

# CROC EN CHAMBRE

LE FANZINE

SPECIAL

# ANASTAS

Légère augmentation de prix pour ce numéro 2, déjà se diront certains, mais faites le compte (12 feuilles à 30 centimes + ruban imprimante + électricité + divers) et vous verrez que ce fanzine est une affaire. Et puis quand on a une passion, on y tient !!!

Pour ce numéro 2, j'ai tenu compte de vos remarques. CEC (Croc En Chambre) sera désormais relié, et imprimé avec une qualité meilleure grâce à un nouveau ruban imprimante. Coté mise en page, ça bouge. Doté depuis peu de nouveaux utilitaires graphiques (merci Nicolas), les dessins informatiques seront plus nombreux. (La rédaction recherche des graphistes pour l'aider). Bon à part cela coté rédaction vous ne m'aidez pas des masses. J'attends toujours vos bidouilles, pokes, reportages etc...

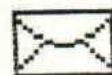
Je mettrai cela sur le compte de la relative jeunesse de ce fanzine. Bon assez bavardé, à vos claviers et vite !!!

CROC'EN CHAMBRE  
C'EST CHEBRAN



## SOMMAIRE

EDITO	page 1
CONFIDENTIEL	page 2-4
BIDOUILLE	page 5
JEUX-CRACK	page 6-7
S.A.S	page 8
TEST	page 9
POTINS	page 10
PRO-GRAMME	page 11
POSTER	page 12



Mr L. CANDELLIER  
17 Rue CADET  
THEZY-GLIMONT  
MOREUIL



Tel 22-42-27-30



No 2

3.50 F



CONFIDENTIEL



Hackymalement votre.bonjour !

J'espère que le cours du mois dernier a été bien assimilé car ce mois-ci on va faire très fort puisqu'on va essayer de charger et visualiser un certain nombre de programmes.

On va commencer tout doucement.t o u t d o u c e m e n t.

Un petit poke.que dis-je trois petits pokes pour charger un programme BASIC protégé.

POKE &AC01.&32:POKE &AC02.&45:POKE &AC03.&AE et en ASSEMBLEUR LD (&AE45).A puis en français 'mettre le contenu de l'accumulateur à l'adresse &AE45'

Vous comprenez toujours pas ? Et si je vous dis qu'à l'adresse &AE45 se trouve le flag pour programme protégé ? Non toujours pas ?

EXPLICATIONS DU MAITRE: Lorsqu'un programme se charge, à la fin de son chargement il vient faire un petit tour à l'adresse &AC01. voir si il peut aller afficher le READY (moi je l'aime bien le petit READY).Manque de pot il rencontre une instruction ASSEMBLEUR.pas de problème.il décide de l'exécuter et c'est là qu'intervient le genie (c'est moi).L'instruction va mettre à 0 le flag et empêcher l'ordinateur d'effacer le programme. Intellectuel non ?

Passons maintenant.sans concessions.aux programmes binaires.

C'est légèrement plus compliqué mais avec un certain entraînement, plus rien ne devrait pouvoir vous résister.

-Les programmes binaires simples

Ce sont ceux qui affichent des numéros de blocks lorsqu'on les CATaloguent.

Ceux-ci sont assez simple.il vous suffit de trouver leur adresse de chargement et après c'est du CEC (lire cake).

Comment les trouver m'objecterez-vous ?

Pas de problème.l'ordinateur s'en charge.

Lorsque vous faites CAT.l'ordinateur lit la cassette et affiche le nom du programme.son block ainsi que sa nature (BASIC.BINAIRE. ASCII).

TOUS les renseignements concernant un programme sont contenus dans son début de block.ce qu'on appelle le HEADER.

L'ordinateur à la suite de l'instruction CAT va charger tous ces renseignements à une adresse mémoire commençant en &B88C.

Ces renseignements vont se répartir ainsi:

Octets 0-15 Nom du fichier (16 lettres maximum)

Octet 16 Numéro de block qui doit être affiché

Octet 17 Si cet octet est différent de 0 alors c'est le dernier block du fichier

Octet 18 Type du fichier

Bit 0 Si ce bit est à 1 alors le programme est protégé

Bit 1-3 Nature du fichier Basic(0).Binaire(1).Screen(2).

Ascii(3)

Bit 4-7 Réserve aux bidouillages

Octet 19-20 Longueur d'un block

Octet 21-22 Adresse de chargement

Octet 23 Si cet octet est différent de 0 alors c'est le premier block du fichier

Octet 24-25 Longueur du fichier

Octet 26-27 Adresse d'AUTO-START (pour le RUN)

Retenez bien ces caractéristiques elle nous resserviront.

voici un programme qui se charge de afficher toutes ces caractéristiques, il s'agit en fait de la fonction CAT très-améliorée.

```
10 FOR a=&8000 TO &800B:READ b$
20 POKE a,VAL("&"+b$):NEXT:MODE 2
30 PRINT"UN PEU DE PATIENCE...":PRINT
40 CALL &8000
50 PRINT"NOM DU PROGRAMME ";
60 FOR A=&4000 TO &4010:B=PEEK(A):IF B=0 THEN GOTO 70 ELSE PRINT C
HR$(PEEK(A))::NEXT A
70 PRINT" BLOCK ":PEEK(16384+16):IF PEEK(16384+17)<>0 THEN PRINT"
DERNIER BLOCK"
80 PRINT"LONGUEUR DU PROGRAMME ":PEEK(16384+24)+256*PEEK(16384+25)
90 PRINT"ADRESSE DE CHARGEMENT ":PEEK(16384+21)+256*PEEK(16384+22)
100 A=PEEK(16384+18):A=INT(A/2)
110 IF A=0 THEN PRINT"BASIC" ELSE IF A=1 THEN PRINT"BINAIRE" ELSE
PRINT"ASCII"
120 IF A=1 THEN B=PEEK(16384+26)+256*PEEK(16384+27):IF B<>0 THEN P
RINT"ADRESSE D'AUTO-START ";B
130 PRINT:PRINT:GOTO 40
140 DATA 3E,2C,11,40,00,21,00,40,CD,A1,BC,C9
```



Puis une fois les renseignements connus, il vous suffit de faire:

MEMORY (adresse de chargement-1):LOAD "nom du programme",  
adresse de chargement

Et voilà le programme est en mémoire avec la main à l'opérateur, vous pouvez alors le sauvegarder pour faire une copie (c'est autorisé par la loi à condition d'avoir l'original, c'est plus dur) ou le lancer.

Pour sauvegarder: SAVE "nom du programme",B,adresse de chargement, longueur du programme, adresse d'auto-start

Pour le lancer:CALL adresse d'auto-start

Pour les adresse de chargement inferieur à 370, il faudra attendre le mois prochain car c'est en ASSEMBLEUR.

-Les programmes sans Header

alors là il faut charger son LOADER, le petit programme qui se trouve juste avant, le visualiser et repérer son adresse de chargement, sa longueur, son code de synchronisation. Comment ?

Je vous explique: Il vous suffit de prendre l'utilitaire EXPLORER (confectionné par mes soins) de chercher une séquence qui ressemble à ceci:

```
21 00 C0 11 00 40 3E FF CD A1 BC C3 00 A0
```

Après 21 se trouve l'adresse de chargement, représentée en HEXADECIMAL (voir S.A.S), après 11 se trouve la longueur du fichier, après 3E c'est le code de synchronisation. La séquence CD A1 BC appelle l'adresse &BCA1 ou se trouve un point d'entrée d'une routine système qui permet de lire les fichiers sans en-tête (sans HEADER). Après C3 se trouve l'adresse d'auto-start, C3 correspond en BASIC à l'instruction CALL. Pigé ?

Puis ensuite vous prenez le programme qui suit (encore

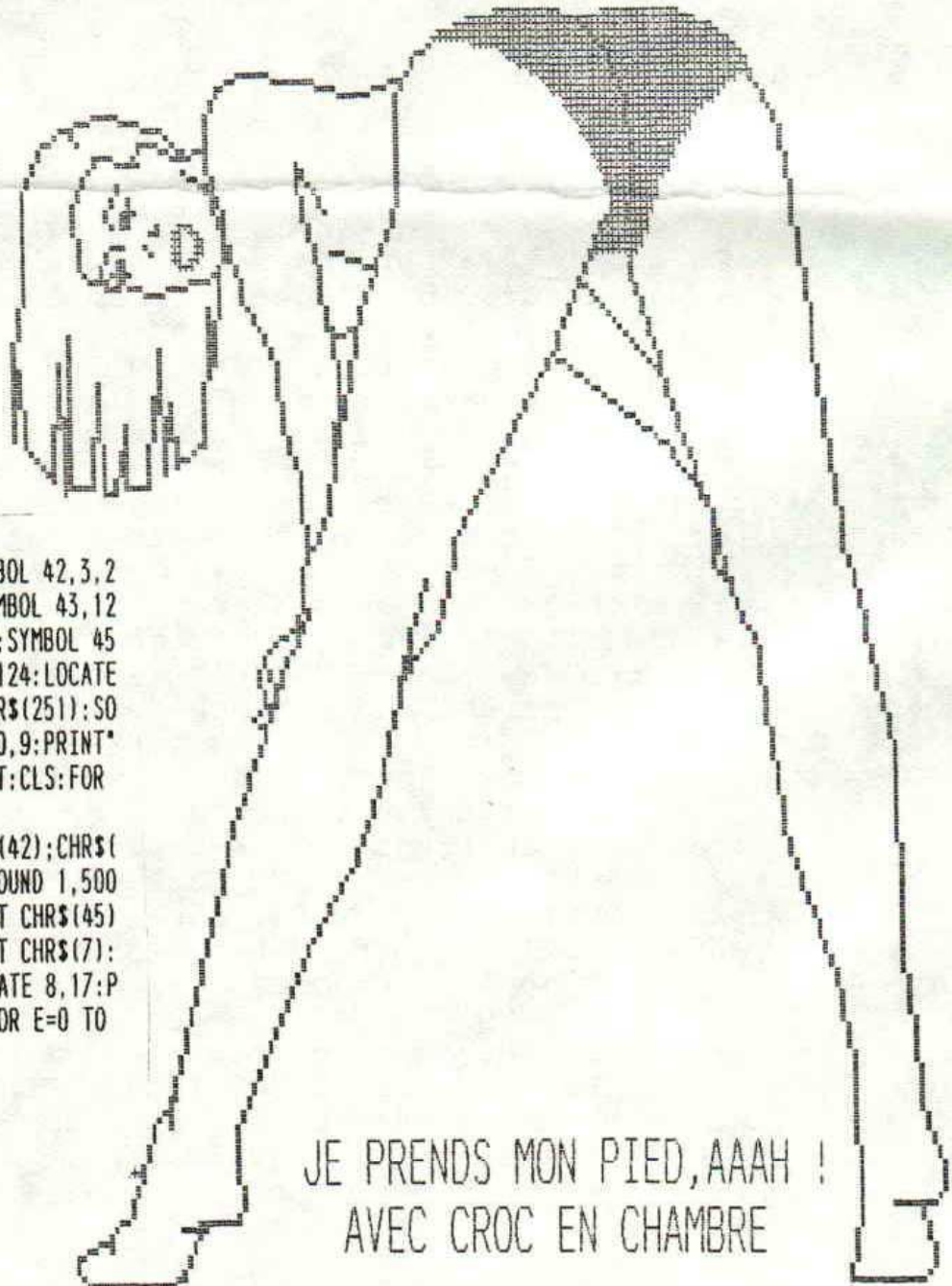
élaboré par mes soins) qui se chargent de Loader les 'sans  
HEADER' ou de sauvegarder n'importe quel programme binaire  
au format 'sans HEADER'.

```
10 FOR I=&A000 TO &A02C:READ A$:POKE I,VAL("&" +A$):NEXT  
20 DATA 01,09,A0,21,13,A0,C3,D1,BC,0E,A0,C3,17,A0,4C,4F,41,C  
4,0,0,0,0,0,FE,03,C0,DD,66,05,DD,6E,04,DD,56,03,DD,5E,02,DD,  
7E,00,CD,A1,BC,C9  
30 INPUT "(1) !LOAD,ADRESSE, LONGUEUR, CODE (2) !SAVE,  
ADRESSE, LONGUEUR, CODE ";A: IF A=2 THEN POKE &A00E, &53:POKE &A  
00F, &41:POKE &A010, &56:POKE &A011, &C5:POKE &A02A, &9E  
40 IF A<1 OR A>2 THEN GOTO 30 ELSE CALL &A000
```

Ce mois-ci c'était difficile (trop ?), j'espère m'être fait  
comprendre de tous et sinon envoyez-moi vos questions je  
m'efforcerai d'y répondre.

Pour ceux qui n'ont pas encore le programme EXPLORER, le  
demander à la rédaction qui vous le fournira.

BLASÉS  
DE LA  
MICRO,  
PLACE  
AU  
VOYEURISME



```
1 CLS:SYMBOL AFTER 42:SYMBOL 42,3,2  
27,224,31,19,38,72,159:SYMBOL 43,12  
8,128,96,16,248,24,32,124:SYMBOL 45  
,128,128,64,64,224,96,64,124:LOCATE  
20,12:PRINT CHR$(248);CHR$(251):SO  
UND 1,900,200,15:LOCATE 20,9:PRINT"  
GO !":FOR A=1 TO 1000:NEXT:CLS:FOR  
B=1 TO 50  
2 LOCATE 20,12:PRINT CHR$(42);CHR$(  
43):FOR C=1 TO 190:NEXT:SOUND 1,500  
,100,15:LOCATE 21,12:PRINT CHR$(45)  
:FOR D=1 TO 190:NEXT:PRINT CHR$(7):  
NEXT B:PRINT"AAAAH !":LOCATE 8,17:P  
RINT"OH OUI ENCOORE !":FOR E=0 TO  
999:NEXT:GOTO 1
```

JE PRENDS MON PIED, AAAH !  
AVEC CROC EN CHAMBRE

Finie la rubrique BIDOUILLE HARD.ça ne vous intéressait pas.BIDE-OUILLE est morte,vive BIDOUILLE.J'avais quelques montages pas inintéressants comme un bras robot commandé par ordinateur,un cable de liaisons entre ordinateurs,un oscilloscope etc...Mais Le Monde change.pourquoi pas nous ? Cette rubrique ne vivra que grace à vous,elle vous permet de dévoiler aux autres vos petites ASTUCES,DEMOS ou UTILITAIRES dont vous etes si fiers.Si le BASIC ou l'ASSEMBLEUR ne vous font plus peur,et que vous avez ecrit quelques instructions qui apportent satisfaction alors faites les publier et ainsi vous serez aimés.

DEMO ULTRA COURTE MAIS VOYEZ PLUTOT  
 10 FOR i=0 TO 2000:CALL &BD24:CALL  
 &BD25:CALL &BD23:NEXT

#### CLAVIER SONORISE

2 FOR X=&A000 TO &A023:READ A\$:POKE  
 X,VAL("&"+A\$):NEXT:POKE &BDD3,&C3:  
 POKE &BDD4,0:POKE &BDD5,&A0  
 10 DATA F5,E5,21,FF,B4,7E,FE,00,C2,  
 18,A0,23,7D,FE,08,C2,05,A0,E1,F1,C3  
 ,4A,13,C9,3E,07,CD,21,A0,B7,C3,12,A  
 0,CF,00,94

#### RECETTE DU FAUX RESET

10 FOR I=&A000 TO &A00B:READ A\$:POKE  
 I,VAL("&"+A\$):NEXT:CALL &A000:DAT  
 A 3E,1,CD,0E,BC,CD,FF,BB,CF,5C,06,C  
 9

#### MACHINE A ECRIRE

10 MEMORY &7FFF:MODE 2:FOR I=&8000  
 TO &8013:READ A\$:POKE I,VAL("&"+A\$)  
 :NEXT:CALL &8000:DATA CD,81,BB,CD,7  
 B,BB,CD,6,BB,CD,5A,BB,FE,D,20,F3,3E  
 ,A,18,F5  
 POUR IMPRIMANTE REMPLACER 5A.BB PAR  
 2B.BD

#### SAUVEGARDE 4000 BAUDS

10 POKE &B8D1,24:POKE &B8D2,20

#### LES SERINS COUTENT CHER ALORS

10 ENV 1,20,1,0.5:ENT 1,20,0.25,1.2  
 5:ENT 2,30,0.5,1:ENT 3,20,1,1:1n=IN  
 T(RND\*5)+1:FOR 1=1 TO 1n:FOR n=1 TO  
 3:dur(n)=INT(RND\*9)+9:e(n)=INT(RND  
 \*3)+1:en(n)=INT(RND\*2)+1:note(n)=IN  
 T(RND\*9)+4:NEXT  
 20 SOUND en(1),note(1),dur(1),6,1,e  
 (1):SOUND en(2),note(2),dur(2),6,1,  
 e(2):SOUND en(3),note(3),dur(3),6,1  
 ,e(3)  
 30 FOR p=1 TO INT(RND\*150)+100:NEXT  
 :NEXT:FOR p=1 TO INT(RND\*1000)+500:  
 NEXT:GOTO 10

#### HYPER-ESPACE

10 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0:PEN 1  
 20 FOR t=1 TO 50:PLOT 320,200:c=1  
 30 FOR h=1 TO 40:DRAWR 8\*COS(t),8\*S  
 IN(t),c  
 40 c=c+1:IF c=16 THEN c=1  
 50 NEXT h,t  
 60 WHILE INKEY\$="":FOR y=1 TO 15:IN  
 K y,20:CALL &BD19:INK y,0:NEXT:WEND  
 :INK 1,26

#### MAESTRO,S'IL VOUS PLAIT

20 ENT 1,3,-1,3,3,1,1:ENV 1,2,1,1,1  
 5,-1,1:ENV 2,3,0,2,8,-1,2:ENV 3,2,-  
 8,6  
 30 READ a:IF a=9999 THEN RESTORE:GO  
 TO 30  
 40 IF a>2 THEN bs=a:READ a  
 50 IF a=0 THEN SOUND 28,0,12,13,1,,  
 31 ELSE SOUND 28,0,12,13,1,,1  
 60 SOUND 42,bs,12,13,2,1:SOUND 49,b  
 s,12,7,3:GOTO 30  
 70 DATA 451,1,0,2,0,1,1,2,1,301,1,0  
 ,2,2,1,0,2,0,338,1,0,1,0,1,1,1,1,50  
 6,2,0,2,2,2,0,1,0,451,2,0,2,0,2,0,2  
 ,0,451,2,0,2,2,2,0,1,0,338,2,0,2,2,  
 2,0,2,0,338,2,0,2,2,2,0,2,0,506,1,0  
 ,2,0,1,0,2,0,506,1,0,2,0,1,0,2,0,45  
 1,1,1,1,1,1,1,1,1,451,1,1,1,1,1,1,  
 1,9999

#### TOC TOC C'EST LE PLOMBIER

10 SYMBOL 255,16,56,56,124,124,124,  
 56,16  
 20 MODE 0:BORDER 0:INK 0,0:r=10:p=1  
 :FOR a%=1 TO 14:INK a%,1:NEXT  
 30 FOR b%=0 TO 38:MOVE 320+r\*COS(k%  
 ),170+(r/6)\*SIN(k%)  
 40 DEG:FOR k%=1 TO 360 STEP 6:DRAW  
 320+r\*COS(k%),170+(r/6)\*SIN(k%),p:N  
 EXT  
 50 r=r+10:IF p<>14 THEN p=p+1 ELSE  
 p=1  
 60 NEXT:PRINT CHR\$(22)+CHR\$(1)  
 70 FOR a%=1 TO 14:PEN a%:LOCATE 11,  
 a%:PRINT CHR\$(255):NEXT  
 80 FOR a%=1 TO 14:INK a%,0:NEXT  
 90 FOR a%=1 TO 14:INK a%,11,14:FOR  
 d=0 TO 100:NEXT:INK a%,0:NEXT:SOUND  
 1,0,1,12:GOTO 90

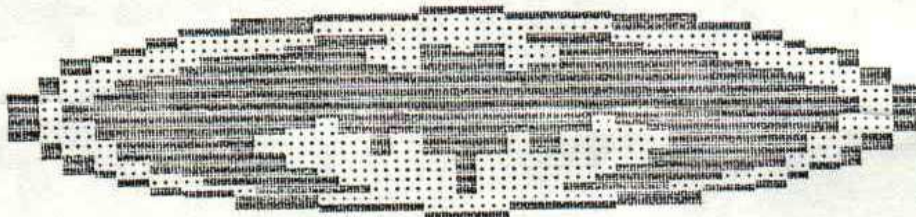
# TEUX - CRACK

## FRANK BRUNO'S BOXING

CODES AVEC NOM:SPY  
 BOXER 2:MOSIO9MB9  
 BOXER 3:MIWIOBK06  
 BOXER 4:FMQIONS99  
 BOXER 5:IGUIOIQ94  
 BOXER 6:BJXIOMOA9  
 WORLD CHAMPIONSHIP

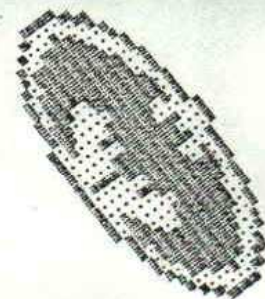
MIVINFN08

B  
A  
T  
M  
A  
N



```

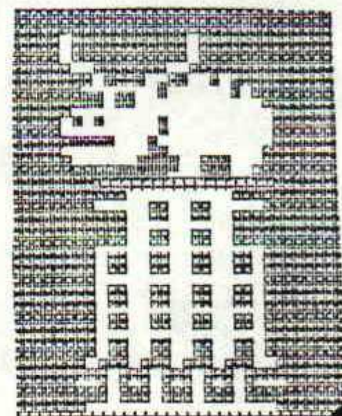
10 DATA 21,90,1C,36,00,C3,00,01,21,2D,22
20 DATA 36,D3,21,40,20,11,40,00,01,F2,01
30 DATA ED,B0,21,40,00,E5,21,00,BB,E5,21
40 DATA F2,01,E5,21,07,B8,E5,21,BB,02,E5
50 DATA F1,21,EA,B1,11,D9,B1,F3,C9
60 MEMORY &2000
70 FOR X=&BE00 TO &BE34:READ AS
80 POKE X,VAL("&"+AS):NEXT
90 LOAD " ":CALL &3A6A:LOAD "!",&2040:CALL &BE08
  
```



## BRUCE LEE

```

10 REM BRUCE LEE 255 VIES
20 MEMORY &14FF
50 LOAD "!bcode1",&1500:REM &1500-&83ff
60 LOAD "!bcode2",&8C00
65 POKE &62FA,255
70 CALL &5800
  
```



```

1 PEN 15
2 BORDER 14
3 MODE 0
20 OPENOUT "dummy":MEMORY &3E7:CLOSEOUT
70 FOR x=0 TO 15:READ a:INK x,a:NEXT
95 LOAD"!scrn1
97 LOAD"!prog"
127 BORDER 4
130 MODE 0
132 PAPER 9
135 LOCATE 1,23:PRINT SPACE$(60);
180 POKE &7B33,0:POKE &7B34,0:POKE &7B35,0
190 CALL &68AB
200 DATA 14,26,0,23,17,22,15,6,26,4,23,2,15,26,13,0

```



JEUX-CRACK  
ET VOUS ?

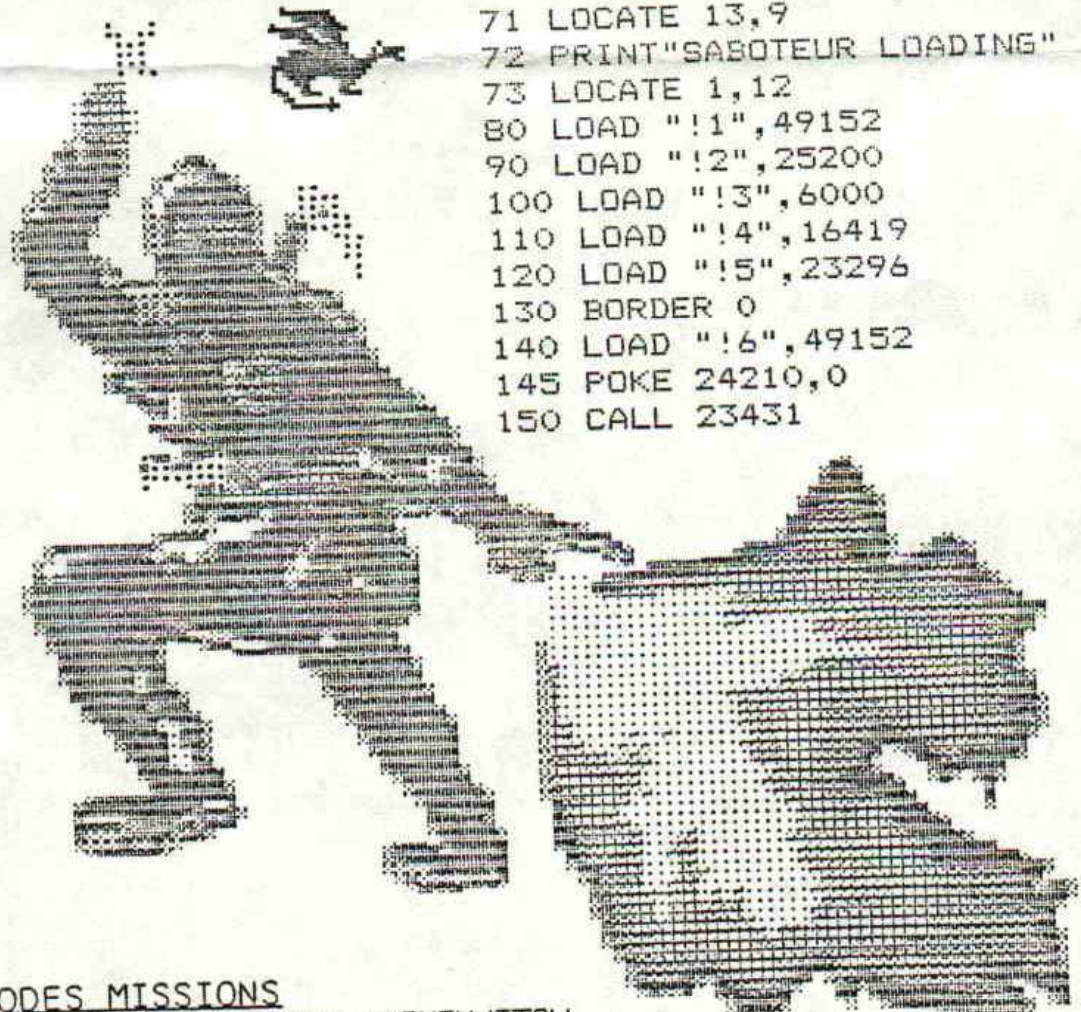
```

10 MODE 1
20 INK 0,0
30 INK 1,2
40 INK 2,6
50 INK 3,24
60 BORDER 2
70 MEMORY 5000
71 LOCATE 13,9
72 PRINT "SABOTEUR LOADING"
73 LOCATE 1,12
80 LOAD "!1",49152
90 LOAD "!2",25200
100 LOAD "!3",6000
110 LOAD "!4",16419
120 LOAD "!5",23296
130 BORDER 0
140 LOAD "!6",49152
145 POKE 24210,0
150 CALL 23431

```

# SABOTEUR

橋



# SABOTEUR II

```

10 MODE 1:OPENOUT "D"
20 MEMORY &2FF
30 LOAD "":POKE &37E,&80
40 POKE &37F,&BE
50 FOR F=&BE80 TO &BE87
60 READ A$
70 POKE F,VAL("&"+A$)
80 NEXT:CALL &300
90 DATA AF,32,0E,96
100 DATA C3,00,04,00

```

CODES MISSIONS  
JONIN,KIME,KUJI,KIRI,SAIMENJITSU  
GENI,MI LU KATA,DIM MARK,SATORI



Le cours de la semaine dernière était très sommaire, mais il faut démarrer tout doucement. Aujourd'hui nous allons voir nos premières instructions ASSEMBLEUR. (la foule se tut). J'ai décidé de commencer par les instructions du type LD, ce choix est arbitraire, mais ce sont tout de même des instructions super importantes comme vous allez le voir.

Mnémonique Explications

LD r.n           Equivalent de l'instruction basic LET, elle permet de charger une valeur 8 bits (entre 0 et 255) dans le registre r. Vitesse 1,75 microsecondes.

CODE   r: A B C D E H L  
          3E 06 0E 16 1E 26 2E

LD (nn),A       Equivalent de l'instruction basic POKE, elle permet de charger le contenu de l'accumulateur à l'adresse nn. Vitesse 3,25 microsecondes.

Ex: LD A,255       3E FF  
     LD (49272),A  32 78 C0  
     RET           C9

L'instruction RET est obligatoire à chaque fin de programme car elle signale le retour au BASIC. Cet exemple charge la valeur 255 à l'adresse 49272.

Pour charger les instructions voici un programme:

```
10 input "Adresse de départ du programme ";ad
20 input "Nombre de valeurs ";n
30 for i=ad to ad+n
40 input "valeur ":v$
50 poke i,val("&"+v$)
60 next i
70 call ad
```

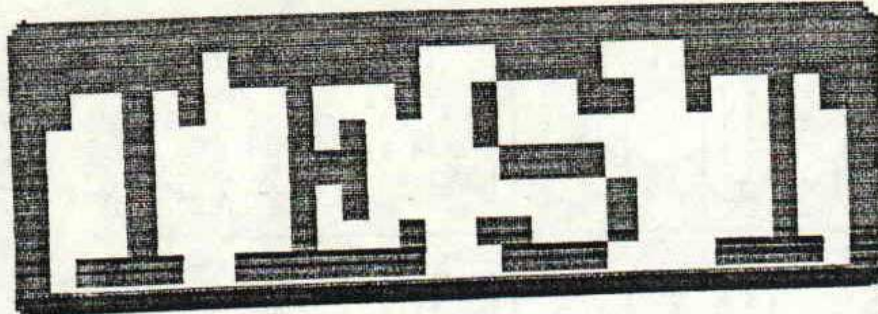
Dans notre exemple repondez dans l'ordre 40960,6,3E,FF,32,78,C0, C9 et vous aurez le plaisir de voir s'allumer un segment de l'écran.

Vous vous dites que c'est beaucoup de travail pour pas grand chose, mais ce qui compte en ASSEMBLEUR, c'est la vitesse. (Voir programme à la fin).

Pour convertir les nombres décimaux en nombre hexadécimaux l'instruction basic HEX\$ est faite pour cela. L'adresse 40960 est choisi arbitrairement, votre programme peut aussi bien se loger à l'adresse 20000.

```
10 MODE 1:INK 0,3:INK 1,24
20 FOR I=49152 TO 51151
30 FOR J=0 TO 7:K=J*2048
40 POKE I+K,48:NEXT:NEXT:CLS
50 LOCATE 1,10:?"VOICI MAINTENANT LA VERSION ASSEMBLEUR"
60 MEMORY 43800:FOR I=43801 TO 43827:READ A$
70 POKE I,VAL("&"+A$):NEXT:CLS:?"TOP DEPART"
80 CALL 43801
90 DATA 11,00,08,21,00,C0,E5,06,08,36,30,19,10,FB,E1,23
100 DATA 7C,FE,C7,20,F1,7D,FE,D0,20,EC,C9
```





## L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD

Blood signifiant sang, j'avais quelques préjugés sur ce soft. Je pris le boitier, chargeai la cassette, tout en regardant la jaquette. La stupeur, l'étonnement, le plaisir, et le réconfort vinrent assaillir mon esprit, lorsque mes yeux rencontrèrent trois lettres magiques E R E. Tout mon passé resurgit alors, je me voyais acheter mon AMSTRAD avec le logiciel MACADAM BUMPER de chez ERE, je me voyais m'éclater sur CRAFTON et XUNK de chez ERE... Ces brefs rappels d'une enfance heureuse, ponctuée par la sortie des logiciels de chez ERE INFORMATIQUE, me laissait présager un jeu dément. Ce fut la musique de JEAN-MICHEL JARRE qui me tira de la béatitude qui m'envahissait. Puis vint LE jeu. Un bref retour sur la notice, me signala que j'avais affaire à un jeu d'aventure ou BLOOD, programmeur de métier, avait été aspiré par son jeu et s'était vu cloner en cinq exemplaires qu'il devait retrouver en moins d'une heure s'il ne voulait pas se retrouver dégénéré à vie. La planète sur lequel j'arrivais avait l'air accueillante, je décidais d'aller la visiter. YOKO un habitant de cette planète, BOW-BOW, de la race des IZWALS vint me saluer. Le système des icones qui me permettait de communiquer avec lui était très bien fait. Il m'annonça qu'il y avait 32768 planètes ou je pourrais rencontrer de belles ONDOYANTES, des CROOLIS-ULU et des CROOLIS-VAR aussi haineux les uns que les autres, des BUGGOLS etc... Je ne résistais pas longtemps à l'envie de détruire une planète, ce qui se fit dans un déluge de sons et de couleurs particulièrement bien rendues. Le jeu était rapide, amusant, intéressant, passionnant et en français. Je compris alors que les programmeurs français n'avait rien à envier aux anglais ou américains, et que ERE était une très bonne société. Dois-je vous dire, vous, pauvre terriens, qui ne possédiez pas ce jeu, de vous le procurer très vite ?



## AVENTURES AU CHATEAU

AVENTURES AU CHATEAU déjà le titre, eh ben il accroche pas, le jeu non plus d'ailleurs. Enfin je vous résume, c'est l'histoire d'un mec qui sait pas quoi foutre de sa journée, un jour, le mec, il entend dire qu'une princesse s'est fait enlever. N'écoutant que son courage (imaginez le courage en train d'hurler dans les oreilles du mec qu'il ferait bien de se magner, hilarant !), il se transforme en preux chevalier, et s'en va affronter les monstres pour délivrer la princesse, ne sait qu'en reviendra ? Alors le mec il se retrouve sur l'écran de votre CPC (mais si cherchez bien le petit sprite mal dessiné, c'est lui eh banane !!), il avance il rencontre des SUCE, des VILU (les noms des monstres ils craignent non ?). Bon, de temps en temps il se récolte des pièces d'or. Paf d'un seul coup on lui dit que la princesse est là devant lui, alors le mec y regarde, et puis il voit qu'un triangle avec deux gros ronds et deux petits ronds. Alors le mec il en a marre et puis il trouve qu'on l'a pris pour un con alors le mec il crie partout qu'AVENTURE AU CHATEAU C'EST NUL.

# TOLLINS

---

# TOLLIN 2

## *E.A.O au poteau*

L'E.A.O est, depuis quelques années, l'une des préoccupations majeures de L'Education Nationale. Pourtant l'informatique à l'école ne servirait à rien. Ce fut le thème, en avril dernier, du premier congrès international "education et informatique", organisée par l'UNESCO. Cette opinion serait d'ailleurs l'avis de plusieurs spécialistes dont un éminent professeur d'informatique du Masschusetts Institute of Technology, qui dénie, en effet complètement l'intérêt de l'informatique à l'école. Il y a quatre ans déjà le Pr Lussato avait émis cette opinion dans deux de ses ouvrages. L'Education nationale devra-t-elle reprendre les ordinateurs qu'elle a eu tant de mal à installer dans les écoles ?

## *CANCER OVER*

Non ce n'est pas le titre d'un nouveau jeu, mais l'idée étonnante de certains médecins américains qui essaient d'allier thérapeutique et informatique. Ils ont décidé chez les enfants atteints de cancer de leur préconiser une séance de jeu vidéo. Pourquoi ? Parceque ce jeu permettrait à l'enfant, sous un aspect ludique, de l'aider à visualiser son mal. Le mal, représenté par un petit monstre, s'efforce de manger tous les globules disséminés dans un labyrinthe. Mais l'enfant en manoeuvrant son personnage, tente de détruire le monstre. Résultat: Une envie farouche de vaincre le mal pour éviter le 'GAME OVER' qui lui serait fatal.

## *OVER DOSE*

Paradoxalement l'informatique entrainerait des maladies. Je vous fais peur ? C'est le cas d'un jeune danois de 18 ans qui est le premier cas européen déclaré de 'la maladie de l'ordinateur'. Il s'est vu interné en hopital psychiatrique pour 'troubles de la personnalité' et 'developpement émotionnel inhibé' liés à l'ordinateur. Ce patient avait réalisé un transfert affectif total sur sa bécane. Il ne parlait plus qu'en langage codé, se muré derrière des centaines de mètres de listing et en était arrivé à mépriser les humains. Déjà aux débuts des années 80, A. Flugerman, rédacteur en chef d'une revue spécialisée en informatique, avait perdu la raison et s'était jeté du Golden Gate. Ce 'techno-stresse' allait donner le départ à toutes une série de troubles 'informatico-psychiques' qui n'en finissent pas de toucher tous les fous de micro. Bon je vous laisse car on vient de me passer la camisole de force et c'est pas facile de

# PRO-GRAMME

```
5 **** POLYNOMES ****
10 CLS
20 INPUT "Quel est le degre de votre polynome ";n
30 DIM a(n),b(n),sig(n),reel(n),imagi(n):n1=n
40 CLS:PRINT"ENTREE DES COEFFICIENTS":PRINT:PRINT
50 FOR i=n TO 0 STEP -1
60 PRINT:PRINT"coefficient de X^";i;:INPUT " = ";an
70 a(n-i)=an
80 NEXT i
90 GOTO 240
100 s=0:p=0
110 GOSUB 350
120 ERO=(ABS(s1-s)+ABS(p1-p))/(ABS(s1)+ABS(p1))
130 s=s1:p=p1
140 IF ERO>0.001 THEN GOTO 110
150 FOR e=1 TO 5
160 GOSUB 350
170 s=s1:p=p1
180 NEXT e
190 GOSUB 450
200 n=n-2
210 FOR i=0 TO n
220 a(i)=b(i)
230 NEXT i
240 IF n>2 THEN 100
250 IF n=2 THEN 280
260 reel(1)=-a(1)/a(0):imagi(1)=0
270 GOTO 300
280 s=-a(1)/a(0):p=a(2)/a(0)
290 GOSUB 450
300 CLS:PRINT"**** SOLUTIONS ****":PRINT:PRINT
310 FOR i=1 TO n1
320 PRINT"X";i;" = ";reel(i);" + i * ";imagi(i)
330 NEXT i
340 END
350 b(0)=a(0):b(1)=a(1)+s*b(0):b(2)=a(2)+s*b(1)-p*b(0)
360 sig(0)=0:sig(1)=b(0):sig(2)=b(1)+s*sig(1)
370 FOR k=3 TO n
380 b(k)=a(k)+s*b(k-1)-p*b(k-2)
390 sig(k)=b(k-1)+s*sig(k-1)-p*sig(k-2)
400 NEXT k
410 d=sig(n)*sig(n-2)-sig(n-1)^2
420 ds=b(n-1)*sig(n-1)-b(n)*sig(n-2)
430 dp=b(n-1)*sig(n)-b(n)*sig(n-1)
440 s1=s+ds/d:p1=p+dp/d
450 elta=s*s-4*p
460 IF elta<0 THEN 510
470 reel(n)=0.5*(s+SQR(elta)*SGN(s))
480 reel(n-1)=p/reel(n)
490 imagi(n)=0:imagi(n-1)=0
500 RETURN
510 reel(n)=s/2:reel(n-1)=s/2
```



MOI J'AIME  
PAS LES MATHS

Nous dirions meme plus  
si la censure ...



