

AMSTRAD CPC AMSTRAD CPC AMSTRAD CPC AMSTRAD CPC AMSTRAD CPC

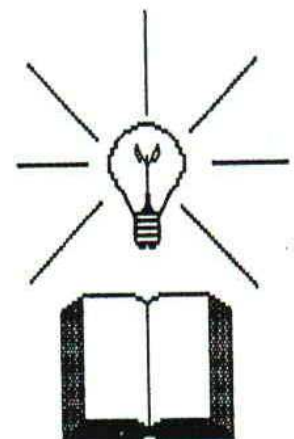
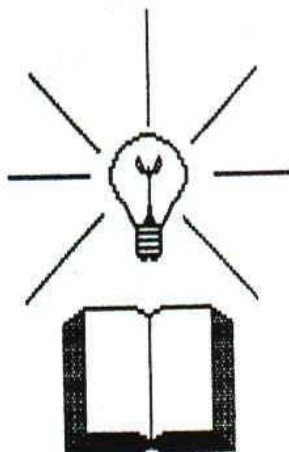
AMSTRAD  
CPC  
AMSTRAD  
CPC

AMSTRAD  
CPC  
AMSTRAD  
CPC

**Sommaire** numéro 1

---

page 1	Couverture
page 2	Editorial
page 3	Logitest
page 4	Routines
page 5	Graphisme 3d
page 6	Listing
page 7	Divers







# Editorial



Bonjour, pour ce premier numéro, je pense que me présenter à mes lecteurs est la moindre des choses, et tout d'abord je vous rassure sur un point, je ne suis qu'un modeste amateur ayant quelques notions de programmation, et bien sur une passion sans bornes pour l'informatique, passion à laquelle je consacre beaucoup de temps, ce qui compense un manque de connaissances de bases en math par exemple. Comme vous l'avez certainement constaté, je suis seul (pour le moment) à rédiger ce petit journal, mais j'espère que cela ne durera pas, car de l'aide serait la bienvenue, dans n'importe quel domaine de l'informatique familiale. Il y a maintenant dix ans que j'ai pianoté sur un clavier d'ordinateur pour la première fois. En effet c'était en 1978, à l'époque le choix d'une machine n'était pas très difficile à faire, soit Apple, Commodore ou Tandy, j'ai donc fait mes débuts avec un Commodore 4032, un lecteur de cassettes, un manuel d'une dizaine de pages, en français, et un manuel de 200 pages en anglais. Le manuel français était censé être la traduction de l'anglais, ce qui prouve, chez Commodore un sens certain du raccourci. Les choses, en ce domaine n'ont pas beaucoup changé, et rares sont les traductions correctes. Les débuts sur Commodore furent donc assez laborieux. Pas de revues dédiées à la machine, pas avant les années 82, avec la revue La Commode. Le prix des machines était très élevé par rapport à aujourd'hui, bref, à cette époque il fallait vraiment être mordu d'informatique pour s'accrocher. Les seules revues dignes de ce nom était l'Ordinateur

Individuel et Micro Système, qui ne sont plus, aujourd'hui que l'ombre de ce qu'elles ont été. La recherche du moindre listing, de la plus petite bidouille, du plus modeste truc, était un sport très prisé. Les cassettes de jeux ne fleurissaient pas dans les rayons des boutiques de micro informatique, très rares elles aussi, quant aux disquettes, le prix était vraiment trop élevé pour le commun des mortels. Le CBM 4032 est une très bonne bécane pour l'époque, bien sûr. 32 K ram, affichage de 25 lignes sur 40 colonnes, un basic moyen, moyen moyen, pas de graphisme haute résolution, sinon par le biais d'une carte d'extension vendue au prix de 1800Fr. Le lecteur de cassette, non intégré sur la machine, mais vendu séparément, était d'une fiabilité exemplaire. En plus de 6 ans de pratique sur cette machine, je n'ai jamais perdu un fichier important par sa faute, cela est arrivé bien des fois, mais le lecteur n'y était pour rien. Vers les années 83, j'ai tâté aussi du fameux Victor Lambda, une catastrophe, je préfère ne pas m'étendre sur ce sujet, car je n'aime pas évoquer les mauvais souvenirs. Ensuite il m'a été donné de travailler sur fameux Commodore 64. Très bonne machine, un basic performant, mais mal adapté, surtout pour le traitement des chaînes de caractères, la gestion des graphiques, et le son. Je doit dire que cet ordinateur ne m'a pas laissé un bon souvenir. En 1985, je me suis décidé à acheter un Amstrad, j'avais il est vrai, beaucoup entendu parler du fameux CPC464, mais je n'y croyais pas trop, bien des machines on fait sur le marché une apparition aussi

tapageuse que brève, je me souviens encore du fameux bide de l'Oric, pour ne citer que lui. L'arrivée du CPC 6128 avec son lecteur de disquette intégré, m'a décidé à changer de bécane, mais l'idée que je prenais un risque était toujours là, et la pénurie des disquettes 3 pouces, n'a fait, au début, que renforcer cette conviction. Maintenant, je suis en possession d'environ 300 ou 400 programmes en tout genre. Les jeux sont en grande majorité, mais il y a pas mal d'utilitaires. J'avoue ne pas avoir un bien grand intérêt pour les programmes du type éducatif, bien que quelques titres figurent parmi mes logiciels. J'ai aussi quelques réalisations personnelles, que j'ai développées pour des besoins spécifiques, comme la gestion d'une bibliothèque de 4000 livres, ou la gestion des sommaires des revues, (CPC, AMSMAG, etc) ce qui, lors de la recherche d'un article, d'un programme, d'une bidouille ou d'un teste de logiciel, me fait gagner un temps précieux. J'ai aussi fait des programmes à la demande d'amis. Je doit avouer aussi ne jamais m'être lancé dans la réalisation d'un jeu quelconque, contrairement à ce que j'avais fait sur CMB, cela vient probablement du fait que les jeux trouvés dans le commerce sont nombreux, et qu'il est difficile, voir impossible, pour un amateur, de rivaliser avec les productions professionnelles qui disposent de moyens importants. Il y aurait encore bien des choses à dire sur ce sujet mais il me faut tenir compte de la place, aussi, nous verons cela dans un prochain numéro. Rendez-vous le mois prochain dans le numéro 2.



# Logitest Logitest Logitest Logitest Logitest Logitest Logitest

Cette rubrique est réservée pour tester les logiciels du commerce. L'auteur n'ayant aucune attache avec Amstrad France, ni avec aucun distributeur ou éditeur de softs, ses conclusions seront donc impartiales et sans parti pris. Louanges ou descente en flammes seront les deux mamelles de cette rubrique. Et pour son inauguration, frappons fort, avec 2 logiciels, GUNSHIP et CALCUMAT

**GUNSHIP:** Simulation de pilotage d'un hélico de combat pour ceux qui ne seraient pas encore au courant, car il est vrai que l'adaptation de ce programme sur Amstrad est assez récente, voir publicité dans la presse informatique.

Comme il faut bien commencer par quelque chose, je vais donc prendre le volumineux manuel de l'utilisateur, mais pas d'affolement, une dizaine de pages seulement représentent un intérêt en rapport direct avec le programme proprement dit. Le reste du manuel traite du type d'armes utilisées par les forces adverses, des spécifications techniques de l'Apache AH-64A, qui ne manquent pas d'intérêt certes, mais cette partie du manuel n'est pas indispensable. Le manuel est en français, et cela mérite d'être souligné, cependant, il date du 1 Nov 1986, donc

bien avant l'adaptation du jeu sur Amstrad. Un encart a été rajouté pour signaler les variations rencontrées, mais il est en anglais. Un cache pour faire ressortir les touches de commande du clavier accompagne le manuel. En bref, du bon travail. Voyons le reste.

Le jeu, lui, n'est pas à la hauteur du manuel, et c'est dommage. Première critique, le graphisme, pas très évocateur. Du fil de fer en 3D, mais assez lent. Les manoeuvres de l'hélico sont très limitées, et ceux qui ont déjà joué avec Tomahawk, par exemple seront très déçus. La difficulté n'est que très relative. Il suffit de ne pas voler au dessus d'une certaine hauteur, pour ne pas être détecté par les radars ennemis et le tour est joué. De plus, il semble que certains bugs n'ont pas été éliminés, donc attention aux plantages. Malgré ces défauts, GUNSHIP est une simulation

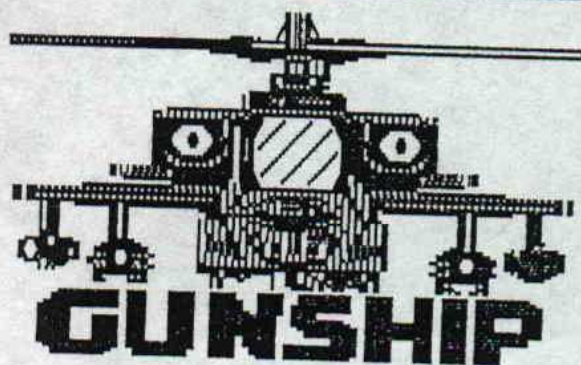
honnête sans plus. Je ne parle pas du son, mais rassurez-vous ce n'est pas un oubli, c'est tout simplement qu'il n'y a pas grand chose à dire.

## NOTATION

Graphisme.....	12/20
Vitesse.....	15/20
Son.....	10/20
Ergonomie.....	10/20
Notice.....	15/20
Difficulté.....	8/20
Intérêt.....	12/20
<b>NOTE MOYENNE</b>	<b>12/20</b>

GUNSHIP de MICROPROSE  
K7 & Disquette  
AMSTRAD 464 664 6128  
PRIX MOYEN 180 Fr

CALCUMAT, ce logiciel n'est pas nouveau, il date de 86, tout du moins en ce qui concerne son adaptation sur Amstrad. C'est un tableur très bien réalisé, moins puissant que Multiplan, mais plus simple d'emploi. De plus, il intègre un générateur graphique capable de sortir sur imprimante une multitude de graphismes, en barres, en cumules, en camemberts, en lignes, et ceci avec la possibilité d'inclure des textes d'accompagnement. Un calepin, independant de la feuille de calcul, vous permet .../...



**B O N de C O M M A N D E**  
a renvoyer à : AUBERT Patrick  
58 rue de la Briquetterie  
17000 LA ROCHELLE

NOM : \_\_\_\_\_  
Rue : \_\_\_\_\_  
Ville : \_\_\_\_\_  
Code Postal : \_\_\_\_\_

ELECTRA 2000, 100 Fr l'unité Montant total   
Chèque postal  Chèque bancaire  Mandat



## Electra 2000

Gestion de fichiers - Agenda - Calendrier perpétuel  
Calculatrice - Carte de France et des Départements  
Aide constante à l'écran - Tous les utilitaires  
présents en permanence à l'écran - Gestion des  
erreurs - Manuel d'utilisation de 20 pages - Détails  
techniques - Configuration imprimante  
Tri - Masques de saisie - Recherche multi-critères  
Espace mémoire réservé pour les fichiers : 2 fois 64k  
soit 128k sur une face de disc.  
Uniquement sur disquette : PRIX 100 fr.



## Logitest Logitest Logitest

de prendre des notes sur 40 lignes environs. Une caculatrice est présente elle aussi, et elle permet les opérations habituelles. La feuille de calcul est composée de 1023 lignes sur 255 colonnes, ce qui est amplement suffisant dans la plus part des cas. Toutes les opérations sur les cellules sont présentes, ainsi que des fonctions couper, coller, copier, trier, le formatage des nombres est suffisant lui aussi. La largeur des colonnes est réglable à volonté, vous pouvez aussi séparer les colonnes par des lignes. Une des fonctions intéressante du programme, le calcul automatique ou à la demande. La place disponible pour stocker vos données est de 20240 octets. Les fichiers s'écrivent sur disquette ou sur K7. Deux imprimantes sont prévues, la DMP 2000 et la DMP 1. L'impression est de bonne qualité, cependant la possibilité de régler le style de caractères de l'imprimante n'est pas incluse, mais vous pouvez régler l'imprimante sur le style désiré avant de lancer CALCUMAT.

Vous avez aussi la possibilité de récupérer des données en provenance d'autres logiciels, comme Datamat ou Textomat. Editeur: Micro Application. Le prix semble stabilisé à 450 Fr, mais il est possible de trouver des revendeurs qui vendent le produit à 380 Fr et même moins. En conclusion, CALCUMAT

est un excellent programme, la finition est parfaite, la sélection des options se fait par menus déroulants. La rapidité des calculs est bonne, la lisibilité des résultats est très bonne, même lorsque vous avez beaucoup de données, vous pouvez parcourir votre feuille de calcul très simplement. Si vous hésitez encore, sachez que le manuel est en français, il est bien fait, La note que je donnerais est de 18/20. (pas mal n'est pas, attention cette note n'engage que moi, mais si vous n'êtes pas d'accord, écrivez moi pour exposer vos arguments, d'accord ?)

### NOTATION

Mode d'emploi	15/20
Simplicité/commande	18/20
Fiabilité resultats	20/20
Présentation	18/20
Graphisme	19/20
Rapport	
Qualité / Prix	17/20
NOTE MOYENNE	18/20

EDITEUR: Micro Application  
 GENRE : Tableur, feuille de calcul. Graphisme intégré.  
 PRIX : Variable, entre 380 F et 450 F

## ROUTINES

Cette petite routine vous permet de poke(r) une valeur sur 16 bits à une adresse déterminée, en une seule opération, par l'emploi de l'extension IDOKE. Je rapelle que le signe(I) s'obtient avec la touche @ et SHIFT.

La routine est logée en haut de la mémoire, mais il est possible de la reloger à une autre adresse si celle employée ne vous convient pas. La syntaxe de cette RSX est IDOKE,adresse,valeur ou adresse=une adresse mémoire quelconque, et valeur=a une valeur entre 0 et 65535. Exp: IDOKE,16454,12250 ou encore, IDOKE,&4000,&8000.

```

    ○ CHARGEUR BASIC ○
    ○
    ○ 1 REM IDOKE,adres,valeur ○
    ○ 2 MEMORY &9FFF ○
    ○ 3 FOR A=&A600 TO &A600+41:READ ○
    ○ 4 READ B$:POKE A,VAL("&"+B$) ○
    ○ 5 NEXT A ○
    ○ 6 DATA 01,09,A6,21,13,A6,C3,D1 ○
    ○ 7 DATA BC,0E,A6,C3,17,A6,44,4F ○
    ○ 8 DATA 4B,C5,00,00,00,00,00,FE ○
    ○ 9 DATA 02,C0,DD,66,03,DD,6E,02 ○
    ○ 10 DATA DD,56,01,DD,5E,00,73,23 ○
    ○ 11 DATA 72,C9 ○
    
```

```

    ○ SOURCE ASSEMBLEUR ○
    ○
    ○ A600 LD BC,&A609 ○
    ○ A603 LD HL,&A613 ○
    ○ A606 JP &BCD1 ○
    ○ A609 LD C,&A6 ○
    ○ A60B JP &A617 ○
    ○ A60E LD B,H ;D ○
    ○ A60F LD C,A ;0 ○
    ○ A610 LD C,E ;K ○
    ○ A611 PUSH BC ○
    ○ A612 NOP ○
    ○ A613 CALL M,&09A6 ○
    ○
    ○ A616 AND A,(HL) ○
    ○ A617 CP A,&02 ○
    ○ A619 RET NZ ○
    ○ A61A LD H,(IX+&03) ○
    ○ A61D LD L,(IX+&02) ○
    ○ A620 LD D,(IX+&01) ○
    ○ A623 LD E,(IX+&00) ○
    ○ A626 LD (HL),E ○
    ○ A627 INC HL ○
    ○ A628 LD (HL),D ○
    ○ A629 RET ○
    
```

MicroStrad, ce nom vous dit peut être quelque chose, certains connaissent sûrement, mais je suis sûr qu'il y en a qui ne savent pas de quoi il sagit. C'était le nom d'une revue consacrée aux ordinateurs Amstrad, cette revue a lancé son premier N° en septembre 85, et son dernier, le No 10 en décembre 86. Cette revue, qui n'avait rien de comparable aux revues que nous connaissons actuellement, était plutôt une grosse boîte à outils avec plein de programmes et de routines en assembleur. Il n'y avait pas beaucoup de publicité dans cette revue, mais des articles intéressants. Il y a même eu dans un H-S le N° 4, une K7 avec un très bon programme de D.A.O. nommé STRADGRAF. A ce propos je tiens gratuitement à la disposition de ceux qui en feront la demande, une copie de ce programme, il suffit pour cela de m'adresser une disquette vierge, et la valeur de 5 Fr.en timbres poste, pour les frais.

Mon but, en ce qui concerne cette revue, est de publier chaque mois quelques articles, et listings, parmi les plus intéressants. Dans ce N° 1 de RUNSTRAD, je vais publier un programme de dessin en 3D, uniquement en mode 2, avec la possibilité de créer un objet de votre choix et le voir sous tous les angles possibles. Dans le prochain N° nous verrons comment sortir une image créée avec ce programme sur une imprimante. Pour ceux qui voudraient d'autres renseignements sur MicroStrad, n'hésitez pas à m'appeler, ou à m'écrire à l'adresse du journal. Réponses assurées à 100%



# ENTREZ DANS LA TROISIEME DIMENSION AVEC GRAPHISME 3D

L'amstrad peut vous assister dans la conception graphique. Grâce à sa haute résolution (mode 2, 640x200 points), le CPC dessine des objets en trois dimensions de manière très fine. Sans avoir la prétention d'être un outil pour architectes férus, ce programme permet une approche simple de la C.A.O. (Conception Assistée par Ordinateur). Comment utiliser ce logiciel ? Il y a, en fait, deux phases. La première est une utilisation pure et simple des DATA de la liste donnée (ici, une maison). La seconde phase est plus ambitieuse: la création de vos propres objets en trois dimensions.

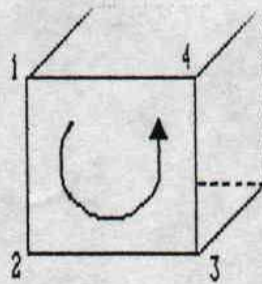
Pour la première phase, un simple RUN suffit. Vous aurez à répondre à une suite de questions: un choix de fenêtrage; la distance de l'observateur, qui correspond à la distance le séparant du centre de gravité de l'objet; deux angles  $\theta$  et  $\phi$ , qui sont respectivement les angles de rotation horizontale et verticale; et enfin la distance écran qui est le rapport d'agrandissement.

La deuxième phase du programme n'est pas incluse dans ce dernier, c'est une invitation à la création. La structure de l'objet est codée sous forme de DATA. Quelle en est l'organisation ? La première donnée en DATA correspond au nombre de faces. La seconde, au nombre de sommets de l'objet. Ensuite, pour chaque face il faut d'abord donner le nombre de sommets, puis sa composition. Et, pour finir, les coordonnées (x,y,z) dans l'ordre de chaque sommet. Cette structure de données, apparemment compliquée, permet d'avoir un algorithme de calcul rapide. Si ce programme semble simpliste, il vous donnera sans doute des idées pour approfondir le sujet. Bon voyage dans la troisième dimension.

Jean Safar.

Le mois prochain, nous verrons comment, imprimer vos création avec une DMP 2000.

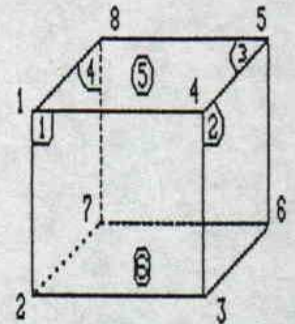
En attendant, pour vous familiariser avec le programme, essayez de retrouver les coordonnées des dessins qui accompagnent le listing de la page suivante.



Exemple de numérotation pour une face

Lors du codage des autres faces, il faut tenir compte des sommets existants

Numérotation des cubes



(5,6,7,8) est le codage des sommets distincts de la face arrière

Face 1 1,2,3,4

Face 4 8,7,2,1

Face 2 4,3,6,5

Face 5 8,1,4,5

Face 3 5,6,7,8

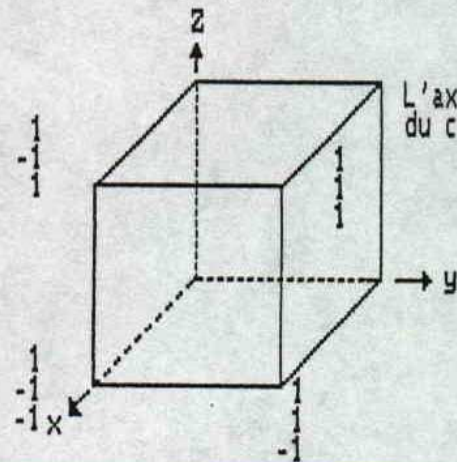
Face 6 2,7,6,3

DATA 6,8,4,4,4,4,4

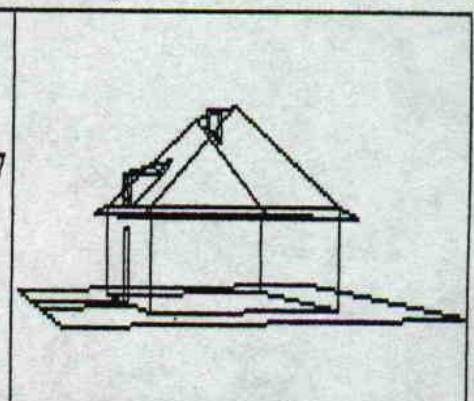
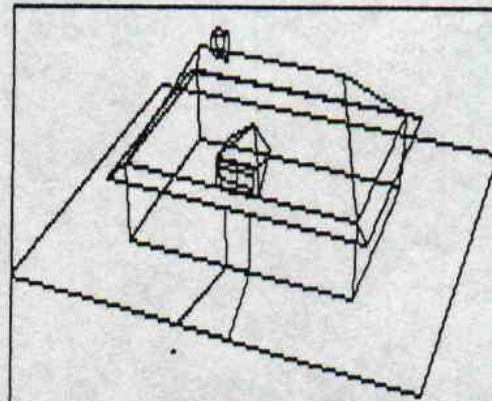
DATA 1,2,3,4,4,3,6,5,5,6,7,8,8,7,2,1,8,1,4,5,2,7,6,3

DATA 1,-1,1,1,-1,-1,1,1,-1,1,1,1

DATA -1,1,1,-1,1,-1,-1,-1,-1,-1,1



L'axe est au centre du cube



250-20-35-650

250-75-0-650

Les textes, listings et dessins, de cet article, sont parus dans le numéro 2 de MicroStrad, en décembre 1985



```

10 REM DESSIN 3 D
20 REM MICROSTRAD Numero 2 - page 42
30 REM Novembre 1985
40 REM
50 REM Jean SAFAR - Version 1.1
60 REM
70 ON ERROR GOTO 790
80 MODE 2
90 DEG
100 PLOT 7,18:DRAW 633,18:DRAW 633,399:
    DRAW 7,399:DRAW 7,18
110 WINDOW#1,2,79,25,25
120 PAPER#1,1:PEN#1,0:CLS#1
130 DIM x(60),y(60),z(60),n(100)
140 DIM u(60),v(60),w(60),m(30)
150 READ ee,js
160 m=0
170 FOR i=1 TO ee
180 READ m(i)
190 m=m+m(i)
200 NEXT i
210 FOR i=1 TO m
220 READ n(i)
230 NEXT i
240 FOR i=1 TO js
250 READ x(i),y(i),z(i)
260 NEXT i
270 ORIGIN 0,0,0,639,0,399
280 GOTO 700
290 INPUT#1,"Distance observateur"r
300 IF r=0 THEN 290
310 INPUT#1,"Theta "t
320 IF t=361 THEN 290
330 INPUT#1,"Phi "f
340 IF f=361 THEN 290
350 INPUT#1,"Distance ecran"z
360 IF a=0 THEN 290
370 c1=COS(f):c2=COS(t):s1=SIN(f):
    s2=SIN(t)
380 FOR i=1 TO js
390 u(i)=-x(i)*s2+y(i)*c2
400 v(i)=-x(i)*c2*s1-y(i)*s2*s1+z(i)*c1
410 w(i)=-x(i)*c2*c1-y(i)*s2*c1-z(i)*s1
    +r
420 NEXT i
430 l=1:FOR i=1 TO ee
440 PLOT a*u(n(i))/w(n(i)),a*v(n(i))/
    w(n(i)),l
450 FOR j=l+1 TO l+m(i)-1
460 DRAW a*u(n(j))/w(n(j)),a*v(n(j))/
    w(n(j)),l
470 NEXT j
480 DRAW a*u(n(l))/w(n(l)),a*v(n(l))/
    w(n(l)),l
490 l=l+m(i)
500 NEXT i
510 GOTO 270

```

```

520 DATA 24,49,4,4,4,4,4,4,4,4,4,3
    ,3,3,4,4,4,4,4,4,4,4,4
530 DATA 2,6,5,1,3,7,6,2,4,8,7,3,1,5,8
    ,4,6,10,9,5,8,9,10,7
540 DATA 12,6,5,11,13,7,6,12,14,8,7,13
    ,11,5,8,14
550 DATA 16,17,18,15,16,21,17,21,20,17
    ,18,20,19,22,23,27,26,25,24,27,26,
    30, 29,28 ,31
560 DATA 39,33,32,36,38,34,33,39,37,35
    ,34,38,36,32,35,37
570 DATA 41,42,43,40,44,45,46,47,45,48
    ,49,46
580 DATA 20,-27,-20,20,27,-20,-20,27,
    -20,-20,-27,-20
590 DATA 20,-27,0,20,27,0,-20,27,0,-20
    ,-27,0
600 DATA 0,-17,20,0,17,20
610 DATA 23,-30,-2,23,30,-2,-23,30,-2,
    -23,-30,-2
620 DATA 20,-5,0,20,5,0,20,5,7,20,-5,7
    ,13,-5,7
630 DATA 10,0,10,13,5,7,20,4,0,20,4,7,
    20,0,7
640 DATA 20,0,0,20,-4,0,20,-4,7,20,-4,
    5,20,4,5,20,4,2,20,-4,2
650 DATA -2,-15,22,-2,-12,22,-5,-12,22
    ,-5,-15,22
660 DATA -2,-15,18,-5,-15,15,-5,-12,15
    ,-2,-12,18
670 DATA 40,-47,-20,40,47,-20,-40,47,
    -20,-40,-47,-20
680 DATA 40,6,-20,20,3,-20,20,-3,-20,
    40,-6,-20
690 DATA 20,3,-5,20,-3,-5
700 INPUT#1,"Ecran entier (0) gauche
    (1) droite (2) sauvegarde (3)"z
710 IF z=0 OR z=1 OR z=2 OR z=3 THEN
    720 ELSE 700
720 ON z+1 GOTO 730,750,770,830
730 ORIGIN 320,210,0,631,20,397:CLG
740 GOTO 290
750 PLOT 320,20:DRAW 320,397:ORIGIN
    160,200,0,312,20,397:CLG
760 GOTO 290
770 PLOT 319,20:DRAW 319,397:ORIGIN
    480,200,327,631,20,397:CLG
780 GOTO 290
790 PRINT CHR$(7)
800 CLS#1:PRINT#1,"** ERREUR #";ERR;
    "EN LIGNE #";ERL;" . RECOMMENCEZ **"
810 CALL &BB18
820 GOTO 270
830 CLS#1:INPUT#1,"NOM: ",nom$
840 IF LEN(nom$)>8 THEN 830
850 nom$=UPPER$(nom$)+"SCR"

```

```

860 CLS#1:PRINT#1,"Sauvegarde de ";
    nom$;" OK ?"
870 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="" THEN
    870
880 IF a$="N" THEN 830
890 CLS#1:SAVE nom$,b,&C000,&4000

```

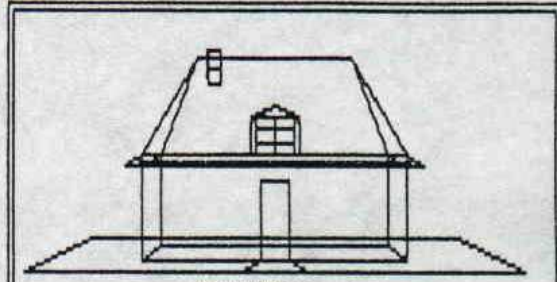


FIGURE 1

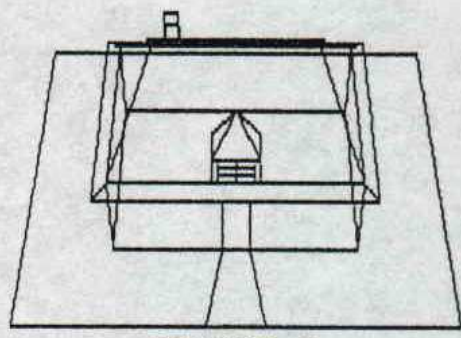


FIGURE 2

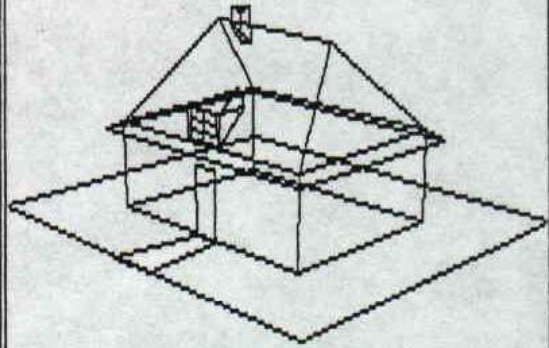


FIGURE 3

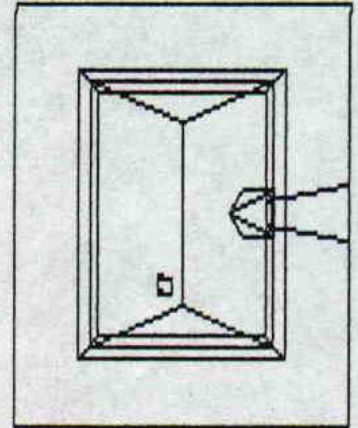


FIGURE 4