiteront une alimentation externe afin de ne pas tirer exagérément sur le 5 V du CPC. Cette information issue de IC3B doit être mémorisée pour autoriser l'initialisation et l'accès à la ROM extension sélectionnée. Pour cela, le Kernel utilise une adresse réservée à cet effet en positionnant A13 à l'état bas. Nous mémoriserons alors la sortie IC3B dans la bascule IC4A. Le signal de transition bas-haut



A0	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14	A15
1	1	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Figure 5

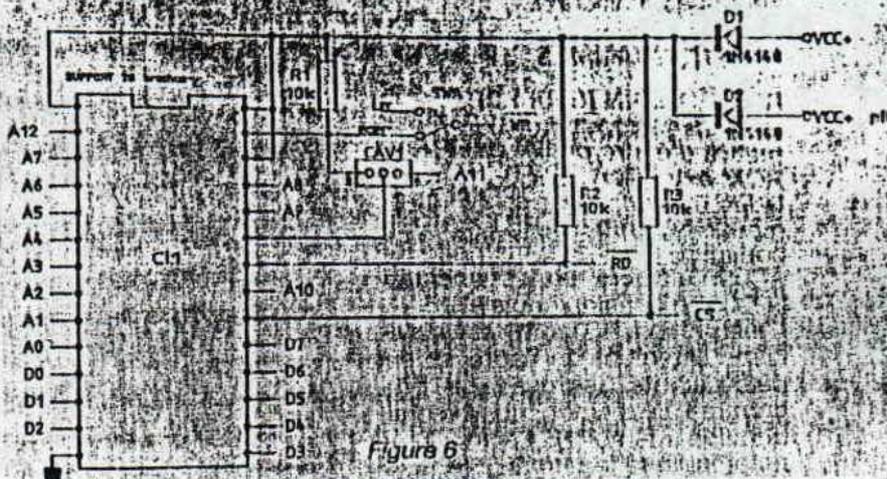


Figure 6

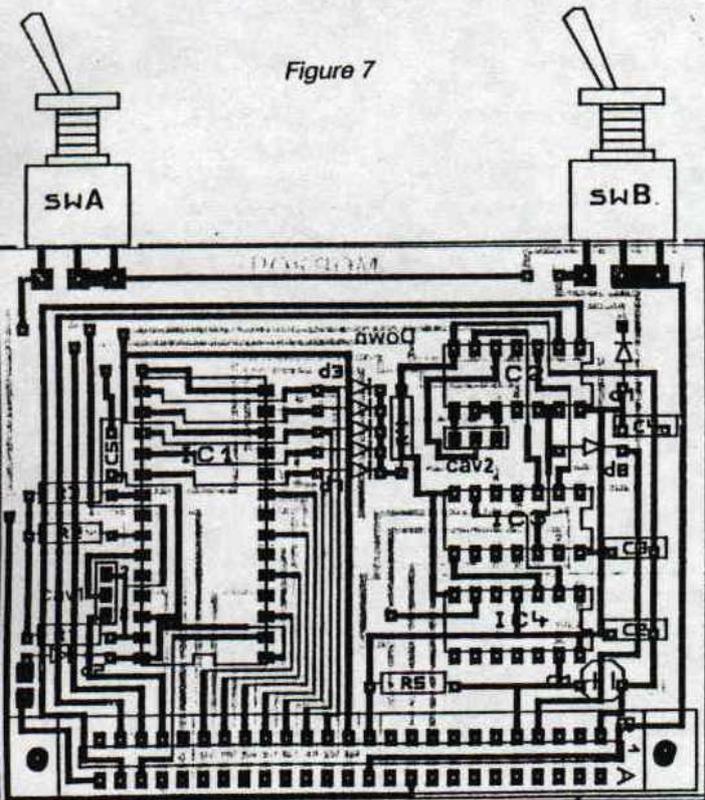


Figure 7

Figure 7 c

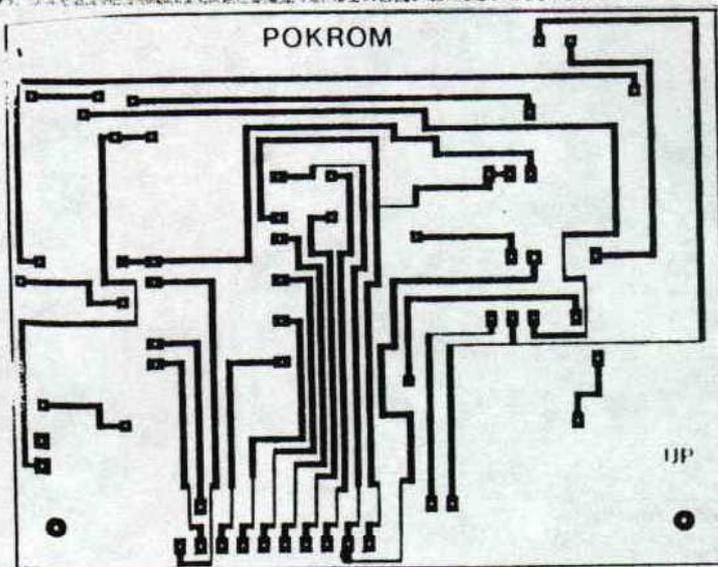
ATTENTION : ne JAMAIS insérer ni retirer POKROM le CPC allumé (idem pour toutes les autres interfaces d'ailleurs).

LES PROGRAMMES

ROMPOL.BIN (figure 8)

Ce court programme vous permettra d'écrire ou lire dans votre ROM extension. Nous utilisons pour cela la commande assembleur RST &18. Elle configure l'espace mémoire de &C000 à &FFFF en y connectant la ROM extension choisie. L'instruction RST &18 est suivie immédiatement de l'adresse sur deux octets, (adresse du programme à exécuter sous la confi-

guration mémoire). Le troisième octet indique le numéro de ROM extension. ROMPOK.BIN est placé exclusivement en &A000. L'appel du programme se fait par un CALL &A000, X, Y, Z. La valeur X représente l'adresse de départ des données que vous voulez transférer dans POKROM (préalablement logées en mémoire). L'adresse d'arrivée (Y) pour les données à transférer pourra se situer de &C000 à &C7FF ou &DFFF suivant la mémoire engagée dans le support de POKROM. La longueur du programme est représentée par la valeur Z. Une lecture des données dans



POKROM sera possible si vous mettez une valeur de départ située en ROM extension (&C000 à &FFFF).

ROMRSX.BIN (figure 9)

Ce programme vous présente la structure pour intégrer des RSXs dans POKROM, disponibles dès l'allumage. Deux RSXS (IN1, IN2) sont données à titre d'exemple. Elles afficheront soit un "A", soit un "B". ROMRSX.BIN sera transféré dans POKROM par ROMPOK.BIN. Les programmes qui doivent figurer dans une ROM extension sont assemblés à une adresse relative à &C000, comme pour ROMRSX.BIN. Les quatre premiers octets sont utilisés par le système d'exploitation, ensuite les 5 et 6^o octets représentant l'adresse où se trouve la table ASCII des noms RSX. Suivent les sauts "JP" aux programmes correspondant à chaque RSX (ex : le 1^{er} saut correspond à la 1^{re} RSX dans la table ASCII, le 2^o saut à la 2^e RSX, etc...).



```

ORG &A000
CF 3
RET NZ
; y a t-11 3 parametre x,y,z
;
;
LD H,(IX+5)
LD L,(IX+4)
LD D,(IX+3)
LD E,(IX+2)
LD B,(IX+1)
LD C,(IX+0)
RST &10
DEFW BLOC
RET
;chargement des parametres
;
;
BLOC DEFW PROG
DEFB 3
LDIR
RET
;restart &10
;adresse du bloc parametre
;fin
;adresse prog sous rom connectee
;no de rom extension a connectee
;transfert

```

Figure 8 : ROMPOL.BIN

La première RSX est auto-exécutée à l'allumage de l'ordinateur, ce qui permettra de booter modification ou programme.

Tout de suite après les sauts se trouve la table des RSXs : elle représente les caractères majuscules, codés en ASCII, des RSXs. Le dernier caractère de chaque RSX a son bit 7 à 1 pour marquer la fin. Ceci est obtenu en ajoutant &80.

TEST.BAS (figure 10)

Ce programme vous permettra de vous assurer du bon fonctionnement de l'interface et des programmes. Il charge les deux fichiers binaires. Suivre scrupuleusement les instructions relatives aux états des inverseurs. Le succès sera visible lors de la réinitialisation du CPC : un "A" en plus de la page habituelle indiquera le bon fonctionnement de POKROM. Les deux RSXs test seront disponibles : IN1, IN2.

```

ORG &C000
DEFB 01
DEFB 00
DEFB 00
DEFB 00
;assemblage relative a &C000
; bloc 4 octect pour system
;
;
DEFW TABLE
;adresse de la table ascii rsx
;
JP N1
JP N2
;sauf au programme 1er rsx (booter)
;sauf .. .. 2eme rsx
;
TABLE DEFN N
DEFB "1"+&80
DEFN N
DEFB "2"+&80
;rsx :n1 (bit 7 a 1)
;rsx :n2 .. ..
;
N1 LD A,&5
CALL &B85A
RET
;programme rsx :n1
N2 LD A,&6
CALL &B85A
RET
;programme rsx :n2

```

Figure 9 : ROMRSX.BIN

CONCLUSION

Vous disposez maintenant d'une extension ROM, programmable instantanément, qui vous donne facilement la possibilité d'élaborer des programmes résidents dans vos CPCs.

Nomenclature

- R1 à R3 : 10 kΩ
- R4 : 47 kΩ
- R5 : 22 kΩ

Condensateurs

- C1 : 2,2 μF
- C2 à C5 : 100 nF

Circuits Intégrés

- IC1 : 6116-2 ou 6264-2 ou 2764
- IC2 : 74 LS 00
- IC3 : 74 LS 27
- IC4 : 74 LS 74

Diodes

- Di Da : 1N4148

Divers

- Connecteur HE 902 (à wrapper)
- 6 picots + 2 cavaliers
- 2 inverseurs sur CI
- 1 bilé platé 4,5 V

Supports

- 3 x 14 broches
- 1 x 28 broches
- ou l'équivalent en barrettes sécables

```

5 -TEST.BAS
10 MEMORY &FFFF
20 MODE 2:PRINT"--Programme test--"
30 LOAD "romrsx.bin",&A000
40 LOAD "rompok.bin",&A000
50 INPUT "Numero attribue par le cavalier 2 pour POKROM (2 ou 3):"N
60 IF n=2 OR n=3 THEN GOTO 70 ELSE GOTO 50
70 POKE &A01B,n
80 INPUT "Capacite de la memoire (2Ko ou 8Ko):"C
90 IF c=2 OR c=8 THEN GOTO 100 ELSE GOTO 80
100 IF c=2 THEN long=2047 ELSE long=8191
110 PRINT "Numero i:jn: Memoire i:jc:Ko"
120 INPUT " Ok (o/n):"ja#
130 IF ja#"n" OR ja#"N" THEN GOTO 50 ELSE GOTO 140
140 PRINT"Fermer les 2 inverseurs et appuyer sur touche":CALL &BB1B
150 MODE 2:CALL &A000,&A000,&C000,long:MODE 2
160 PRINT"Dovre 1'inverseur BWA":CALL &BB1B
170 PRINT"Pour le resultat faites un reset"
180 PRINT"Un 'A' doit apparaitre"

```

Figure 10 : TEST.BAS

ERRATUM !!!

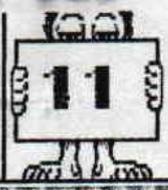
Et bien, je profite de la fin de la rubrique électronique, car vous savez quoi, j'ai un énorme blanc à boucher. Et vous savez quoi ! Non ! Et bien dans le numéro 11, suite à une mauvaise transformation de mon fichier, une énorme erreur c'est glissée dans l'article sur l'overscan. Et oui ! le listing a été comme qui dirait bouffé jusqu'à la moelle. Donc le voici et cette fois sans erreurs. Allez je termine car l'article sur les logiciels préparés par notre ami Lucien arrive.

```

*****
10 FOR t=&8100 TO &81A9:READ a$:POKE t,VAL("&"a$):NEXT *
20 MODE 2:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0 *
30 CLS:INPUT "nom de l'ecran ",a$:CALL &8100,àa$:GOTO 30 *
40 DATA *
FE,1,CO,DD,6E,0,DD,66,1,4E,23,5E,23,56,6,0, *
79,C6,4,32,A7,81,21,A8,81,EB,ED,B0,EB, *
36,2E,23,36,53,23,36,43,23,36,31,22,A5, *
81,CD,8B,81,11,0,10,CD,72,81,CD,8B,81,11,2E, *
10, CD,72,81,CD,8B,81,11,70,3F,CD,72 *
,81,CD,8B,81,11,9E,3F,CD,72,81,2A,A5,81 *
50 DATA *
36,41,3A,A7,81,47,11,0,CO,21,A8,81,CD,8C,BC, *
21,0,10,11,E0,5E,1,0,0,3E,2,CD,98,B *
C,C3,8F,BC,6,84,21,52,C1,C5,E5,1,2E,0,ED, *
B0,21,2E,0,19,EB,E1,CD,26,BC,C1,10,ED,C9,3A, *
A7,81,11,0,CO,D5,21,A8,81,47,CD,77, *
BC,E1,CD,83,BC,CD,7A,BC,2A,A5,81,34,C9,0,0,0,0,0 *
*****

```

Le Rédacteur en Chef



INTRO . . .

Et bien, j'espere que la rubrique precedente vous aura plus. Comme vous le voyez, nos applications electronique sont desormais consacrees au CPC. Mais parlons d'autre chose, bon nombres de personnes nous ont reclames une rubrique d'aide aux logiciels, et hop un petit coup de baguette magique et voila. Cette rubrique, c'est mon ami Lucien qui l'a realisee, je n'ai eu qu'a la mettre en page. Il vous parlera donc du logiciel " DEMO MAKER " et du tres celebre " OXFORD P.A.O "

DEMO MAKER

L'utilitaire des faiseurs de DEMOS

Instructions :

- Il y a 4 types de textes en scrolling (defilant) a choisir :
- BITSCROLL : Utiliser le crayon Nol (pen 1) en mode 2 seulement
- 1 LINE SCROLL : Utiliser le crayon 1 (pen 1) en mode 0 seulement
- ROLL SCROLL : Utiliser le crayon 1 (pen 1) en mode 0 seulement
- DOUBLE SCROLL : Utiliser le pen 1 (mode 2), le pen 3 (mode 1) ou le pen 15 (mode 0)

Le maximum de la longueur des textes en scrollings est de 5,5 KO

LE CHARGEMENT DES CARACTERES : Un fichier de caracteres doit etre :

- un fichier binaire
- longueur 472 octets (8 x 59)
- les caracteres (symbol) de 32 a 30

Vous pouvez faire un fichier de caracteres a partir du basic comme suit :



```
10 symbol after 32
20 symbol x,a,b,c,d,e,f,h
30 h=hinentl
40 save "nonfic",b,h,472
```



LE CHARGEMENT DES ECRANS : Un fichier d'ecran doit etre :

- un fichier binaire (16384 octets =84000 octets)
 - non compresse
- Vous pouvez faire un écran a partir d'un logiciel de

dessin comme ocp studio ou sauvegarder un écran a partir du basic comme ci-dessous :

```
10 save "ecran.scr",b,&000,&1000
```

Maintenant parlons un peu pratique et voyons un exemple de realisation d'une petite demo .

- J'ai d'abord charge un écran en mode 1
- puis les caracteres proposes ne me plaisaient pas, j'en ai charge un autre qui se trouve tout pres fournis dans ocp art studio (fichiers de fontes se terminant par FNT.) ce qui donne en finale :



Faites comme moi, utilisez Demomaker, c'e pour faire une petite demo ou n'importe quel écran de présentation.

- Load screen "ecran.scr" (par exemple)
 - Load symbols..... "Alphabet.FNT"
 - Write scrolltext..... Mon texte (quand vous avez termine votre texte, valider par return, et vous devez voir le caracteres 225(figurine) et revalider pour revenir au menu.
 - Select Mode/Color/Border... Mes couleursmode 1
- Attention la aussi dans la fonction ink, travailler avec les fleches H/B/G/D, quand vous avez choisi une couleur, valider puis revenir sur MODE /COLOR/BORDER pour choisir une autre couleur ETC...

Mais faites un essai avec une seule couleur.

- Load tune..... Pour choisir une music, parmi celle proposes.
- test demo..... Pour voir le chef d'oeuvre
- Save demo..... Pour sauvegarder l'ensemble.

Voila pour ce qui est de ce soft, j'espere que cela vous sera utile, maintenant, je vais vous parler du tres cela OXFORD PAO.



Coucou !!! c'est moi Lucien, lise BLP, pourquoi ? Parce que j'ai ple d'infos a vous donner. Vous voyez tout simple ! Allez pour tous ceux qui veulent utiliser Oxford comme un as, on tourne la page et au tu



Et bien nous voici donc dans cette nouvelle page pour parler de la PAO. Et plus précisément d'Oxford. Pour aller plus vite, je vais mettre seulement les touches ou les actions que je fais avec un petit commentaire en face.



OXFORD

P.A.O.

- > Run "sirenpao" et c'est parti
- > X Menu
- > F On va charger un dessin déjà fait
- > N Nouvelle feuille
- > I On prend la feuille dans le sens de la hauteur (format A4)
- > F1 Chargement des noms de dessins présents sur la disquette
- > Tu choisis DISCETIQ.dr en l'encadrant (utilise les fleches)
- > Tu places le dessin (rectangles) ou tu le souhaites en le dirigeant avec les fleches.
- > F0 ou Return pour valider chaque operation
- > F4 Pour charger les icones et les différentes fontes de caracteres. Choisi par exemple F-OLDENG.
- > X puis D. On va pouvoir enfin travailler. On va se placer en haut a gauche de la page pour cela :
- > (Shift) + les touches fleches
- > I On va utiliser les icones pour écrire
- > ENTER pour accéder aux icones
- > Choisi une lettre majuscule ou minuscule avec les fleches (Par exemple le D)
- > ENTER , on revient a la surface de travail.
- > Tu places ta lettre ou tu souhaites commencer a écrire, sachant que l'on va écrire Disquette.
- > F4 Pour pouvoir taper directement au clavier sans a avoir a chaque fois a choisir l'icone correspondant a la lettre voulue.
- > F3 Pour que l'icone n'efface pas celle qui est a cote (mode xor)
- > On tape au clavier le mot voulu et entre chaque lettre, on peut ajuster l'espace selon son gout avec les fleches.
- > F0 Quand c'est fini.
- > Z On va faire le o de No au point par point avec le zoom.
- > F0 Quand la zone voulue est encadrée
- > F3 Passage en mode xor (plus facile d'utilisation)
- > TAB Pour plus de précision dans le dessin
- > D Quand le o est terminé

- > X.F.F4 On va changer les icones d'écriture
- > Choisir F-LCD
- > X.D Retours a notre étiquette
- > I Icones pour écrire ALI-GATOR DUNDEE
- > F3 Pour avoir un espacement plus long entre chaque lettres.
- > ENIER choisir la lettre A, Enter, on commence a écrire. Tape ALI GATOR DUNDEE (Le trait d'union se fera au zoom)
- > X.F.F4 Choisir F-TIMES
- > X.D On change encore d'écriture comme précédemment, on écrit NUMERO 7



Un petit bouquet pour le co-pilote qui s'occupe de de BLP par le biais du téléphone.

- > I faut maintenant écrire la même chose sur la face B de l'étiquette mais a l'envers.
- > B On va encadrer le bloc a copier, on utilise les fleches et espace pour passer au coin opposé. On encadre d'abord DISQUETTE NO7.
- > F0 puis S stocker
- > G Pour glue. On va rappeler ce que l'on a stocké, mais a quelques modifications
- > F5 Pour inverser le texte horizontalement
- > F4 Pour inverser le texte verticalement
- > On place le bloc (représente a l'écran par un rectangle) ou il faut. On refait pareil avec ALI GATOR puis avec DUNDEE en essayant d'aligner comme en face A mais sans appuyer sur F5 et F4, car c'est déjà fait.
- > Au zoom, on dessine les fleches sur le rebord de l'étiquette.
- > On met le A puis le B <--- inverse par Enter
- > Choisir le B/F4/F4/Enter
- > X.P On va finir par imprimer
- > mettre l'échelle a 50% pour avoir une étiquette a la taille
- > P Lance l'impression
- > Maintenir "ESC" enfoncée quand l'étiquette est imprimée pour stopper l'impression plus rapidement.
- > Et..... CA Y EST!!!! C'EST FINI!!!!

Voilà j'espère que tous ces renseignements vous serviront. Bien sûr ce n'est qu'un exemple. Ne pas oublier que tu peux annuler la dernière opération en appuyant sur le point a cote des fleches.

Allez on continue pour plus amples informations sur ce merveilleux soft.

Si tu as un clavier AZERTY, avant d'utiliser PAO, exécute les étapes suivantes.



- 1 - Face A
- 2 - User,1
- 3 - Taper : ùera,"mdloda.bas" (return)
- 4 - face B;
- 5 - Taper : load"mdloda.bas" (return)
- 6 - face A: save"mdloda.bas" (return)
- 7 - Apres un petit reset, vous pourrez lancez PAO

Oxford PAO est en francais, je ne pense pas que tu auras beaucoup de problemes a t'en servir. Mais voici quand meme quelques regles principales.

- X permet en general de revenir au menu general
- . du pave numerique permet d'annuler la derniere operation.
- FO ou Return valide une operation
- Enter permet d'accder au icones et de les choisir
- Espace pour faire un point ou pour changer d'angle dans les fonctions geometrique (rectangles, cercles etc...)
- TAB * pour changer la taille du point dans le zoom
* pour aussi choisir la grosse de l'ecrit. option W.

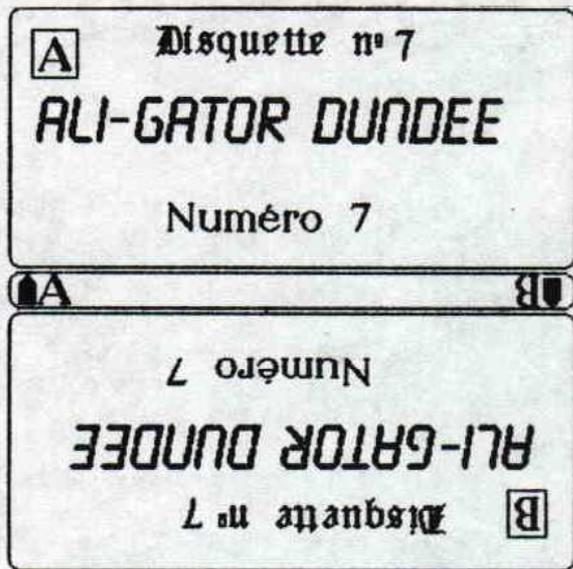


A la rédaction de B.L.P, on embauche aussi des mannequins.

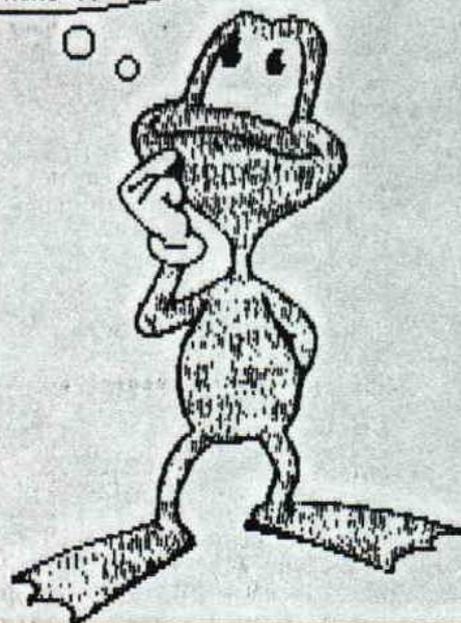
Si ca vous dit contactez la rédaction,avoir des mensurations correctes.

- CTRL/TAB , permet de changer le sens de l'ecrit (H,B,D, et a l'envers)
- ESC pour stopper l'impression (maintenir enfonce)
- CTRL + Fleches, pour bouger la surface de travail.
- Shift+fleches , pour acclerer le mouvement.

Exemple pour faire une étiquette pour disc.



C'est fou ce que l'on peut faire. C'est pas mal quand meme !



Une derniere pour PAO, pour pouvoir utiliser un ecran realise par OCP STUDIO, ou utiliser des textes ecrit par exemples par senword, il y a une multitude de petit utilitaire qui convertissent vos ecrans et vos ecrits en fichiers DR, directement lisible sous Oxford. Donc si vous ne les avez pas, n'hesitez pas a nous les demander en nous envoyant un disc a la readaction. En prime pour les possesseur de cpc normale, on fournira un utilitaire qui deconverti les fichiers DR en fichiers ecrans 17KO. Ce logiciel ne fonctionne pas sur les cpc+ sauf si on a la cartouche ancienne rom.

Voila, c'est ainsi que ce termine cette rubrique, je vous dis a la prochaine pour d'autre soft.

Lucien,



REPORTAGE DE L'A.F.C.

Nous voici de retour avec une nouvelle rubrique qui nous a été mentionnée en réponse au sondage que vous nous avez retourné et dont vous trouverez le résultat vers la fin de BLP. Mais pour l'instant, je vous propose de faire connaissance avec "reportage de l'A.F.C.", présenté par votre serviteur le Co-pilote. Pour ceux qui ne connaissent pas, l'A.F.C est une association qui regroupe tous les créateurs de Fanzines, demos, utilitaires et pleins d'autres choses encore. Après cette brève introduction, je vous laisse lire cet article en paix.

Dans les news, je vous présente 2 utilitaires qui viennent de sortir, il s'agit de X-CONVERT et de ST-CRIME. X-CONVERT permet de transférer les ZICS de différents utilitaires et le ST-CRIME est le décompilateur de ZICS. Malheureusement, je suis au regret de vous signaler que se sont des SHAREWARE.

Pour ceux que cela intéressent MAGE a concocté un copieur de disk (Drive A/B, 42/80 pistes) ultra performant qui se nomme SPANM V1.0. Cette version est SHAREWARE (30 Frs).

Toujours avec MAGE, il semblerait que leur YO DIEGO du FREEDLINE est en diffusion libre, mais les membres de l'A.F.C attendent une confirmation pour la distribution.

Enfin pour terminer sur les news, MISTER P a regroupé dans TOOLS'96 (42 Ko) une compile de 8 utilitaires graphiques ou de gestions disk.

Maintenant un autre registre qui devrait toujours vous plaire chez amis lecteurs, voici donc les previews, avec pour commencer notre ami BOLLANARE qui va nous sortir une mega version de STREET FIGHTER 2 TURBO sur CPC. L'animation est très fluide et les combats se déroulent en MODE 1. Le titre du jeu est FRES FIGHTER 2 TURBO.

Continuons avec ANTOINE, MAGE et ODIE SOFT qui nous peaufine leur 1ere megademo ensemble : DIVINE MEGADEMO. D'après les dires, les parties de MAGE entrevues au FREEDLINE sont géniales. La megademo devrait sortir pour la fin de l'été.

Du nouveau pour les amateurs de jeux, j'ai cru comprendre que DRACKING, MAT et ASI auraient commencé PREHISTORIK 3 sous le nom de PRIMAL FIGHT A suivre au prochain reportage à l'A.F.C.

EPSILON un des membres de l'A.F.C, nous a concocté un jeu sous la forme d'un puissance 4 intitulé LOOM. Je conclus cette preview en vous disant que ce jeu sera gratuit.

Pour ceux qui veulent augmenter leur liste de logiciel, voici quelques softs qui ne sont pas gratuits, mais les prix ne dépassent pas 50 Frs.

- * SOUNDTRAKKER MEGADEMO 41 MUSIQUES : 50 Frs
- * LIQUID (Intro FREEDLINE MD) : 50 Frs
- * SILENTS 2 (Once years of CPC) : 50 Frs
- * SHOW-OFF (PSMD 1995) : 50 Frs
- * FANZ'Y MEETING : 50 Frs
- * TEN YEARS OF CPC : 30 Frs
- * SCROLL HARD VERTICAL+ETOILES : 30 Frs
- (INEDIT)
- * OVERSCAN UTILITY SYSTEM v2.0 : 30 Frs
- * COPYDATA/SYSTEM v1.1 : 30 Frs
- * COPYDATA/SYSTEM v2.0 : 30 Frs
- * INTRO MAG (1ere version 1994) : 30 Frs

MOI AUSSI J'AI DES CHOSES A
VENDRE. REGARDEZ MON COSTUME, J'APPUIS
SUR CE BOUTON ET CA TOURNE.



Pour ceux que cela intéressent, n'oubliez pas de mettre une disquette ainsi qu'une enveloppe auto-adressée pour le retour.

Voici maintenant la partie qui devrait vous intéresser le plus, c'est une liste de fanzine qui je le regrette ne doit pas être complète, de tous les fanzines disc et papier que vous trouverez à l'A.F.C. Attention les yeux par ordre alphabétique.

AFC MEETING	(P)	LE PETIT E/J	(P)
BABA FANZ'	(P)	M & C	(P)
B.L.P	(P)	MAD MAG	(D)
BOXON	(P)	MEGA FANZ'	(P)
CPC QUEST	(P)	METRO BOULOT MICRO	(D)
CRACK'N ROM	(D)	NEW ARCADE	(D)
CROCO WORLD	(P)	NOIX DE CROCO	(P)
DEAD PLAYER	(P)	OVERFLOW	(P)
DEMONIAK	(D)	PHASER	(D)
DIGITAL PRESSE	(D)	QUASAR CPC	(P)
DRACULA FANZ'	(D)	ROAD RUNNER	(P)
EUROSTRAD	(P)	RUNSTRAD	(P)
FANZ'Y	(P)	SEX ENTERTAINS XENOMORPH	(D)
INFO SYSTEME	(P)	SYNTAX ERROR	(P)
LE CARNARD DECH....	(P)	THE ADDAMS FANZ	(D)
LE FANSS	(P)	TRIBAL MAG	(D)

Je tiens à signaler que certains fanz' ont arrêté et d'autres existent encore, pour tout renseignements voir avec l'A.F.C.



Suite et fin de notre rubrique reportage de l'A.F.C. avec pour terminer en beauté, la liste complète des membres de l'A.F.C. et des adresses sur des membres et groupes, des fanzines papiers et des fanzines discs.

Voici donc la grande liste des membres actuels de cette belle association qu'est l'A.F.C. :

01 DRACKING	14 ELECTRO JACK	26 NO RECESS
02 GREG	15 SONIC 3'	27 TOMY
03 EPSILON	16 RAZOR	28 ROGER LORRAIN
04 FURY	17 ORPHEE	29 ORYCHALK
05 NICKY ONE	18 J/S	30 ROCE
06 KANEDA	19 GREES	31 KERALTAN
07 CRACKY	20 ELIOT	32 ROM
08 OFFSET	21 BIP BIP	33 CEMP
09 TREHET RICHARD	22 ATC	34 CYLLA
10 MICK'RO	23 GEGENE	35 SIELLER THIERRY
11 TOM POUCE	24 STARCOS	36 BEAST
12 SPHYNX	25 GENESIS 8	37 FABMARAN
13 RAMLAID		

Comme vous pouvez le constater vous même, il y a pas mal de monde.

Je suis au regret de vous annoncer que la liste des adresses qui va suivre ne regroupe pas toutes les adresses des membres et fanzines de l'A.F.C..

- CRACKY de CPC QUEST et de OVERFLOW (PAPIER)
DIEGO D'OLIVEIRA, 11 RUE DE LA CROISSETTE
62121 ERVILLERS
- DRACULA de DRACULA FANZ (DISC)
HIGUEL FREMEAUX, 1 RUE DE LA VIALE
11610 VENTENAC-CABARDES
- E/J du défunt LE PETIT ELECTRO JACK ILLUSTRÉ
JACQUES DE LAMAR, 3 AVENUE DES COSMONAUTES
45400 FLEURY LES AUBRAIS
- EPSILON de NEW ARCADE (DISC)
CHRISTOPHE KASTRIOTTIS, 18 RUE PIERRE CURIE
78700 CONFLANS Sainte HONORINE
- FURY de AFC SWAPPING SERVICE
SEBASTIEN MILLOT, 215 RUE EMILE ZOLA
62800 LIEVIN
- GREG de BABA FANZ (PAPIER)
GREGORY GEORGEL, 6 LA SAUTEURE
88640 GRANGES
- KANEDA du groupe MORTEL
ARNAUD LECOUEZ, 28 RUE ANNE GODEAU
51000 CHALONS sur MARNE
- LE REDACTEUR de BONSOIR LA PLANETE (PAPIER)
RICHARD TREHET, 15 RUE DE L'ARQUETTE
14300 CAEN
- MICK'RO de THE FANSS (PAPIER)
MICHAEL FOUCAUX, 41 RUE DU CHAMP DU PARADIS
03100 MONTLUCON
- NICKY ONE de BOXON (PAPIER)
NICOLAS ADER, PLACE DU DONJON
32320 BASSOUES

- OFFSET de QUASAR CPC (PAPIER)
PHILIPPE RIMAURO, 8 CHEMIN DES MAILLOTS
89200 SAINT GIRONS
- RAZOR de MAD MAG (DISC)
SEBASTIEN TCHORYK, 14 RUE DE LA MAIRIE
25750 LEVERNOY
- SEB de LA DIRECTION DE L' AFC
SEBASTIEN BROUDIN, 4 BIS AVENUE GAMBETTA, APPT 30
60600 CLERMONT
- RAMLAID du groupe MORTEL
THIERRY JOUIN, LES JARDIERES
35250 MOUAZE
- GEGENE de MEGA FANZ'NEWSPAPER (PAPIER)
JEROME RABAUD, 2 ALLEE DES CHARMILLES
16170 SAINT YRIEX
- SPHYNX membre de BOXON (CF : NICKY ONE)
VINCENT PHILIPPE, BP 52
68110 ILLZACH
- BIP BIP de ROAD RUNNER (PAPIER)
STEPHANE HAMET, LA CARPENTERIE
50250 LA HAYE DU PUIITS
- JEAN-PAUL de FANZ'Y (DISC)
JEAN-PAUL PISSEMBON, CASINO, 1 PLACE DE L'EGLISE
04120 CASTELLANE
- TOM-POUCE d'EUROSTRAD (PAPIER)
THOMAS FOURMERIE, LA HAMELINIERE
50450 HAMBYE
- FRANCK d'INFOS SYSTEME CPC (PAPIER)
FRANCK CARON, 13 RUE DU BALOIR
23320 SAINT VAURY
- GREES du groupe NUL PART SYSTEM
SERGE POIRRIER, 79 ALLEE DE L'OLIVETTE
HAMEAU LES VIGNES, 84200 CARPENTRAS
- ATC du groupe SCORPION
SYLVAIN GROSDÉMOUGE, 31 RUE DU TREPILLOT
25000 BESANCON
- ELIOT du groupe POWER SYSTEM
OLIVIER FLOQUET, CHEMIN DE L'EGLISE
14130 DRUBEC
- ORPHEE de DEMONIAK (DISC)
ANTHONY NEVO, LE LOUYA
35290 GAEL
- J/S du groupe OVERFLOW GANG
JOEL SANTUNE, 5 RUE DE PERRONE
60112 SAUQUEUSE SAINT LUCIEN
- SONIC 3 du fanzine M & C (PAPIER)
SONIC 3, 38 RUE FRANCIS DE PRESSENCE
94500 CHAMPIGNY SUR MARNE
- SEB de PHASER (DISC)
SEBASTIEN BROUDIN, 1 RUE EMILE COMBES
60600 FITZ-JAMES

La Copilote.....



INTRODUCTION...

Et bien, après les démonstrations de ce que l'on peut faire avec Oxford, voici la rubrique Fanzine. Vous remarquerez au passage la transition parfaite d'un article à l'autre, c'est vraiment magique. Bon! et bien, c'est pas tout ça! mais dans cette page, sera testé trois zine papier et un zine disc, pour changer un peu! Allez 1,2,3, c'est parti!!!

THE TRIBAL MAG 5

Run "TMMS" et c'est parti, une superbe présentation et animation en overscan vous saute aux yeux et une belle zic se fait entendre. Barre espace et on arrive à un petit menu à 3 options :

- 1) The main menu : -> programme principal
- 2) Configuration : -> Imprimante, écran, touches, etc
- 3) Convert : -> Pour convertir différents fichiers idx en fichiers TXT.

La première option, c'est le menu général, et là pas moins de 15 choix sous forme d'icônes sont disponible le tout agrémenté d'une belle musique.

Choix disponible entre autre :

- Editorial - Demo
- Hardware - Fanzine
- Cpc on PC - ETC...

Oui!, etc... car j'en passe et des meilleurs...

Eh! et en plus dans la rubrique fanzine, devinez quelque fanz' y ait testé. Et c'est bien BLP dont on y cause parmi quelques un dont je crois me rappeler le nom, il s'agit, si ma mémoire est bonne de Road Runner de notre confrère et ami Bip Bip.

Conclusion : Pour en finir avec les généralités, c'est le meilleur fanz disc que j'ai pu voir jusqu'à maintenant et pourtant, j'en ai vu et je dois dire que les fanz's discs Français peuvent s'accrocher. Les graphs sont super, la zic impeccable, les textes défilent correctement et sont agrémentés de petits graphs. Le seul point noir, TMMS est en grande partie écrit en Allemand et en Anglais. Pas du tout de Français. Sinon, il est à posséder, juste un dernier mot avant de donner l'adresse, il tient sur 2 disc.

Adresse : JUGGLER OF POW !
Postlagernd
PA 13
76437 RASTATT
ALLEMAGNE



QUASAR 10

C'est un numéro je dirais classique que la rédaction de Quasar nous ont concocté. En effet, on y trouve toutes les rubriques habituelles. Toujours de très bons graphs presque à toutes les pages. Ils ont trouvé le bon compromis entre les dessins et digits et l'écrit. N'y trop ni trop peu. L'impression est toujours aussi bonne et la présentation générale aussi. Ils ont déjà atteint depuis longtemps leur vitesse de croisière donc on espère tous qu'il l'a maintienne. Voilà, il n'y rien à redire, juste mot, commandez-le à l'adresse suivante :

RIMAURO Gilles & Philippe
8 Chemin des Maillos
09200 SAINT GIRONS

(N' OUBLIEZ PAS LES FRAIS DE PORTS)

EUROSTRAD 8

À vocation européenne, il garde toujours son style, vous pourrez y trouver aussi bien de l'Anglais que notre cher bon vieux Français. Il vous y ai présenter des news, des tests de nouveaux utilitaires, des annonces, des fanz's et mène une rubrique hardware. Et c'est sans oublier la rubrique le CPC et Internet dont beaucoup de fanz's on commencé à parler depuis quelques temps, y compris votre serviteur, j'ai nommé BLP. Sinon, sachez que vous pouvez faire partie du club Eurostrad pour cela, contactez- l et il vous renverra un petit coupon d'inscription. Vous pourrez d'ailleurs trouver la liste quasi complète de ses membres dans ce numéro. Voilà, pour finir, commandez- l à l'adresse ci-dessous :

FOURNERIE . Thomas
LA HAMELINERE
50450 HANBYE

ROAD RUNNER 6

C'est encore un numéro très épais qu'ils nous ont fait car c'est avec près de 58 pages qu'ils nous reviennent. Après un rapide examen, le maître mot dans ce fanz', c'est le sexe ou plutôt l'érotisme très poussé. C'est un peu un remake du célèbre Canard Déchainé. Pénétrons (si j'ose dire) dans le vif du sujet. On y trouve des BD, des tests en tous genre (fanzines, softs etc...), des interviews, un dossier sur les rubans d'imprimantes et spécialement sur la DMP 2000. Et j'en passe et des meilleurs. Pour finir, je crois vraiment qu'ils sont obsédés par tout ce qui a rapport avec le plaisir de la chair. Trop d'ailleurs car près de 80% des graphs y sont consacré. Une dernière chose, l'AFC mag est distribué avec, je n'ai plus assez de place pour vous en parler, mais il est bon de le savoir!

Adresse: HAMET . Stéphane
La Carpenterie -
50250 LA HAYE DU PUIT

Fanz' sortis: Dracula Fz'
S.E.X.2, CPC QUEST.



MEMBRES FRANCAIS / FRENCH MEMBERS

 1 TAPE DATACORDER
 2 3 INCHES DRIVE
 3 3.5 INCHES DRIVE

 4 5.25 INCHES DRIVE
 A SWAP CFC STUFF
 B CODER.FANZINEMAKER...

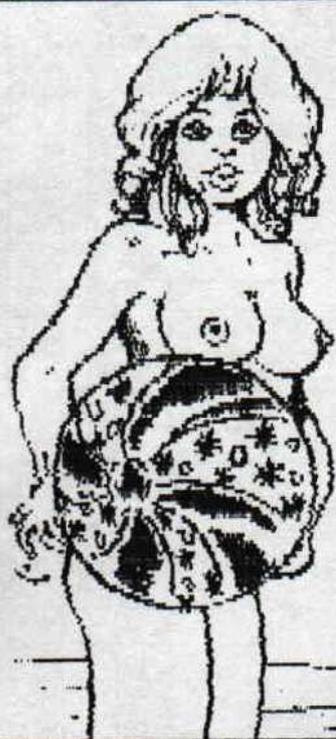
NOM / NAME	ADRESSE / ADDRESS		1	2	3	4	A	B
ADER NICOLAS	PLACE DU DONJON	32320 BASSOUES		XX				X
AMIGORENA MARIE-ROSE	20 AVENUE MOUNEDE	64100 BAYONNE		X				X
ARNOLD YANNICK	181 VALLÉE DE LA GARE ST-LOUIS	57820 LUTZELBOURG		X				X
BARLOUIS DANIEL	11 RUE ROBERT SCHUMAN	49400 SAUMUR		XX				X
BAROU CEDRIC	BP 48	13151 TARASCON CEDEX		XXX				X
BEAUJARD PHILIPPE	868 RUE D'ARBÈRE	01220 DIVONNE		XX				X
BRICOGNE FLORIAN	13 RUE GEORGES OHNET	31200 TOULOUSE		X				X
BROUDIN SEBASTIEN	1 RUE EMILES COMBES	60600 FITZ JAMES		XX				XX
CAPOVILLA MARIUS	RUE XAVIER DE FOURVIÈRE	84400 ROBION		X				X
EURARD ALAIN	14 BOULEVARD St-JEAN	60021 BEAUVAIS CEDEX		X				X
FOURNERIE THOMAS	LA HAMELINIÈRE	50450 HAMBVE		XX				XXX
FRAIZIER JEAN-LUC	1 RUE DE LA MAURITANIE	62290 NOEUX LES MINES		XX				X
GEORGE GREGORY	6 LA SAUTEURE	88640 GRANGES SUR VOLOGNE		XX				XX
HAMET STEPHANE	LA CARPENTERIE	50250 LA HAYE DU PUIS		X				XX
HOYEZ FABRICE	No3 RESIDENCE DU MOULIN	62290 NOEUX LES MINES		X				XX
JOLY MARC	LA MALBRECHE	14490 LITTEAU		X				X
KASTRIOTTIS CHRISTOPHE	18 RUE PIERRE CURIE	78700 CONFLANS STE-HONORINE		X				XX
LAGRANGE PIERRE-ANTOINE	LE BOURG IGE	71960 IGE		X				X
LANGLOIS ROMAIN	22 RUE D'ANVERS	76000 ROUEN		X				XX
LE MOULLEC YANNICK	13 RUE DES ROSIERS	56480 CLEGUEREC		X				X
LHOR FREDERIC	37 RUE CLAUDE FERRIERE	69800 ST PRIEST		X				X
LORRAIN ROGER	10 RUE DE LA GRIFFONNIERE	71500 CHATEAURENAUD		X				XX
MARGINIER RICHARD	11 RUE CORNEILLE	11100 NARBONNE		X				X
MICHELET MARC	29 RUE EDMOND ROSTAND	87100 LIMOGES		XX				X
PAPINEAU BAPTISTE	116 RUE ORIGET	37000 TOURS		X				
PERACCA XAVIER	16 RUE DES MAROTTES	78570 ANDRESY		X				X
POIRRIER SERGE	79 ALLEE DE L'OLIVETTE-LES VIGNES	84200 CARPENTRAS		XXX				XXX
RIMAURO PHILIPPE & GILLES	8 CHEMIN DES MAILLOS	09200 ST GIRONS		XX				XX
ROUSSET CEDRIC	24 RUE DU DOCTEUR GIBON	16000 ANGOULEME		XX				X
SEILLER THIERRY	13 RUE DU DONJON	57400 SARREBOURG		X				X
SERVEL JEAN-LOUIS	38 RUE DES ORTS	34430 ST JEAN DE UEDAS		X				X
SKONIECZNY DOMINIQUE	43 RESIDENCE MANNERET	62114 SAINS EN GOHELLE		XX				XX
TISSERAND ROMAIN	5 RUE DU TRAMWAY	67118 GEISPOLSHHEIM		X				X
TREHET RICHARD	12 RUE DE LA DEFENSE PASSIVE	14000 CAEN		XXX				XXX

MEMBRES ETRANGERS / FOREIGN MEMBERS

NOM / NAME	ADRESSE / ADDRESS		1	2	3	4	A	B
MARCOS CARVAJAL JAIME	AVENIDAD REAL 18 - 1era IZQUIERDA	28032 MADRID	ESPANA		XX	XX		XX
A.E. SINCLAIRE	WATERSEDGE - 140A PARKHOUSE FARM WAY - LEIGH PARK - HAVANT	HANTS PO9 4DP	ENGLAND		X			
SLICE : TOM DEAN	53 HIGH LANE - BURSLEM STOKE-ON-TRENT	STAFFS ST6 7DF	ENGLAND		X			XX
BOGGER	EMRAL - BROAD HAVEN ROAD TIERS CROSS - HAVERFORDWEST	DYFED SA62 3BZ	WALES		X			X
PALM CODING : JOE MOULDING	9 MEETING HOUSE LANE - BALSALL COMMON - Nr. COVENTRY	WEST MIDLANDS CV7 7FX	ENGLAND		X			X
CRC (BETTER THAN LIFE)	2 TRENT ROAD - OAKHAM	RUTLAND LE15 GHF	ENGLAND		X			X
JUGGLER	POSTLAGERND - PA 13	D-76437 RASTATT	GERMANY		X			XX
JOHN FELLIDES (JFMC)	1 CHRISOPOLEOS STREET	G-162.31 VIRONAS - ATHENS	GREECE		X			X
CHRIS ARCHONTIDIS (LEGEND)	ATHINON 121	G-16561 GLYFADA - ATHENS	GREECE		X			XXX
GEORGES PAPOULAKIS (InD)	PERDIKA 110 - KATO TOUMBA	G-54453 THESSALONIKI	GREECE		X			XX



Il faut bien continuer ...



Vive l'été !!!

Et oui ! Il faut bien continuer. Malgré la chaleur, le ciel bleu, les jolies filles et le reste... D'ailleurs on voit bien que c'est l'été, sur les plages ma vue est pratiquement nulle faut dire que je suis tellement ébloui par le soleil et bien autre chose que j'en serai presque aveugle. Enfin revenons à nos moutons et notre sujet. Un petit article de détente (il en faut). Ce qui suit est donc extrait de l'express de Mars 84. Je sais, c'est déjà pas si jeune, mais c'est encore d'actualité, donc il n'y a pas de problèmes. Allez on y va tous en coeur.

Quand je serai grand, je serai . (Et bien tu parles d'un titre)

Les grandes métamorphoses du travail sont à peine entamées. Mais les exercices prospectifs excusent les utopies. Les références manquent pour imaginer les métiers à inventer. Pourtant, certains d'entre eux commencent déjà à se profiler.

En voici quelques-un :

MECATRONICIEN

Deux doses de mécanique, trois doses d'électronique, un zeste de d'hydraulique ; Les connaissances de ces experts, (peut-on encore parler de spécialistes ?) devront couvrir un large spectre. Il est vrai que, dans les usines du futur, leur domaines sont particulièrement vastes : Robotique, ateliers flexible etc ...

Plasturgiste

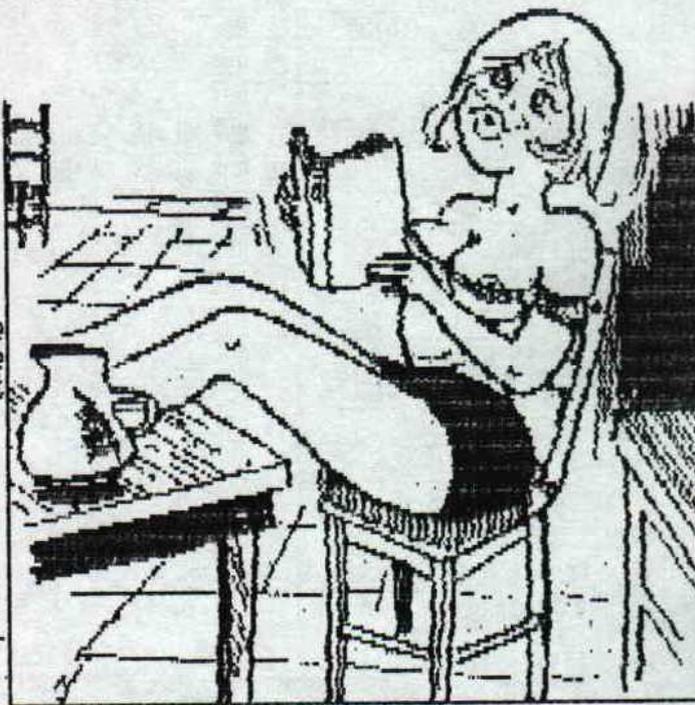
Des fibres de carbone au Klevlar en passant par moult matériaux composites, les nouvelles matières synthétiques envahissent les industries les plus traditionnelles. Les techniques de la métallurgie appliquées aux multiples plastiques suscitent déjà d'abondant débouché pour ces ingénieurs.

CONNECTICIEN

Réseaux cablés, machines aux branchements variés, les connexions deviennent les noeuds vitaux des systèmes de communications. Elles innoveront demain usines, bureaux et immeubles, mais le raccordement des fibres optiques est devenu un art délicat confié à des spécialistes.

LE LUDICIEN

Inventant des programmes de jeu, il doit être familiarisé avec l'ordinateur, mais sera aussi pédagogue, psychologue, créatif et un rêveur.



À votre avis, se demande-t-elle se qu'elle fera quand elle sera grande ? ...

AGENT DE MAINTENANCE EN MICRO SYSTEME INFORMATIQUE

Le "Mécano" des distributeurs de billets de banque et des lecteurs de tickets de métro c'est lui. Son cocktail de savoir va du magique à la programmation informatique en passant par l'électricité et la logique.

Fin : Et oui ! il faut bien finir, et bien, qu'il d'écrit encore, après on me dit que je ne mets pas assez de graphs, évidemment, je parle beaucoup ou plutôt j'écris beaucoup. On ne peut pas faire les deux. Soit des des dessins, soit de la parlotte. C'est vrai qu'il est difficile d'allier les deux...



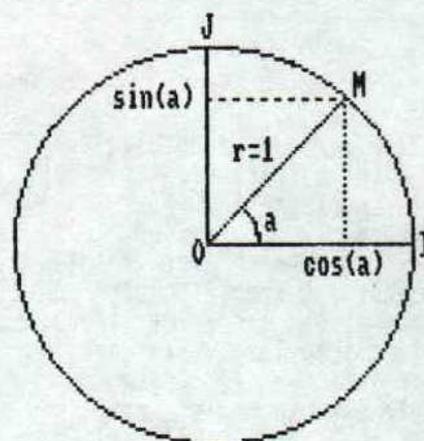
Et vive le
Basic...



rapport aux axes vertical et horizontal ainsi qu'au deux bissectrices principales. On divise ainsi le nombre de calculs par huit. C'est le principe du listing no 2.

LE PROBLEME

Si cette méthode peut



Salut à vous tous, chers lecteurs adorés ! Aujourd'hui, pas de cours dément sur je ne sais quelle composante de la ROM BASIC ni même d'algorithme délirant (vous pouvez donc ranger le tube d'aspirine), mais nous verrons sérieusement les différentes méthodes pour tracer un zoli cercle sur le bel écran de votre CPC en tenant compte de la rapidité et de l'esthétique.

et $y=r*\sin(\text{angle})$ où angle est l'angle entre les demi-droites OI et OM (Jetez un coup d'oeil sur le schéma). En modifiant l'angle, compris entre 0 et 2π s'il est exprimé en radians ou entre 0 et 360 s'il est exprimé en degrés, dans une boucle, on parcourt tout le cercle. C'est la méthode employée dans le listing no 1.

Cette méthode très lente peut être accélérée en utilisant les symétries par

POURQUOI LE CERCLE ?

Si notre bécane nous permet de faire pas mal de chose en BASIC, on peut cependant dire qu'elle est très limitée au niveau graphique. En effet, avec les instructions PLOT et DRAW ainsi que les instructions dérivées (PLOT, DRAW, etc.) ne nous sont accessibles que les tracés de points et de segments. Pas d'instruction BOX ou CIRCLE. Et pour faire le moindre petit graphique, le moindre petit histogramme, il nous faudra mettre les mains dans le cambouis au risque de se perdre dans les multitudes de coordonnées. Si tracer un rectangle vide ou plein est assez aisé, il n'en est pas de même lorsqu'il s'agit de tracer de beaux cercles (j'insiste bien sur beau). En fait, pour dessiner un cercle, il existe trois méthodes.

ARGHHH !!! DE LA TRIGO !

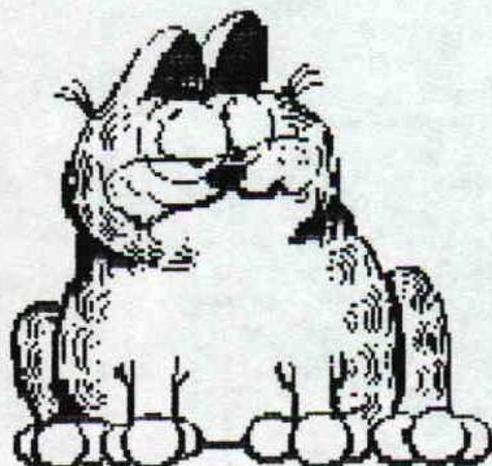
En math, les coordonnées d'un point M d'un cercle de rayon r et centré sur l'origine sont $x=r*\cos(\text{angle})$

```
10 ' Tracé de cercle : 1ère méthode
20 ' Méthode trigonométrique (par sin et cos)
30 MODE 2:RAD:ORIGIN 320,200
40 rayon=190:nbpoints=800
50 FOR angle=0 TO 2*PI STEP (2*PI/nbpoints)
60 x=rayon*COS(angle)
70 y=rayon*SIN(angle)
80 PLOT x,y
90 NEXT angle
```

REMERCIEMENTS

Ouf ! Un petit blanc pour remercier toutes personnes ayant de près ou de loin, pris soins de participer à ce numéro 12.

LE REDACTEUR





sembler être la plus logique aux matheux, elle n'est pas la plus performante pour le programmeur. En effet, le choix du nombre de points à tracer est crucial. Trop de points et le temps de tracé devient trop long. Pas assez de points et le tracé du cercle est incomplet. Pour y remédier, on peut relier chaque point par un segment. Les cercles ne seront pas parfaits mais on pallie déjà à un côté du problème. C'est le principe du listing no 3.

LE MEILLEUR

L'idéal c'est de choisir exactement le nombre de points à tracer pour avoir la meilleure optimisation. Or si on regarde de près la portion de cercle compris entre 45 et 90 degrés, on remarque qu'il n'y a qu'un point par colonne. En fait, en partant du point supérieur, celui de coordonnées $x=0$ et $y=\text{rayon}$, il suffit à chaque fois de se déplacer d'une colonne à droite et de placer le point, soit sur la même ligne, soit sur la ligne inférieure, ce choix étant déterminé par la distance du point au centre qu'on calculera par le fameux théorème de Pythagore. Par convention, on ne tracera que les points à l'intérieur du cercle. Et regardez le résultat obtenu avec le listing no 4.

```
10 ' Tracé de cercle : 2ème méthode
20 ' Méthode trigonométrique (par sin et cos et symétries)
30 MODE 2:RAD:ORIGIN 320,200
40 rayon=190:nbpoints=100
50 FOR angle=0 TO PI/4 STEP (PI/4)/nbpoints
60 x=rayon*COS(angle)
70 y=rayon*SIN(angle)
80 PLOT x,y:PLOT x,-y:PLOT -x,y:PLOT -x,-y:PLOT y,x:PLOT
y,-x:PLOT -y,x:PLOT -y,-x
90 NEXT angle
```

```
10 ' Tracé de cercle : 3ème méthode
20 ' Méthode trigonométrique
30 ' (par sin et cos et par tracé de segments)
40 MODE 2:RAD:ORIGIN 320,200
50 rayon=190:nbpoints=80:PLOT rayon,0
60 FOR angle=0 TO 2*PI STEP (2*PI/nbpoints)
70 x=rayon*COS(angle)
80 y=rayon*SIN(angle)
90 DRAW x,y
100 NEXT angle:DRAW rayon,0
```

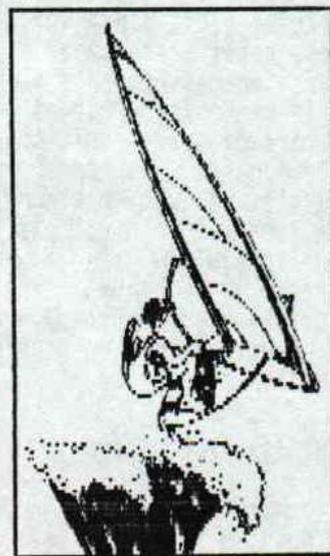
```
10 ' Tracé de cercle : 4ème méthode
20 ' Par symétrie et par distance au centre
30 MODE 2:ORIGIN 320,200
40 rayon=190:y=rayon
50 FOR x=0 TO rayon/SQR(2)
60 IF x^2+y^2 > (rayon)^2 THEN y=y-1
70 PLOT x,y:PLOT x,-y:PLOT -x,y:PLOT -x,-y:PLOT y,x:PLOT
y,-x:PLOT -y,x:PLOT -y,-x
80 NEXT x
```



ET LE TEMPS

Si la dernière solution est bien la plus esthétique, il s'agit de voir laquelle est la plus rapide. A l'aide de l'instruction TIME, on obtient les temps suivants :

AH !
LES VACANCES !





LISTING NO	DUREE (en s)
1	28.8
2	5.4
3	3.1
4	4.5

Voilà ! Cette fois-ci, vous savez tout sur le tracé de cercle. A vous d'utiliser ces méthodes à bon escient.

Avant de nous quitter, parlons de ces lignes de DATA que vous avez dû remarquer dans ces pages. Ne vous inquiétez pas vous êtes bien dans la rubrique BASIC mais il se fait que j'ai commencé à ne mettre sérieusement à l'assembleur si bien que, à présent, je pourrai vous présenter dans ces pages des RSXs en rapport si possible avec le sujet. La RSX que je vous propose cette fois-ci est une commande qui vous permettra de tracer... des cercles. La méthode utilisée n'est pas présentée dans ces pages car plus adaptée au langage machine. La programmation de cet algorithme n'est sans doute ni des plus économiques en mémoire, ni des plus puissantes en vitesse. Mais j'espère que les pro de l'assembleur qui liront ces pages feront preuve de compréhension envers un débutant...

Et bien voilà ! C'est fini ! A tous ceux qui en redemandent, n'hésitez pas à m'écrire, toujours à la même adresse:

Arnaud COCHIN
La Vallée
14220 HAMARS

Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une bonne fin de vacances et à vous dire à la prochaine fois.

SITTING BUG

```

10 MEMORY &9FFF
20 FOR adr=&A000 TO &A141
30 READ A$:B=VAL("&"+A$):S=S+B
40 POKE ADR,B:NEXT
50 IF S(<)37897 THEN PRINT "ERREUR DATA":END
60 SAVE "CIRCLE.BIN",B,&A000,&142,&A000
1000 DATA 3E,C9,32,00,00,01,0E,00,21,1A,00,C3,D1,BC,13,00
1010 DATA C3,2C,00,43,49,52,43,4C,C5,00,00,00,00,00,00
1020 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,ED,53,1E,00
1030 DATA DD,6E,02,DD,66,03,DD,5E,04,DD,56,05,ED,53,28,00
1040 DATA 22,2A,00,CD,CC,BB,ED,53,24,00,22,26,00,ED,5B,28
1050 DATA 00,2A,2A,00,CD,C9,BB,21,00,00,22,20,00,ED,5B,1E
1060 DATA 00,CD,C5,00,ED,53,22,00,3A,21,00,47,3A,1F,00,B8
1070 DATA 38,2D,20,0A,3A,1E,00,47,3A,20,00,B8,30,21,CD,CD
1080 DATA 00,2A,22,00,23,ED,5B,20,00,19,19,22,22,00,2A,20
1090 DATA 00,23,22,20,00,3A,23,00,FE,80,DC,AA,00,18,C9,ED
1100 DATA 5B,24,00,2A,26,00,CD,C9,BB,C9,ED,5B,1E,00,CD,C5
1110 DATA 00,2A,22,00,23,23,19,19,22,22,00,ED,5B,1E,00,1B
1120 DATA ED,53,1E,00,C9,7A,2F,57,7B,2F,5F,13,C9,ED,5B,1E
1130 DATA 00,2A,20,00,CD,EA,BB,ED,5B,20,00,2A,1E,00,CD,EA
1140 DATA BB,ED,5B,1E,00,CD,C5,00,2A,20,00,CD,EA,BB,ED,5B
1150 DATA 20,00,CD,C5,00,2A,1E,00,CD,EA,BB,ED,5B,20,00,CD
1160 DATA C5,00,62,6B,ED,5B,1E,00,CD,EA,BB,ED,5B,1E,00,CD
1170 DATA C5,00,62,6B,ED,5B,20,00,CD,EA,BB,ED,5B,20,00,CD
1180 DATA C5,00,62,6B,ED,5B,1E,00,CD,C5,00,CD,EA,BB,ED,5B
1190 DATA 1E,00,CD,C5,00,62,6B,ED,5B,20,00,CD,C5,00,CD,EA
1200 DATA BB,C9

```

```

10 'Lanceur
20 MEMORY &9FFF
30 LOAD "circle.bin",&A000
40 CALL &A000
50 'CIRCLE,xcentre,ycentre,rayon

```

L'ASSEMBLEUR
PEUT PRODUIRE
DES EFFETS
SECONDAIRES

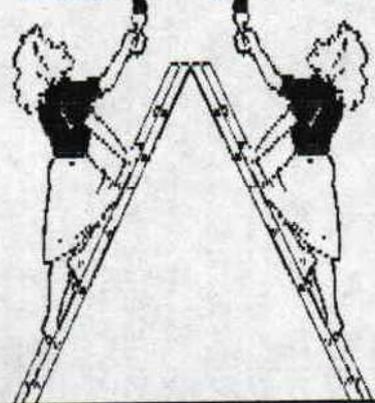
A CONSOMMER
AVEC
MODERATION





Eh!!! Les mordus du cpc, c'est toujours Lucien au clavier. Je reviens pour une nouvelle page rempli d'informations qui vous serviront surement.

LUCIEN FOR EVER



Allez on commence, tout d'abord on petit truc pour tous les possesseurs et utilisateur de scanner dart.
A la question : MAGNIFICATION (1,2,3,OR 6) ... C'est le taux d'agrandissement, et on est reellement obliger de repondre 1,2,3 ou 6. Plutot emmerdant, si vous voulez cadrer parfaitement une digit sur un ecran ou dans une page, plonge dans ton listing, et trouve la ligne 1691. (1691 if mm<>1 and etc...) Alors la tu n'hesite pas tu vires cette ligne. Et maintenant a toi le bonheur de la magnification 1,6 ou meme 3,8. Toutes les valeurs te sont permises et tu pourras meme reduire la digitalisation avec une valeur inferieur a 1. En esperant que le logiciel accompagnant ton scanner soit identique au mien, on sait jamais des fois qu'il aurait deja ete trafique. Allez en attendant bon scan a tous, on passe a la suite.

Une petite routine bien pratique pour tout le monde.

```
10 'mixer ( Relogeable )
20 for I=&A000 to &A000+19:Read A$:poke I,val("&"+A$):
  next
30 DATA 21,0,C0,11,0,40,1,0,40,1A,B6,77,23,13,B,78,B1,
  20,F6,C9
40 mode 2: print"Charger 2 images (17ko) en &C000 et
&4000 et faites un call &A000 pour avoir une seule
image. (en &C000)
```

Pas mal hein!!! Oui je sais, je suis tres bon, allez la suite. Vous avez un probleme de read fail, de disc missing, de touches inoperantes, il vous faut lire la suite.

Read Fail : Il y a des discs formate bizarrement (des demos par exemple), la tige sur laquelle se trouve la tete de lecture est en bout de course, il suffit de la debloquer manuellement et tout sera remis dans l'ordre (surtout ne devisez pas la vis ?)

Note du RC: Lucien, je n'y suis pour rien, c'est le co-pilote qui a eu l'idée, ne m'en veux pas....

Disc missing : Des disquettes moins bonnes que les Maxell ou Amsoft ne sont plus reconnues par votre cpc. Pire encore le lecteur ne voit plus aucun disc. Pas de panique ! Apres quelques annees de service la courroie d'entrenement du lecteur n'a plus la tension adequat, elle fera toujours 230*3mm, mais elle aura perdue ses deux ou trois centimetre d'elasticite.Pour la changer ne mettez pas un elastique. Achetez une courroie (Certain balladeur ont la courroie de meme dimension). Apres avoir devisee les vis 1 & 2 et retire les borches 3 & 4, vous aurez en main la partie malade , mettez-la sur le dos(tout vert), retirez les trois vis qui emprisonnent le circuit, ecartez delicatement pour appercevoir la courroie que vous pourrez alors changer a l'aide de pinces coudees.

ATTENTION, en retournant le lecteur de ne pas perdre la petite epingle dore, qui n'est pas fixe (8) et qui sert a reconnaitre la protection en ecriture.

Des touches qui ne fonctionnent plus :

Vous avez branche un joystick defectueux, ou enfiche dans la prise joystick une peripherique en ne respectant pas l'ordre des differents branchement, et certaines touches ne fonctionne plus. Vous pourrez dans une premier temps, redefinir d'autres touches, mais il faudra changer le circuit sound AY38912 (5) dessouder et ressouder une trentaine de petite pattes.

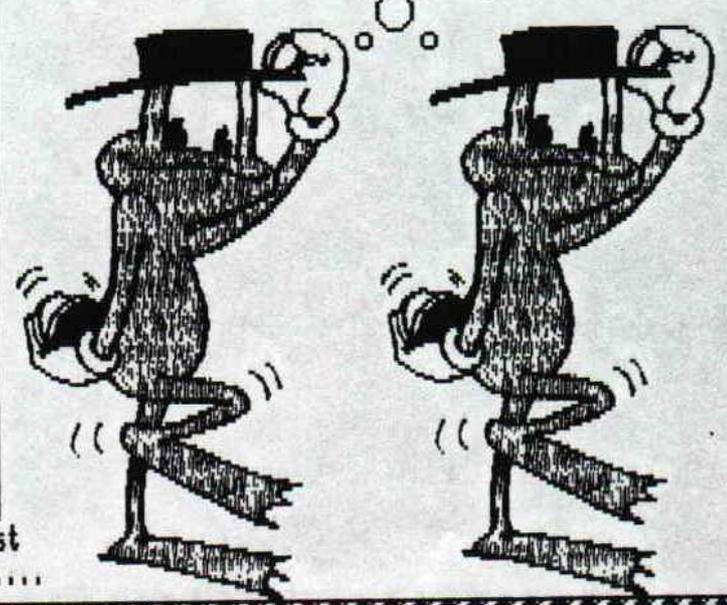
Si le joystick et la touche DEL sont inoperantes et vous affichent des signes plutot bizarre, il faudra opere sur le circuit LS145N (6), 16 pattes seulement....

Voila, je termine cette page, sur le schema que je vous ai fait. Allez je vous passe une derniere info, vous allez me retrouver une derniere fois, un petit peu plus loin pour une nouvelle page,qui plaira a tous les possesseurs d'imprimante.

Lucien,

Note du RC: Par manque de place, le schéma se trouve un peu plus loin dans le fanz'.

Venez tous voir Luciiiiien, Lucien et tous ses amiiiiis! LA LA LA LA LA !!!!! LA LA LA !!!!!





Et bien ceux là, il sont content de voir cette rubrique, ça fait plaisir !

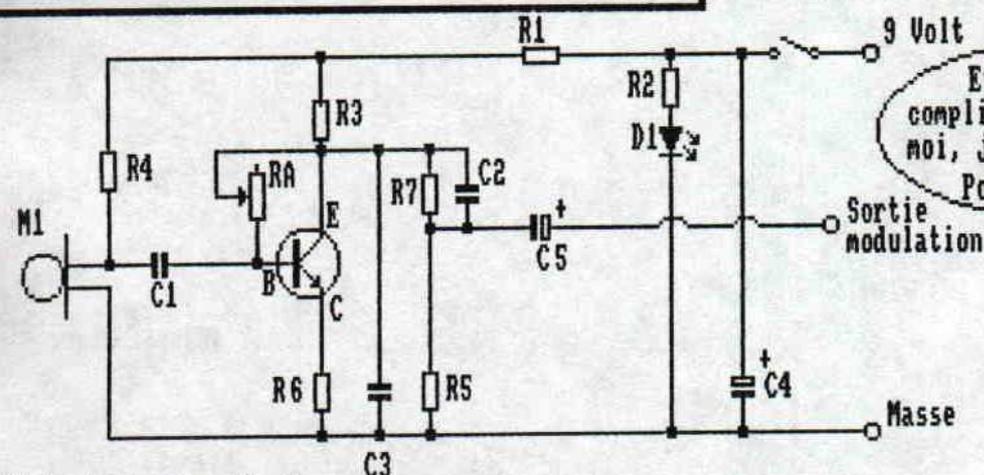
Devinette : Pourquoi les femmes des sourds et muets mettes-elles des culottes transparentes ?
Pour que leurs maris puissent lire sur leur lèvres

Et bien voila, apres quelques infos, on enchaîne tout de suite sur la rubrique CB. Avant de commencer, je voudrais souligner une petite chose au niveau du sondage du dernier numero. Personne n'a critique ou n'a emis de "compliments" pour cette rubrique. De deux choses l'une, soit tout le monde s'en fout et personne ne dit rien, soit vous etes interesses et vous ne dites toujours rien. Dans les deux cas, je suis pas tres avance.

Bon et bien dans l'indifference la plus totale, je continue donc sur ma lancee. Donc pour ce numero, je ne vous ferais pas de tests en tout genre car il est vrai qu'il est vrai qu'il existe de multiples revues qui font tout ca tres bien. Donc je vais vous parler et meme vous presenter un schema de preampli micro. Tous les possesseurs savent ou du moins devraient savoir que la modulation des micros d'origine est de pietre qualite. Il est vrai qu'il existe un tres grand nombres de micros sur le marcher mais il coute tres chers. Le montage propose a un prix de revient qui se situe au alentour de 100 F et pour une qualite indentique au celebre MB+4 (pour les connaisseurs). Cela vaut quand meme le cout ? Non ? Voila, donc si vous regardez en dessous, vous devrez trouver le schema de principe et la liste des composants. Je n'ai pas pu mettre le schema du circuit imprime, si vous le voulez ecrivez-moi et je vous l'enverrai.

Juste avant de finir, je voudrais rajouter quand meme une chose. Vous pourrez inserer ce montage dans un boitier de votre choix, toute fois il est conseille que celui-ci soit un boitier metallique, ceci afin d'eviter tout risque de retours HF.

Bon et bien, je termine, la prochaine fois, je ne sais pas de quoi je vous parlerai, on ne sait jamais, il existe tout un tas de bidouilles dans ce domaine, que ce soit sur les antennes, sur les postes voir sur les micros. Donc la prochaine fois ce sera une surprise. En directe, du studio des bidouilles de la redaction, a vous les studios generaux.



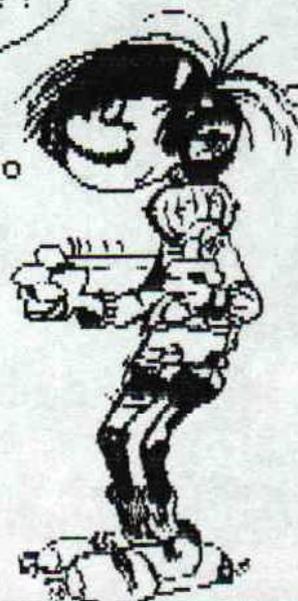
Liste des composants :

R1= 1,2 K
R2= 100 Ohms
R3= 10 K
R4= 5,6 K
R5= 1,2 K
R6= 47 Ohms
R7= 10 K

C1= 100 NF
C2= 10 NF
C3= 100 NF
C4= 47 micro F.
C5= 4,7 micro F.
D1= LED de couleur
T1= BC548

M1= Micro à electret
1 coupleur de pile
1 pile
1 boitier
RA= Ajustable ou potentiometre de 100 K

Et bien ! Il est pas compliqué ce montage, meme moi, je pourrais le faire !
Pourquoi pas vous ?



I
N
T
R
O

Bon et bien ! C'est pas tout ça mais il faudrait bien penser aux listings, pas vrai ? Et pour ce numero, je vous presente trois soft, et oui que trois, car si vous jetez un coup d'oeil, il y a beaucoup de data. Donc on a reduit le nombre de listing. Logique...

En premier, vous trouvez des rsx, pour votre imprimante, enfin une gestion d'imprimante correcte, puis une gestion de fenetre (window), super pour un logiciel dessin par exemple, et puis

pour finir, comment faire semblant d'etre une bete en raster. Allez je vous laisse taper tout ca, et verifie bien que vous ne vous pas trompe, une erreur est si vite arrive, D'ailleurs si vous ne voulez pas attrapper d'ampoule au doigt, une solution simple, envoyez-nous un disc en nous precisant quel listing vous souhaitez et vous vous epargnez des heures de prise de tete. Bon allez finis les boniments, on y va bien vite.

```
1 'Gestion d'imprimante
10 MEMORY &9FFF:CLS:LOCATE 12,1:PRINT "PATIENTEZ-SUP !"
20 FOR i=&A000 TO &A400
```

```
30 READ a$
40 bf="&"ta$
50 c=VAL(bf)
60 POKE i,c
70 NEXT
80 DATA
00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,01,15,A0,21,08,A0,C3,
D1,BC,3E,A0,C3,89,A0,C3,EB,A1,C3,52,A3,C3,67,A3,C3
```

Et ben ! Que de data !



```
81 DATA
7C,A3,C3,87,A3,C3,97,A3,C3,A7,A3,C3,C5,A3,C3,D9,A3,C3,F7,
A3,C3,15,A4,C3,3D,A4,48,43,4F,50,59,B1,48,43,4F,50,59,B2
90 DATA
45,50,53,4F,CE,45,50,53,4F,46,C6,49,4E,49,D4,43,4F,55,52,
52,49,45,D2,50,49,43,C1,45,4C,49,54,C5,43,4F,4E,44
```

```
91 DATA
45,4E,53,C5,44,42,46,52,41,D0,47,52,41,D3,45,4C,41,52,47,
C9,49,54,41,4C,49,C3,00,CD,0D,A0,C9,3E,1E,32,07,A0,F5,C5
100 DATA
D5,E5,DD,E5,FD,E5,CD,28,BD,21,94,01,22,00,A0,11,00,00,ED,
53,02,A0,11,00,00,ED,53,02,A0,3E,1B,CD,EO,A1,3E,40
```

```
101 DATA
CD,EO,A1,3E,1B,CD,EO,A1,3E,31,CD,EO,A1,3E,1B,CD,EO,A1,3E,
2A,CD,EO,A1,3E,05,CD,EO,A1,3E,40,CD,EO,A1,3E,01,CD,EO,A1
110 DATA
ED,5B,02,A0,2A,00,A0,22,04,A0,CD,F0,BB,FE,00,28,05,21,06,
A0,CB,F6,ED,5B,02,A0,2A,04,A0,2B,2B,22,04,A0,CD,F0,BB,FE,
00,28
```

```
120 DATA
2A,04,A0,2B,2B,22,04,A0,CD,F0,BB,FE,00,28,05,21,06,A0,CB,
DE,ED,5B,02,A0,2A,04,A0,2B,2B,22,04,A0,CD,F0,BB,FE,00,28,
05,21
```

```
130 DATA
A0,2B,2B,CD,F0,BB,FE,00,28,05,21,06,A0,CB,C6,3A,06,A0,CD,
EO,A1,3E,00,32,06,A0,ED,5B,02,A0,13,13,ED,53,02,A0,21,80,
02,A7
```

```
140 DATA
3A,07,A0,3D,32,07,A0,FE,00,C2,AA,A0,3E,0A,CD,EO,A1,3E,1B,
CD,EO,A1,3E,40,CD,EO,A1,FD,E1,DD,E1,E1,D1,C1,F1,C9,CD,2E,
BD,38
```

```
150 DATA
21,00,00,22,02,A0,21,00,00,22,02,A0,3E,1B,CD,EO,A1,3E,40,
CD,EO,A1,3E,1B,CD,EO,A1,3E,31,CD,EO,A1,3E,1B,CD,EO,A1,3E,
2A,CD
```

```
160 DATA
05,21,06,A0,CB,F6,2A,02,A0,ED,5B,04,A0,13,ED,53,04,A0,CD,
F0,BB,FE,00,28,05,21,06,A0,CB,EE,2A,02,A0,ED,5B,04,A0,13,
ED,53
```

Question : Qu'est-ce l'homme ?

C'est un porte manteau ou la femme accroche sa fourrure.

```
170 DATA
06,A0,CB,DE,2A,02,A0,ED,5B,04,A0,13,ED,53,04,A0,CD,F0,BB,
FE,00,28,05,21,06,A0,CB,D6,2A,02,A0,ED,5B,04,A0,13,ED,53,
04,A0
```

```
180 DATA
A0,CD,EO,A1,3E,00,32,06,A0,2A,02,A0,23,22,02,A0,21,90,01,
ED,5B,02,A0,A7,ED,52,7C,FE,00,C2,3F,A2,7D,FE,00,C2,3F,A2,
0E,70
```

```
190 DATA
3A,07,A0,3D,32,07,A0,FE,00,C2,0C,A2,3E,0A,CD,EO,A1,3E,1B,
CD,EO,A1,3E,40,CD,EO,A1,FD,E1,DD,E1,E1,D1,C1,F1,C9,3E,CD,
32,5A
```

```
200 DATA
32,5D,BB,C9,3E,1B,CD,EO,A1,3E,40,CD,EO,A1,C9,3E,1B,CD,EO,
A1,3E,78,CD,EO,A1,3E,01,CD,EO,A1,C9,3E,1B,CD,EO,A1,3E,7
8,CD,EO,A1,3E,00,CD,EO,A1,C9,DD,6E,00,7D
```

```
201 DATA
FE,00,20,0B,3E,1B,CD,EO,A1,3E,50,CD,EO,A1,C9,3E,1B,CD,EO,
A1,3E,4D,CD
```

```
210 DATA
EO,A1,C9,DD,6E,00,7D,FE,00,20,06,3E,12,CD,EO,A1,C9,3E,
0F,CD,EO,A1,C9,DD,6E,00,7D,FE,00,20,0B,3E,1B,CD,EO,A1,3E,
48,CD,EO,A1,C9,3E,1B,CD,EO,A1,3E,47,CD,EO
```

```
211 DATA
A1,C9,DD,6E,00,7D,FE,00,20,0B,3E,1B,CD,EO,A1,3E,46,CD,
EO,A1,C9,3E,1B
```

```
220 DATA
CD,EO,A1,3E,45,CD,EO,A1,C9,DD,6E,00,7D,FE,00,20,10,3E,1B,
CD,EO,A1,3E,57,CD,EO,A1,3E,30,CD,EO,A1,C9,3E,1B,CD,EO,A1,
3E,57,CD,EO,A1,3E,31,CD,EO,A1,C9,DD,6E,00
```

```
120 DATA
2A,04,A0,2B,2B,22,04,A0,CD,F0,BB,FE,00,28,05,21,06,A0,CB,
DE,ED,5B,02,A0,2A,04,A0,2B,2B,22,04,A0,CD,F0,BB,FE,00,28,
05,21
```

```
130 DATA
A0,2B,2B,CD,F0,BB,FE,00,28,05,21,06,A0,CB,C6,3A,06,A0,CD,
EO,A1,3E,00,32,06,A0,ED,5B,02,A0,13,13,ED,53,02,A0,21,80,
02,A7
```

```
140 DATA
3A,07,A0,3D,32,07,A0,FE,00,C2,AA,A0,3E,0A,CD,EO,A1,3E,1B,
CD,EO,A1,3E,40,CD,EO,A1,FD,E1,DD,E1,E1,D1,C1,F1,C9,CD,2E,
BD,38
```

```
150 DATA
21,00,00,22,02,A0,21,00,00,22,02,A0,3E,1B,CD,EO,A1,3E,40,
CD,EO,A1,3E,1B,CD,EO,A1,3E,31,CD,EO,A1,3E,1B,CD,EO,A1,3E,
2A,CD
```

```
160 DATA
05,21,06,A0,CB,F6,2A,02,A0,ED,5B,04,A0,13,ED,53,04,A0,CD,
F0,BB,FE,00,28,05,21,06,A0,CB,EE,2A,02,A0,ED,5B,04,A0,13,
ED,53
```

Pensées : Qu'est-ce qu'une femme ?

C'est une fleur qu'il faut cueillir, mais comme elle n'a pas de queue, il faut lui en mettre une....



170 DATA
06,00,0B,DE,2A,02,00,ED,5B,04,00,13,ED,53,04,00,CD,FD,0B,
FE,00,20,05,21,06,00,0B,D6,2A,02,00,ED,5B,04,00,13,ED,53,
04,00

180 DATA
00,CD,ED,A1,3E,00,32,06,00,2A,02,00,23,22,02,00,21,90,01,
ED,5B,02,00,A7,ED,52,7C,FE,00,C2,3F,A2,7D,FE,00,C2,3F,A2,
0E,70

190 DATA
3A,07,00,3D,32,07,00,FE,00,C2,0C,A2,3E,0A,CD,ED,A1,3E,1B,
CD,ED,A1,3E,40,CD,ED,A1,FD,E1,DD,E1,E1,D1,C1,F1,C9,3E,CD,
32,5A

200 DATA
32,5D,0B,C9,3E,1B,CD,ED,A1,3E,40,CD,ED,A1,C9,3E,1B,CD,ED,
A1,3E,78,CD,ED,A1,3E,01,CD,ED,A1,C9,3E,1B,CD,ED,A1,3E,7
8,CD,ED,A1,3E,00,CD,ED,A1,C9,DD,6E,00,7D

201 DATA
FE,00,20,0B,3E,1B,CD,ED,A1,3E,50,CD,ED,A1,C9,3E,1B,CD,ED,
A1,3E,4D,CD

210 DATA
00,A1,C9,DD,6E,00,7D,FE,00,20,06,3E,12,CD,ED,A1,C9,3E,
0F,CD,ED,A1,C9,DD,6E,00,7D,FE,00,20,0B,3E,1B,CD,ED,A1,3E,
48,CD,ED,A1,C9,3E,1B,CD,ED,A1,3E,47,CD,ED

211 DATA
A1,C9,DD,6E,00,7D,FE,00,20,0B,3E,1B,CD,ED,A1,3E,46,CD,
ED,A1,C9,3E,1B

220 DATA
CD,ED,A1,3E,45,CD,ED,A1,C9,DD,6E,00,7D,FE,00,20,10,3E,1B,
CD,ED,A1,3E,57,CD,ED,A1,3E,30,CD,ED,A1,C9,3E,1B,CD,ED,A1,
3E,57,CD,ED,A1,3E,31,CD,ED,A1,C9,DD,6E,00

221 DATA
7D,FE,00,20,0B,3E,1B,CD,ED,A1,3E,35,CD,ED,A1,C9,3E,1B,CD,
ED,A1,3E,00,00,00
240 CALL &A000

Voilà apres le listing que vous pourrez soit
integre dans un programme sous la forme actuelle,
soit le sauvegarder sous forme binaire et le
charger en memoire au tout debut du programme a
lancer.

LES COMMANDES SUIVANTES SONT :

- ùHCOPY1 (hardcopy petit format)
- ùHCOPY2 (hard copy grand format)
- ùEPSON (deviation ecran-imprimante)
- ùEPSOFF (annule ùEPSON)
- ùINIT (Initialise l'imprimante)
- ùCOURRIER (mode NLQ)
- ùPICA (annule ùCOURRIER)
- ùELITE (mode elite)
- ùELITE,0 (annule ùELITE)
- ùCONDENSE (mode condense)
- ùCONDENSE,0 (annule ùCONDENSE)
- ùDBFRAP (mode double frappe)
- ùDBFRAP,0 (annule ùDBFRAP)
- ùGRAS (mode gras)
- ùGRAS,0 (annule ùGRAS)
- ùELARGI (mode elargi)
- ùELARGI,0 (annule ùELARGI)
- ùITALIC (mode italique)
- ITALIC,0 (annule ùITALIC)



Digit tirée du show " THE HEROS "

R A S T E R . . .

Ouf!!! je ne sais pas vous, mais moi j'ai les doigts
tout gonflés. En tout cas, j'espère ne pas terminer
comme ce confrère qui a préféré le poteau, plutôt que
continuer. Enfin, pour reprendre en douceur, un petit
programme qui fait un beau raster, à mettre dans une
présentation.

```
10 REM raster
20 OUT &BC00,1:OUT &BD00,60:OUT &BC00,2:OUT &BD00,50
30 ON BREAK GOSUB 180
40 DATA 1,2,14,20,26,20,14,2
50 DATA 0,192,12,204,48,240,60,252
60 FOR I=1 TO 8:READ A:INK I,A
70 A(I)=A:NEXT I:BORDER 0:INK 0,0
80 ADR=50832:MODE 0:SPEED INK 1,1:INK 9,13,26:INK
10,1:PEN 9:PAPER 10
90 FOR K=0 TO 1:RESTORE 50:FOR I=0 TO 7
100 LOCATE 1,19:READ IN:FOR J=0 TO 93
110 POKE ADR+I*2048+J+120*K,IN
120 POKE ADR+I*2048+J+120*K-600,IN
130 NEXT J,I,K
140 PRINT " Salut les gars !! "
150 A=A(1):FOR I=1 TO 7:A(I)=A(I+1):INK I,A(I)
160 NEXT I:A(8)=A:INK 8,A(8)
170 GOTO 150
180 OUT &BC00,1:OUT &BD00,40:OUT &BC00,2:OUT
&BD00,46:MODE 1:PAPER 0
```



LISTINGS ...



```

1 ' gestion de window
10 MEMORY &A27F:MODE 2
20 PRINT"CHARGEUR PROGRAMME WINDOWS":PRINT:PRINT:PRINT
:PRINT
30 '
40 LI=10000
50 FOR I= &A280 TO &A540 STEP 16
60   FOR J=0 TO 15
70     READ N$:V=VAL("&"N$)
80     POKE I+J,V:TOT=TOT+V
90   NEXT J
100 READ A
110 IF A(>)TOT THEN PRINT"ERREUR LIGNE";LI;CHR$(7):END
120 LI=LI+10:PRINT LI-10;"-> OK!",
130 TOT=0
140 NEXT I
150 '
160 '-----
170 ' Changement de branchement pour routine d'erreur sur CPC 464
180 '-----
190 PRINT:INPUT"POSSEDEZ-VOUS UN CPC 464 (O/N) ",R$:R$=UPPER$(R$)
200 IF R$="O" THEN POKE &A503,&94:POKE &A504,&CA
210 '-----
220 ' POKE &A280,0:
   SAVE"WINDOWS.BIN",B,&A280,&2D0:PRINT"OK !"
235 PRINT"DEMONSTRATION...":LOCATE 1,1
240 '
250 CALL &A280 ' INITIALISATION DE LA ROUTINE WINDOWS
260 '
10000 DATA 00,01,A0,A2,21,D3,A2,CD,D1,BC,3E,C9,32,80,A2,3A, 1992
10010 DATA 01,DE,FE,71,C0,3E,94,32,03,A5,3E,CA,32,04,A5,C9, 1894
10020 DATA B4,A2,C3,D7,A2,C3,D5,A3,C3,9E,A4,C3,80,A3,C3,E2, 2941
10030 DATA A3,C3,FD,A3,57,49,4E,44,4F,D7,43,4C,D3,43,41,44, 1928
10040 DATA 52,C5,57,49,4E,44,4F,46,C6,57,49,4E,C4,50,52,49, 1601
10050 DATA 4E,D4,00,00,00,00,FE,04,C2,FC,A4,DD,7E,00,FE, 1759
10060 DATA 02,FA,FC,A4,FE,1A,F2,FC,A4,3D,32,4B,A5,F5,DD,7E, 2549
10070 DATA 02,FE,01,FA,FB,A4,FE,19,F2,FB,A4,3D,32,49,A5,47, 2278
10080 DATA F1,90,FE,01,FA,FC,A4,3C,32,40,A5,DD,7E,04,FE,51, 2331
10090 DATA F2,FC,A4,FE,02,FA,FC,A4,3D,32,4C,A5,F5,DD,7E,06, 2530
10100 DATA FE,50,F2,FB,A4,FE,01,FA,FB,A4,3D,32,4A,A5,47,F1, 2573
10110 DATA 90,FE,01,FA,FC,A4,3C,32,42,A5,2A,42,A5,ED,5B,40, 2071
10120 DATA A5,CD,12,A5,11,08,00,CD,12,A5,EB,21,80,A2,ED,52, 1843
10130 DATA 22,3E,A5,3A,4A,A5,67,3A,49,A5,6F,CD,1A,BC,22,3C, 1581
10140 DATA A5,22,44,A5,ED,5B,3E,A5,D5,3E,00,32,48,A5,3A,40, 1671
10150 DATA A5,47,C5,06,08,C5,2A,3C,A5,ED,5B,3E,A5,ED,4B,42, 1844
10160 DATA A5,ED,B0,ED,53,3E,A5,2A,3C,A5,CD,05,A5,22,3C,A5, 2026
10170 DATA C1,10,E2,C1,10,DC,D1,ED,53,3E,A5,ED,53,46,A5,C9, 2376
10180 DATA 3A,48,A5,FE,00,C2,FC,A4,3A,40,A5,47,C5,06,08,C5, 1925
10190 DATA 2A,46,A5,ED,5B,44,A5,ED,4B,42,A5,ED,B0,22,46,A5, 2063
10200 DATA 2A,44,A5,CD,05,A5,22,44,A5,C1,10,E3,C1,10,DD,3E, 1845
10210 DATA 01,32,48,A5,C9,2A,49,A5,ED,5B,4B,A5,3E,00,CD,44, 1672
10220 DATA BC,C9,3D,C2,FC,A4,DD,7E,00,CD,B4,BB,2A,49,A5,ED, 2496
10230 DATA 5B,4B,A5,24,24,2C,15,15,1D,CD,66,BB,C9,FE,04,C2, 1665
10240 DATA FC,A4,DD,66,06,DD,6E,04,25,2D,CD,1A,BC,22,4E,A5, 1858
10250 DATA DD,7E,00,32,4D,A5,DD,56,03,DD,5E,02,DS,DD,E1,DD, 2146
10260 DATA 4E,00,06,00,79,FE,00,C8,C5,DD,66,02,DD,6E,01,11, 1530
10270 DATA 50,A5,D5,ED,B0,D1,E1,19,36,00,FD,21,50,A5,2A,4E, 2035
10280 DATA A5,CD,45,A4,C9,E5,AF,CD,A5,BB,E5,DD,E1,E1,CD,06, 2876
10290 DATA B9,F5,CD,5A,A4,F1,CD,0C,B9,C9,FD,7E,00,B7,C8,5F, 2590
10300 DATA 16,00,CB,23,CB,12,CB,23,CB,12,CB,23,CB,12,DD,E5, 1849
10310 DATA DD,19,E5,06,08,DD,7E,00,F5,3A,4D,A5,FE,01,20,03, 1671
10320 DATA F1,2F,F5,F1,77,DD,23,11,00,08,19,30,06,11,B0,3F, 1509
10330 DATA B7,ED,52,10,E0,E1,DD,E1,FD,23,23,18,BD,C9,2A,44, 2260
10340 DATA A5,3A,40,A5,3D,F5,E5,47,3E,C0,CD,E8,A4,06,06,CD, 2130

```



WINDOW

Voilà, pour ce listing, c'est une magnifique gestion de fenetre que je vous propose. Grace à ce soft, vous pourrez faire n'importe quel utilitaires de dessin ou autre avec des wins qui peuvent sortir de partout sur l'ecran... Vous imaginez ce que cela peut faire avec un magnifique écran de présentation car en plus lorsque la fenetre disparaît, vous retrouvez votre écran sans problèmes. Super non? Allez un petit effort, il va bien falloir copier la petite tonne de data. Et une fois, fait, vous verrez, vous ne serez pas déçu, et vous serez content de vous etes prix la tete.

- Pour quelques pensées en plus :
 Les 5 myères d'une queue .
- Elle se lève sans jambes
 - Elle tombe sans se faire mal
 - Elle porte un faux col sans cravate
 - Elle a une très belle chevelure
 - Elle vomit sans avoir mal à la tete.

Quel est l'etre le plus difficile a tuer ?
 - La femme :
 On lui envoie une décharge dans le ventre, des grenades dans le cul et elle n'est pas morte, bien au contraire.

Note du RC: Merci à lucien de m'avoir envoyé ces quelques chastes pensées...

Quoi !!! Il faut taper tous ces datas !!! Mais ca va pas non!!! Vous etes fous ou quoi!!!





LISTINGS . . .



```

10350 DATA 05,A5,36,C0,10,F9,E5,3A,42,A5,47,C5,CD,F5,A4,C1, 2274
10360 DATA E1,CD,05,A5,C5,05,36,1F,23,CD,F5,A4,C1,E1,CD,F5, 2404
10370 DATA A4,2B,36,FC,CD,05,A5,36,0C,C1,3E,0F,CD,E8,A4,06, 1831
10380 DATA 04,CD,05,A5,77,10,FA,C9,C5,06,08,CD,05,A5,77,10, 1686
10390 DATA FA,C1,10,F4,C9,36,FF,23,10,FB,C9,F1,CD,00,B9,3E, 2409
10400 DATA 21,5F,C3,55,CB,11,00,08,19,30,06,11,B0,3F,B7,ED, 1391
10410 DATA 52,C9,7C,B7,28,05,7A,B7,37,C0,EB,B5,C8,7A,B3,7D, 2229
10420 DATA 6B,62,C8,FE,03,38,10,37,8F,30,FD,29,D8,87,30,02, 1675
10430 DATA 19,D8,FE,80,20,F5,C9,FE,01,C8,29,C9,00,C0,30,75, 2155
10440 DATA 14,00,3C,00,00,C0,30,75,01,00,00,00,00,00,00,C0, 630
20000 '
20020 ' DEMONSTRATION
20040 '
20050 FOR i=1 TO INT(RND*500)+200:NEXT
20060 xg=INT(RND*79)+1:xd=INT(RND*79)+2:IF (xd-xg)<3 THEN 20060
20070 yh=INT(RND*24)+1:yb=INT(RND*24)+2:IF (yb-yh)<3 THEN 20070
20080 @WINDOW,xg,xd,yh,yb:@CLS:@CADRE
20090 FOR i=1 TO INT(RND*1000)+200:NEXT
20100 @WINDOW:LOCATE 5,5:PRINT " DEMONSTRATION PLUS COMPLETE...?"
20110 R$=INKEY$
20120 IF INKEY(34)=0 THEN GOTO 20130
20125 IF INKEY(46)=0 THEN 20020
20126 GOTO 20010
20130 RUN "WINDOWS.BAS"

```

Voilà pour finir cette rubrique listing, voici un dernier petit listing, avec son lanceur basic qui contient les quelques explications nécessaires. Je sais, ça fait encore des datas, mais comme je l'ai dit au tout début, si vous voulez tous ces programmes, écrivez-nous en nous envoyant évidemment un disc et en nous précisant si vous les voulez tous ou seulement quelqu'un. A moins que vous soyez rempli de courage, dans ce cas, je vous attribue la palme d'or de BLP.

```

10 ' BLP SOFT 1995
20 ' DATA
30 adr=&A500
40 FOR r=adr TO adr+315 STEP 8:som=0
50 FOR j=0 TO 7:READ a$:a=VAL("&"a$a)
60 som=som+a:POKE r+j,a:NEXT j:READ s
65 IF som<>s THEN STOP
70 NEXT r
80 'faites un call &0000
90 'Pour une rsx en plus
100 '
120 DATA 62,3A,72,73,78,2E,62,69, 754
130 DATA 6E,00,00,FC,A6,19,A5,21, 751
140 DATA 0B,A5,01,19,A5,CD,D1,BC, 969
150 DATA C9,21,A5,C3,2B,A5,C3,B0, 1173
160 DATA A5,52,45,41,C4,57,52,49, 819
170 DATA 54,C5,00,FE,06,C0,DD,7E, 1080
180 DATA 0A,32,9F,A5,DD,66,09,DD, 937
190 DATA 6E,08,22,A5,A5,DD,7E,06, 835
200 DATA 32,A1,A5,DD,7E,04,32,A3, 940
210 DATA A5,DD,7E,02,32,A4,A8,DD, 1117
220 DATA 7E,00,32,A2,A8,3A,A4,A8, 896
230 DATA FE,00,28,18,FE,01,28,1C, 641
240 DATA FE,02,28,20,FE,03,28,24, 661
250 DATA FE,04,28,28,3E,20,32,A5, 647
260 DATA A8,C3,99,A5,3E,01,32,A5, 959
270 DATA A8,C3,99,A5,3E,02,32,A5, 960
280 DATA A8,C3,99,A5,3E,04,32,A5, 962
290 DATA A8,C3,99,A5,3E,08,32,A5, 966
300 DATA A8,C3,99,A5,3E,10,32,A5, 974
310 DATA A8,3E,FF,32,A8,A8,1E,00, 901
320 DATA 16,00,0E,C1,21,00,20,DF, 517
330 DATA 35,A6,3E,00,32,A8,A8,C9, 868
340 DATA FE,06,C0,DD,7E,0A,32,24, 895
350 DATA A6,DD,66,09,DD,6E,08,22, 871
360 DATA 2A,A6,DD,7E,06,32,26,A6, 815
370 DATA DD,7E,04,32,28,A6,DD,7E, 954
380 DATA 02,32,A4,A8,DD,7E,00,32, 781

```

```

10 ' RSX DE FORMAT II
20 ' (C) 1990 AMSTAR & CPC
30 ' S.SAINT-MARTIN & M.FAUQUET
40 '
50 IF PEEK(&A50F)<>33 THEN LOAD"RSX.BIN",&A500
60 MODE 2:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0:PRINT"RSX
FORMAT II (C) 1990 AMSTAR & CPC ET
S.SAINT-MARTIN & M.FAUQUET"
80 LOCATE 1,3:PRINT "RSX @WRITE et @READ
suivies des parametres suivant ":"PRINT"A ->
Drive : 0 (A) OU 1 (B)"
100 PRINT "B -> Adresse d'implantation : dans
un espace RAM non utilise":PRINT"C -> Piste :
de 0 a 41"
110 PRINT"C -> No de secteur : celui donnee
par l'ID (ex: &c1 ou &41)":
120 PRINT"D -> Taille du secteur : de 0 a 5
(donnee par L'ID)"
130 PRINT"E -> Gap : de 0 a 255 (celui que
vous avez defini)"
140 PRINT:PRINT"@READ,A,B,C,E,F":PRINT:PRINT
"@WRITE,A,B,C,D,E,F"
150 PRINT:PRINT"Appuyez sur une touche pour
installer les RSX.":CALL @BB10:CALL @A500

```



Quelle est la différence entre l'âne et l'homme ?
 L'âne a une queue pour cacher son cul, tandis que l'homme recherche un cul pour cacher sa queue.
 Quel est la meilleur presse hydraulique ?
 C'est la femme, car elle tire le jus sans écraser les prunes.

```

390 DATA A2,A8,3A,A4,A8,FE,00,28, 1014
400 DATA 18,FE,01,28,1C,FE,02,28, 643
410 DATA 20,FE,03,28,24,FE,04,28, 663
420 DATA 28,3E,20,32,A5,A8,C3,1E, 742
430 DATA A6,3E,01,32,A5,A8,C3,1E, 837
440 DATA A6,3E,02,32,A5,A8,C3,1E, 838
450 DATA A6,3E,04,32,A5,A8,C3,1E, 840
460 DATA A6,3E,08,32,A5,A8,C3,1E, 844
470 DATA A6,3E,10,32,A5,A8,3E,FF, 944
480 DATA 32,A8,A8,1E,00,16,00,0E, 452
490 DATA C1,21,00,20,DF,38,A6,3E, 765
500 DATA 00,32,A8,A8,C9,66,C6,07, 894
510 DATA 4E,C6,07,00,00,00,00,00, 283

```



Et bien apres les listings qui peuvent donner mal a la tete a plus d'entre vous, voici une petite histoire pour vous detendre un peu. Mais cette histoire, elle n'est pas comme les autres. Ce n'est pas un article contre le tabac, car apres tout libre a chacun de faire ce qu'il veut. Mais juste l'histoire du vie ephemere d'une petite tige de tabac.

HISTOIRE DE LA CIGARETTE QUI N'AVAIT JAMAIS FUME...



Il y avait une fois une cigarette qui n'avait jamais fume ; une cigarette qui n'était jamais sortie de son paquet.

Un jours qu'est-ce qui lui prend ? Elle sort de son paquet, elle s'allume. La naive ! Elle croyait agir librement. Elle ne s'était meme pas rendu compte qu'on la manipulait. Elle brule d'enthousiasme pour ce nouveau plaisir de fumer. Elle est tout feu tout flamme, elle est rouge de plaisir et de fumer, de fumer, de fumer. Toute contente la cigarette, et de traiter de menteur tous ces vieux anti-tabac qui n'y connaissent rien.

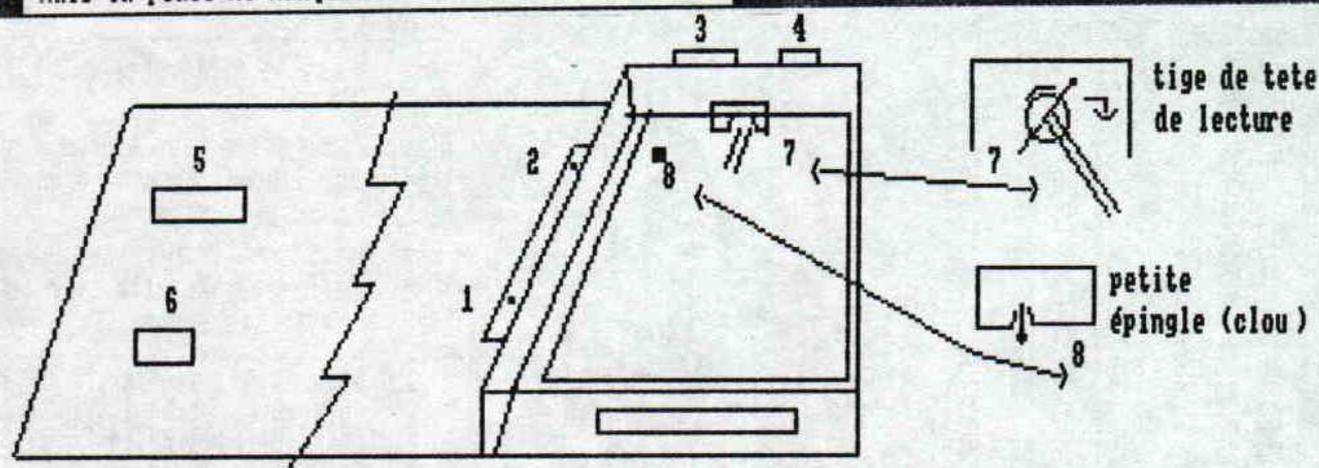
Je trouve cette histoire assez mignonne, enfin c'est mon avis. En dessous le schema de Lucien qui fait parti de la page 22, desolé de l'avoir mis la, mais la place me manquait.

Est-ce que je tousse, s'ecrit-t-elle ? Est-ce que j'ai des palpitations ? Est-ce que je perd la memoire ? Est-ce que j'attrape le cancer ? Et pourtant je fume, moi !

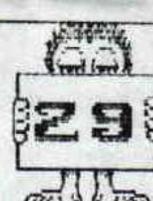
Dans le feu de ces discours, elle ne s'était meme pas apercue que c'en était fait d'elle. Toc contre le cendrier. Plof par terre. Croc un coup de talon pour bien l'eteindre. Pauvre belle cigarette blonde, legere, parfumee qui n'était plus qu'un vieux negot puant et pietine.

Ce que c'est de ne pas vouloir croire aux dangers du tabac !

Alain Gaussel



- 1 / 2 = vis qui fixent le lecteur
- 3 = broche noire (cordon plat)
- 4 = broche blanche (4 fils ,2 noirs,1 rouge, 1 orange)
- 5 = circuit sound AY38912
- 6 = circuit LS145N (prise joystick HS)
- 7 = vis de réglage de la tête de lecture
- 8 = emplacement sous boitier de la tige de reconnaissance de protection



Pour commencer, je voudrais remercier toutes les personnes qui nous ont retournes le sondage, car cela nous a permis a la redaction de mieux comprendre les desirs de chacun. Cela n'a pas ete un travail de tout repos car il a fallu comparer toutes vos reponses. Je ne vais pas vous faire attendre plus longtemps, voici le resultat du sondage de Bonsoir La Planete.

Depuis combien de temps connaissez-vous BLP ?

Pour certains cela varie entre 1 an ou 2, mais pour la plus part depuis le debut de la creation de BLP (3 ans).

Comment avez-vous connus BLP ?

La plus part des lecteurs ont connus BLP grace a des contacts ou l'a connu en lisant dans la revue Amstrad CPC.

Par qui recevez-vous BLP ?

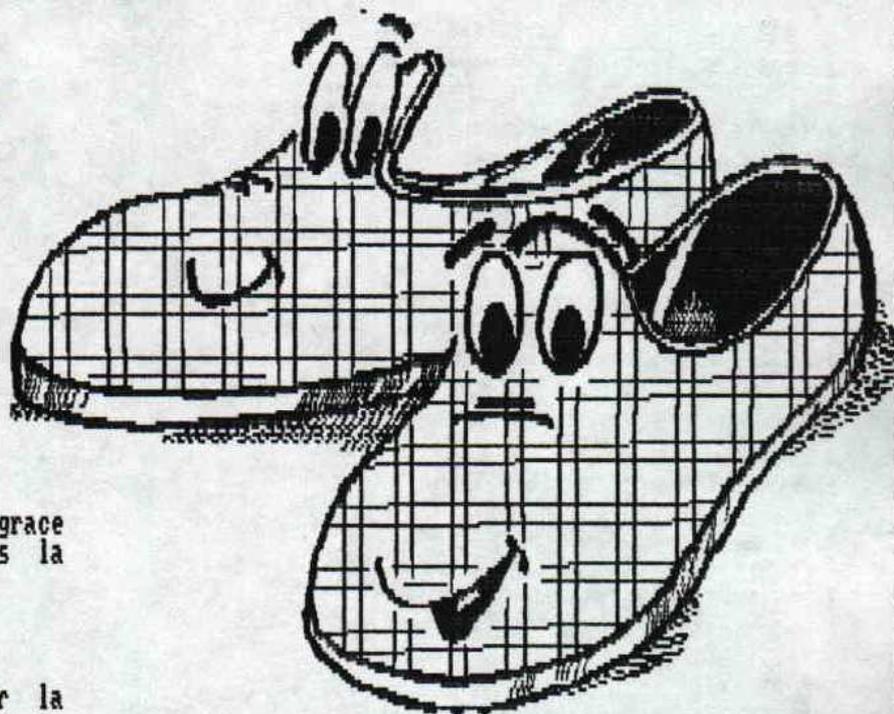
90 % de nos lecteurs reçoivent BLP par la redaction et 10 % par des contacts extérieurs.

Ce que vous aimez dans BLP ?

Vos rubriques preferrees sont : Listing, Basic, electronique et fanzines. Plus beaucoup d'articles du fanzine en general.

Ce qui vous deplait dans BLP ?

Vous avez tous plus ou moins ecrit la meme chose sur ce qui vous deplait dans BLP. En premier lieu les rubriques, qui ne sont pas creees sur CPC. Ensuite viennent les quelques fautes d'orthographe, le manque de graphisme, le cinema et l'esperanto. Nous avons eu aussi comme reclamation de la part de nos confreres etrangers que quelques articles pourraient etre ecrit en anglais.



Ce que vous voudrez voir apparaitre ou disparaître de nos pages ?

Vos reponses ont toutes ete les memes, c'est-a-dire que vous voudriez voir apparaitre des actus, des bidouilles, tests de jeux et de demos. Pour cela, il faudrait que les demomakers nous envoient leurs realisations. Pour finir vous nous reclamer tous de l'assembleur. Pour cette derniere requette, nous le voudrions aussi, mais pour cela, il nous faut trouver une personne qui veuille bien donner un peu de son temps pour ecrire une rubrique assembleur.

Sinon pour les articles que vous voudiez voir disparaître, il n'y a pas eu assez de reponses ou rien a dire sur le sujet.

Voulez-vous une autre presentation de BLP ?

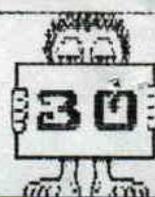
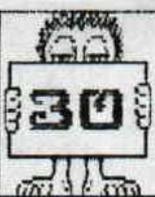
Dans 90 % des cas, la reponse a ete non ce qui nous a donne du baume au coeur. Il n'y a que 10 % qui reclame un petit changement cote presentation.

Commandez-vous regulierement BLP ?

Vous etes une majorite de 80 % a le commander regulierement, car vous le trouvez interessant et vous ne voulez pas manquer un seul numero. Les 20% qui reste le commande surtout pour voir ce qu'il y a dedans et d'autres par ce qu'ils preferent les fanz' disc.

Seriez-vous pret a faire partie de la redaction ?

30 % font deja partie de la redaction, les 70 % qui reste ne veulent par fautes de temps.



Quels sont les 5 logiciels ou utilitaires,
jeux, demos et fanzines que vous préférez ?

```

*****
* Logiciels ou Utilitaires *
*****
* OCP & Oxford * 1 ER *
*****
* Semword & tasword * 2 ND *
*****
* Protex * 3 EME *
*****
* Disco * 4 EME *
*****
* Dams * 5 EME *
*****
* JEUX *
*****
* Prehistorik II * 1 ER *
*****
* Megablaster * 2 ND *
*****
* Zapt ball * 3 EME *
*****
* Nord & Sud * 4 EME *
*****
* Sim city * 5 EME *
*****
* DEMOS *
*****
* Bordelik Meeting4 * 1 ER *
*****
* Baba Fanz' Meet * 2 ND *
*****
* The Demo * 3 EME *
*****
* Paradise Demo * 4 EME *
*****
* Ultimat Mega Demo * 5 EME *
*****
* FANZINES *
*****
* Quazar * 1 ER *
*****
* Bonsoir La Planete * 2 ND *
*****
* Eurostrad * 3 EME *
*****
* Tribal Mag 5 * 4 EME *
*****
* Road Runner * 5 EME *
*****

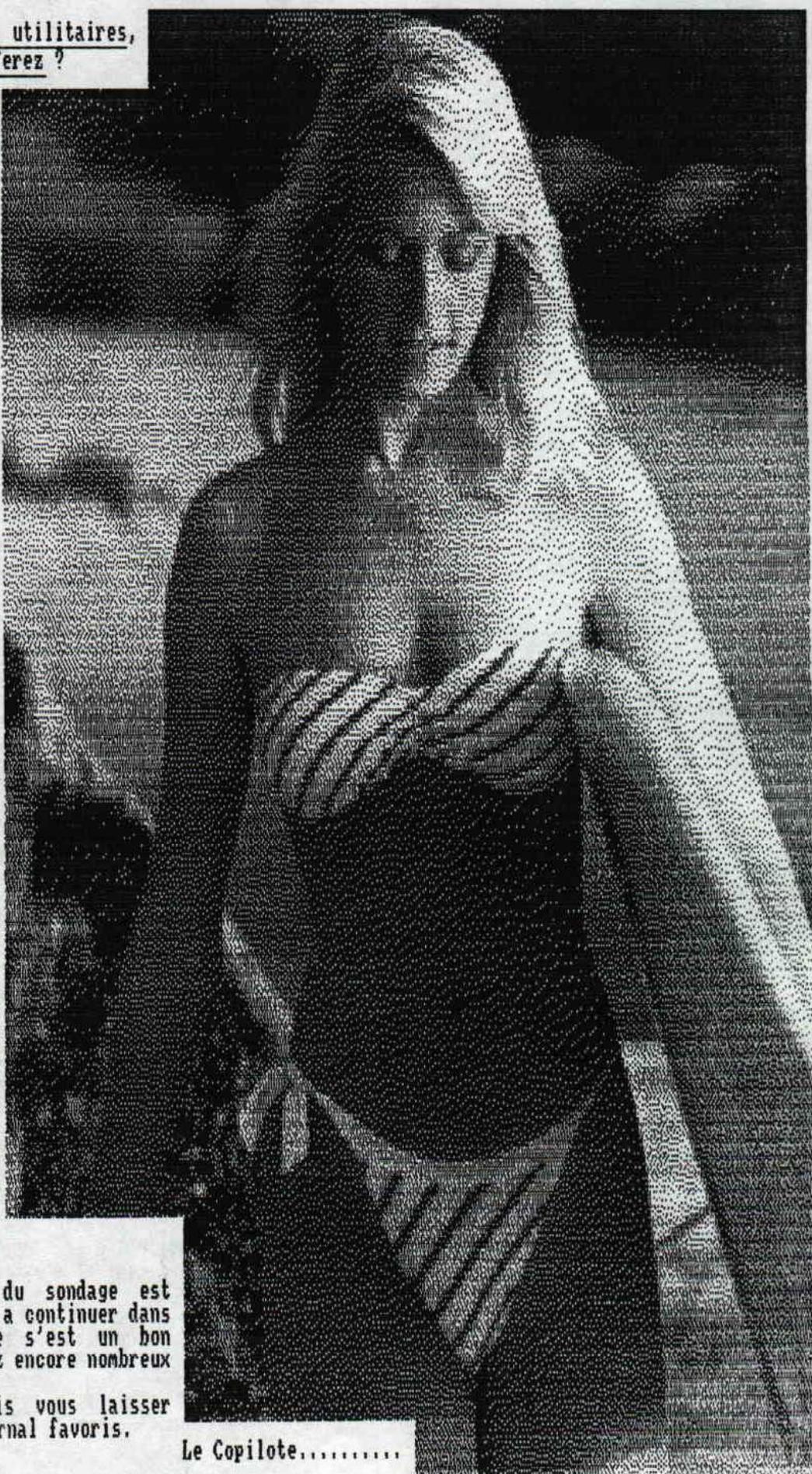
```

Conclusion :

La conclusion pour l'ensemble du sondage est que BLP a reçu des encouragements à continuer dans sa lancée et que dans l'ensemble s'est un bon canard. Et j'espère que vous serez encore nombreux à nous lire.

Sur ces encouragements, je vais vous laisser lire la suite et fin de votre journal favori.

Le Copilote.....





Et bien, après la réponse au sondage, nous voici déjà à la dernière page de Bonsoir la Planète. J'espère que vous avez aimé ce numéro 12 et que vous y avez trouvé du plaisir à le lire. Pourquoi? C'est simple, grâce au sondage du numéro 11 que vous nous avez renvoyé, nous avons pu revoir certaines choses et nous avons travaillé sur les "points faibles" de BLP. Il y a quand même un point que je tiendrai à souligner. Bon nombre d'entre vous, réclame la re-ouverture de la rubrique assembleur, nous le voulons aussi. Mais il n'y a pas foule que se bouscule pour prendre la place laissée vacante il y a déjà petit moment. Donc avis aux amateurs.

La fin de ce numéro coïncide avec la fin de l'AFC. En effet, Sébastien qui avait repris l'association il y a presque 2 ans, jette le gant pour à la fois des raisons personnelles mais aussi pour de multiples critiques à son encontre. Ceci dit j'ai émis l'hypothèse de reprendre le flambeau. Mais là, j'ai besoin de votre consentement car je ne voudrai pas prendre la suite de Seb et arrêter 2 ou 3 mois plus tard à cause d'un manque de soutien le plus total. Ce que je propose donc, c'est un vote de confiance. Si je reçois assez de courrier des membres avec bien sûr la cotisation de l'AFC et avec la permission de tous, je prendrai la tête de l'AFC. Dans le cas contraire, je renverrai les quelques cotisations reçues.

Il y a une autre solution, qui est envisageable, c'est une présidence de l'AFC sous forme de mandat de quelques mois à tour de rôle, ainsi tous les membres qui le veulent pourront accéder à ce poste. Bien sûr, il faudra un "trésorier" car il faudra bien gérer la cotisation de chaque membre. Enfin, ce n'est que des propositions. En tout cas, j'espère que vos courriers seront nombreux pour l'AFC soit à mon adresse, soit chez Seb, car à mon avis, il faut continuer l'AFC, c'est encore le seul lien entre tous les fans de CPC.

Voilà, sur c'est quelques lignes, je vais finir quand même par vous parler de BLP, le prochain numéro est prévu pour le courant de l'hiver prochain. J'espère au alentour de Noël. Donc des maintenant, pensez à commander ce prochain numéro qui promet d'être tout aussi intéressant que celui. N'oubliez pas la participation au frais de port, sinon je ne pourrais prendre la commande en compte.

Allez pour la fin, je vais passer différentes annonces, à noter que vos annonces sont toujours les bienvenues.

LA REDACTION RECHERCHE :

- Un CPC 6128 ou 6128+
- Une imprimante
- Tout matériel Amstrad même hors d'usage

ADRESSE.

Mr TREHET RICHARD
12 Rue de la Defense
Passive
14000 CAEN

LA REDACTION VENDS OU ECHANGE :

- 3D construction kit (avec notice, video, etc.)
- La secte noire
- 5 Revue Amstars + 2 Cent pour Cent

Voilà pour toutes ces annonces, contactez la rédaction pour faire vos offres. Il y a aussi :

Thierry Seiller
13 Rue du Donon
57400 SARREBOURG

qui recherche un lecteur 3"5 pour son 6128 à un prix raisonnable.

Voilà, Bonsoir la Planète, c'est terminé, écrivez nous, ça nous fera plaisir surtout en ce qui concerne l'AFC. Et comme on dit : Que le CPC soit avec vous !

Pas mal la petite !
Non ???





Cette fois-ci, c'est vraiment fini, allez le rendez-vous est pris pour cet hivers, au alentours (enfin j'espère) de Noël.