

# LE PETIT ILLUSTRÉ

# ELECTRO JACK

FANZINE GRATUIT POUR AMSTRAD

NUMERO 10

REDACTEUR EN CHEF / DISTRIBUTEUR : JACQUES DE LAMAR  
3 AVENUE DES COSMONAUTES - 45 400 FLEURY LES AUBRAIS

REDACTEUR ADJOINT / GRAPHISTE : THE MOTORCYCLE BOY  
28 RUE D'ESTIENNE D'ORVES - 92 130 ISSY-LES-MOULINEAUX





# LA FIN DES HARICOTS !

En 1994, il se passera des choses !... Des choses dont le sens caché et profond se dissimule sous des mots anodins d'apparence ... Des choses qui ne seront pas seules ... Des CHOSSES qui, par la force de la génération spontanée donneront naissance à d'autres choses qui elles même provoqueront

LES CHOSSES qui n'auront qu'un rapport éloigné avec les choses primitives qui auront engendré les CHOSSES dont elles sont issues !

Te voilà averti, mais ne le répète à personne sinon je saurai que c'est toi qui l'a dit !

Je viens d'apprendre la mort de la revue AMSTRAD 100% et je le ressens comme une perte grave ... Moi qui devais t'annoncer un autre truc tout aussi important, je n'ose plus le faire... Je te le dirai plus loin dans ces pages ! Snif ...

Edith ORIALE

E/J

ATHIS-MONS CUGNAUX SANGHIN-EN-MELANTOIS MARTINIQUE  
SAVIGNES LES MINES ISSY-LES MOULINEAUX BONDY POISSY  
LE-FLESSIS-ROBERT VILLENEUVE-LES-GENETS TOULOUSE  
SAINT-JACUT-LES-PINS MELDON LOURDES TOULON DOURI  
BONNEVILLE EGLETON SEPTEME-LES-VALLONS TESSANCOURT  
TARRASCON GIVORS CHERBOURG SAINT-ETIENNE TERRASSON  
LA-GRAVERIE MIONS LE HAURE CERGY-SAINT-CHRISTOPHE  
VILLEDEU-LES-POELLES SAINT-JUERY NOGENT-SUR-OISE  
LENS SAINT-ETIENNE LIMOGES PONT-EVEQUE LE CENDRE  
CHALON-SUR-MARNE NANTES GUEROND LE TRONQUAY LACON  
ROBION (SALUT MARIUS) CHILLY-HAZARIN SANDILLON  
BRUZ MASSY TOULOUSE VALENCES ARREES LANCRANS  
LYON SERQUIGNY HERICOURT AUBIERE TERRY  
ROANNE PARIS HANARS CHALON-SUR-MARNE  
AIX-LES-BAINS SAINT-HAURY  
COURNON FLEURY-LES-AUBRAIS  
SAINT-HEXAN-L'ECOLE PARIS  
PUYRICHARD CHATELLERAU  
LA MACHINE NOGENT-SUR-MARNE

N

HOULME TRAINOU FACHES-THUESNIL PONTDEX AENIERE  
PARIS PLOUSONVELIN TOULON AUCH PONT-CHARRA GISORS  
BEAULIEU ORLEANS LA-ROCHE-SUR-YON EPINAY MONFLEUR  
SAINT-LAURENT-EN-ROYAN LE-PASSAGE LILLERS ROUSSET  
SAINT-JEAN-DE-LA-RUELLE (SALUT MICHEL) VILLENOMBLE  
LUZE NIGENNES SAINT-CYR-SUR-LOIRE SAINT-NAZAIRE  
DIJON ALLASSAC BRIEC LA-VARENNE-SAINT-HILAIRE BU  
HERSIN-COUPIGNY AUBIN-DU-CORMIER LESTICHY TOULOUSE  
STRASSBOURG VILLERS-POL CERGY-SAINT-CHRISTOPHE NIORT  
GOUSSAINVILLE BONENCONTRE HAGUENAU ARLON (BELGIQUE)  
FLEURY-LES-AUBRAIS SAINT-PAPOUL NOISEAU TOURS ALBI  
ROQUEVAIRE PARIS ANSBACH (ALLEMAGNE) HULLCHIN  
BRUYS-LA-BUSSTIERE NOUAIN-LE-FUZELIER  
FLEURY-LES-AUBRAIS LA-ROCHELLE  
LISIEUX AIX-LES-BAINS EDERN  
NANTERRE LIMOGES CHATILLON  
AUXINGHEN ANGERS SAINT-PIERRE  
VIRY-CHATILLON ARMENTIERES  
CONT-SAINTE-HECENCE MEAUX REIMS

BRETAGNY-SUR-ORGES SAINT PRIEST PAU  
NEUTRAUBLING (ALLEMAGNE) VAL-DE-ROURE  
BOURGAIN-JALLIEU MERICOURT IYERES  
BREC'H MARCQ-EN-BREUIL NITRY-MORY  
BRUNOY SULLY-SUR-LOIRE (SALUT ROBERT)  
CALAIS BONQUES LILLEBOINE COISSIN  
FRANCONVILLE CLERMONT-FERRAND CALAIS  
VILLEDEU-LES-POELES NEUVILLE-SUR-SOANE  
BOISSISE-LE-ROI SAINT-MARTIN-DE-FONTENAY ROQUEVAIRE  
FONTENAY-SUR-LOING NEUVILLE-LES-DIEPPES OULLINS PARIS  
NEUVY-SAINT-SEPULCRE SEMOY TOULON DANJOUTIN (SALUT J-P)  
ANTIBES (MOI JE SUIS CONTRE LES ANTIBAISES...) LA-SOURCE  
ARCAÇON BOIS-GRENIER HARNES VOREPPES MONTPELLIER  
ALLAUCH RAPEHE-LES-ARLES LA-FRENYE PLAN-DE-GRASSE  
KERVILLY-PENMARC'H ERRE MAZAN LA-ROCHELLE LE-TOUQUET  
BUCHAREST (ROUMANIE) LE-BARCQUES TOURS LE-TREIGNAC  
LE-TOUQUET LES-MAGES ANGOULEMES PERRY MARSEILLES  
REIMS SAINT-CLAIR SAINTE-FOY-LES-LYONS MENESTREAU



E

SAINTE-MARS-DU-DESERT VILLEPINTE  
PORTES-LES-VALENCES BRETONNEUX  
TALMONT-SAINT-HILAIRE LANGAIS  
PARIS SAINT-JACQUES-DE-LA-LANDE  
SUIPPES CAEN SAINT-ETIENNE  
LA-TOUR-DU-PIN LYON CHALLANS  
BRECEY PARIS BERTRY FALAISE CAEN  
MASSY MONTHOIRCH CARPENTRAS BERCK-SUR-MER  
DOMBSLE VILLERS-LA-MONTAGNE TUFFE AUMETZ NAYOS (GRECE)

Voilà, t'as du reconnaître ton patelin dans la mêlée, j'ai dû me taper tout mon fichier mais il est probable que j'en ai oublié. Au total, ça représente plus de 700 numéros distribués sans compter les Nos 10 ... J'ai fini par déjouer les arnaques de la poste qui ne propose pour les envois que le tarif rapide (appelé tarif normal) alors qu'il en existe un lent !...

PENSÉE : PARLER PLUSIEURS LANGUES EST FORMIDABLE, MAIS DANS LAQUELLE DIT-ON LE MOINS DE C...



# INTERVIEW DE TOM & JERRY

Cette interview a été réalisée grâce à l'intermédiaire de CHANY et de TEBOR 4S

- 1- Commence par ton C.V. le plus complet possible... (Il est évident que tu peux laisser de côté les renseignements qui te semblent trop personnels) Nom, prénom, un ou plusieurs pseudonymes, âge, adresse, études, métier, avenir envisagé, loisirs sur CPC depuis combien de temps ?... Tel? (pour les nanas...)

Je m'appelle Hervé MONCHATRE, j'ai maintenant 24 printemps, ai terminé pour l'instant mes études après une maîtrise d'A.e.s puis une formation d'un an en informatique. Je participe en ce moment à un jeu en réalité virtuelle comportant environ 3 millions de participants, et je recherche du travail !... Avant de m'appeler TOM & JERRY, j'ai eu un autre pseudo, HARRY, sur un serveur qui a disparu: MICROTEL. Je suis sur CPC depuis 1986, cela fait donc pas mal de temps.

- 2- Quelles sont tes principales réalisations ? (programmes, demos, déploiages, Fanzines papier ou sur disc, articles dans des revues, autre...)

J'ai commencé par faire des jeux en BASIC (voir ANSTEL FREE DISC 1) et je me suis mis ensuite à l'assembleur, donc au déploiage et au transfert cassette/disquette, activités 8 combien répréhensibles mais assez sympas au début. Ayant besoin de présentation pour ces forfaits, j'ai pénétré dans les méandres de la programmation style démo-making. Je suis rentré au GPA et ai réalisé ma première vraie démo, GENESIS (au départ prévue pour la CUDDLY DEMO, mais bon...). Ensuite, j'ai programmé quelques utilitaires en assembleur (MARK ERROR, MULTI CODEUR 2, etc...) et, délaissant le craking, je me suis lancé dans les compilations de musiques avec les MUSIC PACK. Voilà en gros, mes réalisations sur CPC.

- 3- Quels noms te viennent à l'esprit en parlant de rivaux sur CPC ? Et quels sont tes correspondants habituels ? Lesquels penses-tu être les meilleurs ?...

Euh, je ne sais pas si l'on peut parler de rivaux, moi je préfère le terme collègues, c'est moins négatif. En ce moment, le groupe le plus actif est BENG!, à la fois pour ces démos et pour les utilitaires très intéressants de CROWN. Du côté Français, en ce moment, c'est plutôt calme, seul CONTRAST produit encore régulièrement des démos (PLASMA DEMO, HIGHWAY TO HELL), et cela risque de ne pas durer... Quant au GPA, pour l'instant rien ! Mais méfiez-vous de l'eau qui dort...

- 4- As-tu mis au point des procédés nouveaux sur CPC ?

A ma connaissance non ! Au niveau technique de programmation, j'ai toujours un mètre de retard par rapport à ce qui se fait à un moment donné, donc pas de découverte fantastique possible...

- 5- Aimes-tu les Fanz et si oui, préfères-tu ceux sur disc ou sur papier ? Pour quelles raisons ?

Oui, j'aime bien les Fanzines, j'en reçois de temps en temps. Mes préférences vont vers les Fanzines papier car je n'ai pas besoin de les rendre compatibles avec mon CPC PLUS ! Je suis aussi sensible au contenu qu'à la forme dans un Fanz et dans cette optique, j'aime particulièrement deux Fanz sur disc : MM&PF et TOW

- 6- Penses-tu que la vague déferlante des consoles tuera les ordinateurs domestiques ? Que penses-tu des utilisateurs qui payent jusqu'à 700F pour un jeu nouveau sur console ? Crois-tu que ce soit le résultat d'une politique délibérée des constructeurs pour juguler le piratage ?

**PENSÉE : EN MEDECINE, FAUT-IL CLASSER LE RACISME PARI MI LES NOUVELLES MALADIES DE PEAU ?..**



Je n'aime pas les consoles et je n'en ai pas chez moi. Même si techniquement elles ont des capacités impressionnantes, je ne supporte pas l'idée de ne pas pouvoir les programmer. Et puis c'est vrai que les jeux sur cartouches atteignent des prix faramineux... A mon avis, les ordinateurs domestiques ont encore de beaux jours devant eux, car ils ont plus de possibilités que les consoles (dessin, musique, bureautique ...).

- 7- Les CPC, c'est foutu ou presque!... Dans combien de temps passeras-tu sur PC ou autre ? Auras-tu l'impression d'y perdre quelque chose ? Quel est l'avantage du CPC et ses inconvénients ?

Arrêter le CPC ? Non, je ne pense pas. J'utilise déjà un PC à côté de mon CPC, mais ce n'est pas pour cela que je le délaisse. Je ne fais pas vraiment la même chose sur les deux machines, c'est tout !!! Le PC est pour la bureautique et les jeux de simulation et le CPC est pour la programmation. Le plus grave inconvénient du CPC est qu'il n'est plus fabriqué ! Son format de disquettes exotique risque à court terme de poser des problèmes, à moins d'avoir un second lecteur... Son avantage primordial est qu'il est très marrant à programmer (Md E/J: facile à dire...) et possède de bonnes possibilités pour une machine de la première génération de 'Home Computers'. Il est solide, fiable et dispose d'une énorme logithèque et son plus est dans ses capacités supplémentaires (Cf PREHISTORICK 2).

- 8- Que penses-tu des dernières publications pour CPC encore dans les kiosques ? (CPC info, A100%, la bible des pokes, Okaz...) Combien de temps leur reste-t-il à vivre ?

CPC Info et A 100% sont des revues assez intéressantes... A100% à un peu tendance à tourner en rond ces derniers temps (faute de news ?), mais certains articles sont vraiment bons. CPC Info est revenu à sa formule initiale, des listings, rien que des listings ! Pour moi, cela n'a pas trop d'intérêt en tant que lecteur, mais en tant



que programmeur, cela m'a permis de vendre quelques programmes. Je vais sûrement bientôt leur en envoyer un nouveau, un petit jeu ... (Md E/J: Chouette, un scoop!) Tant que les lecteurs achèteront ces revues, je ne vois pas pourquoi elles disparaîtraient.

- 9- As-tu déjà bossé jusqu'à épuisement pour une cause qui ne rapporte rien ou préfères-tu le pognon comme certains amateurs de télé ?

Euh... C'est quoi une cause qui ne rapporte rien ??? A partir du moment où l'on s'investit dans un projet, l'on en retire toujours quelque chose, de l'argent, des satisfactions personnelles, etc... De là à faire n'importe quoi pour des sous, non, ce

**PENSÉE : DE TOUS CEUX QUI N'ONT RIEN A DIRE, LES PLUS AGREABLES SONT CEUX QUI SE TAISENT...**



n'est pas mon genre...  
10- Donne une réponse à la question que j'ai omis de te poser et qui te semble pourtant essentielle ...

J'ai quelque chose à dire en effet, achetez le SOUNDTRAKKER de BSC, ce programme est vraiment génial. Comme il est plutôt introuvable en France, je l'ai commandé en Angleterre auprès d'une petite boîte, SENTINEL SOFTWARE. Le gars qui s'en occupe est sérieux et sympa, il souhaite que je lui fasse un peu de pub. Voici son adresse:

SENTINEL SOFTWARE 41, Enmore Gardens  
LONDON SW14RF ANGLETERRE

Le soft vaut 25 livres. Personnellement, j'ai utilisé un mandat postal pour régler ma facture, ça marche !

VOILA, GARDEZ VOTRE CPC, IL N'EST PAS ENCORE FINI !...

Merci d'avoir accepté de participer à cet ultime numéro d'E/J (Je pense en effet qu'il sera le dernier de la série, victime du temps nécessaire à sa réalisation) et merci enfin pour ton travail acharné qui alimente nos CPC.

Pour clore le chapitre des interviews, voici quelques mots de GREES qui anime un serveur minitel dédié au CPC, le 3615 CPCFUN.

Bien que je sois un amateur éclairé du CPC et passionné par tout ce qui y touche, je ne suis pas du tout une vedette (ND E/J: ça c'est

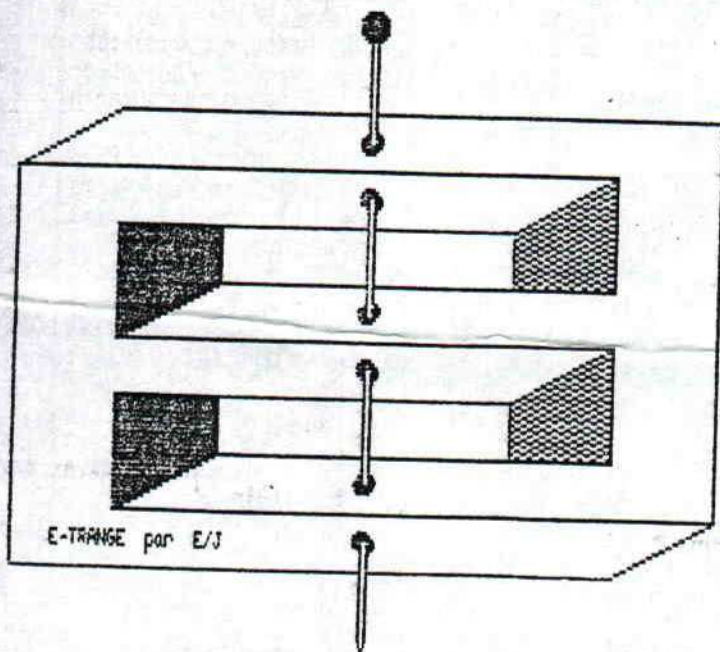
toi qui le dit !...) Alors je crains que mon interview n'offre aucun intérêt. Pour information, j'ai débuté sur un des premiers 464 puis j'ai changé pour le 6128 en évitant de justesse la sortie éphémère du 664 (ouf!). Depuis j'ai gardé cette passion m'amenant à bricoler et collectionner tout ce qui touche au CPC, livres, revues, fanzines, softs, extensions ....

Je n'ai rien inventé en procédés nouveaux, je n'ai presque pas programmé, me contentant d'améliorer certains programmes ou montages. J'ai aussi à mon actif un certain nombre de déplombages mais on ne peut pas considérer cela comme étant de la programmation. Je le répète, le CPC est une machine qui me passionne, et j'ai l'ambition de réunir tout ce qui s'y rapporte, pas pour faire un musée, mais pour pouvoir en faire profiter tous ceux que ça intéresse. C'est également pour cette raison que j'anime le serveur minitel 3615 CPCFUN.

Bref, je continue toujours activement le CPC et si quelqu'un a besoin de quoi que ce soit, se rapportant au CPC bien sûr, il peut m'écrire ou me téléphoner (pas trop tard le soir !) au 90 67 39 18

Merci infiniment à GREES d'avoir répondu aussi gentiment en offrant aux lecteurs de E/J de puiser dans ses connaissances... Voici son adresse pour ceux (comme moi) qui préfèrent le courrier au téléphone ou au minitel:

Serge POIRIER 79 Allée de l'OLIVETTE  
HAMEAU LES VIGNES 84200 CARPENTRAS.



Marrant comme coïncidence ! J'avais fait le dessin d'à côté un jour en voulant réaliser un logo pour représenter E/J mais mes idées ont déraillé en cour de route et le résultat s'en est trouvé tout bouleversé ... Etonnant non ?... Plus je le regarde et plus j'ai mal au cerveau ! Le plus dingue de l'histoire, c'est qu'il va terminer tout juste cette page ! Et pour te prouver que c'est réel, voici le cachet en faisant foi. Tiens ! Mais c'est un logo ?!



PENSÉE : QU'IL DOIT ETRE DOUX DE NE RIEN SAVOIR FAIRE, AU MOINS PERSONNE N'AURAIT BESOIN DE MOI ...



# MATHS

# GEOMETRIE

CALCULS  
AUTOMATIQUES...

```

10 '
11 ' Les Triangles Rectangles
    par ELECTRO-JACK
12 '
13 CLS:MODE 2:LOCATE 19,2:PRIN
T"LES TRIANGLES RECTANGLES"
:PRINT SPC(18):PRINT STRING
$(24,215):ORIGIN 10,300:DRA
WR 320,0:ORIGIN 400,200
14 DRAWR 50,71,1:DRAWR 100,-71
:DRAWR -150,0:MOVER 50,0:DR
AWR 0,71
15 LOCATE 57,8:PRINT"A":LOCATE
48,14:PRINT"B":LOCATE 57,1
4:PRINT"H":LOCATE 72,14:PRI
NT"C":LOCATE 60,4:PRINT"Ang
le BAC=90 degres"
16 LOCATE 60,6:PRINT"AH = Haut
eur"
17 LOCATE 2,6:PRINT"Formules d
e THALES , EUCLIDE et PYTHA
GORE"
18 LOCATE 2,9:PRINT"AB = BH x
BC = AH"+CHR$(240);:PRINT
"+BH"+CHR$(240);:PRINT" =
BC"+CHR$(240);:PRINT"-AC"+C
HR$(240)
19 ORIGIN 42,278:GOSUB 75:ORIG
IN 130,278:GOSUB 75:ORIGIN
216,278:GOSUB 75
20 LOCATE 2,12:PRINT"AC = HC
x BC = AH"+CHR$(240);:PRIN
T"+HC"+CHR$(240);:PRINT" =
BC"+CHR$(240);:PRINT"-AB"+
CHR$(240)
21 ORIGIN 42,228:GOSUB 75:ORIG
IN 130,228:GOSUB 75:ORIGIN
216,228:GOSUB 75
22 LOCATE 2,15:PRINT"AH = BH
x HC = AB"+CHR$(240);:PRIN
T"-BH"+CHR$(240);:PRINT" =
AC"+CHR$(240);:PRINT"-HC"+
CHR$(240)
23 ORIGIN 42,180:GOSUB 75:ORIG
IN 130,180:GOSUB 75:ORIGIN
216,180:GOSUB 75
24 LOCATE 2,18:PRINT"BC = AB"
+CHR$(240);:PRINT"+AC"+CHR$(
240);:PRINT" BH = (BC"+
CHR$(240);:PRINT"-AC"+CHR$(
240);:PRINT") HC = (BC"
+CHR$(240);:PRINT"-AB"+CHR$(
240);:PRINT")":ORIGIN 184,
112

```

```

25 DRAWR 70,0:MOVER 84,0:DRAWR
70,0:ORIGIN 42,132:GOSUB 7
5
26 LOCATE 27,19:PRINT"BC
BC":LOCATE 30,25
:PRINT"Une touche ...":CALL
&BB18
27 'calculs sur les triangles
rectangles
28 CLS:ORIGIN 450,200
29 DRAWR 50,71,1:DRAWR 100,-71
:DRAWR -150,0:MOVER 50,0:DR
AWR 0,71
30 LOCATE 63,8:PRINT"A":LOCATE
54,14:PRINT"B":LOCATE 63,1
4:PRINT"H":LOCATE 78,14:PRI
NT"C"
31 LOCATE 23,2:PRINT"CALCULS s
ur les TRIANGLES RECTANGLES
":LOCATE 23,3:PRINT STRING$(
36,45):LOCATE 1,5:PRINT" 1
..... AB et AC
32 LOCATE 1,7:PRINT" 2
AB et BC
33 LOCATE 1,9:PRINT" 3
AC et BC
34 LOCATE 1,11:PRINT" 4
AIRE et AC
35 LOCATE 1,13:PRINT" 5
AIRE et AB
36 LOCATE 1,15:PRINT" 6
AB, AH et HC
37 LOCATE 1,17:PRINT" 7
AC, AH et BH
38 LOCATE 1,19:PRINT" 8
BC, AH et BH
39 LOCATE 1,21:PRINT" 9
BC, AH et HC
40 LOCATE 20,25:PRINT"Quelles
donnees possédez-vous ? (1
à 9)"
41 TE$=INKEY$:IF TE$="" OR TE$
<"1" OR TE$>"9" THEN 41
42 IF TE$<"1" OR TE$>"9" THEN
41
43 IF TE$="1" THEN GOSUB 53:LO
CATE 35,5:INPUT ab,ac:GOSUB
74:GOTO 55
44 IF TE$="2" THEN GOSUB 53:LO
CATE 35,7:INPUT ab,bc:GOSUB
74:GOTO 56
45 IF TE$="3" THEN GOSUB 53:LO
CATE 35,9:INPUT ac,bc:GOSUB

```

```

74:GOTO 57
46 IF TE$="4" THEN GOSUB 53:LO
CATE 35,11:INPUT ai,ac:GOSU
B 74:GOTO 58
47 IF TE$="5" THEN GOSUB 53:LO
CATE 35,13:INPUT ai,ab:GOSU
B 74:GOTO 59
48 IF TE$="6" THEN GOSUB 53:LO
CATE 35,15:INPUT ab,ah,hc:G
OSUB 74:GOTO 60
49 IF TE$="7" THEN GOSUB 53:LO
CATE 35,17:INPUT ac,ah,bh:G
OSUB 74:GOTO 61
50 IF TE$="8" THEN GOSUB 53:LO
CATE 35,19:INPUT bc,ah,bh:G
OSUB 74:GOTO 62
51 IF TE$="9" THEN GOSUB 53:LO
CATE 35,21:INPUT bc,ah,hc:G
OSUB 74:GOTO 63
52 GOTO 41
53 LOCATE 1,25:PRINT" Ent
rez vos données séparées pa
r une VIRGULE"
:RETURN
54 '
55 bc=SQR((ab*ab)+(ac*ac)):bh=
((bc*bc)-(ac*ac))/bc:hc=bc-
bh:ah=SQR(bh*hc):pe=ab+ac+b
c:ai=(ab*ac)/2:GOTO 64
56 ac=SQR((hc*hc)-(ab*ab)):bh=
((bc*bc)-(ac*ac))/bc:hc=bc-
bh:ah=SQR(bh*hc):pe=ab+ac+b
c:ai=(ab*ac)/2:GOTO 64
57 ab=SQR((bc*bc)-(ac*ac)):bh=
((bc*bc)-(ac*ac))/bc:hc=bc-
bh:ah=SQR(bh*hc):pe=ab+ac+b
c:ai=(ab*ac)/2:GOTO 64
58 ab=(ai*2)/ac:bc=SQR((ab*ab)
+(ac*ac)):bh=((bc*bc)-(ac*a
c))/bc:hc=bc-bh:ah=SQR(bh*h
c):pe=ab+ac+bc:ai=(ab*ac)/2
:GOTO 64
59 ac=(ai*2)/ab:bc=SQR((ab*ab)
+(ac*ac)):bh=((bc*bc)-(ac*a
c))/bc:hc=bc-bh:ah=SQR(bh*h
c):pe=ab+ac+bc:ai=(ab*ac)/2
:GOTO 64
60 ac=SQR((ah*ah)+(hc*hc)):bh=
SQR((ab*ab)-(ah*ah)):bc=bh+
hc:pe=ab+ac+bc:ai=(ab*ac)/2
:GOTO 64
61 hc=SQR((ac*ac)-(ah*ah)):ab=
SQR((ah*ah)+(bh*bh)):bc=bh+
hc:pe=ab+ac+bc:ai=(ab*ac)/2

```

## POLITIQUE :

VOYAGE A L'ETRANGER ; LES LANG ONT ADORÉ L'INTERIEUR DES BUSCH ...  
( propos recueillis par la méthode du BUSCH à oreille ... )



```

:GOTO 64
62 ab=SQR(bh*bc):hc=bc-bh:ac=S
QR(hc*bc):pe=ab+ac+bc:ai=(a
b*ac)/2:GOTO 64
63 bh=bc-hc:ah=SQR(bh*bc):ac=S
QR(hc*bc):pe=ab+ac+bc:ai=(a
b*ac)/2:GOTO 64
64 ORIGIN 450,200:DRAWR 50,71,
0:DRAWR 100,-71,0:DRAWR -15
0,0,0:MOVER 50,0:DRAWR 0,71
0
65 PEN 0:LOCATE 63,8:PRINT "A":
LOCATE 54,14:PRINT "B":LOCAT
E 63,14:PRINT "H":LOCATE 78,
14:PRINT "C":PEN 1:LOCATE 60
,4:PRINT "*****"
66 LOCATE 55,6:PRINT "AB =" :L
OCATE 60,6:PRINT #0,USING "#
*****" :ab
67 LOCATE 55,8:PRINT "AC =" :L
OCATE 60,8:PRINT #0,USING "#
*****" :ac
68 LOCATE 55,10:PRINT "BC =" :L
OCATE 60,10:PRINT #0,USING
"*****" :bc
69 LOCATE 55,12:PRINT "BH =" :L
OCATE 60,12:PRINT #0,USING
"*****" :bh
70 LOCATE 55,14:PRINT "HC =" :L
OCATE 60,14:PRINT #0,USING
"*****" :hc
71 LOCATE 55,16:PRINT "AH =" :L
OCATE 60,16:PRINT #0,USING
"*****" :ah
72 LOCATE 55,18:PRINT "Peri =" :L
OCATE 60,18:PRINT #0,USING
"*****" :pe
73 LOCATE 55,20:PRINT "aire =" :L
OCATE 60,20:PRINT #0,USING
"*****" :ai:z
z=5:LOCATE 30,25:PRINT "Une
touche ...":CALL &BB18:RUN
74 LOCATE 2,24:PRINT STRING$(7
8,32):LOCATE 2,25:PRINT STR
ING$(78,32):RETURN
75 DRAWR 6,-20:DRAWR 6,20:DR
AWR 60,0:DRAWR 0,-4:RETURN

```

T'as vu comment j'ai bossé pour que les résultats tombent tous cuits devant tes yeux bouffis, glauques et fiévreux ? Après un pot-pourri des formules en guise de présentation, le programme te demande quelles sont les dimensions en ta possession afin de calculer

## LES TRIANGLES RECTANGLES

Formules de THALES , EUCLIDE et PYTHAGORE

Angle A=90 degrés

$$AB = \sqrt{BH \times BC} = \sqrt{AH^2 + BH^2} = \sqrt{BC^2 - AC^2}$$

$$AC = \sqrt{HC \times BC} = \sqrt{AH^2 + HC^2} = \sqrt{BC^2 - AB^2}$$

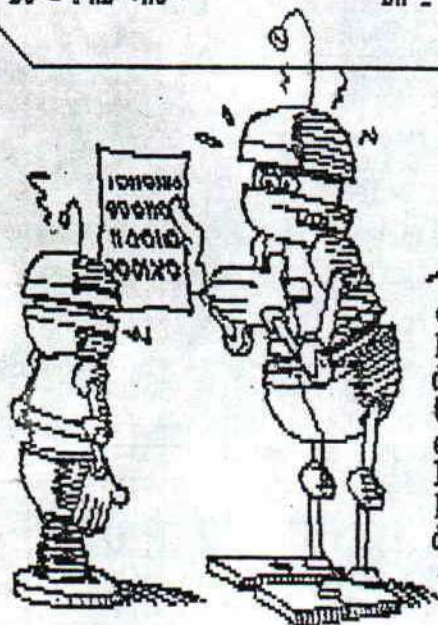
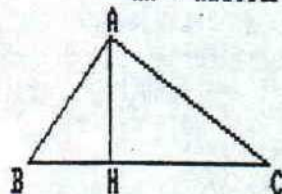
$$AH = \sqrt{BH \times HC} = \sqrt{AB^2 - BH^2} = \sqrt{AC^2 - HC^2}$$

$$BC = \sqrt{AB^2 + AC^2}$$

$$BH = \frac{(BC^2 - AC^2)}{BC}$$

$$HC = \frac{(BC^2 - AB^2)}{BC}$$

AH = Hauteur



AUTOMATIQUEMENT les autres données. Les flemmards peuvent se passer de la page de présentation et ne taper qu'à partir de la ligne 27, le fonctionnement n'en sera pas perturbé pour autant. Attention en copiant de ne pas te gourrer dans les nombreuses lignes de formules (de 55 à 63). C'est surtout au niveau du nombre des parenthèses que se situent les erreurs mais aussi, il arrive

quelquefois d'inverser les lettres d'une variable (ex: AC devient CA) et il faut un temps fou pour retrouver les erreurs.

Il reste assez aisé de suivre le déroulement des calculs dans les lignes de formules quand on sait que AB, BC et AC sont les cotés, BH la hauteur, PE le périmètre et AI l'aire ou la surface.

Il faut que tu saches qu'en ce qui concerne les triangles rectangle, ce n'est pas tout ! J'ai aussi écrit un prog qui résoud les problèmes par la Trigonométrie... Mais il nécesiterait trop de place pour le publier et ceux qui n'aiment pas le sujet n'enverraient des lettres incendiaires. Donc si tu es intéressé, il suffit d'envoyer un disc (plein de préférence) à la rédaction pour le recevoir en retour.

MINITEL ROSE: IL Y A PRESQUE TOUTS LES NOMS ET POURTANT IL MANQUE ULLAH ...



# SPECIALE FRACTIONS

Tiens, bizarre dois-tu te dire, cette fois-ci la page ne commence pas par le programme !... Maintenant qu'on est entre nous (en lisant le mot Fractions, les autres lecteurs ont filé vers des pages plus lointaines)

je peux bien te l'avouer, j'ai fait tout l'inverse de l'habitude: En temps normal, j'écris un programme sur un sujet bien déterminé puis à force de ruse et de ténacité, j'arrive à le faire tenir en 10 lignes de Basic bien tassées... C'est exactement ce que j'ai fait avec PGCD qui devait être le sujet de cet article MAIS!

En cours de réalisation, je consulte un bouquin de Maths et là, enfer et damnation, je tombe sur une formule que je ne connaissait pas et qui donne directement le PPCM à partir du PGCD... Bouges-pas je te l'écris:

$$\text{PPCM} = \frac{\text{NUMERATEUR} \times \text{DENOMINATEUR}}{\text{PGCD}}$$

Je ne savais même pas qu'il existait une relation entre les deux et ces empaffés de prof de maths se sont bien gardés de me le dire. Sûrement pour le plaisir de me refiler des tonnes d'exercices concernant les produits de facteurs premiers.  $\alpha\sum\beta\lambda$  !!! C'est le bruit de l'éclair qui a traversé ma pensée en prononçant ces 3 derniers mots... Déjà que j'avais passé pas mal de temps à modifier mon programme pour y rajouter la formule et voilà qu'une simple pensée vient détruire tout mon ouvrage. Je suis sûr que dans un temps ancien j'ai écrit un truc sur ces fameux produits de facteurs... mais où ??? Après des heures de recherche, je mets la main dessus, pourquoi suis-je aussi bordélique ? C'est juré, dès que j'ai du temps je classe tout ça... QUI SE MARRE ? Je veux le silence ! SILENCE !!! Je veux pouvoir entendre voler un portefeuille ! Je le teste... OK, il faut absolument que je rajoute ça en le modifiant. Adieu 10 lignes ! Il n'est plus question de pouvoir le faire à moins de le fractionner Merdeeee ! J'ai prononcé le mot fatal: Fractions... Je n'en sortirai donc jamais ? Encore des recherches pour trouver un prog sur le sujet, épuration, modif des variables pour le rendre compatible et enfin galère pour faire afficher les résultats à l'en droit voulu et enfin, après des heures et des boîtes d'aspirine, voici le bébé ! Je n'en peux plus, je vois des tâches noires devant mon écran... C'est mes yeux ou l'EDF?... Y manquerait plus qu'y m'coupent la sauce ! Attends-moi, je fais une sauvegarde car je serais bien incapable de refaire cet article que je tape directement sans brouillon. C'est la première fois que je le fais, mais je recommencerai, comme je tapes lentement, ça laisse libre cours à mon imagination et je peux délirer tranquille... Bon, tu me retrouves à la page d'à côté, j'ai encore des trucs à te dire!

JE N'AI JAMAIS  
PU SENTIR TOUS CES  
SALES PETITS  
P.G.C.D. !



DESSIN EXTRAIT DU CROCO DECHAINE No 19

```
10 ' La totale sur les Fractio
ns par E/J
11
12 MODE 2:INK 0,14: BORDER 17
13 LOCATE 12,2:PRINT"LES FRACT
IONS, PRODUITS DE FACTEURS
PREMIERS, PGCD ET PPCM":LOC
ATE 12,3:PRINT STRING$(58,1
31)
14 WINDOW#1,1,80,23,25:LOCATE#
1,10,1:PRINT#1,"ENTREZ LE N
UMERATEUR ET LE DENOMINATEU
R SEPARÉS PAR UNE VIRGULE"
15 LOCATE#1,10,3:PRINT#1,"Ex:
240,1992 ( MAXI 30000 )":L
OCATE#1,50,3:INPUT#1,numer,
denom
16 LOCATE 22,7:PRINT numer:LOC
ATE 22,9:PRINT denom:ORIGIN
164,200:DRAW# 60,0
17 LOCATE 32,8:PRINT"=":MOVER
```

**PLÉONASME :** C'EST QUAND TU DIS DEUX FOIS LA MEME CHOSE ... EXEMPLE: TROUFFION ...



```

50,0:DRAWR 300,0
18 LOCATE 37,7:nb=numer:GOSUB
31:LOCATE 37,9:nb=denom:GOS
UB 31
19 GOSUB 38:LOCATE 17,14:PRINT
"■:■(■)■ = " :nb1
20 LOCATE 47,14:PRINT"■:■:■
|■ = ":(numer*denom)/nb1
21 nu=numer:de=denom:GOSUB 45:
CLS#1:LOCATE 22,19:PRINT nu
mer:" : " :numer/n1
22 LOCATE 22,21:PRINT denom:"
: " :denom/n2:ORIGIN 160,80:
DRAWR 110,0
23 LOCATE 40,20:PRINT"-":MOVER
80,0:DRAWR 60,0:GOSUB 45
24 IF numer=n1 AND denom=n2 TH
EN LOCATE 45,19:PRINT numer:
LOCATE 45,21:PRINT denom:L
OCATE 55,20:PRINT"IRREDUCTI
BLE":GOTO 26
25 LOCATE 45,19:PRINT n1:LOCAT
E 45,21:PRINT n2
26 LOCATE#1,60,3:PRINT#1,"Une
touche svp ...":CALL &BB18:
RUN
27 END
28 '
29 ' s/p de calcul du produit d
e facteurs premiers
30 '
31 IF nb<1 THEN 31 ELSE div=2:
base=1
32 IF nb MOD div=0 THEN nb=nb/
div:PRINT div:"x":GOTO 32
33 IF div<SQR(nb) THEN div=div
+base:base=2:GOTO 32
34 PRINT nb:RETURN
35 '
36 ' s/p de calcul des pgcd et
,ppcm de deux nombres
37 '
38 nb1=numer:nb2=denom
39 r=nb1-(INT(nb1/nb2)*r)
40 nb1=nb2:nb2=r:IF r(>)0 THEN
39
41 RETURN
42 '
43 ' s/p de simplification de
fractions
44 '
45 IF nu=de THEN 48
46 IF nu<de THEN de=de-nu:GOTO
45
47 nu=nu-de:GOTO 45
48 n1=numer/nu:n2=denom/nu
49 RETURN

```

### LES SIX POINTS FORTS:

AFFICHAGE DE LA FRACTION ET PRODUIT DE FACTEURS PREMIERS

LES FRACTIONS, PRODUITS DE FACTEURS PREMIERS, PGCD ET/PPCM

$$\frac{16500}{23100} = \frac{2 \times 2 \times 3 \times 5 \times 5 \times 5 \times 11}{2 \times 2 \times 3 \times 5 \times 5 \times 7 \times 11}$$

■:■(■)■ = 3300      ■:■(■)■ = 115500

Une touche svp ...       $\frac{16500 : 3300}{23100 : 3300} = \frac{5}{7}$

AFFICHAGE DES PGCD, PPCM ET DE LA FRACTION SIMPLIFIEE

Selon l'habitude prise depuis le début des maths dans E/J, tu as juste à entrer les données que tu possèdes et les formules ou les algorithmes, élaborés avec grand peine se tapent le reste. Jette un oeil sur l'écran des réponses qui apparaîtra sur ton CPC mignon, après avoir entré seulement deux nombres (numérateur et dénominateur) tu te retrouves avec une telle flopée de résultats que c'en est un bonheur... A part Ducros, t'en connais d'autre des mecs qui se décarcassent comme moi .....???

Un conseil tout de même, ne dépasse pas 30000 pour l'un comme pour l'autre sinon tu vas bloquer le zinzin. Pour tromper l'at-tante (comme dirai mon oncle) tu pourrais toujours en griller une mais tu sais que ça te fout du bitume dans les éponges alors inutile... En parlant de griller, ça me rappelle une expression entendue à la radio au sujet d'une nana: "Elle a des yeux à carboniser un croque-monsieur..." Ça, c'est de l'expression imagée non ? C'est un peu comme dans les horoscopes où on conseille aux Vierges de se méfier des queues de poissons ... Sur ce, je la pète et après un petit tour au frigo, je crois bien que je vais adopter la position du cafard phlytoxé telle que Fido à côté mais sans les godasses ...



P.A (PETITES ANNONCES) □ COMPRIME D'ASPIRINE CHERCHE MIGRAINE AVEC QUI SE MESURER ... □ CHERCHE 2 HOMMES DE PAILLE, UN GRAND, UN PETIT POUR TIRAGE AU SORT...

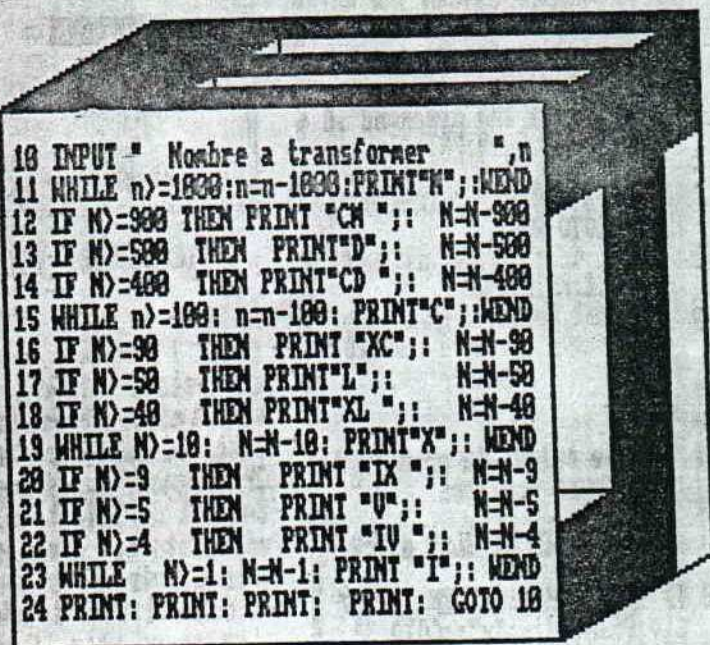


# DUVERT ET DES PAS MURES

```

10 MODE 1: CLEAR: PRINT TAB(12), " ** PLURIE
L DES NOMS ** ": PRINT
11 INPUT " ** CHOISISSEZ LE NOM ", NOS
12 NOS = UPPER$(NOS): LN = LEN(NOS)
13 M1$ = LEFT$(NOS, LN-1): M2$ = LEFT$(NOS, LN-
2): M3$ = LEFT$(NOS, LN-3)
14 T1$ = RIGHT$(NOS, 1): T2$ = RIGHT$(NOS, 2): T
3$ = RIGHT$(NOS, 3)
15 NP$ = NOS + "S"
16 IF T1$ = "X" OR T1$ = "S" OR T1$ = "Z" OR T
1$ = "A" THEN NP$ = NOS
17 IF T2$ = "AL" THEN NP$ = M2$ + "AUX"
18 IF NOS = "BAL" OR NOS = "CAL" OR NOS = "CAR
NAVAL" OR NOS = "CEREMONIAL" OR NOS = "CH
ORAL" OR NOS = "CHACAL" OR NOS = "FESTIVA
L" OR NOS = "MARVAL" OR NOS = "NOPAL" OR
NOS = "PAL" OR NOS = "RECITAL" OR NOS = "RE
CAL" OR NOS = "SERVAL" OR NOS = "SANTAL"
THEN NP$ = NOS + "S"
19 IF NOS = "BAIL" OR NOS = "CORAIL" OR NOS =
"EMAIL" OR NOS = "SOUPIRAIL" OR NOS = "TR
AVAIL" OR NOS = "VANTAIL" OR NOS = "VITRA
IL" THEN NP$ = M3$ + "AUX"
20 IF NOS = "AIL" THEN NP$ = "AULX" OR "AILS"
21 IF T2$ = "AU" AND NOS <> "LANDAU" AND NOS
<> "SARRAU" THEN NP$ = NOS + "X"
22 IF T2$ = "EU" AND NOS <> "BLEU" AND NOS <>
"PNEU" AND NOS <> "EMEU" THEN NP$ = NOS +
"X"
23 IF NOS = "BIJOU" OR NOS = "CAILLOU" OR NOS
= "CHOU" OR NOS = "GENOU" OR NOS = "HIBOU"
OR NOS = "JOUJOU" OR NOS = "POU" THEN N
P$ = NOS + "X"
24 IF NOS = "OEIL" THEN NP$ = "YEUX"
25 IF NOS = "MONSIEUR" THEN NP$ = "MESSIEURS"
26 IF NOS = "BOX" THEN NP$ = "BOXES"
27 IF NOS = "MADAME" THEN NP$ = "MESDAMES"
28 IF NOS = "MADEMOISELLE" THEN NP$ = "MESDE
MOISELLES"
29 IF NOS = "CIEL" THEN NP$ = "CIEUX"
30 IF NOS = "BONHOMME" OR NOS = "GENTILHOMME"
THEN NP$ = LEFT$(NOS, LN-5) + "S" + "HOMMES"
31 PRINT: PRINT " ** LE PLURIEL DE "; NOS; "
EST : "; NP$
32 PRINT: INPUT " *** VOULEZ-VOUS CONTINUE
R O/N "; QS: IF QS = "O" OR QS = "o" THEN 1
0
33 PRINT " *** A VOTRE SERVICE, AU REVOIR
. ": END
    
```

Le jeu de mot était facile, pardonne-moi André !... Pensais-tu qu'il était possible de faire un listing en 3D tel un cube rappelant les pavés sur une route Romaine ? C'est pourtant ce qui te saute aux yeux comme un poivrot sur un verre de rouge ... Il te



transforme un nombre en notation Romaine en moins de temps qu'un loubard pour piquer une molybette... Tu remarqueras la tournure du texte qui m'évite de sombrer dans le racisme le plus primaire. (Fais-gaffe tout de même à ta mèche !) Donc, ce prog m'a paru intéressant de par la beauté de son listing et de sa tournure claire et nette. Il faut te préciser que André DUVERT m'a envoyé un disc contenant plus de 50 programmes tous intéressants, aussi j'ai passé un temps fou pour en sélectionner deux qui présentent le maximum d'attraits. Le listing de gauche te demandera d'entrer un mot puis l'écrira au pluriel à l'écran... J'en connais quelques-uns qui feraient bien de le garder sous la main en permanence ! Moi, je n'aurais jamais attaqué la création d'un prog de ce genre car j'étais persuadé que les règles étaient beaucoup plus compliquées avec des exceptions plus nombreuses que des puces sur un clodo. Bref, tape-le !

SCANDALE: QUELQU'UN A VOLÉ LA PERRUQUE à P.P.D.A. , ON RECHERCHE LES FAUX-TIFS ...



Salut, je suis heureux de vous re voir de nouveau dans E/J, ça fai- sait un bail ( 5 mois...), dans ce numéro, je vais tester les jeux.. D-DAY de Loriciel.  
PANZA KICK BOXING de Loriciel.  
TOTAL RECALL de Océan.

Tout d'abord, je vais commencer par tester le jeu de Loriciel D-DAY, c'est une simulation de guerre, c'est à dire que vous pou vez aussi bien incarner un soldat d'infanterie, que de parachutisme.

Graphique : Les décors du niveau infanterie sont assez simple à faire, enfin pas assez recher chés...

Du côté du niveau parachute, c'est déjà mieux, un bon décor dans le ciel, avec à l'arrivée une maison...  
Je mettrai une note moyenne de 12/20 soit 60%.

Animation : Alors là, il y en a quelques une, mais pas assez hélas pour enrichir ce jeu.  
Je crois que je vais attribuer une note de 11/20 soit 55%.

Musique: Une toute petite musique à l'intro, et c'est tout.  
Je lui attribuerai donc une note de 11/20.

Bruitage : Partie infanterie il y en a, pas beaucoup, mais quand même, sinon, il n'y en a pas du tout.  
Note 8/20 soit 40%.

Longévité: Le jeu est long car il y a 20 missions environ par spécialité choisie... Il faut être décontracté, et pas du tout nerveux, par exemple comme moi.  
.....AAARRGGHHH!!!!!!  
Note 20/20 soit 100%, remarquez que si on pouvait mettre plus on le ferait sans aucun doute.

Richesse: Ce jeu, d'après moi, n'apporte aucune richesse au jeu lui même, ni au joueur...  
Note 8/20 soit 40%.

Jouabilité: Très moyenne, manque de contrôle Joystick, trop limitée.  
Note 13/20 soit 65%.

Ergonomie: j'ai été 'achement déçu

par ce jeu, car généralement, les jeux de Loriciel sont bien ou du moins pas mal!!! Mais là D-DAY est au top des Hits des Navets (THN).  
Note 11/20 soit 55%.

Note personnelle : Si vous avez acheté ce jeu, comme moi, vous vous êtes vraiment fait arnaquer, tout comme moi !!!  
Je pense que Loriciel peut reprendre D-DAY et en refaire une version plus mieux.  
Note 11/20 soit 55%.

Note Globale:

-----  
-10.77            soit    53.88%  
-----

Ensuite, nous allons voir, le test de MORENO KICK BOXING de MORENSOFT, heu non, c'est bien sur PANZA KICK BOXING de Loriciel !!! C'est un jeu de simulation sportive, plus précisément de Kick Boxing comme son nom l'indique...

Graphique: Très bon dans l'ensemble, je trouve qu'ils ne sont pas assez nets, mais ils sont cool quand même.  
Note 15/20 soit 75%.

Animation: Il y a une animation super cool, c'est celle de l'arbitre, avec son magnifique et fabuleux jeu de bras...  
Note 16/20 soit 80%.

Musique : Il y en a une seule, et unique, dommage car cela rendrait un peu plus "vivant" ce jeu.  
Note 14/20 soit 70%.

Bruitage: Parfait, les programmeurs ont assuré un maximum sur le bruitage, on entend surtout les coups de pieds que se prend Fog quand je le tape! (Fog, est un de mes rédacteurs adjoints). Note 19/20 soit 95%.

Longévité: Pour un jeu de simulation sportive, la longévité est courte, c'est donc pour cela que je mettrai une note de 19/20 soit 95%.

Jouabilité : La jouabilité est

ici la plus complète d'un jeu que l'on puisse trouver au Hits des Hits (HH). Note 20/20 soit 100%.

Ergonomie: Je crois que Loriciel, a assuré un maximum sur ce jeu, plus que pour D-DAY !!! Note 19/20 soit 95%.

Note personnelle: Personnellement, j'adore ce jeu, c'est un jeu, qui est de suite passionnant surtout pour les mecs... quoique il y a des filles qui se voyent en mec dans le jeu. Il y a de bons graphiques, Futura (Loriciel, c'est pareil !!) a assuré à max, pour ce jeu, et c'est pour cela qu'ils reviennent en force avec Best of the Best... IT'S ME. Note 18/20 soit 90%.

Note Globale:

17,5/20 soit 87,5%.

Bon, maintenant avec l'accord de Jack, je vais laisser la parole à Fog, momentanément pour le test de TOTAL RECALL bien sur, mais soyez indulgent avec lui, car c'est son tout premier test.

Un graphique de présentation très bien, mais graphiques de jeux lassants à force.... Il n'y a pas beaucoup d'animations, les seules qu'ils y est sont les flammes qui surgissent. Il y a une seule musique au menu du jeu, quelques bruitages (pistolet, coup de poing), ça rend le jeu moins gai. C'est un jeu assez long, sur lequel nous n'avons pas l'impression de finir ou même d'avancer beaucoup. La jouabilité est pas mal, mais quand même assez réservée. Ça gache les nombreuses possibilités de ce jeu.

Océan a fait quand même du bon boulot, mais ce jeu a besoin de musiques, et d'un peu plus de bruitages.

Notes:

Gfx: 15/20 => 75%    Anim: 12/20 => 60%  
Zikmu: 11/20 => 55%    Bruit: 18/20 => 90%  
Long: 18/20 => 90%    Joys: 17/20 => 85%  
Ergo: 15/20 => 75%

Note finale..... 14/20 soit 70%

Salut et merci à Jack de m'avoir laissé tester un hit.

Salut et A+++.

(C) AX'L ROSE..... 1993

BRUNO MORENO THE BIG BOSS



# OXFORD

Comme vous l'aurez sûrement remarqué, la PAO sur Amstrad est une affaire plutôt délicate car 2 logiciels totalement différents se partagent le marché: Oxford PAO et Amx Pagemaker. Le premier dispose d'une ergonomie et d'une simplicité d'emploi remarquables, tandis que le second est le seul à offrir une gestion des textes digne de ce nom. Je vous propose donc 3 programmes qui vous permettront enfin de transférer aisément des données entre les deux



logiciels. Chacun est composé d'un chargeur en Basic et d'un second programme qui se chargera de créer le code machine nécessaire.

Mais passons maintenant à la description des trois programmes. DECONVERT effectue la tâche inverse de Convert puisqu'il s'agit d'afficher n'importe quel fichier DR (quelle que soit sa taille) à l'écran afin d'ensuite pouvoir le sauver sous forme d'écran 17 K. Certains ont sûrement déjà vu ce programme dans Microzine, mais cette version a été légèrement speedée... A20 trans- forme une page Amx Pagemaker

(composée de 4 fichiers de 17 K. chacun) en un fichier DR de la hauteur et de la largeur maximales. O2A crée une page Amx entière à partir d'un fichier DR de taille quelconque. A20 et O2A ont un fonctionnement automatique, il suffira d'entrer le nom des fichiers source et objet (sans extension H) et d'insérer les disques correspondants au moment voulu...

Ainsi vous pourrez jouir des avantages respectifs de chacun des deux logiciels de PAO. Par exemple, le texte que vous lisez a été tapé avec Seward, puis inséré par Amx Pagemaker dans un "squelette" créé par Oxford PAO.

Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une bonne lecture et que ces progs vous servent le plus souvent possible, mais avant de vous quitter je vais vous donner mon adresse au cas où vous voulez me contacter (sur 3 ou 3,5 pouces...):  
Antoine Pitrou  
4, rue d'Amsterdam  
59788 Marcq-en-Baroeul

Bye, Antoine.

P.S.: La magnifique digit que vous voyez ci-dessus a été transférée depuis Overscan Show 3 (de Marco Vieth) grâce à un utilitaire spécial...

**SOCIÉTÉ:** LA BIGAMIE, C'EST AVOIR UNE FEMME DE TROP ET LA MONOGAMIE AUSSI !... QUE FAIRE ???



# TOOLS!

```

10 ' Chargeur RSX DECONVERT
11 MEMORY &A3FF:LOAD"deconv.obj":CALL &A400
12 MODE 2:PRINT"(c) Antoine Pitrou et MHPF 19
93":PRINT
13 PRINT"Instructions supplementaires (RSX) :
"
14 PRINT:PRINT"IDECONVERT,"CHR$(34)"filename.
dr"CHR$(34)" -> decompilage d'un fichier
.DR"
15 PRINT:PRINT"Winem=&A3FF"
16 END

19 ' Createur du fichier DECONV.OBJ
20 RESTORE:i=0:sum=0:adrdeb=&A400:MEMORY adr
eb-1
30 FOR j=0 TO 7
40 READ a$:IF a$="FIN" THEN 90 ELSE a=VAL("&
+a$):POKE adrdeb+i*8+j,a
50 sum=(sum+a AND 255)XOR j
60 NEXT j:READ b$:b=VAL("&+b$)
70 IF b(<)sum THEN PRINT"Erreur en"i*10+100:EN
D
80 i=i+1:GOTO 30
90 SAVE"deconv.obj",B,adrdeb,i*8:END
100 DATA 21,18,A4,01,09,A4,C3,D1,11
110 DATA BC,0E,A4,C3,20,A4,44,45,87
120 DATA 43,4F,4E,56,45,52,D4,00,1C
130 DATA 00,00,00,00,00,00,00,1C
140 DATA 3D,C2,A8,A4,EB,46,23,7E,3F
150 DATA 23,66,6F,11,00,98,CD,77,13
160 DATA BC,D2,AD,A4,CD,53,AS,CD,88
170 DATA 4B,AS,6F,CD,4B,AS,67,22,2B
180 DATA 1E,A4,CD,4B,AS,6F,CD,4B,29
190 DATA AS,67,22,1C,A4,EB,ED,4B,3E
200 DATA 1E,A4,21,38,FF,09,30,03,90
210 DATA 01,C8,00,16,50,21,00,CD,AC
220 DATA CD,4B,AS,B7,28,09,FE,FF,4C
230 DATA 28,05,CD,88,A4,18,12,FD,9D
240 DATA 6F,CD,4B,AS,FD,67,FD,7D,A7
250 DATA FS,CD,88,A4,F1,FD,25,20,BE
260 DATA F7,78,B1,20,DB,C3,7A,BC,CD
270 DATA 15,FA,8D,A4,77,23,1D,CD,6F
280 DATA ED,5B,1C,A4,B7,ED,52,16,7F
290 DATA 50,0B,7C,C6,08,67,D0,7D,D2
300 DATA C6,50,6F,7C,CE,CD,67,C9,9F
310 DATA 21,CC,A4,18,03,21,DB,A4,FD
320 DATA 3E,07,CD,5A,BB,7E,23,B7,86

```

```

330 DATA 28,05,CD,5A,BB,18,FG,3E,DF
340 DATA 0D,CD,5A,BB,3E,0A,CD,5A,2D
350 DATA BB,C3,7D,BC,53,79,6E,74,98
360 DATA 61,78,20,45,72,72,6F,72,8F
370 DATA 28,21,00,45,72,72,65,75,DD
380 DATA 72,20,44,69,73,71,75,65,00
390 DATA 29,21,00,F5,3A,1F,AS,B7,B9
400 DATA 20,13,3D,32,1F,AS,C5,0E,FA
410 DATA 07,CD,0F,B9,ED,43,1D,AS,88
420 DATA FD,2A,7D,BE,C1,F1,C9,F5,5C
430 DATA 3A,1F,AS,B7,28,0D,AF,32,2D
440 DATA 1F,AS,C5,ED,4B,1D,AS,CD,8D
450 DATA 18,B9,C1,F1,C9,00,00,00,D9
460 DATA F3,D9,D1,21,04,00,19,E5,91
470 DATA 21,77,CD,7E,FE,E5,28,05,84
480 DATA 13,13,21,6E,CE,EB,7E,23,0B
490 DATA 66,6F,ES,D5,D9,C9,CD,EB,78
500 DATA A4,CD,20,AS,49,D0,40,D1,D4
510 DATA C3,07,AS,F3,D9,21,00,A6,E6
520 DATA 7E,2C,22,4E,AS,D9,FB,FO,67
530 DATA FS,C5,D5,E5,FD,E5,21,00,D8
540 DATA A6,22,4E,AS,01,01,00,CD,66
550 DATA 3E,AS,FD,E1,E1,D1,C1,F1,8B
560 DATA C9,00,00,00,00,00,00,54
570 DATA FIN

```

```

10 ' Amx2Oxford - programme principal
11 DEFINT a-z:MEMORY &3FFF:LOAD"a2o.obj",&A00
0:CALL &A000:SPEED KEY 20,1
12 MODE 2:PRINT"(c) Antoine Pitrou et MHPF 19
93."
13 PRINT:PRINT" A20 - Amx to Oxford - 128 Ko
necessites.":PRINT
14 PRINT"Cet utilitaire permet de convertir d
irectement une page entiere au format Amx
Pa-gemaker en un fichier .DR recuperable p
ar Oxford PA0. Plus besoin de faire destr
ansferts multiples d'ecrans 17 K et de jon
gler avec Convert !!":PRINT
15 PRINT"Remarque: etant donne qu'une page so
us Pagemaker est plus haute et moins lar
ge que sous Oxford PA0, le bas de la page s
ource sera tronque dans le fichier .DRob
tenu.":PRINT:PRINT
16 INPUT"Nom de la page Amx Pagemaker a charg
er (sans extension) :",a$:IF a$="" THEN EN
D

```

PROVERBE : LA RAISON DU PLUMARD EST TOUJOURS LA MEILLEURE ...



# OXFORD

```
17 INPUT "Nom du fichier .DR a creer (sans ext
ension) : ",b$:IF b$="" THEN END ELSE b$=b$
+" .DR"
18 FOR i=1 TO 4
19 OUT &7F00,&C3+i:c$=a$+" .PA"+DEC$(i,"#"):LO
AD c$,&4000
20 NEXT
21 PRINT:PRINT "Inserez le disque objet et ap
uyez sur une touche...":CALL &BB81:CALL
&BB03:CALL &BB18:CALL &BB84:PRINT:PRINT "Co
nversion... ";
22 IOPEN,@b$
23 FOR i=1 TO 4
24 OUT &7F00,&C3+i:ICSAU
25 NEXT
26 ICLOSE
27 PRINT:PRINT:GOTO 16
```

```
10 ' Createur du fichier A20.OBJ
20 RESTORE:i=0:sum=0:adrdeb=&A000:MEMORY adr
eb-1
30 FOR j=0 TO 7
40 READ a$:IF a$="FIN" THEN 90 ELSE a=VAL("a"
+a$):POKE adrdeb+i*8+j,a
50 sum=(sum+a AND 255)XOR j
60 NEXT j:READ b$:b=VAL("a"+b$)
70 IF b<sum THEN PRINT "Erreur en"i*10+100:EN
D
```

```
80 i=i+1:GOTO 30
90 SAVE"a20.obj",B,adrdeb,i*8:END
100 DATA 21,23,A0,01,09,A0,C3,D1,28
110 DATA BC,14,A0,C3,74,A0,C3,A8,DA
120 DATA A0,C3,A5,A0,4F,50,45,CE,34
130 DATA 43,53,41,56,C5,43,4C,4F,0C
140 DATA 53,C5,00,00,00,00,72,92
150 DATA 00,20,02,21,55,A0,18,03,F5
160 DATA 21,64,A0,31,00,00,3E,07,80
170 DATA CD,5A,BB,7E,23,B7,28,05,EF
180 DATA CD,5A,BB,18,F6,3E,0D,CD,05
190 DATA 5A,BB,3E,0A,CD,5A,BB,CD,11
200 DATA 92,BC,C3,7D,BC,53,79,6E,97
210 DATA 74,61,78,20,45,72,72,6F,9E
220 DATA 72,20,21,00,45,72,72,65,E7
230 DATA 75,72,20,44,69,73,71,75,04
240 DATA 65,20,21,00,ED,73,34,A0,D4
250 DATA 3D,C2,2B,A0,EB,46,23,7E,60
260 DATA 23,66,6F,11,00,98,CD,8C,5C
270 DATA BC,D2,30,A0,CD,7F,A1,2A,DF
280 DATA 29,A0,7D,CD,D9,A0,7C,CD,AA
```

```
290 DATA D9,A0,2A,27,A0,7D,CD,D9,2D
300 DATA A0,7C,C3,D9,A0,C3,45,A1,32
310 DATA 21,00,40,01,3D,3F,7E,B7,45
320 DATA 28,04,FE,FF,20,19,1E,00,BF
330 DATA ED,A1,20,08,E2,C6,A0,1C,D1
340 DATA 20,FE,18,02,2B,03,CD,D9,CD
350 DATA A0,7B,CD,D9,A0,18,05,CD,10
360 DATA D9,A0,0B,23,78,B1,20,D6,D2
370 DATA C9,CD,59,A1,7C,E6,0F,B5,80
380 DATA 3E,2A,CA,5A,BB,C9,F5,3A,C1
390 DATA 1A,A1,B7,20,13,3D,32,1A,F5
400 DATA A1,C5,0E,07,CD,0F,B9,ED,FC
410 DATA 43,18,A1,FD,2A,7D,BE,C1,15
420 DATA F1,C9,F5,3A,1A,A1,B7,28,90
430 DATA 0D,AF,32,1A,A1,C5,ED,4B,36
440 DATA 18,A1,CD,18,B9,C1,F1,C9,0E
450 DATA 00,00,00,F3,D9,D1,21,04,C8
460 DATA 00,19,E5,21,77,CD,7E,FE,B7
470 DATA E5,28,05,13,13,21,6E,CE,54
480 DATA EB,7E,23,66,6F,E5,D5,D9,42
490 DATA C9,CD,E6,A0,CD,1B,A1,88,79
500 DATA D1,7F,D2,18,BD,3A,5C,A1,A5
510 DATA E6,7F,C4,66,A1,CD,E6,A0,2C
520 DATA CD,1B,A1,E5,D1,DC,D2,18,39
530 DATA A9,F3,D9,21,80,A2,77,2C,A6
540 DATA 22,5C,A1,D9,FB,F8,FD,E5,77
550 DATA F5,C5,D5,E5,21,80,A2,22,50
560 DATA 5C,A1,01,01,00,CD,39,A1,FA
570 DATA E1,D1,C1,F1,FD,E1,C9,21,2E
580 DATA 80,A2,22,5C,A1,C9,00,00,30
590 DATA FIN
```

```
10 ' Oxford2Amx - programme principal
11 DEFINI a-z:MEMORY &3FFF:LOAD"o2a.obj",&A00
0:CALL &A000:SPEED KEY 20,1
12 MODE 2:PRINT"(c) Antoine Pitrou et MPPF 19
93."
13 PRINT:PRINT "O2A - Oxford to Amx - 128 Ko
necessites." :PRINT
14 PRINT "Cet utilitaire permet de convertir n
importe quel fichier .DR (creé avec Oxfo
rdPA0) en une page entiere au format Amx P
agemaker."
15 PRINT "Ainsi on n'a plus besoin de fraction
ner le fichier source en plusieurs fenetr
es de la taille d'un ecran et de les conver
tir ensuite manuellement vers Pagemaker."
16 PRINT "Attention !! La preversion de la pa
ge donnee par Pagemaker avec l'option Load
```



# T O O L S !

```

dumenu Page sera erronee, car le fichier
???PRU devant contenir la dite previsualisee
st laisse vide.":PRINT"Une touche...";:C
ALL &BB81:CALL &BB18:CALL &BB84
17 FOR i=1 TO 25:PRINT:NEXT:MODE 2
18 INPUT"Nom du fichier .DR (sans extension)
:" a$;IF a$="" THEN END ELSE a$=a$+".DR"
19 INPUT"Nom de la page Aux Pagenaker a creer
(sans extension) i";b$;IF b$="" THEN END
20 PRINT"Conversion... ";:IOPEN,a$a$
21 FOR i=1 TO 4
22 OUT &7F00,&C3+i;IDECNUVERT
23 NEXT
24 ICLOSE:PRINT:PRINT" Inserez le disque obje
t et appuyez sur une touche...";:CALL &BB8
1:CALL &BB03:CALL &BB18:CALL &BB84:PRINT:P
RINT
25 ON ERROR GOTO 34
26 f$=b$+".PA?":IERA,a$f$
27 ON ERROR GOTO 0
28 FOR i=1 TO 4
29 c$=b$+".PA"+DEC$(i,"#")
30 OUT &7F00,&C3+i:SAVE c$,b,&4000,&3FFF
31 NEXT
32 b$=b$+SPACE$(64-LEN(b$)):FOR i=0 TO 63:POK
E &A500+i,ASC(MID$(b$,i+1,1)):NEXT
33 OUT &7F00,&C3:d$=b$+".INF":e$=b$+".PRU":SA
VE d$,b,&A500,&40:SAVE e$,b,&A500,i:GOTO 1
34 RESUME NEXT

10 ' Createur du fichier 02A.OBJ
20 RESTORE:i=0:sum=0:adrdeb=&A000:MEMORY adrdeb-1
30 FOR j=0 TO 7
40 READ a$:IF a$="FIN" THEN 90 ELSE a=VAL("&"+
a$):POKE adrdeb+i*8+j,a
50 sum=(sum+a AND 255)XOR j
60 NEXT j:READ b$:b=VAL("&"+b$)
70 IF b(>)sum THEN PRINT"Erreur en"i*10+100:EN
D
80 i=i+1:GOTO 30
90 SAVE"o2a.obj",B,adrdeb,i*8:END
100 DATA 21,27,00,01,09,00,C3,D1,2C
110 DATA BC,14,00,C3,2F,00,C3,69,5C
120 DATA 00,C3,5D,00,4F,50,45,CE,6E
130 DATA 44,45,43,4F,4E,56,45,52,CE
140 DATA D4,43,4C,4F,53,C5,00,00,92
150 DATA 00,00,00,00,00,00,00,3D,D5
160 DATA C2,05,A1,EB,46,23,7E,23,30
170 DATA 66,6F,11,00,98,CD,77,BC,9A

```

```

180 DATA D2,0A,A1,CD,B5,A1,CD,A8,B1
190 DATA A1,6F,CD,A8,A1,67,22,2D,31
200 DATA 00,CD,A8,A1,6F,CD,A8,A1,B0
210 DATA 67,22,2E,A0,C9,AF,32,67,15
220 DATA 00,32,68,A0,C3,7A,BC,00,F0
230 DATA 00,21,00,40,11,01,40,01,A2
240 DATA FF,3F,75,ED,00,ED,73,02,66
250 DATA A1,ED,4B,2D,A0,CB,78,C0,0F
260 DATA 21,72,FF,09,22,2D,A0,30,C1
270 DATA 03,01,8E,00,3A,2E,A0,5F,B1
280 DATA 16,72,21,00,40,3A,68,A0,DA
290 DATA B7,28,11,18,06,3A,67,A0,21
300 DATA CD,DB,A0,3A,68,A0,3D,32,18
310 DATA 68,A0,20,F1,CD,A8,A1,B7,F8
320 DATA 28,09,FE,FF,28,05,CD,DB,05
330 DATA A0,18,F1,FD,6F,CD,A8,A1,2A
340 DATA 32,68,A0,FD,67,FD,7D,32,6C
350 DATA 67,A0,FS,CD,DB,A0,FD,7C,2F
360 DATA 3D,32,68,A0,F1,FD,25,2D,DB
370 DATA F1,18,D1,15,FA,EB,A0,77,BD
380 DATA 7C,E6,0F,B5,3E,2A,CC,5A,71
390 DATA BB,23,1D,C0,ED,5B,2E,A0,37
400 DATA B7,ED,52,11,72,00,19,3A,0F
410 DATA 2B,A0,5F,16,72,0B,78,B1,E9
420 DATA C0,31,00,00,C9,21,29,A1,96
430 DATA 18,03,21,38,A1,3E,07,CD,C7
440 DATA 5A,BB,7E,23,B7,29,05,CD,28
450 DATA 5A,BB,18,F6,3E,0D,CD,5A,C7
460 DATA BB,3E,0A,CD,5A,BB,C3,7D,DA
470 DATA BC,53,79,6E,74,61,78,29,3F
480 DATA 45,72,72,6F,72,29,21,00,3A
490 DATA 45,72,72,65,75,72,29,44,61
500 DATA 69,73,71,75,65,20,21,00,CF
510 DATA F5,3A,7C,A1,B7,29,13,3D,38
520 DATA 32,7C,A1,C5,0E,07,CD,0F,3D
530 DATA B9,ED,43,7A,A1,FD,2A,7D,ED
540 DATA BE,C1,F1,C9,F5,3A,7C,A1,79
550 DATA B7,28,0D,AF,32,7C,A1,C5,23
560 DATA ED,4B,7A,A1,CD,18,B9,C1,DF
570 DATA F1,C9,00,00,00,F3,D9,D1,3E
580 DATA 21,04,00,19,E5,21,77,CD,C4
590 DATA 7E,FE,E5,28,05,13,13,21,A7
600 DATA 6E,CE,EB,7E,23,66,6F,E5,37
610 DATA D5,D9,C9,CD,48,A1,CD,7D,A2
620 DATA A1,49,D0,40,D1,C3,64,A1,2B
630 DATA F3,D9,21,00,A3,7E,2C,22,09
640 DATA AB,A1,D9,FB,FB,F5,C5,D5,28
650 DATA E5,FD,E5,21,00,A3,22,AB,7A
660 DATA A1,01,01,00,CD,9B,A1,FD,19
670 DATA E1,E1,D1,C1,F1,C9,00,00,23
680 DATA FIN

```

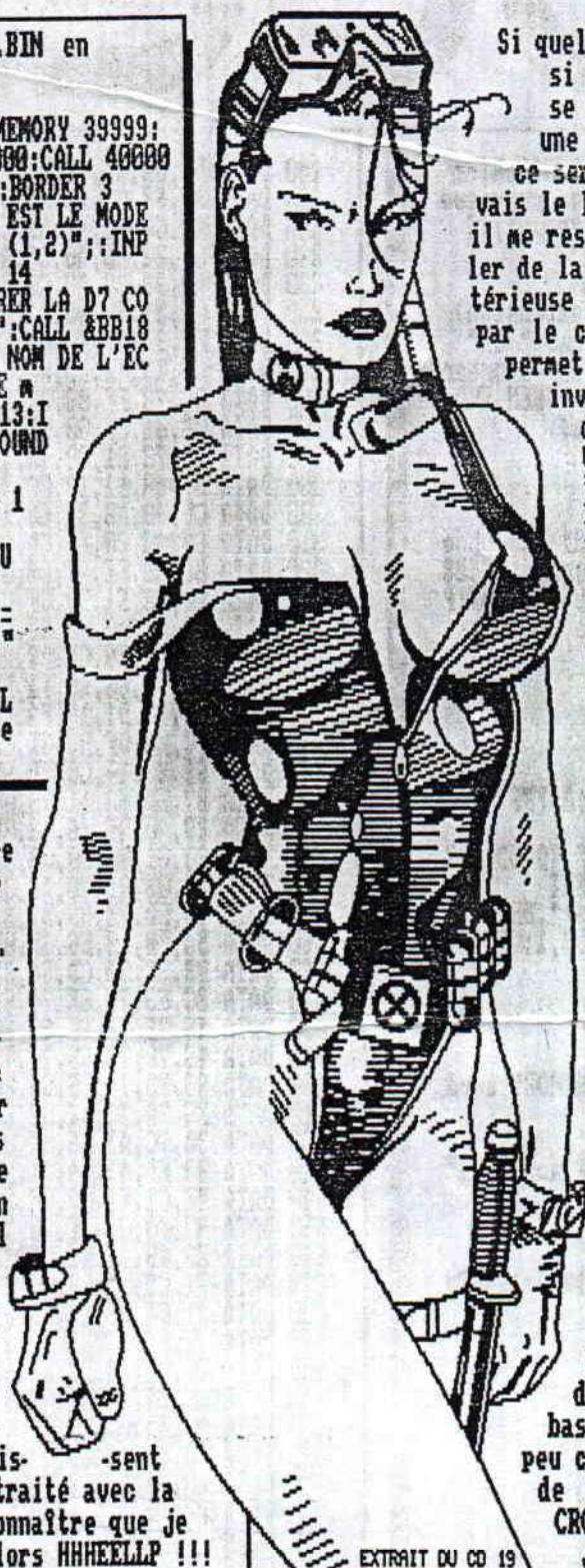


# OXFORD PAO : LA FIN

```

10 ' CONVERTISSEUR ECRAN.BIN en
    FICHER.DR par E/J
11 '
12 IF PEEK(40000)<>1 THEN MEMORY 39999:
    LOAD "1:convert.rsx",40000:CALL 40000
13 MODE 2:INK 1,0:INK 0,16:BORDER 3
14 LOCATE 18,10:PRINT"QUEL EST LE MODE
    DE L'ECRAN A CONVERTIR (1,2)";:INP
    UT;m:IF m<1 OR m>2 THEN 14
15 LOCATE 18,13:PRINT"INSERER LA D7 CO
    NTINANT L'ECRAN.....":CALL &BB18
16 CLS:CAT:INP"ENTREZ LE NOM DE L'EC
    RAN A CONVERTIR";a$:MODE m
17 INK 0,0:INK 1,13:INK 2,13:I
    NK 3,13:LOAD a$,&C000:SOUND
    1,80,30,15:CALL &BB18
18 ICONVERT,a$+".DR":SOUND 1
    ,80,30,15:MODE 2
19 LOCATE 18,12:PRINT"UN AU
    TRE ECRAN ?"
20 d$=UPPER$(INKEY$):IF d$=
    "0" THEN 13 ELSE IF d$="
    N" THEN 21 ELSE 19
21 CLS:LOCATE 18,13:PRINT"L
    'écran est sauvé sous le
    nom :";a$+".DR"
    
```

Voici le dernier utilitaire qui manquait à la série de ceux destinés à améliorer l'utilisation de OXFORDPAO. Comme son nom l'indique, il permet de transformer les ECRANS.BIN de 17 Ko en FICHIERS.DR compatibles avec OXFORD. Il est parfait pour les écrans en MODE 2 mais il lui reste une faiblesse en ce qui concerne ceux en MODE 1... Dans ce mode, il y a 4 couleurs: Le papier (INK 0) et les INK 1,2 et 3, qui deviennent en noir sur l'écran transformé. Or il paraît impossible de supprimer une ou plusieurs de ces INK car elles réapparaissent toujours une fois l'écran traité avec la RSX ICONVERT. Je dois reconnaître que je m'y suis cassé les dents alors HHHEELLP !!!



Si quelqu'un a la solution ou même si Antoine PITROU voulait bien se remettre au boulot en créant une nouvelle RSX spéciale Mode 1 ce serait épatant non ? Tiens, je vais le lui demander de ce pas ! Bon, il me reste un peu de place pour parler de la fonction GLU qui reste mystérieuse pour beaucoup si j'en juge par le courrier la concernant. Elle permet entre autre de réaliser des inversions vidéo de certains dessins qui paraissent nuls. Voici le mode opératoire:

B pour définir le cadre, S pour STOCKER, G pour GLU et sans changer de place f6 pour INVERSE VIDEO. RETURN après chaque opération pour valider. Etonnant non ? Le même processus peut être utilisé pour basculer une image en vertical avec f5 ou en horizontal avec f4.

Attention à la taille du cadre qui doit rester modeste sous peine de message d'erreur TOO BIG. Il existe également une autre commande qui autorise l'écriture directe avec la fonte de son choix... Choisir une fonte complète avec les minuscules et les majuscules, I pour ICONE, f4 pour enclencher AB dans le cadre en bas à droite et taper les lettres directement au clavier pour faire des titres par exemple. C'est tout de même beaucoup plus rapide que d'aller chercher chacun des icônes dans la grille du bas. En parlant de bas, mate un peu celui d'à côté qui est extrait de l'ébauche du numéro 19 du CROCO DECHAMNE qui hélas n'a jamais vu le jour. De profonds

EXTRAIT DU CD 19

**PENSÉE :** C'EST QUAND ON NE SAIT PAS FAIRE QUELQUE CHOSE QU'ON VOUDRAIT BIEN LE FAIRE, ET C'EST QUAND ENFIN ON SAIT BIEN LE FAIRE QU'ON EN A PLUS ENVIE ...



# LA PAGE PLEINE A OK FREE

```

10 REM SKY WAR (part 1)
20 REM Luc & Herve GUILLAUME
30 REM (C) Tropic Soft 1992 &
  CPC Info No 49
40 REM Vies Infinies par OK F
  REE le 26 09 93 pour E/J
50 MEMORY 9999
60 LOAD"SKYWAR1.SPR",10000
70 LOAD"SKYWAR2.COD",27000
80 MODE 1:INK 0,26:PAPER 0:PR
  INT"1-JEU NORMAL (9 VIES)"
90 PRINT"2-VIES INFINIES"
100 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX(1-
  2)";c
110 PRINT:IF c=1 THEN MODE 0:G
  OTO 140
120 PRINT:IF c=2 THEN POKE 200
  92,0:MODE 0:GOTO 140
130 PRINT:IF c(>)1 OR c(>)2 THEN
  00
140 CALL 27000
  
```

```

10 REM SKY WAR (part 2)/ Acce
  ss code: 47052
20 REM By luc & Herve GUILLAU
  ME
30 REM (C) Tropic Soft 1992 &
  CPC Info Nos 51 & 52
40 REM Vies infinies par OK F
  REE le 26 09 93 pour E/J
50 MEMORY 9999
60 LOAD"SKYWAR2.SPR",10000
70 LOAD"SKYWAR2.DEC",21000
80 LOAD"SKYWAR2.COD",26500
90 MODE 1:INK 0,26:PAPER 0:PR
  INT"1-JEU NORMAL (9 VIES)"
100 PRINT"2-VIES INFINIES"
110 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1
  -2)";c
120 PRINT:IF c=1 THEN MODE 0:G
  OTO 150
130 PRINT:IF c=2 THEN POKE 270
  82,0:MODE 0:GOTO 150
140 PRINT:IF c(>)1 OR c(>)2 THEN
  110
150 CALL 26500
  
```

```

10 REM HUNCHBACK II (Quasimod
  o's Revenge)
20 REM (C) OCEAN
30 REM Vies infinies le 29 05
  93 par OK FREE pour E/J
40 MEMORY &176F
50 MODE 0
60 LOAD"HUNCHII.ECR"
70 FOR ix=0 TO 15:READ a:INK
  ix,a:NEXT BORDER 0
80 CALL &6000
90 LOAD"HUNCHII.PRG",&1770
100 MODE 1:PRINT"1-JEU NORMAL(
  3 vies)"
110 PRINT"2-VIES INFINIES"
120 PRINT:INPUT"VOTRE CHOIX (1
  -2)";c
130 PRINT:IF c=1 THEN 170
140 PRINT:IF c=2 THEN POKE &84
  F6,0:GOTO 170
150 PRINT:IF c(>)1 OR c(>)2 THEN
  120
160 DATA 0,2,6,8,18,20,24,26,0
  ,0,0,0,0,0,2
170 CALL &4268
  
```

## CHAINES HEXADECIMALES

**ZARKON: VIES INFINIES**  
 3A,4B,9F,3D,32,4B,9F (3D A7)  
 NOMBRE DE VIES (1 a 255)  
 3E,03,32,4B,9F (03 par Nb vie)

**HOUSE OF USHER: VIES INFINIES**  
 3A,00,53,3D,32,00,53 (3D 00)  
 NOMBRE DE VIES (1 a 9)  
 3E,33,32,00,53 (33 31 a 39)

**MARTIANOIDS: VIES INFINIES**  
 EA,5A,35,CD,3A (35 00)  
 NOMBRE DE VIES (1 a 255)  
 3E,05,32,EA,5A (05 par Nb vie)

**HUNCHBACK 2: VIES INFINIES**  
 3A,7A,88,3D,32,7A,88 (3D 00)  
 NOMBRE DE VIES (1 a 255)  
 POKE &84F6,0



OK FREE recherche Nos 124 et 141 de HEBDOGICIEL, No2 de AMS TRAD HEBDO ou listing des jeux RADIUS CAVERN de Stéphan LOUIS ZOMBIE de Daniel METZ et les utilitaires FILTRES ELECTRONIQUES de Jean-Luc GARNIER et 192 ACCORDS POUR GUITARE de Stéphan MELLO.  
 Je recherche également le jeu "BOMBUZAL" de Mirrorsoft (sous le label IMAGWORKS). Faire offre à la rédaction.

Dis, Michel, tu ne pourrais pas me trouver du TEMPS INFINI pour continuer d'écrire E/J ?

**PENSÉE : LA POLITIQUE NE CONSISTE PAS A RÉSoudre LES PROBLÈMES MAIS A FAIRE TAIRE CEUX QUI EN POSENT**



UN JEU D'AVENTURE

# LE TEMPLE D'OR

EN FREESCAPE

## L'HISTOIRE:

VOUS DEVEZ FOUILLER UNE ANCIENNE MAISON DE CHERCHEURS DE TRESOR, MAIS AVANT TOUTE CHOSE:

- >>> TROUVER LES INDICES PERMETTANT D'ACCELERER VOS RECHERCHES.
  - >>> TROUVER LES DEUX CLEFS POUR ACCEDER AUX DIFFERENTS NIVEAUX.
  - >>> TENIR COMPTE DES INDICES, SI POSSIBLE NOTEZ LES.
  - >>> BOIRE UN COUP POUR REMONTER VOTRE ENERGIE.
  - >>> RAMASSEZ AUSSI LES BONUS POUR LE TEMPS.
- CONSEIL: FAITES UN PLAN DU JEU.

CHARGEMENT:  
RUN "MENU"

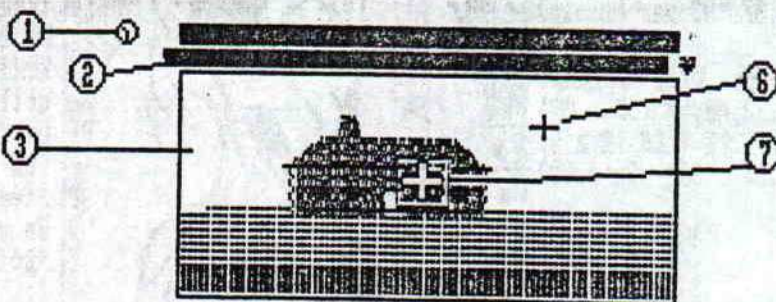
GRAPHISME & PROGRAMME : CHOTARD DAVID

AVEC L'AMABLE COLLABORATION DU "PETIT ELECTRO JACK ILLUSTRÉ".

## TOUCHES DE FONCTION ( POUR CLAVIER AZERTY ).

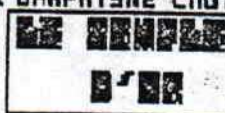
<b>Q</b> AVANCER D'UN PAS DE CÔTÉ	<b>K</b> RECULER D'UN PAS DE CÔTÉ	<b>I</b> FAIRE FACE VERS L'AVANT	<b>A</b> ACTIVER OBJET
<b>2</b> MONTER A GAUCHE	<b>X</b> DESCENDRE A DROITE	<b>U</b> TOURNER A DROITE	<b>O</b> TOURNER A GAUCHE
<b>A</b> SE LEVER OU TENIR DEBOUT	<b>F</b> S'ACCOUPLIR	<b>L</b> REGARDER VERS LE BAS	<b>P</b> REGARDER VERS LE HAUT
<b>M</b> INCLINER LA TÊTE A DROITE	<b>N</b> INCLINER LA TÊTE A GAUCHE	<b>B</b> TIR	<b>U</b> DEMI-TOUR <b>COPY</b> TIR
<b>ESPACE</b> ALTERNER MODE DE VUE / MODE DE MOUVEMENT	<b>CONTROL</b> + <b>SHIFT</b> ACCELERER LE MOUVEMENT	<b>ESC</b> RESET	

## ECRAN D'INFORMATION



PROGRAMME & GRAPHISME CHOTARD.D

4 MONNAIE : 000  
5 CLEF : 00  
SCORE : 00000



AVEC LE  
PETIT  
ELECTRO JACK

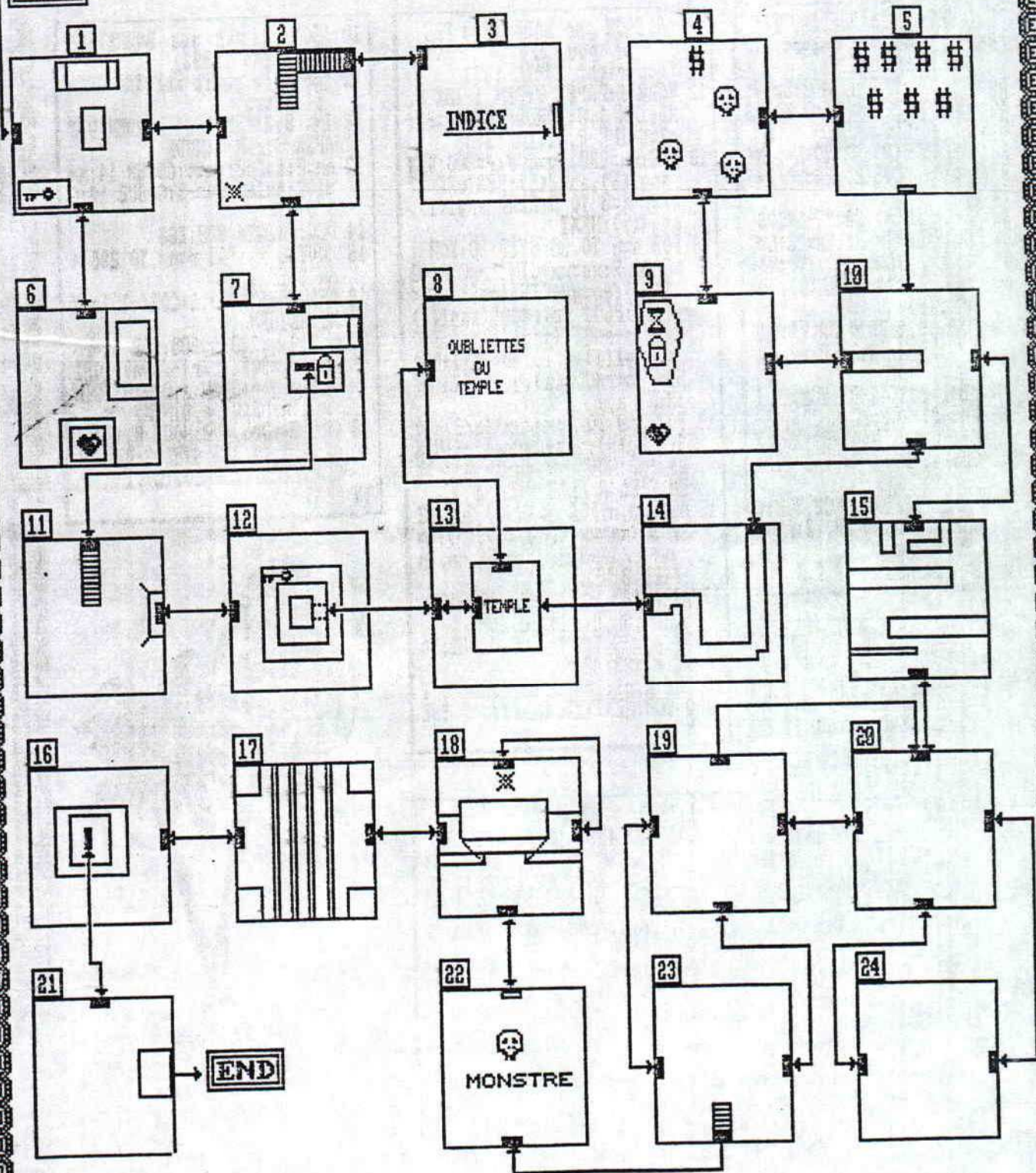
1. INDICATEUR DU TEMPS
2. INDICATEUR D'ENERGIE
3. FENETRE DU JEU
4. ARGENT RAMASSE
5. CLEFS TROUVEES
6. POINTEUR POUR TIRER OU POUR ACTIVER
7. VUES CENTRALES

FREEMARE ... POUR TOUTS RENSEIGNEMENTS S'ADRESSER: FREESCAPE ...  
CHOTARD DAVID 11, RUE DU CLOS DES BUCKETS APPT 8 45250 BAIARE LE CANAL



# PLAN DU TEMPLE D'OR

DEPART



■ : PORTE    ⚔ : CLEF    ♥ : ENERGIE    🪜 : ESCALIER    ☠ : DANGER DE MORT    ✕ : ALARMES    — : PASSAGE SECRET  
 🚪 : PORTE OU TRAPPE A OUVRIER AVEC UNE CLEF    \$ : MONNAIE OU ARGENT    ⌚ : TEMPS    1 : NUMERO DE SALLE



# BARRETEAU BROTHERS FOLIE'S

```

10 'ROTCUBE par BARRETEAU F&S
11 'pour E/J copyright
    AURIL 1993
12 MODE 1:DEG:DEFINT A-Z:L=50:
  X0=320:Y0=200:FOR B=0 TO 36
  0 STEP 15:CLS
13 X2=X0-L*COS(B):Y2=Y0+L*SIN(
  B):X4=X0+L*COS(B):Y4=Y0-L*S
  IN(B)
14 XA=X2-L*SIN(B):YA=Y2-L*COS(
  B):XB=X2+L*SIN(B):YB=Y2+L*C
  OS(B):XC=X4+L*SIN(B):YC=Y4+
  L*COS(B):XD=X4-L*SIN(B):YD=
  Y4-L*COS(B)
15 PLOT XD,YD,1:DRAW XA,YA:DRA
  W XB,YB:DRAW XC,YC:DRAW XD,
  YD
16 XB2=YB+L*COS(45-B):YB2=YB+L
  *SIN(45-B):XC2=XC+L*COS(45-
  B):YC2=YC+L*SIN(45-B):XD2=X
  D+L*COS(45-B):YD2=YD+L*SIN(
  45-B)
17 DRAW XD2,YD2:DRAW XC2,YC2:D
  RAW XB2,YB2:DRAW XB,YB:PLOT
  XC2,YC2:DRAW XC,YC
18 FOR I=0 TO 800:NEXT I,B
  
```

```

10 'ROSACE par BARRETEAU F&S
    pour E/J
11 'copyright AURIL 1993
12 MODE 1:PAPER 0:PEN 1:INK 0,
  26:INK 1,0:BORDER 26:cl=23:
  c2=6:INK 2,cl:INK 3,c2
13 DEG:xx=320:yy=200:r=200:DIM
  angl(5),ang2(5):RESTORE 17
  :FOR i=0 TO 5:READ angl(i),
  ang2(i):NEXT
14 FOR n=0 TO 30 STEP 30:FOR i
  =0 TO 5:xx=xx+CINT(r*COS(60
  *i+n)):yy=yy+CINT(r*SIN(60*
  i+n)):PLOT xx+r*COS(angl(i)
  +n),yy+r*SIN(angl(i)+n):FOR
  a=angl(i)+n TO ang2(i)+n:D
  RAW xx+r*COS(a),yy+r*SIN(a)
  :NEXT a,i
15 FOR j=0 TO 5:xx=xx+(r/2)*CO
  S(60*j+n):yy=yy+(r/2)*SIN(6
  0*j+n):MOVE xx,yy:IF n=0 TH
  EN FILL 2 ELSE FILL 3
16 NEXT j,n:FOR j=15 TO 345 ST
  EP 30:xx=xx+(r/4)*COS(j):yy
  =yy+(r/4)*SIN(j):MOVE xx,yy
  :FILL 0:NEXT
17 DATA 120,240,-180,-60,-120,
  0,-60,60,0,120,60,180
18 IF cl=23 THEN c1=6:c2=23:EL
  SE c1=23:c2=6
19 INK 2,cl:INK 3,c2:FOR t=0 T
  O 500:NEXT:IF INKEY$="" THE
  N 18
  
```

```

10 'SOLEIL par les BARRETEAU
  BROTHERS (1993)
11 'pour le petit ELECTRO JACK
  illustré
12 INK 0,2:INK 1,24:BORDER 0:P
  APER 0:PEN 1:MODE 1
13 mm=0:t=200:xm=t:GOSUB 14:mm
  =180:t=160:xm=-t:GOSUB 14:G
  OTO 17
14 DEG:ORIGIN 320,200
15 MOVE 0,xm:FOR n=mm TO 2880+
  mm STEP 192
16 DRAW t*SIN(n),t*COS(n),1:NE
  XT:RETURN
17 r=100:x=320:y=200:FOR n=-r
  TO r:a=SQR((r*x)-(n*n)):ORI
  GIN x,y+n:DRAW a,0,0:ORIGIN
  x,y+n:DRAW -a,0:NEXT
18 ORIGIN 320,200:MOVE 0,100:F
  OR n=0 TO 360 STEP 2:DRAW 1
  00*SIN(n),100*COS(n),1
19 NEXT
  
```

```

10 'VOICI LE MOIS DE MAI par B
  ARRETEAU BROTHERS pour E/J
  copyright AURIL 1993
11 FOR n=1 TO 2:RESTORE 15:FOR
  x=1 TO 12:READ c,h,du:SOUN
  D c,h,du,15:SOUND 1,1,0.5,0
  :r=VAL(INKEY$):IF r=0 AND r
  <10 THEN SOUND 135,0:END EL
  SE NEXT x,n
12 FOR n=1 TO 2:RESTORE 15:FOR
  x=1 TO 10:READ c,h,du:SOUN
  D c,h,du,15:SOUND 1,1,0.5,0
  :r=VAL(INKEY$):IF r=0 AND r
  <10 THEN SOUND 135,0:END EL
  SE NEXT x
13 IF n=1 THEN SOUND 1,379,60,
  15:SOUND 1,1,0.5,0:SOUND 1,
  426,60,15:SOUND 1,1,0.5,0:E
  LSE SOUND 1,319,120,15
14 NEXT n:SOUND 1,1,4,0:GOTO 1
  
```

```

1:END
15 DATA 1, 426, 15, 1, 426, 30,
  1, 319, 30, 1, 319, 30, 1, 33
  0, 30, 1, 284, 45, 1, 284, 15
  1, 284, 30, 1, 299, 30, 1, 2
  53, 30, 1, 284, 30, 1, 319, 4
  5
16 DATA 1, 253, 60, 1, 319, 30,
  1, 253, 30, 1, 319, 30, 1, 25
  3, 30, 1, 284, 60, 1, 379, 30
  1, 284, 30, 1, 319, 45, 1, 3
  38, 15,
  
```



UN PETIT PALMIER OFFERT PAR JPO.  
COMME SOUVENIR DE VACANCES ???

Une page de FOLIE réalisée  
grâce aux programmes envoyés  
par Frédéric et Sébastien, les  
deux frangins dont les noms

te sont familiers puisqu'ils  
ont déjà sévit dans le tant  
regretté MICROZINE. Ils sont  
en dix lignes ( ou presque )

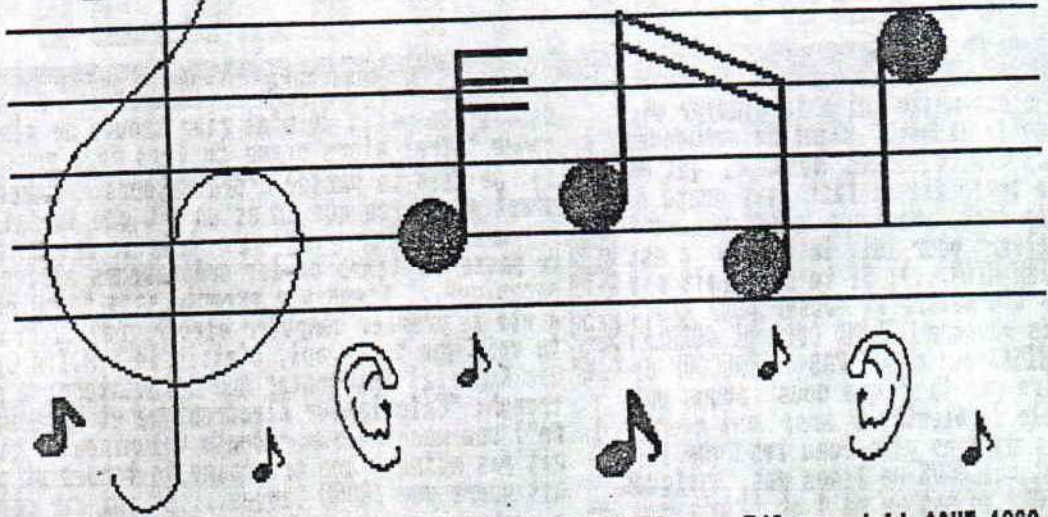
et ne compte pas sur moi pour  
te raconter ce qu'ils pourront  
bien produire sur ton écran !  
Tapes-les, tu verras bien ...

**PROVERBE (ARABE) :** SI L' Y PAS L' PREMIERE CLASSE, SI L' Y PAS L' DEUXIEME CLASSE,  
ALORS S' Y LI TRAIN D' MARCHANDISS ... T' Y T' ES GOURRE !!!...



LA MUSIQUE  
sur AMSTRAD CPC 6128

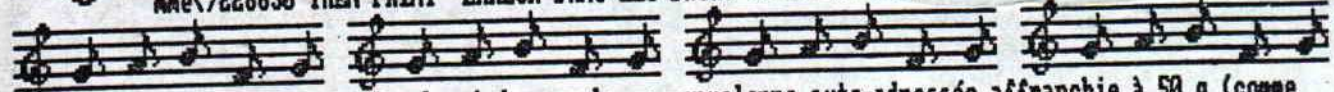
par BARRETEAU BROTHERS ©1993



```

10 'Ah! Les Crocodiles(v2)par BARRETEAU BROTHERS pour E/J copyright AOUT 1993
20 FOR n=1 TO 2:RESTORE 60:FOR x=1 TO 21:READ c,h,du:SOUND c,h,du,15:SOUND 1,1,0
.S,0:r$=INKEY$:IF r$("&") THEN r=VAL(r$):IF r>0 AND r<10 THEN SOUND 135,0:END EL
SE NEXT x,n
30 FOR n=1 TO 2:RESTORE 70:FOR x=1 TO 26:READ c,h,du:SOUND c,h,du,15:SOUND 1,1,0
.S,0:r$=INKEY$:IF r$("&") THEN r=VAL(r$):IF r>0 AND r<10 THEN SOUND 135,0:END EL
SE NEXT x
40 IF n=1 THEN SOUND 1,253,120,15:SOUND 1,1,0.5,0:ELSE SOUND 1,319,120,15
50 NEXT n:SOUND 1,1,0,0:GOTO 20:'END
60 DATA 1, 319, 60, 1, 319, 45, 1, 253, 15, 1, 213, 90, 1, 239, 30, 1, 253, 30, 1, 284
30, 1, 253, 30, 1, 239, 30, 1, 253, 60, 1, 284, 60, 1, 284, 60, 1, 284, 45, 1, 253, 1
5, 1, 284, 90, 1, 284, 30, 1, 253, 30, 1, 284, 30, 1, 253, 30, 1, 225, 30, 1, 213, 120
70 DATA 1, 319, 30, 1, 253, 30, 1, 253, 30, 1, 253, 30, 1, 319, 30, 1, 253, 30, 1, 253
30, 1, 253, 30, 1, 319, 30, 1, 253, 30, 1, 253, 30, 1, 253, 30, 1, 239, 60, 1, 284, 6
0, 1, 338, 30, 1, 284, 30, 1, 284, 30, 1, 284, 30, 1, 338, 30, 1, 284, 30, 1, 284, 30
80 DATA 1, 284, 30, 1, 213, 30, 1, 239, 30, 1, 253, 30, 1, 284, 30,
90 somme=0:RESTORE 60:FOR x=1 TO 21:READ c,h,du:somme=somme+du*(h-c):NEXT:IF som
me<>249465 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS LIGNE 60"
100 somme=0:RESTORE 70:FOR x=1 TO 26:READ c,h,du:somme=somme+du*(h-c):NEXT:IF so
me<>228630 THEN PRINT "ERREUR DANS LES DATAS LIGNE 70":END

```



Tapez ce programme, sauvegardez-le et lancez-le pour vous s'en mettre plein les oreilles. Ce programme est une routine relogable dans un menu du style : 1-choix 1, 2-choix 2, ... y-choix y avec quelques locates et prints, et surtout dans les lignes 20 et 30 remplacez END par RETURN et "10" dans "r<10" par "y+1". L'accès en devient simple : gosub 1000 [après RETURN] et ON r GOTO (ou COSUB) pour lancer les différentes parties du menu. Une petite astuce pour les datas "RUN 90" vérifie leur exactitude.

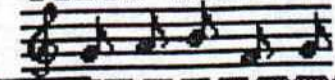
Pourquoi "(v2)" ? Pour version 2. Mais où est donc la version 1 ? DANS EUREKA (RABILLARD Niki 53 Rue Fenelon, 51100 REIMS joindre une

enveloppe auto-adressée affranchie à 50 g (comme ELECTRO-JACK).

Excuse Jacques car pour un nouveau je prends beaucoup de libertés.

Si vous voulez beaucoup d'autres articles dans E/J (le meilleur des fanz encore publié) envoyez vos partitions (photocopies) à l'adresse suivante:

**BARRETEAU BROTHERS**  
2, Rue du Portugal 4ème étage  
44000 NANTES





# ORDINATEUR

Hello every body !; c'est while qui a le clavier et qui n'est pas pret de le lacher... Avant de commencer a te parler d'ordinateurs, quelques messages qui me sortent du coeur (je te le dis ca fait mal quand ca sort...) -je remercie Jack parce que c'est vraiment gigasuper de "travailler" pour lui, la P.A.O c'est trop bon (NDWend: MIAM MIAM...); Si tu n'en fait pas il faudrait pet'etre t'y mettre et bosser pour E/J.. Et maintenant je vais pousser 1 GRAND COUP DE GUEULE: Il y a pleins de FANZINES qui n'ont PAS BEAUCOUP de lecteurs; je veux dire par là que nous avons une superbe machine veille de bientôt 9 ans; qui meurt, alors qu'il y a pleins de fanz plus beau les 1 que les autres qui sortent et que VOUS ne lisez pas, quelques exemples: COOL LA MICRO en est au n° 4 et il n'a que 4 lecteurs, PIXELS MACHINES, un fanz sur DK tout mini tout mignon fait par des debutants. ce fanz personnes ne le lit vous savez pour quoi car ont dit qu'il est laid, mais s'il est laid c'est parce que ils sont debutants; envoyez leur des routines, rasters, etc et vous verrez la qualite augmenter... Bon je vais arreter mon coup de geule et redevenir calme mais avant je tiens a dire que j'en... tres fort tout ceux qui ne commanderont pas ces fanzines... Bon tu restes là je reviens je part chercher une TOURTEL Sans ALCCOL. (L'ALCCOL C'EST POUR LES CRANEURS)... OUF me revoila, glou glou, bbrreee(rot) y'a pas dire, la TOURTEL c'est POURAVE y'a rien qui vaut la KRO; (NDWend: oui mais dedans y'a de l'alcool, hic) Là c'est while qui se sent boucoup mieux: je suis aller degeuler par la fenetre... le chien du voisin etait dessous, il c'est tout pris sur la tronche, des maccaronis de midi jusqu'au flan a la fraise en passant par le beef et la salade.... (NDB.Bardo: sadique, tueurs de chiens) resultat le chien il etait crados... le proprio aussi Bon maintenant que je suis remis, que ma hargne contre les gens qui ne lisent pas les fanz debutants est elle aussi passée, je crois que je vais commencer le reel sujet de cet article: l' Histoire des ordinateurs du debut des ordis electrique jusqu'a nos jours... (NDWend: Vous avez remarquer le grand H à Histoire.)



Desole mon petit je n'ai rien trouve de plus simple comme titre; alors comme tu l'as deja peut etre pense, je vais te parler d'ordinateurs. Parce que ce n'est pas parce que tu as un CPC que tu sais tout sur les ordis... Bon pour pas trop te faire chier je te passe le temps ou les ordinateurs etaient encore mecanique... Tiens par exemple sais tu au moins quel a ete le premier computer electrique?... Non et bien tu vois que tu es nul, c'etait le E.M.I.A.C; (Electronic Numerial Integrator And Calculateur; a savoir en french: "Calculateur Electronique et Numerique Integre") une machine somme toute volumineuse, qui ne pesait pas moins d'une trentaine de tonnes et ne contenait guere que 18000 lampes... Et oui car cette epoque nous ne connaissions pas le "TRANSISTOR" (Petit composant que toule monde connait) La premiere fois qu'on le vit ce fut en 1948. Les premiers TRANSISTOR furent utilises dans le debut des annees soixantes pour remplacer les tubes electroniques ou "LAMPES" des ordinateurs precedents. Il en resulte une formidable reduction de taille des apareils et une puissance accrue; autre decouverte importante: La puce de Silicium qui contient des milliers de transistors dans un volume de 0.5 mm2 sur 0.1 mm d'epaisseur; a elle seule elle depasse largement la puissance du premier ordi qui pesait 30 tonnes... En voila pour ce qui concerne l'Historique un petit peu technique de l'ordinateur..

## CONVERSIONS

Maintenant que je t'ai bien pomper l'air avec les ordis, je vais te parler conversions!

DECIMAL => BINAIRE:  
 On divise le nombre decimal par 2 en autant d'operations successives qu'il est necessaire pour que le dernier reste soit 0 ou 1.  
 234 | 2 = 117  
 117 | 2 = 58 r 1  
 58 | 2 = 29  
 29 | 2 = 14 r 1  
 14 | 2 = 7  
 7 | 2 = 3 r 1  
 3 | 2 = 1 r 1  
 1 | 2 = 0 r 1  
 Le nombre binaire s'ecrit en lisant tous les restes du dernier jusqu'au premier en partant du dernier quotient en binaire 234 s'ecrit 1101010

BINAIRE => DECIMAL:  
 Convertir 101011 en decimal  
 $1 \times 2^5 + 0 \times 2^4 + 1 \times 2^3 + 0 \times 2^2 + 1 \times 2^1 + 1 \times 2^0$   
 $32 + 0 + 8 + 0 + 2 + 1$   
 $= 43$  En decimal

La valeur decimale est egale a la somme des valeurs decimales des puissances successives de 2. En clair tu compte le nombre de chiffres du nombre binaire, et compte le nombre de puissances en partant de 0... Et en les ajoutants... (NDWend c'est pas clair ton truc...)

Je vous le dis encore une fois je cherche des contacts SERIEUX alors ecrivez moi, j'ai plein de titres recents Je profite de ce petit blanc pour passer le bonjour à JAIS, SYLVAIN, MADE (dessin CPC)

WHILE MIRETTI DOMINIQUE WHILE  
 QUART LE CLAVIER  
 13368 ROQUEVAIRE WHILE

SOUVENEZ VOUS IL Y A 3 ANS JOUR POUR JOUR LA GUERRE DU GOLFE COMMENCEE: ALORS CHANTONS EN COEUR: HAPPY BIRTHDAY TO YOU SADAM HUSSEIN !



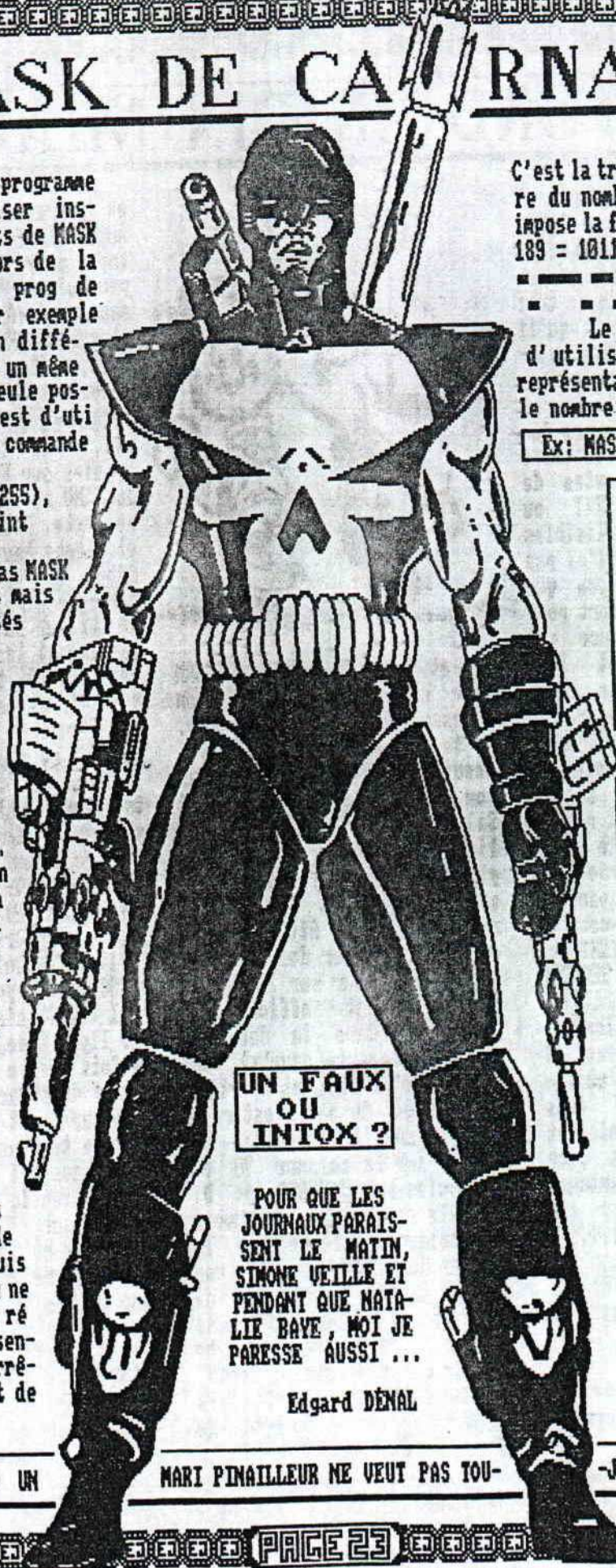
# LE MASK DE CARNAVAL

Voici un petit programme permettant de visualiser instantanément les effets de MASK. Il peut être utile lors de la mise au point d'un prog de tracage de courbe par exemple où l'on a besoin d'en différencier plusieurs sur un même écran en Mode 2. La seule possibilité de le faire est d'utiliser ce dernier. Sa commande est la suivante:

MASK, (nombre de 0 à 255),  
(tracé du premier point  
0 = NON 1 = OUI)

Attention, ce n'est pas MASK qui trace les traits mais DRAW ou DRAWR utilisés normalement.

Si tu es impatient d'en connaître les effets, lance le programme qui permet de modifier la valeur de MASK avec les flèches Dt et G du pavé numérique. L'incrémentatation d'un compteur visible à l'écran te permet de connaître en temps réel la valeur de MASK. Si tu en a marre de la régularité, j'ai prévu un fouteur de chaos que tu peux déclencher ou annihiler avec la touche Espace... Mais attention de ne pas changer la valeur de MASK entre deux appuis sur Espace sinon tu ne retrouveras plus la régularité de la présentation à moins d'arrêter le programme et de le relancer ...



UN FAUX  
OU  
INTOX ?

POUR QUE LES  
JOURNAUX PARAISSENT LE MATIN,  
SIMONE VEILLE ET  
PENDANT QUE NATALIE BAYE, MOI JE  
PARESSE AUSSI ...

Edgard DÉNAL

C'est la traduction en Binaire du nombre de 0 à 255 qui impose la forme du pointillé:  
189 = 10111101 donnera

— — — — — avec,1  
- - - - - avec,0  
Le plus simple étant d'utiliser directement la représentation Binaire pour le nombre dans MASK.

Ex: MASK &X10011101,1

```

10 MODE 0:INK 0,0
   :PAPER 0:PRINT
   CHR$(23);CHR$(
   1);:x=42
11 LOCATE 5,10:PE
   N 3:PRINT"ELEC
   TRO-JACK":LOCA
   TE 7,12:PEN 4:
   PRINT"presente
12 LOCATE 7,14:PE
   N 8:PRINT"DEMO
   MASK":LOCATE 2
   ,25:PEN 7
13 PRINT"FLECHES
   ":CHR$(242);"
   et ";CHR$(243)
   "; "SUP":MASK x
   0
14 FOR n=126 TO 3
   00 STEP 6:PLOT
   70,n,0:DRAW 5
   50,n,2:NEXT
15 IF INKEY(47)=0
   THEN MASK x,1
16 FOR n=126 TO 3
   00 STEP 6:PLOT
   70,n,0:DRAW 5
   50,n,2:NEXT
17 IF INKEY(1)=0
   THEN x=x+1:IF
   x>255 THEN x=2
   55
18 IF INKEY(8)=0
   THEN x=x-1:IF
   x<0 THEN x=0
19 LOCATE 7,2:PEN
   13:PRINT"MASK
   ";:GOTO 11
    
```

LANGAGE : UN

MARI PINAILLEUR NE VEUT PAS TOU-

-JOURS DIRE INFIDELE...



# SEMWORD EN DIX MINUTES

Si, si ! J'ai bien marqué 10 minutes pour maîtriser SEMWORD. Il n'en faut pas plus en effet pour savoir le minimum nécessaire et l'avantage de ce traitement de texte c'est qu'il n'a pas besoin de notice puisque presque toutes les options sont visibles à l'écran. J'ai eut souvent du courrier me demandant de faire un utilitaire pour transférer des textes de traitement tel PROTEXT ou autre en FICHER.DR lisibles par OXFORD.PAO. Je ne l'ai pas fait pour la bonne raison que je ne suis pas assez fort pour le faire et aussi parce que SEMWORD est tellement bien qu'il est inutile de se faire ch... avec autre chose. En plus, tout le monde doit avoir ce logiciel dans un coin de disc tellement il est ancien et répandu... L'intérêt essentiel est surtout dans le fait que ce dernier sauvegarde ses fichiers en ASCII beaucoup faciles à tripoter que ceux en Binaire gérés par PROTEXT ou autre. Chose étrange, SEMWORD arrive à lire les textes écrits avec PROTEXT ! Alors le transfert est possible tout de même vers OXFORD via l'utilitaire SEM-OPF.BAS décrit dans E/J No 9. Trêve de bla-blas et passons aux explications pour une prise en mains instantanée. Place cet article sur tes genoux et lances SEMWORD... Tu y es ? Pour le moment, tu ne t'occupe que du curseur clignotant sur la page de travail... Comme tu ne sais pas quoi taper, disons que tu vas m'écrire une lettre, comme ça tu vas apprendre en faisant quelque chose d'utile... Ton



nom et ton prénom, RETURN pour changer de ligne, ton adresse, RETURN, la Ville etc. Je te sens déjà fatigué là !!! Ensuite tu déplaces le curseur sur la droite pour marquer "Salut JACQUES," saute deux lignes et attaque une lettre pleine de tes impressions (des compliments sont chaudement recommandés) ... Attends, j'ai omis de te parler des MARGES: Place le curseur sur la colonne 10 (c'est affiché en permanence dans la deuxième case en bas à gauche) et appuie sur CONTROL et A, t'as vu, la règle du bas s'est raccourcie. Ensuite tu places le curseur sur la colonne 70 et tu appuies sur CONTROL et D. La règle se modifie à nouveau et sa dimension représente la largeur du texte que tu vas pouvoir taper. Maintenant je te laisse faire une dizaine de ligne. Tu n'as pas à te soucier de regarder l'écran, les mots resteront entiers quand tu arriveras en bout de ligne, le changement de ligne

et le tranfer du mot coupé est AUTOMATIQUE ! Ça s'appelle taper au kilometre. Avant de poursuivre, tu vas faire une sauvegarde: Appuies sur CONTROL et sur RETURN pour accéder au MENU. (Les traîtres, ils l'avaient planqué!) S puis RETURN et tu obtiens le CAT etc... Si tu es paumé, tu appuies sur ESC pour revenir au MENU puis sur R pour retour au texte. Pour relire, CONTROL et flèche haut te placent en début de texte... Tu peux corriger simplement en placent le curseur sur la faute et en remplaçant les lettres. Autre possibilité, tu as oublié un mot: places le curseur apres la dernière lettre du mot d'avant et tape CONTROL et I. Ta ligne est coupée en deux et tu peux rajouter le mot manquant... Laisse les blancs pour le moment, ça se réglera tout seul. Tu veux rajouter des lignes: Place le curseur sur la première case à gauche de la ligne qui doit rester en DESSOUS et appuie sur CONTROL et I (oui, c'est pareil) et une ligne vide apparait autant de fois que tu le désires. Ça permet de séparer un texte en paragraphes et de le reformater: Je te sens chagriné par les blancs qui restent après l'opération de tout à l'heure, appuie sur CONTROL et U n'importe où dans le paragraphe concerne et délimité par deux lignes vides. Tu vas voir ton texte se replacer tout seul en s'alignant à droite et à gauche: c'est la JUSTIFICATION. Mieux encore, tu as tapé comme un malade et tu te rends compte que ton texte va faire

**ARMÉE: POUR LES HOMOSEXUELS, LE PLUS DIFFICILE EST DE NE PAS CONFONDRE JUTEUX ET ASPIRANT...**



CA DOIT  
ETRE LA SUITE  
DE SEMWORD  
!...



plus de une page alors que tu voulais tout mettre sur une seule... Un seul moyen, agrandir la largeur du texte: Place le curseur sur la colonne 10 et appuie sur CONTROL et A pour élargir la règle vers la gauche puis même chose à droite avec D en te plaçant sur la colonne 75. CONTROL et U vont te signoler ça et tu vas voir tout le paragraphe (ou tout le texte s'il n'y a pas de ligne vide) se rejustifier devant tes yeux éberlués. Il ne te reste qu'à refaire une sauvegarde puis à imprimer: Place-toi en début de texte, insère une ligne ou mets-toi avant ton nom et appuie sur CONTROL et ESPACE. Les options s'affichent pour

choisir le mode d'impression: A (majuscule) pour gras puis recommencer en mettant K pour condensé élargi par exemple. En plus, tu veux mettre un paragraphe en italique? Il va falloir faire gaffe à la manoeuvre: Au début de celui-ci, il va falloir annuler les précédentes instructions envoyées à l'imprimante: CONTROL et ESPACE, a (minuscule) pour annuler le gras, encore une fois avec k puis une dernière fois avec I pour indiquer à l'imprimante de se mettre en Italique. Même intervention à la fin du texte à mettre en italique mais à l'inverse pour rétablir le mode d'impression du début. C'est assez barbare à expliquer mais ça se réalise en très peu de temps. Il te reste à aller au menu, P pour Imprimer et COPY pour éviter de répondre à toutes les questions. Epatant non ??? Une enveloppe, un timbre, mon adresse et tu m'envoies le tout !... Reste quelques petites choses qui peuvent t'être utiles: Pour relire le texte complet, il est plus facile de le faire en plein écran et pour ça c'est CONTROL et 2 qu'il faut taper. Pour faire réapparaître l'aide du haut de l'écran, c'est CONTROL et 1. En lisant le texte, c'est aussi plus facile de se déplacer de 1 écran complet plutôt que de faire un scrolling avec le curseur et cette fois c'est SHIFT et flèche bas qu'il faut utiliser. Je te laisse le soin de découvrir le reste des options qui peuvent être utiles mais ne sont pas nécessaires, c'est simple, tu as tout sous les yeux en appuyant sur ESC et c'est

RETURN pour revenir au texte. Personnellement je n'utilise pas les caractères spéciaux qu'on obtient en appuyant sur CONTROL et \ (accents et symbols divers) car mon imprimante refuse de les imprimer. Il reste des tas d'options qu'il est possible de régler à ton goût telles la suppression du WORD WRAPP (passage à la ligne en récupérant les morceaux de mots coupés et en rétablissant le mot complet en début de ligne) et la suppression de l'INSERTION automatique. Mais pourquoi s'em... quand tout est automatique? Autre truc très important et qui peut se révéler très utile c'est la possibilité d'aller chercher des programmes qui ont été sauvegardés en ASCII (Ex: SAVE"PROG.ASC",A) et de les intégrer à un texte... Bouge-pas, je te le fais:

```
10 ' Tableau ASCII par E/J
20 MODE 1:INK 0,0:INK 1,13:INK
2,15
30 ZONE 8:x=32
40 PRINT:FOR li=1 TO 11:FOR
n=x TO x+4
50 IF n>255 THEN x=32:GOTO 80
60 PEN 2:PRINT CHR$(n);PEN
1:PRINT n,
70 NEXT n:PRINT:x=x+5:NEXT li
80 LOCATE 5,25:PRINT"X" tapez
une touche pour la suite "
90 CALL @BB18
100 CLS:GOTO 40
```

Ca s'est fait tout simplement avec M pour MERGE dans le Menu Et tu peux le taper, c'est un vrai !!! Voilà, tu en sais autant que moi, je suis certain que tu ne regretteras pas d'être passé sur SEMWORD.

UN PLURIEL BIEN SINGULIER: ACADEMIE, C'EST UN CORPS DE JEUNE FEMME SI C'EST AVEC UNE MINUSCULE OU UN GROUPE DE 40 VIEUX CRABES SI C'EST AVEC UNE MAJUSCULE !...



# PETITES ANNONCES - INFO

□ Je recherche une notice en Français pour un lecteur 3" ref: DD1-FD1. Roger LORRAIN 23 route de FRETTERANS 71270 PIERRE DE BRESLE 85 72 82 12

□ Je recherche plans pour construire ou adapter un lecteur 3" ou 5"1/4 sur CPC ainsi qu'une souris. Loic BOUBET 2 Chemin de MONTREUIL à MAINTE-NAY 62870 CAMPAGNE les HESDIN

□ Je cherche le No11 de MICRO APPLICATION : Montages, extensions et périphériques pour AMSTRAD CPC. Magic Command 3 Rue des bleuets 27140 GISORS

□ Vends MODEM DIGITELEC avec ses 4 discs. Vends clavier CPC 6128. Faire offre à Gille AMIEL Toulouse 61 57 91 62

□ Vends MIROIR ASTRAL (100F) et DATAFILE 2 (50F) Originaux avec notice. Cter la redaction

□ Parution de OKAZ No8 dans les kiosques. Plein de P.A. gratuites à passer pour tous types de micros. 6F50 64 pages

□ Parution de LA BIBLE DES POKES 2 Hors série de JOYSTICK dont la première partie avait vu le jour en novembre 92:40F!

□ Je cherche un logiciel de formatage d'images et un de C.A.O. 3D Échange jeux contre utilitaires André DUVERT 21 Rue des pommiers 63800 COURNON

□ FANZY 2 est sorti: Envoyez un disc (plein si possible) et un timbre à 4F20 à : Jean Paul PISSEMBON Avenue Louis CAUVIN 06130 PLAN DE GRASSE (Contient

un super jeu et un utilitaire)

□ Vends livres sur les CPC 50F (demander liste)-Cordon prolongateur eor/clay-Table de mixage BM-8070E 5 voies Stereo avec 2 vu-mètres et écho 10 positions 600F. CHENEAUX Olivier 361 Rue THIERS 65300 LANNEMEZAN Tel 62 98 03 72

□ Tapez 3615 CPCFUN le rendez-vous des fanas du CPC avant sa fermeture en début 1994 ...

□ A 100 % a sorti son dernier numéro... Il va être difficile de maintenir le contact après leur disparition, essayez les P.A. gratuite dans OKAZ...

□ CPC Info existe encore, mais pour combien de temps ? Et pourquoi on-t-ils choisi une formule imbouffable ? Des listings, encore des listings ! Et si on leur écrivait tous pour demander plus en leur promettant de s'abonner s'ils réussissent à faire quelques pages intéressantes...

□ Rassures-toi, je n'ai pas encore vendu mon CPC, et pour tout dire, je ne pense pas le faire un jour aussi, tu pourras toujours me contacter par courrier, je répondrai

rapidement, n'étant plus accaparé par la rédaction de toutes ces pages pour lesquelles j'ai pris sur

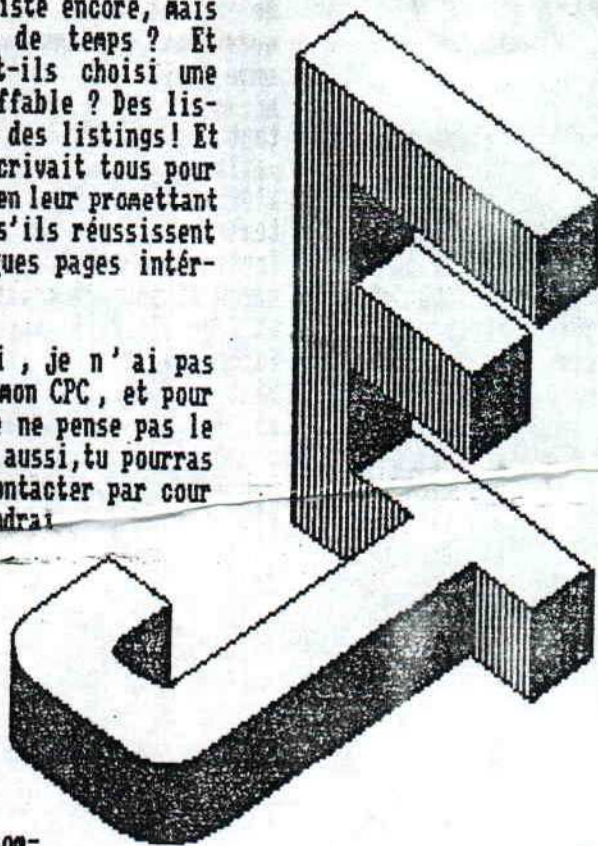
mon temps de son-

neil pendant 3 ans en me levant à 5h30 tous les matins ...

□ Vends discs 3" à 10F(pleins) et Compilations à 30 F et 50 F Cherche contact sur Amiga. Contacter Frédéric ALOSSERIE 12 Rue du GRANDGOUSIER 93140 a BONDY ou tel 48 02 01 17 .

□ Cherche contacts sur GAME BOY, GAME GEAR et SUPER NITENDO pour échange de trucs et astuces. Demandez JOYMAG Nol contre 6F à Adrien CLEACH 268 Rout d'Orléans 45640 SANDILLON

□ Tapez 3615 ACPC pour retrouver la rédaction de A 100 % et une liste impressionnante de jeux à télécharger.



**PENSÉE : JE PLAINS CEUX QUI ONT L'AIR INTELLIGENT, CA DOIT ETRE UNE PROMESSE DURE A TENIR...**



# DE LA LOGIQUE FLOUE

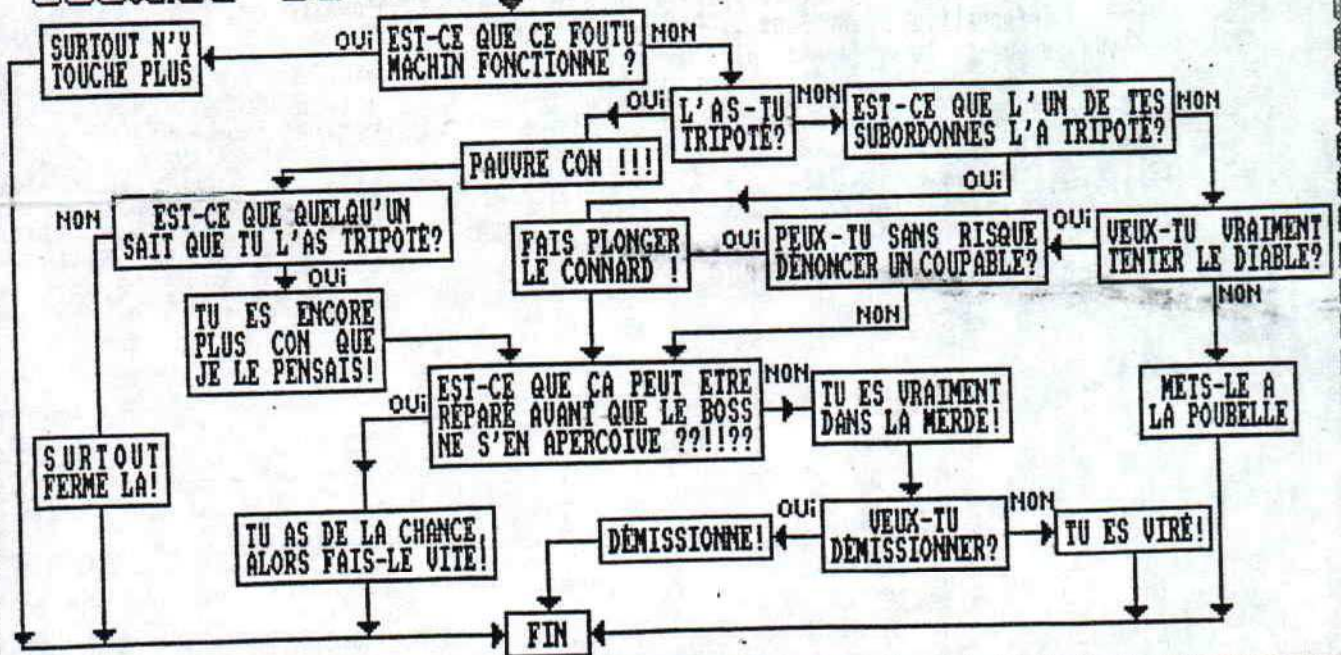
Je ne vais pas te gonfler les burettes avec de l'agèbre de BOOLE où des tableaux de KARNAUD ... aussi passons immédiatement à la question: **ORGANIGRAMME OU PAS ?...** (ça rappelle la torture au moyen âge)

En effet, qui n'a pas eut à prendre une décision en fonction d'une situation, d'une panne ou de tout autre incident venu perturber sa vie. Le bon choix est souvent délicat à faire et les conséquences n'apparaissent pas immédiatement. En informatique, l'organigramme est tout juste survolé à l'apprentissage et ensuite, tu as l'air d'un plouc si tu l'utilises encore... J'abandonne donc le mot organigramme pour en choisir un autre qui sonne mieux: ANALYSEUR DECISIONNEL. Ça pète hein? Tu vas pouvoir l'utiliser dès que tu auras reçu ce dernier conseil: Dans la vie, la meilleure place pour ton pied gauche, c'est sur la tête d'un de tes subordonnés, quant au pied droit, il doit impérativement rester

près de l'épaule de ton chef! Et au moindre faux pas de ce dernier, tu lui écrase la tronche... Ça s'appelle gravir les échelons ou POLITIQUE... Mets-toi dans une bonne position avant d'attaquer car tu risques d'avoir mal au côtes! Comme il reste un petit coin de place, je vais lancer un petit concours: Un copain m'a demandé récemment de lui faire un programme qui lui permette de réaliser un petit générique sur l'écran de son CPC pour le filmer au canescopie... Et je n'ai toujours pas commencé à le faire... Evidemment, ce programme s'adresse à une personne n'y connaissant rien au Basic aussi il devra être le plus automatique possible. Il reste à établir un cahier des charges:  
-Demande du titre (1-3 lignes)

-Demande du texte (20 lig max)  
-Mode 0 pour texte et titre  
-Si possible, double hauteur pour le titre.  
-L'entrée des données devra être protégée pour éviter les messages d'erreur.  
-Si possible, mettre une option voir et corriger.  
-30 à 45 secondes paraissent raisonnables pour l'affichage du titre puis du texte.  
Envoie-moi le disc contenant ta création, il te sera renvoyé plein à craquer de bonnes choses PLUS UN DISC EN CADEAU si ton programme est retenu pour un prochain article. L'idée m'a semblé bonne et très utile aux possesseurs de camescopes qui n'ont pas le titrage intégré. Merci CPC, tu es là!!! Ah! j'oubliais, si tu mets de la musique, ça en sera d'autant plus agréable... *Electro-Jack*

## LOGIQUE DE DEBUT TRAITEMENT DES INCIDENTS









# LES FANZINES - INTEGRAMME



RÉDACTEUR		TAILLE					DURÉE					NOM DU PROG.											
ANTOINE PITROU	BRUNO LE BOURHIS	PATRICK AUBERT	JACQUES DE LAMAR	FRANK CARON	SANDRINE COUJELLIER	1 KILO OCTETS	2 KILO OCTETS	6 KILO OCTETS	20 KILO OCTETS	34 KILO OCTETS	75 KILO OCTETS	1 HEURE	2 HEURES	4 HEURES	3 JOURS	2 SEMAINES	2 MOIS	TRACEUR .BAS	CARACTER .BAS	GEOMETRI .BAS	SPRITES .BIN	BIDULES .BIN	DECONVER .RSX



FANZINE	NOM DU PROG.																						
	TRACEUR .BAS	CARACTER .BAS	GEOMETRI .BAS	SPRITES .BIN	BIDULES .BIN	DECONVER .RSX																	
RUNSTRAD																							
MICROZINE																							
CROCO PASSION																							
ELECTRO-JACK																							
INFO SYSTEME																							
MICRO MAG & PF																							

TEMPS PASSÉ	TAILLE																						
	1 KILO OCTETS	2 KILO OCTETS	6 KILO OCTETS	20 KILO OCTETS	34 KILO OCTETS	75 KILO OCTETS																	
1 HEURE																							
2 HEURES																							
4 HEURES																							
3 JOURS																							
2 SEMAINES																							
2 MOIS																							

## ENONCÉ

- FRANK, en moins de 3 jours et moins de 20 Ko a réalisé l'utilitaire qui déplace des lutins à l'écran mais n'écrit pas CROCO PASSION.
- Le programme paru dans RUNSTRAD utilise la Bank du 6128 à cause de sa taille et a été écrit en Binaire en plus de 4 heures.
- BRUNO a passé moins de 1 journée à créer le programme de 6 Ko qui triture les Syabol ASCII, il passera beaucoup plus de temps à rédiger MICROZINE.
- Le record de vitesse d'écriture d'un programme ( 6 Ko en 4 heures ) n'est pas détenu par INFO SYSTEME ni par celle qui a réalisé TRACEUR.
- JACQUES a beaucoup joué à Electro-Freddy, (son premier jeu) et a gardé une partie du nom pour son Fanz mais il ne connaît toujours rien à l'assembleur et a été le plus long de tous à réaliser son programme de plus de 20 Ko.
- Les programmes ayant autant de Ko que d'heures de mise au point ne sont pas en BASIC.
- PATRICK, qui réalise RUNSTRAD a mis plus de trois jours mais n'a pas écrit DECONVER.BIN qui fait moins de 20 Ko.
- ANTOINE n'écrit pas CROCO PASSION.
- On a pu lire dans MICRO MAG & PRESS FIRE le programme écrit en 1 h et qui n'est pas SPRITES.BIN.
- Pour être fidèle à mes 10 Lignes , une question se pose: Qui a bien pu écrire GEOMETRI.BAS ?

**PENSÉE : LA PREMIERE IMPRESSION EST TOUJOURS LA BONNE ! SURTOUT SI ELLE EST MAUVAISE ...**



# LA DER DE DER ... ADIEUX

C'est avec appréhension que j'aborde cette ultime page de l'ultime numéro du Petit Electro-Jack Illustré. Vous avez été nombreux tout au long de ces trois ans passés ensemble à me témoigner votre intérêt, à me secouer, à me rappeler à l'ordre, enfin à me faire vivre une vraie aventure en m'aidant dans cette course folle, la rédaction d'un Fanzine. **POURQUOI J'ARRETE ?**

Un peu pour mes copains et amis qui se plaignent de ne plus me rencontrer et beaucoup pour une petite JULIE qui me dit: Tu cravaille encore Zac ? Ze suis grande moi, regard' les kilos de ma tête (en voulant dire centimètre) Tu viens dessiner avec moi ??? Zac, vient zouer a la poupée!... On fait une cabanne Zac ??? Et dans un éclair de lucidité, je me rends compte que je t'accorde plus de temps à toi, lecteur, qu'à ma JUJU qui en a

tant besoin ... Comment résister à ses appels ?...

Il me reste à remercier tous ceux qui m'ont aidé dans cette tâche folle, celle d'écrire un Fanz, qui consiste surtout à se remettre en question à chaque numéro, à essayer d'évoluer à chaque article, et enfin à tenter de réaliser un exploit à chaque page. Je pense surtout à The Motorcycle Boy qui m'a permis de faire un bond dans la qualité de la présentation et qui a laissé son empreinte dans ce No 10 en me faisant cadeau de cette superbe première page. S'il n'a pas écrit d'article, c'est qu'il est pris à plein temps, (depuis la réussite à son bac) à la rédaction d'une revue à but humanitaire. Certains l'ont conspué, d'autres porté aux nues, mais dans tous les cas, il n'a laissé personne indifférent... N'est-ce pas ça le talent ???

Remerciements également à TREBOR 45 qui possède une logithèque à tomber à la renverse et des relations à te faire palir d'envie, à OK FREE sans qui la vie ne serait que ce qu'elle est, Antoine PITROU auprès duquel je me suis senti tout petit (t'as vu ses PROGS?) à David CHOTTARD qui a réalisé LE TEMPLE D'OR et m'a demandé d'en assurer la publicité, aux Frères BARRETEAU pour leurs excellents programmes, à André DUVERT pour ses nombreux progs tous plus intéressants les uns que les autres, à Bruno MORENO à FOG pour leur page de tests, à WHILE & WEND pour l'histoire de l'ordinateur, à GRES pour avoir bien voulu me répondre, et enfin à TOM & JERRY pour avoir accepté de jouer le jeu de l'interview. Et un bisou tout spécial à Eglé qui s'est arrangée pour me laisser du temps libre pour la rédaction de ce dernier numéro. TCHAO !!

```
10 ' Utilisation étrange de
    l'instruction ORIGIN .....
11
12 MODE 0:INX 0,0:INX 5,17:INX
    14,15:INX 15,6:FOR n=1 TO
    39:GOSUB 19
13 ORIGIN 0,0,g,d,h,b:CLG c:NE
    XT n:ORIGIN 0,0,0,640,400,0
14 LOCATE 13,14:POKE &B72F,23:
    PRINT"VOUS DIT":LOCATE 14,1
    7:POKE &B72F,13
15 PRINT"ADIEU":LOCATE 15,20:P
    OKE &B72F,184:PRINT"VIVE"
16 LOCATE 15,23:POKE &B72F,184
    :PRINT"1994":FOR t=1 TO 300
    0:NEXT
17 CALL &BC3F,0,14:FOR t=1 TO
    500:NEXT:MODE 2:CALL &BC3F,
```

```
0,14:PRINT:LIST
18
```

```
19 READ g,d,h,b,c
20 DATA 20,40,368,215,2,35,90,
    368,358,3,30,64,295,285,6,4
    0,88,235,215,7
21 DATA 110,130,368,215,8,114,
    180,235,215,10,196,220,368,
    215,9
22 DATA 210,270,368,358,6,220,
    240,295,285,11,220,270,235,
    215,12
23 DATA 290,312,368,215,5,290,
    360,368,358,13,310,360,235,
    215,14
24 DATA 380,450,368,358,15,405
    ,422,362,215,10,470,490,368
    215,1
```

```
25 DATA 470,530,368,358,4,530,
    540,358,290,3,490,520,250,2
    80,7,526,540,280,215,9
26 DATA 560,580,368,215,8,582,
    624,368,358,14,620,626,358,
    215,4
27 DATA 580,624,235,215,3,80,9
    0,185,50,11,30,80,50,30,6,2
    0,40,60,40,3
28 DATA 110,130,185,30,9,130,1
    70,185,175,7,120,172,100,90
    6,170,180,185,30,1
29 DATA 200,220,185,30,14,200,
    270,185,175,2,210,270,50,30
    8,290,310,185,30,3
30 DATA 352,360,185,100,10,312
    ,346,100,90,2,350,360,50,30
    7,340,350,90,50,15
31 RETURN
```

**PENSEE :** IL Y A DES GENTS QUI N'IMPRESSIIONNENT RIEN , MEME PAS LES PELLICULES ...



A TABLE, CA VA  
ETRE FROID !..  
LAISSE TON CLA  
-VIER 5 MN!!!

OH ! DONNE  
LE TIMBRE SUR  
L'ENVELOPPE

TU PEUX  
ME FAIRE LA  
VIDANGE DE MA  
BAGNOLE ?

PAPAPAPA!!! Y'A  
(A PRONONCER A LA MANIERE DU FILS DE SYLVESTRE)  
PLUS DE VITESSES A  
MA 104 C'EST  
TOUT MOU...

DITES-MOI MA  
CHERE, CROYEZ-VOUS  
QU'IL PUISSE NOUS  
REJOINDRE UN  
JOUR ?

TU VIENS  
AUX CHAMPI-  
GNONS AVEC  
MOI ?

CA FAIT  
UN MOIS QUE  
JE L'ATTEND  
CE No10!

LE TEL  
DE E/J  
EST LE  
38 86 79 64  
TU PEUX L'  
APPELER  
DE 19H  
A 20H

TU PEUX ME  
REGARDER MON  
6128, IL RECRA-  
CHE LE DISC

T'AS PAS  
ENCORE FINI  
TON PROG POUR  
TITRER AU CA  
MESCOPE ?

QUOI ??

REGAD' ZAC,  
ZE T'AI FAIT UN  
DESSIN ! TU VIENS  
ZOUER AVEC MOI  
ZAC ???

IL FALLAIT  
PAS LE DIRE  
???

JE T'AI EN-  
VOYE DIX DISC  
A ME COPIER IL  
Y A 15 JOURS !  
VOLEUR !!!

PAGE 31



# LE LIVRE D'OR DU FANZ

Le Fanzine se doit d'être photocopié et distribué à ses amis, ses connaissances, ses correspondants ... C'est le but même de sa création de relier entre eux des personnes liées par une passion commune, en l'occurrence le CPC. Par expérience, je sais qu'un fanz voyage et prend les chemins les plus inattendus, c'est pourquoi je vais laisser le reste de cette page vide afin que tu y laisse ta trace avant de le photocopier et de l'envoyer à un de tes amis. Pour ma part, je reçois RUNSTRAD auquel je ne suis pourtant pas abonné par

l'intermédiaire d'un ami qui le reçoit d'un vrai abonné. A mon tour, je m'empresse d'en reproduire quelques numéros pour les distribuer etc ... Jusqu'où cela se propage-t-il ? Impossible de le savoir exactement pourtant j'ai cru intéressant de garder l'empreinte du passage entre chaque main avant redistribution. Quel bonheur de tomber un jour sur un numéro avec la page remplie ... Mais pour ça il faut que je fasse comme tout le monde et le premier c'est pourquoi je vais personnaliser tous les numéros en y mettant le nom de chacun.

ELECTRO-JACK à envoyé ce No à : TOMAS FOURNERIE

**TEST :** Phrase incompréhensible si elle est dite rapidement ...  
COMBIEN VALENT CES SIX SAUCISSONS-CI? CES SIX SAUCISSONS-CI, C'EST SIX SOUS!  
ALORS SI CES SIX SAUCISSONS-CI C'EST SIX SOUS, C'EST TROP CHER !!!