

1988

1993

AMSTRAD

Amstrad CPC 6128

N°36 *Freeware Diffusion* N°36

Rédacteur: Aubert Patrick - 58 rue de la Briquetterie - 17000 La Rochelle - Tel: 46.67.58.89

Rédacteur Adjoint: Meier Jean-Louis - 17 rue des Jardins - 57190 Florange

ENVOI POSTAL - 1 timbre à 4F20



Mars 1993

EDITO

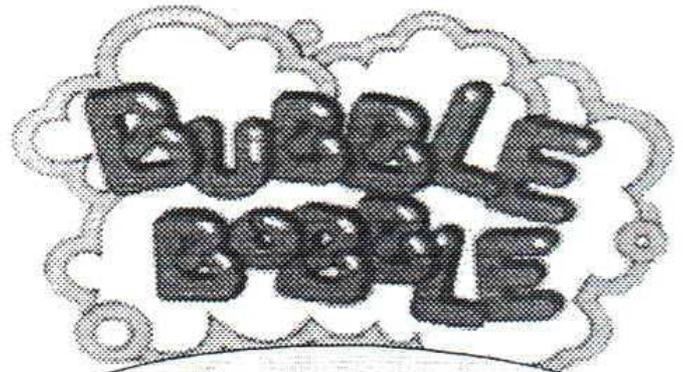
Salut à tous! Nous voici de retour. Après plus de 2 mois d'absence pour des raisons diverses, réorganisation de la rédaction, difficultés au niveau des impressions, mais la personne qui s'occupe de cela a fait des prouesses pour obtenir, malgré la conjoncture, un travail impeccable.

Dans l'édito du numéro 35, je vous parlais de l'avenir de Runstrad et vous avez constaté que le ton était grave, ça sentait le sapin à chaque ligne. Il n'était pas facile à l'époque de prévoir avec clarté la tournure qu'allaient prendre les événements. Plus de 3 mois sont passés depuis. Maintenant les choses sont beaucoup plus claires, je peux tirer des plans à plus longue échéance. Et tout d'abord, la survie du fanzine.

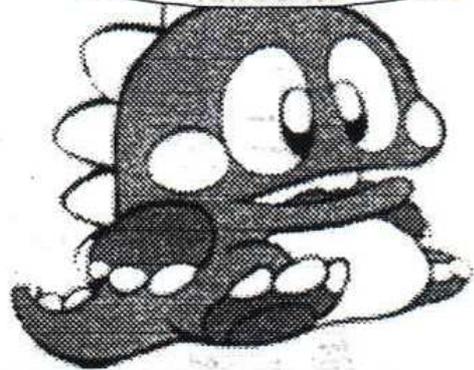
C'est décidé, Runstrad va continuer, mais la foudre a frappé la rédaction comme vous pouvez le voir! Runstrad est désormais réalisé sur un PC. Que les puristes se rassurent... PC certes, mais PC Amstrad! Maintenant, vous voudriez bien savoir ce qui va changer? Rien! Du moins dans l'immédiat. Nous continuons comme par le passé, les rubriques habituelles, les dossiers, la programmation, bref, vous retrouverez tout ce que vous aimez. Il y a encore pas mal de choses à dire sur le CPC, bien que les nouveautés ne soient plus légions, il reste bien des sujets intéressants et nous les aborderons sereinement sans crainte. Le seul changement sera la qualité. Les services, les freewares, sont toujours là, avec un plus pour les lecteurs qui ont maintenant un PC, les échanges sur disque 5 1/2 ou 5 1/4 sont possibles, souhaitables, recommandés. Une correspondance traitant sur le PC peut s'instaurer, mais cela restera pour le moment du domaine privé, il n'y aura pas d'articles sur cette machine dans le fanzine, sauf bien sûr, si la pression se fait trop forte, car j'ai constaté qu'un nombre important de lecteurs sont passés sur cette machine, mais nous n'en sommes pas là. Je vous informe au passage que JLM est également passé sur PC, il sera content de correspondre avec ceux qui voudront bien lui écrire.

Mais passons au contenu de ce numéro, dans lequel vous trouverez 2 pages signées MJD, qui passe en revue les dernières nouveautés CPC, il en sort encore comme vous le voyez. Les "dossiers" Calcumat, Semword, Masterfile et un peu de programmation.

Il ne me reste plus qu'à vous remercier pour votre patience et votre fidélité à Runstrad. Ne jugez pas ce numéro trop sévèrement, songez que nous n'avons le matériel que depuis 1 mois seulement, nous avons encore beaucoup de progrès à faire.



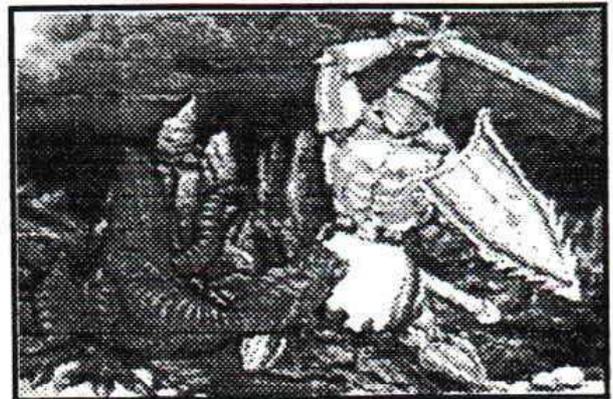
Bubblu Gum le fanzine spécial jeunes est toujours disponible à la rédaction. Demandez-le vite!



Bubble Gum, pour ceux qui ne le connaissent pas encore, est un fanzine disque, spécialement réalisé pour les jeunes lecteurs de Runstrad. Il est l'oeuvre de Billie, qui c'est donnée beaucoup de mal pour le figoler. Vous pouvez la contacter directement pour lui demander le fanzine, c'est en freeware, il ne vous en coûtera qu'un timbre à 4,20fr. Bubble Gum vous intéressera sûrement, il plein de bonnes choses, il fait 2 faces complètes, la face B étant réservée à divers programmes tous aussi bons les uns que les autres. N'attendez plus.

Ecrivez à:

Bubble Gum - Billie
27 rue du Docteur Chaix
38300 BOURGOIN JALLIEU.





TINY SKWEEK est un réel jeu de réflexion. Même si, pour attirer les amateurs de sensations intergalactiques, les auteurs ont prévu un scénario intégrant quelques idées de monstrozoides (en l'occurrence les *TINY SKWEEK*) qui veulent repeindre la terre en rose, il n'en reste pas moins que ce soft n'a rien d'un jeu d'arcade. C'est vraiment de la réflexion à l'état primaire. L'écran se présente comme une surface plane, plus ou moins encombrée d'obstacles divers qui gêneront votre progression. Les amateurs compareront immédiatement les graphismes à ceux du célèbre *PUZZNIC* ou encore à ceux du jeu *ALI-GATOR* de notre ami Le Moulec..



L'idée de base est en fait extrêmement simple et tout au long des 101 tableaux le principe reste toujours le même. Seule la difficulté va en augmentant au fur et à mesure de vos victoires précédentes. Chaque niveau vous propose un ou plusieurs *TINY SKWEEKS* de couleur différente. Il suffit tout simplement de placer chaque créature sur une case de sa propre couleur pour la neutraliser. Mais si les premiers niveaux sont à la portée de chacun d'entre nous les autres vous feront regretter d'avoir lu cet article et d'avoir investis quelques écus de fort Boyard dans l'acquisition de ce programme ravageur de neurones.

Il y a de nombreuses contraintes de déplacement. Les *TINY SKWEEKS* se déplacent un par un en avançant horizontalement ou



verticalement. Mais une fois lancé seul un obstacle judicieusement placé (ou un de ses congénères) peut stopper la course de celui-ci. Et les obstacles sont nombreux. Le premier, purement mathématique, ne sera que votre chrono-

nomètre. Bien évidemment le temps varie en fonction de la complexité du tableau en cours. Les autres contraintes sont les flèches qui vous expédient dans des directions impossibles ou encore les téléporteurs (en forme d'écrou) qui vous transportent à l'autre bout des circuits de votre Amstrad. Ceci ne sera d'ailleurs pas toujours à votre désavantage, à condition que le téléporteur

soit de la même couleur que le *TINY SKWEEKS*. Par contre d'autres atouts comme les coeurs, vous offrent des bonus de vie ou l'horloge, des bonus de temps. Une touche pause vous permet de remettre votre tension artérielle à un taux acceptable, mais l'écran disparaît alors, vous interdisant toute réflexion intense. Duraille pour les nerfs.

Vous rencontrerez sans cesse de nouvelles difficultés, mais les créateurs ont prévu un système de mots de passe pour ne pas toujours tout reprendre depuis le début (ce qui serait rageant une fois franchit les 20 ou 30 premiers niveaux).

Amateurs de jeux de réflexion, n'hésitez pas, voici probablement la dernière réalisation de qualité que vous pourrez offrir à votre Amstrad. Et il en avait bien besoin.

ESPAÑA SECRETA

Educatif
Génération 5

Informacion
Control
Billetes
Consignas
G5

PALMA
SEVILLA
SANTIAGO
BARCELONA
SALAMANCA
MADRID
ARANJUEZ



Test réalisé par MLD

GENERATION 5



Encore deux éducatifs signés Génération 5, donc hautement dignes d'intérêt. L'un d'eux s'adresse aux débutants - niveau 6ème/5ème- l'autre, de niveau dit «confirmé», s'adresse à des hispanisants de 3 ou 4 ans d'études d'espagnol, soit niveau 4ème/3ème.

Le niveau mis à part, - quoique la différence soit minime sauf au point de vue grammatical et encore! - le principe du jeu est strictement le même.

Vous devez rendre visite à sept personnages vivant dans sept villes d'Espagne, et chacun d'eux vous propose des «quiz», des phrases ou mots erronés ou des phrases à trous, des grilles, ou bien encore des phrases mélodiques à corriger, à mettre dans un ordre logique ou adéquat, dans une syntaxe cervantesque.

Pour rencontrer ces sept personnages, avant de prendre votre billet pour vous rendre dans la ville correspondante, vous serez aidés au départ : quatre noms de personnages vous seront donnés, mais vous devrez découvrir les autres au fil des questions.

Vous ne serez pas seul à chercher à obtenir 30 points par ville parcourue, un concurrent profitera de vos fautes pour gagner des points supplémentaires et parvenir avant vous à la fin du voyage.

Pour le distancer - et donc gagner! - vous disposez de deux manières : soit vous répondez sans faute et n'avez donc aucun problème, soit vous n'êtes pas sûr de vous et vous devez réviser. Pour ce faire, vous disposez d'aide pénalisée ou non: deux livres en haut à droite vous permettent d'obtenir des renseignements lexicaux ou grammaticaux. Attention, si vous demandez plus de deux traductions par exercice, vous serez pénalisés. Une autre manière plus «rentable» mais aussi plus longue et plus instructive, est de valider ESC - symbolisé en haut à gauche de l'écran, avant la prise en compte des points de votre exercice. Vous pourrez ainsi voir la solution, essayer de l'ingurgiter en l'écrivant ou en la mémorisant et passer à la question suivante, jusqu'à ce que le même texte vous soit proposé.

Il est évident qu'une option IMPRESSION aurait comblé le joueur paresseux...

Chaque ville visitée vous honore de son blason si vous totalisez les 30 points nécessaires; pour les obtenir vous disposez d'un questionnaire facile ou difficile. Le premier ne

vous octroie qu'un seul point par réponse exacte alors que le second vous permet d'en obtenir deux. Quelques variantes à ce barème à Salamanca, ville uniquement grammaticale! Beurk... Si vous corrigez vos erreurs, un point supplémentaire vous est acquis. C'est également la seule ville où vous pourrez choisir uniquement le questionnaire «facile» jusqu'au bout. dans les autres villes, quand vous avez 24 ou 25 points vous devrez obligatoirement vous essayer au questionnaire «difficile», que vous le vouliez ou non.

Bien sûr, vous pouvez sauvegarder vos parties et cette option est primordiale, car même pour un hispanisant chevronné une dizaine d'heures ne seront pas superflues pour tout visiter et rencontrer vos sept interlocuteurs.



Ici, MLD dans sa grande bonté vous donne les noms des sept personnages et des villes correspondantes, mais je suis pas aussi gentil, alors je coupe, je censure, débrouillez-vous! Je suis sans pitié.

Lorsque vous aurez vos sept blasons, vous pourrez alors, - ô maître eslingua - vous amuser avec un biorythme de votre

choix. Notez que vous pouvez aussi vous y divertir en validant le rectangle Génération 5, situé en bas à gauche des villes proposées et en mettant G5 comme mot de passe demandé, à tout instant du jeu! (C'est pas l'envie qui me manque de sucrer ce G5 du texte, mais là, MLD risque de râler, alors celui-là je vous le laisse).

Comme d'habitude donc Génération 5 avec ses deux ESPAÑA SECRETA est un excellent logiciel éducatif, de facture agréable, bien conçu et de niveau honorable.

Amis lecteurs, nous serions heureux de vous «emprunter» Les Génies de l'Académie» également de Génération 5, pour en faire un test. D'avance Merci. ■ MLD.

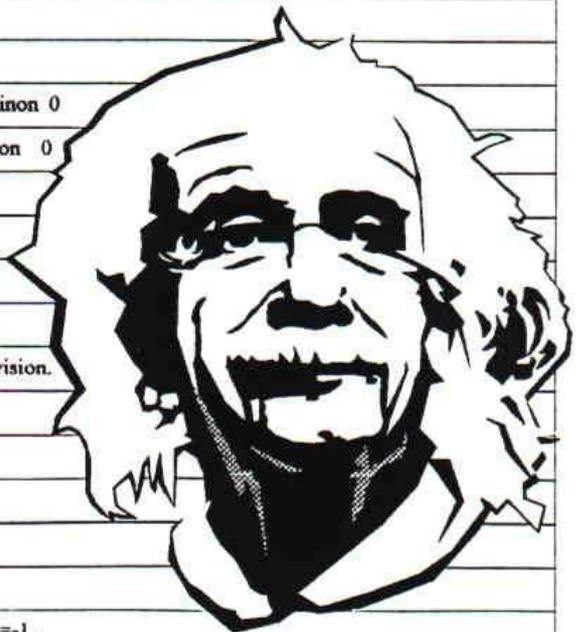
Si vous êtes en possession du logiciel cité ci-dessus, et si vous voulez bien nous le prêter pendant quelques jours, envoyez-le à la rédaction, les frais vous seront intégralement remboursés.

CALCULUMIANT

L'option *lister fonction* du menu *Saisie* permet de voir la liste des opérateurs et des fonctions admises par le logiciel dans les formules de calculs. La majorité de ces fonctions et opérateurs se trouvent sur les calculatrices et dans le Basic du CPC. Nous allons les passer en revue brièvement.

LE TABLEUR DU CPC 6128

ABS(x)	Donne la valeur absolue de la variable x.
ATN(x)	Arc-tangente de x.
AVER(RxCy:RaCb)	Donne la moyenne arithmétique de la surface définie.
CINT(x)	Convertit x en un entier dans l'intervalle -32768 à +32768
COS(x)	Calcule le cosinus de x. Peut également afficher le résultat en radians
EXP(x)	=e ^x e=2.7182818.
FIX(x)	Donne la partie entière de x sans arrondir à l'entier supérieur.
INT(x)	Donne la plus faible valeur entière de x. Ex: INT(4.4)=4 ; INT(-4.4)=-5
LOG10(x)	Calcule le logarithme base 10 de x.
LOG(x)	Calcule le logarithme naturel de x
MAX(RxCy:RaCb)	Donne la plus grande valeur comprise dans la surface définie.
MIN(RxCy:RaCb)	Donne la plus faible valeur de la surface définie.
x MOD y	Donne le reste de la division entière de x par y.
PI	Donne la valeur du nombre PI. = 3,14159265
RND	Donne une valeur aléatoire comprise entre 0 et 1 sans jamais être égale à 1.
ROUND(x,y)	Arrondit à la valeur la plus proche le nombre x sur y décimales.
SIGN(x)	Donne 0 si x=0, 1 si x>0, -1 si x<0.
SQR(x)	Calcule la racine carré de x.
SUM(RxCy:RaCb)	Calcule la somme de l'intervalle spécifié, (ou d'une colonne si aucun intervalle est spécifié)
TAN(x)	Calcule la tangente de x.
x<>y	Donne -1 si x est différent de y, 0 si x=y
x>=y	Donne -1 si x est supérieur ou égal à y, sinon 0
x<=y	Donne -1 si x est inférieur ou égal à y, sinon 0
x=y	Donne -1 si x est égal à y, sinon 0
x>y	Donne -1 si x est supérieur à y, sinon 0
x<y	Donne -1 si x est inférieur à y, sinon 0
OPERATEURS	ARITHMETIQUES
+, -, *, /	Addition, soustraction, multiplication, division.
^	Symbole de puissance.
Black-slash	Division entière.
OPERATEURS	LOGIQUES
x AND y	Donne -1 si x=-1 et y=-1.
x OR y	Donne -1 si x ou y est égal à -1.
x XOR y	Donne -1 si x=-1 et y=0, ou si x=0 et y=-1.
NOT x	Donne -1 si x=0, donne 0 si x=-1.





GESTION de FICHES

Masterfil 3



Masterfile III Campbell Software LTD

Il semblerait que Masterfile donne pas mal de soucis et d'insomnie à certains et en particulier à ceux qui n'ont pas le manuel et qui malgré tout s'accrochent comme ils peuvent, ils ont flairés le bon logiciel. C'est que des logiciels comme celui-ci, vous n'en trouverez pas des dizaines sur CPC.

Je pense que ceux qui ont suivi les articles des numéros précédents savent comment créer une base de donnée ou un fichier d'adresse. Ce n'est pas le plus compliqué. Les complications arrivent avec les masques qui sont chargés de déterminer le(s) format(s) d'impression et d'affichage.

Nous ne reviendrons donc pas sur ces chapitres. Nous allons nous tourner vers la structure du logiciel et les modifications possibles.

Masterfile III s'implante en mémoire de la façon suivante:

de &0000 à &2FFF	Chargeur et routines Basic Utilisateur (12Ko)
de &3000 à &3FFF	Tampon de travail du programme
de &4000 à &7FFF	Zone d'accès au fichier en RAM 64Ko supplémentaire
de &8000 à &9900	Programme principal. Modifications possibles par instruction Poke

POKE &802A,0 supprime le LF de l'imprimante, ce qui évite dans certains cas de ne pouvoir imprimer qu'une ligne sur deux. **POKE &802A,1** rétablit le LF

POKE &8036,n règle le saut de ligne à n/72e de pouces. Remplacer "n" par une valeur. Par défaut 7/72e.

POKE &802B,ASC("...") remplace le code ^, correspondant à un identificateur de FILS, par n'importe quel autre code (placer un caractère à la place des trois points). Utile lors des exportations.

Mêmes possibilités de modifications des codes en &802C pour un identificateur PERE (>), en &8037 pour le symbole \ de limite de début de champ à trier et en &8038 pour le code _ de saut de ligne forcé.

POKE &8035,&DF permet de ne pas différencier majuscules et minuscules lors d'une recherche ou d'un tri de codes PERE et de codes FILS

*RAM supplémentaire 64Ko : Zone de stockage des données. Les données se présentent de la façon suivante:

-1 octet : code séparateur indiquant si l'enregistrement est sélectionné ou non.

-x octets : enregistrements.

Les enregistrements sont formés de plusieurs champs qui adoptent chacun la structure:

-1 octet : référence de la donnée.

-1 octet : longueur de la donnée (maxi &FF)

-0 à 240 octets : texte de la donnée.

On constate que les enregistrements ne sont pas numé-

tés. Seul un accès séquentiel à l'information est autorisé. Il est de toute façon très rapide puisque le fichier est entièrement en RAM et ne peut pas dépasser 64Ko. Aucune place n'est perdue car aucune préallocation mémoire n'est nécessaire, chaque champs n'occupe que la place nécessaire (longueur du texte +2 octets) et chaque enregistrement ne comporte que les champs contenant effectivement des données.

Le logiciel est livré avec une série d'utilitaires et de fichiers d'exemples

CHREF.BAS contient un sous-programme qui permet de changer le nom des références du fichier sans perdre les informations. C'est très utile pour effectuer des fusions de fichiers qui n'ont pas de références identiques.

UBGEN.BAS permet de construire un chargeur de Masterfile III qui inclut des sous-programmes utilisateurs de calculs entre champs d'un même enregistrement. Il suffit de lui donner la ou les formules de calcul (du type T=P*Q) pour qu'il génère le programme automatiquement. A réserver en priorité à ceux que rebute la programmation Basic.

FILE1.BIN est un fichier téléphonique dans lequel sont définis un format d'étiquettes et un format liste.

FREX1.BIN reprend les mêmes données mais avec un format d'étiquettes différent.

FILE2.BIN est un fichier de matériel informatique incluant un champ numérique avec totalisation. On y trouve un format fiche et un format liste.

FILE3.BIN utilise les codes PERE et FILS et contient un récapitulatif des ventes d'une société par client et par vendeur.

MUSIC.BIN est un fichier de gestion d'une discothèque personnelle, utilisant les codes PERE et FILS que l'on peut réutiliser tel quel, ou adapter pour créer une logithèque par exemple.

Etudiez ces fichiers si vous en avez l'occasion, une étude attentive vous apprendra beaucoup de choses sur les différents formats et sur les différentes manières de présenter le contenu des fiches. Ils contiennent de précieux renseignements sur la façon d'organiser les données et sur la création d'applications.



La rédaction recherche un adaptateur TV pour un 6128. Prix maxi 200,00fr. Ecrivez-moi

GRAPHOLOG

URANIE SOFTWARE

PROGRAMMES ET GRAPHISMES

REMI VILLATEL

TEXTES : LUC UYTENHOVE

Grapholog

Science exacte? Charlatanisme? Ce n'est pas à nous de le dire! Mais sachez que 12 ans après la mort de Landru, des experts graphologues ont, sans connaître l'origine des manuscrits, déclaré que leur auteur était sans aucun doute un être doux incapable de matérialiser le moindre acte de violence.

Après un honnête petit programme de 12ko réalisé par Yves DUMONT traitant de graphologie, on attendait depuis longtemps un logiciel plus complet sur ce thème. C'est chose faite avec **Grapholog** si on s'en tient à la taille: deux disquettes, vraisemblablement réductibles en une seule!

La présentation sobre et claire est un atout majeur dans ce genre de programme, les graphismes de lettres sont bien réalisés, l'ergonomie est très correcte, même sans deuxième lecteur pour les changements de disquette.



En bref, il faut procéder méthodiquement après avoir observé

Notons aussi un effet spécial de fonte style calligraphie, affichée même dans le border qui enjolive le texte..

Une option **Impression** est fournie pour chaque étude, mais on constate une bizarrerie (volontaire?): vous pouvez imprimer ou non pour chaque *graphisme* de lettre ou chaque *aspect* - le A, ou la marge irrégulière, ou la signature par exemple. On aurait pu s'attendre à une *impression* globale en fin d'étude d'une lettre manuscrite.

En ce qui concerne cette étude, on aurait pu s'attendre aussi à une *synthèse* des différents types de graphismes de lettres et

des différents aspects comme cela se pratique normalement.

Je m'explique: lorsque vous faites une analyse graphologique, vous étudiez diverses choses: Les *aspects de l'écriture*, vitesse, pression, direction ou inclinaison, dimension, liaisons des lettres, ordonnance et la forme qui nous conduit aux *principales catégories d'écriture*, acérée, aérée, confuse, montante, légère, renversée etc... Sans oublier *les zones d'écriture*, hauteur et forme des hampes, corps des lettres et jambages. *Les marges, la ponctuation, la signature, l'enveloppe.*

l'harmonie d'un graphisme, ses grandes caractéristiques (écriture grande, ferme, anguleuse ou molle, tremblée etc...), on ira plus avant dans les détails.

Une fois imprégné de toutes ces données que vous devrez vous efforcer de juger objectivement, calqué millimétré et loupe en main pour votre étude, vous pourrez avec un peu de pratique donner une *synthèse* concernant le *domaine intellectuel*, le *domaine du caractère*, et le *domaine physique et social* de la personne «Analysée».

Or donc, vous pouviez espérer de **Grapholog** cet aboutissement logique. Hélas, il n'en est rien ou

presque... Après avoir étudié les *marges*, les *zones*, la *signature*, l'*aspect général*, les *graphismes* de la plupart des lettres, vous passez directement à l'option impression où l'on vous donne les conclusions de *chaque* caractéristique étudiée et non une *vue d'ensemble*, la *synthèse* attendue! Il ne vous reste plus qu'à la faire vous même, en regroupant tous les éléments disparates voire contradictoires des diverses données.

Pour ce faire, vous avez tout loisir d'étudier séparément *chaque* pièce du puzzle, puisqu'après la page de présentation vous pouvez étudier chaque graphisme ou aspect indépendamment ou bien procéder directement à l'étude d'une lettre.

En conclusion, malgré un effort certain pour la présentation soignée et l'objectivité relative des données, quand on est un fervent amateur de ce genre d'étude, on est en droit d'être quelque peu déçu. En effet, on peut peut-être faire le parallèle avec les logiciels de B. Villemin sur l'étude des thèmes astraux et prévisions astrales qui fournissent en fin d'entrées des données, cette *synthèse* précise et détaillée sans laquelle on peut se sentir à juste titre frustré!!! Et nos deux auteurs incriminés auraient pu aussi, comme l'a fait B. Villemin laisser à l'utilisateur du logiciel, la possibilité de parachever l'étude, d'y inclure d'autres éléments. Bref, de donner toute latitude d'écriture sur les fichiers de données et de conclusion. Mais là, c'est peut-être trop demander et pourtant !!!

MLD
01.1993

DERNIERE MINUTE



Il n'est pas facile de tout prévoir, et ce n'est pas la rédactrice d'Eureka qui me contredira. Il faut toujours compter sur les infos de dernière minute, celles qui vous obligent à remettre votre pain sur la planche de votre PAO et en avant les modifications et diverses adaptations.

Eureka que je ne croyais plus de ce monde, (ils ont certainement pensés la même chose en ce qui concerne Runstrad!) vient de faire une entrée fracassante dans ma boîte à lettre. C'est le numéro 3 (de janvier). Beaucoup de retard, mais mieux vaut un retard, même long, qu'une disparition pure et simple. Eureka est donc toujours présent et je dirais même qu'il revient en force, avec une rédaction plus étoffée, Niki est entourée d'autres cépécistes de talent comme Néofyt, Galère+, le rédacteur de l'ex-Atlantis, Scorpio et d'autres encore.

Quant au contenu, il ne vous décevra pas, des articles intéressants, une présentation agréable, des digits à la hauteur des meilleurs. Un bon cocktail que dégusteriez avec plaisir. C'est bien entendu en freeware et il ne vous coûtera qu'un timbre à 3,40fr.

RABILLARD NIKI, 58 rue Fénélon

51000 REIMS ou sur minitel:

5614 CHEZ*NIKISS

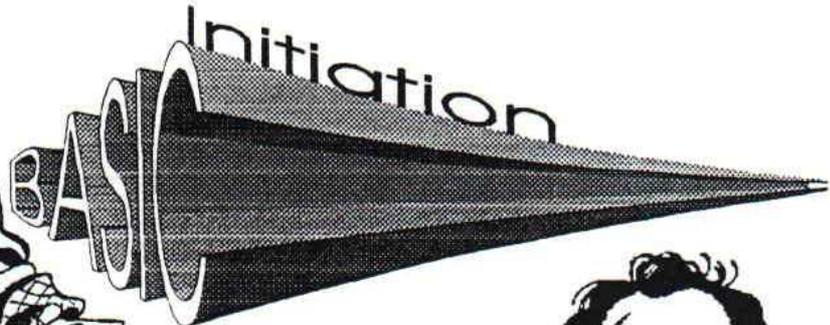
5615 RTEL, 5615 CPCFUN (Bal:NIKI)

Découragé... moi? Par tous les petits problèmes que rencontre normalement un petit rédacteur d'un petit fanzine, qui doit trouver matière pour une machine qui n'existe officiellement plus. Des problèmes d'impression, c'est la rançon du succès de Runstrad, si je n'avais que 50 abonnés le problème ne se poserait même pas. Le passage sur PC, ça devrait pourtant m'empêcher de dormir. Vais-je m'en sortir? Le PC n'est pas facile, n'ont de commun, avec ceux que j'ai utilisé jusqu'ici, que le nom de logiciel et encore, on parle plus volontiers de progiciel sur PC. Et bien tout ceci est parfait! J'aime beaucoup! Les difficultés stimulent, et si j'ai utilisé un CPC pendant des années, (vous remarquerez que je n'ai pas dit "joué") on ne peut pas se sentir bridé par un PC, bien au contraire, on est enfin libéré, les audaces les plus folles sont enfin là, sous le bouton de la souris, prêt à être exploitées, l'imagination se libère puisqu'elle n'est plus étriquée par des contraintes de matériel toujours trop juste.



Imaginer c'est bien, maîtriser et appliquer, c'est plus dur, n'est-ce pas là l'objectif final? Pousser son imagination et ses capacités dans les derniers retranchements. Je peux vous dire qu'on va s'éclater avec cette bécane JLM et moi, et ceux qui se sont déjà joint à nous, il y en a, et j'espère qu'il y en aura d'autres. Alors voilà, malgré les embûches, les inévitables cafouillages, les délais toujours en ligne de mire et rarement respectés, bref, en dépit de tout, nous restons! Ce numéro est là pour en témoigner même s'il n'est pas tout à fait au point, il est quelque peu désordonné, pas très clair par moment, il a été réalisé dans des conditions abominables, sans référence, les originaux du numéro précédents étaient tous à l'impression, j'ai donc travaillé de mémoire pour me souvenir de son contenu et ma mémoire n'est plus ce quelle était jadis, au temps où j'étais un fringant jeune homme. Ce numéro est donc le fruit de l'adaptation et de la découverte, des essais concluants, pas concluants, moyennement concluants. C'est un tournant important dans l'existence déjà très longue de Runstrad. C'est un numéro phare, qui selon l'accueil que vous allez lui réserver déterminera la suite du programme. Tout ceci n'avait pas été dit dans l'édito, pourquoi d'après vous cette page porte le nom de dernière minute? Ben oui, gagné! Alors...? A la prochaine?

Patrick



Il vous est arrivé très certainement de rencontrer les fonctions MAX(x) et MIN(x) lorsque vous tapiez des listings publiés dans les magazines ou dans des livres. Mais connaissez-vous vraiment le fonctionnement de ces fonctions? Le manuel de l'Amstrad se contente hélas d'une brève explication et d'un court exemple, ce n'est pas vraiment suffisant. Ces fonctions peuvent être utilisées dans des circonstances très diverses, notamment dans des boucles. On peut aussi les utiliser pour rechercher certaines valeurs dans des tableaux indicés.

Sachez toutefois, pour la petite histoire, que ces fonctions donnent respectivement les valeurs MINmales ou MAXimales d'une liste de chiffres indiqués entre les parenthèses qui accompagnent la fonction. Par exemple, MAX(3,14,6,5,18,7) donnera 18 comme résultat. MIN(3,14,6,5,18,7) donnera 3, bien entendu.

Pour mieux comprendre les applications réalisables avec ces fonctions, vous trouverez un petit programme de résolution d'équations publié il y a longtemps dans Microstrad, son auteur est M.Rousselet.

En ce qui concerne le programme, écrivons notre équation sous la forme $F(x)=G(x)$ et représentons graphiquement les fonctions F et G sur un intervalle XMAX, XMAX. Si les deux courbes représentatives se coupent, l'abscisse du point d'intersection est la solution de l'équation.

Pour bien utiliser le programme, il faudra donc d'abord définir les fonctions F et G en ligne 70 et 80. Puis une fois choisi l'intervalle XMIN, XMAX, il faudra attendre que les deux courbes soient dessinées sur l'écran. Si elles ne se touchent pas, une pression sur R permettra de choisir un nouvel intervalle. Si elles se coupent, on amènera le viseur sur le point d'intersection en utilisant les flèches de déplacement curseur. A ce moment, une pression sur la touche S vous délivrera la solution dont la précision sera proportionnelle à votre calme et à votre acuité visuelle. La solution est constituée de la valeur de X et, pour vérification des valeurs de F(x) et G(x).

Voici quelques exemples: $X^2 * X + 3 * X + 1 = 5 * X * \text{COS}(x)$. Prenons XMIN=-2 et XMAX=2. On obtient la solution X=-0.96. On a alors F(x)=-2.764736 et G(x)=-2.75289593. En réduisant l'intervalle, avec XMIN=-1 et XMAX=0.9, on obtient alors X=-0.958222222.

C'est un Minimum qui fait un Maximum!



```

50 MODE 2: PRINT CHR$(30);CHR$(23);CHR$(0)
70 DEF FN F(x)=x*x*x+3*x+1
80 DEF FN G(x)=5*x*COS(x)
100 INPUT "Quelle est la valeur de xmin";xmin
110 INPUT "Quelle est la valeur de xmax";xmax
120 IF xmin>=xmax THEN PRINT "Intervalle mal choisi":GOTO 100
130 N=50
140 CLS
160 UMIN=50:VMIN=50:UMAX=500:VMAX=350
170 PLOT UMIN,VMIN,1
180 DRAW UMAX,VMIN,1
190 DRAW UMAX,VMAX,1
200 DRAW UMIN,VMAX,1
210 DRAW UMIN,VMIN,1
230 DIM X(1+n):DIM Y(1+n):DIM Z(1+n)
240 YMAX=-1E+30:YMIN=1E+30
250 FOR i=0 TO n
260 X(i)=XMIN+i*(XMAX-XMIN)/n
270 Y(i)=FN F(x(i))
280 Z(i)=FN G(x(i))
290 IF Y(i)>YMAX THEN YMAX=Y(i)
300 IF Z(i)>YMAX THEN YMAX=Z(i)
310 IF Y(i)<YMIN THEN YMIN=Y(i)
320 IF Z(i)<YMIN THEN YMIN=Z(i)
330 NEXT i
350 K1=(UMAX-UMIN)/(XMAX-XMIN):L1=UMAX-K1
360 K2=(VMAX-VMIN)/(YMAX-YMIN):L2=VMAX-K2*YMAX
370 FOR i=0 TO n
380 X(i)=K1*X(i)+11:Y(i)=K2*Y(i)+L2:Z(i)=K2*Z(i)+L2
390 NEXT i
410 PRINT CHR$(30);CHR$(23);CHR$(1)
420 FOR i=0 TO n-1
430 PLOT X(i),Y(i):DRAW X(i+1),Y(i+1)
440 PLOT X(i),Z(i):DRAW X(i+1),Z(i+1)
450 NEXT i
460 LOCATE 10,24
470 PRINT "xmin=";XMIN,"xmax=";XMAX
490 X=300:Y=200:MOVE X-10,Y:DRAWR 20,0:MOVE X,Y-10:DRAWR 0,20
500 AS="" :WHILE AS="" AS=INKEYS:WEND
510 IF TESTR(0,0) THEN MOVE X-10,Y:DRAWR 20,0:MOVE X,Y-10:DRAWR 0,20
520 IF AS=CHR$(243) THEN X=X+1
530 IF AS=CHR$(242) THEN X=X-1
540 IF AS=CHR$(240) THEN Y=Y+1
550 IF AS=CHR$(241) THEN Y=Y-1
560 IF AS="s" OR AS="S" THEN 610
570 IF AS="r" OR AS="R" THEN RUN
580 MOVE X-10,Y:DRAWR 20,0:MOVE X,Y-10:DRAWR 0,20
590 GOTO 500
610 LOCATE 10,24:SOL=(x-L1)/K1
620 PRINT "Solution: X=";SOL
630 PRINT "Vérification:"
640 PRINT "F(x)=";FN F(SOL)
650 PRINT "G(x)=";FN G(sol)
660 END

```





Programaction

Le Catalogue obtenu par la fonction CAT du Basic est, en ce qui concerne les lecteurs de cassettes des CPC 464, un peu trop succinct. Voici de quoi rendre votre machine plus bavarde. Un programme qui vous indiquera sur l'écran ou sur papier les renseignements souhaités.

100 REM CATSETTE
110 REM PAR JOEL JARDOUIN
120 REM
130 REM
160 MODE 1
170 GOSUB 840:REM Routine lecture LA1
180 AD=&A000
190 NF=0
200 ER\$=>ok
210 DIM TY\$(3)
220 FOR i=0 TO 3:READ TY\$(i):NEXT i
230 :
240 CLS : BORDER 0 : PEN 3 : ? : ?
SPC(9):»CATALOGUEUR DE CASSETTES»:PEN 1
250 ? : ? : ? »Voulez-vous imprimer (O/N) ? «
260 R\$=>»:WHILE R\$<<N» OR
R\$>>O»:R\$=UPPER\$(INKEY\$):WEND
270 ?R\$:IMP=(R\$=>O)
280 IF IMP THEN WIDTH 80:??:PEN 2:??»Mettez
l'imprimante en fonction.»:PEN 1
290 :
300 ? : ? : ? »Placez la cassette. Pressez PLAY»:??) Puis pressez
ENTER.»
310 R\$=>»:WHILE R\$<<CHR\$(13):R\$=INKEY\$:WEND
320 :
330 MODE 2
340 X\$=>»Super Catalogue»:?? SPC(32):X\$:?
350 IF IMP THEN ?#8,TAB(32):X\$
360 X\$=>»
No.....Titre.....Typ...Implantation.....Longueur.....Autostart.Nombre.»
370 ? X\$:IF IMP THEN ?#8,X\$
380 :
390 REM ANALYSE
400 CALL &A300
410 IF PEEK(41773) THEN ER\$=>##»:GOTO 400
420 IF PEEK(AD+23) THEN GOSUB 470
430 IF PEEK(AD+17) THEN GOSUB 760
440 GOTO 400
450 :
460 REM Titre
470 TIS=>»:?? NF:;IF NF>9 THEN ? CHR\$(8);
480 ?>>»:
490 FOR i=0 to 15:C=PEEK(AD+i)
500 IF C THEN TIS=TIS+CHR\$(C):ELSE TIS=TIS+CHR\$(32)
510 NEXT i: ? CHR\$(24):TIS:CHR\$(24):CHR\$(32);
520 :
530 REM TYPE
540 T=PEEK(AD+18)
550 TP\$=TY\$(T AND 14)/2
560 IF (T AND 1) THEN TP\$=TP\$+»P»

Listing!

570 ? TAB(22);TP\$;
580 :
590 REM Adresse implatation
600 AI=PEEK(AD+21)+256*PEEK(AD+22)
610
AI\$=>»&»+HEX\$(AI,4)+»:»+RIGHT\$(«0000»+MID\$(STR\$(AI),2),5)
620 ? TAB(29);AI\$;
630 :
640 REM Longueur
650 LG=PEEK(AD+24)+256*PEEK(ad+25)
660
LG\$=>»&»+HEX\$(LG,4)+»:»+RIGHT\$(«0000»+MID\$(STR\$(LG),2),5)
670 ? TAB(45);LG\$;
680 :
690 REM Autostart
700 AS=PEEK(AD+26)+256*PEEK(AD+27)
710
AS\$=>»&»+HEX\$(AS,4)+»:»+RIGHT\$(«0000»+MID\$(STR\$(AS),2),5)
720 ? TAB(59);AS\$;
730 :
740 RETURN
750 :
760 REM Dernier bloc
770 DB\$=STR\$(PEEK(AD+16))+CHR\$(32)+ER\$
780 ? TAB(72);DB\$
790 IF IMP THEN ?#8,NF:»>»: TIS; TAB(22); TP\$;TAB(29);
AI\$; TAB(45);LG\$; TAB(59);AS\$; TAB(72); DB\$
800 NF=NF+1:ER\$=>ok
810 RETURN
820 :
830 REM Routine L-M
840 MEMORY &9FFF
850 FOR A=41728 TO 41773
860 READ B\$:POKE A,VAL(«&»+B\$)
870 NEXT A
880 RETURN
890 DATA E5,C5,D5,F5,DD,E5,FD,E5
900 DATA AF,32,2D,A3,CD,6E,BC,21
910 DATA 00,A0,3E,2C,11,00,01,CD
920 DATA A1,BC,38,05,3E,01,32,2D
930 DATA A3,CD,71,BC,E1,DD,E1
940 DATA F1,D1,C1,E1,C9,00
950 :
960 DATA BAS,BIN,ECR,ASC
970 end

Dans ce listing, le signe " est représenté par »
Les résultats sont donnés en hexa et en décimal.
Le programme tourne sur tous CPC équipé d'un
lecteur de cassettes.

Fanziland

LE CROCO A ENCORE DE BELLES DENTS!



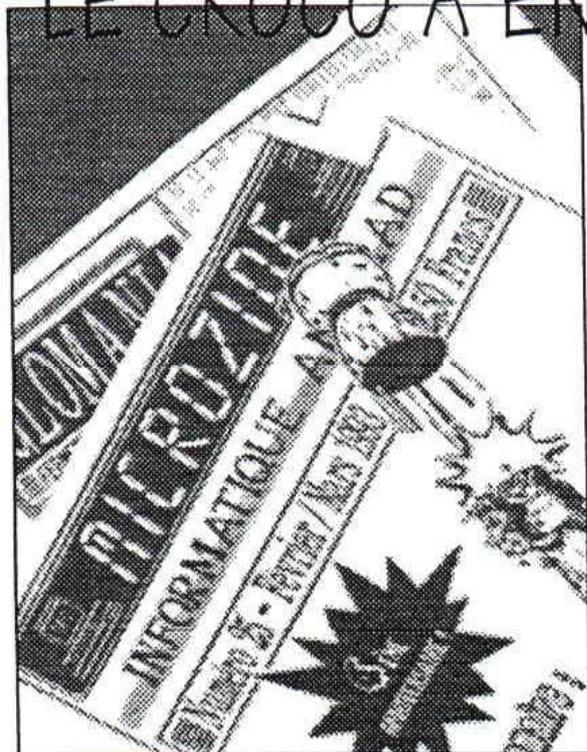
THE FIRST EUROPEAN FANZINE FOR AMSTRAD CPC
LE PREMIER FANZINE CPC TRILINGUE D'EUROPE!
IL PRIMER FANZINE EUROPEO EN AMSTRAD CPC!

EUROSTRAD FRANCE THOMAS FOURNERIE
LA HAMELINIERE 50450 HAMBYE

EUROSTRAD ESPANA MANUEL LAORDEN MAS
VALDEMOSA 64, ENTLO 2 08016 BARCELONA

EUROSTRAD ENGLAND MALCOM SMITH
2 BAILEY PLACE - LOSSIEMOUTH - MORAY
SCOTLAND - IV31 6RW

Freeware - 1 enveloppe self adressée timbrée à 4,20



Toute la rédaction se joint à moi pour un adieux à ces deux fanzines que nous aimions tous beaucoup. Sandrine et Bruno s'envolent aux aussi vers un univers fait de disque dur, écrans vga, et de megas octets. Souhaitons leurs tout le bonheur possible sur leur nouveau pc. Que Microsoft soit avec eux!

INFO SYSTEME CPC

Editions : INFO SYSTEME CPC - 13 Rue du Baloir - 23320 SAINT-VAURY
Contact : J. B. de la Roche - 0230 8247 4200
REVENDIC : CARON FRANCE - SCORRE - CONTACT 0230-8247 4200

FREEWARE

SPECIAL FIN D'ANNEE

Freeware - 1 timbre et une enveloppe
Caron Franck et Cossart Jean-Michel
13 rue du Baloir - 23320 Saint-Vaury

Port:4,20'



Le CPC a les dents longues, il en faut pour résister à la pression des revendeurs qui conseillent tous l'abandon pur et simple de cette machine pour un Atari, un Amiga, qui déclinent eux aussi de jour en jour. Reste le PC qui de toute évidence a gagné la partie, c'est bien lui qui prendra la relève auprès d'une grande majorité de cépécistes. Je pense que c'est la bonne solution.

Ceci dit il reste encore de bons fanzines CPC, mais pour combien de temps encore? Rares sont ceux, parmi les rédacteurs de fanzines, qui, après l'achat d'un PC assurent une reconversion ou une continuité. Rares également sont les fanzines réalisés sur PC, à part quelques essais non concluants et rapidement abandonnés. Il y a donc un créneau à prendre, un vide à combler, prions que les nouveaux péécistes sauront nous concocter d'aussi bonnes réalisations sur PC que celles qu'ils nous ont donnés sur CPC.

PETITES ANNONCES



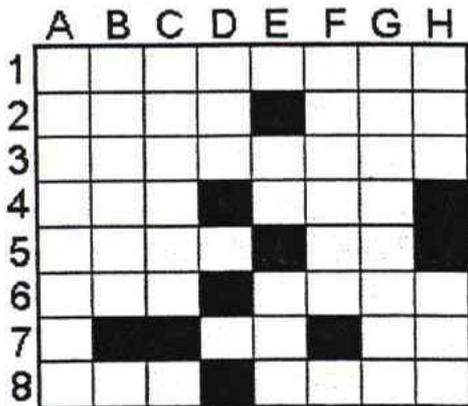
Recherche imprimante pour CPC 6128
(DPM2000, 2160 ou autre)
Prix: 700fr maxi - En bon état
Faire offre à:
Christian COQUELLE
13, résidence le Prieuré
62122 LA BEUVRIERE

Cherche contacts sérieux sur 6128
Pour échange de softs
Utilitaires, Démonos, vies infinies...
Envoyer votre liste à
Christian COQUELLE



MERCI PETIT JESUS
EST TOUJOURS DISPONIBLE...
C'EST EN FREEWARE, 1FACE
1DISC, 1TIMBRE A 4FR20

Les Mots Croisés de MLPD



VERTICALEMENT

- A Monochrome ou couleur
- B Gomme anglaise
- C Conduisons
- D Vieux service
- E ...then - Parfum de bouillabaisse
- F Le ferons le dernier
- G Dont on a modifié la taille
- H Possessif - Tout nouveau

HORIZONTALEMENT

- 1 Mortes et vives
- 2 ...et déjà - Au large du 17 par exemple
- 3 Pourvoiras
- 4 Préfixe - Début d'incrémentation en Basic
- 5 Comme un pari respecté - D'autres sont Lafayette
- 6 Vieille céréale - On y rit jaune
- 7 Rapport - Devant la spécialiste
- 8 Apostrophe basique - On s'y réfère souvent

Solutions Numéro 35

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	D	I	S	C	O	L	O	G	Y
B	U	S	E	R		O	C	P	
C	C		M	U	R	I	R		L
D	H	O	W		A	R	E	T	E
E	E	C	O	U	T	E	R	A	S
F	T	E	R		E		A	L	E
G	A	D	R	E	S	S	E	E	
H	O	N		U	S	E		S	S

Avec comme d'habitude une
bavue. J'ai oublié
d'imprimer une définition
sur la ligne D
à savoir: Os de poissons...
ben oui, je me prosterne
à vos pieds et j'implore
votre pardon.



Ce numéro a été réalisé
avec

un PC Amstrad

4386sx et imprimé avec

une Hewlett Packard

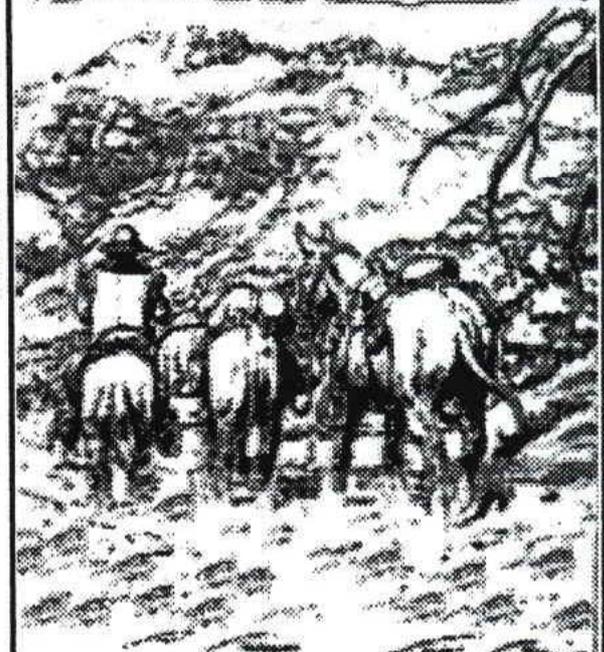
DeskJet 500

RUNSTRAD+

1000 pages - 1000 - 1000 - 1000

1000 - 1000 - 1000 - 1000 - 1000 - 1000

PAGES à MAKER



Pages à Maker

Pages à Maker est une réalisation signée JLM, sur une idée de Remy Breton.

Il s'agit d'un recueil de poésies, de chansons (paroles) Serge Gainsbourg, Léo Ferré, Aragon, Jacques Prevert, Jacques Brel, etc... Douze feuilles de très bonnes digits et de textes. Disponible à la rédaction contre 12fr en timbres, port compris.

Chères lectrices,

Vous n'étiez peut-être pas lors du 1er sondage et- Les autres... Et bien cernés par ce son- qu'ils possèdent a voire changé com- tout ce temps, il d'étonnant vu la nent les choses. Et bien voilà, j'ose serez aussi nom- lors du 1er sondage, oblige à répondre tout une occasion pour le réabonnement, mais fai- vous connaître.

Bien sûr, tous les renseignements resteront confidentiel, cela va sans dire,



Chers lecteurs,

encore abonné à Runstrad fectué il y a fort longtemps. ils sont tout aussi con- dage car le matériel certainement évolué, plètement depuis n'y aurait rien tournure que pren-

espérer que vous breux à répondre que mais rien ne vous spécialement, attendez faire, un courrier, un tes-le, cela m'aidera à mieux

que vous serez amenés à me fournir sauf consigne particulière de votre part.

Pour gagner de la place je numérote les questions, vous répondez au verso de cette feuille en reportant face à vos réponse le numéro correspondant. Ok!

- 1 - NOM et PRENOMS (en capitales si possible)
- 2 - ADRESSE
- 3 - CODE POSTAL
- 4 - VILLE
- 5 - TELEPHONE
- 6 - AGE (facultatif)
- 7 - TYPE(S) D'ORDINATEUR(S) QUE VOUS UTILISEZ
- 8 - MARQUE(S) DE(S) L'ORDINATEUR(S) QUE VOUS UTILISEZ
- 9 - DEPUIS COMBIEN DE TEMPS L'AVEZ-VOUS?
- 10 - TYPE(S) DE(S) IMPRIMANTE(S) QUE VOUS UTILISEZ
- 11 - MARQUE(S) DE(S) IMPRIMANTE(S) QUE VOUS UTILISEZ
- 12 - DEPUIS COMBIEN DE TEMPS L'AVEZ-VOUS?

N'OUBLIEZ PAS DE REPENDRE! C'EST TRES IMPORTANT!



VOS PREFERENCES: (rayez ce qui ne vous plait pas)

LES JEUX : Arcade. Aventure. Aventure/Arcade. Simulation. Réflexion. Rôle

LES UTILITAIRES: Traitement de Textes. Tableur. Copieur, D.AO, P.AO, C.A.O, Musique

Autres (Indiquez lesquels):

UTILISEZ-VOUS DES LOGICIELS EDUCATIFS? OUI NON

AIMEZ-VOUS PROGRAMMER? OUI NON

SOULIGNEZ LES LANGAGES DE PROGRAMMATION QUE VOUS UTILISEZ:

BASIC ASSEMBLEUR PASCAL Langage C COBOL

QUE PROGRAMMEZ-VOUS?

JEUX UTILITAIRES ADAPTATION PERSONNELLES EDUCATIFS AUTRES

UTILISEZ-VOUS DES PERIPHERIQUES? (Rayez ceux que vous n'utilisez pas)

SCANNER - DIGITALISEUR - CRAYON OPTIQUE - MULTIFACE - TABLE GRAPHIQUE

JOYSTICK - SOURIS - EXTENSION RAM - EXTENSION ROM

AVEZ-VOUS DES LECTEURS DE DISQUE EXTERNES? (Rayez ceux que vous n'avez pas)

3 pouces - 3 pouces 1/2 - 5 pouces 1/4

13 - DANS RUNSTRAD, QUELLES SONT VOS RUBRIQUES PREFEREES?

14 - ET CELLES QUE VOUS AIMEZ LE MOINS?

15 - QU'AIMERIEZ-VOUS VOIR DANS RUNSTRAD?

16 - SERIEZ-VOUS PARTANT POUR COLLABORER A UNE RUBRIQUE QUELCONQUE? (si oui, laquelle)

SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS, DES CRITIQUES, DES SUGGESTIONS, DES REMARQUES, VOUS POUVEZ Y ALLER FRANCHEMENT, C'EST LE MOMENT VOUS NE CROYEZ PAS ?