

REDACTION

AUBERT Patrick
Avec la collaboration de
CAPPI Bernard

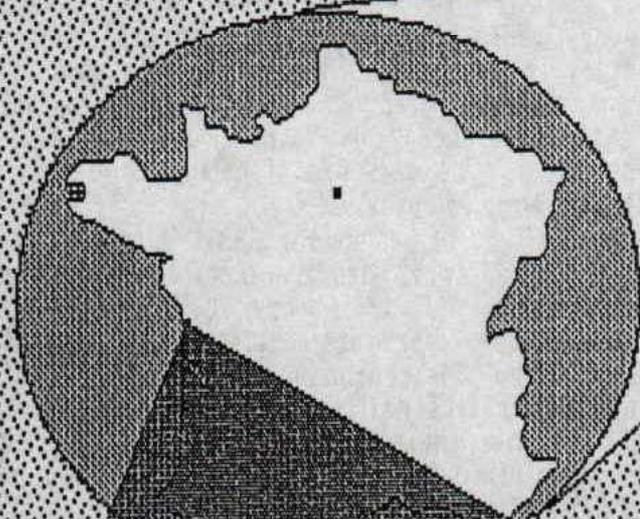
RUNSTRAD

Siège : 58 rue de la Briquetterie — 17000 La Rochelle

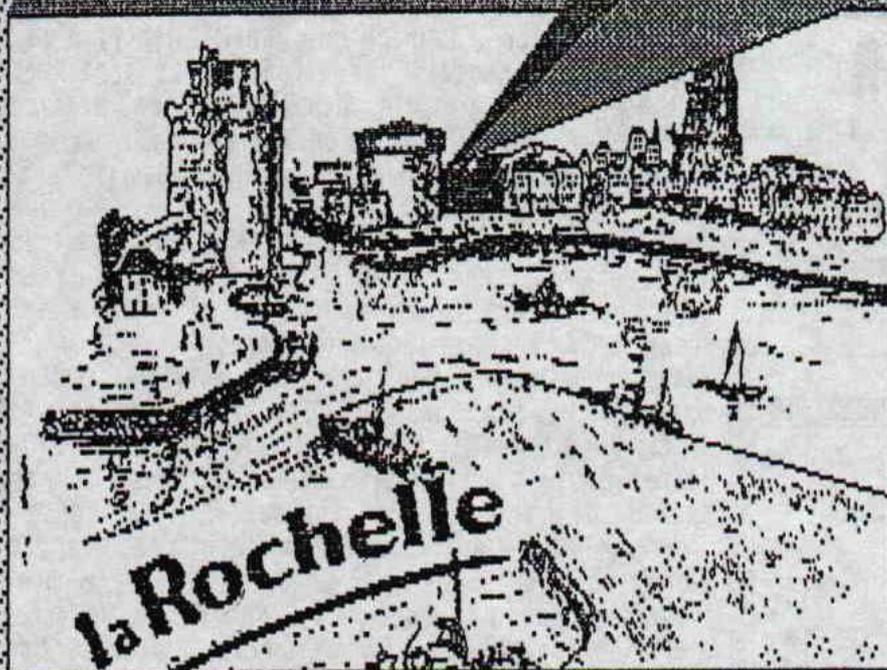
TELEPHONE : 46.67.58.89

MENSUEL
Septembre 1989

- NUMERO 11 -



RUNSTRAD

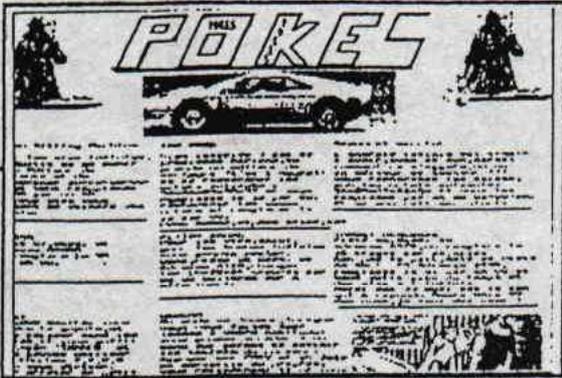


SOMMAIRE No 11

- Page 1: **EDITO - PUB**
- Page 2: **LOGITEST**
- Page 3: **SOUNDISSIMO**
- Page 4: **DOSSIER**
- Page 5: **DOSSIER suite**
- Page 6: **LE COIN PRO**
- Page 7: **COIN PRO suite**
- Page 8: **TRUCASTUCES**
- Page 9: **J. SEDECHOZE**
- Page 10: **ROUTINES**
- Page 11: **DIVERS - P.A**



Les Fanzines



AMSTRAD GAMES

Si vous voulez lire ce fanzine, envoyez 2 timbres à 2,20 Fr à LAURENT David - 48 Allée Georges Allain 76620 LE HAURE ou téléphonez au 35.46.31.13
 Dans l'ensemble c'est pas mal, mais il faudra améliorer le graphisme, et surtout, laisser le stylo de coté.



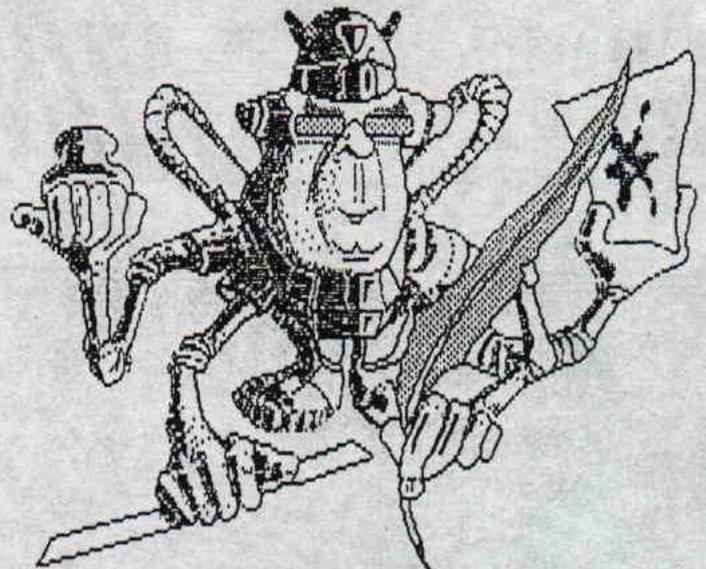
CROC'IDYLLE

J'apprend en lisant le numéro 13, que Croc'Idylle va disparaître. C'est bien dommage, car c'était, disons plutôt, c'est un bon fanzine, et surtout, un des plus anciens. Mais le monde est ainsi fait.

Téléphonez-lui, et remontez-lui le moral, sait-ont jamais, s'il pouvait changer d'idée et attaquer plus fort encore? TEL: 33.05.34.76

RUNSTRAD a été réalisé avec l'aide des logiciels

AMX PAGEMAKER - SEMWORD 6128
 THE ADVANCED OCP ART STUDIO
 LE SCANNER DART



EDITORIAL

Salut vous tous, qui rentrez de vacances, bien bronzés comme des p'tis pains. J'espère que vous vous êtes bien amusés. Maintenant, c'est la rentrée, mais pas pour tous. Vous avez constatés que votre journal a modifié sa présentation. Je ne sais pas si cela vous plaira, mais il fallait bien essayer, pour voir.

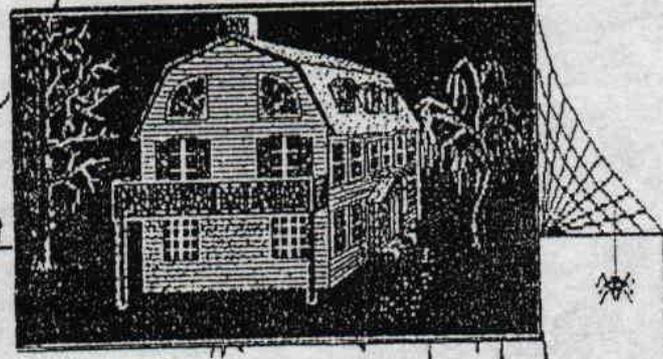
Quoi de neuf ? Le concours: Les réponses arrivent doucement, et d'après les premières constatations, c'est pas formidable... J'aurais cru qu'il n'y aurait pratiquement pas d'erreurs. Mais il est encore trop tôt pour tirer des conclusions. Attendons la fin du mois. Deux ou trois petits malins m'ont envoyés des trucs pour les vies infinies, mais voilà, pas de pompage chez les voisins! C'est vilain, et sans grand intérêt. Mais si vous êtes l'auteur d'un truc original, attention, je dis bien ORIGINAL, je veux bien le publier. Sachez toutefois que je lis toutes les revues dédiés à l'Amstrad et même aux autres machines, donc, vous aurez peu de chance de me faire prendre des vessies pour des lanternes, mais c'est pas défendu d'essayer. Ceci étant dit, je n'ai pas reçu beaucoup de dessins. Il va falloir vous secouer un peu, d'autant plus que j'ai des cadeaux pour les meilleurs.

Le mois dernier j'ai reçu une gentille lettre d'un lecteur Belge, je ne pensais pas que Runstrad serait connu en Belgique. C'est pas la Nouvelle Guinée me direz-vous, d'accord avec vous! Aussi, un petit bonjour à nos amis Belges en passant, j'espère qu'Amstrad marche toujours aussi bien en Belgique.

Pour le dossier spécial Pagemaker, je sais que cela n'intéressera pas tout le monde, mais j'ai reçu de nombreuses lettres à ce sujet. Il ne m'était pas possible de répondre individuellement.

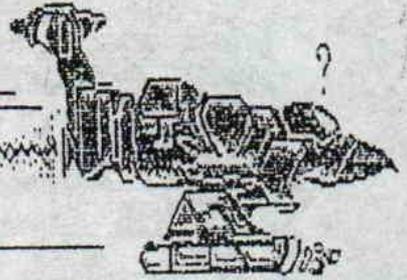
Exceptionnellement, nous allons ce mois-ci, jeter un petit coup d'oeil sur les quelques jeux d'arcades qui sont sortis dernièrement, car il faut bien en parler un peu, j'ai néanmoins fait une petite sélection, n'est-ce pas, pas parler de n'importe quoi! Et pour finir, je pense que les plus matheux d'entre vous se seront rendu compte que le journal fait maintenant 12 pages. Il restera comme cela désormais, jusqu'au jour ou il faudra en rajouter une treizième, et qui sait, peut-être quatorze? Nous n'en sommes pas encore là... A bientôt.

LE PACTE



Nous voici à Salem, enfin. Après avoir roulé toute la journée, nous sommes épuisés, pas vous? Quelle santé vous avez! Et bien justement, nous allons voir ça. Car à partir de maintenant, fini la rigolade. Wilson, décharge vos bagages et vous prie de bien vouloir le suivre. Il faut dire que la demeure est vraiment impressionnante. Ceux qui ont vu le film l'Exorcisme feront tout de suite le rapprochement. A vous de découvrir le mystère qui règne dans cette demeure. Pour vous aider, vous disposez d'un vocabulaire étendu. Vous pourrez faire défiler ce vocabulaire avec les touches (Q) et (W) pour les verbes, et les touches (#) et (\$) pour faire défiler les objets, qui sont nombreux. Attention sur un clavier QWERTY il s'agit des touches (A) (Z) et (V) (J). Les occupants des lieux vous seront d'un grand secours dans cette aventure. Vous avez Wilson, déjà cité, Laura, son épouse, et le chien, Black. Faites très attention au chien, son comportement est une source d'indication précieuse. Soulevez les plinthes, faites tiquer les tables, examinez, bref, faites ce que vous voulez, mais n'oubliez pas, le Diable est derrière tout ça. Il est là, omniprésent. Trouvez l'énigme, mais n'oubliez pas, vous y laisserez peut-être votre peau. L'ancien a signé un Pacte avec le diable, c'est sûr, je ne vois pas d'autres explications possibles. Ce jeu est diabolique. A posséder ABSOLUMENT si vous aimez ce genre de jeu. Le manoir de Mortevielle paraît un peu léger à côté, si vous voyez ce que je veux dire.

En Bref...



- KETHERWORLD** Pas mal. Surprenant. Musique Extra Bons scrollings, mais pas très vifs.
- STORMLORD** Excellents graphismes. Difficulté Maxi Réaction joystick trop lentes. Boff
- SILKWORM** Enfin un BON! - Jeu à deux recommandé. TB scrollings. TB Musique. Graphisme EXTRA
- HIGHWAY PATROL** Intérêt Certain. Graphisme Bon Bien mieux que Crazy Cars II.
- BUMPY** Multi-Tableaux, Formidablement formidable Hypers nerveux s'abstenir. Excellent!!!
- ROBOCOP** Circulez, rien à voir, NULLL !!! Beurrock

Hein? Quoi? Les Tests des jeux d'arcades? Ouiii c'est fait j'ai même bousillé 2 joysticks, Ca a chauffé j'veus dis que ça Mon lit, Où est ma chambre? Où j'habite moi?

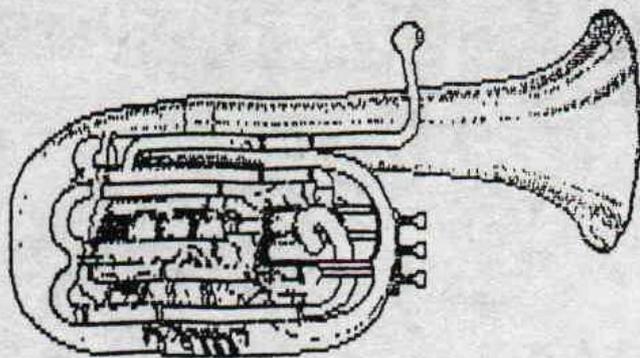


Et voilà le travail ! Dites, z'avez vu dans quel état il est votre redac? Et en plus, le toubib dit qu'il a attrapé la Maladie de Parkinson, 3 mois de clinique spécialisée, au calme. Et défense d'approcher d'un joystick à moins de 100 metres. Il reconnaît même plus sa tronche dans une glace, et il dit n'avoir jamais entendu parlé de Runstrad!...

LES MOINS BONS



Bien sûr, j'aurais pu appeler cet article "Les Poubelles" ou encore "Les Nuls", je ne l'ai pas fait par respect pour leurs auteurs, d'une part, et parce qu'aucun soft si mauvais soit-il ne mérite cela, c'est alors faut chercher longtemps avant d'en trouver un. Il va de soit qu'un logiciel, bon ou mauvais, a nécessité parfois des centaines d'heures de travail. Les responsables, sont plus souvent les éditeurs qui n'hésitent pas à vendre 200Fr et même plus, des softs qui n'en valent parfois même pas le quart. Ceci dit, voyons quelles sont les productions à éviter à tout prix. En premier CRAZY CARS II, préférez-lui HIGHWAY PATROL si ce type de jeu vous allume. Ensuite LE MANOIR DE MORTVIELLE par pitié pour votre lecteur de disquette et par égards pour votre patience. Vous ne pourrez pas faire un pas dans ce jeu sans retourner la disquette. Un vrai supplice croyez-moi. Domage...



SOUNDISSIMO

LE LISTING

```

10 w=15:ENV 3,14,-1,1:ENV 2,1,1,1,15,0,1,7,-1,1
11 FOR a=1 TO 15:b=b+1:c=c+1.3:SOUND 1,716,23,12,2:
SOUND 2+16,0,23,b,,,c:SOUND 4+32,0,23,0:NEXT a
12 FOR tr=1 TO 2:tes=1:ENV 2,18,0,1,5,-1,1,z=1:REST
ORE 34:FOR a=1 TO 24:READ n
13 IF a=24 THEN ENV 4,20,0,1,3,-1,1
14 SOUND 1,716/z,23,14,2,1:SOUND 2+16,n,23,13,4:SOU
ND 4+32,0,23,15,3,,w
15 IF w=15 THEN w=31 ELSE IF w=31 THEN w=15
16 IF tes=2 THEN RETURN
17 NEXT a
18 tes=2:z=1.49790795:ENV 4,23,0,1:FOR a=1 TO 4:n=1
42:GOSUB 14:NEXT a:FOR a1=1 TO 12:n=159:GOSUB 14
19 IF a1=11 AND tr=2 THEN Z1
20 NEXT a1:NEXT tr:END
21 tes=2:n=239:GOSUB 14:n=179:z=1.3358209:FOR a=1 T
O 15:GOSUB 14:NEXT a:n=239:GOSUB 14:n=179:z=1
22 FOR a2=1 TO 16:GOSUB 14:IF p=1 AND a2=12 THEN Z5
23 NEXT a2:p=p+1
24 GOTO 12
25 tes=2:RESTORE 35:FOR a=1 TO 4:READ n:GOSUB 14:NE
XT a:z=1.60075117:RESTORE 36:FOR a=1 TO 8:READ n:GOS
UB 14:NEXT a:z=1.3358209:RESTORE 36:FOR a=1 TO 8:REA
D n:GOSUB 14:NEXT a
26 tes=2:z=1.12225705:RESTORE 37:FOR a=1 TO 7:READ
n:GOSUB 14:NEXT a:FOR a=1 TO 9:n=190:z=1.49790795:GO
SUB 14:NEXT a
27 tes=2:RESTORE 38:FOR a=1 TO 8:READ n:FOR b=1 TO
4:GOSUB 14:NEXT b:NEXT a
28 FOR fgh=1 TO 2
29 n=179:z=2:GOSUB 30:n=179:z=1.60075117:GOSUB 30:n
=179:z=1.3358209:GOSUB 30:n=179:GOTO 32
30 FOR a=1 TO 10:GOSUB 14:NEXT a
31 RESTORE 39:FOR a=1 TO 6:READ n:GOSUB 14:NEXT a:R
ETURN
32 z=1:FOR a=1 TO 16:GOSUB 14:NEXT a
33 NEXT fgh:GOTO 12
34 DATA 239,239,239,179,142,142,142,239,134,134,142
,239,239,239,239,179,134,134,142,239,239,239,239,142
35 DATA 190,179,190,179
36 DATA 213,213,213,213,190,179,190,179
37 DATA 134,134,142,142,159,159,179
38 DATA 319,239,179,134,119,119,119,119
39 DATA 159,142,134,142,159,142

```

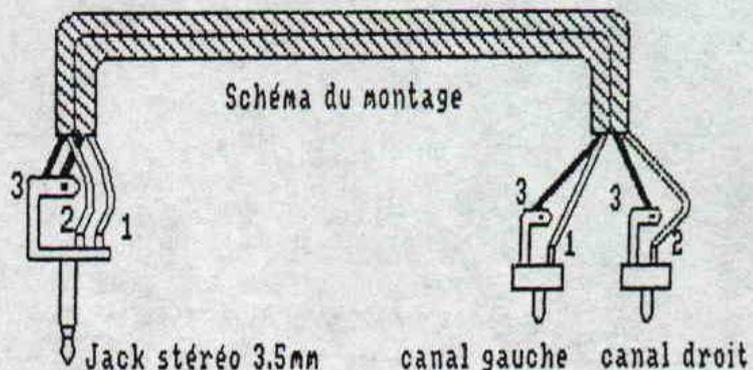


En fouillant dans mes disquettes, j'ai retrouvé le petit programme ci-contre. Aucune idée sur son origine mais après l'avoir écouté, je pense qu'il s'agit là d'une adaptation d'un morceau de J.M. Jarre. Tapez et écoutez!

DU CPC A LA CHAINE

Les qualités musicales internes du CPC sont quelque peu limitées. Si vous voulez dépasser ces limites, reliez votre micro à une chaîne hifi.

Pour relier un Amstrad à une chaîne, non pas de vélo, mais hifi, il suffit de disposer du matériel suivant. Deux ou trois mètres de fil BF (basse fréquence) blindé à deux conducteurs. Choisissez plutôt du câble à deux fils accolés, chacun d'eux étant blindé. Une fiche Jack mâle au diamètre de 3.5mm et STEREO, sinon c'est pas la peine. Deux fiches Cinch mâles, elles aussi, une rouge et une noire si possible. Le schéma ci-dessous vous donne le détail des liaisons à effectuer. Vous reliez la broche 1 et la broche 2 du Jack aux broches centrales des deux Cinch. La couleur vous permet de repérer le canal gauche (broche 1) et le canal droit (broche 2). Les deux tresses de masse seront reliées ensemble à la broche 3 du Jack. A vous la stéréo, et vous n'allez pas en croire vos petites oreilles. Passé minuit, faites gaffe aux voisins. Ça me ferait de la peine d'apprendre qu'on vous a fait bouffer votre clavier.

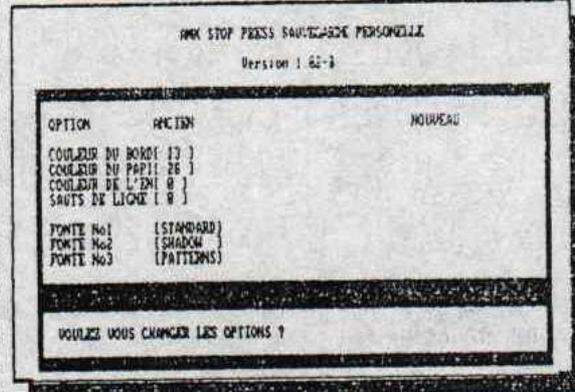


que nous venons de voir, écrivez à la rédaction en précisant bien de quoi il s'agit. La réponse sera faite sous huitaine.

Lancez PM par RUN"DISC" et suivez les instructions. Un superbe écran de travail s'offre à vos yeux émerveillés. Le message de bienvenue est là pour confirmer que je dis la vérité. Passons sur ce détail, et que voyons-nous?. Tout d'abord des "icônes" dans une fenêtre en haut de l'écran. Ensuite une grande surface de travail qui occupe la plus grande partie de l'écran. Plus petit mais néanmoins très utile pour travailler, nous trouvons une règle qui entoure toute la fenêtre de travail. Cette dernière est graduée en pouces et en centimètres. Pour ceux qui possèdent le mode d'emploi (en français) sachez que le chapitre qui concerne la gestion de cette règle est faux. Vous pourrez toujours cliquer sur l'extrême gauche de l'écran, rien ne se produira. J'explique cette bavure de la façon suivante: A l'origine PM (la version 1.1) donnait à l'utilisateur la possibilité de choisir le type de règle avec laquelle il voulait travailler. La version 2.00 a été modifiée et vous avez maintenant les deux types de règles affichées en même temps à l'écran, l'une en blanc et l'autre en noire, l'une en pouces et l'autre en centimètres. J'imagine que vous savez maintenant personnaliser votre PM. Nous allons voir comment utiliser les fontes. Il existe, comme vous le savez déjà, 19 types de fontes livrées avec le logiciel. Ces fontes sont contenues dans une matrice de 16x16 pixels, contrairement à la fonte Amstrad (8x8).

Il est donc possible de modifier, créer, et d'adapter ces fontes (16x16). Pour cela un éditeur de fontes est à votre disposition. Avant l'utilisation de cet éditeur, il convient de déterminer la fonte sur laquelle vous allez travailler. Pour sélectionner une fonte, cliquez sur l'icône "A" dans la barre de menu. Les options reliées à cette icône s'affichent sur la partie droite. Cliquez sur "Sel Font" et vous déroulez la fenêtre qui contient les fontes disponibles. Un petit rectangle est affiché face à la fonte active. Cliquez sur la fonte de votre choix, elle sera immédiatement sélectionnée. Vous pouvez maintenant passer à la phase suivante. Revenez sur l'option "Sel Font" et cliquez à nouveau. Cette fois vous constaterez que le rectangle se trouve face à la fonte que vous avez sélectionné. Cliquez sur "Define", le lecteur tourne pour charger l'overlay qui contrôle l'éditeur, et celui-ci s'installe à l'écran. Vous pouvez voir à quoi ressemble la fonte. En haut et à droite, vous trouvez le nom de la fonte en question et la date de sa création ou de la dernière modification. Ce nom et cette date sont facultatif. Juste en dessous, vous trouvez la fonte elle même. Il est possible d'effacer les lignes qui entourent les caractères en cliquant sur "Sel Font". Si vous le faites, une fenêtre se déroule, mais les options ont changé. Il s'agit maintenant de l'option "Grid" et des trois fontes résidentes. Pour oter les

lignes, cliquez sur "Grid". Pour sélectionner une autre fonte, cliquez sur son nom. Le changement est immédiat. Là aussi, vous pouvez encore changer de fonte en sélectionnant une fonte sur le disc, sans quitter l'éditeur de fontes. Il vous suffit de cliquer sur l'option "Font", (à coté de Sel Font). Procédez comme pour le chargement normal d'une fonte, vous reviendrez à l'éditeur, avec la fonte que vous venez de charger. L'éditeur est donc divisé en trois parties. A gauche, vous trouverez un grand rectangle, c'est la fenêtre de travail. Toute intervention que vous allez effectuer sur les caractères de la fonte se feront dans cette fenêtre. Pour sélectionner un caractère parmi les 96 disponibles, il suffit de déplacer le pointeur sur le caractère de votre choix, de cliquer avec le bouton 'Move' de la souris ou la touche 5 du pavé numérique. Le caractère se dédouble et vous pouvez le déposer dans la fenêtre de travail en appuyant une seconde fois sur 'Move' lorsque le caractère se trouve dans cette fenêtre. Celui-ci va remplacer l'ancien. Faites les modifs, et exécutez la manoeuvre en sens inverse lorsque vous aurez terminé. Redéposez-le où vous l'avez pris, ou ailleurs si voulez. Entraînez-vous, c'est très facile. Si vous désirez créer une nouvelle fonte, n'effacez pas l'ancienne. Modifiez les caractères au fur et à mesure, les anciens vous servirons de point de repère. Au centre vous trouverez une autre



fenêtre avec dans sa partie haute, un groupe de 9 caractères 3x3. Ce groupe de caractères nous sera d'aucune utilité pour le moment, il est utilisé juste pour la création de dessins, les 9 caractères sont là pour vous donner la symétrie parfaite. Sous ce groupe, vous trouverez le mot EXIT, c'est en cliquant dessus que vous pourrez quitter l'éditeur. Ce faisant, un message vous rappelle de sauvegarder la fonte que vous avez crée ou modifiée. Sous EXIT se trouvent 4 flèches de directions. Cliquez sur la flèche de gauche et le caractère situé dans la fenêtre de gauche, ainsi que le groupe de 9 caractères au haut, vont défiler dans le sens de la flèche. Relâchez le bouton de la souris (ou la touche 4) le défilement stop net. Vous avez peut être remarqué que le caractère qui se trouve à l'extrême droite et en haut de l'écran, accompagne tous les déplacement de celui qui est dans la fenêtre de l'éditeur. Il en va de même pour toutes modifications. Modifiez le caractère, et regardez. Cette fenêtre en haut à droite, contient en permanence le caractère actif que vous aurez sélectionné dans une des fontes ou dans une des options de la fenêtre QKW, que nous étudierons plus tard.

Vous en avez ras le bol, j'entends des soupirez dans le fond de la classe. Et bien je vais pas vous faire travailler comme des malades. C'est pas que ca serait inutile, nonnn, bien au contraire, mais les retours de vacances, on sait ce que c'est. A la prochaine, car il y a encore beaucoup à dire!.....

LE COIN PRO



Ouvrez bien vos Yeux...
Vous n'allez pas en croire
vos oreilles!!!



Regarde, voici
Printmaster
Génial non?!

vooaaahhhh!



La rubrique de ce numéro est dédiée à un superbe utilitaire, qui nous vient de chez Siren Software, l'éditeur d'Oxford P.A.O. Il s'agit de PRINTMASTER. Ce logiciel a pour but de redéfinir les caractères de votre imprimante, un peu comme le fait Tasprint, de chez Sémaphore, mais il est bien plus puissant et plus complet, et surtout beaucoup plus simple à utiliser.

Printmaster est livré sur disquette avec un mode d'emploi en bon Français, pour un logiciel d'outre Manche, c'est assez rare! Sur la disquette, divers utilitaires pour vous permettre de faire des trucs vraiment sensas. ASCPRINT - DESIGNER - PRINT - UTIL - UTILCUST - Sont là pour vous donner la possibilité d'exploiter à fond votre imprimante, qu'il s'agisse d'une DMP 2000, ou 2160, ou d'une des multiples compatibles Epson, soyez sans craintes, tout est prévu. Utilcust est un programme vous permettant de passer tous les paramètres à une imprimante, pour redéfinir les codes de contrôle correspondants au standard Epson. DESIGNER quant à lui, vous permettra de redéfinir les caractères accentués, logiciel Anglais oblige, ou encore, de créer des fontes selon votre inspiration, si les 20 fontes livrées avec le logiciel ne sont coutes à votre goût. ASCPRINT est le moteur du système. Tapez votre texte sur votre traitement de texte chéri ou faites un fichier ASCII à partir du Basic, cela n'a aucune

importance, du moment que le texte est en ASCII. Insérez dans votre texte les commandes spécifiques à Ascprint. Ces commandes indiquent au logiciel Ascprint divers paramètres que vous aurez sélectionné, comme la largeur du texte, le type de fonte à utiliser, l'option soulignement etc... C'est vraiment simple à utiliser. PRINT pour sa part vous donne la possibilité d'utiliser les fontes de Printmaster au sein même d'un programme Basic. Pour cela, il utilise une série d'instructions RSX, que vous connaissez tous, et qui sont d'un emploi très simple elles aussi. Le manuel est clair, détaillé, il ne fait pas 2040 pages, mais tout y est, et c'est l'essentiel. Une fonte particulière (patterns) vous permet de faire des cadres, et plein de trucs sympa, regardez la page 7, et j'ai pas tout testé par manque de place. Pour terminer, sachez que vous aurez aussi la possibilité de faire des recopies d'écran en mode graphique, texte, et ce en diverses tailles et formats. Vous avez même la possibilité de créer un buffer de 16 Ko déconnectable à tout moment. Sur les 6128, ces 16 Ko sont pris dans les 64 Ko supplémentaires, ce qui vous laisse toute la RAM libre pour vos applications personnelles. Trois programmes de demo sont là pour vous donner des exemples clairs et précis sur les diverses fonctions, la syntaxe des RSX, bref sur tout. Si avec tout ça vous n'arrivez pas à sortir des documents extras, une suggestion,

prenez votre Amstrad, votre imprimante, mettez le tout dans un carton, et expédiez-le à la rédaction du journal, y a plus beaucoup de place mais je me débrouillerai. Un dernier mot. Si vous voulez passer une commande, voici l'adresse, que beaucoup d'entre vous connaissent déjà. DUCHET COMPUTER 51 Saint-George Road CHEPSTOW - NP6 5LA ANGLETERRE. Vous pouvez aussi passer votre commande par téléphone, et en Français, Indicatif international et 44.291.625.780

COMMUNIQUE



Je me suis laissé dire que certains d'entre vous, étaient à la recherche d'un scanner DART neuf ou d'occasion. D'occasion, vu la demande, ça sera dur. Neuf aussi: d'ailleurs, GENERAL est en rupture de stock depuis 3 mois. Ils retournent même les chèques et sont incapables de donner une date d'un éventuel réapprovisionnement. C'ESTENDANT vous pouvez ENCORE en trouver chez JESSICO B.P.693 - 06012 NICE CEDEX ou par tel: 93.51.61.30. et pour 775fr

Suite COIN PRO

Le tests de Printmaster réalisé par le journal, a été fait avec l'aide de Semword

PRINTMASTER TESTS RUNSTRAD

20 Types de fontes a votre disposition

Trois Modes d'Ecritures, 119 colonnes, 59 colonnes ou 29 colonnes.

RAPIDITE, SIMPLICITE, CONVIVIALITE, PUISSANCE

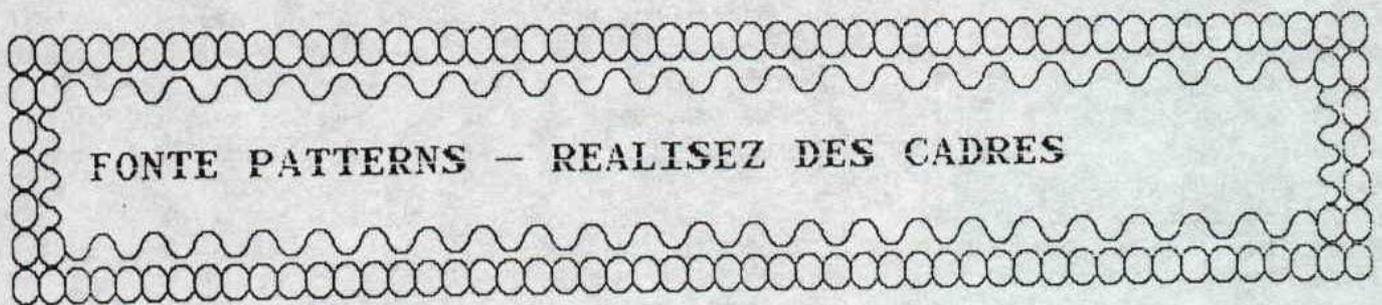
MANUEL DETAILLE EN FRANCAIS

Imprimantes DMP 2000, 2160, Compatibles Epson.

OPTION SOULIGNEMENT A VOLONTE ET SANS CONTRAINTES

Multiple options disponibles.

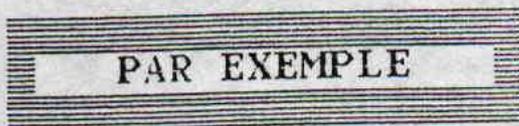
RECOPIE D'ECRAN-REDEFINISSEUR DE CARACTERES PUISSANT
UTILITAIRE DE REDEFINITION DES CODES D'IMPRIMANTES
CREATION DE RSX-CREATION D'UN BUFFER-DUMP GRAPHIQUE
DUMP TEXTE-RECOPIES EN DIVERS FORMATS ET TAILLES



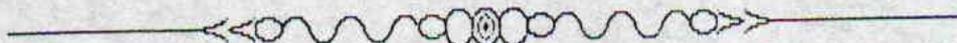
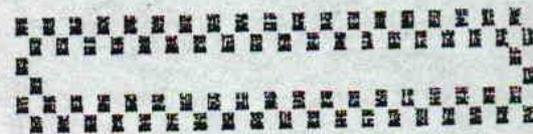
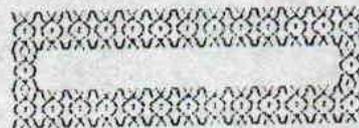
OU ENCORE



ON FAIT DE JOLIES BORDURES



PAR EXEMPLE



TRUCASTUCES

MASTERCHESS SUR DISC

Ceci concerne les versions du jeu qui ont été passées de cassette à disquette.

Les utilisateurs de ces versions, savent qu'il est impossible de faire la sauvegarde d'une partie en cours, sur un lecteur de disquettes. Le logiciel ayant été conçu pour fonctionner sur un 464 avec cassette. Or, il est possible de passer le jeu sur disc, mais, l'inconvénient des sauvegardes est toujours là. Pour pallier ce handicap, il vous faut faire une seconde copie du programme, avec Disco, Hercule, ou un autre utilitaire de recopie. Ceci pour ne pas risquer d'endommager l'original. Tapez ensuite le petit programme Basic suivant et sauvez-le sur la disquette ou se trouve votre copie, nommez-le ECHEC.BAS par exemple. Faites RUN ECHEC.BAS et dorénavant vous pourrez sauvegarder normalement vos parties sur disc.

Le Listing Echecs

```

10 MODE 1:SYMBOL AFTER &E0
20 OPENOUT"d"
30 MEMORY &1300
40 CLOSEOUT
50 INK 0,0:INK 1,24
60 INK 2,6:INK 3,11
70 LOAD"ECHECSI .BIN"
80 FOR i=&1FC0 TO &1FFA
90 READ a$:POKE i,VAL("&"a$)
100 NEXT
110 POKE &641F,&D8:POKE &6420,&1F
120 POKE &6439,&C0:POKE &643A,&1F
130 CALL &2000:END
140 '
150 DATA d5,e5,21,f0,1f,06,0b,11
160 DATA 00,14,cd,77,bc,e1,01,cd
170 DATA 83,bc,cd,7a,bc,c9,00,00
180 DATA d5,e5,21,f0,1f,06,0b,11
190 DATA 00,14,cd,8c,bc,e1,d1,3e
200 DATA 02,cd,98,bc,cd,8f,bc,c9
210 DATA 30,41,3a,50,41,52,54,2e
220 DATA 42,49,4e
230 END

```



A toute vitesse et EN BASIC !
Est-ce possible... ?

```

10 CLS: INPUT "CENTRE (X,Y), RAYON (R
) ",A,B,C : CLS : D=A+C : E=B : F=0.01
*A+0.141*B : G=0.01*B-0.141*A : FOR
N=1 TO 45 : I=F+0.99*D-0.141*E : J=
G+0.99*E+0.141*D
20 PLOT D,E : DRAW I,J : D=I : E=J : NE
XT N

```

Vous pouvez inclure ces lignes dans un programme quelconque, mais tenez compte des variables.

DES BANDES DE COULEURS
SUR L'ECRAN ET DANS LA BORDURE

```

10 FOR N=1 TO 1000 : CALL &BD24 :
CALL &BD23 : CALL &BD25 : NEXT
Et voilà, c'est très simple non!!!

```

VOUS VOULEZ PASSER DU MODE 1 AU
MODE 2 OU DU MODE 0 AU MODE 2 OU
MODE 1 AU MODE 0, LE TOUT SANS
EFFACER L'ECRAN. TAPEZ CE QUI
SUIT: CALL &BA12 = MODE 2
CALL &BA11 = MODE 1
CALL &BA10 = MODE 0

Communiqué à Runstrad par
MAMOUN Claude

LE SCANNER DART

OCP ART STUDIO ainsi que d'autres utilitaires de dessins utilisent une extension spécifique pour manipuler les fichiers, (.SCR pour OCP, IMG pour Stradgraf). Le Scanner, lui, sauvegarde les écrans avec l'extension .BIN, ce qui est gênant pour OCP, qui dans ces conditions, ne les affiche pas au catalogue. SOLUTION: listez le programme DART.BAS et modifiez les lignes 520-530-550-560-710-1210 et remplacez les extensions .BIN par celle utilisée par votre logiciel de DAO.



Sur le pouce...

En réponse à J-P. Oui ça existe. Un bon programme de Hardcopy est paru dans le numéro 3 du journal, mais pour des raisons de place, ce programme n'est pas extrêmement performant. Il dépanne néanmoins. Si tu en veux un plus costaud, envoie une disquette et un chèque de 650,00 à la rédac. Dac?

Salut Alain M. C'est bien, continue!

Didier, oui je sais, les scanners sont comme durs à trouver. Voir page 6.

Un respectueux salut à Charles, qui, est bien silencieux depuis quelques temps.

Merci à Billie, grâce à elle j'ai fait la connaissance d'un Fanz du nom de Croco-Mag. Pub prochainement!..



Les cours du Prof Jean SEDECHOZES

Salut, je suis le professeur Jean SEDECHOZES, Maître de conférence à l'Institut du bidouillage, Directeur du Centre d'Initiation Appliqué, Ancien Interne de la Faculté des T.E.T.G. (Trucs En Tous Genres), Chef de Recherche du Congrès ASC II, Diplômé des Hautes Ecoles de la Disquette Formatée, Prix Nobel de l'AMSDOS.

La variabilité des variables étant variablement variable, voyons ce qui varie dans la variation variatique des variantes sur variables

Ce mois-ci, nous allons voir les différents types de variables qu'il est possible d'utiliser avec notre ordinateur. Ils sont au nombre de trois. Numériques Réelles, Numériques Entières, Alphanumériques. Il en existe un autre qu'il est bon de connaître, les variables de type Réservées. Pourquoi réservées? Parce que seul l'ordinateur a le droit de les manipuler, d'en changer le contenu. Vous aurez le droit de consulter ces variables, mais vous ne pourrez en aucun cas les utiliser pour y mettre une valeur. Dans le manuel de l'Amstrad ces variables sont aussi appelées 'Mots Clés', ou Mots Réservés. Essayez sur votre ordinateur de taper `10 edit$='FIGARO'` et faites RUN. Le message SYNTAX ERROR sera immédiat. Ceci n'est pas très grave, et la correction est facile à effectuer. Il y a des cas plus graves, par exp. le cas de l'erreur sans message. Tapez `10 EL=20: ELS=40: ELSE=80: PRINT EL;ELS;ELSE` Que constatez-vous? L'ordinateur vous retourne le contenu des deux premières variables, mais il ignore complètement la troisième qui est le mot clé 'ELSE'. Et ceci, sans vous donner le moindre message d'erreur. Il faut faire attention lors du choix de vos variables. Consultez attentivement la liste de ces variables dans votre manuel chapitre 7 page 32, (il y en a un bon paquet). Une très bonne note toutefois pour les programmeurs de Locomotive Software, car sur l'Amstrad, l'utilisation d'une variable réservée à l'intérieur d'une variable, est parfaitement acceptée, alors quelle serait répétée sur un C64 de chez Commodore. Je vois des doigts qui se lèvent au fond de la classe. Il n'est pas possible par exemple, sur un C64 de faire `FORMES=12` car FOR est un mot clé. Ceci est cependant possible sur le CPC, bien que le mot clé FOR fasse lui aussi partie des mots clés. Bien, ceci étant vu, enregistré, et compris par une majorité, voyons la suite.

LE TYPE NUMERIQUE et les variables REELLES pour commencer. Dans ce type de variable, vous pouvez mettre toutes les valeurs numériques que vous désirez. Cependant pour des raisons de limites microprocesseur z80 (collige) les valeurs que vous pourrez donner à une variable réelle ne seront jamais supérieures à $1.7E+38$ ni inférieures à $-1.7E+38$ ce qui est tout de même confortable. Donc ce type de variable travaille avec des chiffres entiers et décimaux, positifs ou négatifs, exp: `N=1` ou `moitie=1.5` ou `MASSE=771.1523` ou `GRAINS=-154.44` peu importe que les lettres composant le nom d'une variable, soient en majuscules ou en minuscules.

LE TYPE ENTIER: dans ce type de variable vous ne pourrez

entrer que des entiers compris entre -32767 et +32768. Pour indiquer au CPC qu'une variable doit être considérée comme entière vous avez deux méthodes. La première: vous le déclarez en début de programme. Exp: `DEFINT A`. La deuxième: vous donnez à la variable son indicateur de type, à savoir, % Exp: `A%=10` ou `num%=-15`. Comment dites-vous? Parlez plus fort! Ha oui, quelle différence il y a entre `A=10` et `A%=10`. Et bien pour le CPC il y en a beaucoup. Les calculs effectués sur des variable entières est jusqu'à 2 fois plus rapide que sur les variables réelles. Essayez ceci:

```
10 DEFINT A:DEFREAL B
20 T1=TIME:FOR B=1 TO 1000:NEXT:PRINT(TIME-T1)/300
30 T1=TIME:FOR A=1 TO 1000:NEXT:PRINT(TIME-T1)/300
```

Résultat, vous devriez avoir 105 pour la variable réelle et seulement 0.44 pour la variable entière. Le gain est alors très important si la variable entière se trouve à l'intérieur d'une boucle de type FOR NEXT ou WHILE WEND, elle peut aussi être l'indice de cette boucle (`FOR IX=1 TO N`). **LE TYPE ALPHANUMERIQUE:** Désigné par le plus souvent par l'indicateur \$ (`NOM$`) ce type de variable peut aussi être déclaré en début de programme par `DEFSTR n`. Un détail à savoir, lorsque vous déclarez un type de variable par la fonction DEF comme DEFINT, DEFREAL, ou DEFSTR, c'est en vérité toutes les variables commençant par cette lettre qui seront concernées. Exp: `DEFINT A`, A sera considéré comme entier, mais `AI`, `AVIONS`, `ABRACADABRA`, le seront aussi. De même il est possible de donner plusieurs variables, ou une limite de début et de fin exp: `DEFREAL A,K,L,O` (A,K,L,O seront réelles). `DEFREAL A-N` (A.....jusqu'à N seront réelles).

Revenons aux variables ALPHA. Dans ce type de variables vous pouvez mettre tout ce que vous voulez sauf des valeurs numériques, des frises, et des boulons. Bon, un exemple fait, `JOUR$='DIMANCHE'`, `DATE$='16.10.1980'`, `SIGNE$='##%&'`. Vous constatés quoi? Rien? Ah! oui, les GUILLEMETS (' '). A noter: tout ce que vous mettez dans une V.Alpha doit être entre guillemets. Si vous déclarez une V. Alpha en début de prog. pas besoin de mettre par la suite l'identificateur \$, mais alors attention aux confusions car `DEFSTR N`, `NOM='BERNARD'` est correct. `NOTES=15` est faux (TYPE MISMATCH INNo de ligne), car N et toutes les variables dont le nom commence par la lettre N sont considérés comme Alphanumériques. Dans un prochain numéro nous verrons comment manipuler les variables. A bientôt.

ROUTINES UTILITAIRES

Les routines de scrollings d'écran sont à la mode. Elles sont en effet bien pratiques en programmation. Il est dommage que le Basic pourtant évolué de l'Amstrad, n'intègre pas des fonctions spécifiques aux déroulements complets ou partiels d'écran. Réparons donc cette bévue.

```

10 REM CHARGEUR BASIC
20 REM SCROLLS LOCAUX
30 REM !SCRD !SCRA
40 REM PHILIPPE DALIBARD
50 REM POUR RUNSTRAD
80 MEMORY &9FFF
90 FOR A=40960 TO 41037
100 READ B$
105 V=VAL("&"+B$)
110 POKE A,V: S=S+V
120 NEXT A
130 IF S<9189 THEN 145
140 CALL &A000:END
145 PRINT"ERREUR":END
150 DATA 01,09,A0,21,1A,A0,CD,D1
160 DATA BC,11,A0,C3,1B,A0,C3,2B
170 DATA A0,53,43,52,C4,53,43,52
180 DATA C1,00,04,FE,06,C0,DD,46
190 DATA 02,C5,06,00,CD,3B,A0,C1
200 DATA 10,F7,C9,FE,06,C0,DD,46
210 DATA 02,C5,06,01,CD,3B,A0,C1
220 DATA 10,F7,C9,DD,7E,00,DD,5E
230 DATA 04,DD,6E,06,DD,56,08,DD
240 DATA 66,0A,CD,50,BC,C9
    
```

Avec cet utilitaire, votre Basic s'enrichit de deux instructions qui vont permettre d'exécuter des déroulements localisés d'écran (scrolls en anglais) ascendants (par !SCRA) et descendants (par !SCRD).

La syntaxe d'utilisation est très simple. Six paramètres suivent chaque instruction, soit: !SCRA, gauche, droite, haut, bas, nombre de lignes, masque.

Les quatre premiers paramètres définissent la taille de la fenêtre à dérouler et sa position sur l'écran, sous forme de numéro de ligne et colonne de l'écran. Le cinquième détermine le nombre de lignes de déroulement. Enfin, le sixième est un nombre qui transformé en binaire, donne l'aspect du masque utilisé pour remplir les lignes vidées par le déroulement (la valeur 0 permet de ne pas remplir les lignes vidées). Pour effectuer un déroulement descendant dans une fenêtre de dix colonnes sur dix lignes au centre de l'écran, avec deux lignes déroulées et remplissage de fines lignes verticales, essayez !SCRD,15,25,8,18,2,170

facteurs premiers

Pour décomposer en facteurs premiers le nombre de votre choix. La ligne 10 demande le nombre à décomposer. La ligne 20 initialise les variables A et I. La ligne 30 calcule le reste de la division entière de F par I. Grâce à l'instruction IF... THEN... GOTO, plusieurs traitements successifs sont possibles: si le reste est nul, on affecte à F la division de F par I, puis on affiche I et un signe de

multiplication et on boucle sur la ligne 30. Si le reste n'est pas nul, on teste si I est plus petit que la racine carrée (SQR) de F. Comme en ligne 30, IF... THEN... GOTO permet soit de faire un branchement sur la ligne 30 et continuer ainsi le calcul des facteurs, soit de constater que le calcul est fini et d'afficher le dernier facteur F.

```

10 input F: IF F<1 THEN 10
20 I=2: A=1
30 IF F MOD I=0 THEN F=F/I:PRINT
  I;"x";: GOTO 30
40 IF I<SQR(F) THEN I=I+A: A=2:
  GOTO 30
50 PRINT F
60 GOTO 10
70 END
    
```



PETITES ANNONCES

CHERCHE POUR ACHAT
SCANNER DART D'OCCASION
GUERNEZ Marcel, 25 R. Valois - 62440 HARNES
Téléphone : 21.20.13.14

Ventes & Echanges
SOFTS ORIGINAUX AVEC NOTICES UNIQUEMENT
JEUX - UTILITAIRES
Demander la liste à la rédaction

VENDS INTERFACE RS 232 C. Absolument NEUVE, jamais utilisée
VENDS MAGNETO K7 COMPUTONE. Excellent état/cordon spécial Amstrad
ou ECHANGE LE TOUT contre: SOURIS ou SCANNER DART.
Contactez Bernard CAPPI.
Mas Picas - Jardin St. Jacques - 66000 PERPIGNAN
Tél: 68.34.56.91 Heures de bureau

ACHAT ou ECHANGE
Contre: UTILITAIRE ou JEUX
REVUES & LIVRES sur le 6128
Ecrire à Roger LORRAIN
Route de Fretterans
71270 - PIERRE de BRESSE

Si vous êtes intéressé par une
INTERFACE RS 232
ou par un
MODEM MERCITEL
Contactez la rédaction

Parlons bien et parlons peu. Vous AVEZ un correcteur orthographique?
OUI!!! Alors activez, activez, j'attends depuis des mois.
Contactez la rédaction de ce journal sur le champ.
Et dites un prix, et surtout, activez-vous bon sang

GENEREUX DONATEUR OFFRE A CELUI QUI AURA REPONDU LE PREMIER
16 cassettes de jeux pour Amstrad 464 ou 6128 avec lecteur K7
En voici le contenu:

HUNTER KILLER
FRUITY FRANK
DAN DARE I
DAN DARE II
STRANGELOOP
SHOGUN
TRANSFER
CRIME PARFAIT
SUPERPUZZLE
BOWLING
POKER

MONOSON
LA BOULE
CALCULATRICE
LE TRAIN FOU
STRAD GRAF
REDFCAR
MAC PAINT
RALLY II
MONITEUR
PLAY BOY
BRIDGE PLAYER

BLACK-JACK
BUDGET FAMILIAL
CHAMP DE MINES
MINICAO
LE SURVIVANT
FRUIT MACHINE
FIGHTER PILOT
GRIMPEUR
ESHERLAND
KASBRIK
ROUTINES

Si vous êtes intéressé, faites parvenir au plus vite votre demande à
la rédaction, avec 20fr en timbres pour frais de port. Et n'oubliez pas
vos NOM et ADRESSE, bien lisibles.

LE CLUB SAM STRAD EST A VOTRE SERVICE

Pour tous CPC, Bidouilles, Trucs, Astuces, Contacts, Echanges
Résidence BOURRY - 5 rue Tournade - 17000 LA ROCHELLE
Pour recevoir une documentation complète sur les services du Club
Envoyez une enveloppe timbrée à 2,20 avec Nom et Adresse



Electra 2000

Gestion de Fichiers-Agenda-Calendarier
Calculatrice-Carte de France et des
Départements-Tous les utilitaires
présents à l'écran en permanence
Aide Constante à l'écran-Gestion des
Erreurs-Manuel d'Utilisation 20 pages
TRI-MASQUES-RECHERCHE MULTICRITERE
FICHIERS de 128 ko PAR FACE DE DISC
DISQUETTE UNIQUEMENT-CPC 6128
PRIX 100.00 fr ou 70.00 si envoi disc

OFFRE D'EMPLOI

Ce petit journal vous a intéressé,
vous pourriez peut être y
collaborer, quelque soit votre
domaine, graphisme, programmation
Prenez contact avec la rédaction