

**REDACTION**  
**RUBERT Patrick**  
Avec la collaboration de  
**MEIER J-Louis**

**RUNSTRAD**

MENSUEL  
JANVIER 1990  
NUMERO 15

Siège : 58 rue de la Briquetterie — 17000 La Rochelle  
TELEPHONE : 46.67.58.89

**GRATUIT**

**GRATUIT**

# BONNE ANNEE



# 1990

**AVEC VOTRE JOURNAL PREFERE**

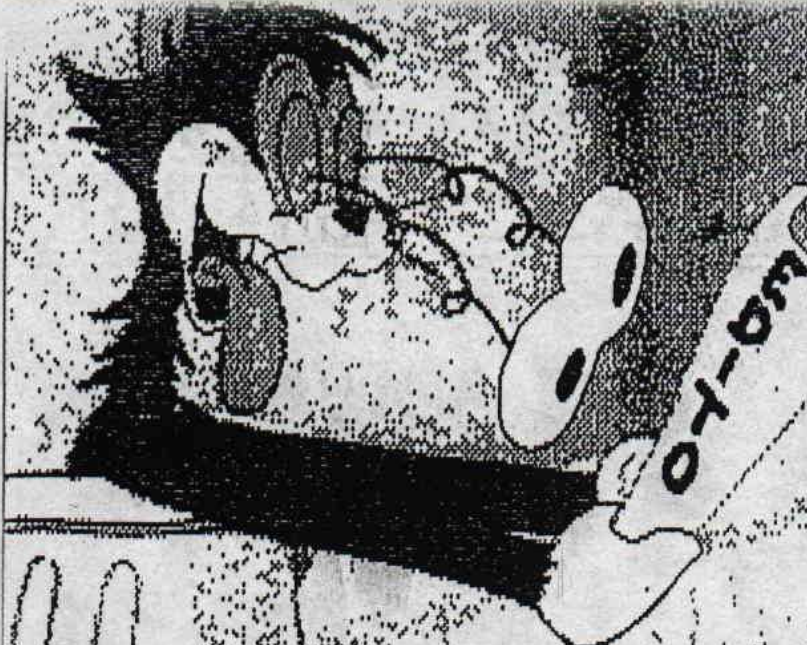


# PUB

Un nouveau journal fait son apparition dans les kiosques.

**MICRO PLUS Le Journal Pratique de l'Informatique**

Très complet, mais pas complaisant. Toute l'actualité passée en revue. Articles clairs, agréables à lire. Rubriques diverses, enquêtes, tests divers, enseignement, petites annonces GRATUITES. Ce journal n'est pas réservé aux Amstrad, mais il en parle beaucoup. Bimensuel, il ne coûte que 18 francs et c'est un bon investissement. Bref Runstrad a beaucoup aimé et je suis certain que vous aimerez vous aussi.



Une nouvelle année commence, et j'espère que celle-ci sera comme nous le souhaitons tous, bonne et heureuse. Votre journal préféré est toujours là, comme vous le constatez, et il vous offre un très modeste cadeau que vous trouverez au milieu du journal. Runstrad est maintenant le seul à porter ce nom. Vous vous souvenez peut-être de la petite histoire publiée dans le numéro 9, page 9. Pour ceux qui ne sont pas encore au courant, une revue publiée par Logipresse a été mise sur le marché et elle portait le nom de Runstrad. Elle était vendue avec une cassette au prix de 85 Fr. Et bien c'est terminé. Maintenant cette revue porte le nom de RUNSTAR. Ce changement c'est fait sans qu'aucune explication soit donnée, dommage.

Vous avez été nombreux à déplorer le retard du numéro 13. Des mauvaises langues on même été jusqu'à affirmer que c'était fini. Bien non! D'accord, il y a eu un sacré cafouillage, mais tout est rentré dans l'ordre.

Page 2, vous trouverez des articles rédigés par deux fidèles lecteurs, qui se sont décidés, c'est un début, j'espère recevoir d'autres articles semblables. Merci les gars.

Vous avez peut-être remarqués que la mention GRATUIT a été remise sur le journal. Des bruits(?) sont arrivés à mes oreilles, (les pauvres), Runstrad serait vendu par certains individus indécents. Ce journal est un FREEMWARE et 1 timbre à 3.70 est la seule condition pour le recevoir chez vous. Ceux qui habitent pas trop loin de la rédaction peuvent passer, ils auront même un petit café avec le journal, sans compter la bavette habituelle, qui se termine parfois à 5 heure du matin. Dur dur dur!... salut Oléron!!!

Souvenez-vous aussi qu'il est possible d'avoir tous les programmes publiés dans le journal sans user vos p'tits doigts délicats sur les touches fragiles de votre CPC. Pour cela, envoyez simplement une disquette à la rédaction avec un timbre pour le retour et les noms des listings que vous voulez. C'est gratuit et je ne vous ferais pas payer 150 fr comme certains n'hésitent pas à le faire.

Merci de votre fidélité et bonne Année à tous.



## A SUIVRE DE PRES

L'excellent CROCOTIER. Fanzine en freeware.  
Son dernier numéro est super!

Le START CPC, toujours très complet.  
Et il s'améliore de numéro en numéro.

ALIGATOR, un ancien, mais toujours d'actualité

MEMORY FULL, qui est bien parti, lisez-le  
Il est très bien...

## DES ADRESSES

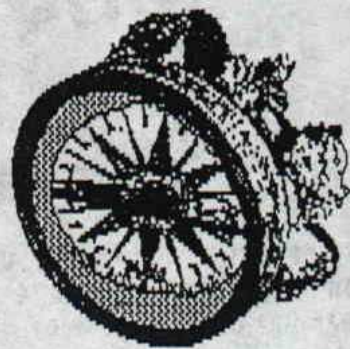
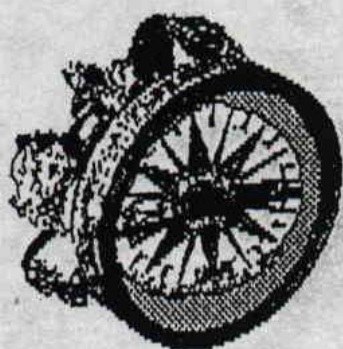
AM'ATEUR - 26 R. DUGOMMIER - 75012 PARIS  
LE STRAD - BARBET GILLES - 6 PL. BOILEAU  
62126 - WIMILLE - Tel: 21.92.20.16  
BLOOD MAG - 168 R. RAYMOND DERAINE  
59700 - MARCQ EN BAROEUL  
CROCOMAG - CARUZZO LUDOVIC - 11 LOT LA VIGNE MERE  
13580 - LA FARE LES OLIVIERS  
AMSTRAD MAG (Disc) DUVAL JEAN-LUC - 40 R. MANSART  
59200 - TOURCOING  
CROCO DINGO - RUE D'ESCANTELOUP - CARPETE SUD  
47200 - MARMANDE  
MICRO BOY - 4 ALLEE BERNY D'HOUILLE  
93190 - LIVRY GARGAN  
MEMORY FULL - 14 R. J-B CLEMENT  
62680 - MERICOURT - TEL: 21.69.91.91  
CRAZY CROC - RUETTE BORGNE - 71290 PRETY  
MICROZINE - BOURG DE BREC'H - 56400 AURAY  
ALIGATOR - 83 R. JOLIO CURIE  
22420 PLOUARET - TEL: 96.38.94.24  
AMS NEWS - RUE DE LA ROQUETTE - 58000 ST. LO  
STAR CPC - LA RETAUDIERE - 37130 LANGEAIS  
SYNTAX ERROR - 15 R. COLLANGE  
92300 LEVALLOIS-PERRET - Tel: 16.1.47.39.12.13



# LOGITEST

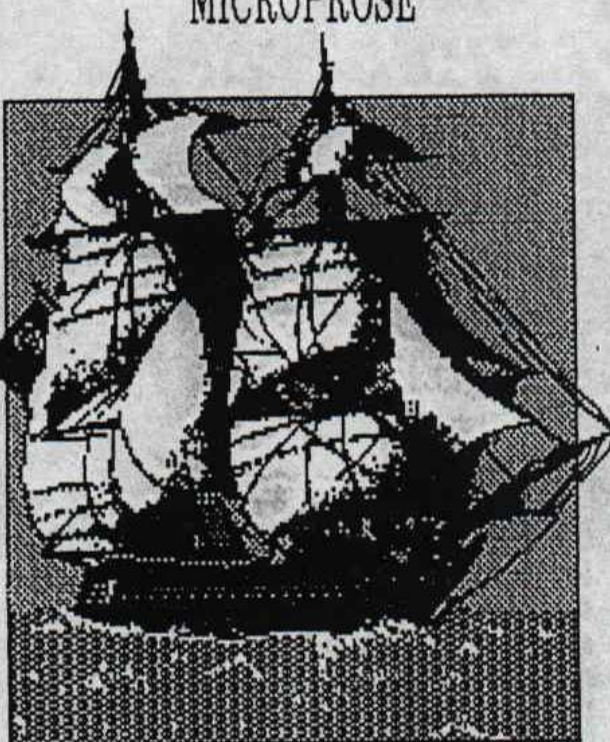
## PIRATES

MICROPROSE



**A**près bien des mois d'hésitations (je suis un timide) je viens vous présenter un jeu d'aventure et de stratégie de MICROPROSE qui, pour moi, est le plus merveilleux jeu que je possède, et pourtant j'en ai. Ce jeu c'est PIRATES. Dès le début il vous faut choisir une période, de 1560 à 1680. Selon celle que vous choisissez la difficulté est différente. Ex: Si vous choisissez 1560, période où les ports des Caraïbes sont tous Espagnols et que vous ayez la nationalité Française, gare à la réception au port. Ensuite vous entrez votre nom de Corsaire, puis votre Nationalité, puis votre niveau et enfin votre spécialité (escrime, canonier, navigateur, diplomate ou guérisseur).

A ce moment du jeu, on vous demande la date à laquelle arrive le Train d'Argent ou la Flotte au Trésor dans un port que l'on vous précise. Là! Alors! Si vous ne répondez pas juste vous allez au devant de grandes difficultés... De suite vous avez un duel (qu'obligatoirement, vous perdez) et vous vous trouvez avec une pinasse de 8



à 2 canons et 8 hommes. Aussi est-il très utile d'avoir cette liste qui se trouve dans le manuel. (bonjour les p'tits pirates. Note du rédac) Après...C'est le voyage au cours duquel vous capturez des navires (si vous pouvez), attention à la direction du vent. Vous pouvez aussi attaquer les Ports et changer le Gouverneur pour en mettre un à votre botte, car il est bon de conserver une ou deux amitiés pour pouvoir vendre la marchandise des navires capturés et enrôler des équipages. Dans la taverne il arrivera qu'un individu louche vous propose une carte sur laquelle il y a l'emplacement d'un trésor.

Il vous faudra, au cours de vos déplacements reconnaître l'endroit où est caché celui-ci (là aussi il est souhaitable d'avoir la carte des Caraïbes livrée avec le jeu).

Si, au cours du jeu vous vous battez en duel avec un certain personnage (en général chez le Gouverneur) et que vous gagnez, il vous donnera une carte où un membre de votre famille est retenu, si vous trouvez celui-ci il vous donnera une autre carte où est caché un trésor de 100.000 pièces d'or.

Vous pourrez ou non vous marier si vous battez en duel l'autre prétendant. Par la suite votre douce moitié, quand vous passerez la voir, vous dira où se trouve le Train d'Argent ou la Flotte au Trésor. Il vous faudra partager le butin de temps en temps, car l'équipage finit par se révolter. Il est conseillé de faire de fréquentes sauvegardes du jeu en cours, en cas de défaite vous repartirez d'où vous étiez. 8 à 10 ans est le maximum pour une carrière pour vous retirer et selon votre notoriété vous serez clochard ou Conseiller du Roi. Textes: B. Charles - Graph: A.P & B.C

### SOLDIER OF LIGHT

Mais alors là! Quelle pourriture!!! Ce qui m'a d'abord choqué dans ce jeu, c'est l'animation. Elle est tellement nulle qu'on dirait du Basic, on a du mal à avancer, il est très dur d'arriver à esquiver les lasers ennemis, et le tir répond très mal... etc, etc...

L'intérêt lui aussi est nul. Les niveaux s'enchaînent les uns aux autres et se ressemblent ils sont entrecoupés par une partie shoot'em up horizontale (nulle elle aussi!).

Reste le graphisme, qui est le seul point "potable" de ce jeu...

Conclusion: Très mauvaise conversion d'arcade! À éviter sous peine de traumatisme grave.

*Jariot Sahel*



# MAGAZINE LISTINGS

## LOGITEST

### Magic Screen

Je vous présente ce mois-ci un très bon programme qui m'a été envoyé par une de nos lectrices, la charmante Billie. Ce magnifique programme a été publié dans les colonnes de Amstrad PC International de juillet 88. Il s'agit d'une revue allemande consacrée aux CPC et PCW. L'auteur est Jan-Mirko aczewski. Comme d'habitude, si vous désirez avoir ce programme, envoyez une disquette et un timbre 3,70 pour les frais à la rédaction.

Voilà maintenant de quoi ce programme est capable. Vous avez sur le côté droit de ce texte, une image d'écran digitalisée. Cette image est l'image d'origine qui a été utilisée pour les manipulations diverses réalisées avec Magic Screen. Il s'agit d'un logiciel capable de transformer, déformer, tref, de triturer une image, un dessin, sauvegardé sous la forme d'une image d'écran en 17Ko. Les possibilités de transformations sont bien trop nombreuses pour tenir dans un seul Amstrad, aussi, vous avez ici quelques exemples, il y en a beaucoup d'autres.



De plus, l'emploi est extrêmement simple, en français, rassurez-vous car Billie ne fait pas les choses à moitié, elle a aussi traduit les textes et le mode d'emploi.

Un menu très complet est là pour vous guider, il comporte des options comme le chargement d'une image, la sauvegarde, le catalogue, la liste des couleurs utilisées, les effets spéciaux, comme la sphère

(figure A) ou en plan 3D (figure B) ou encore avec des ondulations diverses très simples à obtenir.

Vous pouvez manipuler votre dessin avec l'ellipse 3D ou encore l'option Flou et Rasterbild, effets garantis.

Pour tous ceux qui aiment le dessin sur CPC, ce logiciel est un complément pour les DAO comme OCP



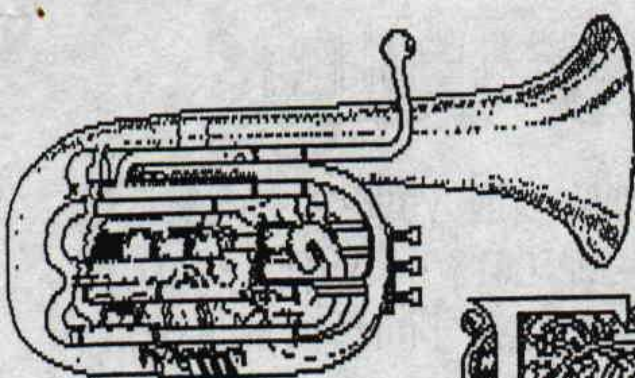
FIGURE A



FIGURE B

Images 17 Ko au format standard travaillées avec le logiciel MAGIC - SCREEN





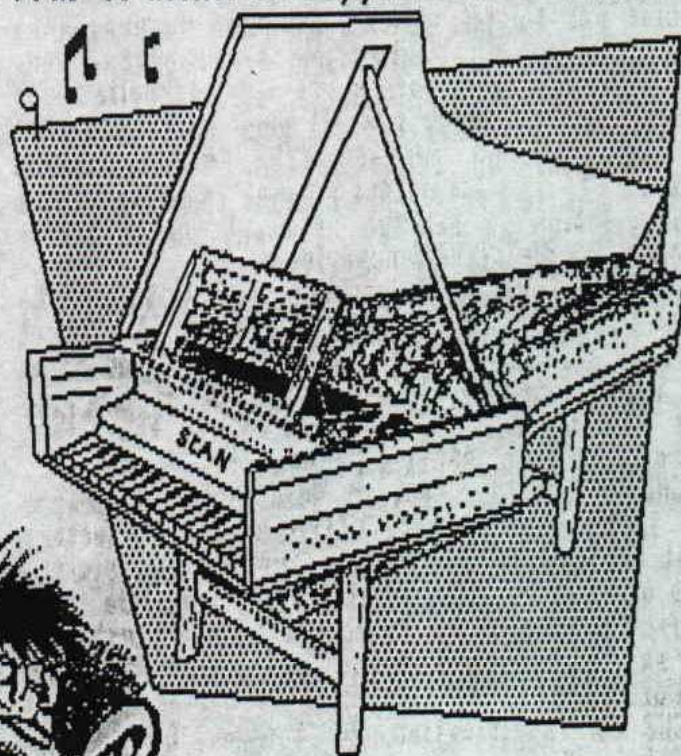
# SOUNDISSIMO

## Et

pour commencer cette nouvelle année en beauté, nous allons faire de la musique sous interruption selon les vœux d'un bon nombre d'entre vous ! Le listing est assez long et pour éviter sa publication dans plusieurs numéros, je vous le donne en supplément sur une feuille à part.

La programmation de la musique sur CPC sous interruption n'est pas très simple pour les débutants. Le programme d'aujourd'hui vous donne une démonstration des possibilités du CPC.

Vous avez tous fait un jour ou l'autre, un programme musical en basic, sous forme de DATA et exécuté par l'instruction SOUND. Le principe est simple. Les notes de musique sont codées, mises en data, le tout étant récupéré par une instruction READ, et les paramètres passés à l'instruction SOUND, le tout à l'intérieur d'une boucle FOR/NEXT ou WHILE/WEND. C'est simple. Un seul petit problème avec cette méthode. Vous restez bloqué pendant le déroulement de la boucle.



C'est Abominable...

Très juste ! Mais les interruptions sont là pour nous venir en aide. Pour le moment, nous allons voir ou plutôt entendre une mélodie programmée avec cette technique. Et lorsque vous aurez terminé, vous pourrez lancer la musique et programmer en même temps, sans aucun problème. Rien ne viendra perturber votre symphonie sauf les accès au lecteur de disquette, car ils sont prioritaires sur toutes les autres interruptions.

Comme vous pouvez le constater, le programme est assez long, et tout en data, mais le résultat vaut la peine de sacrifier une ou deux heures. Pour commencer il faut saisir le programme de la feuille supplémentaire.

Ce travail terminé, faites une sauvegarde avant toute chose. Ensuite, lancez-le pour contrôler qu'il ne comporte pas d'erreurs.

S'il n'y a pas d'erreur, chapeau ! Vous êtes très fort. Sinon, faites les rectifications et recontrôlez. Sauvez par SAVE "DATA.BAS" et faites RUN afin d'implanter le code machine (datas) en mémoire. Ceci fait, faites MEM pour effacer le programme basic, rassurez-vous, cette manoeuvre n'affecte pas le code machine. Tapez ensuite en mode direct:  
SAVE "MUSIC.BIN",b,35328,2733

Vous avez maintenant sur le disc un programme BINAIRE de 3 Ko. Tapez maintenant le chargeur qui lancera ce programme binaire pour l'exécution.

```
10 REM CHARGEUR ET LANCEUR DE MUSIC.BIN
20 MEMORY 35327:LOAD"MUSIC.BIN",35328
30 ENV 1,3,15,3,3,-1,1,1,-1,3,8,8,10,8,8,8
40 ENV 2,3,15,2,2,-1,2,1,-1,6,7,-1,21,8,8,8
50 CALL 35328
60 REM CALL 35328 pour lancer. CALL 35422 pour ARRÊT
```



# LE COIN PRO

Et pour commencer l'année, voici un programme qui vous permettra de décortiquer vos disquettes, d'écrire sur les secteurs de votre choix et de modifier ce qui vous chante. Vies infinies...? Pourquoi-pas?

Les applications du programme Superzap sont tellement nombreuses qu'on ne peut pas toutes les énumérer. Les plus immédiates sont: la lecture de secteurs endommagés, la réparation des répertoires (DIRECTORY), l'analyse de la structure du système d'exploitation, la copie de secteurs, la modification des messages systèmes, la récupération d'informations effacées, etc... En résumé, ce programme vous donnera une multitude de renseignements dont vous ne soupçonniez pas l'existence. L'utilisation du programme est très simple: à l'initialisation, le programme vous demande le format de la disquette sur laquelle vous allez travailler, répondez par (1) pour un format DATA et par (2) pour un format SYSTEM. Ensuite, un menu apparaît en bas de l'écran. Dix options se présentent à vous. La sélection se fait en pressant sur la touche correspondante du clavier numérique.

**LA TOUCHE F0:** Lecture d'un secteur dans le tampon. Le programme demande alors le numéro de piste (0 à 39) et le numéro de secteur (0 à 8) à lire. Le contenu de ce secteur est transféré dans le tampon et ses 256 premiers octets (il en comporte 512 en tout) sont fichés en hexa et en ASCII à l'écran.

**LA TOUCHE F1:** Ecriture secteur. Avec F1, le programme demande le numéro de piste, puis le numéro de secteur qu'il doit transférer le contenu du tampon. Avis aux distraits ou aux inconscients: cette commande peut endommager les données inscrites sur votre disquette. Il est donc sage de travailler sur une copie et en aucun cas sur l'original!

**LA TOUCHE F2:** Modification du tampon. Le système se positionne en mode modification et permet de modifier le contenu du tampon dans la zone ASCII ou XA, directement sur l'écran. Les déplacements se font tout naturellement avec les flèches du curseur. Pour sortir de ce mode, appuyez sur F8. La modification n'est effective que dans le tampon. Pour l'enregistrer de façon définitive, vous devez utiliser l'option d'écriture secteur (F1). N'oubliez donc pas de sélectionner cette option... En cours de modification, vous pouvez utiliser les fonctions F3 et F4. Les autres fonctions (F0, F1, F5, F6, F7 et F9) sont inopérantes.

**LA TOUCHE F3:** Commutation de mode modification en ASCII ou en HEXA. Cette option n'est effective que dans le choix de l'option modification (F2).

**LA TOUCHE F4:** Commutation de la première partie du secteur (&00 à &FF) vers la seconde (&100 à &1FF) et vice versa. La nouvelle page sélectionnée s'affiche à



l'écran.

\*LA TOUCHE F5: Lecture du secteur suivant

\*LA TOUCHE F6: Lecture du secteur précédent

\*LA TOUCHE F7: Remplissage du tampon (512 octets) avec une valeur constante (0 à 255) à entrer au clavier en décimal.

\*LA TOUCHE F8: Sortie du mode modification (voir F2)

\*LA TOUCHE F9: Sortie du programme. Vous devez utiliser cette fonction pour sortir du programme car elle rétablit le contenu correct des touches de fonction. Voilà, il ne vous reste plus qu'à ajouter cet utilitaire à votre panoplie et à vous entraîner longuement. Vous deviendrez ainsi un spécialiste de la guérison miraculeuse des disquettes, quelle que soit la gravité du mal dont elles souffrent.



Suite...

# LE COIN PRO

## LISTING SUPERZAP

```
10 DEFINT A-Z:MODE 1
20 LOCATE 1,10:INPUT"QUEL FORMAT? 1
- DATA 2 - SYSTEM ;",FOM$
30 IF FOM$="1" THEN FOM=193
40 IF FOM$="2" THEN FOM=65
50 IF FOM$(0)"1" AND FOM$(0)"2" THEN
20
60 BUF=&A300
70 GOSUB 1310
80 FL=1:MODE 2
90 LOCATE 1,24
100 PRINT"F0=LECTURE F1=ECRITUR
E F2=MODIFIER F3=ASCII/HEXA F
4=P1(-)P2"
110 PRINT"F5=SECT+1 F6=SECT-1
F7=REPLIR F8=STOP/MODIF F9=
TERMINE"
120 LOCATE 54,4:PRINT"PISTE"
130 LOCATE 54,8:PRINT"SECT."
140 LOCATE 54,12:PRINT"MODE"
150 LOCATE 54,13:PRINT"HEXA "
160 LOCATE 54,14:PRINT" P1 "
170 FOR I=0 TO 9:KEY I,CHR$(I+1):NEX
T
180 LOCATE 1,22:PRINT STRING$(78,"
");LOCATE 1,22:PRINT"COMMANDE ?";
90 A$=INKEY$:CALL &BB81
100 IF A$="" THEN 190
110 CALL &BB84
120 A=ASC(A$)
130 IF A)10 THEN 190
140 ON A GOSUB 290,570,610,1090,103
),1130,1200,1240,180,260
150 GOTO 180
160 REM
170 FOR I=0 TO 9:KEY I,CHR$(I+48):NE
T
80 MODE 1:LOCATE 14,11:PRINT"FIN D
TRAVAIL":END
90 REM
100 POKE &A015,&66
110 GOSUB 320:GOTO 450
20 LOCATE 1,22:PRINT STRING$(78,"
")
30 LOCATE 1,22:INPUT"PISTE :",PT$
40 PT=VAL(PT$)
50 IF PT(0) OR PT)39 THEN 320
60 LOCATE 55,5:PRINT PT;" "
70 LOCATE 20,22:INPUT"SECTEUR :",S
$
80 SC=VAL(SC$)
90 IF SC(0) OR SC)8 THEN 370
100 LOCATE 55,9:PRINT SC
410 DO=PT*256+SC+FOM
420 CALL &A000,DO
430 LOCATE 1,22:PRINT STRING$(78,"")
440 RETURN
450 DP=0
460 Y=3:X=1
470 FOR I=0 TO 255
480 IF I MOD 16=0 THEN Y=Y+1:X=X+1
60:LOCATE X,Y:AD$=HEX$(I+DP,3):PRIN
T AD$:X=X+2 490 X=X+3:X1=X+1
500 VL=PEEK(BUF+DP+I)
510 VL$=HEX$(VL,2)
520 IF VL)31 THEN AS$=CHR$(VL) ELS
E AS$=""
530 LOCATE X,Y:PRINT VL$
540 LOCATE X1,Y:PRINT AS$
550 NEXT
560 RETURN
570 REM
580 POKE &A015,&4E
590 GOSUB 320
600 RETURN
610 REM
620 X=0:Y=0
630 IF FL=1 THEN LOCATE 6+X*3,4+Y
640 IF FL=-1 THEN LOCATE 61+X,4+Y
650 Q$=INKEY$
660 CALL &BB81
670 IF Q$="" THEN 650
680 Q=ASC(Q$)
690 IF Q=243 AND X<15 THEN X=X+1:GO
TO 630
700 IF Q=243 AND X=15 THEN X=0:Y=Y+1
710 IF Y=16 THEN Y=0
720 IF Q=242 AND X)0 THEN X=X-1
730 IF Q=240 AND Y)0 THEN Y=Y-1
740 IF Q=241 AND Y<15 THEN Y=Y+1
750 IF Q=9 THEN CALL &BB84:RETURN
760 IF Q=4 THEN GOSUB 1090:GOTO 630
770 IF Q=5 THEN CALL &BB84:GOSUB 1
030:GOTO 620
780 IF FL=1 THEN 860
790 IF Q(32) OR Q)127 THEN 630
800 PRINT Q$
810 QH$=HEX$(Q)
820 LOCATE 6+X*3,4+Y:PRINT QH$
830 LOCATE 61+X,4+Y
840 POKE BUF+DP+X+Y*16,Q
850 Q=243:GOTO 690
860 REM
870 IF Q)70 THEN Q=Q AND 223
880 IF Q(48) OR Q)70 OR (Q)57 AND Q(
65) THEN 630
890 PRINT CHR$(Q)
900 LOCATE 7+X*3,Y+4
910 Q2$=INKEY$
920 IF Q2$="" THEN 910
930 Q2=ASC(Q2$)
940 IF Q2)70 THEN Q2=Q2 AND 223
950 IF Q2(48) OR Q2)70 OR (Q2)57 AND Q
2(65) THEN 910
960 PRINT CHR$(Q2)
970 VH=VAL("&" + Q2$ + Q2$)
980 IF VH)31 THEN QA$=CHR$(VH) ELSE Q
A$=""
990 LOCATE 61+X,Y+4
1000 PRINT QA$
1010 POKE BUF+DP+X+Y*16,VH
1020 Q=243:GOTO 690
1030 REM
1040 IF DP=0 THEN DP=256 ELSE DP=0
1050 GOSUB 460
1060 LOCATE 55,14
1070 IF DP=0 THEN PRINT"P1" ELSE PRIN
T "P2"
1080 RETURN
1090 REM
1100 FL=-FL:LOCATE 54,13
1110 IF FL=1 THEN PRINT"HEXA " ELSE P
RINT"ASCII"
1120 RETURN
1130 REM
1140 SC=SC+1
1150 IF SC=9 THEN SC=0:PT=PT+1
1160 IF PT=40 THEN PT=0
1170 POKE &A015,&66
1180 LOCATE 55,5:PRINT PT;" "
1190 GOSUB 400:GOTO 450
1200 SC=SC-1
1210 IF SC=-1 THEN SC=8:PT=PT-1
1220 IF PT=-1 THEN PT=0:SC=0
1230 GOTO 1170
1240 REM
1250 LOCATE 1,22:PRINT STRING$(78,"")
1260 LOCATE 1,22:INPUT "VALEUR DECIMA
LE ",VD$
1270 VD=VAL(VD$)
1280 IF VD(0) OR VD)255 THEN 1250
1290 CALL &A01C,VD
1300 GOTO 460
1310 REM
1320 MEMORY &9FFF:FOR I=&A000 TO &A0
2B:READ V$:POKE I,VAL("&" + V$):NEXT
1330 DATA DD,7E,00,DD,56,01,1E,00,21,00
,A3,F5,0E,07,CD,0F,B9,F1,C5,4F,CD,66,C6,
C1,CD,18,B9,C9 1340 DATA DD,7E,00,21,00
,A3,11,01,A3,01,00,02,77,ED,B0,C9
1350 RETURN ■
```





# SUITE DOSSIER

LA-CA-PA



PAGERMAKER

## LE TRAITEMENT DES IMAGES D'ECRAN

La manipulation des textes est importante, mais la manipulation des graphismes ne l'est pas moins. Il faut dire franchement que sur ce chapitre, le logiciel est capable du meilleur comme du pire, et c'est ce que nous allons voir.

La première lacune est le chargement sur la feuille de travail, d'une image d'écran de 17 Ko. En effet, lors de cette manoeuvre, P-M préserve le bandeau de menu en haut de l'écran. L'image d'écran est donc amputée d'environ 1/4. Il est possible contourner cette difficulté, mais pour cela, un autre logiciel de DAO est indispensable, et encore faut-il que ce logiciel soit capable de manipuler des fenêtres, comme le fait par exemple OCP ART STUDIO. Bon, OCP, PAGERMAKER, SEMWORD, cela commence à faire beaucoup de logiciels. La qualité est à ce prix. Vous pouvez vous passer du traitement de texte et utiliser STRADGRAF comme DAO, mais ne venez pas vous plaindre si les résultats obtenus ne sont pas à la hauteur de vos ambitions. Vous utilisez ce qui se fait le mieux sur CPC en PAO, il est donc normal que les logiciels d'appoint soient à la hauteur. Ceci étant dit, voyons comment faire en pratique pour ne pas perdre le haut de notre image. Partons du principe que vous utilisez OCP. Chargez l'image d'écran avec ce logiciel. Dans le menu WINDOWS, sélectionnez l'option CLEAR WINDOW. Effacez la moitié supérieure de l'image, (de 398 à 200 verticalement) et sur toute la largeur (de 0 à 399). Placez-vous sur les flèches en haut à droite et faites glisser l'écran pour faire en sorte d'avoir le bas de l'image à l'écran. Contrôlez que tout est bon, et faites une sauvegarde sous un nom quelconque, par exemple ECRAN1.SCR. Rechargez l'image d'origine et faites la même chose, mais cette fois, avec le bas. Effacez à partir de 0 jusqu'à 198 verticalement. Faites glisser l'écran vers le bas, pour avoir tout le haut de l'image à l'écran. Toujours dans le menu WINDOWS, sélectionnez l'option CUT, CLEAR à PASTE. Encadrez la portion de l'image à déplacer, cliquez, et déplacez la fenêtre de 4

ou 5 centimètres vers le bas. Cliquez. Il ne vous reste plus qu'à sauvegarder cette nouvelle image avec le nom de ECRAN2.SCR. Le travail avec OCP est terminé. Un dernier mot. Les sauvegardes se font avec le menu FILE et non avec l'option File du menu WINDOWS, ne riez pas c'est déjà arrivé à certains.

Revenez donc sur P-M pour la récupération des images. Une fois le logiciel chargé, validez d'entrée l'option des coordonnées (Option Coords) vous y verrez plus clair. Déplacez légèrement la feuille de travail vers la droite et vers le bas pour que les images que vous allez charger ne soient pas collées sur le bord et sur le haut de la feuille (l'idée d'entourer l'image d'un cadre peut vous venir subitement). Validez l'option Disc à l'extrême gauche du menu. Validez ensuite l'option ECRAN. Si vous avez un deuxième lecteur de disquettes, validez l'option DRIVE B, vous conserverez P-M dans le Drive A pendant les opérations. Voyons les options disponibles dans ce menu: Save permet de sauvegarder la totalité de l'écran (bandeau de menu compris) sous forme d'un fichier standard de 17 Ko. MODE 0 permet de récupérer des images qui sont à l'origine en mode 0, donc en 16 couleurs. Les trames qui remplacent alors les couleurs ne sont pas excellentes. MODE 1, même chose avec le mode 1, mais cette fois les trames sont bien meilleures. Et pour finir LOAD, qui permet de récupérer des images en mode 2 uniquement. C'est de loin la meilleure.

Nous verrons la suite de ce traitement dans le prochain numéro. Mais rien ne vous interdit de commencer tout de suite à vous faire la main, en faisant des essais et en mettant en application ce que vous savez déjà.

Ceux qui ont un scanner, savent qu'il est possible, lorsqu'un dessin est trop grand en hauteur pour tenir sur un écran, de le reproduire sur deux écrans. Avec la technique que nous verrons le mois prochain, il est possible d'utiliser ce genre de dessin avec Pagemaker.



# Runstrad

# TRUCASTUCES

```

10 REM COPIEUR
20 MEMORY 32767:50M=69173
30 FOR i= 32768 TO 33424
40 READ a$:POKE i,VAL("E"+a$)
50 cti=cti+VAL("E"+a$)
60 NEXT:IF cti>50M THEN PRINT"erreur"
70 DATA 21,13,80,11,50,A9,1,0,3,ED
80 DATA B0,21,50,A9,E,0,C3,16,BD,E
90 DATA 7,11,40,0,21,FF,B0,CD,CE,BC
100 DATA 0,0,0,DF,C3,AB,21,F9,AA,CD
110 DATA EF,AA,21,34,AB,CD,EF,AA,CD,81
120 DATA BB,21,CC,AB,6,0,CD,10,BB,FE
130 DATA FC,CA,0,0,FE,D,28,22,FE,20
140 DATA 30,F0,FE,7F,20,12,78,B7,28,E8
150 DATA 3E,0,CD,5A,BB,3E,10,CD,5A,BB
160 DATA 28,5,18,DA,77,23,4,CD,5A,BB
170 DATA 10,D2,CD,84,BB,3E,D,CD,5A,BB
180 DATA 3E,A,CD,5A,BB,78,B7,20,5,DF
190 DATA C9,AB,10,AE,32,C0,AB,21,CC,AB
200 DATA 11,0,9F,CD,77,BC,D2,E1,AA,ED
210 DATA 53,B9,AB,ED,43,BB,AB,32,BF,AB
220 DATA 11,1A,0,19,5E,23,56,ED,53,BD
230 DATA AB,C3,17,AA,3A,C2,AB,B7,C2,EE
240 DATA A9,21,90,AB,CD,EF,AA,CD,10,BB
250 DATA C9,CD,5A,BB,CD,84,BB,D6,30,4F
260 DATA 87,81,5F,16,0,21,A4,AB,19,7E
270 DATA 23,4E,23,66,69,CD,68,BC,3E,A
280 DATA CD,5A,BB,3E,D,CD,5A,BB,3A,BF
290 DATA AB,E6,6,FE,6,28,59,2A,B9,AB
300 DATA 7C,FE,C0,38,8,3E,FF,32,C2,AB
310 DATA CD,6B,BC,CD,83,BC,D2,E1,AA,CD
320 DATA 7A,BC,D2,E1,AA,3A,C2,AB,B7,CD
330 DATA E1,A9,3A,C0,AB,47,21,CC,AB,CD
340 DATA 8C,BC,D2,E1,AA,2A,B9,AB,ED,5B
350 DATA BB,AB,ED,4B,BD,AB,3A,BF,AB,CD
360 DATA 98,BC,30,7E,CD,8F,BC,30,79,3A
370 DATA C2,AB,B7,CA,67,A9,2F,32,C2,AB
380 DATA 0,0,0,C3,61,A9,21,71,AB,CD
390 DATA EF,AA,CD,81,BB,CD,10,BB,FE,59
400 DATA 20,13,FE,79,28,F,FE,4E,28,4
410 DATA FE,6E,20,ED,CD,5A,BB,3E,F,18
420 DATA 5,CD,5A,BB,3E,1A,CD,84,BB,32
430 DATA C1,AB,3E,D,CD,5A,BB,3E,A,CD
440 DATA 5A,BB,11,0,97,21,CC,AB,3A,C0
450 DATA AB,47,CD,8C,BC,30,21,21,C1,AB
460 DATA CD,80,BC,30,7,CD,95,BC,30,14
470 DATA 10,F4,28,10,BE,20,F4,CD,8F,BC
480 DATA 30,8,CD,7A,BC,30,3,C3,67,A9
490 DATA CD,92,BC,CD,7D,BC,CD,10,BB,38
500 DATA FB,C3,68,AA,7E,FE,FF,C8,CD,5A
510 DATA BB,23,18,F6,4,2,D,1C,0,D
520 DATA D,1C,1,0,0,1D,D,44,49
530 DATA 53,43,4F,50,59,20,20,31,2E,31
540 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20,20
550 DATA 20,20,20,20,20,20,20,20,20,20

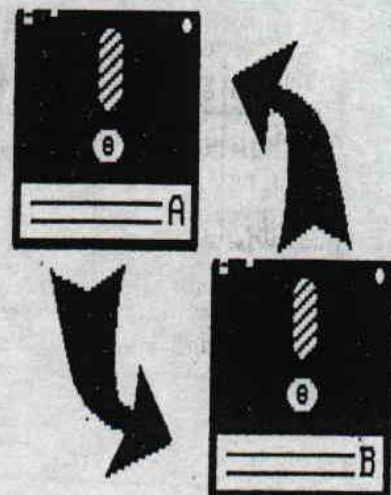
```

```

560 DATA 20,20,20,20,20,20,1A,0,4F
570 DATA 2,18,FF,A,D,45,4E,54,52,45
580 DATA 52,20,4C,45,20,4E,4F,4D,20,44
590 DATA 55,20,46,49,43,48,49,45,52,20
600 DATA 4F,55,20,3C,45,4E,54,45,52,3E
610 DATA 20,50,4F,55,52,20,4C,45,20,43
620 DATA 41,54,41,4C,4F,47,55,45,20,20
630 DATA 3A,20,7,FF,46,49,43,48,49,45
640 DATA 52,20,41,53,43,49,49,20,2C,20
650 DATA 54,45,50,54,45,20,3F,20,28,59
660 DATA 2F,4E,29,20,FF,54,41,50,45,52
670 DATA 20,55,4E,45,20,54,4F,55,43,48
680 DATA 45,20,20,7,FF,19,4D,1,25,FA
690 DATA 0,32,A7,0,28,92,0,A,7E,0
700 DATA 5,69,0,1,55,0,0,0,0,0
710 DATA 0,0,0,0,0,0,D5,CC,7,18
720 DATA CD,7,2E,D4,7,0,0

```

AVEC CE COPIEUR VOUS POURREZ COPIER TOUS LES FICHIERS QUE VOUS VOULEZ, PROTEGES OU PAS, BASIC OU BINAIRE. IL NE REMPLACERA PAS DISCO BIEN SUR, MAIS POUR DES PROGRAMMES INDEPENDANTS, IL EST PLUS FACILE A METTRE EN OEUVRE. LORSQUE VOUS AUREZ TERMINE LA SAISIE DES CODES, SI VOUS DESIREZ OBTENIR UN PROGRAMME BINAIRE DIRECTEMENT EXECUTABLE, PROCEDEZ COMME SUIV: TAPEZ RUN ET ATTENDEZ QUELQUES SECONDES. SI VOUS N'AVEZ FAIT AUCUNE ERREUR, LE CURSEUR REAPPARAITRA, VOUS POURREZ ALORS TAPER EN MODE DIRECT: SAVE"COPIEUR.BIN",B,&8000,&290,&8000 VOUS POURREZ EFFACER LE CHARGEUR BASIC QUI NE SERT PLUS A RIEN ET LANCER LE COPIEUR SIMPLEMENT PAR RUN"COPIEUR"



La raison d'être de ces quelques lignes de programme est simple. Vous permettre de programmer plus vite, et plus simplement. Comment ? En imprimant une représentation de l'écran de votre CPC en mode 2. Pourquoi ? Parce que tous autant que nous sommes, dès qu'il faut travailler avec des fenêtres, la première chose qui nous vient à l'esprit, c'est de prendre une feuille de papier, un crayon, une gomme, et d'inscrire les colonnes, les lignes, car nous avons besoin de repères pour effectuer notre travail. Centrer un texte dans une fenêtre, elle même centrée sur l'écran etc... Le programme fera ce travail très bien, et très rapidement, sans erreurs. Il vous inscrira les numéros de lignes, de colonnes, et chaque emplacement de l'écran sera représenté par un point. Une imprimante est indispensable.

## LE LISTING

```

10 REM trucastuces Runstrad jan.1990
20 REM GUIDE POUR MISE EN PAGE DE L'ECRAN
30 REM 80 COLONNES SUR 25 LIGNES
40 REM AUBERT PATRICK 10/09/1986
50 '
60 aa$="IMPRIMANTE HORS SERVICE..."
70 SPEED INK 10,20:INK 1,0,26
80 MODE 2
90 IF INP(30000X)30 THEN INK 1,26,0:LOCATE 16,10:
PRINT aa$:GOTO 90
100 INK 1,26:MODE 2
110 PRINT#8,CHR$(27);"M";
120 WIDTH 255:PRINT#8,SPACE$(4);
130 FOR i=1 TO 80
140 a$=MID$(STR$(i),LEN(STR$(i))-1,1)
150 PRINT#8,A$;
160 NEXT:PRINT#8,;PRINT#8,SPACE$(4);
170 FOR i=1 TO 80
180 a$=RIGHT$(STR$(i),1)
190 PRINT#8,A$;
200 NEXT:PRINT#8
210 FOR I=1 TO 25:PRINT#8,DEC$(I,"#");TAB(5);STRIN
G$(80,".");SPACE$(1);DEC$(I,"#");NEXT 220 PRINT#8,
SPACE$(4);IFOR i=1 TO 80
230 a$=MID$(STR$(i),LEN(STR$(i))-1,1)
240 PRINT#8,A$;
250 NEXT:PRINT#8,;PRINT#8,SPACE$(4);
260 FOR i=1 TO 80
270 a$=RIGHT$(STR$(i),1)
280 PRINT#8,A$;
290 NEXT:PRINT#8;PRINT#8
300 CLS:PRINT"APPUYEZ SUR UNE TOUCHE POUR UNE
AUTRE COPIE"
310 CALL &BB10:RUN

```





# Les cours du Prof Jean SEDECHOZES

## LES TABLEAUX & L'INSTRUCTION DIM, SACHEZ DIMENSIONNER!

Un TABLEAU est une suite ordonnée d'éléments. Pour les tableaux à une dimension, celle-ci est déclarée par une instruction: DIM A(nombre d'éléments). Ainsi une table contenant les mois de l'année peut être déclarée par DIM MOIS(12). Tous les types de tableaux sont acceptés, (numérique, alphanumérique, entier, décimal), et les règles d'appellation sont les mêmes que pour les variables.

La déclaration de tableaux de dimension inférieure à 10 n'est pas nécessaire. Elle est toutefois conseillée, par soucis de clarté, et par économie de mémoire. L'élément 0 d'une table existe, bien que rarement utilisé. Si vous déclarez DIM A(10), vous aurez donc 11 éléments disponibles dans votre tableau.

Plus généralement, les tableaux peuvent avoir plusieurs dimensions déclarées: DIM A(6,10). Soit un tableau à 2 dimensions contenant les notes scolaires (6) de différents élèves (10), voir figure 1. L'introduction de données dans un tel tableau peut se programmer comme suit:

```

10 DIM CARNET$(6,10)
20 FOR ELEVE=1 TO 6
30 CLS:INPUT "NOM ELEVE: ";CARNET$(ELEVE,0)
40 FOR NOTE=1 TO 10
50 PRINT "NOTE No: ";NOTE;
60 INPUT " ";CARNET$(ELEVE,NOTE)
70 NEXT NOTE
80 NEXT ELEVE
90 FOR I=1 TO 6:FOR J=0 TO 10
100 PRINT CARNET$(I,J);";"NEXT J:PRINT:NEXT I
  
```

Remarquez que dans cet exemple nous utilisons l'indice 0 du tableau CARNET\$(ELEVE,0) pour y stocker le nom de l'élève. L'indice des boucles peut être une variable quelconque, et si j'utilise dans cet exemple les variables ELEVE et NOTE, c'est par soucis de clarté, lors de l'affichage du tableau complété, ligne 100, je reprends des variables plus courantes comme I et J. N'oubliez pas: déclarez tous vos tableaux, même si ceux-ci ne sont pas supérieurs à 10. Il est en effet possible de faire appel à un tableau non déclaré si vous ne dépassez pas 10. Faites un RESET et tapez en mode direct: PRINT FRE(0) pour connaître l'espace mémoire disponible pour Basic. Vous devriez avoir sur un CPC 6128, 42249 octets. Toujours en mode direct, tapez: PRINT R(1,1) et ensuite, retapez PRINT FRE(0) et vous verrez que l'espace mémoire a été réduit de 616 octets. Maintenant, faites un nouveau RESET et tapez, toujours en mode

direct, PRINT FRE(0) : DIM R(1,1) : PRINT R(1,1) : PRINT FRE(0). Faites maintenant la différence. 31 octets seulement. Soit une économie de 585 octets sur un simple tableau. Le fait de faire appel à un tableau sans l'avoir déclaré au préalable, déclenche le processus de réservation automatique à 10,10 par défaut, et ceci est facilement vérifiable. Faites un nouveau RESET, et tapez PRINT R(5), résultat 0. Bien, faites maintenant PRINT R(11) et vous aurez le message "Subscript out of range", ou Indice hors limite. Alors qu'un tableau et une variable peuvent avoir le même nom, (A, et A(10) sont distinct), plusieurs tableaux, même si ils ont des dimensions différentes, ne peuvent avoir le même nom. DIM R(20);DIM R(2,10), est interdit. Vous pouvez si vous n'en avez plus besoin, effacer un tableau par l'instruction ERASE. La syntaxe de cette instruction est la suivante: ERASE NOM ou si vous effacez plusieurs tableaux, ERASE NOM1, NOM2, NOM3. La place mémoire est récupérée par Basic et les données inscrites dans le tableau sont perdues. Un effacement de tableau non existant provoque une erreur du type Improper argument.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
1	NOM ELEVE	NOTE 1	NOTE 2	NOTE 3	NOTE 4	NOTE 5	NOTE 6	NOTE 7	NOTE 8	NOTE 9	NOTE 10
2	NOM ELEVE	NOTE 1	NOTE 2	NOTE 3	NOTE 4	NOTE 5	NOTE 6	NOTE 7	NOTE 8	NOTE 9	NOTE 10
3	NOM ELEVE	NOTE 1	NOTE 2	NOTE 3	NOTE 4	NOTE 5	NOTE 6	NOTE 7	NOTE 8	NOTE 9	NOTE 10
4	NOM ELEVE	NOTE 1	NOTE 2	NOTE 3	NOTE 4	NOTE 5	NOTE 6	NOTE 7	NOTE 8	NOTE 9	NOTE 10
5	NOM ELEVE	NOTE 1	NOTE 2	NOTE 3	NOTE 4	NOTE 5	NOTE 6	NOTE 7	NOTE 8	NOTE 9	NOTE 10
6	NOM ELEVE	NOTE 1	NOTE 2	NOTE 3	NOTE 4	NOTE 5	NOTE 6	NOTE 7	NOTE 8	NOTE 9	NOTE 10

Figure 1

X = inutilisé.



# Le Coin Des Directeurs

Des vies infinies ? Bon... OK

## GHOST & GOBLINS

MEMORY &2000 : LOAD "CODE" : POKE &509C,0  
 POKE &5096, &C8 : POKE &5828,0 : CALL &5000  
 Grace à cette routine, on dispose de vies et  
 l'appui sur la touche ESC permet de changer  
 de tableau à volonté. Signé BILLIE.

## MR. HELI

DISCOLOGY d'une main, l'ORIGINAL dans l'autre  
 Cherchez la piste 1, le secteur 47 et modifiez  
 la valeur 3D en 00. Signé FARID.

## DE CASSETTE à DISQUETTE

Et pour commencer BATTY, (j'connais pas)

!TAPE : POKE &AC03, &AE : POKE &AC02, &45

POKE &AC01, &32 : LOAD "

!DISC : SAVE "BATTY", P

!TAPE : MEMORY 16999 : LOAD "

!DISC : SAVE "PIC", B, 17000, 16384

!TAPE : LOAD "

!DISC : SAVE "A", B, 17000, 17500

!TAPE : LOAD "

!DISC : SAVE "B", B, 17000, 14000

Et pour finir, MLM 3D

!TAPE : MEMORY 16565 : LOAD "

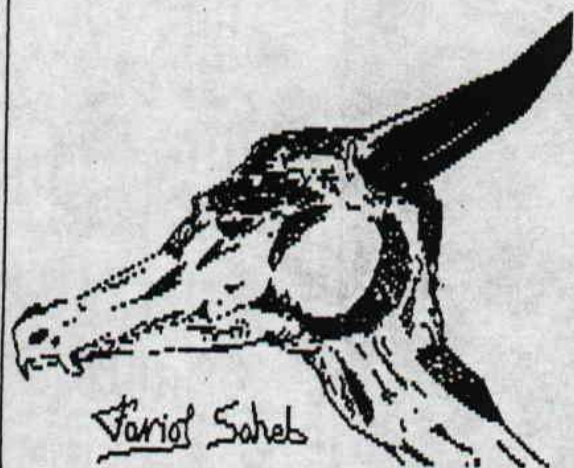
!DISC : SAVE "MLM3D", B, 16566, 7910, 16566

!TAPE : OPENOUT "BIDON" : MEMORY 999 : LOAD "

!DISC : SAVE "MLM", B, 1000, 25412

*Dr. Pokus Belge*

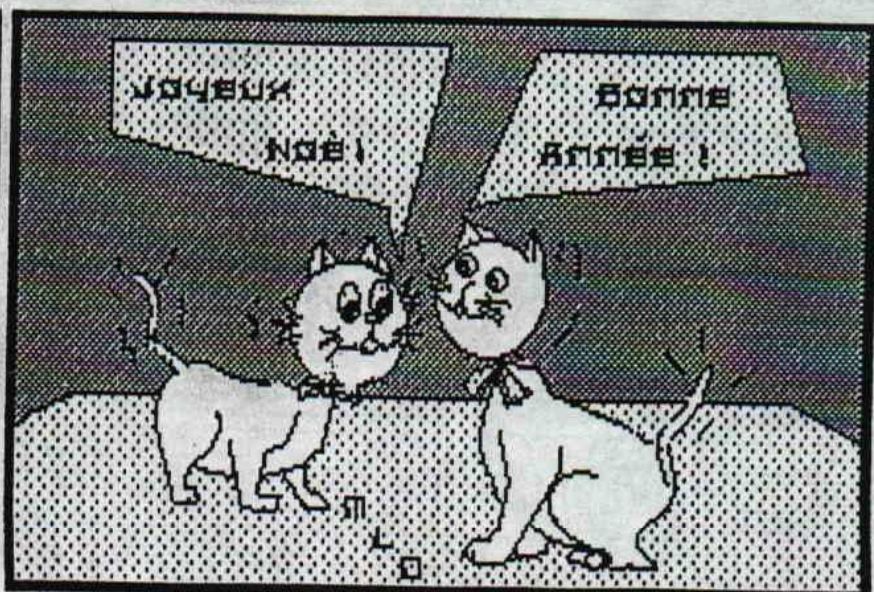
ET VOICI LE DESSIN DU MOI



## LES REALISATIONS DE L.M.D.

Ses réalisations sont formidables, pleines de charmes, normal, L.M.D est une demoiselle pleine de talent et d'idées. Elle est l'auteur d'une présentation musicale, nommée Pibomuz, fort bien réalisée et mettant en valeur les possibilités d'un programme que vous connaissez peut-être "Fenetrad", qui permet l'animation de diverses fenêtres en même temps et dans plusieurs sens. Cette "animation" musicale est composée de 20 mélodies qui vont du très traditionnel God Save the Queen, en passant par du classique comme La Lettre à Elise, sans oublier les mélodies très rythmées dans le genre Reflexion-Rag, bref, de quoi passer un bon moment.

Mais ce n'est pas tout... Elle a réalisé de très belles animations avec tout plein idées pour des cartes de voeux informatisées. Du travail soigné, fait avec OCP, certains scrollings sont signés par Nullos Cracker, c'est tout dire ! Si vous aimez ce qui est beau, amusant, poétique. Si vous aimez les jolis dessins, les bonnes idées, envoyez une disquette à la rédaction, je me fais un plaisir de vous copier tout cela, et de vous la renvoyer sous huitaine.





# ANNONCES



**DIVERS  
DIVERS  
DIVERS  
D'HIVER**

Si vous avez un problème  
Si vous n'êtes pas satisfait  
Si vous n'êtes pas d'accord  
Si un listing ne tourne pas  
**N'HESITEZ PAS !** Ecrivez vite  
à la rédaction, ou téléphonez  
si c'est urgent!



MEME QUE SI VOUS POUVIEZ  
VENIR PERSONNELLEMENT  
ME FAIRE PART DE VOS  
GRIEFS, J'AI RIEN CONTRE  
ON VOUS AIME BIEN....  
VENEZ, VENEZ....



ACHETE MATERIEL POUR CPC 6128 - PERIPHERIQUES  
LECTEUR 5 1/4 ET ECHANGE JEUX POUR 6128/464.  
ECRIRE AU JOURNAL

ECHANGE ORIGINAL PROHIBITION CONTRE ADES.  
TEL: 84.46.04.68 DEMANDEZ LUC

CERCHE LES NUMEROS 3, 24, 25, 28, 33, ET 36 DE LA  
REVUE AMSTRAD MAGAZINE, AMSMAG  
CONTACTEZ MEIER JEAN-LOUIS - 17 RUE DES JARDINS  
57190 FLORANGE

CERCHE LISTINGS DE TRAITEMENT DE TEXTES POUR  
CPC 464. ECRIRE A ELISE BOURILLON - 2 RUE DE  
L'INDUSTRIE - 71100 CHALON SUR SAONE

VENTE & ECHANGES DE JEUX, UTILITAIRES, EDUCATIFS,  
ETC... ORIGINAUX UNIQUEMENT. CPC 6128. SUR DISC  
SEULEMENT (K7 S'ABSTENIR) DEMANDEZ LA LISTE A LA  
REDACTION DU JOURNAL.

CERCHE POUR ACHAT OU ECHANGE DISC D'ORIGINE DU  
JEU 4X4 OFF ROAD RACING. FAIRE OFFRE A LA  
REDACTION DU JOURNAL. URGENT

CERCHE POUR ACHAT OU ECHANGE LOGICIEL DE DESSIN  
GRAPH-X DE CHEZ NORSOFT. ORIGINAL AVEC MODE  
D'EMPLOI UNIQUEMENT. FAIRE OFFRE AU JOURNAL

LE REDACTEUR DE RUNSTRAD RECHERCHE LE PROGRAMME  
"LIST" PUBLIE DANS LA REVUE AMSTAR&CPC No 26  
D'OCTOBRE 88. SI VOUS AVEZ CE PROGRAMME SUR DISC,  
CONTACTEZ LE JOURNAL POUR ENTAMER LES  
NEGOCIATIONS. MERCI

**Urgent ! Recherche personne possédant  
notions d'anglais pour traduire manuel  
du logiciel CARRIER COMMAND**

Contactez vite la rédaction  
pour dicter vos conditions  
Merci



**REDACTION : 46.67.58.89**  
58 R. DE LA BRIQUETTERIE  
17000 - LA ROCHELLE



**LISEZ  
RUNSTRAD**

**IL EST  
GRATUIT !**

RUNSTRAD PRESERVE  
LA COUCHE D'OZONE!