



RUNSTRAD



1988 REDACTION & REDACTEUR : AUBERT PATRICK - 58 RUE DE LA BRIQUETTERIE - 17000 LA ROCHELLE 1991
REDACTEUR - ADJOINT : MEIER JEAN-LOUIS - 17 RUE DES JARDINS - 57198 FLORANGE
FREEWARE DIFFUSION - ENVOI POSTAL 4,00fr - NUMERO 31



Simone Signoret

RUNSTRAD

SUPER STAR



Bonnes fêtes de fin d'Année à Tous et à Toutes

A dieu 1991 ! Vive 1992. Nous voici donc à l'aube d'une nouvelle année, que vos vœux les plus chers se réalisent! C'est tout ce que je vous souhaite, que nous réserve 1992? Nul ne le sait! En tout cas, l'avenir est sombre en ce qui concerne l'objet de notre passion commune, sombre mais pas désespéré, nos CPC ont encore beaucoup adeptes et tant qu'il en sera ainsi, aucune autre machine ne viendra prendre la place qu'il occupe. Je sais que parmi vous, il y en a qui longent vers des ST ou des Aniga, et certains laisseront tomber ce brave CPC. Mais l'inverse est vrai aussi, même s'ils sont moins nombreux, ils existent.

Le bilan de l'année écoulée, en ce qui concerne Runstrad, est excellent. Et vous y êtes tous pour beaucoup, que ceux à qui j'ai refusé une demande d'abonnement, me pardonnent, je ne l'ai pas fait par plaisir croyez-moi, mais par nécessité. Je ne reviendrai pas sur les difficultés que représente un trop grand nombre d'abonnés, hélas, je ne suis pas sponsorisé, je pense que vous comprendrez. Pour les autres, ceux de la première heure, ainsi que les nouveaux lecteurs, il ne me reste qu'à vous remercier pour vos encouragements, votre aide, vos suggestions. Et si aujourd'hui, je peux sans complexe et sans hésitation mettre une en-tête comme celle qui se trouve sur cette page, c'est uniquement grâce à vous et particulièrement à Jean Louis MEIER, MLD, Nullos CRACKER, ainsi que, Marcel SOUDAN, Remi BRETON, Jackie GIBAUD, François NEDE, Marcel GUERNEZ, J-M COSSARD, Bernard GOUENT, Dominique LANCHAIS, Roger LORRAIN, Bernard DELASTRE, et tous les autres, qui par l'intérêt qu'ils lui ont témoigné et la participation qu'ils y ont

apportés, ont fait que Runstrad c'est sans cesse amélioré pour coller au plus près aux souhaits de tous et devenir le number one des fanzines sur papier, et ce n'est pas moi qui le dis, c'est VOUS! Et les lecteurs ont toujours raison!

A part cela? quoi de neuf pour 1992? Rassurez-vous, ce ne sont pas les projets qui manquent. Il y a beaucoup de choses à voir, pas mal d'utilitaires à passer au peigne fin, plein de jeux à tester, plein de routines à exploiter. Je ne demande rien d'autre que de vous voir participer activement comme vous l'avez fait jusqu'ici. Posez vos questions, exposez vos problèmes, donnez votre avis, critiquez, oui, n'hésitez pas! La critique est nécessaire, indispensable. Envoyez vos trouvailles, vos listings, vos routines, faites en sorte que tous puissent tirer profit. C'est le seul objectif de Runstrad, qui est votre fanzine et qui j'espère le restera encore longtemps.

Bonnes fêtes à tous et à tous les vôtres.

Saviez-vous que ce No 31 fête aussi les 3 ans d'existence de Runstrad?



LOGITEST

SWITCHBLADE

LA QUÊTE DE LA LAME DE FEU

Salut! Votre nom est HIRO (comme HITO), mais vous n'êtes pas empereur du Japon. Quoique dans ce cas votre sort aurait été plus enviable. Vous êtes Chevalier de la Lame, dernier du grade. Votre monde s'appelle THRAXX et pendant une demi éternité (ou presque) l'harmonie et le bonheur régnaient sur votre planète. La Lame de Feu, épée magique, protégeait votre monde. Il est venu et a brisé la Lame de Feu. Il a tué les autres chevaliers et fait administrer la terreur, aidé en cela par des monstres laids et entièrement soumis à sa cause. En trente quatre mots et cent trente cinq lettres, je viens de vous présenter HAVOX, le méchant de cette histoire. Et comme dans toute bonne histoire, il vous faut tuer le méchant.

THRAXX est immense et pratiquement inhabité en surface, si ce n'est par d'odieux scorpions serviteurs d'HAVOX. Alors cherchez en profondeur. Il existe de nombreuses entrées souterraines qu'il vous faut découvrir. Rien ne les désigne. Elles n'apparaissent qu'au moment précis où vous y accédez. Vous pénétrez alors dans le monde caverneux de THRAXX où vous affrontez les forces du mal. Votre unique but est de retrouver les seize morceaux de la Lame de Feu qui, réunifiés, vous permettront d'affronter HAVOX.

Les dédales sont truffés de passages secrets. Trouvez les. Ils sont dissimulés derrière des pans de murs. Il peut y en avoir plusieurs sur chaque tableau. De nombreux pièges vous attendent, mais aussi des points de vies que vous découvrez en brisant des fioles, des caisses ou encore quelques briques. Profitez des caisses pour vous y réfugier et éviter momentanément le combat contre les alliés d'HAVOX. Vous n'avez que cinq vies alors ça s'économise non ?

Au commencement du jeu, votre seule arme sera vos poings. En bas de l'écran à gauche la barre d'énergie, au centre

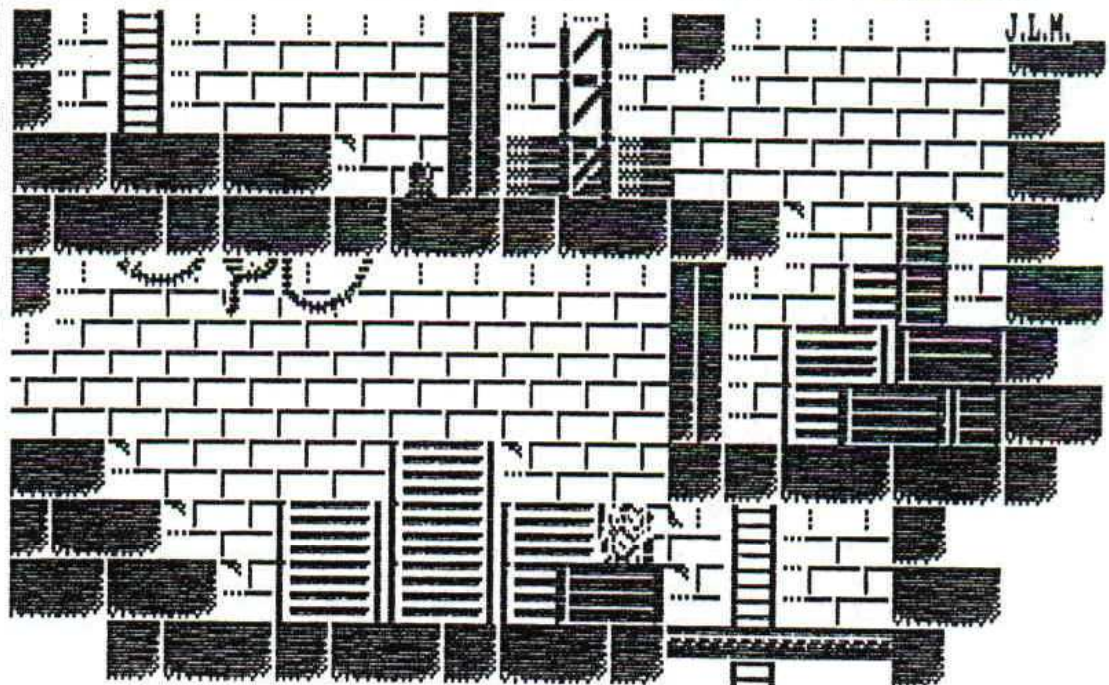
l'arme en cours, à droite la barre de force. Plus vous appuyez sur le bouton feu du joystick, plus la force augmente et plus le coup porté est violent.

Au fur et à mesure de vos errances dans les labyrinthes, vous récupérez des armes différentes. Il y en a sept en tout. Le décor du sous-sol est entièrement composé de passerelles et d'échelles métalliques. Cela n'est pas sans rappeler un certain RICK DANGEROUS. Vous pouvez descendre ou monter les échelles, frapper des poings ou du pied, sauter et vous baisser. Servez-vous de vos pieds pour ouvrir et agrandir les pans de murs donnant accès à d'autres niveaux.

Attention danger, le jeu est des plus captivants. On s'y accroche pour ne plus le lâcher. Y en a qui vont criser, c'est sûr. Il y a plus de 130 tableaux à découvrir. Plan obligatoire. Bien sûr, ne comptez pas sur moi pour vous les décrire tous je n'en ai visité qu'un petit pourcentage.

Une mention spéciale aux auteurs qui ont superbement calculé la gestion des sprites. Ça passe partout. Devant, derrière, entre deux, ça saute, ça glisse, ça se cache pour ne montrer que le bout de son nez.

La seule façon de vous en sortir est d'appliquer la méthode Tasmanienne. Comme chacun sait de quoi il s'agit je ne passerai pas mon temps à vous l'expliquer. . .



J.L.M.

DOSSIER CALCUMAT

Chapitre II

Pour mieux comprendre Calcumat un petit exemple d'application est nécessaire. Cet exemple est sous vos yeux. Il est simple, et pas besoins de vous expliquer en quoi il consiste.

Avant d'entrer dans le concret, voyons quelques détails intéressants: Calcumat peut s'utiliser sur cassette. Il est diffusé par Micro Application et coute environ 350fr sur disquette. Son mode d'emploi méritait (vu le prix) d'être un peu plus explicite, en effet, il

laisse dans l'ombre un certain nombre de choses, comme le fait que la place mémoire disponible (28240 octets) lors de la mise en marche, est partagée entre la Feuille de Calcul, le Bloc Notes et le Presse Papiers (qui est une mémoire tampon permettant de couper / coller / copier certaines zones de la Feuille de Calcul), mais avec un peu de pratique vous aurez vite fait d'évaluer la place nécessaire à vos tableaux. Le tableau qui nous sert d'exemple occupe 2280 octets. Il n'est pas précisé non plus qu'une réservation implicite est effectuée sur les cases vides. Par exemple: votre tableau commence à la case R1C1 et va jusqu'à la case R50C25 (R pour rangée et C pour colonne), toutes les cases vides situées entre ces deux extrêmes seront considérées comme actives, et méfiez-vous lorsque vous approcherez de la limite mémoire autorisée, car il y a un affreux plantage. Les 64k supplémentaires du 6128 ne sont pas utilisés, compatibilité oblige!

Calcumat est un logiciel dont la gestion est assurée par des menus déroulants. Il peut communiquer, échanger des données, avec Textomat, le traitement de textes de Micro Application, et même avec Seword, par le biais des fichiers ASCII, mais là, la communication est à sens unique.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	micro-application	Fichier	Edition	Saisie	Nombres	Choix divers	Graphes		
		JAN	FEV	MAR	AVR	MAI	TOTAL	MOYEN.	
1	DEPENSES								
2	ANNEE 91								
3	MENAGE	1525.00	1745.00	1550.00	2145.00	1640.00	8605.00	1721.00	
4	VOITURE	1050.00	275.00	600.00	385.00	225.00	2535.00	507.00	
5	ESSENCE	850.00	1150.00	780.00	960.00	1120.00	4860.00	972.00	
6	VETEMENT	450.00	150.00	300.00	420.00	280.00	1600.00	320.00	
7	ENFANTS	2200.00	2200.00	1800.00	2100.00	2000.00	10300.00	2060.00	
8	ALIMENT.	1230.00	1675.00	1115.00	1405.00	1285.00	6710.00	1342.00	
9	SORTIES	600.00	200.00	350.00	450.00	250.00	1850.00	370.00	
10	LIBRAIRE	250.00	180.00	180.00	225.00	145.00	980.00	196.00	
11	DIVERS	300.00	650.00	250.00	1700.00	400.00	3300.00	660.00	
12	----								
13	TOTAL	8455.00	8225.00	6925.00	9790.00	7345.00	40740.00		
14	CUMUL	8455.00	16680.00	23605.00	33395.00	40740.00			
15									
16									
17									
18									
19									
20									

Maintenant, chargez votre Calcumat et contemplez! L'écran est composé comme suit: 1ère ligne en haut, barre du menu principal. Ligne 2, vous avez une série de chiffres qui représentent les colonnes du tableau. Même chose pour les 2ères colonnes de gauche qui concernent les rangées du tableau. Ces indications sont en vidéo inverse. Ensuite vous avez la feuille de calcul qui occupe la majeure partie de l'écran, et pour finir, les 2 dernières lignes de l'écran qui représentent la Fenêtre de Saisie ou Zone d'Édition. C'est là que vous écrirez les données qui composeront le tableau. Le tableau est donc composé de cellules ou de cases référencées par 2 chiffres. Calcumat, comme les autres tableurs, utilise un code pour référencer une case. Ce code est composé de la façon suivante: R10C25: R10 signifie Rangée numéro 10 et C25 signifie Colonne numéro 25. La case R1C12 se situe sur la 1ère rangée et à la douzième colonne. On ne peut pas faire plus simple.

Pour travailler sur Calcumat, vous avez 2 curseurs. C'est sympa, non? Le premier est le curseur du Menu Principal qui se déplace de gauche à droite uniquement sur la première ligne. Il est en vidéo inverse, ce qui permet de détecter tout de suite l'option sur laquelle il se trouve. Pour le déplacer et choisir une des options il suffit d'appuyer sur la barre d'espace, pour valider le choix, appuyez sur "RETURN", "ENTER" ou "TAB" ce qui affichera le menu déroulant de l'option concernée. Pour ceux qui n'aimeraient pas ce mode de

sélection, il est possible en utilisant la touche CONTROL associée à une lettre d'arriver au même résultat. CONTROL + C déroulera le menu "Choix divers", CONTROL + E, déroulera le menu "Edition".

Le curseur de saisie est à votre disposition pour travailler sur la feuille. Ce curseur, lors du chargement ou de la remise à zéro d'un tableau se trouve toujours sur la case R1C1, vous pouvez le voir, il est en vidéo inverse. Pour déplacer ce curseur vous pouvez utiliser les flèches de direction du pavé numérique, ou l'adressage immédiat qui permet de se positionner directement sur une case donnée, mais nous verrons cela plus tard.

Le curseur de saisie indique donc la case qui recevra une donnée. Pour entrer une donnée, tapez celle-ci au clavier. Dès que vous utiliserez une touche qui ne fait pas partie des touches de contrôle, la fenêtre de saisie, ou zone d'édition est activée. Entrez votre donnée normalement. Les corrections peuvent se faire comme sous Basic avec les touches CLR, DEL. Les flèches de direction du pavé servent à se déplacer sur la ligne que vous saisissez pour y faire d'éventuelles modifs. La touche "ESCAPE" permet de quitter la Zone d'Édition sans valider ce qui s'y trouve. La touche "RETURN" permet de valider la saisie et ce qui se trouve dans la fenêtre sera transféré dans la case pointée par le curseur de la feuille de calcul. Voilà, c'est tout pour l'instant!

CPM INITIATION

Beurk! Encore du CPM. ...



? CP/M POUR QUOI FAIRE ?

Lorsque vous branchez votre CPC, le contrôle est donné au Basic (ceci n'est plus vrai avec le CPC+ mais ils ne sont pas concernés par ces articles). Je disais donc que la main est donnée au Basic qui attend votre bon vouloir. Si vous désirez travailler sous CP/M vous devez introduire la disquette "SYSTEM" CP/M PLUS et taper au clavier `CPM` pour amorcer le bootstrapping ou le "boot" du système d'exploitation CP/M.

Que se passe-t-il alors? Il y a chargement en mémoire du premier secteur de la piste 0 de la disquette. Souvenez-vous des différents types de formats... Data, System. Une disquette au format SYSTEM contient dans le 1er secteur de la piste 0 un petit programme qui va permettre de charger en mémoire tous les composants de CP/M qui se trouvent dans les pistes SYSTEM pour CP/M 2.2, et dans le fichier `C10CPM3.EMS` pour CP/M PLUS ou CP/M 3, cette opération de chargement est automatique, d'où parfois l'utilisation du terme

"auto-boot".

J'ouvre ici une petite parenthèse pour vous préciser un détail qui parfois déroute le novice lorsqu'il agit de disque au format SYSTEM. Ce formatage n'implique pas obligatoirement la recopie en piste 0 du programme d'amorçage, mais simplement le déplacement du catalogue en piste 2. Il convient d'appeler alors ce format de Vendor, car s'il respecte l'architecture du format, la piste 0 est vide et aucun amorçage n'est possible. Pour cela le contenu de la piste 0 du disque système CP/M+ doit être recopié sinon lors d'un `CPM` le CPC vous retournera le message "Failed to load boot sector", "Retry, Ignore or Cancel". Pour recréer fidèlement le format "SYSTEM" vous pouvez utiliser le programme `DISCKIT3.COM` livré sur votre disc SYSTEM. Maintenant, voyons ce qui se passe lorsque `C10CPM3.EMS` devient opérationnel. Le BIOS (Basic Input Output System) le terme Basic n'a rien avoir avec le langage que vous connaissez, BIOS veut dire système de base des entrées et sorties. Le BIOS va donc initialiser les périphériques si c'est nécessaire et donner la main au CCP qui n'est pas un Compte Chèque Postal mais un composant de CP/M chargé de gérer les dialogues avec l'utilisateur. Lorsque celui-ci est prêt, il vous affiche le A) et attend vos ordres et vos commandes. Les commandes du CCP: Deux choses possibles; ou vous utilisez une commande externe au CCP, dans ce cas, il y aura recours au lecteur de disque. Ou vous utilisez une commande interne du CCP et cette commande sera exécutée sans accès au lecteur. Un détail concernant CCP

- Après l'exécution d'une commande externe, c'est-à-dire en fait l'appel et le chargement d'un autre programme, à la fin de ce programme, le CCP est rechargé en mémoire et le contrôle lui est redonné. C'est important à savoir car selon le type de CP/M que vous utiliserez, la procédure sera différente. Avec CP/M2.2, le

CCP est rechargé à partir du disque SYSTEM qui doit donc se trouver dans le lecteur A. Avec CP/M+ le CCP est copié du banc de mémoire système vers le banc utilisateur à l'initialisation, une fois pour toutes, donc plus d'accès disque pour recharger CCP, l'opération est "transparente". Comme pour le Basic les commandes peuvent être tapées en majuscules ou en minuscules. Certaines commandes sont communes aux deux versions de CP/M. En voici la liste:

-DIR pour visualiser le contenu d'une disquette. Même effet que sous Basic, les fichiers ne seront pas triés par ordre alpha.

-ERA pour supprimer un ou plusieurs fichiers. Jockers autorisés. Une confirmation est demandée avec exécution.

-REN pour renommer un fichier.

-TYPE "XXXXX.YYY" permet de visualiser le contenu du fichier XXXXX dont l'extension est YYY, à condition que ce fichier soit un fichier ASCII. L'extension n'est pas obligatoire si le fichier cible n'en comporte pas.

-USER permet de changer le numéro de l'USER courant.

ERA, REN, et TYPE ont des commandes externes qui seront exécutées si vous ajoutez des options à la commande de base. Bon, c'est tout pour l'instant, à +



UTILITAIRES

"LIRE" L'UTILITAIRE QUI
TIRE PLUS VITE QUE SON OMBRE!

LIRE est un petit utilitaire qui sera sans doute très apprécié par les personnes, qui comme moi, manipulent beaucoup de dessins d'écran, compilés ou standards de 17k. Pourquoi? Simplement parce qu'il se charge de lire le catalogue d'un disque que vous mettrez dans le lecteur et qu'il affichera les dessins qui s'y trouvent sans autre intervention de votre part. LIRE reconnaît deux types de fichiers. Les standards de 17k et les compilés.

préférable à mon avis que l'utilisateur soit informé des palettes manquantes, sans compter qu'une routine de ce genre aurait allongé le programme considérablement sans apporter un réel plus. Le programme, je vous le signale au passage, affiche le nom des dessins en haut de l'écran au fur et à mesure, chose indispensable. D'autre part, rien ne bloque le déroulement, si vous voulez stopper sur une image, utilisez la touche ESC, puis ESPACE pour continuer le déroulement. Le programme fait 4K, routine de décompilation incluse. Ce n'est pas trop important, et vous pouvez la sauvegarder sur toutes vos disquettes graphiques. Un dernier mot, vous ne pourrez pas mélanger les genres sur une même face. Soit une face avec des dessins au format standard, soit avec des compilations, mais pas les deux, le programme y perdrait son latin. Et si vous voulez vraiment rigoler un max dans ce domaine, j'ai également un petit programme qui vous permettra de d'imprimer des catalogues sur papier, avec un maximum de 36 fichiers, que vous pourrez coller sur vos disquettes. Le plus que je suis arrivé à mettre sur un disque, c'est 32 images d'écran. Au fait, ce programme d'impression fait la différence et ne vous imprime pas les noms des fichiers PAL qui se trouvent sur le disque, seuls les fichiers SCR seront affichés. Si cela vous intéresse, écrivez-moi un petit mot et envoyez-moi une disquette, je vous la retournerai avec des exemples.



Pour les fichiers standards, peu importe l'extension (SCR,IMG,SCN,BIN etc...). Dans ce cas, le logiciel vous demande s'il s'agit d'une image réalisée avec un scanner ou un digitaliseur. Avec l'option scanner, vous aurez une configuration d'écran en MODE 2, avec un fond blanc et un stylo noir. L'option scanner convient donc aux images réalisées avec OCP ou tout autre DAO (même avec un scanner) en mode 2 uniquement, (option très utilisée par les rédacteurs de fanzines sur papier). Avec l'option digitaliseur, l'écran sera en MODE 1, le fond noir et l'encre des stylos sera, rouge, rouge vif et orange. Ce choix peut être facilement modifié pour s'adapter à vos besoins.

Les images compilées doivent respecter certaines règles. Ceci est dû au fait que j'ai utilisé la routine de décompactage de Nullos Cracker (qui je le signale au passage, a fait là une des routines les plus utilisées sur CPC). Cette routine travaille sur des compilations OCP Art Studio. Donc vos images devront être compilées avec ce DAO et vous devrez obligatoirement sauvegarder au minimum 1 fichier PAL, qui, comme vous le savez tous est un fichier PALETTE contenant tous les renseignements utiles pour une décompilation réussie (mode écran, couleurs, bordure, etc...). Si vous le désirez, vous pourrez sauvegarder tous vos fichiers avec palette, rien ne s'y oppose, mais imaginons le cas d'images compilées en provenance d'un scanner Dart, elle seront toutes en mode 2, le fond blanc et le stylo noir, donc il ne sert à rien de sauver la palette à chaque fois. Sauvez-la une première fois avec le premier dessin et c'est tout. Bien sûr, le programme tentera à chaque dessin de lire la palette correspondante, mais une routine d'interception des erreurs a été prévue et le programme se contentera de vous signaler que la palette n'a pas été trouvée et passera au dessin suivant. Une routine plus élaborée détournant totalement les messages d'erreurs a été envisagée, mais elle n'est pas souhaitable dans ce cas, il est

UTILITAIRES

Et voici le listing du programme "LIRE"



Attention ! Mon imprimante étant réglée sur le jeu de caractères de type "français" vous trouverez aux lignes 188, 189, 167, 171, 176, 184, et 189 le signe < qui n'est rien d'autre que caractère "<" (touche immédiatement à gauche de la touche "RETURN").

À part cela, rien de particulier, sauf l'attention habituelle qui est de rigueur lorsque vous tapez les lignes de DATA qui n'ont pas de somme de contrôle. Je rappelle que la routine en LM est de Nullos Cracker qu'il convient de remercier (on ne le remerciera jamais assez).



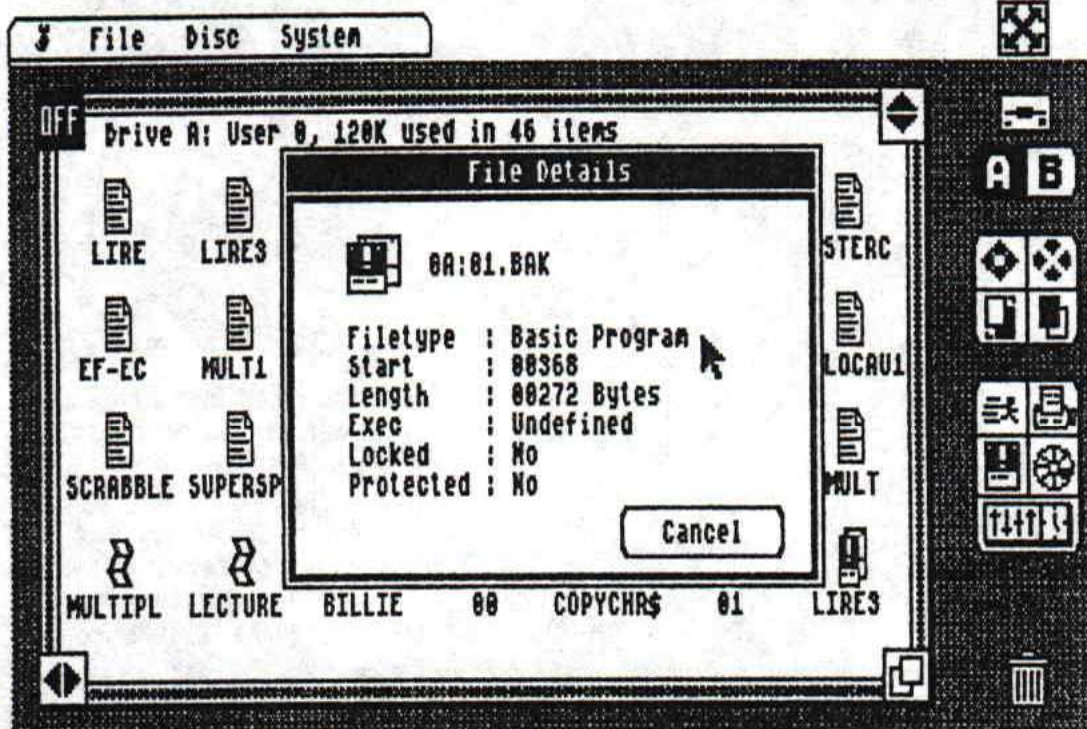
```
100 REM LECTURE AUTOMATIQUE D'IMAGES 17K
    OU COMPILÉES AVEC OCP
101 REM UN FICHER 'PAL' DOIT SE TROUVER
    SUR LE DISQUE POUR LES COMPILs
102 REM LES EXTENSION DOIVENT ETRE DU
    TYPE 'SCR'
103 REM AUBERT PATRICK - RUNSTRAD -
    OCTOBRE 1991
104 ER1$=CHR$(13)+"LECTURE IMPOSSIBLE
    TYPES DE FICHERS INCOMPATIBLES"
105 ER2$=CHR$(13)+"PAS DE FICHERS IMAG
    ES SUR CETTE FACE"
106 GOSUB 129
107 MODE 2:BORDER 13:INK 0,13:INK 1,0:
    PEN 1:PAPER 0
108 PRINT"INSEREZ LE DISQUE A LIRE ET
    APPUYEZ SUR <COPY>..."
109 IF INKEY(9)<0 THEN 109
110 ON ERROR GOTO 162
111 DIM C$(64),I(3)
112 DEFINT R,C,I,P
113 CALL &BC9B,&3000
114 R=0:C=0:I=&3000-1
115 I=I+1:C=C+1:P=PEEK(I)
116 IF C=9 THEN C$(R)=C$(R)+".":I=I-1:
    GOTO 115
117 IF C>20 THEN 121
118 IF P=255 THEN R=R+1:C=0:GOTO 115
119 IF C=13 THEN C$(R)=C$(R)+DEC$(P,"##
    ##"):GOTO 115
120 C$(R)=C$(R)+CHR$(P):GOTO 115
121 REM
122 GOSUB 164
123 IF FLAGC=1 AND FLAGS=1 THEN PRINT
    ER1$:CLEAR INPUT:CALL &BB18:RUN 107
124 :
125 IF FLAGC=1 THEN 169
126 IF FLAGS=1 THEN 182
127 PRINT ER2$:CLEAR INPUT:CALL &BB18:
    RUN 107
128 :
129 REM ROUTINE LM
130 MEMORY &2FFF
131 RESTORE 136
132 ADR=&A500
133 READ OCT$:IF OCT$="END" THEN RETURN
134 POKE ADR,VAL("&"+OCT$):ADR=ADR+1
135 GOTO 133
136 DATA 3A,0,A0,F5,CD,E,BC,F1,FE,0
137 DATA 28,12,FE,1,28,7,3E,2,32,C5
138 DATA A5,18,C,3E,4,32,C5,A5,18,5
139 DATA 3E,10,32,C5,A5,11,3,A0,3E,0
140 DATA 21,C5,A5,BE,28,2A,F5,6,1B,DD
141 DATA 21,C6,A5,21,E1,A5,1A,BE,28,8
142 DATA 23,DD,23,10,F8,CD,0,0,DD,46
143 DATA 0,48,F1,F5,D5,CD,32,BC,D1,F1
144 DATA 3C,21,C,0,19,EB,18,00,6,1B
145 DATA DD,21,C6,A5,21,E1,A5,11,C3,A0
146 DATA 1A,BE,28,8,23,DD,23,10,F8,CD
147 DATA 0,0,DD,46,0,48,CD,38,BC,11
148 DATA 5,40,21,0,C0,1A,FE,1,28,D
149 DATA FE,40,28,28,77,23,CD,BD,A5,CB
150 DATA 13,18,EE,13,1A,FE,0,20,3,CD
151 DATA A6,A5,47,13,1A,77,23,10,FC,CD
152 DATA BD,A5,CB,13,18,D7,13,1A,77,23
153 DATA 1B,3E,FF,C9,13,1A,FE,4A,28,3
154 DATA 1B,18,CF,13,13,13,13,18,C0,7C
155 DATA FE,0,C0,7D,FE,0,C9,0,0,1
156 DATA 2,3,4,5,6,7,8,9,A,B
157 DATA C,D,E,F,10,11,12,13,14,15
158 DATA 16,17,18,19,1A,54,44,55,5C,58
159 DATA 5D,4C,45,4D,56,46,57,5E,40,5F
160 DATA 4E,47,4F,52,42,53,5A,59,5B,4A
161 DATA 43,4B,0,END
162 LOAD FIC$,&A000
163 RESUME NEXT
164 REM IDENTIFIER TYPE DU FICHER
165 FLAGC=0:FLAGS=0:FOR I=1 TO R
166 IF MID$(C$(I),10,3)="SCR" AND VAL(MID$
    (C$(I),14,3))=17 THEN FLAGS=1:GOTO 168
167 IF MID$(C$(I),10,3)="SCR" AND VAL(MID$
    (C$(I),14,3))<17 THEN FLAGC=1
168 NEXT:RETURN
169 REM FICHERS COMPILÉS
170 FIC$="":FOR I=1 TO R
171 IF MID$(C$(I),10,3)<"PAL" THEN 173
172 FIC$=MID$(C$(I),1,12)
173 NEXT:IF LEN(FIC$)=0 THEN PRINT:PRINT
    :PRINT"PAS DE FICHER PAL...":CLEAR
    INPUT:CALL &BB18:MODE 2:RUN 107
174 FL=0:FOR I=1 TO R
175 Z$=MID$(C$(I),10,3):K=VAL(MID$(C$(I
    ),14,3))
176 IF K=17 OR Z$<"SCR" THEN 180
177 LOAD MID$(C$(I),1,8)+".PAL",&A000
178 LOAD MID$(C$(I),1,12):FL=1:CALL &A500
179 LOCATE 1,1:PRINT MID$(C$(I),1,12)
180 NEXT:IF FL THEN CLEAR INPUT:CALL &BB18
    ELSE GOTO 181
181 MODE 2:RUN 107
182 REM FICHERS NON COMPILÉS
183 PRINT:PRINT"1 - SCANNER          2 -
    DIGITALISEUR ?"
184 REP$="":WHILE REP$="" :REP$=INKEY$:
    WEND:IF REP$<"1" AND REP$<"2" THEN 184
185 IF REP$="1" THEN BORDER 13:INK 1,0:
    INK 0,13:MODE 2
186 IF REP$="2" THEN BORDER 0:INK 0,0:
    INK 1,3:INK 2,6:INK 3,15:MODE 1
187 FOR I=1 TO R
188 Z$=MID$(C$(I),10,3):K=VAL(MID$(C$(I
    ),14,3))
189 IF K>17 OR Z$="BAS" OR Z$=" " THE
    N 192
190 LOAD MID$(C$(I),1,12),&C000:FL=1
191 LOCATE 1,1:PRINT MID$(C$(I),1,12)
192 NEXT:IF FL THEN CLEAR INPUT:CALL &BB18
    ELSE GOTO 193
193 MODE 2:RUN 107
```

SI VOUS ETES L'AUTEUR D'UNE ROUTINE ET QUE VOUS DESIREZ EN FAIRE BENEFICIER TOUT LE MONDE, ENVOYEZ-LA A LA REDACTION.

REGARD

SUR

MAX DESKTOP



Cet article pourrait s'intituler "COUP D'OEIL SUR", mais Max Desktop mérite plus qu'un simple coup d'oeil.

Max n'est pas très récent puisque la première version date de 1986 et la deuxième de 1987. Il était distribué par Excel Software et Advanced Memory System. Max est un gestionnaire de disquette assez intéressant. Bien présenté, (icônes, menus déroulants), gestion des déplacements par souris ou touches. Toutefois, il ne conviendra pas aux néophytes, car il faut bien comprendre et connaître l'architecture et

la structure des disquettes.

Max se compose (un peu comme Disco) d'un éditeur de secteurs assez puissant, d'un éditeur de fichiers assez puissant bien que classique. Il peut travailler sur deux lecteurs (A & B) Avec l'éditeur de pistes et de secteurs, vous pourrez formater en DATA et en SYSTEM sur 40 pistes seulement. Donc, petite limitation de ce côté.

Les autres fonctions de l'éditeur de secteurs sont classiques, écriture, lecture d'un secteur, affichage des données ligne par ligne ou page par page avec possibilité d'avancer ou de reculer. Encore une petite contrainte,

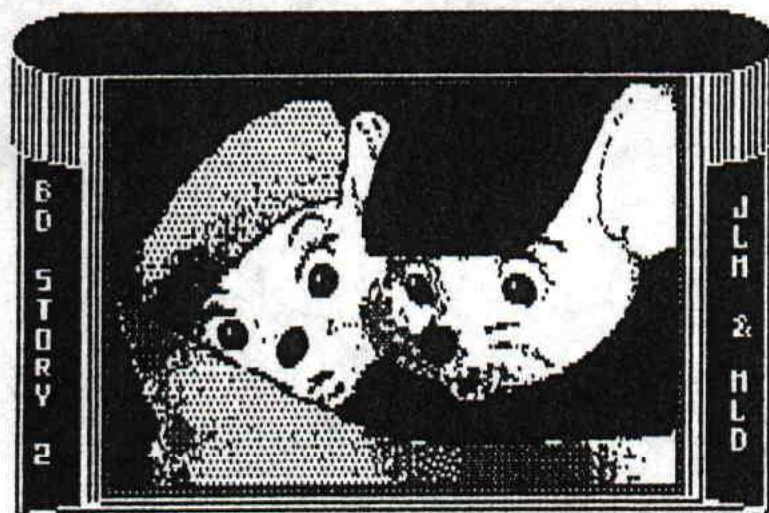
l'affichage du dump d'un secteur ne peut se faire qu'en hexa.

Un plus toutefois avec la possibilité d'éditer un fichier secteur par secteur avec localisation de tous les secteurs composant le dit fichier, ce qui n'existait pas sur la version 1. Vous pourrez également définir les touches de fonction ainsi que la rapidité de déplacement du curseur, changer les couleurs et paramétrer l'imprimante si vous en avez une.

L'éditeur de fichier contient toutes les fonctions classiques, renommer, effacer, protéger en écriture, mise en "system" ou en "dir", récupérer un

fichier effacé. Lors de l'affichage des noms des fichiers, des icônes accompagnent les noms qui seront triés par type, ou par ordre alpha. Max Desktop n'est pas un logiciel très connu et sera difficile de le trouver chez votre revendeur habituel. Mais son look très pro, style Macintosh peut séduire, sans compter qu'il possède également un copieur de disques convenable mais bien inférieur à Disco.

Max est un programme sympathique, qui n'est pas une révolution sur CPC mais qui trouvera des adeptes.



M.L.D. - J.L.M.
NULLOS CRACKER & RUNSTRAD
BO STORY II

**En avant l'Aventure!
Disponible immédiatement!**

Quatrième et dernier volet d'une série d'aventures bien sympathiques
Envoyez-moi vos disquettes

Et aidez une petite souris à trouver l'âme soeur
1 disc + 1 enveloppe timbrée à 4,00fr.

EN VRIE

Et toi!
Cancrelat...
Ecoute bien les bons
conseils et la bonne
parole de Papy
sinon gare...!



**Le
Courrier
des
Lecteurs**



Pas beaucoup de courrier en ce moment. Normal avec le retard du numéro 30. Certains se demandent si Runstrad existe encore...

Pour répondre à plusieurs d'entre vous qui m'ont demandé pourquoi 100% et CPC Infos ne parlent plus de Runstrad, je dirais que c'est normal vu que je ne leur ai jamais envoyé le fanzine. Je me demande même comment CPC Infos est entré en possession de mon No 21 ?

La Routine de Papy Runstrad

```
10 MODE 2:MEMORY &7FFF
20 CAT:PRINT:LINE INPUT "NUMERO DE LA PAGE ",n$
30 n=VAL(n$):IF n<1 OR n>2 THEN RUN
40 n$="PAGE"+n$+".INF":LOAD n$,&8000
50 MODE 2:PRINT"  NOM          DATE":PRINT
60 FOR i=&8000 TO &8022
70 PRINT UPPER$(CHR$(PEEK(i)));
80 NEXT
90 CLEAR INPUT:CALL &BB18:RUN
```



Voilà un listing qu'il est bon! Oui, mais il fait quoi ? Et bien si vous travaillez souvent avec Amx Pagemaker, vous sauvegardez certainement des pages que vous conservez soit parce que votre travail n'est pas terminé, soit parce que vous aimeriez bien qu'il reste une trace de votre génie pour des siècles et des siècles, amen! Tout ceci est bien zoli-zoli mais le catalogue d'une disquette sur laquelle a été sauvegardé des pages n'est pas très parlant! PAGE1.INF - PAGE1.PAI - etc.... C'est pas le super panard. Ben maintenant si ! Avec ce petit programme que vous allez taper jusqu'à ce que mort s'en suive et que vous vous empresserez de sauvegarder sur les disquettes qui reçoivent habituellement le témoignage de votre génie (cité plus haut), plus besoin de charger Pagemaker pour connaître le nom que vous avez donné aux pages. Lancez le programme par le nom que vous voudrez bien lui attribuer et entrez le numéro de la page en question. Merci de votre aimable attention.

... Que Lyric, s'il lit ces lignes, veuille m'excuser et pardonner pour le retard que j'ai pris dans la correspondance. Je profite de cette occasion pour te saluer, toi et ton superbe fanzine Micro Boy, dont je passe l'adresse aux abonnés qui l'ignoraient encore... 28 av. des Paquerettes 93370 MONTFERMEIL

Réponse à André Le Baladin. Oui, il y aura prochainement un test sur Equinoxe. Non, j'ai pas trouvé ce soft formidable et même, je dois dire que plus ça va, plus je regrette que The Advanced Music Studio ne soit pas capable de récupérer les musiques pour les exécuter sous interruption. Ca c'est must musical. Mais pas de panique, Equinoxe n'a pas que des défauts, loin de là.

Réponse à Galien - Bonjour la Bretagne et le Finistère en particulier. Merci pour ton idée, mais où je trouve le fric?

Message à JLM - Domage que tu n'aimes pas Infernal House à cause des icones, j'ai pris un super pied avec ce jeu. Ça fait bien longtemps que j'avais pas joué aussi, sauf bien entendu avec Fanzine, Reward et les BD. Story(ses). Mais il faudra donner la soluce à nos abonnés n'est-ce pas. Moi je l'ai trouvé TOUT SEUL comme un grand, et c'était pas de la tarte. J'ai résisté à MLD qui avait mine de rien proposé de me la fournir. Signé Papy le Névropathe.

C'est le bas de la page, alors salut à tous et à dimanche prochain. Soyez nombreux à écrire, faites une liste de ce qui vous manque, je vous expliquerai comment vous en passer



MASTERFILE III

A LA RECHERCHE DES ASTUCES DE MASTERFILE

Il n'en existe pas beaucoup, mais certaines sont très pratiques et vous faciliteront la vie.

Alors pourquoi ne pas y jeter un petit coup d'œil sans plus attendre ? C'est vrai ! Pourquoi pas ?

Peut-on trouver des défauts dans Masterfile? Je suppose que oui, comme dans n'importe quel logiciel, vous connaissez des logiciels parfaits vous ?

Le "difficulté" majeure avec Master, est à mon avis, les manipulations de touches successives nécessaires pour accéder à certaines fonctions. Comme par exemple consulter la ième fiche à partir du lancement du programme.

Il faut charger le logiciel, là y rien à faire, vous êtes obligé de passer par là. Attendre la fin du chargement, mais vous n'attendez pas longtemps, c'est super rapide!

Ensuite, il vous faut choisir l'option "T" pour charger un fichier. Ensuite, choisir la lettre "L", car "T" ne vous donne qu'un menu relatif aux supports extérieurs, lecteur disque (a/b), lecteur de cassettes, affichage de catalogue, effacement d'un fichier, chargement d'un fichier, sauvegarde d'un fichier etc... Dans le cas qui nous intéresse, c'est donc sur la touche L que nous devons appuyer, en supposant que vous connaissiez le nom du fichier, sinon, il faudra jeter un coup d'œil au catalogue.

Ensuite il faut donner le nom du fichier, sans se tromper si vous ne voulez pas recommencer l'opération. Pour consulter les fiches il faudra donc appuyer sur la touche "D" (affiche/imprime). C'est pas terminé car le logiciel vous place d'office sur le masque numéro 1 et sur la 1ère fiche du fichier. Il est rare (bien que cela puisse arriver) de n'avoir qu'un masque. En général, vous en définissez plusieurs. Donc si le masque que vous voulez consulter n'est pas le 1er, il faudra encore appuyer sur les flèches du pavé numérique, ce qui vous fera passer d'un masque à l'autre, jusqu'à satisfaction. Ensuite, il faut faire défiler les fiches pour retrouver la fiche recherchée. Si vous utilisez souvent Masterfile comme c'est mon cas (parfois, des dizaines de fois dans une journée) vous comprendrez que toutes ces répétitions de touches deviennent lassantes et font perdre du temps, donc de l'argent, pour les plus matérialistes d'entre vous, ce n'est pas tolérable, je suis d'accord.

Que faire ??? C'est simple, et nous allons voir cela tout de suite après un interlude publicitaire: lisez Croco Passion, le fanzine des CPCistes. Voilà, revenons à Masterfile et ouvrez le manuel page 66.

C'est la partie - Configuration des touches de fonction - qui nous intéresse. Il est dit à ce chapitre que la personnalisation la plus intelligente de Masterfile consiste

à attribuer à certaines touches de fonction des tâches précises de sélection ou autre, pour éliminer la tâche répétitive de passer à travers les différents menus. Alors comment faire? - Chargez Masterfile et lorsque vous serez dans le menu principal, choisissez l'option "B" qui permet de lister le programme Basic.

C'est fait? Bien, vous voyez apparaître sur l'écran le listing en question. Maintenant, supposons que vous ayez un fichier, parmi d'autres, qui se nomme "ADRES". C'est le répertoire des amis, relations de travail, commerçants, bien sûr, ce fichier comporte plusieurs masques. 1 pour la fiche complète, un autre pour afficher juste le nom et le numéro de téléphone, un autre pour afficher un commentaire pertinent ou un pense-bête, date d'anniversaire ou autre, bref, vous avez 4 masques (ou formats).

Rendez-vous ligne 150 ou vous trouverez sur la version originale: 150 'Reglage de touches et divers poke suivent
180 'KEY 0,"GOTO 100"+CHR\$(13)
190 RETURN

En ce qui me concerne, je n'ai fait que deux définitions qui me suffisent pour l'instant. J'ai évité de redéfinir les touches numériques du pavé, car j'aime disposer de ces touches, je ne me suis jamais habitué aux touches numériques de la rangée supérieure du clavier. J'ai donc utilisé des touches qui ne sont pas utilisées par le logiciel, comme ENTER et TAB.

150 KEY 139,"LADRES"+CHR\$(13)+"C2"

151 KEY 159,"OAC"+CHR\$(13) : KEY DEF 68,0,159

Ligne 150 nous définissons la touche ENTER (139). La lettre L pour (L)OAD, ADRES qui est le nom du fichier, +CHR\$(13) (RETURN) et +"C2" qui correspond à la lettre C du menu principal (choisir rapport) et 2 qui est le No du format que vous voulez afficher. Même chose ligne 151, à la touche 159 vous attribuez la chaîne "OAC"+CHR\$(13) et vous définissez la touche TAB (68) avec le contenu de 159. "O" pour (ranger dans l'ordre, donc trier) "A" qui correspond à la rubrique sur laquelle doit s'effectuer le tri, "A" pour (Ascendant) et "C" pour (Caractère). Ceci n'est qu'un exemple, vous pouvez faire galoper votre imagination. Il suffit de noter les touches que vous utilisez pour obtenir un résultat et de les mettre dans une touche. Il suffira d'une légère pression sur cette touche pour voir s'effectuer automatiquement toutes les opérations sans intervention de votre part. La suite dans le No 32.

LES CARACTERES DE CONTROLE

LISTING

```

100 SYMBOL AFTER 140
110 SYMBOL 140,60,66,129,165,129,153,66,60
120 SYMBOL 141,24,255,255,189,189,189,60,60
130 SYMBOL 142,60,60,126,255,255,36,36,54
140 SYMBOL 143,3,12,16,32,64,64,128,129
150 SYMBOL 144,192,48,8,4,2,2,1,129
160 SYMBOL 145,129,128,64,64,32,16,12,3
170 SYMBOL 146,129,1,2,2,4,8,48,192
180 SYMBOL 147,0,62,99,96,96,96,96,96
190 SYMBOL 148,96,96,96,96,96,99,62,0
200 SYMBOL 149,0,126,99,99,99,99,126,96
210 SYMBOL 150,96,96,96,96,96,96,96,0
220 REM
230 MODE 1: BORDER 13: INK 0,13: INK 1,0: PRINT
240 REM MANEQUIN
250 PRINT CHR$(140)+CHR$(141)+CHR$(142);
  " AVANT ASSEMBLAGE "
260 a$=CHR$(140)+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(141)+
  CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(142)
270 PRINT:PRINT a$+CHR$(9)+CHR$(11)+"APRES
  ASSEMBLAGE":PRINT:PRINT
280 REM CERCLE
290 B$=CHR$(143)+CHR$(144)+CHR$(10)+CHR$(8)+
  CHR$(8)+CHR$(145)+CHR$(146)
300 PRINT:PRINT
310 PRINT CHR$(143);" ";CHR$(144);" ";CHR$(14
  5);" ";CHR$(146);" AVANT ASSEMBLAGE"
320 PRINT:PRINT B$;" APRES ASSEMBLAGE":PRINT:
  PRINT
330 REM CPC
340 PRINT:PRINT CHR$(147);" ";CHR$(148);" ";
  CHR$(149);" ";CHR$(150);" ";CHR$(147);" ";
  CHR$(148);" AVANT ASSEMBLAGE"
350 C$=CHR$(147)+CHR$(10)+CHR$(8)+CHR$(148)
360 C$=C$+CHR$(11)+CHR$(149)+CHR$(10)+CHR$(8)
  +CHR$(150)
370 C$=C$+CHR$(11)+CHR$(147)+CHR$(10)+CHR$(8)
  +CHR$(148)
380 PRINT:PRINT C$+" AMSTRAD - APRES
  ASSEMBLAGE"
390 GOTO 390
  
```

Voici donc la suite du numéro 30. Je pense que vous avez déjà fait des tests en vous inspirant des exemples de l'article précédent.

Aujourd'hui nous allons voir comment assembler plusieurs caractères qui auront été redéfinis. Tout d'abord il faut savoir que le CPC permet de redéfinir des caractères dans une matrice de 8 pixels de haut sur 8 pixels de large. La commande Symbol After détermine à partir de quel caractère peut commencer la redéfinition. Symbol After 32 permet de redéfinir les caractères à partir du chr\$(32) (espace) jusqu'au chr\$(255).

Lors de l'initialisation, le CPC fait, sans que vous vous en rendiez compte, une réservation automatique, soit un Symbol After 240, ce qui vous permet de modifier les caractères à partir du 240ème jusqu'au 255ème, soit 16 caractères au total. La commande Symbol After 256 interdit toute redéfinition et restitue l'espace mémoire pris lors de l'initialisation pour la redéfinition des 16 caractères.

Maintenant, vous allez taper vite fait le listing qui se trouve sur cette page et vous comprendrez très vite comment certains caractères de contrôle agissent lors d'un assemblage (on dit aussi une concaténation) de caractères.

Comme vous le voyez, avec un peu de pratique et de patience, vous pouvez faire pas mal de choses, comme des petits logos, des en-têtes, des titres, des petits dessins. Vous ne savez pas comment redéfinir les caractères? J'ai pour cela utilisé un programme qui se nomme REDEF et qui se charge des calculs, vous avez simplement qu'à dessiner le caractère qui vous voulez dans une grille 8x8 pixels, le programme se charge du reste, s'il vous intéresse, faites-moi signe... Bon, nous disions que les caractères sont assemblés pour former un caractère ayant une matrice supérieure au 8x8 pixels habituels. Vous devrez cependant vous contenter de multiples de 8, soit 8x16, 16x8, 16x16, 32x8, 16x32. Pour plus de facilité, je vous conseille de dessiner vos caractères préalablement sur une feuille quadrillée.

Ensuite vous pourrez les assembler dans une variable Alphanumérique quelconque, voire même un tableau DIM si vous en avez plusieurs. PRINT A\$ et votre dessin s'affiche. Les coordonnées peuvent être passées dans une commande LOCATE x,y et même avec TAG : MOVE x,y : PRINT a\$; qui placera votre caractère à une coordonnée graphique comprise entre 640 et 200.

Nous verrons par la suite l'utilisation des caractères de contrôle avec l'environnement C/PM qui utilise beaucoup ces derniers. Maintenant, à vos claviers, et bonne programmation.



Ok Gentlemen
Voici les Divers

ARKADIA c'est fini!
Cann Grégory
laisse tomber!
Lustucru?



PETITES ANNONCES

VENDS CLAVIER CPC6128 +IMPRIMANTE DMP 2168 +SCANNER DART +CRAYON OPTIQUE
+BEAUCOUP DE DISKS DONT CHASE HQ, BAY, THE INTOUCHABLE ETC... LE TOUT POUR
2800FR (POSSIBILITE VENTE SEPARÉE) APPELER THOMAS APRES 17H - 45/72/17/00

NOMBREUSES REVUES INFORMATIQUE A VENDRE (AM-MAG, MICROMAG, ANSTRAD 100%
MICRO SYSTEME) PAR LOT OU PAR NUMERO, AVEC 65% DE REDUCTION. CONTACTEZ
FREDERIC PASQUET - 6 RUE DES SORBIERS - 45520 CERCOTES OU LA REDACTION

VENDS 3D CONSTRUCTION KIT, NEUF, COMPLET, NOTICE, DISQUETTE, VIDEO.
ACHETE 275FR, VENDU 200FR - PAUL HENRI DUCROCA - 28 RUE NOTRE DAME
DE LORETTE - 62000 ARRAS - OU TEL: 21/23/63/82 APRES 20H SAUF WEEK-END

VENDS POUR CPC6128 +MENTEL OU KENTEL, LA DISQUETTE ORIGINALE DE PENTEL
SANS NOTICE NI CABLE - PRIX 150FR - TEL: 89/44/59/33 - FREDERIC APRES 18H30

LES FREEWARES

DEMANDEZ LA LISTE DES FREEWARES DE RUNSTRAD

A VENDRE - AMX PAGEMAKER, 3DISQUES, FONTES, CUTOUTS
MANUEL FRANCAIS, ANGLAIS, PRIX 400FR PORT COMPRIS
MAIS AUSSI, DISCOLOGY 5.1, 150FR - DEFIT AU TARO, 100FR
WEC LE MANS, 60FR - THE UNTOUCHABLES, 60FR
FIGHTER BOMBER, 80FR - CATCH 23, 100FR - SIDE ARME, 60FR
TORNADO LOW LEVEL, 60FR - CASTEL MASTER, 80FR
EQUATIONS/INEQUATIONS, EDUCATIF, 80FR - MICRO SCRABBLE, 80FR
SKWEEK (X7), 35FR - KIT DE TELECHARGEMENT, CABLE+DISQUE, 80FR

VOUS ! Vous êtes l'auteur d'un programme !
Jeu, Utilitaire, Educatif, vous désirez faire diffuser
votre réalisation? En freeware? Alors n'attendez plus
Envoyez vos réalisations à la rédaction qui fera le
nécessaire, pub, test, diffusion.

Toute La Rédac
De Runstrad
Vous Souhaite Une
Bonne Et Heureuse
Année 1992

Et vous donne
rendez-vous
au numéro 32