

N°4

# INFO SYSTEME CPC



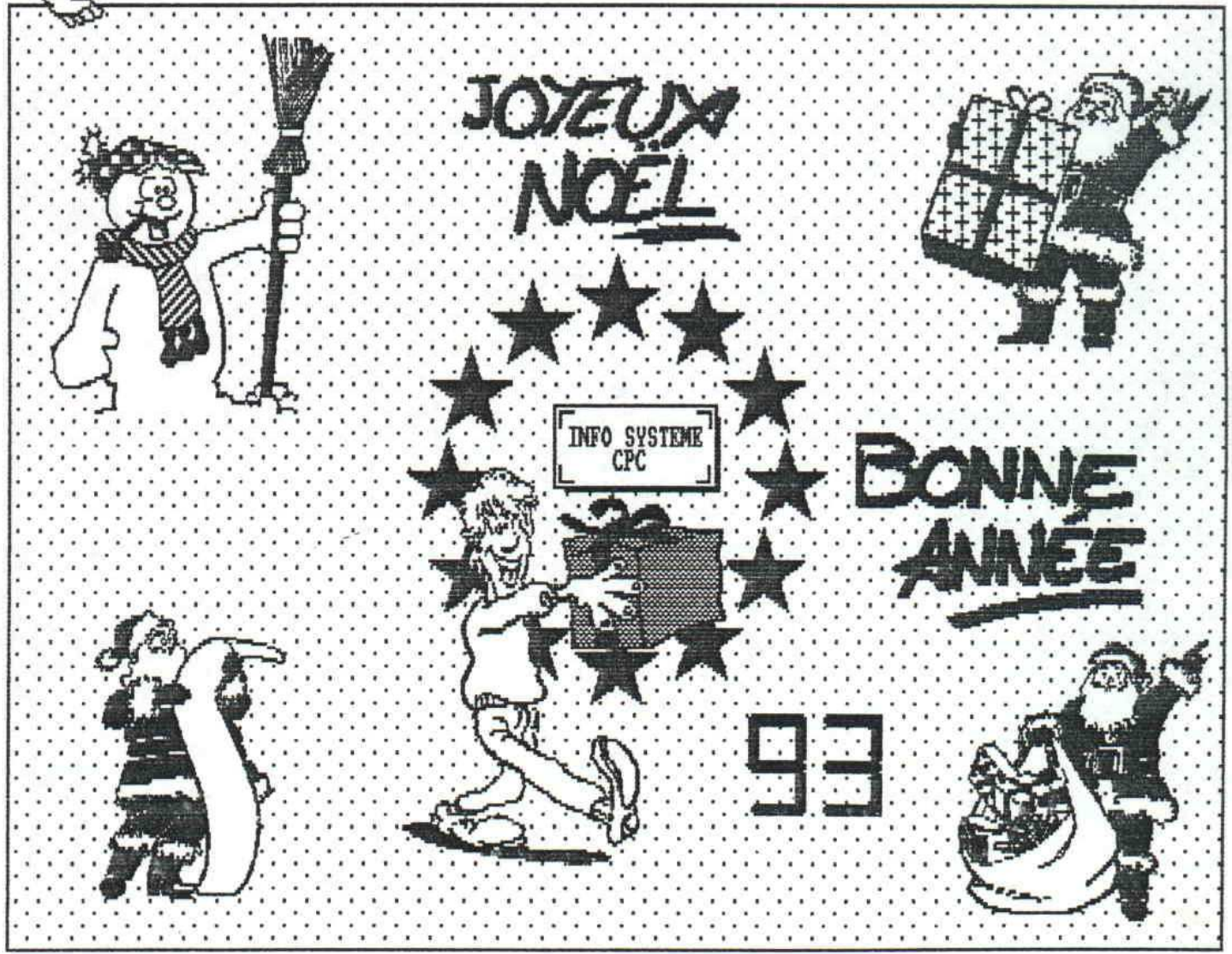
Rédaction: INFO SYSTEME CPC - 13, Rue du Baloir 23320 SAINT-VAURY  
COSSART J.M 24, Rue René Cassin 62160 BULLY-LES-MINES

REDACTEUR : CARON FRANCK - SCANNER : COSSART JEAN-MICHEL

Port: 4,20<sup>F</sup>

## FREEWARE

### SPECIAL FRENCH





## EDITORIAL



Salut ! Nous avons beaucoup de choses à vous dire dans cet édit; mais nous allons essayer d'être bref. Premièrement, l'équipe c'est agrandie. Vous verrez dans ce numéro des articles de MONOT MICHAEL (tests fanzines et solutions jeux d'aventures), ainsi que de DOS SANTOS FRANCISCO (assembleur). D'autres personnes vont apporter leur aide dans les numéros à venir (NICOLAS JULIEN, ex rédacteur du fanzine disc CPC VRAI, collaborera pour le supplément disc; LACROIX ERIC fera des tests jeux;...)

Deuxièmement, ce numéro "SPECIAL FIN D'ANNEE" devait être COOL. Mais il est tellement difficile de faire un numéro en un mois que nous avons du faire avec les articles que nous avons de prêt. Nous sommes navré d'avoir "bâclé" ce numéro, mais on se rattrapera au prochain. Vous devrez donc avaler (ça va être dur en cette période de fin d'année) un cours d'assembleur (celà dit très bien expliqué). Nous vous invitons à lire l'avant-première du tout dernier logiciel de gestion de discs qui promet de dépasser ses grands frères (test au prochain numéro).

Troisièmement, FRANCK (le rédacteur) c'est emporté dans ses délires. Il a certainement "choqué" certaines âmes avec son histoire au sujet de CHANTAL GOYA. Il s'en excuse très sincèrement et promet qu'il ne le fera plus. Dernière chose avant de vous quitter: le CONCOURS. Il n'y a pas grand chose à gagner, mais nous avons tellement envie d'offrir quelque chose ! Cet édit est terminé. Nous vous donnons rendez-vous en février (vers le 15).

JOYEUX NOEL ET BONNE ANNEE 1993.

La rédaction.

exclusivité A.S.C



Le CPC, depuis sa naissance, a vu une quantité phénoménale de logiciels. A moins que vous n'ayez acheté le votre que dans l'intention de jouer, vous avez un moment donné éprouvé le besoin d'utiliser un utilitaire de gestion de disquettes. A ce jour, il en existe pas mal (DISCOLOGY, DISC+ULTRA, ...).

Nous avons le privilège de vous présenter le dernier en date, qui sortira courant janvier. Il possède des options inédites qui rendront jaloux ses adversaires et qui n'attendent que vous pour être utilisées.

Cette utilitaire se nomme CPC TOOLS DELUXE V1.0.

CPC TOOLS DELUXE est constitué de 12 logiciels qui vous permettrons de restaurer des données, sauvegarder, programmer, éditer, explorer, formater, analyser, copier, ...

Ces 12 utilitaires sont les suivants:

**CPC SHELL™** renommer, supprimer, localiser, imprimer, déplacer, exécuter, visualiser des fichiers.

**DISK SERVICE™** copier partiellement ou intégralement, formater, analyser.

**BACKUP™** sauvegarder le contenu d'une disquette en quelques fichiers.

**DISK ARCHIVIST™** archiver le contenu d'une disquette en un seul fichier avec sauvegarde du DIRECTORY.

**RECOVER™** détecter les erreurs logiques d'une disquette (MAPPING).

**DISK EDITOR™** modifier le contenu d'une disquette (c'est un éditeur!).

**ASC EDITOR™** créer un programme au format ASCII en utilisant le langage BASIC.

**HEX EDITOR™** créer un programme en assembleur ou désassembler un programme.

**UNDELETE™** régénérer un fichier effacé par un ERA.

**TEXT EDITOR™** créer un fichier texte (non exécutable) avec possibilité de l'imprimer.

**EXPLORER™** analyser une disquette pour informations (capacité restante, état physique, blocs libres...)

**DISK CHECKER™** supprimer les groupes "flottants" d'une disquette dû aux effacements de fichiers trop nombreux.

Nous ferons un test complet dans le prochain numéro de février. En attendant, vous pouvez toujours réserver un exemplaire de ce logiciel en écrivant à:

**RUZICKA DANIEL**  
12, Rue du Prof. Calmette  
60180 NOGENT-SUR-OISE

Ah, une dernière chose: Son prix est de 450 F T.T.C et est livré avec une notice (env. 150 pages), une garantie de 60 jours et une carte d'immatriculation (qui servira pour le service technique en cas de problème).

# ASSEMBLEUR EN MACHINE

(1ere PARTIE)

Vous vous êtes sans doute rendu compte que dans votre excellent fanzine INFO SYSTEME CPC la rubrique assembleur manquait d'explications; mais il faut comprendre que notre rédacteur en chef ne peut pas tout faire. Je vais donc m'occuper de cette rubrique du mieux que je peux.

Ne sachant pas quelles sont vos connaissances en assembleur et m'apercevant que beaucoup d'entres vous sont ignorants dans ce domaine je crois que le mieux c'est de commencer à vous initier au langage machine (certains trouveront qu'il y a trop de bla-bla alors je vous préviens que le premier cours est toujours le moins intéressant, plus on avance, plus c'est intéressant).

## Qu'est ce que le langage machine ?

Comme son nom l'indique c'est le langage de la machine !! Vous savez sans doute que le cerveau d'un ordinateur c'est son micro-processeur, c'est lui qui commande tout, qui dirige tout dans l'ordinateur, et figurez-vous qu'il ne connaît qu'un seul

langage (le langage machine). Mais vous allez me dire qu'il connaît aussi le BASIC, eh ben non ! Le BASIC est un langage interprété. L'interpréteur BASIC lit au fur et à mesure le programme BASIC et exécute en conséquence des instructions compréhensibles par l'ordinateur. On voit donc déjà

apparaître un des avantages de programmer directement en langage machine, on peut ainsi éviter tout le long processus d'interprétation du programme d'ou gain en rapidité d'exécution. En langage machine on gagne en place occupée en mémoire (entre 2 programmes ayant la même fonction le programme en langage machine est incroyablement plus court que le programme BASIC), et surtout on peut pratiquement tout faire si l'on programme en langage machine (vous n'avez qu'à regarder les démos, les fanz sur disque, etc...

tout ce que vous revez de faire et que vous ne pouvez faire en BASIC).

Avec du travail vous arriverez (je l'espère) à en faire autant.

Le langage machine a également des inconvénients : c'est une suite

de codes (vous savez les longs listings de DATA !! incompréhensible pour un être humain), il est propre à un micro-processeur et dépend aussi du reste de son environnement (des divers périphériques) ce qui veut dire que le langage machine dépend de tout l'ordinateur.

Si on apprend le langage machine il faut aussi savoir comment utiliser les autres éléments de l'ordinateur pour profiter de toutes ses possibilités.

## Langage assembleur, langage machine c'est la même chose ?

Par abus de langage on emploie indifféremment les deux, en fait le langage machine est une suite de codes alors que le langage assembleur est une suite d'expressions ou chaque expression résume l'action d'un code machine. C'est donc en langage assembleur que l'on programme: on écrit son programme en langage assembleur et pour convertir ce programme en codes (langage machine) on fait appel à un compilateur. Ce compilateur s'appelle un assembleur dans le cas du passage programme en langage assembleur → programme en langage machine et désassembleur dans l'autre cas. Un désassembleur est aussi un outil important du programmeur puisqu'il permet de convertir un programme en langage machine (fait par quelqu'un d'autre) en langage assembleur que l'on comprendra facilement.

Bon passons à chose sérieuse avec un exemple: comparons 2 programmes ayant la même fonction: celle de remplir l'écran (poker) avec la valeur &CC.

En BASIC :

```
10 HL=&C000
20 POKE HL,&CC
30 HL=HL+1
40 IF HL=&FFFF THEN 20
50 RETURN
```

En langage machine ce programme se traduit par les codes:

```
&21 &00 &C0 &36 &CC &23 &BC &20 &FA &C9
```

NON, c'est pas fini! Regarder un peu la prochaine page .....

(ASSEMBLEUR: Suite)

Mais comment faire digérer ces codes machines pour que l'ordinateur comprenne qu'il s'agit d'un programme en langage machine ? C'est simple il n'y a qu'à utiliser la puissance du BASIC si simple à utiliser pour nous sortir d'affaire, voilà donc le programme chargé de placer les codes machine en mémoire :

```

10 MEMORY &9FFF          50 NEXT I
20 FOR I=&A000 TO &A009   60 END
30 READ A                 70 DATA &21,&00,&C0,&36,&CC,&23,&BC,&20,&FA,&C9
40 POKE I,A

```

Après avoir saisi le premier programme lancez-le avec un GOSUB 10 et attendez tranquillement la fin du programme. Saisissez maintenant le 2eme programme, faites RUN, le programme machine est maintenant en mémoire il ne reste plus qu'à le lancer avec cette fois-ci un CALL &A000. Voilà, admirer le résultat. Vous pouvez lancer notre programme en langage machine autant de fois que vous le voulez par un CALL &A000, le programme BASIC qui a servi à le mettre en mémoire n'est plus nécessaire.

On voit sur cet exemple que le programme en langage machine est plus rapide (et c'est un euphémisme) mais aussi qu'il est plus court 10 octets (de &A000 à &A009) au lieu de 88 octets pour le même programme BASIC.

Voilà l'explication des 2 programmes:

BASIC	Langage assembleur
10 HL=&C000	LD HL,&C000 on place le début de l'écran dans HL
20 POKE HL,&CC	LD (HL),&CC on stocke la valeur &CC à l'adresse pointé par HL (à l'écran)
30 HL=HL+1	INC HL on ajoute 1 à HL
40 IF HL(<=&FFFF THEN 20	CP H on teste si c'est fini
50 RETURN	JR NZ,&A006 on boucle avec un saut relatif si Non Zéro
	RET retour c'est fini
GOSUB 10	CALL &A000 appel du programme

Voilà j'espère que ce bref aperçu des possibilités offertes par le langage machine vous a donné envie de continuer. Nous allons poursuivre en faisant quelques calculs dans cette 2eme partie consacrée au numérique.

En électronique il y a deux façons d'exprimer un nombre :

- l'électronique analogique : exemple une lampe brille plus ou moins suivant l'importance du courant, on quantifie un phénomène.
- l'électronique numérique : la lampe est éteinte ou allumée.

On définit ainsi 2 états 0 et 1 (éteint ou allumé). L'électronique numérique est utilisée dans les ordinateurs mais aussi dans de nombreux appareils de la vie quotidienne (disque laser...). La représentation des nombres se fait en décimal pour nous par convention historique, en effet on a dix doigts, on a appris à compter en base 10 mais on aurait très bien pu compter en base 5 si on n'avait qu'une main. Notre micro-processeur lui n'a que 2 doigts (0 ou 1). Il travaille donc dans une base 2 appelée aussi binaire. Pour représenter un chiffre supérieur à 1 en binaire on fait comme en décimal lorsque l'on arrive au chiffre 9 on le remplace par un 0 et on ajoute une retenue au dizaine et ainsi de suite. Voici un tableau qui donne la représentation de chiffres décimaux en binaire:

0 → 0000	2 → 0010	4 → 0100	6 → 0110	8 → 1000	10 → 1010	12 → 1100	14 → 1110
1 → 0001	3 → 0011	5 → 0101	7 → 0111	9 → 1001	11 → 1011	13 → 1101	15 → 1111

Le tableau ne s'arrête à 15 qu'à titre indicatif. On appelle digit un chiffre (ex: 0,1,2...9) mais en binaire un digit porte le nom de bit (Binary digit), on définit le bit de poids faible (le moins significatif) comme étant celui à l'extrême droite, le bit de poids fort (le plus significatif) comme étant celui à l'extrême gauche. Le poids des bits est croissants lorsqu'on lit le chiffre de droite à gauche (idem en décimal les centaines ont un poids plus élevé que les dizaines qui ont un poids plus élevé que les unités).

Intéressons-nous à la composition du chiffre 294 par exemple:

$$294 = 2 * 100 + 9 * 10 + 4$$

$$100 = 10 \text{ puissance } 2 \quad 10 = 10 \text{ puissance } 1 \quad 1 = 10 \text{ puissance } 0$$

Un chiffre en décimal s'écrit grâce au puissance de 10: on prend le digit, on le multiplie par 10 puissance poids du digit et on additionne les résultats obtenus pour tous les digits.

D'un chiffre en binaire on obtient l'équivalent en décimal par la même méthode. On prend le bit qu'on multiplie par 2 puissance poids du bit et ainsi de suite.

Exemple:

$$10010111 = 1 * 2^{\text{puis. } 7} + 0 * 2^{\text{p } 6} + 0 * 2^{\text{p } 5} + 1 * 2^{\text{p } 4} + 0 * 2^{\text{p } 3} + 1 * 2^{\text{p } 2} + 1 * 2^{\text{p } 1} + 1 * 2^{\text{p } 0}$$

$$= 2^{\text{p } 7} + 2^{\text{p } 4} + 2^{\text{p } 2} + 2^{\text{p } 1} + 2^{\text{p } 0}$$

$$= 128 + 16 + 4 + 2 + 1$$

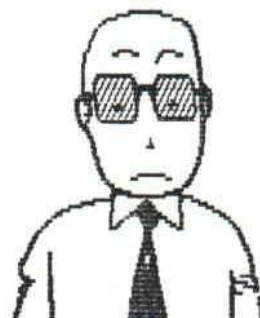
$$= 151$$

A titre d'exercice convertissez ces nombres binaire en décimal:

10001001    01100111    11111111    0010111010011010 (nombre sur 16 bits)

(006TT 'SSZ 'EOT 'LET 'NOI'q'OS)

Voilà! Faute de place le cours s'arrête ici. A la prochaine fois.



RAM 7

## SOS AVENTURES

Hé, oui, je suis tout nouveau à la redac' d'INFO SYSTEME CPC. Cette rubrique sera consacrée aux jeux d'aventures, comme son nom l'indique. Dans chaque numéro de ce fanzine, il y aura maintenant une ou plusieurs soluce de jeux.

Si vous êtes arrivés à bout de vos jeux d'aventures, ce sera sympa de ne les envoyer. Sachez qu'elles seront toutes publiées tôt ou tard.

Vous, qui êtes tout comme moi, passionnés de jeux d'aventures, vous savez sans doute que LANKHOR a cessé sa production de jeux sur nos machines. De ce fait, ces jeux deviennent de plus en plus rares. Nombreux sont les gens qui créent eux même leurs propres jeux d'aventures.

Vous pouvez également me les envoyer, (Ne vous inquiétez pas pour vos disquettes, je vous les renverrais dès que possible), je pourrai en faire de la pub dans cette rubrique.

## La Secte Noire DE



Un grimoire dérobé.

Une secte terrorise un village : il est temps de réagir.

Partez à la recherche du grimoire. Après des jours et des nuits de marche peut-être trouverez-vous l'entrée du repère de la Secte Noire.

Mais, pour vous l'aventure commence, soyez très vigilants, les membres de la Secte sont sans pitié ! Que la chance soit avec vous.

### VOICI LA SOLUTION COMPLETE

N - N - O - feuille tronc - feuille tronc - prends tamis - tamise eau - prends clé - E - appuie branche - N - soulève dalle - prends gants - mets gants - fouille buissons - prends fiole - N - O - fouille sol - prends aimant - E - ouvre porte - entre - regarde statue - appuie bras - sors - E - descends puits - E - examine mur - regarde fissure - écoute

chuchotements - vide fiole - ouvre porte - entre - prends corde - sors - O - attache aimant à corde - plonge corde - tire corde - prends Christ - monte échelle - O - ouvre porte - entre - fixe Christ - entre - prends soutane - sors - sors - S - S - O - S - E - mets soutane - attendre (jusqu'à 23 H) Astharot  
soulève coffre - prends couteau - N - E - E - entre dans armure - sors armure - prends médaillon - pivote chandelier - N - fouille poche - prends papier - S - E - secoue tenture - prends clé - E - montre médaillon - N - O - creve oreiller - prends flacon - vide flacon - lis papier - E - S - O - O - O - O - ouvre grille - N - prends livre - seize - secoue livre - prends formule - S - E - N - donne formule - interroge cuisinier - S - O - S - O - ouvre tiroir - sors - fouille tiroir - prends poudre - E - N - E - N - donne poudre - S - E - E - E - montre médaillon - N - montre repas - N - donne repas - fouille maître - prends amulette - mets amulette - prends grimoire (à 8 H) - ouvre grille - O

Dès le début, il faut aller dans la chambre de Luc puis fouiller la malette qui se trouve au-dessus de l'armoire. Prenez le poignard qui vous permettra d'actionner le passage de la cave, puis prenez la bague. Maintenant allez à la cave et passez le poignard dans la fente située entre les deux piliers. Vous devez répondre à 10 questions se rapportant au jeu.

Vous devez répondre:

- naturellement
- autre
- recherches historiques
- salle à manger
- parchemin
- 3
- 10
- Murielle
- leo
- guy



## Manoir de Morteville

L'un des plus grands danger du MANOIR DE MORTEVILLE est le charme qui s'en dégage: demeure "tranquille" au coeur de la tourmente. A vous de juger: vous y promener comme dans un rêve où y chercher... quoi? MYSTERE! Peut-être le droit de vivre un peu plus longtemps ou de mourir gelé au fond d'un puits ou de quelque souvenir lointain dont vous n'aurez pas su vous dégager à temps!...

### CECI EST VOTRE DERNIERE CHANCE!

Si vous bloquez dans un jeu, envoyez vos questions. Elles seront publiées et le mois suivant, je vous donnerais les réponses que les lecteurs m'auront envoyées.

Tous vos envois concernant cette rubrique devront se faire à:

MONOT Michael  
La Colline N 60  
07100 ANNONAY

Pour ceux qui désirent recevoir le jeu d'aventure JAWS l'étalon de Stéphane St-MARTIN, envoyez une disquette vierge, une enveloppe auto-adressée et timbrée à 4,20 F + un timbre à 2,50 F. Envoyez tout ceci à l'adresse citée ci-dessus. Vous recevrez votre jeu en moins de 5 jours.

A bientôt et j'espère recevoir beaucoup de solutions ainsi que vos jeux d'aventures.

Michael

Vous devez mettre la bague dans la bouche de la statue. Un autre passage secret apparait. Entrez dans la crypte fouillez le cadavre de Murielle. Prenez l'objet en bois et allez tout de suite grenier. Fouillez les meubles jusqu'à que vous trouviez une baguette en bois. Enfilez la dans la boule percée du meuble et mettez l'objet en bois dans la fente meuble. Alors un tiroir secret s'ouvre une lettre vous explique le dénouement l'histoire.

Dans cette nouvelle rubrique de ce fanzine, vous trouverez tous les tests des fanz' que j'aurais reçus.

Si vous faites un fanzine, vous pouvez me l'envoyer à l'adresse que vous trouverez en fin de rubrique.

**CROCO PASSION 8 :**

Ce fanzine commence par une splendide page écran en overscan. Ensuite, une petite intro vous attend avec un scrolling défilant en haut. Le menu se présente de façon traditionnelle sur un décor légèrement baclé (ce n'est pas grave, ce n'est que le menu). Avant chaque rubrique, vous avez droit à une page écran représentant un personnage de Walt Disney. Dans la rubrique Freewares, sur la musique de Gryzor, vous pourrez avoir une liste de 52 frees. Il s'agit de digits, de jeux d'aventures, d'utilitaires et j'en passe. Plus loin, vous trouverez les adresses de 32 fanzines (à CROCO PASSION, ils n'ont pas peur de la concurrence). Vous pourrez vous instruire grâce au cours sur les sprites en assembleur. Cette rubrique commence par une superbe mini-démo. Je ne vous en dis pas plus, à vous de le découvrir. La rubrique BASIC est très courte ; CLANDESTINE vous offre un programme permettant de re-éclater en 4 écrans de 17Ko, un écran de 24Ko. En face B, vous trouverez une initiation au démo-making par STORM. Deux superbes écrans vous attendent.

Vous pouvez écrire à :

Sandrine COUETIER  
3 rue des Hortensias  
91380 CHILLY MAZARIN

et n'oubliez pas la disquette et l'enveloppe auto-adressée ainsi que timbrée à 4,20 F.

**NOTE 16 / 20**

Vous également pouvez vous procurer CROCO PASSION également à :

MONOT Michael  
La Colline N 60  
07100 ANNONAY

en joignant une enveloppe auto-adressée et timbrée à 4,20 F + un timbre à 2,50 F. Réponse assurée sous 5 jours.



**IT'S OK!**



**EUREKA 3 (PAPIER) :**

Ce fanzine papier de 13 pages est vraiment bien présenté. Vous y trouverez :

- un mini-test du traitement de texte "Semword",
- une partie de la notice du logiciel "DANS",
- une rubrique Freewares qui vous offre la possibilité de vous procurer un logiciel permettant de faire des jaquettes pour cassettes vidéo,
- des pokes pour les jeux : Back to the GoldenAge, Adams Family, Baby Jo, Alien Storm, Infernal House, Gardians, Gonzzalez, Loopz, Killer Ball, Double Dragon 3, Blues Brothers,
- des blagues à chaque page,
- tout sur la vie de Two Mag et de Duncan (on n'en a rien à foutre),
- et des infos en vrac...

En fait ce fanzine est plutôt moyen, mais vous passerez un bon moment en le lisant.

Ecrivez pour vous le procurer à :

RABILLARD NIKI  
53 rue Fenelon  
51100 REIMS

N'oubliez pas l'enveloppe auto-adressée et timbrée à 4,20 F.

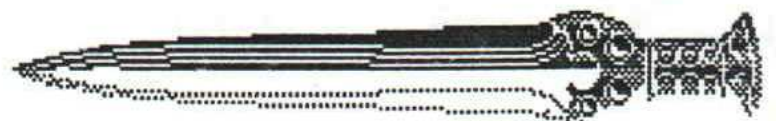
**NOTE : 14 / 20**

Je vous rappelle que vous pouvez envoyer votre fanzine à mon adresse (mais aussi à la redac'), j'en ferais de la pub.

Michael

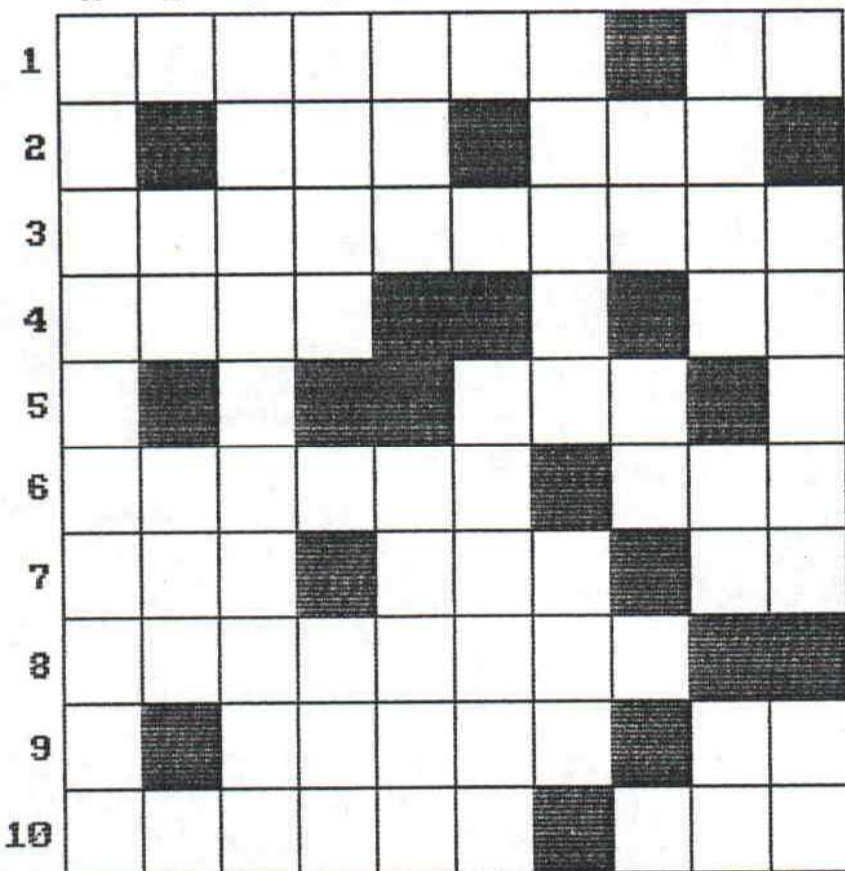
Pour sa première apparition dans ce fanzine, Michael s'en est bien tiré. La mise en page est un peu différente que d'habitude, mais les articles sont bien rédigés.

FRANCK



# CONCOURS - PETITES ANNONCES

A B C D E F G H I J



En fin d'année on offre des cadeaux. Voici un **CONCOURS** où vous pouvez gagner une disquette vierge si vous êtes le premier (ou la première) à compléter correctement la grille ci-contre avant le 10 janvier 1993.

## HORIZONTALEMENT

- 1 Ce numéro en est un - Ordinateur.
- 2 Pilosité - La première.
- 3 Dans pas mal de rayons.
- 4 Réserve d'énergie - possessif.
- 5 Sur la table.
- 6 Donne sa parole - Lie.
- 7 Ego - Bien plus qu'un copain - Moins que deux.
- 8 Un tout.
- 9 Peinture - Nouvel en 1993.
- 10 A toi - Bientôt au dessus des portes.

## VERTICALEMENT

- A Bientôt avec ce fanzine.
- B Participe passé - Pas d'accord.
- C Un vert.
- D Hauteur - Chevalier.
- E Loi à l'envers - Mioche.
- F Croire.
- G Briller - Endroit de rêve (pas toujours).
- H Refus anglais.
- I Nous en avons normalement 5 - Sans effet.
- J Dans toutes les maisons en ce moment - Négation.

Cherche contacts sur 6128 pour échange de jeux.

**LACROIX ERIC**  
91, Rue Descartes  
33600 PESSAC

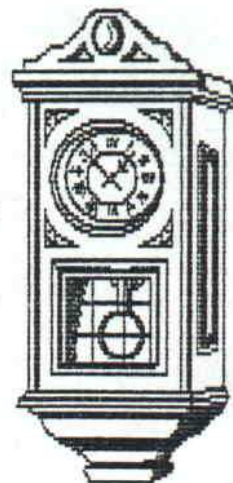
Vends lot de 17 cassettes, neuves d'origine anglaise (transférable sur disquettes) pleines de progs. Prix: 500F port et emballage. Cherche lecteur 3"5/4 40 et 80 pistes pour CPC.

**LORRAIN ROGER**  
Route de Fretterans  
71270 PIERRE-DE-BRESSE



La rédaction recherche toujours un écran couleur (350F) pour réaliser des suppléments discs. (l'écran peut être celui d'un 6128 ou bien être un téléviseur -un petit- avec une péritel).

Il est maintenant l'heure de nous quitter. On se donne rendez-vous au mois de février pour un numéro encore plus beaux (nous l'espérons!) En attendant, nous vous souhaitons un joyeux Noël et une bonne année  
**1993**



Je remercie toutes les personnes qui ont apportées leur aide et leur soutien pour réaliser ce numéro.

FRANCK