

JOURNAL DEDIE AU MEILLEUR ORDINATEUR DU MOMENT

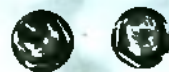


news

DISQUES DURS ENFIN ABORDABLES**AMIGA DEVELOPERS' CONFERENCE****A-NEWS-MINTEL
TELECHARGEZ
NOS LISTINGS****VIRUS IRQ
- ET SON REMEDE****JOURNAUX****LES
FRAUGS****CONCOURS
TITUS**

MARS 1989 No.11

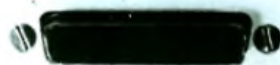
Suisse : 5.50 Canada : 4.95 Belgique : 145



PERFECT SOUND

SunRize Industries

MICROSEARCH



Perfect Sound est distribué en France par



**CIS 571, cours de la Libération
33400 TALENCE - Tél. 56 37 43 78
FAX 56 04 08 95**

PARCE QUE sans lui vous ne pourriez pas entendre Mamie hurler sur 9 octaves !

Parce qu'il permet l'enregistrement et la restitution de n'importe quelle source sonore, (vraiment n'importe laquelle) walkman, Compact Disc, radio, (Mémé), etc.

Parce qu'il est stéréo, et que votre Amiga est stéréo. Ce serait dommage de ne pas avoir la stéréo sur votre Amiga, d'autant que vous avez probablement deux oreilles.

Parce que Perfect Sound ce n'est pas qu'un module de digitalisation stéréo, c'est aussi un manuel et un logiciel en français.

Parce que le sus-dit logiciel peut aussi sauvegarder les sons conformément au format IFF (format standard utilisé par la quasi-totalité des logiciels Amiga). Vous pourrez ainsi les utiliser comme instruments avec tous les logiciels musicaux utilisant ce format, ou bien comme banque de sons pour vos applications personnelles (sonorisations de jeux, de démos, etc.).

Parce que Perfect Sound vous offre tous les talents, que l'Amiga a du génie et que le génie n'est rien sans talent.

Parce que Perfect Sound ne coûte que 895 F TTC (prix public conseillé).

PERFECT SOUND

Echantillonneur digital sonore stéréo pour Amiga 500/2000 et Amiga 1000

- Logiciel et manuel en Français
- Connectique : 2 prises Cinch pour l'entrée stéréo. Prise femelle pour A 1000, prise mâle pour A 500 / A 2000
- Réglage du gain en entrée : 2 potentiomètres pour le modèle 1000, 1 pour le modèle 500 / 2000
- Boîtier métallique de taille compacte : modèle 1000 : 12,7 * 6 * 1,6 cm modèle 500 / 2000 : 7,3 * 5,7 * 2,5 cm.
- Fréquence d'échantillonnage maximale : 28867 ech/sec
- Echantillonnage sur 8 bits.
- Les caractéristiques sont données à titre indicatif et susceptibles de changements sans préavis.
- Modèle présente : A 1000

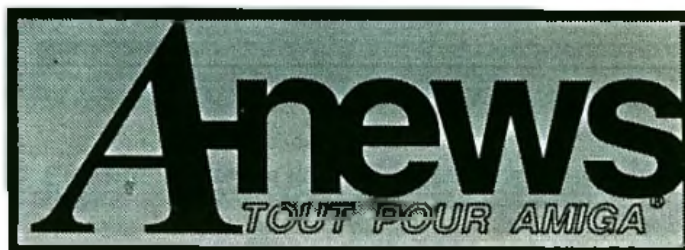
**PERFECT
SOUND :**

LES MAMIES NE LUI DISENT PAS MERCI !

INFOLOG - 41, boulevard Raoul
13006 Marseille
MICRO COMPUTER DIFFUSION - 21 des
Arbalestes - 25400 Andancourt
A3 INFO OCCAS - 21, rue Notre Dame
30000 Nîmes
CIS - 571, cours de la Libération
33400 Talence
TECSOFT - 18, rue du Pen-de-Morts
57000 Metz
DIGIT CENTER - Centre commercial V2
59650 Villeneuve d'Ascq
MICROVISION - 18, rue Jean-Bart
64000 Pau
ZIOMM - 1, rue Casaria - 67000 Strasbourg
CLEMENT INFORMATIQUE - 216, rue de
Créteil - 69002 Lyon
EPSILON COMPUTER - 67 bis, avenue
Antoine Brémond - 70000 Vesoul
SAGEST INFORMATIQUE - 18, rue
Léandre Vallat - 74100 Annemasse
M.A.D. - 42, rue Lamartine
75009 Paris
A.M.I.E. - 11, boulevard Voltaire
75011 Paris

PERFECT SOUND
est disponible
dans les FNAC





EDITO

Ce mois-ci nous annonçons notre service Minitel, qui sera géré par Tropic et Chorizo Kid. Ce sera la "ligne directe" entre vous et nous, et nous attendons vos observations.

Giorgio Cupertino a décidé de ne pas nous fournir de programmes de domaine public pour ce service. Je vous rappelle de ce qu'il a écrit dans son *Aloha Newsletter* dans A-News No6 de Septembre : "On peut dire que sont "OK" tous les services sur le 36.13 et 36.14, tandis que dans le cas du 36.15 le coût du téléchargement des programmes les plus longs pourrait devenir discutable".

Nous ne sommes pas d'accord avec Giorgio mais nous respectons son indépendance comme il respecte la nôtre. C'est dommage qu'on ne puisse pas puiser directement dans sa collection, mais cela ne nous empêchera pas de vous présenter les derniers programmes du domaine public!

Nous pensons que les avantages du téléchargement sont tels que cette option doit exister même si cela coûte plus cher (et c'est discutable, voir les commentaires de Chorizo sur la page 6). Nous sommes d'accord avec le fait qu'un service DP sur le 36-14 serait encore mieux, et nous espérons que cela arrivera le plus tôt possible.

Vous ne trouverez pas d'article exclusivement dédié à la conférence des développeurs sur Amiga à Francfort en janvier. Les informations récoltées à Francfort par notre équipe se retrouvent un peu partout dans ce journal, et d'autres seront la base d'articles dans les mois à venir.

Nous cherchons quelqu'un qui connaisse bien les bases de données sur Amiga, pour tester des nouveaux logiciels. Contactez-nous si vous pensez pouvoir remplir ce rôle. Le paiement est minuscule et l'indépendance primordiale.

Ce numéro a été mis en page sur Amiga avec Professional Page, Deluxe Paint II, Prowrite 2, Zuma Fontset et l'imprimante Laserwriter d'Apple.

SOMMAIRE

NEWS NEWS NEWS.....	2-3-4-6
SERVICE MINITEL	6
DISQUE DUR.....	8-9-10
CABLE AMIGA-IMAGEWRITER.....	10
LE COIN C.....	14-18
EL YETI - ENFIN LA VERITE.....	18
CUPERTINO'S ALOHA NEWSLETTER	
8 pages.....	19-26
CONCOURS AMIGABASIC	
PIXAR	
CONCOURS TITUS.....	27
DRAW 2000.....	27
COCKTAIL BASIC/L'ASSEMBLEUR.....	28-31
BYTE WARRIOR DESASSEMBLE.....	32
CLI POUR AMIGADEBUTANTS.....	33
CLAVIER AZERTY POUR DPAINT.....	33
AVANT PREMIERE.....	34-35
MADSHOW.....	36
SOLUTIONS : SEX VIXENS, EMMAN.....	36
DRAGON'S LAIR, DUNGEON MASTER.....	37
TV SPORTS, HEROES OF THE LANCE.....	38
AC/BASIC COMPILER 1.3.....	38
LA TRAME DU YETI	39
DEMO DU MOIS.....	39
COURRIER.....	40-41
DEEP MODE D'EMPLOI ET DP.....	42-43
PETITES ANNONCES, ABONNEMENTS.....	43-44
LE POINT SUR PHOTON PAINT.....	45

A-News est édité et publié
par NewEdition SARL
de Presse II
24500 Ponsat.
Tél 53-23-76-16
53-58-71-46
FAX 53-23-75-35
Directeur de la Publication
Bruce Lepper

Copyright NewsEdition,
1988. Reproduction
interdite sans
autorisation. Amiga,
Amigados, Workbench
sont des marques
déposées de
Commodore Inc.
Les articles n'engagent
que leurs auteurs

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Commodore France vient d'annoncer une nouvelle "offre spéciale" sur l'Amiga 500.

Pendant le mois de mars, pour tout achat d'un unité centrale Commodore offre Deluxe Paint II avec manuel en français.

En plus, tout possesseur actuel d'Amiga 500 qui fait acheter à l'un de ses amis un Amiga 500 se verra remettre un bon de parrainage. Chaque parrain recevra une montre Commodore, et la personne qui réalisera le plus grand nombre de parrainages recevra un Amiga 2000. Le second recevra un disque dur pour Amiga 500.

L'offre est disponible auprès de tous les distributeurs agréés du 1er au 31 mars.

* * *

Le départ de Harald Speyer, Vice Président de Commodore International Ltd et General Manager Europe, Commodore ESCO B.V., a été annoncé par Commodore International.

* * *

Commodore montre un peu partout (Toronto, Comdex) son boîtier A590 disque dur/extension mémoire pour l'Amiga 500. En plus, une équipe de journalistes en visite chez Commodore à Westchester, Pennsylvania, au mois de novembre a vu des rangées de A590.



Pour ce projet Commodore a choisi la formule d'un drive 3.5" SCSI et DMA de 20 mégas avec temps d'accès de 80ms, dans une boîte qui s'attache directement sur le bus gauche de l'A500. C'est propre et pas trop encombrant. A l'intérieur il y a des supports pour des circuits mémoires de 2 méga (circuits 456k x 4), ce qui donne une mémoire totale de 3 méga au 500. L'ensemble est refroidi par un ventilateur.

Il y a une prise DB25 compatible Macintosh pour l'addition d'un deuxième disque dur ou autre périphérique SCSI. L'alimentation est externe, et l'ensemble est mis automatiquement sous tension suivant la mise en route de l'A500.

Avec ce périphérique vous n'avez plus besoin d'insérer votre disquette Workbench au démarrage. Workbench 1.3 est en place sur le disque dur, et il est chargé directement en mémoire dès l'allumage de l'ordinateur, procédure qui prend typiquement 20 ou 30 secondes avec un disque dur.

C'est pour quand? Alors là... Et le prix? Ah, ça... Mais le très similaire "sous-système" de GVP se vend actuellement en France pour 8100F.

Un autre projet Commodore est une demi-carte (A2090B) qui ajoute la fonction auto-boot (auto-démarrage d'un disque dur) à l'ancienne carte contrôleur de disque dur A2090.

Un troisième accessoire est une carte pour A2000 avec sept sorties RS232. Un processeur 6502 sur cette carte est programmable par le processeur 68000 de l'Amiga. Il y a support logiciel pour AmigaDos et UNIX, mais la carte servira surtout avec ce dernier, un système multi-tâche/multi-utilisateur.

* * *

La carte AT pour l'Amiga 2000 (dénommée A2286) est maintenant disponible en France au prix de 8990FHT. Première impression elle semble très compatible, une réussite. Elle tourne à 8MHz, est équipée d'un lecteur 5.25" de 1.2 méga, comporte un support pour coprocesseur 80287, et permet à la souris Amiga d'émuler une souris Microsoft dans la fenêtre PC. Avec suffisamment de RAM, elle est capable de tourner sous OS/2.

Dernière Minute : la carte accélératrice équipée du processeur 68020 et 2méga de RAM 32-bit est en vente en France 11990FHT

* * *

Aux Etats Unis, Commodore a montré une combinaison carte/moniteur qui donne à votre A2000 256 couleurs parmi 16 millions et une résolution de 1024 x 1024.

Elle utilise le TMS 34010 processeur graphique de Texas Instruments avec 1.2 méga de vidéo RAM. Le côté logiciel est soutenu par le standard TIGA, et la carte a été conçue pour fonctionner avec la carte Amiga/Transputer et la carte Professional Vidéo Adapter (A2350).

* * *

A première vue cela fait rire - un émulateur de machine à écrire pour Amiga! Surtout quand on voit écrit en gros sur la première page de la documentation "Long Live the typewriter" ("Vive la machine à

écrire"). Mais le patron de Digita International a voulu qu'on l'essaie, alors on l'essaie.

Il avait raison d'insister. L'idée n'est pas si bête que ça. Rien n'est plus agaçant qu'un traitement de texte pour imprimer l'adresse sur une enveloppe, tandis que Etype transforme cette tâche en jeu d'enfant. Vous cliquez sur l'icône Etype (qui est en forme de tombeau, dieu sait pourquoi) et en cinq secondes (temps de chargement depuis une disquette) votre machine à écrire est devant vous. Insérez votre enveloppe dans votre imprimante et tapez les lignes de l'adresse, en utilisant la touche retour comme le retour de chariot sur machine à écrire.

Voilà. Votre enveloppe est prête. Appuyez sur F8 et votre machine à écrire est partie encore plus rapidement qu'elle est venue. C'est simple comme tout, et puis, si vous vous ne sentez pas à l'aise avec Etype vous pouvez vous inscrire pour le service soutien téléphonique et mise à jour pour le prix de vingt livres par an (200F). Sans blague, (£39.95, Digita International Ltd, Kelsey House, Barns Road, Budleigh Salterton, Devon EX9 6HJ, Angleterre, tél 0395-45059).

* * *

Un lecteur de Nice signale que son exemplaire de *The President is Missing*, édité par Cosmi, était infecté par le virus Byte Bandit. Dans le magasin on a ouvert d'autres exemplaires du jeu (ils étaient encore sous cellophane), et tous étaient infectés.

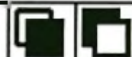
Deux lecteurs signalent des virus sur les disquettes "FreeLine". L'association va redoubler ses contrôles. Notez cependant que certains anti virus provoquent un avertissement de la part de Virus-X, la disquette anti-virus de Giorgio Cupertino étant un exemple.

* * *

VIDEODIDACT est une nouvelle association loi 1901 (à but non-lucratif) qui a pour objectif de créer des "visuels à but pédagogique" en utilisant l'Amiga.

L'association a été constituée à Paris récemment par un groupe d'enseignants, informaticiens, Amigaistes et maquetistes. Dans une communication ils déclarent : "Bien que l'Amiga soit aujourd'hui marginal pour ce qui est de la formation et de l'enseignement, c'est pour nous l'outil le plus performant pour réaliser des sujets didactiques sur support vidéo.

"Nous faisons le pari que l'Amiga sera dans l'avenir de plus en plus utilisé dans les écoles et dans les familles et nous pourrions alors proposer à nos membres des sujets didactiques sur support floppy".



NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Videodidact s'est équipé en janvier avec un *Amiga 2000* et divers matériels de digitalisation et de vidéo. Il espère proposer des produits d'enseignement et de formation d'ici deux ou trois mois. Pour aider à financer ses projets éducatifs il propose aux membres un service de digitalisation d'images sur Amiga, au prix de 10-15F par image.

VIDEODIDACT, 127 rue du Ranelagh, 75016 Paris. Tél 45-25-08-44.

* * *

Le millionième Amiga sera vendu dans les prochains mois. Le chiffre est important pour les éditeurs de logiciels - pour beaucoup il marque la différence entre un marché intéressant et un marché marginal. Selon le "Moulin à rumeurs" d'Info Magazine, le rythme de ventes d'Amiga vient de dépasser celui de Macintosh, c'est à dire environ 600,000 unités par an. Au DevCon à Francfort Commodore a révélé que presque 700 000 Amiga ont été vendu en Europe - bien plus qu'aux Etats Unis.

* * *

Nous avons reçu le dernier-né de Micro-Application, *Amiga* - le livre du lecteur de disquette, d'origine allemand. Pour 299F vous avez 350 pages et une disquette contenant de nombreux programmes expliqués et détaillés dans le livre. Les débutants peuvent apprendre à utiliser le lecteur sous AmigaBasic, Workbench et CLI, étudier le chargement et la sauvegarde de programmes et les techniques de gestion des fichiers relatifs et séquentiels. L'utilisateur confirmé peut gérer directement ses disquettes sans le DOS et utiliser le moniteur de disque pleine page. Laurent va jeter un coup d'oeil sur tout ça...

Micro Application sortira bientôt Le Livre de l'Amigados ré-édité pour le Workbench version 1.3, et un livre sur les virus (viru?)...

Et le GFA Basic? Les versions anglaises circulent, nous préparons un test en profondeur. Version française imminent.

* * *

Gilles Mendel, directeur du division "Distribution" chez Commodore France, a révélé dans une interview avec "Commodore Review" que Commodore

France a réalisé dans les six derniers mois le même chiffre d'affaires que dans toute l'année précédente. Il n'a pas donné les chiffres individuels pour Amiga, C64, C128 et IBM-compatibles. Mais il dit que la promotion Conforama sur C64 et A500 "n'a pas obtenu les résultats espérés" tandis que celle du PC1 chez Auchan était "une réussite complète".

* * *

Erreur dans les "Newsnewsnews" du mois dernier. Le prix de X-Cad Designer chez Computer Concept n'est pas 1990F mais 4895F. Nos excuses.

* * *

Une carte accélératrice bon marché pour A500 et A2000 est annoncée en Allemagne. La carte s'encfiche dans l'emplacement du Motorola 68000 sur la carte mère de l'Amiga. Elle porte un processeur 32-bit 68020 et co-processeur arithmétique 68881. Le prix en version de base est d'environ 4500F, c'est à dire environ moitié moins que les autres cartes 68020/68881 couramment

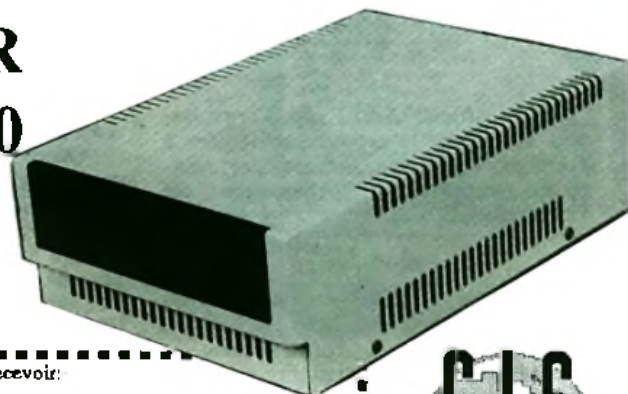
Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

HDA 30

4990 FRSTTC

DISQUE DUR 30MO POUR AMIGA 500 ET 1000

- Disque 30 Mo + boîtier alimenté
- Temps d'accès 65ms
- Compatible Fast File System 1.3
- Cable d'interfaçage Bus 68000
- Disquette d'accompagnement et notice française
- Garantie 1 an
- Support Technique CIS



BON DE COMMANDE A RETOURNER A:

CIS

571 cours de la Libération
33400 TALENCE

Je désire recevoir:

- ☐ disque(s) dur HDA 30 au prix unitaire de 4990.00 Frs T.T.C.
- ☐ une documentation complète sur vos solutions disque dur
- ☐ la liste des revendeurs les plus proches

Nom:
Prénom:
Adresse:

CP: Ville:

Mode de règlement:

☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Carte bleue

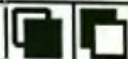
n°:

date d'expiration:

ci-joint mon règlement de :

Francs TTC

CIS 571 cours de la
Libération. 33400 Talence
Tel : 56 374 378
FAX: 56 040 895



NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

disponibles. Il existe aussi une version commutable entre le 68000 d'origine et la combinaison 68020/68881, prix environ 5000F. Renseignements chez Amiga Club Germany, Carl-Schurz-Str. 11, 2800 Bremen 1, Allemagne Fédérale

* * *

A Francfort nous avons vu le **Minigen**, un genlock vendu pour seulement 1000F. La boîte en plastique de 10cm de long s'enfiche dans la sortie vidéo de l'Amiga. A l'arrière on trouve des prises "phono" pour vidéo in (entrée) et out (sortie), et sur le dessus un commutateur à trois positions - *mixed, picture, et graphics*. Avec deux magnétoscopes ordinaires et un Amiga les résultats sont



raisonnables pour une utilisation familiale. Minigen a besoin d'un signal vidéo normal, et ne peut pas utiliser les modes tel "freeze frame, ralenti et rapide" des magnétoscopes. Avec un magnétoscope professionnel (meilleur signal vidéo) ce genlock donne des résultats assez surprenants. La seule adresse dont nous disposons est en Angleterre - Applied Systems and Peripherals, tél (+44) 724-280-222.

* * *

C'est officiel, **Ami-Expo**, l'organisateur américaine d'expositions dédiées à l'Amiga, organisera son premier **Ami-Expo européen en Allemagne** cet automne.

* * *

Francfort : Commodore est en train d'explorer le sujet de cartes réseau. La société américaine Ameristar produit déjà des cartes Ethernet pour Amiga, mais elles sont chères, et un système simple mais performant, et surtout standardisé, serait le bienvenu, surtout dans le monde de l'éducation. Une autre société américaine, C Ltd, a déjà vendu de tels réseaux basés sur sa carte SCSI dans les écoles, et prépare actuellement une version améliorée de cette carte, qui n'est pas parmi les plus rapides.

Le réseau d'Apple, Appletalk, est fiable mais lent et ne se prête pas bien à une situation où beaucoup de serveurs souhaitent accéder à, par exemple, une grande base de données : il deviendrait rapidement bouché. Mais pour partager une imprimante laser ou disque dur entre deux ou trois ordinateurs, Appletalk est adéquat. Il est disponible sur carte IBM et peut être adapté pour l'Amiga. L'avantage est évident - Appletalk est déjà installé dans beaucoup d'endroits, et la compatibilité est un point positif facilitant l'introduction d'une machine nouvelle.

Un des participants au Devcon a insisté sur l'importance d'un système réseau pour l'avenir de l'Amiga. Selon lui, l'absence d'un disque dur abordable a été un frein sérieux sur la percée de l'Amiga, et dans les années à venir l'absence d'un réseau performant et standardisé aurait le même effet.

* * *

Le CRASH du mois - C'ETAIT CHEZ NOUS !

Rappelez-vous de nos remarques le mois dernier (page 4) à propos des pertes de données - ou "crash" des disques durs. Nous étions contents de pouvoir dire que NOTRE disque dur, lui, n'avait jamais fait ça.

Et voilà, c'est maintenant chose faite. L'ironie, c'est que c'est en utilisant le logiciel de sauvegarde **Quarterback** lui-même que nous avons tout perdu.

Sachant que chaque partition sur un disque dur est validée et contrôlée séparément par AmigaDos, et qu'on peut très bien perdre le data sur une partition et pouvoir lire les données sur l'autre, nous avons décidé de sauvegarder quelques fichiers de dh0:(20Mega) sur dh1:(20Mega). Ayant également lu dans le manuel de Quarterback que la destination d'une sauvegarde pouvait être "un drive ou suppon compatible AmigaDos", nous avons commencé notre sauvegarde...

Quarterback a bien tenté de faire quelque chose, mais ne trouvant pas dh1: à son goût il nous a informé que l'opération était impossible. Nous avons quitté Quarterback et laissé tomber. Mais au démarrage de l'Amiga le lendemain nous nous sommes trouvés devant une boîte-requête demandant qu'on insère dh0: ! Mais oui, AmigaDos ne trouvait plus notre GVP hardisk. Un reformatage complet, avec perte de 14 méga de data, s'imposait !

En se renseignant chez MAD, distributeur de Quarterback en France, nous avons découvert que cela ne se fait pas. Amigados sait faire un backup entre deux partitions, mais Quarterback utilise un format rapide bien à lui et ses pédales se mêlagent.

Pierre Ardichvili, qui utilise Quarterback régulièrement pour la sauvegarde de

son disque dur, signale qu'il trouve ce programme fiable et efficace. Il fallait que ça tombe sur nous...

* * *

Enfin on voit les premiers signes; la **baisse de prix des circuits mémoire** est amorcée. Il est possible de commander des circuits pour livraison dans trois mois à des prix bien en deça de ceux actuellement pratiqués. On espère retrouver des circuits au prix "normal" au début de l'été.

* * *

Notre Amiga-journal préféré, **The Amigan, Apprentice & Journeyman**, ferme ses portes avec le numéro de Janvier-février 1989. Le rédacteur, Dick Barnes, explique qu'il arrête après avoir appris qu'il souffre d'une maladie "inattendue et grave" dont il n'a que peu de chance de s'en remettre. Il remercie ses collaborateurs et promet le remboursement des abonnés pour les numéros non reçus.

L'Amigan était publié à Haller, Caroline du Nord, Etats Unis, par The Amigans, association à but non lucratif pour l'échange d'information entre utilisateurs de l'Amiga.

ALERTE! UN NOUVEAU VIRUS

Un nouveau virus vient de sortir de l'imagination d'un programmeur débile. Ce virus **IRQ**, effrayant dans son principe, n'est pas dangereux en lui-même, si ce n'est qu'il ferait planter les machines sous **KICK START 1.3**.

Ce qui change par rapport aux virus classiques, c'est qu'il ne se loge pas dans le Root block mais squatte les exécutable. Il est donc beaucoup plus difficile à détecter. Il n'affecte pas leur fonctionnement mais se rattache à eux.

Le processus est le suivant : lorsque vous chargez un exécutable qui abrite le virus, celui-ci se place en mémoire avant d'exécuter le programme comme si de rien n'était. Une fois que le virus est en mémoire, il va scruter tous les disques placés dans le lecteur de disquettes et squatter l'exécutable dont le nom est en tête de la startup-sequence.

Si cela se révèle impossible, il tente de s'infiltrer dans la commande dir du répertoire C.

Il semble que l'on puisse le bloquer

COMPUTER ID3CNO3 COMPUTER ID3CNO3
CONCEPT READING CONCEPT READING CONCEPT

Tél. : (1) 47.07.57.15

 Adressez le tout, bon de commande + chèque, à Computer Concept : 21, rue Tournefort - 75005 Paris.

For Floppy Aced	350
Project D	495
The Demonstration	395

A-News 5.

NEWS

36 - 15 36 - 15 36 - 15
DEEP/A-News

facilement : lorsqu'une disquette est introduite dans le lecteur, il tente de lire la startup-sequence. Or, si le premier caractère de ce fichier est un «TAB», il échoue et disparaît.

Sa seule manifestation est de faire apparaître son nom (IRQ virus) dans le titre de la fenêtre active ou de celle du CLI.

Autres détails : lorsqu'il se greffe à un exécutable, il en augmente la taille d'environ 1,1K. Il semblerait aussi qu'il ne s'attaque pas aux programmes de plus de 100K.

Comment l'éviter? A part l'astuce ci-dessus, il faut prendre les précautions habituelles:

- Laissez vos disquettes protégées en écriture *autant que possible*
- Attention à vos échanges
- Vérifiez si vous ne l'avez pas déjà en comparant les tailles de vos exécutables. Par exemple, comparez celle de la première commande de vos startup-sequence avec le même exécutable de la disquette WB d'origine (protégée!!!)

Attention aussi aux téléchargements, vous pouvez récupérer un exécutable infecté.

Si vous l'avez déjà attrapé, ne paniquez pas, il n'est pas méchant. Le problème est que d'autres virus utilisant ce principe pourraient être eux, très dangereux. Il circule dans le domaine public deux programmes : VirusX 3.10, qui s'attaque à toute une panoplie de virus, et KV qui s'occupe tout particulièrement d'éliminer l'IRQ.

Bonne chasse,

BATCHMAN

(Ed: VirusX v3.1 a été placé sur DEEP téléchargement. Voir aussi le courrier des lecteurs re IRQ))

Ave salut ugh bonjour et j'en passe.

C'est fait. Au moment où, tenant de vos mains fébriles votre journal préféré, vos yeux hagards zé émerveillés lironent ces lignes, le service minitel A-News sera en place.

Nooon!

Si.

C'est en composant 36-15 code DEEP que vous retrouverez vos vedettes préférées. Que trouvera-t-on sur ce serveur, ouaieuh asqueux le 36-15 euh, c'est hachement cher euh, vous dites vous! Keuf keuf keuf, vous répondez je! Et je m'explique

DEEP est un serveur classique dont le fonctionnement et les rubriques vous sont expliqués par leur créateur dans son article.

Au sein de ce serveur vous trouverez deux rubriques masterisées (pour parler comme ils parlent à la télé à la capitale) par le staff A-News :

- ANEWS 'la rubrique', comprenant des infos complémentaires du journal (astuces, dates de sortie, errata, non pas correction des fotes d'autogrades ça prendrait trop de place, critique du dernier album de Vanessa Paradis (si c'est vraiment le dernier on lui pardonnera), etc); questions/réponses à ANews où vous pourrez poser vos questions dans des 'affiches' accessibles à tous et dans lesquelles nous répondrons de notre mieux. Tout le monde pourra ainsi profiter des questions/réponses des autres (on a souvent un problème que quelqu'un a déjà eu auparavant). Pour les questions personnelles, je précise à mes admiratrices (enfin à mon admiratrice et à sa jeune soeur) que nous avons également des boîtes aux lettres (BAL).

- Le TELECHARGEMENT

: il vous permettra de charger et de sauver sur votre Amiga deux types de programmes :

*les programmes d'exemples donnés dans A-News (C, assembleur, basic), les plans de montages, voir même des fichiers texte.

*des programmes Domaine Public,

des vrais et tout, les meilleurs des disquettes PDS par exemple. Et c'est là que je vous explique mon keuf keuf keuf de plus haut : sur la plupart des PDS, seul un ou deux programmes sont dignes d'intérêt, les autres sont sur la disquette mais bof. Pour avoir le programme que vous désirez il vous en coûtera 30F plus 10F de frais administratifs plus une ou deux semaines d'attente quand les PTT veulent bien.

Maintenant, votre programme choisi, vous le téléchargez et il est à vous immédiatement. Pour chaque programme, la taille du programme vous est donnée; en raison de 4300 octets par minute (0,97F/min en 36-15), ça vous fait les 10K de programme tout frais pour 2,25F! *Géant non!* (Ed: voir les dernières pages du journal pour plus d'informations sur le téléchargement et un article par François sur DEEP..)

Chaque mois de nouveaux programmes seront ajoutés dans le téléchargement. Ceux ci seront testés dans le numéro de A-News du mois.

En plus des programmes provenant des PDS, nous vous proposerons des routines offertes par des développeurs (affichage d'images IFF, lancement de sons et musiques digitalisées, copperlist, ...)

- Chorizo Kid

De nombreux lecteurs ont demandé des explications au jeune saucisson espagnol au sujet de son article de décembre Miss K and Co. Oui il comprenait des contrepiétries (non c'est pas un gros mot, cherchez dans un dico, incultes (exemple "C'est Long comme la Cune" et non pas... Compris). Vous en aviez donc lignes 2-3, 22-23, 31-32, 52, 76-77, 86, 87 et 98 (où c'est d'ailleurs "J'ai le choix dans la date" (mais oui quoi, on est précis ou on ne l'est pas)) Enfin je remercie un de mes lecteurs, Yves Remort qui m'écrit à moi : "Gloire à Chorizo notre idole. Gardez ce pro faites qu'il reste notre messie si brillant (NDLR : il ne faut pas prendre les messies pour des gens ternes!)"

-Chorizo Kid

CONCOURS

EXCLUSIF - SCOOP - NEWS et toute cette sorte de choses...

FRA.U.G (French Amiga User Group) lance un concours de dessin sur le thème de ... la Grenouille !!! Les plus belles réalisations seront incorporées dans une disquette qui sera diffusée par FRA.U.G. Le gagnant recevra un abonnement de 1 an offert par A-News pour encourager vos efforts.

Tous chez votre pharmacien pour prendre du phosphore et du magnésium afin de trouver l'inspiration ... En avant les tétards!!!



INFORMATION

AMIGA 500+CABLE PERITEL	4450
AMIGA 500.MON.COULEUR 1084S	7250
AMIGA 500.COUL.EXTENSION 512K	7990
AMIGA 500 MON.HR.2080 EXTENSION 512K	9490
AMIGA 500 COUL.GENLOCK	10690
AMIGA 500 COUL.DISQUE DUR 20 MEGA	13990
AMIGA 2000+MON.1084S	14500
AMIGA 2000 COUL.DISQUE DUR 20 MEGA	20490
AMIGA 2000 COUL.EXTENSION 2 MEGA	20990
AMIGA 2000 COULDD 20 MEGA.EXT2 MEGA	26990
AMIGA 2000 COUL.DISQUE DUR 60 MEGA	25990
AMIGA 2000 COUL.EXTENSION 8 MEGA	37990

Expéditions en France et à l'étranger dès
réception de votre commande, contactez-nous
pour disponibilité en stock.
S.A.V assuré sur place, tous les jours par
des personnes sérieuses et compétentes.
Nous acceptons toutes commandes administratives.
Le matériel et les logiciels sont testés.
Formation assurées par un de nos nouveaux
services, il est recommandé de prendre un
rendez-vous pour toute démonstration afin
de mieux vous satisfaire.

NOUVEAU SCANNER UNIVERSEL 8000 FRANCS

PERIPHERIQUES

LECTEUR COMMODORE 3 1/2	1390	EXTENSION 2 MEGA A2000	6490	DIGIVIEW GOLD	2290
LECTEUR EXT 3 1/2	1350	EXTENSION 8 MEGA A2000	23490	FILTRE DIGIT DG88	2390
LECTEUR CUMANA 5 1/4	2190	EXTENSION 512K A500	1490	DIGITALISEUR DIAPOS FOTOVIX	23990
LECTEUR INTERNE A2000	1650	CARTE AT A2000	NC	STATIF DIGIT.	NC
HANDY SCANNER TYPE4	3490	CARTE XT A2000	5590	GEL D'IMAGE FB10	5590
MONITEUR COMMODORE A1084S	2990	CO-PROC.68020/882 25 Mhz	19900	GENLOCK GST P	NC
MONITEUR COMMODORE A2080	4490	DRAGSTRIP	5990	GENLOCK PAL/A 8802	3490
KIT DISQUE DUR A2000	6150	SCANNER PRINT TECHNIK	7990	GENLOCK GST 2000	17990
DISQUE DUR 20 MEGA A500	6990	TABLETTE CRP A3	7990	ENCODEUR PAL	2520
DISQUE DUR 20 MEGA A1000	6990	TABLETTE CRP A4	4490	TRANCODEUR MULTI	1950
DISQUE DUR 60 MEGA A2000	11900			INTERFACE MIDI	490
				VISUAL AURALS	2490

INFOGRAPHIE

MUSIQUE

LANGAGES

AEGIS DRAW 2000	1250	SCULPT 4D	4990	AEGIS SONIX	540	AC FORTRAN	2290
BUTCHER	290	SCULPT 3D	890	A.M.A.S	950	BENCHMARK MODULA 2	NC
CALLIGRAPHER	890	ANIMATE	1450	AUDIOMASTER (V.2)	390	DEVPACK 2	790
DELUXE PAINT 2(print)	650	FANCY FONTS (sculpt 3d)	590	DELUXE MUSIC C.S	790	LATTICE C (V.5)	2990
DELUXE PHOTO LAB	790	FONT LIBRAIRIES (BYP)	1250	K.C.S DR'LS	1890	MANX AZTEC C (DEV)	1990
DELUXE PRODUCTION	1490	TV SHOW	750	PERFECT SOUND	990	POWER WINDOWS V.2	840
DELUXE VIDEO	690	TV TEXT	750	PRO MIDI STUDIO	1190	DISK TO DISK	540
DIGIPAIN (V.2)	490	VIDEOSCAPE (V.2)	990	SYNTHIA	950	DOS TO DOS	520
THE DIRECTOR	650	MODELER 3D	690			FACÉ	350
EXPRESS PAINT	650	VIDEOTITLER	990			QUATERBACK	790
FANTAVISION	690	X CAD	3990				
LIGHTCAMERA ACTION	890						
PAGE FLIPPER (V.2)	390						
PHOTON PAINT	790						
PHOTON CELL ANIM.	1250						
PHOTON PAINT SURE DISK	329						
PIXMATE	490						
PRO VIDEO CGI	1190						
PRO VIDEO PLUS	2790						

BUREAUTIQUE

LIVRES

IMPRIMANTES

PROFESSIONAL PAGE	1990	BIBLE AMIGA	299	CITIZEN 120 D	1750
PROFESSIONAL PAGE (v.franc.)	3990	LIVRE DU LECTEUR DISK	299	STAR LC-10	2490
EXCELLENCE	1990	HARDWARE REFERENCE	270	STAR LC-10 COUL.	2990
KIND WORDS	950	INTRO POUR AMIGA	270	STAR LC-24/10	3990
MAXIPLAN	1690	INTUITION REFERENCE	270	LASER POSTSCRIPT AST	35400
PROWRITE (V.2)	1100	ROM KERNEL	406	LASER POSTSCRIPT QUME	53400
SUPERBASE	950	AMIGA ROM KERNEL(REF)	270		
SUPERBASE PRO	1990	TRUCS ET ASTUCES	149		
		BIEN DEBUTER AMIGA	149		

3.RUE PERRAULT 75001.METRO LOUVRE
TEL.40.20.01.20-TELEX 218 328

DUR DUR : LE 65MS QUI VA AUSSI VITE QUE LE 19MS!

--Ed: Le titre de notre couverture "Disques Durs Enfin Abordables" n'était pas inspiré par les produits testés par Laurent sur ces pages, mais premièrement par la découverte en Allemagne de disques durs Amiga 20 méga pour à peine plus que 3000F, et deuxièmement la découverte que même ici en France, où le marché est bien plus petit et les marges bougrement plus élevées, on nous propose un 30 méga pour 4990F.

Ici à A-News nous avons reçu notre premier disque dur à la fin de l'année dernière. Avant, le traitement de textes, la mise en page, la gestion des abonnements, etc. etc. étaient le travail d'un Amiga 500 équipé de deux lecteurs externes, fonctionnant à l'aide de Facc II, l'excellent accélérateur de disquettes.

L'installation d'un disque dur rapide était une révélation pour nous - la machine est transformée, on se rend compte que les agacements qu'on a supportés dans le passé (à cause des grandes qualités de l'Amiga dans d'autres domaines) ont presque tous disparu.

Mais laissons place à l'article de Laurent, et espérons que les prix vont continuer à baisser.

Avant de disserter dans le vide, mettons nous d'accord. Qu'est ce qu'un disque dur, à quoi sert donc ce machin bizarre et hors de prix.

Un disque dur, à l'inverse d'une disquette qui elle est souple, est un disque rigide. Maintenant que vous voilà érudits (ou initiés, selon vos convictions politiques), voyons les possibilités que cela nous offre. Le disque étant rigide et

minimise les mouvements de la tête pour y accéder. C.Q.F.D.

De ceci il ressort que les avantages d'un disque dur sont donc directement reliés à sa capacité maximale et au temps de déplacement de la tête de lecture. La capacité, généralement de quelques dizaines KiloOctets, influant elle aussi sur la rapidité d'accès aux informations toutesfois dans une bien moindre proportion que la rapidité de mouvement de la tête. Cette vitesse de mouvement nous est indiquée par une caractéristique du disque dur appelée le "temps d'accès piste à piste". Ce paramètre influe principalement dans le parcours de répertoire.

Typiquement, un temps d'accès de 70 à 80 ms fait figure d'escargot rhumatisant, 60 ms représentent la gamme des disques durs à 900FF les 10 méga-octets, 40 ms nous amènent dans la gamme des disques bien mais chers et enfin si vous avez du pognon offrez vous un disque de 20 ms de temps d'accès et jouissez de ce subtil plaisir. Avant de vous jeter à corps perdu dans des dépenses inconsidérées, sachez qu'un bon temps d'accès ne fait pas tout!

Où que je vais vous causer du facteur d'entrelacement, si si impératif ! Cette caractéristique donnée sous la forme d'un rapport indique la capacité de votre disque à lire une piste immédiatement après que la tête ce soit positionnée dessus. On ne dit d'ailleurs plus une piste mais un cylindre, nous y en a voir pour-quoi après. Donc si notre brave disque affiche un facteur d'entrelacement de 1:1 c'est le pied ! Il est capable de lire nos cylindres avec le maximum d'efficacité. 1:2 c'est la moyenne, au dessous ce n'est plus un disque dur... Ce paramètre entre

grâce à messieurs Apple® et I.B.M.® deux normes ont été adoptées par le monde de la micro informatique, le protocole S.C.S.I et la norme ST506. Pour faire bonne figure, votre serviteur acharné. MOI, n'a reculé devant aucune compromission pour avoir accès à deux contrôleurs appartenant chacun à l'une des normes en question. L'idéal aurait été de tester la carte de Commodore® qui regroupe en son sein les deux types d'interfaces mais je me la réserve pour le mois prochain car je vous parlerai d'autoboot etc...

GVP IMPACT

A2000-HardCard40Q

- GVP = Great Valley Product, c'est la marque.

- le Q signifie que le disque est du type "Quantum" ultra-rapide

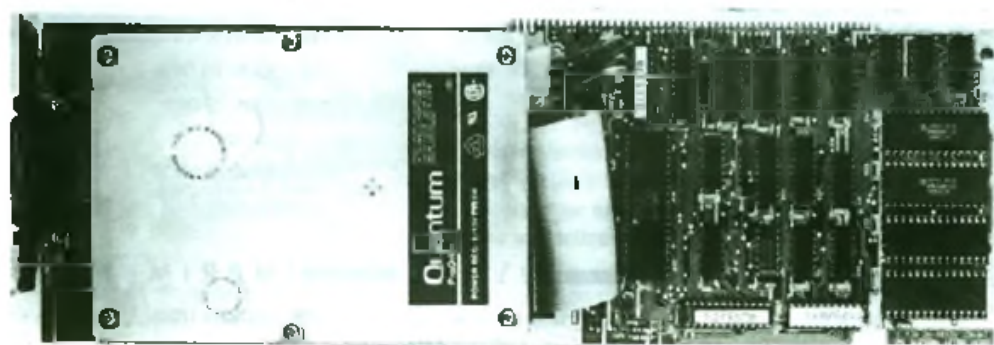
Nous voici en présence d'une carte à disque dur au format SCSI capable de piloter jusqu'à 6 extensions SCSI externes en plus du disque Quantum fixé sur la carte. Les périphériques SCSI s'étendent du lecteur de disquette évolué jusqu'aux disques optiques en passant par la sauvegarde sur bande ou même le clavier du Macintosh... le grand choix mieux k'Auchan quoi.

La carte possède un buffer interne de 16Ko en 16 bits sur lequel le contrôleur travaille en DMA. Ceci assure un transfert de données buffer disque ultra rapide et permet surtout d'obtenir des temps d'accès aussi bas que 11ms dans le meilleur des cas. (données contigues) Il faut dire que le temps d'accès moyen d'un disque Quantum de 40 méga-octet tourne autour de 19 ms !

Le débit d'information entre la carte et les périphériques SCSI peut monter jusqu'à la vitesse conséquente de 4MB/sec en synchrone. Le brochage du connecteur externe est compatible Macintosh.

Il faut faire attention quand on dit que la carte GVP fonctionne en DMA (direct memory access). Cette DMA n'opère que sur la RAM 16-bit du cache. Par la suite, le transfert des octets entre la mémoire de l'Amiga et le cache doit se faire par l'intermédiaire d'un driver, le "scsi device" pour le GVP. C'est ce petit programme qui assure la communication entre l'Amigados et la carte. On lui fournira ses paramètres de fonctionnement par l'intermédiaire de la Mounilist.

Si vous disposez du Kickstart 1.3, la carte GVP est à même de profiter des dispositifs d'autoconfiguration de cette version. Vous pourriez alors démarrer (booter) directement votre machine à partir du disque dur. En gros, mettez le contact et hop, au bout de quelques

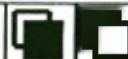


Carte disque dur GVP Quantum

le plus souvent fixe, l'avantage principal que l'on en retire est une plus grande précision mécanique dans le positionnement de la tête. Ceci nous apporte deux avantages décisifs: plus d'informations sur une même surface et surtout une bien plus grande rapidité d'accès aux dites informations. En effet les mécanismes de positionnement de la tête peuvent être beaucoup plus vigoureux et fins, et le fait même de concentrer l'information

en jeu dans la rapidité de chargement de gros fichier et les parcours de répertoire.

Bon vous avez maintenant les éléments principaux propres à vous permettre de choisir un bon disque dur, mais celui ci n'est rien sans une logique pour le piloter et surtout lui permettre de communiquer avec un ordinateur !! Cet électronique répond au doux nom de contrôleur de disque dur, logique non ? Bon, la suite:



secondes (Ed: environ vingt secondes pour un Workbench de base) vous voilà devant le Workbench. Tous ceux qui ont déjà ragé devant la lenteur de la startup-sequence du WB 1.3 verront l'avantage.

Et mine de rien, voici l'endroit où se cache l'une des caractéristiques les plus sympathiques du GVP. Sur tous les autres systèmes de disques durs que j'ai connus (plein, plein, donc), il fallait booter sur une partition Amigados, puis si vous aviez opté pour le FFS (Fast Filing Système) vous devez "Monter" vos partitions FFS à partir de votre partition Amigados. Sur le GVP pas de problème, toutes vos partitions, FFS ou DOS, sont configurées durant le processus d'autoboot. Vous pouvez donc démarrer directement sur une partition FFS et éviter de gaspiller votre énergie sur les classiques 5 cylindres au format Amigados qui sont dédiés au boot sur les autres systèmes.

HDA-506

Vous trouverez les chronos du GVP dans les tableaux. Je vous cause un peu du HDA-506 puis on comparera les résultats.

Amis du 1000 bonjour! A l'encontre du GVP qui n'existe que pour 500 et 2000, le HDA 506 de Spirit Technology existe aussi en version pour l'Amiga 1000. Toujours à l'encontre du GVP, le HDA n'est pas vraiment un contrôleur de disque dur. Vous rappelez-vous du

Wedge? Et bien la technologie du HDA s'y apparente.

Le disque dur pour IBM est une denrée très répandue et par conséquent peu chère (tout est relatif, bien sûr). Idée, on va faire une carte qui permet d'utiliser les disques IBM + contrôleur type ST506 sur l'Amiga. D'où le HDA 506 (Hard Disk Adaptor 506).

Le HDA est un boîtier qui vient s'accrocher à votre 500 ou votre 1000 en se branchant sur le bus d'extension. Dans le boîtier on trouve un passthru (extension) pour le bus qui comporte un connecteur sur lequel le HDA s'enfiche. Sur le HDA, lui, un autre connecteur vous permettra de mettre un contrôleur à la norme PC/ST506. Par une fente dans le boîtier vous pouvez sortir les fils qui vont au disque dur, pour lequel il faudra prévoir un boîtier avec alimentation. Ne vous effrayez pas de ce long descriptif, l'assemblage vous rappellera votre vieux Lègo et présente le même niveau de difficulté. De toute façon, la documentation et la disquette sont en bon français bien de chez nous, voilà qui applanira les éventuels problèmes.

Les performances du HDA sont très difficiles à évaluer. En effet, l'électronique propre à l'interface n'influe que peu



HDA 506 de Spirit Technology

ou pas sur les performances. Par contre le driver jouira ici d'un rôle essentiel, car il a à sa charge l'intégralité des transferts Amiga/disque. En fait tout réside dans le choix du contrôleur ST506. Un contrôleur dit intelligent permettra d'obtenir des performances parfois 50% plus rapides qu'un contrôleur "tout-bête". Ici, les tests ont été effectués avec un contrôleur M801-OMTI 5520A. Jetez y vite un oeil et admirez moi ça. Z'avez vu un peu?! Ça va hyper vite, et quand on compare les performances d'un assemblage comme le HDA avec une carte SCSI avec en plus un cache DMA de 16k on reste pensif devant les résultats.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

AMIGA

ATARI

ARCHIMEDES

AMSTRAD

VICTOR

PROMOS

Amiga 500
écran couleur 1084
1 joystick
3 disques de disques 3"1/2
1 tapis de souris
1 jeu (valeur 250frs)
7490,00 ttc

Amiga 500
écran couleur 1084
Extension mémoire
512 Ko A501
Sculpt 3d+ARender
20 Disks 3"1/2
8585,00 ttc

UNITES CENTRALES

Amiga 500 UC512Ko	4725,00 ttc
Amiga 500 UC+écran coul.	7490,00 ttc
Amiga 2000 UC 1Mo	9980,00 ht
Amiga 2000 UC+écran coul.	12900,00 ht
Amiga 2000 UC,écran,disq dur	18960,00 ht
Amiga 2000UC,écran,disq dur,XT	22165,00 ht
PROMO EDUC AMIGA	NC

OFFRE A2000

AMIGA 2000
Ecran Hte résolution 1084
Package Bureau que
(Maxiplan, Superbase et
Prowrite)
Sculpt 3D et Animate 3D
1 an de maintenance sur site
15950,00 ht

Domaine Public Amiga

Recevez la liste sur disquette par
simple envoi d'une enveloppe timbrée.
Echange et vente des DP
30 frs le disk, le 5ème gratuit

EXCLUSIF !!!

Lecteurs externes
(DD, NEC)

3"1/2.....1250,00 frs
5"1/4.....1550,00 frs

OCCASIONS

1ère main des machines
révisées
garanties 6 mois
à des prix défiant toute
concurrence
appelez nous au
42.43.22.78.

SUPER

Reprise aux
meilleures
conditions de
votre ST pour
tout achat d'un
AMIGA

LIBRAIRIE

Bien débuter sur Amiga	149,00
Le livre du langage machine	99,00
Trucs et astuces	149,00
Clés pour Amiga	195,00
Rom Kernel : Exec	295,00
Rom Kernel : Libraries & Devices	445,00
Rom Kernel : Intuition Manual	295,00



* Dans les limites du stock disponible
Credit Cetelem, Carte Aurore, Carte Bleue, Facilités de paiement
Conditions exceptionnelles pour collectivités, comités d'entreprise..

S.C.A.P.

INFORMATIQUE

62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-DENIS
METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption

(1) 42-43-22-78

Grand parking
à proximité

Par contre si votre Amiga se trouve jourdemment chargé par de nombreux programmes, vous comprendrez l'utilité de la sophistication de la carte GVP.

En fait le HDA me paraît être le produit idéal pour la personne qui, disposant déjà d'un disque pour IBM PC désire conserver son investissement sur l'Amiga. En cela mon opinion n'a pas changé depuis le Wedge. Pour les sceptiques, j'utilise un dispositif similaire depuis deux mois et les performances sont du même ordre...

Par contre, si le HDA vous intéresse, assurez-vous de la disponibilité d'une carte contrôleur OMTI, qui est plus rapide que la classique WX1 de Western Digital. Ces contrôleurs sont en général prévus pour piloter deux disques durs. Que les stachanovistes du méga-octet se rassurent, à raison de 150 méga maximum par disque, vous plafonnez à 300 méga, ce qui reste raisonnable...

Le HDA dispose lui aussi de la possibilité d'autoboot avec le Kickstart 1.3. Vous devez pour cela le munir des ROM prévus et installer une partition DOS pour booter dessus. Pour cela tapez SetAboot sous CLI après formatage et zou! tout automatique.

Pour l'installation du GVP on enfiche

la carte, on met le contact, on clique sur "GVP Insall" et moins de 10 minutes plus tard c'est parti mon kiki...

Pour le HDA, la petite mécanique requiert un peu plus de temps, mais une fois ceci fait on allume, on clique sur Spirit/Format, une fois fini, sous Shell (ou CLI) on tape SetAboot puis format DH1: et zou, après 1'40' de Low Format + 4'47' de High Format c'est parti. La documentation en français est très complète.

Que dire de plus? A vous de me le demander en rubrique A-News sur le serveur minitel 36-15 DEEP.

Tropic

Explication des tests:

Test effectué à l'aide du PDS "Diskperf".

Création de fichier - On crée des fichiers sur le disque. Les fichiers sont constitués du seul block "file header".

Effacement de fichier = (---)

Parcours de directory = On teste le temps de chargement de répertoire.

Déplacement de la tête/lecture = On effectue un déplacement de la tête sur la piste contigue et on écrit un block.

Vitesse de lecture/écriture = On écrit

le fichier de la longueur spécifiée.

Multitâches = Photon Paint avec un écran Overscan + Sonix 2.0 avec Jay Song.

Il est intéressant de noter que les performances du HDA sont équivalentes à celles du GVP pour le test de 32 ko. Il faut donc relativiser l'importance du cache incorporé au GVP pour l'utilisation en monotâche. Par contre, quand le système est lourdement chargé, le fait que le driver soit déchargé du travail de recherche des informations favorise le GVP. Il faut aussi garder en tête le fait que le GVP dispose d'un Quantum 19ms, alors que le HDA se contente d'un ST 225 à 60ms!

Ces deux disques durs avec documentation en français étaient prêtés par CIS de Talence (56-37-43-78).
Prix : HDA 2590F, boîtier pour hard disque avec alimentation 1290F, kit autoboot 390F. GVP Hardcard 2000 avec autoboot - 20 méga (40ms) 6990F, 40 méga Quantum (19ms) 9690F, 80 méga Quantum (19ms) 13990F

Tableau des Performances

GVP

Test effectué avec un disque dur Quantum 40 méga, 19ms temps d'accès.

	FFS	Multitâche FFS
Création de fichier	9	34
Effacement de fich.	34	31
Parcours de repertoire	106	86
Déplacement de la tête/lecture	106	93
Vitesse de lecture/écriture par seconde		
512 octet, 0.5ko	59.6 ko/sec	51.4 ko/sec lecture
	28.5 ko/sec	28.8 ko/sec écriture
4096 octet, 4ko	187.2 ko/sec	174.7 ko/sec lecture
	131 ko/sec	109.2 ko/sec écriture
8192 octet, 8ko	238.3 ko/sec	218.4 ko/sec lecture
	145.6 ko/sec	145.6 ko/sec écriture
32 760 octet, 32ko	262.1 ko/sec	238.3 ko/sec lecture
	145.6 ko/sec	145.6 ko/sec écriture

HDA 506

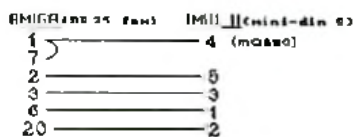
Test effectué avec un disque ST225 de Seagate, 20 méga, 65 ms de temps d'accès.

	DOS	FFS	Multitâche DOS	FFS
Création de fichier	13/sec	37	10	30
Effacement de fich.	30	55	22	41
Parcours de repertoire	42 entrées/s	102	35	83
Déplacement de la tête/lecture	54/sec	84	48	69
Vitesse de lecture/écriture par seconde (lect/écriture)				
512 octet, 0.5 ko	25.9 ko/sec	29.1	21.5	28.8
	20.9	59.6	17.1	49.5
4096 octet, 4 ko	25.9	145.6	25.4	137.9
	24	145.6	20.5	113.9
8192 octet, 8 ko	25.4	174.7	25.2	154.2
	23.3	137.9	20.3	131
32 760 octet, 32 ko	25.9	262.1	25.7	145.6
	24.5	218.4	20.9	131

Amiga ⇄ ImageWriter II

Dans un monde où se côtoient Amiga et Apple comment ne pas vouloir brancher ensemble un ordinateur Amiga et une imprimante Apple? Combien de gens, combien de marins... (pardon je divague) demandent comment fait-on pour câbler ces deux machins. Voici la solution dont je vous garantis l'efficacité pour l'utiliser avec toutes sortes de softs. Sachez qu'un câble de 5 brins suffira ainsi que 2 prises une Canon 25 broches (femelle pour un Amiga 500) ainsi qu'une mini-din 8 broches, un peu de soudure, de la gaine thermorétractable et c'est parti.

Suivez et soudez avec la gaine les fils d'après le schéma suivant:

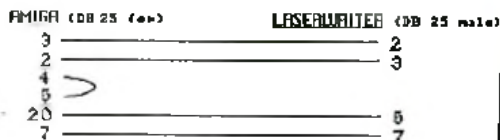


Ensuite ce n'est pas fini, il faut tripoter l'imprimante. Ouvrez le capot pour accéder aux switches. Respectez les schémas ci-dessous, puis changez vos Préférences sur le Workbench de façon à tour-

ner avec une IMAGEWRITER II puis admirez les résultats. Sachez que pour imprimer à nouveau à partir d'ordinateur Apple, il suffit de basculer le 3ème interrupteur du switch 2 sur OPEN.



Pour la Laserwriter le schéma de câblage est le suivant:



JURD.

SPECIAL AMIGA

LES MEILLEURES CONDITIONS
LE PLUS GRAND CHOIX
LES NOUVEAUTES

BEAUCOUP EN PARLENT
NOUS ON LES PUBLIE

- PLUS DE 350 LOGICIELS
- TOUS LES PERIPHERIQUES POUR TOUS LES MODELES
- TOUS LES PRODUITS POUR LA VIDEO
(GENLOCKS - FRAME BUFFER - EFFETS SPECIAUX - TITRAGES)

- SERVICE "NOUVEAUTES"

(DRAGON'S LAIR - SCULPT 4D - PROFESSIONAL DRAW - CRAZY CARS II)

- PRIX SUPER COMPETITIFS

DIGIVIEW 3.0 : 1 741 F
PERFECT SOUND : 724 F
INBOARD A500 : 1 791 F
A500 + A1084 S : 7 290 F
A 2000 + A 1084 S : 14 590 F

- LE CERCLE AMIGA

MIEUX QU'UN CLUB, C'EST LE RENDEZ-VOUS DE TOUS LES FANS
AVEC DES PRESTATIONS HAUT DE GAMME : PROMOS, INVITATIONS, HOT-LINE
MAGAZINE, DIGITALISATION IMAGES ET SONS, IMPRESSION LASER
TRANSFERTS VIDEO, STAGES, ETC

PAS DE DROIT D'ENTREE

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE GRATUIT

IL SERA ACCOMPAGNE D'UNE DOC SUR LES COMMANDES DU WORKBENCH 1.3

ESSONNE MAILING

3, IMPASSE JULES DALOU
91000 EVRY Tél: 64.97.96.54

DISTRIBUTEUR & CENTRE TECHNIQUE AGREE COMMODORE

Cet encart a été intégralement réalisé sur AMIGA avec le logiciel Professional Page et tiré sur imprimante laser PostScript.®

De nombreuses nouveautés ce mois-ci !

- 30 nouvelles disquettes de démos et toujours de haut de gamme !

- Un nouveau service vous offrant toute la gamme des logiciels DP :

- FISH
- AMICUS
- FAUG
- ADVANTAGE.

15 F/ disk

A un prix super et ceci toujours sans aucun abonnement, souscription ni obligation d'aucune sorte.

- BEDROOM OLYMPIAD (super démo porno animée, à explorer au joystick),
- UTILITIES DISK COLLECTION (utilitaires gestion de disks),
- GAMES COLLECTION (une compilation de jeux d'arcade),
- ANIM' COLLECTION (Plusieurs animations en 3D),
- GAMES COLLECTION #2 (une compilation de jeux d'arcade),
- REFLEXION GAMES (une compilation de jeux de reflexion),
- ANTI-ST DISK (Possesseurs d'A... ST s'abstenir...),
- IMAGES D'UN AUTRE MONDE (superbe slide show d'images ray-tracing, réalisé par F. GASTALDO),
- MEGA QUEST DEMO (Ce qu'il y a de mieux, reportez vous à l'essai paru dans le dernier numéro d'A-news...),
- DEMO STAR-VISION (Previews de plusieurs jeux d'arcade très attendus),
- DRAGON'S LAIR DEMO (On ne présente plus cette géniale démo, nécessite un 1 méga...),
- SWORD OF SODAN DEMO (la version démo du jeu),
- IAN & MIC DEMO-DISK (une série de démos graphiques et sonores),
- C.H.H. ANIMATION DEMO (animation d'une qualité hors du commun, nécessite 1 méga mini pour tourner correctement),
- ANTI-VIRUS DISK #2 (une compilation d'anti-virus),
- LIVE DEMO (version démo du logiciel du même nom),
- VIRUS KILLER COLLECTION (la plus complète),
- ZEUS (Très belle animation, nécessite 1 méga),
- SABRINA SHOW (sans commentaires...),
- JUKE BOX SPECIAL MIX (2 digit's bien musclées),
- HEAVY METAL SLIDE SHOW (Digit' style Métal Hurlant),
- DEMO TRAMPOLINE (Animation Vidéoscope 3d vraiment magnifique),
- LADY BUG (Une super arcade pour du DP !!!),
- COMIC'S SLIDE (Slide-show d'images digitalisées, réalisé par Didier AIMET),
- TRILOGY DEMODISK (Une compilation de démos),
- BILLARD DEMO (Version démo du super jeu édité par ERE Informatique),
- AMERICAN DEMO #1 (Du Show ... Show... Chaud, bien marrant),
- ANIM' VOYAGER (une magnifique animation réalisée chez TECSOFT),
- ANIMATIONS 3D TECSOFT (C'est super... The KIKO, et OK KORAL se déchainent...).

Toutes ces disquettes de démo sont disponibles sur le bon de commande figurant sur la page de droite au prix unitaire de 20 F le disk, pour les collections FISH, AMICUS, FAUG et ADVANTAGE un catalogue est disponible sur disk au prix de 10 F sur simple demande.

- 01 - SLIDE SHOW 01
- 02 - SLIDE SHOW 02
- 03 - DEMO LE CHAT
- 04 - JONGLEUR ET KANANKHAS
- 05 - PROBE SEQUENCE
- 06 - DEMO VIDEOSCAPE 3D
- 07 - DEMO R.G.B./FOCUS
- 08 - CAR DEMO (1MG)
- 09 - DEMO THE PROJECTOR
- 10 - DEMO INTERCEPTOR
- 11 - DEMO KING OF CHICAGO
- 12 - DEMO PING PONG
- 13 - DEMO NEW TEK -DISK 01-
- 14 - DEMO NEW TEK -DISK 02-
- 15 - DEMO LE BASKETTEUR
- 16 - WILD COPPER DEMO
- 17 - DATA DMCS 01
- 18 - DATA DMCS 02
- 19 - DATA SONIX 01
- 20 - DATA SONIX 02
- 21 - DATA SONIX 03
- 22 - DATA SONIX 04
- 23 - DATA SONIX 05
- 24 - DATA SONIX 06
- 25 - DATA DMCS 03
- 26 - DATA DMCS 04
- 27 - SLIDE SHOW NASA
- 28 - DEMO MAX HEADROOM
- 29 - DATA DMCS 05
- 30 - IMAGES H.A.M. (AMICUS 07)
- 31 - MAC VIEW / RAY TRACING
- 32 - CAPONE DEMO
- 33 - NO FAST MEM BOOT
- 36 - DEMO PORNO ANIMEE
- 38 - SLIDE SAMANTHA FOX
- 39 - SLIDE RAY TRACING
- 40 - DEMO TECH TECH
- 41 - BODEAN'S BEAUTY 01
- 42 - BODEAN'S BEAUTY 02
- 48 - SLIDE SHOW CHR
- 49 - SLIDE SHOW STAR WARS
- 51 - SLIDE FANTASY SHOW
- 52 - CAMEL TROPHY SLIDE SHOW
- 53 - BKDC - VOLUME 0
- 54 - SLIDE SHOW NAGEL
- 55 - SCULPT 3D DEMOS
- 60 - DATA SONIX 07
- 61 - HAMSHOW 2 (X)
- 62 - PORNO SHOW 4
- 63 - GAG ! (SUPER)
- 64 - MONDO ANIMATION (1MG)
- 73 - SLIDE SHOW SCULPT 3D
- 74 - BKDC 01 (1MG)
- 75 - BKDC 02
- 76 - BKDC 03 (1.5 MG)
- 77 - SLIDE SHOW THE WARRIOR
- 78 - DEMO SUPER SLIDE
- 79 - SPACE MOVIE ANIM' (1MG)
- 80 - DATA SONIX 08
- 81 - A-part ANIMATION
- 82 - WALK ANIMATION (1MG)
- 83 - MUSIC INVASION 01
- 84 - HORROR SLIDE SHOW
- 88 - VIRUS PROTECTOR
- 89 - HORRO SHOW ANIMATIONS
- 90 - ANTITRAX DEMODISK
- 92 - SLIDE SHOW SPACE BUBBLE
- 93 - ANIMATE 3D DEMOS
- 94 - ROCKET RANGER DEMO

- 95 - CICCiolina SLIDE (X)
- 96 - DATA DMCS
- 98 - ANIMATION ENGRENAGES
- 101 - HORROR PICTURE SHOW 2
- 102 - AMIGA SOUND 1 (SUPER)
- 103 - AMIGA SOUND 2 (SUPER)
- 104 - MUSIC INVASION 02
- 105 - MUSIC PACK 01
- 106 - ALPHA FLIGHT MUSICS
- 107 - D.O.C. DEMO (FANTASTIQUE)
- 108 - DATA SONIX 08
- 109 - JUNGLE COMMAND MUSIC
- 110 - MUSIQUES DIVERSES
- 111 - ALLEN HASTINGS DEMO
- 112 - SPACE ANIMATION
- 113 - DATA SONIX 09
- 114 - DATA SONIX 10
- 115 - FANTAVISION DEMO
- 116 - EARSHMARSHERS MUSICS
- 117 - CHRIS MUSICS
- 118 - DATA SONIX 11
- 119 - AMIGA INDUST.DEMODISK
- 120 - BEDROOM OLYMPIAD
- 121 - UTILITY DISK COLLECTION
- 122 - GAMES COLLECTION
- 123 - ANIM' COLLECTION
- 124 - GAMES COLLECTION #2
- 125 - REFLEXION GAMES COLLECTION
- 126 - ANTI-ST DISK
- 127 - IMAGES D'UN AUTRE MONDE 1
- 128 - IMAGES D'UN AUTRE MONDE 2
- 129 - MEGA QUEST DEMO
- 130 - DEMO STAR VISION
- 131 - DRAGON'S LAIR DEMO (1MG)
- 132 - SWORD OF SODAN DEMO
- 133 - IAN ET MIC DEMODISK
- 134 - CHH ANIMATION DEMO (1MG)
- 135 - ANTI-VIRUS DISK #2
- 136 - LIVE DEMO
- 137 - VIRUS KILLER COLLECTION
- 138 - ZEUS (1MG)
- 139 - SABRINA SHOW
- 140 - JUKE BOX SPECIAL MIX
- 141 - HEAVY METAL SLIDE SHOW
- 142 - DEMO TRAMPOLINE
- 143 - LADY BUG
- 144 - COMICS SLIDE
- 145 - TRILOGY DEMODISK
- 146 - BILLARD DEMO
- 147 - AMERICAN DEMO #1
- 148 - ANIMATION VOYAGER (1MG)
- 149 - ANIMATION 3D TECSOFT

BON DE COMMANDE

DISQUETTES DE DEMOS X 20 F	F
DISQUETTES FISH X 15 F	F
DISQUETTES AMICUS X 15 F	F
DISQUETTES FAUG X 15 F	F
DISQUETTES ADVANTAGE X 15 F	F
CATALOGUE PDS SUR DISK X 10 F	F
OPTION "ENVOI EN RECOMMANDE" = 15 F	F
OPTION CONTRE REMBOURSEMENT = 45 F	F
TOTAL GENERAL	F

NOM ET PRENOM

ADRESSE

REGLEMENT JOINT :

LA GUERRE MANX / LATTICE

DES NOUVELLES DU FRONT

Effectivement, la guerre des compilateurs C continue. Cette fois-ci, LATTICE a sorti l'artillerie lourde. Le 5.0 serait excellent. Nous n'avons pas encore pu le tester mais, par l'intermédiaire du réseau USENET (dont nous parlons par ailleurs), nous avons pu obtenir quelques précisions.

Le MANX 3.6 est un excellent compilateur (fiable, générant un code optimisé, et, surtout, qualité unanimement citée, rapide). Ses seuls défauts par rapport au LATTICE 4.0 étant d'après l'enquête:

- Des bibliothèques moins complètes
- Une documentation moins bien faite mais néanmoins très honorable.

Pour être exact, il faut préciser que, si le MANX est TRES rapide, le LATTICE est quand même d'une vitesse tout à fait satisfaisante. D'autre part, ceux qui trouvent que leurs compilations sont trop longues ont tout faux : utilisez la compilation séparée; elle est faite pour ça! Repos.

- Le LATTICE 5.0 marque un saut technologique, à l'aube du XXI^e siècle, mon cher Grichka. Il apparaît ainsi supérieur au MANX bien que comportant quelques petits bugs de jeunesse. Il semble que ceux-ci soient très rapidement corrigés dans une version 5.01 qui sera envoyée à tous les possesseurs de la version 5.0. Les principaux retards par rapport au MANX ont été comblés:

- Il dispose d'un debugger qualifié de "fantastique", un gros calibre
- Les utilitaires se révèlent très proches du standard Unix avec, en particulier grep, wc, touch, files (find en unix), splat (sed), lmk, un assembleur et le LSE (Lattice Screen Editor), un éditeur compatible avec le compilateur. Il vous permettra de compiler sans quitter le champ de bataille (l'éditeur), ni avoir à se battre avec 36 CLIs à la fois.
- Une documentation "excellente" (Tout le monde est d'accord là-dessus)
- L'utilitaire Make est maintenant livré mais je voudrais vous mettre en garde contre cette tarte à la crème : pour fonctionner correctement, cette commande a besoin de connaître les dates de dernière modification des fichiers; il faut donc absolument que vous disposiez d'une horloge interne permanente sinon, capitulez, cela vaut mieux.

- Le compilateur proprement dit dispose de nombreuses options qui permettent, dans un contexte particulier, d'améliorer ses performances ainsi que celle du code généré. On peut même trouver qu'il y a tellement d'options qu'il est difficile de s'y reconnaître. Les exécutables produits par le compilateur sont plus longs que ceux du MANX mais aussi plus rapides, environ 30% dans certains cas grâce à une meilleure gestion des appels de fonctions, les paramètres étant passés directement dans les registres et non plus sur la pile. L'optimiseur doit permettre de gagner encore jusqu'à 40% sur la vitesse de l'exécutable mais j'insiste sur le mot "JUSQU'A".

LATTICE 5.0 : LE COMPILO QUI "VA BIEN"

En conclusion, c'est maintenant LATTICE qui est en tête. Cependant, si vous envisagez un investissement dans un compilateur LATTICE, assurez-vous bien qu'il s'agit du 5.01. La contre-

Quelle connerie la guerre !



attaque de MANX sera certainement terrible; le MANX 4.0 est attendu pour ce Printemps.

Rendez-vous le mois prochain pour la suite des combats (Les deux belligérants nous ont assuré qu'ils n'auraient pas recours aux armes chimiques). Vivement que l'on teste les versions 7.65 et 11.43.

Nous profitons de l'occasion pour saluer nos pauvres congénères militaires mais néanmoins amis, en "renforts" à Oliver, Châteauroux, Mérignac, Mont-de-Marsan, et dont ce journal est la seule nourriture spirituelle.

Nous allons d'autre part questionner le réseau à propos du C++ de LATTICE afin de vous parler bientôt de ce nouveau langage à la mode sur les plages Californiennes.

En direct du théâtre des opérations

Général BATCHMAN

Correspondant de guerre sur le front MANX/LATTICE, Ancien combattant au service du C.

PS: *Dommage que je n'aie pas été dans la marine, j'aurais peut-être été Commodore...*

re-PS de YETi : *Moi, je préfère le MANX, la boîte est plus jolie.*

LE COIN C: L'EPOPEE DES GADGETS

PETIT RETOUR EN ARRIERE

Lors du premier article sur la structure des gadgets (cf Anews n°8), je vous avais signalé 4 drapeaux complètement fous dans le champ Activation de la structure Gadget. Je n'étais pas arrivé à trouver la signification de TOPBORDER, BOTTOMBORDER, LEFTBORDER et RIGHTBORDER. Ayant posé cette question sur le réseau USENET qui relie les grands systèmes informatiques Unix dans le monde entier, je peux aujourd'hui vous livrer la réponse de Michael Van Elst, de l'université d'Erlangen, en Bavière. Ces flags ajustent la taille de la bordure en question de la fenêtre à celle d'un gadget inclus dans la même bordure. Mais ceci n'a aucune conséquence visible; à vrai dire, je me demande toujours quelle est l'utilité... Malgré tout, si votre gadget chevauche plus ou moins la bordure de la fenêtre, vous pouvez vérifier en scrutant la variable Window->BorderRight (si vous avez choisi RIGHTBORDER) que la taille de la bordure de droite de cette fenêtre varie bien suivant la position du gadget. Je ne crois pas que tout ceci ait beaucoup d'intérêt; donc, on passe tout de suite à quelque chose de plus intéressant.



APPLICATION DE LA PROGRAMMATION ORIENTEE OBJET

Voici un bon moyen d'épater vos copains ou de briller en société: la programmation orientée objet est le dernier style à la mode dans les universités. Quels sont ses avantages? Au niveau du code généré, aucun. Le programme n'est pas plus rapide; il occupe autant de mémoire. Mais la source n'est plus du tout du type des programmes C courants. L'intérêt de ce style de programmation est de pouvoir manipuler des objets de tous les types de la même façon, sans se préoccuper justement de leur type. Ceci induit beaucoup de propriétés mais ne se justifie que dans de grands programmes. Néanmoins, et pour en revenir aux gadgets, nous allons voir comment ce style de programmation peut nous simplifier la vie mais, ne nous leurrons pas, ce n'est qu'un petit aperçu des possibilités.

Il faut ici parler des pointeurs de fonction en C car le Chozo Kid ne l'a pas fait dans son initiation.

Une fonction en C se compose de deux parties:

- Le code, c'est-à-dire les instructions de votre programme;
- La valeur de retour qui est une variable du type de la fonction (int, char, etc.).

Le principe est que chaque fois que vous appelez votre fonction par f(), vous provoquez son évaluation: le code est exécuté et la valeur de retour est placée dans la variable f(). L'appellation f désigne l'adresse de la fonction. Vous pouvez donc manipuler des fonctions par l'intermédiaire de leurs pointeurs.

Maintenant, rappelez-vous comment on sait qu'un gadget est sélectionné:

nous avons mis son numéro dans un champ de la structure. Lorsque l'événement survient, on récupère ce numéro, puis appelle la fonction correspondant au gadget par un switch[...]. Pour chaque gadget, le programmeur doit écrire dans le switch l'appel de la fonction à appeler (cf A-NEWS n°10).

Imaginez quand votre programme évolue: si vous ajoutez ou enlevez des gadgets, il faut modifier les appels des fonctions de traitement. Or, Vous oublierez TOUJOURS de modifier quelque chose dans les switch, ou ailleurs. Ne rigolez pas, c'est l'intérêt principal de la programmation orientée objet: faciliter la maintenance.

Supposez maintenant que vous placiez dans chaque gadget un pointeur sur la fonction qu'il déclenche. Lorsque vous êtes prévenu qu'un gadget a été activé, vous appelez directement cette fonction; vous n'avez plus besoin de déterminer quel est le gadget activé. Dans les langages orientés objet, on appelle cette fonction une **METHODE**.

Pour résumer, il n'y a plus besoin de switch; quand un gadget change d'état, on reçoit l'adresse de sa structure qui contient l'adresse de la fonction à appeler. Ouf! Ce sera plus clair le mois prochain dans le programme d'exemple car, depuis que j'écris, la place commence à se faire rare. Retenez quand-même l'intérêt es-

sentiel de ce principe: si vous voulez ajouter un gadget, vous ajoutez sa structure et sa méthode: vous n'avez plus à toucher au switch puisqu'il n'existe plus!

Ceci n'est qu'un petit aperçu des possibilités de la programmation orientée objet (on dit aussi dirigée par les données) mais il montre sur notre sujet que cela facilite grandement la maintenance des programmes.

Le mois prochain: le programme d'exemple. Si vous avez accès au réseau USENET, vous pouvez me contacter: mon adresse est <olva@inria!geocub>.

BATCHMAN orienté gadgets

Un Romeo vaut mieux que deux Rapidos (en saison sèche)

Bon ben voilà je reprends les rennes de notre traineau initiatique et en avant la zikmu.

Voici donc un petit exemple d'utilisation du système de fichiers sous Amigados. Votre mission, si vous l'acceptez, consistera à écrire la commande **COPY**, nous l'appelons CP entre nous, et non pas à copier la commande écrire.

Syntaxe CP fichier1 fichier2 ou bien CP fichier1

CP fichier1 fichier2

recopie le contenu du fichier1 dans le fichier2 alors

que

CP fichier1

affiche le contenu du fichier à l'écran (équivalent de la commande **TYPE**).

Les commentaires sont entre /* commentaires */ et sont ignorés: vous n'avez donc pas besoin de les taper.

#include <stdio.h>

/* stdio.h fichier qui contient les définitions pour les standard input output: stdin = 0 c'est le clavier, stdout = 1 c'est l'écran et stderr = 2 c'est l'écran pour les messages d'erreur uniquement */

#include <fcntl.h>

/* définition des différents modes d'ouverture des fichiers (entre autre) */

void copy (fd1, fd2)

/* fd1 et fd2 sont les 2 "file descriptor" nécessaires à la copie. Ce sont les numéros des canaux alloués par le système de fichier (SDF). fd1 pour le fichier en lecture et fd2 pour le fichier en écriture. fd1 et fd2 sont les paramètres d'appel de la fonction copy et il doivent être déclarés avant le { */

int fd1,fd2; {

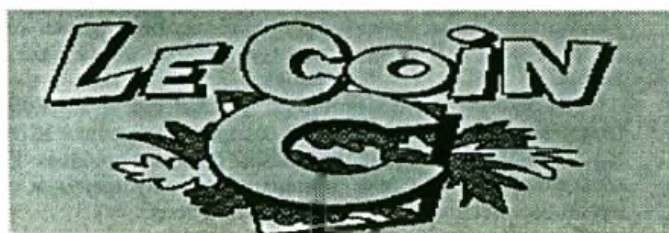
 nblu;

/* Nombre de caractères lus par la fonction read */
 char buff[512];

/* Tampon pour le stockage temporaire des données en mémoire */

 while (nblu = read (fd1, buff, sizeof buff))
 write (fd2, buff, nblu);

/* Ici nous trouvons une particularité du C qui permet de



faire une affectation dans un test, c'est le résultat de cette affectation qui sert à faire le test. Tant que `nblu != 0` lire autant de caractères que peut en contenir le tampon (`sizeof buff`) et les écrire dans le deuxième fichier; en effet l'instruction retourne le nombre d'octets lus normalement c'est la taille du tampon moins si on est rendu à la fin du fichier et 0 si tout a été lu. L'instruction `sizeof` retourne la taille en octets de la "structure" que l'on lui passe en argument (ce peut aussi être une variable (comme `buff`) ou un type (int par ex)) */

```
main ( argc, argv )
```

```
int argc;
```

```
char *argv[];
```

/* `argc` et `argv` sont les 2 variables qui permettent à un programme de récupérer les paramètres d'appel s'il a été lancé depuis le CLI. `argc` contient le nombre d'arguments passés au programme + 1. ex: `cp toto tata -> argc = 3` (2 arguments plus le nom de la commande).

`argv[i]` contient un pointeur vers la chaîne de caractères du ième argument. `argv[0]` est le pointeur vers le nom de la commande, c'est à dire CP, `argv[1]` = pointeur sur "toto" et `argv[2]` = pointeur sur "tata" */

```
int fd1, fd2;
```

/* Déclaration des 2 descripteurs de fichiers qui comme vous pouvez le constater sont des entiers */

```
if ( fd1 = open ( argv[1], O_RDONLY ) ) == -1 )
```

/* Si `fd1` vaut -1 le fichier ne peut pas être ouvert en lecture (`O_RDONLY`) sinon `fd1` contient le numéro du canal ouvert sur le fichier. `argv[1]` est le pointeur sur la chaîne qui contient le nom du premier fichier passé en argument. */

```
fprintf ( stderr, "Il n'y a pas de fichier: %s", argv[1] );
```

/* Écrire sur la sortie standard des messages d'erreur (`stderr`) le message : Il n'y a pas de fichier ... Le format `%s` indique une chaîne de caractères il faut passer un pointeur sur la chaîne à afficher (`argv[1]`). Remarque: `fprintf` est équivalent à `printf` mais en considérant l'écran comme un fichier. `printf(...)` est en fait équivalent à `fprintf( stdout, ... )` */

```
else {
```

```
if ( argc == 2 ) fd2 = 1;
```

/* Si `argc = 2` cela implique qu'il n'y a qu'un seul argument. `nb arg = argc - 1`. `fd2 = 1`. Il faut écrire sur l'écran, c'est `stdout`, sortie standard sur l'écran */

```
else fd2 = creat ( argv[2], S_IWRITE );
```

/* Sinon création du fichier dont le nom est le deuxième argument de la commande CP. Nota si le fichier existe déjà il ne sera pas créé mais il sera remplacé donc à utiliser avec précautions */

```
copy ( fd1, fd2 );
```

/* Copie du fichier 1 dans le fichier 2. Remarquez que l'écran est considéré comme un fichier */

```
close ( fd1 );
```

```
/* Fermeture du premier fichier */
```

```
if ( argc == 2 ) close ( fd2 );
```

/* Fermeture du deuxième fichier si il y a eu deux arguments de passés à la commande */

```
}
```

NOUVELLES INSTRUCTIONS

`fprintf` : équivalent de `printf` mais dans un fichier spécifié (ici la sortie standard des messages d'erreurs `stderr`)

syntaxe `fprintf(file descriptor, format)`.

Remarquez que la syntaxe de `printf` est `printf(format)`.

`open` : ouverture d'un fichier syntaxe `fd = open( nom, mode )`

ou nom est un pointeur vers la chaîne de caractères qui contient le nom du fichier et mode le mode d'ouverture.

Si il y a une erreur `open` retourne -1 sinon il retourne le numéro du canal alloué, `fd` est le numéro du canal ou -1.

Différents modes:

`O_RDONLY` lecture uniquement.

`O_WRONLY` écriture uniquement.

`O_RDWR` lecture et écriture.

`O_APPEND` ajout en fin de fichier.

`O_CREAT` si le fichier n'existe pas il est créé.

`O_TRUNC` le fichier est tronqué à la longueur 0.

`O_EXCL` si le fichier est ouvert avec `O_EXCL` et `O_CREAT` et qu'il existe déjà `open` retourne -1.

Pour sélectionner plusieurs de ces modes utilisez le | qui est le ou logique ex : `open("mon_fichier", O_EXCL | O_CREAT)`

`creat` : création d'un fichier syntaxe `fd=creat( nom, mode )`

Différents modes :

`S_IWRITE` écriture.

`S_IREAD` lecture.

0 lecture et écriture.

`fd` contient le numero du canal ou -1 si erreur.

`close` : ferme un fichier ouvert avec `open`. Syntaxe `close ( file descriptor )`

`read` : lecture dans un fichier.

Syntaxe `nblu = read ( file descriptor, buffer, taille du buffer )` ou `buffer` est un pointeur vers un buffer `nblu` est le nombre de caracteres lus par `read`.

`write` : écriture dans un fichier.

Syntaxe `nbec = write ( file descriptor, buffer, taille du buffer )` ou `buffer` est un pointeur vers un buffer `nbec` est le nombre de caracteres écrits.

Et voilà il ne vous reste plus qu'à copier et recopier les fichiers qui vous intéressent. Sur ce à très bientôt pour la suite de nos aventures palpitantes.

PS: Si vous utilisez un AZTEC C il suffit de changer `O_RDONLY` par "r" et `S_IWRITE` par "w" et le tour est joué, vous pouvez aussi chercher dans le manuel ou les include quel sont les noms des flags correspondants à ceux du LATTICE.

LE COURIER DU COIN C

Pour le FAXeur fou si tu as le message `UNDEFINED SYMBOL` au linkage c'est que le linker ne trouve pas la fonction en question dans les librairies spécifiées. Dans ton cas c'est vraisemblablement `lc.lib` qui manque. il faut linker comme suit `BLINK FROM lib/c.o, fichier.o TO fichier LIB lib/lcm.lib, lib/lc.lib, lib/amiga.lib` `CHP SMALLCODE SMALLDATA ADDSYM`

Enfin nous avons reçu un nouvel utilitaire de Michel Laliberté (l'auteur de *am-pc*) avec quelques semaines de retard (merci monsieur PTT). Cette fois ci c'est un "déplanteur" qu'il a appelé *S-R* (search and rescue) et c'est à lui que revient le droit de vous le présenter.

"Vous venez d'achever d'éditer un texte mais v'là-t-y pas que vous l'effacez accidentellement ou, pire encore, l'ordinateur plante. Après le reset, tout est perdu, croyez-vous. Hé bien non! *S-R* peut rescaper votre texte perdu dans la mémoire."

S-R sera bientôt disponible en téléchargement sur DEEP (sources code et mode d'emploi) car malheureusement le listing en ASM est trop long pour passer dans nos colonnes. Encore merci à Michel pour ce petit utilitaire sympathique qui rendra bien des services à nombre d'entre nous.



WITH FR.A.U.G YOU CAN



Après avoir écumé l'abondante presse spécialisée sur l'Amiga, d'un commun accord entre nous même, nous avons décidé qu'il fallait faire quelque chose. Après des brainstormings incessants, l'idée d'un club national a jailli. **French Amiga User Group**, ou **FRAUG** est le club des utilisateurs Amiga.

Comme cela existe pour bien d'autres marques déjà, sauf que dans notre cas celui-ci se veut entièrement indépendant de la firme Commodore, bien que cela serve leurs intérêts. Ce club offre à ses adhérents toute une série de services, dont la liste non exhaustive suit:

Le Journal de FRAUG Pour commencer, il aura une parution bimestrielle et ne sera bien évidemment pas disponible en kiosque, car il sera envoyé gratuitement aux adhérents, à titre de presse associative. Dans celui-ci, vous trouverez une masse d'informations percutantes, des tests et bidouilles en hard, softs, des reportages, de l'initiation, ... bref un journal où chacun pourra y trouver des renseignements quelque soit son niveau et même participer en nous envoyant ses découvertes ou ses articles. Exemple du premier numéro qui sort au mois de février: FFS, Maxiplan, extension mémoire, bidouille hard, Falcon, vidéo, etc...

Le service DP. Certains d'entre vous ne connaissent pas encore ces disquettes contenant des foules de programmes intéressants. Ces programmes vous sont offerts par leurs auteurs qui ne veulent pas les commercialiser. La très célèbre série FISH contenant plus de 160 disquettes à ce jour, ainsi qu'une série de disquettes de démonstration des capacités de votre machine et les disquettes Advantage, sont proposés aux adhérents pour la somme de 15 Francs (frais de port et support double face compris).

Les disquettes GOUROU: Les disquettes GOUROU (compilation des meilleurs programmes de domaine public, actuellement sorties les #1, #2, #3, #4, HS #1 et HS #2) continue leur parution habituelle et sont ramenées au prix de 30F port et support compris pour les adhérents. De plus, 5F par dis-

quette sont toujours reversés aux créateurs de DP français y figurant. Continuez d'ailleurs à nous envoyer vos programmes, graphismes et musiques à l'adresse des GOUROUS.

La Digitalisation d'image: Si vous voulez votre photo, dessin ou tableau sur votre écran d'Amiga, no problème. Les digits sont au format 320X512 en 4096. Bien entendu, vous pourrez les retoucher ou changer de résolution avec un logiciel approprié. Son prix est de 25F pour une digit et de 65F pour 5 digits, port et support compris (les documents vous seront retournés).

Les Réductions: Dans un premier temps, certains produits annoncés dans le journal bénéficieront de réductions. De plus, certains magasins reconnaissent déjà la carte FRAUG et offre des pourcentages de remise. Ils seront bien évidemment cités dans le journal.

Le porte Voix: Vous avez quelque chose à dire, vous désirez être entendu ou faire passer un message... FRAUG vous servira d'intermédiaire auprès de Commodore France, et des différents clubs.

Bon, maintenant on vous explique comment vous engager dans la plus grande aventure de la civilisation humaine.

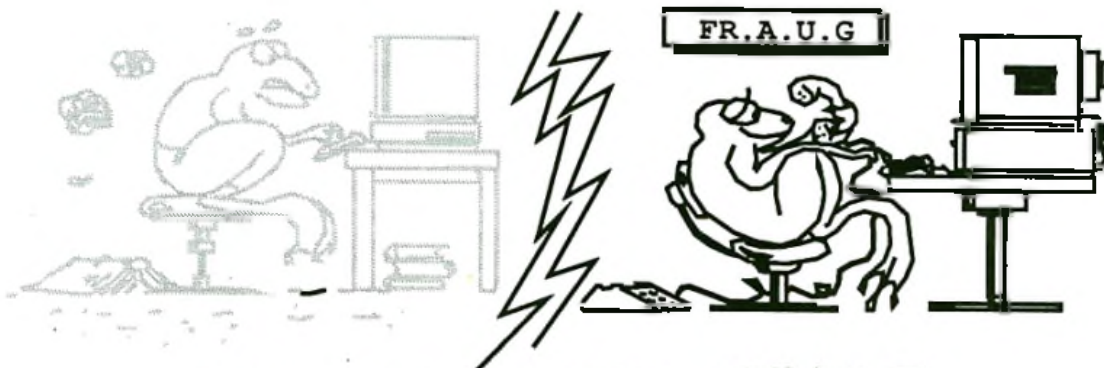
FRAUG La cotisation à FRAUG est de 200F par an par chèque ou mandat à l'ordre de FRAUG.

En retour, vous recevrez votre carte adhérent et divers renseignements sur les services.

Voici nos coordonnées:

FRAUG
BP 64
64202 BIARRITZ CEDEX
Tél: (16) 59-41-17-91

Vous pouvez aussi nous joindre ou obtenir les derniers renseignements sur la rubrique FRAUG du serveur DEEP, 3615 DEEP.



NE RESTEZ PLUS DANS L'OMBRE



Et maintenant C de l'assembleur

Bon et puis tiens dans la foulée puisque LITTLE ZEUS nous a quitté un petit peu d'assembleur.

Revenons à la compilation séparée (voir n°7). Je tiens ici à préciser que les utilisateurs de K-SEKA ne PEUVENT PAS linker leur fichier en asm avec des fichiers C compilés. De même les fichiers générés par le LATTICE et l'AZTEC sont incompatibles. Utilisez donc l'assembleur qui est vendu avec votre compilateur. Seule exception ASSEM l'assembleur du kit développeur qui utilise blink et est donc compatible LATTICE.

Ce qu'il faut absolument savoir sur les appels de fonctions en C et en ASSEMBLEUR. Le compilateur passe les arguments par la pile et ceci de droite à gauche.

EX : si on écrit Kill(Atari,vite); le compilateur empilera vite puis Atari et enfin fera un jsr _Kill.

Bon et maintenant comment récupérer les arguments en ASM.

Il suffit d'utiliser un adressage indirect avec déplacement, en sachant que lors de l'exécution d'un jsr le PC est incrémenté de 6 pour pointer sur l'instruction suivante à exécuter (2=1 mot pour l'instruction et 4 pour l'opérande qui est une adresse) puis est sauvegardé sur la pile (c'est l'adresse de retour utilisée par rts qui la dépile et fera un jmp à cette adresse). Quand on sauvegarde sur la pile il faut prédécrémenter le pointeur de pile qui pointe toujours sur la dernière valeur empilée. Pour sauvegarder sur la pile on utilise un adressage indirect prédécrémenté de la forme :

```
move.l d0,-(sp)
```

De même pour dépiler il faut postincrémenter le pointeur de pile (qui est en fait le registre a7, on peut donc écrire indifféremment a7 ou sp)

```
move.l (sp)+,d0
```

Pour avoir accès au premier argument il suffit d'écrire

```
move.l 4(sp),d0
```

le déplacement est de 4 ce qui correspond à l'adresse de retour qui a été empilée par le jsr.

Bon pour le 2^{ème} c'est pareil sauf que si le premier argument est un entier court on écrira

```
move.l 6(sp),d0
```

et si c'est un pointeur ou un entier long

```
move.l 8(sp),d0
```

déplacement de 4 ou 4 + 2 suivant la taille du premier paramètre.

Bon maintenant voyons le mécanisme inverse : appel du C depuis l'assembleur.

Ex appel de la fonction déclarée comme suit :

```
void triche(arnaque,vol)
```

```
short int arnaque;
```

```
long vol;
```

le code sera de la forme

```
move.l d0,-(sp)
```

```
move.w d1,-(sp)
```

```
jsr _triche
```

```
addq.w #6,sp
```

Que vient faire ce addq ??? c'est très simple incrémenter le pointeur de pile est la méthode la plus rapide pour "dépiler" donc on additionne le nombre d'octets que l'on a empilé au SP.

On aurait pu écrire

```
move.w (sp)+,d1
```

```
move.l (sp)+,d0
```

Ce qui aurait eu le même effet à part que l'on récupère dans les registres les valeurs passées en paramètre et que l'exécution est plus lente. De plus il n'y a pas de réel intérêt car les fonctions en C mettent en place une zone de pile dans laquelle elles sauvegardent le contexte donc pas besoin de dépiler pour récupérer le contexte (quoi que quelques fois ??).

Une dernière remarque si vous appelez une fonction en ASM qui sauvegarde des registres (ce qui est plus prudent)

```
EX : movem.l d0-d3/a1,-(sp)
```

Il faut modifier vos déplacements pour accéder aux paramètres ces déplacements deviennent 4 + nombre_de_reg_sauvegardés * 4 soit ici 4 + 5 * 4 = 24 donc l'accès au premier paramètre se fait via

```
move.l 24(sp),d0
```

nota : n'oubliez pas de restituer le contexte par :

```
move.l (sp)+,d0-d3/a1
```

Enfin un dernier mot si vous utilisez l'AZTEC C pas de problèmes vous avez SDB pour suivre l'exécution en ASM mais si vous utilisez le LATTICE C compilez avec l'option -d (ic1 -d ...) puis linkz avec le flag ADDSYM au lieu de NODEBUG cela vous permettra d'utiliser METASCOPE qui est un débogueur compatible LATTICE. Il permet de visualiser la table des symboles, l'exécution en mode trace pas à pas, de modifier les registres de voir la mémoire en hexa ou désassemblée, de modifier la mémoire, de placer des points d'arrêt enfin tout quoi qui faut pour travailler correctement en ASSEMBLEUR. Pour l'utiliser : ouvrez la table des symboles, cherchez _main, cliquez sur son adresse et pressez les touches amiga b. Vous avez installé un break point faites amiga g et l'exécution s'arrêtera au début de votre programme. METASCOPE permet même de modifier directement le code en mémoire (comme K_SEKA mais en cliquant sur une instruction il demande par quelle autre instruction on veut la remplacer) il ne lui manque qu'une option Save, dommage.

Bon sur ce je vous quitte à regret MAIS SURTOUT N'OUBLIEZ PAS NOTRE NOUVEAU SERVICE SUR MINTEL 36 15 DEEP et pour tous problèmes bal ROMEORAPID ou BATCHMAN. Arrivée d'air chaud.

ROMEO ENFAITROP

"Comment j'ai fini par accepter d'écrire dans A-News". Encore des révélations bouleversantes d'EL YETI

Mon premier livre "réussissez glaces et sorbets avec votre micro-ondes" fut un cuisant échec. A l'époque où tout le monde écrivait des bouquins sur les voyages au Tibet, je travaillais sur un roman racontant les aventures d'un sherpa parti visiter les volcans d'Auvergne. J'avais du mal à cerner mon public. Enfin, après des années de tentatives infructueuses, je parvins à être invité à Apostrophes pour mon "étude sur les retombées géophysiques de la pensée de Roland BARTHES au sein d'un troupeau de purks". Malheureusement, l'émission fut annulée à cause d'une grève surprise d'une certaine classe de personnel technique. Fou de douleur, j'écrivis une lettre d'insultes à Carali, qui, suite à un kiprko, atterrit à Eymet. Un mois plus tard, je recevais une lettre d'embauche et une autre de menace.

I wanna C that, in fact, well, I mean

EL YETI

ne favorise pas les caries



Mes cher(e)s Amigâdos,

Vous serez peut-être surpris de la date de cette édition de ma Newsletter qui suit la précédente de quelques jours.

Je reviendrai des Etats-Unis seulement le 20 janvier prochain et donc pas à temps pour pouvoir écrire ma newsletter à mon retour car il serait trop tard pour la faire parvenir en temps à l'éditeur de A-news pour le numéro qui doit sortir en février. Pour ne pas vous en priver je suis donc obligé de l'écrire maintenant.

Vous remarquerez aussi que cette fois ma Newsletter a seulement huit pages au lieu que les 12 habituelles. D'un côté cela *soulage* mon emploi du temps qui est déjà très chargé. D'un autre côté cette *réduction* épouse le désir de Bruce Lepper et Rod Craig, éditeurs de A-news, qui m'ont demandé de réduire le nombre de pages occupées par moi à l'intérieur de leur revue.

Je crois que Bruce vous donnera des explications en plus, mais la substance est fort simple: vous désirez plus de pages; l'éditeur doit faire face à des contraintes qui l'empêchent (pour le moment) de vous offrir une revue plus étoffée.

Etant donné donc que pour l'instant le nombre de pages d'A-news ne peut pas être augmenté, Bruce m'a demandé de réduire celles de ma Newsletter (de 12 à 8) pour faire place à de nouveaux collaborateurs.

De ce que j'ai pu comprendre, l'éditeur désire améliorer le contenu de sa revue; c'est donc dans cette optique qu'il a décidé de faire appel à de nouveaux collaborateurs auxquels (même si je ne les connais pas) je "cède" volontiers une partie de mes pages *"dans l'intérêt supérieur"* de A-news.

Je tiens à préciser que je ne suis pas en train de me détacher de A-news, ni de songer à vous "quitter". Il s'agit de l'évolution normale de la vie d'une revue qui aimerait satisfaire tous les désirs de ses lecteurs, tandis que dans la réalité elle doit faire face aux contraintes dictées par les circonstances.

J'espère que mes "fans" ne seront pas trop déçus car ils savent combien et jusqu'à quel point j'ai lutté pour soutenir l'Amiga; combien j'ai fait pour la faire connaître et avec quel dévouement je continue à le faire. Même si cela a l'air d'un paradoxe, l'on pourrait dire que ma mission sera accomplie seulement le jour où je serai devenu totalement inutile.

Tout cela dit, je vous renvoie au nouveau directory.

DIRECTORY

Anny Funny	page 2
Concours ABC	page 2
Règles du concours	page 2
New Virus	page 3
P I X A R	page 3
NeXT time, please!	page 4
Amigalement Vôtre	page 4

Annexe: Nouveautés PDS et Bon de Commande



Anny Funny

Les fans d'Anny Funny, qui nous a offert de belles "reviews" de jeux dans les numéros précédents de A-news, m'ont demandé si je sais où elle s'est cachée.

Rassurez-vous mes amis, elle ne se cache pas. Tout simplement Anny Funny me prie de vous informer que, pour elle, cette saison est toujours terriblement chargée. Cela ne lui laisse pas le temps pour écrire ses articles.

J'ai obtenu sa promesse solennelle que dès qu'elle aura plus de temps, elle nous offrira à nouveau "sa page" à laquelle nous étions désormais habitués.

Concours ABC

Sauf si vous lisez A-news pour la première fois, vous devriez déjà savoir que **ABC** veut dire **AmigaBasic Contest**. Il s'agit d'un concours permanent que j'ai organisé et dont les règles sont annoncées (une fois de plus) en pied de page. Je m'attends un déluge de mini-programmes car j'ai plein de primes à distribuer.

En réalité la liste des primes disponibles est dé-

Pour vous encourager encore plus et pour vous montrer ce qu'on peut faire avec quelques lignes j'ai voulu publier un exemple. Une idée à développer bien sûr; il ne s'agit pas d'un programme "complet". Vous pouvez l'améliorer avec des fonctions "propres" tel que "Click to exit" ou l'épicer avec une fonction *random* pour le choix des couleurs. Vous remarquerez aussi que le programme contient des valeurs qui sont fausses en fonction de la dimension réelle d'une fenêtre AmigaBASIC. A la sortie aussi il y a le *screen* qui reste ouvert... (tapez **SCREEN CLOSE 1** dans la fenêtre BASIC avant de sortir).

Tout cela est intentionnel pour deux raisons: la première: vous donner un exercice; la deuxième c'est pour vous montrer que ce que fait un programme représente seulement la moitié du travail; l'autre moitié consiste dans la mise au

point étoffée et je suis heureux de pouvoir vous annoncer que cette fois (en plus des autres) nous avons un **sponsor** d'exception: rien de moins que **Discovery Software**!

En effet **Nancy Picard**, qui dirige le secteur Marketing et Public Relations, a eu la gentillesse de nous mettre à disposition deux produits: **HYBRIS** (un joli jeu d'arcade) et **V.I.P.** (Virus Infection Protector). J'en suis spécialement content car il n'arrive pas tous les jours qu'un éditeur du niveau de **Discovery Software** prenne en considération une petite newsletter privée telle que la mienne, surtout si étrangère. (Thanks a lot, Nancy!)

Bon, pour vous inciter à participer à ce concours, je vous donne ici la liste complète des primes actuellement disponibles:

- Arkanoid
- Hybris
- V.I.P.
- The Director (!)

Voyez?! Un beau programme tout neuf vous attend en échange d'un poignée de lignes en AmigaBasic. Qu'attendez-vous donc? Envoyez-moi vite votre disquette. Celui qui gagne en premier choisira en premier...

point de son utilisation. (Mini-tip on the fly: moi, j'utilise **ED** à la place de l'éditeur de l'AmigaBASIC que je trouve d'une lenteur abominable...).

```
100 SCREEN 1, 320, 200, 3, 1
111 WINDOW 2, "KALEIDOSCOPE Lo-Res Amiga
Version", , 28, 1
200 FOR P = 0 TO 159 STEP 2
300 COLOR 4, 3
400 LINE ( P,0 ) - ( P*2, 199 )
410 LINE ( 315-P,0 ) - ( 315-P*2,199 )
420 LINE ( P,199 ) - ( P*2,0 )
430 LINE ( 315-P,199 ) - ( 315-P*2,0 )
500 COLOR 5
600 LINE ( P+1,0 ) - ( P*2+1,199 )
610 LINE ( 314-P,0 ) - ( 314-P*2,199 )
620 LINE ( P+1,199 ) - ( P*2+1,0 )
630 LINE ( 314-P,199 ) - ( 314-P*2,0 )
920 NEXT
999 END
```

ABC - Règles du concours

Pour participer il suffit d'envoyer un programme en AmigaBASIC à ce ma... (le nom est effacé) ou à ce... (le nom est effacé). Ce que vous voulez, quel que soit son sujet ou sa fonction, sera accepté mais... il y a une restriction: votre programme doit tenir dans une fenêtre standard de 28 lignes avec un maximum de 77 caractères par ligne. Vous ne pouvez pas faire appel à des commandes telles que "random" ou "screen" ou à des fonctions qui ne sont pas fournies par le langage AmigaBASIC. (Il va de soi qu'il est interdit d'utiliser des programmes originaux écrits par vous ou par quelqu'un d'autre.)

Et qui est-ce qui gagne? Les logiciels pour votre Amiga... (le nom est effacé).

à préciser qu'il s'agit des originaux seuls!

Pour gagner la procédure est simple: si le programme que vous m'envoyez est publié, vous avez gagné. A ce moment-là vous aurez le droit de choisir parmi les primes disponibles celle que vous préférez.

Je garantis personnellement la mise à disposition de primes. De toute façon la liste des "sponsors" et des primes mises à disposition sera gardée soigneusement à jour et publiée dans chaque nouveau numéro de CAN.

Pour participer il suffit de m'envoyer une disquette avec votre programme. Si vous le souhaitez vous pouvez mettre plusieurs programmes sur la même disquette. Sa disquette indiquera très clairement

vos coordonnées (nom, adresse, téléphone). Les disquettes "gagnantes" resteront dans mes archives, preuve de votre participation; les programmes publiés seront attribués au Démon de l'Édition, mais la copie originale sera envoyée au Démon de l'Édition de mon édition et de l'auteur. (Les disquettes "non-gagnantes" seront rendues aux auteurs.)

Tout ce que j'ai dit là-dessus est permanent et concourent à la mise en place de la première édition du concours entre Février et Mars prochains (selon les dates de la disquette).

A vos claviers mes chers Amigadards car, en plus des primes vous aurez droit aussi à la gare!

Nouveautés PDS - Mise à jour du catalogue au 22 avril 1987 - (Addendum du 22 Décembre 1988)

Le nouveau catalogue PDS (AmiCat) vient d'être publié dans le tout dernier numéro de ma Newsletter (A-news N° 10) et il est déjà nécessaire de publier une mise à jour.

Fred FISH nous a préparé 10 (J'ai bien dit dix!) nouvelles disquettes. Voici la liste avec leur contenu en forme très succincte:

- FISH 163** **Five in Line** le jeu du Morpion - Rapide et avec source
MachII Version 2.4c - update de la Fish 130: HotKeys, Sunmouse, Click to Front, PopCLI et autres choses encore.
MemTrace Pour développeurs. Routines pour debugguer les allocations mémoire. (C'est le remède contre le "Free Twice" ou un oubli de déallocation).
ReadMeMaster Nouveau genre de catalogue Fish sous forme de repertoire par mots clé. Très rapide (le repertoire comprends le contenu des disquettes Fish du #0 au #154).
View Nouveau text reader; simple mais efficace avec reconnaissance automatique d'un écran PAL.
- FISH 164** **C-Function** pour programmeurs en 'C'. A ajouter à votre librairie. Avec source et un petit programme démo.
Disksalv Version 1.3 - update de la Fish 20. Pour récupérer des fichiers d'une "trashed diskette". Il comprends aussi une fonction undelete.
Hed Petit éditeur de texte, plus facile qu'ED.
NewZap Version 3.18, update de la Fish 58.
Zoo Version 2.0 - update de la Fish 136.
- FISH 165** **ConMan** version 1.3 - update de la Fish 133
Parsnag pour effectuer la séparation de couleurs sur une EPSON JX-80
PlotView uniquement d'intérêt pour ceux qui utilisent le système UNIX, s'ils disposent de fichiers Plot et qu'ils désirent les visualiser sur Amiga.
- FISH 166** **AutoGraph** Ce programme vous permet d'entrer la consommation de votre voiture et les kilomètres effectué et il vous affiche un graphique comparatif de la consommation sur les différents périodes. Il vient avec le code source, il peut donc être modifié pour être employé dans d'autres tâches qui nécessitent d'un graphique.
Cref Pour générer des références croisées d'un programme C (Update de la Fish 103), avec source
MultiCalc version 1.0 - Calculateur de grande précision (décimaux de 50 jusqu'à 3000 chiffres). Il peut utiliser des numéros allant jusqu'à 30000 chiffres. Etonnant! (La source peut être demandée à l'auteur)
Stevie version 3.0 Editeur de texte, d'origine ST, pour UNIX. Pour masochistes. Avec source.
- FISH 167** **Cdecl** English to 'C' (et vice versa). Traducteur pour 'C' declarations. Update de la Fish 114. Uniquement pour programmeurs.
CloseMe screen HACK! (avec source) - Really nice Joke - Essayez-le...
DSM Dynamic Sound Machine - version démo - pour transformer un son en un fichier executable. Très intéressant.
MrPrint (attention il a besoin de ARP 1.1) - Version 3.1 avec source. Text file printing utility. Avec beaucoup de petites options.
Smus 3.6a SMUS player - enhanced version - update de la Fish 58.
SoundDemos Ecoutez les capacités stéréosonores de votre Amiga.
- FISH 168** Cette disquette contient les sources, les executables et les docs de dernière versions de suivants programmes de Matt Dillon:

DMouse 1.1 - BackUp 2.0 - LibreF - Files 1.2 - FindIt 1.0 - Libs 1.0 - Add/Remcr 1.0 - CMP 10.

- FISH 169** Cette disquette contient les sources, les executables et les docs de dernière versions de suivants programmes de Matt Dillon:
DME 1.31 - Shell 2.10 - Suplib - Dres
(je vous conseille de commander ces 2 disquettes ensembles. Les sources sont une vraie mine d'or pour les programmeurs.)
- FISH 170** **PtrAnim** Pointer Animator (voir aussi TBAG 23). Pour "animer" votre pointeur avec un choix de différents pointers animés. GREAT!
- FISH 171** **Maze** 2 jolies démos concernant la création et l'utilisation de labyrinthes à solution unique. L'un des 2 est quasiment un jeu. Avec source. (Attention au Gurus)
Xoper Programme en assembleur to monitor and control system activity. (CPU, memory, ports, interrupts, devices, etc.). Avec source en assembleur.
- FISH 172** **DatatoObject** utilitaire pour programmeur. Avec source.
PopInfo version 2.0 avec source. Vous aurez toujours les informations système sous la main.
ProCalc version 1.2 HP-11C programmable calculator. Update de la Fish 139.

Terminée la nouvelle liste des disquettes FISH voilà les autres nouveautés du mois:

AmigoTimes 1.3 SCS (SlideShow Construction Set) programme très complet et très bien fait pour créer ses propres SlideShows.

SID (voir aussi TBAG 22) System Info Display. Menu très complet pour tout savoir sur l'état du système (active tasks, libraries, connected devices, etc.). Très bien fait.

Crunch version 1.1 - Très bien fait. Pour compacter un programme (voir aussi TBAG 22)

DiskSalv version 1.3 utilisable soit pour Amigados 1.2 soit 1.3. Standard file system et fast file system. Très complet (à utiliser à partir du CLI).

ARC files - Plein de petit programmes très intéressants. Entre autres de compacteurs et de decompacteurs.

FileReq File requester en Modula2

Avec doc, Source and Exemples.

Amigan 18 **Emit** pour transférer des fichiers entre deux Amiga (24Kb/sec!)

PeliHacks trois display hacks; avec code source!

TCB pour "fouiller" votre Amiga: tasks, code, data, walk through structures, etc.: très utile pour apprendre et debugger.

QMouse Une autre *multi-utility*: mouse accelerator, screen blanker, hot-keys, etc.

VirusX Version 2.2 by Steve Tibbets (lui aussi chasseur des virus)

Amigan 19 **2000 Clock** Fichier text dédié à l'horloge de l'Amiga 2000

ReSource Version démo d'un nouveau desassembleur interactif.

Amigan 20 **FileInjector** Super File Requester qui récupère un *filepath* pour l'*injecter* dans n'importe quelle autre fenêtre!

HodgePodge Pixels and Patterns à la Scientific American
(trop difficile à expliquer)

JimUtils FreeMem, AvailMem, Winsize et autres encore;
(il est possible de les rendre résidents)

Little SmallTalk Version "text" du langage SmallTalk

Écrit en 'C'; avec source.

(numéro 16 de la collection DevDisk)

PDS - Public Domain Software, Developers Diskettes and Other Services
(Liste des titres et autres services disponibles - 22 Décembre 1988)

Giorgio Cupertino
Boite Postale 17
98001 Monaco Cedex
Principauté de Monaco

Indiquez ici votre nom et votre adresse:

[illegible]

```

-> FISH (12 disquettes)                (start with #_____) 360.-- _____
-> PDS-MIX (10 disquettes)              330.-- _____
-> The BEST of... (6 disquettes)         210.-- _____
-> AmiGraph - DemoPicAnim (6 disquettes) 210.-- _____

```

Tous ces abonnements offrent la garantie: "Satisfaits ou remboursés!"
(au pro-rata des disquettes non encore envoyées)

- | | | | |
|--|--------|---|-------|
| a> Disquettes PDS (port et duplication compris) | 30.-- | x | _____ |
| (disquettes garanties et <u>marquées Double-Face</u>) | | | |
| b> Abonnement à "The Amigan" (1 year - 6 issues) | 290.-- | | _____ |
| (The best newsletter for the Amiga, environ 60 pages) | | | |
| c> Abonnement à Jumpdisk (magazine on diskette!) | | | _____ |
| (6 issues: 350 F.; 12 issues: 600 F.) (envoi by Air-Mail) | | | |
| d> JumpCat (disquette avec description du contenu des | 25.-- | | _____ |
| disquettes FISH, FAUG et AMICUS) | | | |
| e> Virus-disquette | 25.-- | | _____ |
| f> AMIGA Stickers (Etiquettes autocollantes 1.00 F.chacune) | 1.-- | x | _____ |
| g> Etiquettes AMIGA sur bande <u>perforée</u> | | | _____ |
| (6 étiquette par bande - 5.00 F.la bande) | 5.-- | x | _____ |
| h> Supplément pour envoi recommandé | 15.-- | | _____ |
| (<u>envoi non recommandé: le risque incombe au destinataire</u>) | | | |
| i> Frais administratifs | | | _____ |
| (quel que soit le montant de la commande et l'article choisi) | 10.-- | | |

Montant total de la commande:

le service de distribution des disquettes PDS est offert sans but lucratif exclusivement de particulier à particulier.

Prix valables jusqu'au 31 Mars 1989 ou jusqu'à parution d'un nouveau catalogue
ou jusqu'à un taux de change du dollar de 6,50 (whichever comes first)
(Ce catalogue remplace tous les précédents avec effet immédiat.)

S.V.P. joignez votre chèque à la commande (étranger: mandat postal international)

VOICI LA LISTE DES DISQUETTES DISPONIBLES

Indiquez les disquettes de votre choix soit en "cerclant" leur référence, soit en écrivant le numéro voulu (pour les FISH par exemple).

Public Domain Software:

- > GoMoko + Paint-1 (in ABasiC - ready to run)
- > Augment # 1 - Freeware (des programmes en basic nouveaux et anciens)
- > DBW-RENDER V1.0 (exceptionnelle mais... débutants s'abstenir...)
- > The Amigans (3-5-7-9-10-11-12-14-15-16-17-18-19-20)
- > AmigoTimes 1.1 (ViewBoot - Mach II - UtilMaster) Great!
- > AmigoTimes 1.2 (VideoScape Animation - Biorythme - Source debugger démo)
- > AmigoTimes 1.3 (SCS, SID, Crunch, DiskSalv 1.3, etc.)
- > TBAG (11 à 23) _____
- > FAUG (51 à 75) _____
- > FISH (1 à 172) _____
- > AMICUS (1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26)

CAN + French:

- > MANDELBROT (Charles Vassallo)
- > PICMANDEL1 (à utiliser avec la précédente)
- > MANDEL_HIRES (Slide-Show of Hi-Res fractals by Charles Vassallo)
- > Moirages + Cycling (Georges de Vaucorbeil) (Freeware)
- > Mandelbrot Variations (Philippe Schuller)
- > Création E. Dasque (Ex French PDS # 2)
- > JLG Cycle - Slide-Show avec cycling et musique de fond
- > Basic+ASM (Charles Vassallo) (ILBMdemo - palette et ifs (fractales))
- > LOTOCalc by Yann Guilly (Ex French PDS # 3)
- > AMIGA-KID (Philippe Onieux) pour apprendre l'alphabet aux enfants
- > EDPlus II Version 2.0 (Christophe Pernier-Bavoux - Shareware)

Demos Sélectionnées:

- > JUGGLER (le robot animé - une pièce de collection!)
- > EL GATO - (suprbe démo animée - une pièce de collection!)
- > Sculpt-3D Animation Demo (trois belles démos animées)
- > M.C. Escher Slide-Show avec "cycling", mélange d'art classique et électronique
- > ZEUS (animation du buste de Jupiter - 1 MEGA minimum - SUPER!)

Developer's Diskettes:

- > Rom Kernel Manual Examples - Iff Sources - Printer Spooler - Errata vol 1.1
- > Goodstuff 1.1 (more examples)
- > SerTools (pour gérer le port série et le device TIMER) (aussi sur FLamDP-II)
- > Amiga Programmer's Suite (by RJ Mical) (aussi sur FISH # 107 - ProSuite)
- > Printer-Helper (printer driver generator et fichiers de test pour imprimantes)
- > FLamDP-II (NewFLAM liaison-Minitel) (Mouse-hack, PrinterStealer, Record Replay)
- > Little SmallTalk

Si vous commandez des disquettes "développeur", je soupçonne que vous n'avez pas besoin d'assistance; donc... no support provided!)

Reportez au dos (ligne "a" ou "b") le nombre total de disquettes choisies.

Toutes mes disquettes sont garanties indemnes de tous virus

Le prix indiqué au dos s'applique à toutes les disquettes de ma liste sans aucune distinction entre PDS - Démon et Developer's.



New Virus (un autre!)

Je viens de découvrir un nouveau virus qui se cache derrière la façade d'un prétendu anti-virus. Cette nouvelle sale-bête s'appelle "**The Pentagon Circle Virus Slayer**" et il nous vient de Suède. Sur le plan pratique il ressemble au NorthStar; celui-ci aussi se prétend être un anti-virus, mais il fait des dégâts tel que n'importe quel autre vrai virus (cfr. mon article sur les virus publié dans A-news N° 7, Can # 17, page 2).

Le danger de ce nouveau virus est double car il agit à deux niveaux. Avant tout si au boot il détecte un vrai antivirus installé dans votre machine il le détruit et s'installe à sa place. En même temps (pour gagner votre confiance) il affiche un message qui vous informe si votre disquette contient un ancien antivirus (tel que le Z 4.0 par exemple) et il vous propose de le tuer. Si vous acceptez, votre vrai anti-virus sera remplacé par ce faux anti-virus qui en réalité est un vrai virus. (A relire attentivement car il ne s'agit pas d'un jeu de mots; c'est un vrai piège!).

Si en revanche vous bootez avec une disquette normale, il ne se passera strictement rien (apparemment) mais si celle-ci n'est pas protégée en écriture elle sera contaminée. En effet le virus s'installera sur le boot block (secteurs 0 et 1 de la piste 0). Avec le **Bip-Virus** de Fabrice Lienhardt en effet j'ai immédiatement soupçonné qu'il y avait écriture sur la disquette à cause du *beep-beep* produit par le Bip-Virus inventé par Fabrice. (Pour en savoir plus sur cette façon de combattre les virus lisez mon article Beep-Beep Virus publié dans A-news N° 10, CAN # 20, ainsi que la review publié dans A-news N° 9 à la page 30 où vous trouverez aussi les instructions utiles pour vous procurer le Bip-Virus). Maintenant que je vous ai informé de l'existence de ce nouveau danger voilà comment vous protéger et vous défendre.

La première étape évidemment consiste à le reconnaître. Avec l'aide d'un programme tel que ViewBoot ou VirusX cela est très facile car le nom est écrit en clair dans le Block 1 (qui est le deuxième car le premier est le secteur 0). Pour le tuer utilisez la fonction "Install" de ViewBoot.

ViewBoot et VirusX se trouvent, tous les deux, sur la **Virus-Disquette** que je distribue (voir bon de commande). Cette même disquette contient aussi un **Virus-protector** qui s'installe automatiquement dans votre Amiga si vous bootez avec ma Virus-Disquette. Pour être sûr

de démarrer avec une machine bien propre bootez donc ma Virus-Disquette dès que vous allumez la machine. Après vous pourrez re-booter avec n'importe quelle disquette et, jusqu'au moment où vous entendrez sa petite musique et que vous verrez des rayures colorées à l'écran, vous pouvez être tranquilles. Si les signaux disparaissent, *alarme!*, quelque chose s'est passée. Dans le doute éteignez votre Amiga, attendez environ 20/30 secondes et re-bootez avec ma Virus-Disquette.

Je vous rappelle que je suis votre "chasseur de virus"; si vous en découvrez de nouveaux informez-moi; mieux encore envoyez-moi une disquette contaminée afin que je puisse l'analyser et informer les autres utilisateurs. Aidez-moi à vous aider!

PIXAR

Ce nom devrait être bien connu par tous les passionnés de graphisme sur ordinateur. PIXAR, en effet, représente le sommet dans le domaine des images de synthèse et d'animation.

Dans l'esprit de favoriser l'échange de données et la transportabilité de programmes graphiques d'une machine à une autre, PIXAR a mis à disposition les spécifications de son *interface logiciel RenderMan* dont la **Version 3.0** a été diffusée il y a quelques mois. L'objectif de cette action consiste à offrir un environnement cohérent et uniforme dont le but final est celui de permettre la création d'images numériques *photoréalistes*. Cela explique le grand intérêt montré par les fabricants, les maisons "soft" et les développeurs. Le **RenderMan Developers Toolkit** est déjà disponible pour plusieurs machines; d'autres versions pour d'autres machines sont en préparation; ce kit, sous certaines conditions, est accessible aux développeurs *qualifiés* certifiés par PIXAR.

Parmi les *end-users* qui ont adopté ce standard il y a la **Walt Disney Company**. Ceci représente *a first class endorsement* suffisant à témoigner de sa validité.

Si je vous parle de ça c'est que j'aimerais voir cet environnement sur Amiga. Un rêve peut être, mais aussi une possibilité réelle car, d'après ses spécifications techniques que je suis en train d'analyser, je peux vous assurer que son *implementation* sur Amiga est faisable. Wait and see...



NeXT time, please!

Je suis encore tout étonné par le niveau d'intérêt montré par mes lecteurs au sujet de NeXT.

Il est vrai que the "NeXT Computer System", présenté le 12 octobre par Steve Jobs, a l'air d'être une vraie merveille dont les performances vis-à-vis du prix sont tout à fait exceptionnelles; il est aussi vrai que j'ai déjà dit que NeXT pourrait bien "épouser" l'Amiga (cfr. A-news No. 8, CAN # 18, page 8); sur cette union j'espère vous en dire plus la prochaine fois.

Tout de même la qualité et la quantité des questions posées par mes lecteurs, soit par lettre, soit par téléphone, me laissent soupçonner un intérêt qui va au delà de la simple curiosité. (D'ailleurs il faut reconnaître qu'une machine avec 8 Mega, à base d'un 68030 à 25 Mhz et 256 Megaoctets en ligne, à un prix abordable, peut faire "baver" plein de monde...)

Je regrette pourtant de ne pas pouvoir donner suite, pour le moment, à aucune de vos questions. Tout ce que j'étais autorisé à écrire

a été publié dans Icône N° 15 (paru en kiosque tout juste avant Noël). Pour tous les détails référez-vous donc à cet article-là.

En revanche, *oyez! oyez!*, mes amis les plus fanas et écoutez-moi bien car je ne le répéterai pas: *si vous êtes vraiment intéressés par l'ordinateur NeXT; si vous désirez avoir une (fatble...) chance de pouvoir vous servir avant tous les autres d'une machine qui travaille à 5 Mips (!!!); si vos intentions sont sérieuses...* écrivez-moi en m'indiquant toutes les raisons pour lesquelles vous souhaitez que votre demande puisse être prise en considération.

Les Universités et les laboratoires de recherches devront utiliser leur papier en-tête. Les organismes de l'Etat devront clairement indiquer le secteur d'application envisagé. Les développeurs indépendants ainsi que les maisons de développement devront indiquer, très brièvement, mais très clairement, le(s) projet(s) envisagé(s).

Vous m'avez demandé une chance!? Voilà, vous êtes servis.

The "next" step is up to you...

Amigalement Vôtre

Chaque fois que je pars en voyage pour des choses qui touchent directement ou indirectement l'informatique, je pense qu'au moins une fois, j'aimerais bien vous amener avec moi. C'est un rêve difficile à réaliser mais ce n'est pas dit qu'il soit impossible... En effet, même le meilleur des reportages ne peut remplacer une intervention personnelle. L'un de mes plus grand soucis, avant de partir, consiste à me demander ce que je pourrais écrire pour vous dès mon retour. La prochaine fois ma tâche sera encore plus difficile car, si d'un côté j'espère avoir plein de choses à vous conter, d'un autre côté je sais que les pages à ma disposition seront moins que dans le passé. En plus j'ai envie de revenir à mes rubriques préférées telles que "Trucs et Astuces" (ou Amiga Tricks) et Mini-Tips, AmiCare, Micro-News, etc. Il paraît que je devrai faire des miracles de compactage sans trop perdre en "lisibilité". Après tout, notre *Déesse Amiga* mérite bien quelque petit miracle...

AMIGAlément Vôtre,

- Giorgio Cupertino -
Certified Amiga Developer

Credits: Cette Newsletter est quasi totalement mise en page sur AMIGA avec Professional Page et imprimée sur une Apple LaserWriter PostScript. Une partie des annexes est réalisée avec un Apple IIc avec FullText et imprimés sur une machine à écrire Triumph à marguerite, avec ruban de polyéthylène, par l'intermédiaire d'une interface ADLER. L'en-tête est préparé sur AMIGA avec PrintMasterPlus, imprimé sur matricielle EPSON et photocopié, pour le master final, avec une Nashua. Dans le processus n'intervient aucun procédé de collage (couper-coller) manuel. Le tout avec une très grande aide et beaucoup de patience de la part de ma femme et de quelques amis.

Je désire remercier tout spécialement le magasin Gloria à Monte-Carlo pour m'avoir toujours mis à disposition sa LaserWriter à n'importe quel moment et sans limite de temps. (Merci Marzio et Patrick!)

CONCOURS TITUS

1er prix:

4 Softs Titus: *Fire & Forget - Off Shore Warrior - Crazy Cars - Galactic Conqueror* +
1 abonnement de 6 mois à A-News.

2e au 5e Prix:

1 Soft Titus: *Galactic Conqueror* + 1 abonnement de 6 mois à A-News



6e au 10e Prix:

1 Soft Titus: *Galactic Conqueror*

11e au 30e Prix:

1 Badge Titus + 1 Poster Calendrier.

31e au Dernier:

1 Poster calendrier.

QUESTIONS

- 1: Dans *Crazy-Cars II*, vous êtes au volant:
 - a) D'une supercinq NRJ 4.0L 6 cylindres à plat
 - b) D'une 2 CV Biturbo-compressé IHI avec échangeur air/air
 - c) D'une Ferrari F40
 - d) D'une Skoda 4x4 V12 16 Soupapes
- 2: Parmi ces 4 états, quel est celui que vous ne traversez pas?
 - a) Colorado
 - b) Utah
 - c) Arizona
 - d) Brésil
- 3: *Crazy-Cars* s'est vendu à travers le monde à:
 - a) 80.000
 - b) 100.000
 - c) plus de 140.000 exemplaires
- 4: Titus est le premier éditeur Français à avoir créé un jeu sur Amiga en:
 - a) 1985
 - b) 1986
 - c) 1987

BULLETIN REPONSE à renvoyer à: TITUS, CONCOURS A-News, 28 Ter Avenue de Versailles 93220 GAGNY

Question N°1:..... N°2:..... N°3:..... N°4:.....

NOM:..... PRENOM:..... ADRESSE:.....

Les tests au burin d'ELYETi présentent DRAW 2000 d'Aegis.

Draw 2000 est un "Desktop CAD software" c'est à dire un programme de dessin technique. J'ai une tendance naturelle à me méfier de tout ce qui finit par 2000 : *Boucherie 2000, Mobilier 2000, Gym 2000 Macoumba 2000 et Isola 2000*. C'est généralement révélateur d'une mentalité malsaine et d'une imagination au ras des pâquerettes. Or donc, méfions-nous de tout ce qui évoque le deuxième millénaire. Un lecteur me fait remarquer que ce chiffre maudit fait sûrement référence au 'miga du même nom. Sûrement pas!, le programme tourne sur TOUS les Amigas avec 512K et 1 drive. Or donc, méfiance.

Attendez un peu! il émerge de ma mémoire le souvenir d'un des premiers programmes d'AEGIS : *DRAW*. Cette société est en train de nous faire le coup du remake : nouvelle boîte, nouveau look et quelques options en plus. Moi, je teste, hein, bon, je teste, ok.

Afin de poser sans discussion le côté "pro" du programme, monsieur AEGIS a mis du doré sur sa boîte et sa doc. Cette dernière est très bien faite, c'est une habitude de la boutique. La boîte contient deux versions du programme : une bête pour Amiga normal et une pour machine gonflée au 68020. *Ke C pro, ke C pro*.

Une fois le programme chargé, on se retrouve devant une page quadrillée en lignes au format NTSC. Une option qui a pitié pour les yeux de l'utilisateur non flicker-fixé permet de basculer en medium résolution voir en Workbench display (med-res avec un Workbench dessous). Triste bug dans ce dernier type d'affichage : on peut tirer la fenêtre de dessin jusqu'en bas sur un Amiga PAL mais le programme est incapable de la gérer. On peut accéder à une fonction zoom pas très évoluée mais indispensable. Le programme propose les outils de dessin habituels : freehand, line, curve, box, ellipse, polygon, arc et text. On peut régler la graisse du trait et son type. On dispose de plusieurs trames de remplissage et d'une palette de 16 couleurs.

Outre les habituelles *Couper, Copier, Coller*, *DRAW 2000* dispose de commandes intéressantes. On peut, par exemple, réaliser des copies d'objets par rapport à un axe de rotation (idéal pour faire de très jolis engrenages). Il intègre également des fonctions rounding et smoothing très belles également.

On bosse sur des layers, c'est à dire des feuilles de travail pouvant facilement échanger des morceaux de dessin entre elles. C'est quand même plus sympa que les calques.

Enfin, la doc est très précise en ce qui concerne la sortie graphique sur plotter, le seul véritable intérêt du programme.

A l'utilisation, il apparaît nettement que la fenêtre de travail est un peu petite mais les commandes sont rapides. Le seul GROS défaut est le zoom.

DRAW 2000 vaut un peu beaucoup cher (2000 Frs env.) mais il marche assez bien et, argument massue en granit, c'est le programme du futur de l'an 2000.

ELYETi
est à l'aube de l'horizon 2000

GONFLEZ VOTRE BASIC A L'ASSEMBLEUR !

par Charles Vassallo

Avant-propos: cet article a été écrit pour les adorateurs de K-SEKA. Les sectateurs d'autres produits devront se livrer ici et là à quelques transcriptions plus ou moins faciles. Exemple : comment récupérer - simplement - le fichier de code 68000 avec le Metacomco?

Histoire vécue. Il était une fois un programmeur rempli de plus d'idées que de courage, qui n'avait jamais osé s'attaquer au C (avec une majuscule) et qui désespérait que le seul langage qu'il pratiquait, ce langage si facile d'accès, pas cher et à la portée de tous, celui qu'il avait découvert en débattant sa machine, en un mot l'AmigaBasic, ce langage restât nettement à la traîne derrière ses ambitions. Calculs lents, interfacement IFF pénible... la galère. Un soir de défoncée déprimée, il rêvait dans quelque page d'A-News qu'on pouvait mettre des routines en assembleur dans un programme Basic. Le lendemain c'était toujours écrit et dans un sursaut d'héroïsme, il dévorait "Le livre du langage machine" et suivait un recyclage accéléré auprès du petit Zeus. Après avoir perdu plusieurs kilos et échappé de peu à un contrôle anti-doping, il reprenait conscience et rouvrait son manuel AmigaBasic pour révéler qu'on pouvait bien mettre de l'assembleur dans du Basic. Eh oui, c'était bien vrai. Et puis, comment pouvait-on interconnecter assembleur et Basic ? Entre les lignes du manuel de référence, il saisissait qu'il fallait fourrer le code machine dans le célèbre tableau `array%( )` (page 8-26 dudit manuel). Et pour échanger les variables ? Élémentaire, cher Watson, vous suivez les conventions du langage C (sic - même page 8-26) ! Et hop ! retour à la case départ ! Tous au C... même les basicards !

(Cette histoire presque vraie aurait pu arriver à l'un des premiers utilisateurs de l'Amiga en France, ceux qui ont dû se débrouiller avec des docs non traduites et qui n'ont jamais reçu de traduction. La page 8-26 précédente se réfère au manuel en anglais. Le manuel français vendu pour les 500/200M contient quelques précisions supplémentaires, en particulier en ce qui concerne l'interfaçage avec l'assembleur. Ses possesseurs vont donc rencontrer quelques redites dans ce qui suit ; qu'ils pensent aux malheureux qui les ont précédés. Et puis, le rabâchage est une grande vertu pédagogique.)

Oyez, braves gens, l'évangile selon Micro-

soft. Vous ne pouvez passer que des arguments de type entier (court ou long). Si votre routine est dans le tableau `array%`, ses deux premiers octets bien

calés dans `array%(0)`, vous la lancerez par un CALL à l'adresse de ce premier élément. Et si vous avez quelques arguments à transmettre, ouvrez une parenthèse et déposez-y vos arguments, comme suggéré ci-dessous :

```
arg1%=0 : arg2%=0 : arg3%=-0
... (redéfinition des arguments)...
routine%=VARPTR(array%(0))
CALL routine&(arg1%,arg2%,arg3%)
```

La première ligne (initialisation des arguments) est une quasi-nécessité. En effet, l'adresse d'un tableau dans la RAM de notre machine est encore moins stable que le cours du dollar en cruzeiros et à moins d'entretenir des relations privilégiées avec M. Guru, il ne faut définir aucune nouvelle variable entre le transfert de l'adresse de `array%(0)` dans `routine%` et son utilisation par l'instruction CALL. A noter que vous pouvez aussi transmettre des nombres directement :

```
CALL routine&(1267,-544,arg3%)
```

Fin de l'évangile selon Microsoft. Allez en paix.

(petite voix étranglée) - Mais comment ma routine va-t-elle récupérer ces arguments...?

(le Ciel) - Dans la pile, voyons. Comme il se doit, les derniers seront empilés les premiers, et comme d'habitude, les premiers ressortiront les premiers. Comment cela, ce n'est pas clair ? Tout d'abord, je ne l'avais pas dit, mais vous l'aviez subodoré, les entiers courts sont allongés - avec extension de signe s'il le faut - de manière à n'empiler que des longs. J'empile donc dans l'ordre le dernier argument, l'avant-dernier... le premier et bien sûr, l'adresse de retour, celle de l'instruction qui suit le CALL (entier long). Le premier argument commence donc à 4 octets derrière le début de la pile, le 2ème à 8, le 3ème à 12 et ainsi de suite. Il faudra donc écrire au début de la routine

```
move.l 4(sp),d0 ; arg1
move.l 8(sp),d1 ; arg2
move.l 12(sp),d2 ; arg3
```

On n'utilisera que des "move.l". Si le 1er argument est un entier court, le mot de poids fort recueilli dans `d0` sera nul (ou -1 si l'argument est négatif). Et si on commence la routine par une sauvegarde générale des registres `d0-d7/a0-a6`, on empile 60 octets supplémentaires et tout recule de 60 :

```
movem.l d0-d7/a0-a6,-(sp)
move.l 64(sp),d0
move.l 68(sp),d1
etc...
```

JE RECAPITULE !

Vous voulez vérifier que $2+3=5$. Vous pouvez envoyer 2 et 3 soit comme des nombres, soit comme le contenu de deux variables `x` et `y`. Par contre, si vous voulez récupérer le 5 de manière élégante, il faudra le mettre dans une variable Basic `z%`. au bon endroit, c'est à dire que vous placerez ce 5 à l'adresse (`VARPTR`) de cette variable. Première version, côté Basic :

```
z%=0
routine%=VARPTR(array%(0))
CALL routine&(2,3,VARPTR(z%))
PRINT "2+3=";z%
```

Côté machine, 2 et 3 seront recueillis comme des entiers longs. Subséquemment :

```
move.l 4(sp),d0 ; => d0=2
add.l 8(sp),d0 ; => d0=2+3
move.l 12(sp),a0 ; adresse de z%
move.w d0,(a0) ; transfert (mot) dans z%
```

ris ; ce sera tout

(Si vous voulez vraiment faire tourner cet exemple et ceux qui vont suivre, le code machine à mettre dans le tableau `array%` est indiqué à la fin de cet article) Deuxième version, côté Basic :

```
z%=0 ; initialisation
x%=2 : y%=3
routine%=VARPTR(array%(0))
CALL routine&(VARPTR(x%),VARPTR(y%),VARPTR(z%))
PRINT x%+"+";y%="=";z%
```

et côté machine :

```
move.l 4(sp),a0 ; adresse de x%
move.l 8(sp),a1 ; adresse de y%
move.w (a0),d0 ; d0=x% (mot court)
add.w (a1),d0 ; addition de y% (court)
move.l 12(sp),a0 ; adresse de z%
move.w d0,12(sp) ; et transfert dans z% (court)
ris ; bel effort !!
```

On aura remarqué que cette 2ème version permet aussi de vérifier que $1+1=2$ moyennant un effort modique côté Basic (par contre, essayez de voir si 40000+30000 font bien 70000 et ne soyez pas surpris du résultat).

ENCHAINONS...

- Et ensuite, qu'est-ce-que ça sera pour Monsieur ?

- Bien... et les chaînes de caractères ?

- Pour entrer dans la routine, facile ! Le Basic vous donne l'adresse du premier caractère par `SADD(a$)`, et même la longueur, par `LEN(a$)`. Voici par exemple



une petite routine qui trouve combien de fois une lettre figure dans un mot (très important pour jouer au pendu!) :

```
lettre$="s" ; par exemple
mot$="assemble" ; pourquoi pas ?
n%=0 ; initialisation
routine&=VARPTR(array%(0))
CALL
routine&(SADD(mot$),LEN(mot$),SADD(lettre$),VARPTR(n%))
PRINT "Il y a ";n%;" fois ";lettre$;" dans ";mot$
```

Côté machine :

```
move.l 4(sp),a0 ; adresse du 1er caractère à examiner
move.l 8(sp),d0 ; d0 = nombre de caractères
move.l 12(sp),a1 ; adresse de la lettre
move.b (a1),d2 ; d2 (octet faible)=caractère à retrouver
moveq #0,d1 ; d1 va être utilisé pour compter
les coïncidences. On l'initialise
subq.w #1,d0 ; préparation de la boucle, à faire d0+1 fois
boucle: cmp.b (a0)+,d2 ; comparaison
bne finb ; quand les caractères sont les mêmes,
add.w #1,d1 ; on ajoute 1 au compteur
finb: dbf d0,boucle
move.l 16(sp),a0 ; adresse de n%
move.w d1,(a0) ; transfert du nombre de coïncidences
rts ; et c'est fini
```

- Bravo. Tout cela est fort intéressant. Mais est-ce qu'une routine peut aussi transmettre une chaîne de caractères au Basic?

- Bien... si vous savez d'avance combien de caractères il vous faut, il suffit d'initialiser une variable chaîne avec le nombre de caractères requis, et d'envoyer son adresse (SADD) à la routine. Par exemple, si votre routine fabrique des mots de 10 caractères, vous pourrez écrire

```
mot$=SPACES(10) ; initialisation à 10 espaces
routine&=VARPTR(array%(0))
CALL routine&(SADD(mot$))
PRINT mot$
```

à charge pour votre routine de mettre les 10 caractères à partir de l'adresse SADD(mot\$).

- Et si je ne sais pas d'avance combien de caractères j'aurais besoin ?

- Aie! Aie! Aie! Très embêtant! J'ai bien peur qu'il ne faille aller PEEK-er (en français dans le texte) votre chaîne octet par octet. Vous ne pouvez rien faire d'aussi facile que notre exemple précédent. Il y a bien une instruction VARPTR pour les chaînes, mais son emploi est... délicat.

Il y a 5 octets intéressants à l'adresse VARPTR(mot\$) : les 2 premiers forment un entier court qui est précisément LEN(mot\$) et les 3 derniers forment un entier long codé sur 24 bits qui est précisément SADD(mot\$). Tentation : on pourrait tromper le Basic en changeant tous ces octets. Par exemple, le petit programme Basic ci-dessous remplit un tableau toto%() avec 9 octets et va faire croire à la chaîne mot\$, initialement vide, qu'elle contient 9 caractères qui commencent à l'adresse VARPTR(toto%(0)) :

```
i=0 : a&=0 : aa&=0 : m&=0 (initialisation)
FOR i=0 TO 4 : READ toto%(i) : NEXT
DATA 21365,29296,29289,29541,8448
mot$=""
m&=VARPTR(mot$)
a&=VARPTR(toto%(0)) : aa&=VARPTR(a&)
POKEW m&,9 (pour les 9 caractères)
FOR i=0 TO 2
POKE m&+2+i,PEEK(aa&+1+i)
NEXT
PRINT mot$
```

Surprise! (C'est ce qui doit apparaître à l'exécution). Mais ne triomphez pas trop vite. Tapez maintenant en mode direct :

```
x=0 (vous créez ainsi une nouvelle variable)
```

PRINT mot\$

...et vous aurez droit à une nouvelle surprise. Non, ce n'est pas le Guru. Ces petits jeux sont nettement déconseillés par Microsoft.

- Mais c'est dramatique! Que faire?

- Du calme... En général, votre routine va créer cette chaîne dans quelque zone réservée de la mémoire et va mettre un octet nul au bout. Comme c'est vous qui avez écrit la routine machine, vous devez bien connaître l'adresse relative de cette zone par rapport au début de la routine. Vous irez PEEK-er vos caractères un par un dans cette zone, jusqu'à ce que vous trouviez un octet nul. Par exemple, votre code machine ressemblera à

début: move.l 4(sp),a0 ; c'est la 1ère instruction

beuffeur: blk.b 60,0 ; c'est la zone réservée (ici de 60 octets), en notation K-SEKA

Après assemblage, vous notez l'adresse relative (beuffeur-début). En Basic, cela va donner

```
routine&=VARPTR(array%(0))
CALL routine&(....)
mot$="" : n%=0 : i=0 (initialisations)
adr.mot&=VARPTR(array%(0))+adresse.relative
REM - (adresse.relative est ici un nombre, pas une variable)
n%=PEEK(adr.mot&)
WHILE n% < 0
mot$=mot$+CHR$(n%)
i=i+1 : n%=PEEK(adr.mot&+i)
WEND
```

Voilà qui ne violera pas le Basic et qui vous laissera une chaîne mot\$ en bon état de marche.



LA CRISE DU RELOGEMENT

Un détail qui a son importance : votre code machine devra être "relogeable", c'est à dire qu'il devra fonctionner quelle que soit l'adresse où il est implanté. En pratique, cela veut dire qu'il faudra se servir massivement de l'adressage indirect et de l'adressage relatif au compteur. A proscrire :

```
move.l toto,d0 ;(adressage absolu)
et à remplacer par
move.l toto(pc),d0 ;(adressage relatif au compteur)
Dans un cas aussi simple, l'adressage indirect paraît
moins intéressant: lea toto(pc),a0
move.l (a0),d0
mais ce sera la seule solution pour transférer quelque
chose dans "toto", parce que
move.l d0,toto(pc) ; ???
est interdit. Pas d'adressage relatif au compteur pour les
destinations! On écrira
lea toto(pc),a0
move.l d0,(a0)
et on n'oubliera pas que cette manœuvre massacre le
contenu de a0. C'est évident ? Bien sûr, mais il y a des évi-
dences sur lesquelles on perd tant de temps en mise au
point...
```



LE RELOGEAGE DES STRUCTURES

L'Amiga adore les structures. Si vous ouvrez une fenêtre avec des menus de votre cri, vous devrez remplir une (ou des) structure(s) de menu. Lors de la mise au point du programme, vous écrivez par exemple :

```
menu1: dc.l menu2
dc.w 0,0,68,0,1
dc.l mtxt1,menu11,0,0
menu2: dc.l menu3
.....
mtxt1: dc.b 'Projet',0 ; (texte pour menu1)
menu11: dc.l menu12
..... etc...
```

Tous les noms à droite des symboles `dc.w` ou `dc.l` doivent correspondre à des étiquettes figurant à un endroit ou un autre dans la colonne de gauche. Lors de l'assemblage, K-SEKA porte le code machine dans le débogueur. Toutes les étiquettes deviennent des adresses absolues et ce sont ces adresses qui vont figurer dans les octets réservés par les instructions `dc.l` et `dc.w`. L'entier long figurant à l'adresse de "menu1:" est précisément l'adresse de "menu2:", mais ce ne sera plus vrai si on déplace tout le code machine dans la mémoire. Cet entier n'aura pas changé, et ce ne sera pas la nouvelle adresse de "menu2:". Et Guru viendra.

Il faudra donc commencer par rétablir tous les liens. Le plus simple serait de les rétablir un par un, structure par structure. Avec l'exemple précédent, on écrirait :

```
lea menu1(pc),a0 ; liens pour menu1
lea menu2(pc),a1
move.l a1,(a0)
lea mtxt1(pc),a1
move.l a1,14(a1)
lea menu11(pc),a1
move.l a1,18(a1)
lea menu2(pc),a0 ; et on recommence pour menu2
..... etc .....
```



Si les structures ne sont pas trop compliquées, ce sera une solution acceptable. Si vous avez 4 menus, chacun avec 10 sous-menus et chacun avec 8 sous-sous-menus, cela va allonger démesurément le programme. Une meilleure technique sera d'établir des tables de saut. La première table indiquera les adresses à modifier, par rapport à une adresse de base, ici celle de "menu1:". La deuxième table donnerait les nombres à inscrire (après addition de l'adresse de menu1)

```
Saut1: dc.w 0,14,18,30...
dc.w 0 ; zéro rajouté pour marquer la fin de la table
(on aura reconnu les offsets du listing précédent)
```

```
Saut2: dc.w menu2-menu1,mtxt1-menu1,menu11-menu1
dc.w menu3-menu1,.....
```

Ces deux tables s'emploient de la manière suivante :

```
lea menu1(pc),a0 ; adresse de base
lea saut1(pc),a1
lea saut2(pc),a2
moveq #0,d0 ; nettoyage d0
boucle: moveq #0,d1 ; nettoyage d1
move.w (a1)+,d0 ; si d0=0, on est arrivé à
beq fini ; la fin de la table saut1
move.w (a2)+,d1
add.l a0,d1 ; adresse à inscrire
move.l d1,0(a0,d0)
bra boucle
fini: .....
```

Le hic va être de construire ces deux tables. La 2ème paraît assez évidente. Il suffit de ne rien oublier, et l'assembleur calculera tout seul les bonnes valeurs. Pour la première, n'essayez pas de

compter les octets! Introduisez plutôt des étiquettes supplémentaires aux endroits à contrôler et laissez faire K-SEKA :

```
menu1: dc.l menu2
dc.w 0,0,68,0,1
menu11: dc.l mtxt1
menu11: dc.l menu11,0,0
menu2: dc.l menu3
.....
```

et la table de saut sera

```
saut1: dc.w 0,menu11-menu1,menu11-menu1
dc.w menu2-menu1,.....
```

Ainsi, pas de calcul mental. De la méticulosité, et un oeil de lynx. Les deux tables doivent avoir le même nombre d'éléments (plus un zéro pour finir la 1ère). N'oubliez rien. Ne faites pas de faute de frappe. Et si vous avez oublié un saut quelque part, le Guru vous le rappellera rapidement. Cela dit, on peut obtenir ces tables de manière automatique et sans migraine, moyennant un peu de jonglage avec des fichiers intermédiaires. Si vous êtes intéressé, écrivez à l'éditeur, qui transmettra. (Pas de K-SEKA, s'abstenir)

LE CHARGEMENT DU CODE MACHINE

Le plus rapide est de constituer un fichier de pur code 68000. Avec K-SEKA, cela se fait très vite au moyen de l'instruction "wi". Au préalable, vous aurez mis une étiquette "début:" au début de votre programme et une étiquette "fin:" tout à la fin, après de dernier RTS et le dernier octet de mémoire réservée et vous aurez assemblé. L'instruction "wi" permet d'envoyer tout ce qu'il y a entre deux adresses dans un fichier. On vous demande le nom du fichier, puis les adresses initiales et finales (ici, "début" et "fin"). En fait, K-SEKA envoie les valeurs de ces deux adresses dans son débogueur, mais si le programme est bien relogeable, cela n'a pas d'importance. C'est tout.

Reste (enfin) à charger ce fichier dans le tableau `array%`, dans le programme Basic. On se prend à regretter les temps héroïques de l'Apple II et de l'instruction `BLOAD`. Mais tout est possible, avec l'Amiga. On va donc fabriquer une routine de chargement :

```
CALL BLoad("routine.bcode",array%(),taille&,succès%)
```

qui va charger le fichier "routine.bcode" dans le tableau `array%`. La taille du fichier (lue en CLI par "list") est "taille&". Enfin, "succès%" sera un indicateur de succès. Si on revient avec succès%=0, le chargement aura échoué et il vaudra mieux sortir illico du programme Basic. Le sous-programme `BLoad` peut s'écrire

```
SUB BLoad(fichier$,a%(1),n&,OK%) STATIC
OK%=0 ;devra être mis à 1 en cas de succès
file0$=fichier$+CHRS(0)
handle&=xOpen&(SADD(file0$,1005) ;'ouverture du
fichier
REM - Si handle&=0, fichier non trouvé => Exit
IF handle& < 0 THEN
n1&=xRead&(handle&,VARPTR(a%(0)),n&) ;'lecture
REM - on a lu n1& octets. Si n1& < n& => échec
IF n1&=n& THEN OK%=1
END IF
CALL xClose&(handle&) ;'fermeture du fichier
END SUB
```

Bien entendu, les fonctions `xOpen&`, `xRead&` doivent avoir été déclarées (`dos.library`) et on doit avoir un fichier `Dos.bmap` sous la main.



RESUMONS

1 - Vous écrivez une première routine sous K-SEKA, pour mettre au point le code assembleur. Proscrivez l'adressage absolu mais ne vous préoccupez pas encore des structures parce que celles pourront varier avant que votre programme ne marche. Evidemment, les arguments qui seront transmis par le Basic ne doivent pas être tirés de la pile à ce stade : ce doit être des variables comme les autres. Votre routine doit tourner sous débogueur.

2 - A ce point, vous écrivez les tables de saut (si vous en avez besoin) ainsi que le sous-programme associé. Vérification : vous remplacez les lignes du type "dc.l menu2,..." par "dc.l 0,..." Si le sous-programme rétablit correctement TOUS les liens, ça doit marcher comme avant sous débogueur. Sinon, cherchez l'oubli (et rebootez, évidemment).

3 - Ecrivez enfin quelques lignes au début pour récupérer les arguments à partir de la pile. Ne mélangez pas pointeurs et variables pointées. Dernier assemblage et création du fichier de code machine.

4 - C'est tout.

Ah! J'oubliais! Dernière formalité : lancer le programme Basic. Vous pouvez allumer un cerge ou sacrifier à Hermès le dieu de l'esbrouffe, mais les gens bien informés estiment que cela ne changera pas grand chose. Si vous avez l'impression que votre Amiga prend une grande liberté avec ce que vous croyez lui avoir dit de faire (et il arrive que même le Guru parfois n'ait pas le temps d'intervenir), vous rebootez et vous reprenez le début de cet article. Courage!

POST-SCRIPTUM AUTO-PUBLICITAIRE

On trouvera un certain nombre d'applications grandeur nature de ce qui précède dans la disquette "Basic+ASM" (domaine public), disponible auprès de G. Cupertino, avec notamment une routine permettant de faire apparaître n'importe quel type d'image IFF-ILBM dans un programme Basic ou de sauvegarder sous format IFF des images créées en Basic.

POST-POST-SCRIPTUM

Si vous voulez faire effectivement tourner les petits exemples de cet article, remplissez les tableaux array%() (après une déclaration de dimension correcte) avec les DATA ci-dessous :

2+3=z% :

DATA &H202F, 4, &HD0AF, 8, &H206F, 12, &H3080, &H4E75

x%+y%=z% :

DATA &H206F, 4, &H226F, 8, &H3010, &HD051, &H206F, 12, &H3080, &H4E75

routine pour le pendu :

DATA &H206F, 4, &H202F, 8, &H226F, 12, &H7200, &H5380, &H1411, &HB418, &H6600, 4, &H5241, &H51C8, &HFFF6, &H206F, 16, &H3081, &H4E75

ATTACHEZ-VOUS AU CLUB AMIGA LE PLUS DYNAMIQUE EN FRANCE :

AMIGA FUN CLUB

Nous offrons à nos membres :

- 1) Une assistance personnalisée pour les problèmes de programmation, d'utilisation de logiciels...
- 2) Des contacts assurés : notre annuaire des membres est structuré en secteurs : graphistes, musiciens, programmeurs, joueurs...
- 3) Une sélection des meilleurs titres du domaine public (sons, animation, graphisme et jeux) : 19 F/disquettes 2F/2D et port compris.
- 4) Un journal de + de 25 pages toutes les 8 semaines (tests de périphériques, des utilitaires, des jeux, des dossiers spéciaux).
- 5) Des réductions importantes sur les périphériques (imprimantes, drives, mémoire, genlock...) et sur les disquettes vierges.
- 6) Une existence légale : Association loi 1901 "Sans but lucratif".
- 7) Une cotisation de 70 F seulement pour 6 mois.

A DECOUPER OU A RECOPIER

BULLETIN D'ABONNEMENT A L'AMIGA FUN CLUB

NOM.....PRENOM.....

ADRESSE.....

A RENVoyer AVEC UN CHEQUE DE 70 F A AMIGA FUN CLUB - SERVICE ABONNEMENT - RUE DU COTEAU - ERREVET - 70400 HERICOURT.

32 *A-News*



CLI pour AMIGADEBUTANTS par P.CONCONI

Au SECOURS !

Ce mois, je ne vais pas vous apprendre grand chose, mais je vais vous poser des questions. Pourquoi cela : pour la simple et bonne raison que des utilisateurs m'ont posé ces questions et je n'ai pas pu leur répondre positivement. Alors si vous avez les réponses qui me manquent, écrivez moi, je passerai vos réponses dans cette rubrique.

* Est-ce qu'il existe un utilitaire CLI du style "INPUT" avec "IF" et "THEN" comme en basic pour l'utilisation de chaînes de caractères ?

* Est-il possible d'afficher un dessin dans une fenêtre CLI ?

* Y-a-t-il un utilitaire de scrolling doux pour les fenêtres CLI ?

* Y-a-t-il possibilité d'ouvrir une fenêtre CLI sur un autre écran que celui du WorkBench ?

Voilà, ces questions demandent une réponse, alors vite : à vos traitements de textes et écrivez moi.



FORMAT

Il existe depuis la version 1.3 une nouvelle option, le formatage en 5 secondes. Vous saisissez tous l'utilité de cette option, non... tant pis pour vous. QUICK permet comme écrit plus haut, le formatage rapide d'une disquette, la formulation s'écrit comme suit :

FORMAT DRIVE DFD: NAME Vide QUICK
Et viva AMIGA...

Je vous rappelle que pour connaître les options d'une commande CLI, il suffit de taper la commande suivie d'un point d'interrogation.

FORMAT ? nous donne :

Usage: format DRIVE <disk> NAME <name>
[NOICONS][QUICK]ecl...

Chaque commande est ainsi décortiquée et permet si vous avez un trou de mémoire ou une saine curiosité de faire des découvertes intéressantes.

Pour m'écrire :

A-News
36 Luserna
1203 Genève SUISSE

Patrick

DANS LA SERIE: Vos trucs nous intéressent...

Un clavier français sur les programmes de la série DELUXE

Tous les programmes de la série Deluxe, Dpaint, Deluxe Vidéo, Deluxe Print ext... ont en commun un clavier Américain (USA 0). Pour nous rendre la vie plus facile, je vous propose d'y mettre un clavier Français.

1. Procurez vous un éditeur ASCII/HEXA. par exemple: Workshop 1.1

2. Ayez à portée de main une table des caractères ASCII standard et une autre des caractères non-standard. Dans votre manuel Basic aux pages A-1 à A-3 ou le livre "Clefs pour Amiga" édité chez PSI page 371.

3. Chargez votre éditeur.

4. Activez la commande SEARCH pour trouver le mot QWERTY, puis faites lire la disquette à votre éditeur pour trouver la carte du clavier.

5. Quand le mot est trouvé, positionnez-vous sur le bloc contenant le mot QWERTY.

6. Maintenant, où se trouve le curseur, il y a les quatre premiers caractères de QWERTY, et dans les lignes Hexa leurs valeurs Hexa. Revenez en arrière pour trouver le signe ~. (Touche clavier au dessous de la touche ESC)

7. Activez les commandes pour pouvoir modifier les valeurs ASCII ou Hexadécimales. L'un pour les caractères ASCII que vous pouvez modifier dans les textes. L'autre pour les caractères non-standard que vous modifiez en Hexa. Par exemple, le "é" en Hexa a le code 8E mais en ASCII, cela donne un "h". Ne vous affolez donc pas et continuez sans autre.

8. Une fois votre labeur terminé, (c'est long...) sau-

vez vos modifications. N'oubliez pas de laisser votre disquette WRITE ENABLE.

9. Est-il besoin de vous le dire, essayez votre clavier.

10. Si tout fonctionne comme prévu, BRAVO; mais si vous avez des problèmes et que malgré de longues et infructueuses recherches vous ne réussissez pas, écrivez-moi à l'adresse suivante:

Bélat Philippe

Av. de Grandson 70C
1400 Yverdon SUISSE

Ce truc a une petite histoire, Philippe m'a écrit pour me demander certaines choses sur le CLI, et a aussi cherché à me tirer les vers du nez pour obtenir un clavier Français sur Dpaint. J'ai pu lui donner pas mal de renseignements, mais pas celui-ci (Nous journalistes ne prétendons pas avoir la science infuse). Puis il m'a écrit à nouveau, et m'a dit: "J'ai trouvé, c'est tout bête..." Sur ce, je l'incite à m'envoyer le truc pour vous en faire profiter, et je le pousse aussi à l'envoyer à Cupertino. Ce à quoi je n'avais pas pensé, c'est que Dpaint n'est pas PDS et que ce programme même modifié n'est pas distribuable. Donc Cupertino ne pourra sûrement pas en faire grand chose. Par contre la modification sous forme d'article elle, est AP (Article Publiable). Si comme Philippe, vous avez dans vos tiroirs des trucs comme celui-ci qui pourraient rendre la vie de l'utilisateur Français moyen de l'Amiga plus facile, n'hésitez pas, écrivez-nous pour nous faire part de vos trucs.

-Patrick



AVANT-PREMIERE-AVANT-PREMIERE



DOUBLE DRAGON

Edité par MELBOURNE HOUSE, ce jeu est identique à celui du ST. C'est un jeu de combat très moyen. Le soft manque de piment. A épicer... **INTERET: 09/20**



TRIVIAL POURSUITE

DOMARK nous gâte avec un jeu en Français. Tout un parcours à effectuer pour mesurer votre nullité en famille. Joli, bon questionnaire, assez dur... **INTERET: 15/20**



ELITE

La dernière réalisation de FIREBIRD. Le graphisme, l'animation est correcte. Vous évoluez dans l'espace rendu en 3-D. Jeu stratégique, à voir... **INTERET: 15/20**

N
E
W
S



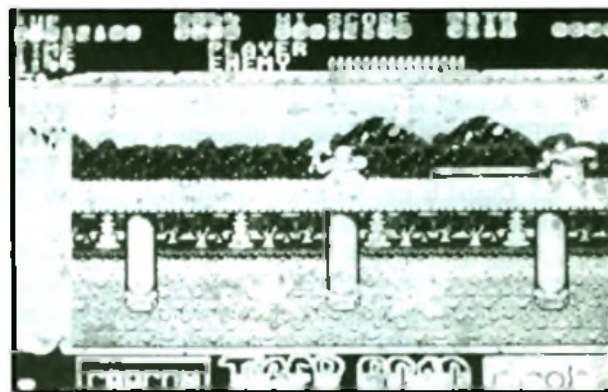
DRAGON NINJA

Preview testée du nouveau soft d'OCEAN. Déjà sans le son c'est décevant. L'animation est très mauvaise pour un jeu de karaté. Affaire à suivre. **INTERET: 08/20**



RETURN OF THE JEDI

DOMARK persiste. 3ème volet de la Saga. Enfin des bobs. Même si ce n'est pas du vectoriel c'est toujours aussi pourri, lassant. Bref, à éviter... **INTERET: 09/20**



TIGER ROAD

Décevante adaptation de l'arcade. CAPCOM nous livre ici un jeu sans intérêt majeur si ce n'est de massacrer votre adversaire à la hache... **INTERET: 09/20**

ARNAUD . D (BABA-News)



AVANT-PREMIERE-AVANT-PREMIERE



FALCON F16

PHOTOS CASTOONE

Superbe simulation de combat aérien réalisée par **SPHERE INC.** Très réaliste. L'animation est très fluide. Choisissez votre mission et décollez... **INTERET: 16/20**



LA QUETE DE L'OISEAU ...

Merci **INFOGRAMES**. La musique et le graphisme sont impressionnants. L'aventure est haletante. Je vous promets la solution le mois prochain... **INTERET: 17/20**



SPEEDBALL

Ah, Ah!! Pénétrez dans ce jeu de violence pure du futur imaginé par **IMAGE BROTHERS**. Graphisme, Son, Animation et Finition parfaite.... **INTERET: 18/20**

N
E
W
S



DUNGEON MASTER

FTL nous propose une version identique à celle du ST. Superbe finition pour un jeu de rôle moyen. C'est dommage. Solution prochainement... **INTERET: 15/20**
Ed : Voir aussi l'essai de Cédric, p36



SWORD OF SODAN

DISCOVERY SOFTWARE fait fort. Un combat d'épées sanglant. Superbes graphismes, les sprites sont ENORMES. Génial, achetez-le vite... **INTERET: 17/20**



TARGHAN

SILMARILS en est l'éditeur. Le principe du jeu sera similaire au Barbarian de Psygnosis. Ce sera en 64 couleurs et il y aura plus d'une centaine de tableaux.

Arnaud . D (BABA-News)

MADSHOW: Y en a qu'une c'est la 13

Avant reçu ma convocation pour participer au Madshow (une émission de télévision sur TV13) ce matin même, j'attendais impatiemment le début du jeu.

A la minute près, Leya (la speakerine) annonça enfin la présentation et le début du Madshow. Miguelito (ça vous rappelle rien ?), l'animateur-nain du jeu, nous rappelle brièvement les règles du Madshow: "Le téléspectateur-joueur doit choisir l'épreuve qu'il désire faire parmi les 4 proposées au cas où il perdrait son pari. Trente-six éléments sont déposés dans la Mad-roulette et le joueur doit parier sur 1 élément d'une famille. Si celui-ci sort de la Mad-roulette, le joueur gagne des points et il doit refaire un autre pari. Si ce n'est pas l'élément choisi qui sort, le joueur doit accomplir l'épreuve choisie au début. Quand un joueur n'a plus de point de vie, il se retrouve désintégré (à la grande joie des téléspectateurs)".

Heureusement pour moi, aujourd'hui ce n'est que l'entraînement. Immédiatement, je me trouve téléporté dans la 1ère épreuve: le "Mad-space".

Vêtu d'une combinaison spatiale et armé d'une épée laser, je dois combattre un autre joueur sur une plate-forme. Pas facile de rester en équilibre, mais après une esquivée suivie d'un saut périlleux avant, je me redresse et tranche d'un seul coup son tuyau d'oxygène. L'effet est immédiat: je vois mon adversaire exploser.

De retour sur le plateau de télévision,

Certains de ces spectateurs me tendent des larmes. J'en prends une et la balanço aussitôt suivi d'une torpille. L'autre joueur n'a pas le temps d'esquiver, et c'est la fin.

Miguelito n'est pas content de me voir réussir toutes les épreuves, et ce n'est pas sans arrière pensée et un sourire sadique qu'il m'envoie dans la 4ème épreuve: le "Mad-virus".

Sur un tapis roulant dirigé par une main décharnée, je dois détruire le cerveau qui la commande. Pas évident à faire, car la main dirige le sens du tapis d'une façon qui n'a rien d'aléatoire. Malheureusement, exécuté par les épreuves précédentes, je dois céder à celle-ci. Demain ce sera le concours, et j'ai plutôt intérêt à m'entraîner si je ne veux pas finir désintégré...

SILMARILS ont réussi ici un tour de force en nous délivrant un jeu de qualité (graphismes + scénario original) où l'humour glauque que je qualifierai de "Goulubienne" plane tout le long du jeu. Laissez-vous tenter...

Thierry

SOLUTION EMMANUELLE

Tout d'abord allez sur la plage de Rio, partez sur le bateau de gauche, dites au capitaine que vous cherchez l'aventure, il vous donnera une fiole, puis allez au casino donner un cigare à l'homme à la table de jeu, il vous amènera dans les bas quartiers et là vous fera l'échange.

Il vous donnera la première statuette. Partez ensuite à Iguacu, aux chutes, plongez à partir de la troisième chute à gauche. Là vous aurez la deuxième statuette. Si vous voulez de l'argent sans problème donnez un verre à la vieille au casino, elle vous donnera le numéro sortant. Si vous voulez participer à la fête du gouverneur, allez à Manaus. Dirigez-vous vers l'ascenseur et dites: "savez vous lire entre les étages?", et là vous pourrez participer à la petite fête du gouverneur.

Si vous voulez avoir d'autres renseignements, contactez-moi sur 36-15 deep bal Workblinch. Si vous avez d'autres astuces ou solutions, contactez-moi.

Dungeon Brother
(BABA-News)



DRAGON'S LAIR --->

SOLUTION SEX VIXENS

Nous tenons à remercier Mr Castan Patrick pour cette solution qu'il nous a envoyé. Il y a quelques temps. Les clicke sont à faire dans la fenêtre du bas pour faire avancer le texte.

2 Clicks, Down, Cliquez sur la manette rouge de gauche sur le tableau de bord, 2 Clicks, Up, 3 South, Cliquez sur le bouton rouge au milieu à droite, South, East, Up, Click, Get card, (visa) sur trait noir avec point jaune, 2 North, Click, Cliquez sur le point jaune à droite sur le comptoir, Click, Get card, (visa) sur le robot, West, Click, Get card, (visa) sur le rectangle en pointillé au milieu, Click, East, Click, Get coin, (coin) sur trait vertical noir de la machine, Click, West, Cliquez sur le bouton gris du computer, Click, Speak Lila, 2 Clicks, Lay down, Click, Make love, 2 Clicks, Ask, 5 Clicks, West, 2 South, Up, 2 North, Down, Click sur manette rouge du tableau de bord, 2 Clicks, Up, 3 South, Bouton rouge à droite, South, Cliquer sur Air-Lock, 2 Clicks, South, 2 Clicks, Get capsule, (cp) sur le commander, 4 Clicks, 3 South, Bouton rouge à droite, South, Click sur Air-Lock, 2 Clicks, West, Click, West, Click, Eat, Click, 2 East, 2 clicks, 5 North, Down, Click sur manette rouge de gauche sur tableau de bord, 3 Clicks, Up, 3 South, Bouton rouge à droite, South, Insert Disk 2, 2 north, 2 Clicks, Undress, 5 Clicks, Lay down, Click, Make love, 3 Clicks, Ask, 3 Clicks, East, Click sur On/off et sur le gros bouton rouge, 2 West, North, 6 Clicks, Lay down, Click, Make love, 3 Clicks, Ask, 4 Clicks, East, Get on Sky bikes, Up, Down, Manette rouge à gauche sur le tableau de bord, 4 Clicks, Et END.

Gilles G. (Article)
Patrick C. (solution)
(BABA-News).

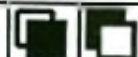


Miguelito me téléporte déjà vers la 2ème épreuve: la "Mad-machine".

"Seul dans une pièce truffée de pièges, je dois écraser un robot avec comme seule arme, un bouclier. Sous le regard attentif de l'oeil", je dois avancer prudemment et garder tous mes sens en éveil. Le moment propice étant arrivé, je prends mon élan et pulvérise ce tas de ferraille.

A peine le temps de savourer ma victoire, et c'est reparti pour la 3ème épreuve: le "Mad-tunnel".

Sur mon Motorbug, je dois envoyer des lames de scie circulaire et des torpilles sur un autre joueur à l'autre bout du tunnel. De chaque côté, la foule en délire.



LE SOFT DU MOIS

DRAGON'S LAIR

On n'y croyait plus, certains parlaient même de légende, argumentant que ce n'était pas possible, que jamais un micro familial ne pourrait faire la même chose qu'une console de café, et pourtant dès le mois de novembre à Philadelphie une pré-version était présentée par ReadySoft devant les petits yeux ébahis d'Ed: (voir ANEWS n° 9). Mais cette fois ça y est, il débarque en force sur nos écrans qui n'en croient pas leurs pixels émerveillés. Qui, qui?? me demandez vous. Mais DIRK l'ambitieux, le héros de Dragon's Lair, bien sûr.

La première épreuve consiste à abandonner 490F pour entrer en possession du logiciel et là ça fait mal au porte-monnaie. Cela peut paraître cher, mais est justifié, d'une part par le nombre de disquettes (6 disques et une doc en français) et surtout par la qualité du programme. Le délire commence dès les premières images: le personnage se déplace sans saccade avec une démarche inimitable par le commun des mortels, on croirait du dessin animé. Bien entendu le son digital contribue à créer une ambiance avec des bruitages fin sympathiques qui ont été réalisés avec le digitaliseur sonore Perfect Sound. Toujours du point de vue réalisation le programme reconnaît l'environnement PAL ou NTSC et nous européens aurons droit à un écran en full overscan décalé de 56 lignes vers le bas. Le choix est critiquable mais 56 lignes noires en haut ou en bas, cela importe peu (dans la démo elles étaient en bas).

Poursuivons ensemble l'exploration et nous découvrons la touche H qui permet de passer en haute résolution. Bien sur l'écran est réduit de moitié en hauteur et largeur mais les graphismes sont alors d'une finesse... par contre bonjour les scintillements et en plus on n'a plus le son. Bon c'est joli, il fallait le faire mais pour jouer c'est impraticable, à moins d'avoir un flicker fixer et un moniteur haute résolution.

Il est aussi possible de couper le son avec la touche A mais personnellement je trouve plus simple d'agir directement sur le bouton du volume de mon moniteur. La touche L active et désactive le filtre passe-bas ce qui améliore la qualité du son sur certains Migas.

Du côté programmation ils ont fait très fort, les p'tits gars de ReadySoft, car Dragon's Lair n'utilise pas la ROM de l'Amiga (exec, intuition...) il va même jusqu'à récupérer la mémoire Kickstart du 1000, ce qui permet au logiciel de tourner sur un 1000 avec 512 k alors qu'il faut 1

mega sur 500 ou 2000 (si vous avez un 1000 faites le test: chargez le kickstart, puis Dragon's Lair, faites reset et que voyez vous? la main tenant le Kickstart, preuve que celui-ci a été "éjecté" de la mémoire par le soft). De plus les disquettes ont un formatage spécial, ce qui risque de décourager plus d'un pirate. Si vous avez un disque dur Comspec le programme s'installera tout seul et se reprochera sur le disque dur (très fort non?). Mais même sans disque dur le programme charge raisonnablement vite.

Bon et si on jouait un peu. Le principe est simple puisqu'il s'agit d'aller délivrer la belle princesse Daphné qui est emprisonnée par un méchant dragon, mais les embûches ne manquent pas: tout d'abord le pont levis dont le bois est vermoulu. Dirk tombe dans le fossé mais (ouf!!) il réussit à se rattraper lorsque arrive une espèce de pieuvre rosée dont l'aspect ne laisse pas douter de ses intentions.

Allez je vous aide, quand la pieuvre recule clic et Dirk sort son épée et dès qu'il a fini son moulinet, hop, un petit coup vers l'avant et il remonte sur le pont levis. Ce jeu est, comme vous avez pu le constater, à déconseiller aux fans de shoot "em up" et autres excités du "baton de jeux" car il nécessite d'accomplir des actions bien précises au bon moment. Sinon Dirk meurt étouffé par les 3 tentacules du monstre.

Bon je n'en dis pas davantage pour ne pas gâcher votre soif de découverte et d'aventure (je ne suis pas de cette race d'infâmes traîtres qui vous racontent la fin du film). Juste un petit truc si vous n'y arrivez pas - jouez au clavier c'est un peu plus facile. Un autre des intérêts de ce jeu est la surprise car on peut tomber aléatoirement dans des pièces différentes d'une partie à l'autre; par exemple, au début de la troisième disquette, de temps en temps vous devrez combattre une énorme bestiole qui tentera de vous gobez. Je lui souhaite une bonne indigestion.

Mon seul regret est qu'il faille tout recommencer depuis le début dès que l'on perd. Mon seul soulagement est qu'il n'y ait pas de monnayeur intégré sur l'Amiga. Ma joie est grande quand je pense que les STistes attendront encore longtemps avant d'avoir un soft comme ça.

Une page de l'histoire du jeu d'aventure vient d'être tournée avec Dragon's Lair et nous pouvons espérer que, dans un futur appartenant presque au présent, de jeunes gens sauront reprendre le flambeau flamboyant et lumineux des grandes valeurs qui font que, passez moi l'expression, les princesses sont toujours "en haut du donjon".

Romen RAPIDO

n'est pas coincé dans les rapides.

EL YETI

fait peur aux monstres.

DUNGEON MASTER

Sans ambages, entrons directement dans le vif du sujet car il y a beaucoup à dire et peu de place pour ce faire. Le but du jeu tout d'abord: détruire le magicien noir qui se terre au treizième niveau d'un labyrinthe. Pour cela, vous pouvez choisir au début quatre personnages parmi vingt-cinq. Le choix doit être tout de même réfléchi afin de ne pas avoir une partie trop déséquilibrée. En gros, on peut partager les personnages en deux castes: combattants et magiciens (encore que la différence entre ces deux classes s'estompe au cours du jeu). Vous vous dirigez alors vers le premier niveau, non sans avoir fait provision de vivres et d'eau, sans quoi vos personnages ne feraient pas deux niveaux sans mourir! Car ne croyez pas que cette petite balade sera une partie de plaisir. Outre les problèmes basement matériels que je viens d'évoquer, vous devrez faire face à de nombreux monstres (certains comestibles!) qui ne sont certes pas là pour vous indiquer votre chemin. Des obstacles s'amoncellent sur votre chemin afin de vous empêcher de progresser, allant au simple problème de débrouillardise (casser une porte récalcitrante avec une hache, par exemple) à l'énigme pure et dure sans laquelle la poursuite de la route est impossible. Les amateurs de Bard's Tale et nostalgiques de Sorcellerie apprécieront. Enfin, c'est probablement à l'état de loques que vos personnages arriveront en face du magicien noir, qui ne fera d'ailleurs qu'une bouchée d'eux (je ne dis pas ça pour vous décourager.).

Voilà pour le jeu. Mon opinion maintenant (sisi, il faut l'écouter). Le maître moi qui pourrait résumer ce jeu transcendant est: réalisme exceptionnel (d'accord, disons deux maîtres mots). Rien n'est laissé de côté: de la dégénérescence de vos personnages si vous oubliez de les faire manger, boire ou dormir, à des effets saisissants qui vous feront sauter sur votre chaise lors d'une rencontre inopportune avec une créature répugnante poussant des horribles gémissements innombrables au détour d'un couloir. Il faut sans arrêt être aux aguets et soigneusement étudier les murs, sous peine de rater des passages secrets vitaux. La magie ne vous sera accessible que progressivement et elle vous aidera grandement dans votre quête. Certes, le scénario est très loin des Bard's Tale mais on ne peut comparer ces deux jeux: ici, le labyrinthe est le seul acteur du jeu mais son exploitation est poussée à un point que l'on n'osait imaginer.

Bref, vivement le No 2!!!

Cédric BEUST

TV SPORTS FOOTBALL

Cinemaware n'est attaqué à un très gros morceau cette fois-ci, puisque TV SPORTS FOOTBALL n'est ni plus ni moins qu'une simulation de foot américain.

Autant vous prévenir tout de suite : ne vous attendez pas à des miracles car un jeu de foot ricain est aussi balèze à programmer qu'une base de données sur une Fx-4000 de base. Le résultat est donc très moyen sur le plan de la fidélité au jeu de terrain. Pour les profanes, inutile d'essayer, pour les amateurs c'est possible à moins de bien connaître la technique.

Fidèle à son habitude, Cinemaware nous sert des screens fantastiques, ici style journal télévisé. Depuis les pom-pom girls qui s'agitent au moindre "touch-down" jusqu'au journaliste en chapeau texan qui commente le match, en passant par les coups-de-pied, tout est génial, plus particulièrement la scène du pile ou face au début de la partie. La musique est superbe et les bruitages corrects bien que mal synchronisés parfois.

Tout d'abord, que vous soyez en attaque ou en défense, vous devez choisir le type d'action à adopter. Ensuite vous voyez une représentation 2D par le dessus du terrain. Vous devez placer vos différents joueurs en fonction de la tactique choisie (bien sûr, l'équipe adverse agira en conséquence). Puis, si vous êtes en attaque vous lancez le ballon au "quarterback". Dès que celui-ci a la balle, vous pouvez diriger son tir en variant la puissance pour atteindre le joueur de votre



choix. Si vous réussissez à marquer, à vous de tirer au but pour des points supplémentaires, avec encore un fois des graphismes superbes.

Le système de jeu est assez agréable quoique déconcertant. Ceux qui n'ont jamais rien capté au foot américain resetteront leur bécane après 5 min, les autres s'écarteront comme des bêtes tout en découvrant les défauts incontournables du soft. Mais enfin, la réalisation est si parfaite que l'on a rien à dire. Réfléchissez bien avant d'acheter ce soft et regardez les news aux ricains tous les matins sur Canal, ça vous inspirera peut-être!

Workhinch (BABA-News).

HEROES OF THE LANCE

Amateurs de jeux d'aventures, slu' Ubi Soft a pensé à vous, *Heroes of the Lance* vous est destiné. Vous pourrez faire vivre dans le monde de Krinn nos compagnons de la lance : Ralslin le magot, Goldmoon la prêtresse, Caramon, une brute de guerrier et son compagnon Sturm, célèbre chevalier de Solmania, Riverwind, protecteur de la belle Goldmoon, Tanis le ranger, maître d'arme et archer hors pair, Tass le kender, petit voleur qui comme tout voleur digne de ce nom, trouve les pièges et les désamorce. Flint le nain qui de sa petite taille évitera les sorts de vos adversaires.



Tout ce beau monde devra mener à bien la mission qui leur est confiée : aller au cœur du mal, le temple de Xok Isaroth là où vit Takhisis le vieux dragon noir qui d'un seul souffle vous réduira à l'état de poussière. Si vous voulez le tuer il faut garder en vie Goldmoon car seul son bâton de cristal bleu pourra le désintégrer. Ce jeu est mi-aventure mi-arcade, toute la manipulation est au joystick et la barre espace pour le menu. L'animation est démente. Le jeu ne marche pas sur un Amiga500 avec ROM v1.3 mais marche parfaitement sur 1.2. Je vous le conseille.

Dungeon Brother(BABA-News)

HYBRIS

Discovery nous livre ici un shoot' em up de très bonne qualité avec lequel vous pourrez vous éclater en descendant les vaisseaux adverses. Ce jeu renferme plusieurs niveaux de combat. A chacun correspond un assemblage supplémentaire d'armement. Au 5ème assemblage l'écran fond sous les lasers. Utilisez les bombes d'énergie et les options qui réduiront vos ennemis en tas de vermicelles à la sauce crabouilla. Super graphisme, bonne animation. A acheter d'urgence.

Arnaud D (BABA-News)

AC/Basic Compiler 1.3

Après une première version buggée et incomplète, le nouveau AC/BA SIC 1.3 est enfin disponible.

Il est livré sous forme de livre avec une doc épaisse. Celle-ci, en anglais malheureusement, explique comment se servir du compilateur, les options, l'installation y compris sur disque dur, et enfin je dois avouer que j'ai été surpris par le reste du livre (plus de 100 pages) qui explique de manière très complète toutes les instructions de l'AmigaBASIC plus les instructions propres au compilateur (comme SELECT CASE, RESET ...) séparées par thème. Cette partie est très bien faite et au lieu de se contenter d'une simple copie de la doc d'origine, on a droit à des explications complètes et un programme différentiel et complet par instruction.

Passons à la disquette elle-même. Un point noir : celle-ci n'est pas bootable, il faut donc installer le compilateur sur une autre disquette si l'on veut travailler. La disquette est pleine à craquer : elle contient tous les programmes de la doc classés par chapitre, le compilateur, une remise à jour des bibliothèques de code machine, un éditeur d'environnement et quelques exemples de programmes compilés (tableur).

Le compilateur en lui-même est fantastique : la vitesse de compilation est impressionnante (48 sec. pour un programme de 800 lignes bourrées, sans le linkage des bibliothèques) de plus on a droit à un gain de vitesse stupéfiant à l'exécution. De nombreuses améliorations par rapport à l'ancienne version, par exemple 100% de compatibilité avec l'interpréteur (hum! disons 98 %), absence de bugs, et enfin l'éditeur d'environnement. Celui-ci permet de modifier le programme ac basic et les bibliothèques pour changer certains paramètres du programme compilé (ex: caractéristiques de la fenêtre de départ, suppression de cette fenêtre, affichage des lignes lors de la compilation, etc...). Ce programme est lui-même écrit en BASIC et croyez-moi, il speede un max.

Les programmes compilés peuvent être distribués librement sans frais, seulement, si vous voulez inclure sur la disquette une copie des bibliothèques-machine (dans le cas où vous ne linkez pas) il vous faudra une autorisation d'Absoft. Le support technique est aussi présent, un numéro de téléphone sur le disk (hélas aux States) pour ceux qui ont des problèmes.

Que dire d'autre si ce n'est que le prix risque de décourager certains d'entre vous. Eh oui ce bijou est vendu aux alentours de 2000 F. M'enfin, tout se paye en ce bas monde.

Workhinch (BABA-News).

LIGHTS! CAMERA! YETI!

En fouillant au fond de la grotte de mes ancêtres il y a quelques mois, j'ai retrouvé des bobines de films super 8 des vacances de mon père, Don YETI de la Tundra, sur l'île de Ré en décembre 1932. J'ai eu toutes les peines du monde à faire rentrer ces bobines mal foutues dans mon VHS de salon. Maintenant, il fait un bruit bizarre quand j'appuie sur play. On ne soulignera jamais assez la nécessité de standardiser les formats.

Une question revient sans cesse dans l'abondant courrier enthousiaste que je reçois et que, parfois, je lis. "Comment faire pour enregistrer mes créations graphiques sur le magnétoscope qui me sert aussi pour téléfoot". Chers amis, tout cela n'est que question d'argent et de standards. Vous le savez, il y a trois standards vidéo : le NTSC (60 Hz), le PAL et le SECAM (50 Hz chacun). Le jeu consiste à trouver un terrain d'entente entre le magnétoscope et la MIGA. C'est pas simple car les amigas sont soit en NTSC, soit en PAL et les magnétoscopes généralement en SECAM en France. La meilleure solution, pour un MIGA en PAL, consiste à acheter un petit transcodeur PERITEL / Secam. D'un côté, vous enroulez la PERITEL qui va au moniteur, de l'autre un câble coaxial en fiches BNC ou Cinch. Sachez que ce transcodage n'est pas d'une qualité professionnelle mais qu'il suffit pour se faire plaisir.

Un lecteur hardi me demande mon avis sur le S-VHS, le nouveau standard vidéo institutionnel de JVC. Pour vous tous, je rappelle brièvement. Au début de la vidéo grand public, il y avait le BETAMAX de SONY et le VHS de JVC. Ces deux systèmes utilisaient une bande d'1/2 pouce et enregistraient à peu près de la même façon. Le betamax se planta lourdement la tronche (il y avait beaucoup plus de films de cul et de karaté en VHS). SONY élaborait la BETACAM (gros caméscope professionnel) et décida de réutiliser le format BETAMAX, plus compact que le 3/4 de reportage, en améliorant le gros point faible des standards grand public : le codage du signal. Résultat : on utilise la même cassette mais elle tourne plus vite et on enregistre les composantes du signal pour limiter les pertes. JVC contre-attaque maintenant avec le standard S-VHS qui utilise la même méthode. Il sera sûrement beaucoup moins cher que le BETACAM, on va enfin pouvoir obtenir une bonne qualité chez soi. Notez que la société Creative Microsystems commercialise d'ors et déjà

le VI-500 : un encodeur qui transforme tout RGB (celui du Miga par exemple) en signal Y-C S-VHS. Je vous raconterai comment ça évolue en France dans les mois qui viennent (le S-VHS démarre bien aux USA).

LIGHTS! CAMERA! ACTION! d'AEIGIS est le beau-frère de TV*SHOW. Il s'agit, d'après ses auteurs, d'un soft de "desktop presentation". Je dirai plus scieusement que c'est un slideshow évolué car il ne possède aucune fonction de création de page. Il nécessite un méga minimum et deux drives pour tourner mais en accepte volontiers plus. Il permet d'élaborer des scripts d'animation image et son avec plein de petits volets d'enchaînement très jolis ajoutant une touche psychédélique à vos rapports et conférences. Il affiche tous les formats d'images y compris HAM, HALF-BRITE, Overscan, severe Overscan (768*600 en PAL!) : sait jouer les fameux fichiers ANIM et sait cycliser. Mais en plus, O joie, il permet de passer d'un camembert à une animation pertinente par un grand choix de volets. Enfin, on peut sonoriser tout ça avec du SONIX. Ça, c'est de l'audio visuel.

La boîte est très pro, très propre. Elle contient le program disk, un data disk et la notice qui, tradition de la marque, est très bien faite mais enricain. Le data disk est rempli d'images psychédéliques minables.

Donc, un brave programme sans imagination qui mettra la votre à rude épreuve si vous voulez innover. LCA est l'outil idéal pour remplacer un magnétoscope sur un stand de foireexpo.

Moi l'est rouge avec la honte avoir écrit p'tite trame décadente capitaliste minab'. Moi promets écrire bonnes choses paroles éclairées dans prochaine trame. En attendant, moi pallier à absence de nouveau en faisant joli discours promesses démagogues.

Moi faire au revoir avec la main.



EL YETI

n'aime pas le football

la demo du mois

par Emeric Fervas

Suivant le conseil d'un ami j'ai testé cette superbe mégademo. Si je ne m'étais pas retenu, j'aurais changé le titre de ma rubrique ce mois-ci, pour la rebaptiser la demo du trimestre.

Il s'agit de la TJC-MGF-JOY-CPU Mégademo.

1. Description

Dès l'insertion de la disquette, une image de présentation avec, dans un cadre doré les sigles MGF, TJC et JOY dessinés l'un au dessus de l'autre. Sur le côté droit se trouve le nom du programmeur, Mike et celui du musicien qui a composé la musique du loader, Coco. A propos de la musique, elle a tendance à accélérer quand l'ordinateur charge une autre partie de la demo, c'est extrêmement désagréable (Je rigole, ça ne se remarque pas trop. J'insiste dessus car c'est un des rares bugs que j'ai remarqué dans cette mégademo...).

La première partie est l'oeuvre de Jungle Command, et c'est l'une des meilleures. Des caractères à l'aspect métallique rebondissent, s'agrandissent, se rétrécissent... Tout en haut, le sigle du groupe se déforme, ondule, passe derrière un rideau de dégradés, puis repasse devant. En dessous du sigle, les logos des membres de Jungle Command défilent. Et un personnage, dessiné par Ariell marche devant les logos. Et tout ça au son d'une magnifique musique (une des meilleures que j'ai entendues sur Amiga) du génial MegaBlaster.

La deuxième partie est presque entièrement réalisée en vectoriel (il de fer).

Un cadre se déplace dans l'espace, avec à l'intérieur, un scrolling. Un sol est représenté en perspective et en dégradé de bleus, avec dans l'immensité du ciel, des étoiles et le sigle de Jungle Command (Encore aux...). Si l'on presse la touche HELP, on a la possibilité de déplacer, sois même des objets (A la manière WILD COPPER...). d'enregistrer leurs déplacements et de les repasser.

La troisième est un morceau inédit fait par Magnificent Force : Deux scrollings superposés défilent d'un coin au coin diagonalement opposé.

La quatrième partie est réalisée par Magnificent Force en collaboration avec JOY. 25 scrollings défilant à des vitesses différentes avec en plus un énorme scrolling en fond.

La cinquième partie est aussi faite par MGF-JOY. Elle est baptisée Méga-vectors. Dans un décor spatial (cicatrices, lune, étoiles, etc...), des phrases écrites en vectoriel, arrivent du fond de l'univers, tournoient sur elles-mêmes.

La sixième partie est un véritable chef-d'oeuvre. En fond, des étoiles tombent diagonalement... Au premier plan, un scrolling défile en suivant les contours d'un dinosaure très bien dessiné.

La septième partie (Ed Encore elle?) est essentiellement composée d'une image, représentant une guerrière du futur, qui se déforme au son d'une bonne musique.

La huitième partie n'est pas une demo, mais un test. Si vous répondez correctement à 100 questions (avec seulement 3 erreurs...) vous accédez à la dernière partie que je vous laisse découvrir tout seul.

2. Qualités et défauts

C'est une excellente mégademo : Presque pas de bugs, de bonnes musiques aux genres différents, de bonnes idées et de bonnes réalisations.

Je lui mets comme note 18/20

Musique 4
Originalité 5
Animation 5
Dessin 4

Si vous voulez me contacter écrivez à :
Emeric Fervas 11, Rue du Pressat 75020
PARIS Tél:47-97-94-76 après 21h...

courrier courrier courrier

Cher A-News,

J'aimerais savoir comment appeler une musique au format normal (IFF) par le startup-sequence (Ed: Procurez-vous un petit programme "player" (jouer) de la domaine public - chez Giorgio Cupertino par exemple).

Aussi, pour pouvoir créer un programme contenant de nombreuses animations, me conseillez-vous de me diriger vers l'assembleur ou le C?

Bernard Lumbroso, 92 Colombes

Ed: L'assembleur est plus rapide en exécution mais plus long et méticuleux à écrire. C'est une question de personnalité et de besoin. Si vous voulez surtout la vitesse et que vous n'avez pas peur d'y mettre le temps, écrivez directement en langage machine.

A-News

Pouvez-vous m'indiquer le moyen de driver l'imprimante Amstrad DMP2000. Je viens d'acheter un Amiga 500.

Henri Letourneau

Ed: Copier le driver EpsonX du tiroir Devs/Printers sur la disquette Extras 1.3 dans le tiroir Devs/Printers de votre disquette Workbench - ou sur votre disquette programme si vous n'utilisez pas votre Workbench à vous. Puis démarrer le programme "Preferences" et sélectionner EpsonX comme option imprimante, puis sauvegarder ce choix avec "OK" puis "Save". L'Amstrad DMP2000 est Epson-compatible, mais en mode graphique il faut expérimenter avec le driver Epson(ald) qui donne parfois de meilleurs résultats.

Salut!

Concernant le True Basic, puis-je réutiliser un prog compilé (programme écrit en True Basic) sous CLI, sans repasser par le True Basic et sa fenêtre de travail. Pouvez-vous me donner les grandes lignes concernant le fonctionnement d'un analyseur de syntaxe?

Stephane Racloz, 74 Scinznier

Ed: Si le programme est compilé, il peut démarrer directement du CLI, sinon il faut charger l'interpréteur.

Un interpréteur recherche les mots-clés du Basic, puis leurs paramètres, et enfin exécute la routine langage machine correspondante. Puis il recommence avec l'instruction suivante. Souvent les mots-clés sont traduits en code "token", ce qui explique qu'un programme Basic chargé sous un éditeur ASCII soit partiellement illisible.

Cher A-News,

Attention à ne pas trop parler des jeux, ou en tous cas pas plus que maintenant et surtout pas en termes superlatifs comme les autres revues, qui sont pleines chaque mois de remarques du style "graphismes époustouflants" ou "exploite la machine au maximum de ses

possibilités" et parlent surtout des logiciels de jeux qui ne sont pas encore sortis (et ne valent plus rien quand ils sont sortis!). Attention aussi aux spéculations du sympathique Giorgio Cupertino sur les futurs modèles Commodore: cela ne sert à rien qu'à semer la confusion et n'a que peu de chances de se réaliser tel qu'indiqué: les "marchands d'ordinateurs" ne sont pas des philanthropes ou des rêveurs et ils obéissent à des logiques purement commerciales, qui ne sont pas forcément parallèles à l'évolution des techniques, surtout dans le domaine professionnel.

Patrick Montier, 35 Rennes

Cher A-News,

Essayez d'imprimer les photos d'écran en entier...C'est vraiment désagréable de voir une photo découpée de tous bords (ex: Lancelot, Blood).

Existe-t-il, dans le Domaine Public, un "éditeur de slide show"?

Fabrice Dubois, 35 Beaucé

Ed: Oui, sur AmigaTimes V1.3 disponible chez Giorgio se trouve un "shareware", Slideshow Construction Set de Adam Rybicki, bon pour tout sauf overscan ou images "extra halfbrite".

Salut amical à vous tous !

A mon avis il n'y a que la critique des jeux qui soit superflue dans votre super magazine. Il y a tant de revues papier glacées qui se disputent le morceau, c'est vraiment gâcher du papier que de repartir une fois de plus de ce qu'on peut lire partout... Du point de vue du lecteur, toutes les critiques lues dans les GameMicro-GeneJoysTilt sont bonnet blanc et blanc bonnet... La seule chose intéressante, ce sont les trucs et astuces pour venir à bout d'un jeu trop dur.

Quand je vois la difficulté des Xenon, Ice Palace, Alien Syndrome, Vixen, Thundercats et autres Eliminator, je me demande s'il existe sur terre un mutant capable d'atteindre le dernier tableau sans vies infinies! Il faudrait féliciter en première page les programmeurs d'Hybris qui ont créé un jeu jouable, sur lequel on reste des heures, sans jamais en être dégoûté!

J'ai déjà convaincu deux ou trois copains de la merveille qu'était l'Amiga. Ils en ont acheté un. Mais je constate que le monde de l'Amiga n'est pas facile à percer pour quelqu'un qui n'a pas beaucoup approché l'informatique avant de s'offrir la Bête! Le CLI reste de l'hébreu pour eux, ne parlons pas de programmation! Voilà toute une nouvelle génération qui vient à la micro-informatique en se payant la meilleure machine du moment et qui s'aperçoit qu'elle n'est pas si conviviale que ça! J'en ai connu qui ont fini par la revendre. Et oui! Je ne vous dis pas moi-même combien de temps il m'a fallu pour comprendre les rudiments du CLI!

J'ai personnellement pu constater que la simple copie d'un fichier sur une disquette peut entraîner la destruction de fichiers essentiels, même si la disquette n'était pas pleine. Et quand elle est bourrée, j'ai souvent vu disparaître le directory L avec pour conséquence le superbe message d'erreur **VOLUME XXX IS NOT VALIDATED**. Il m'a fallu du temps pour comprendre qu'il fallait effacer des fichiers moins importants, faire de la place avant de recopier L sur la disquette.

Ce qui m'agace énormément sur l'Amiga, c'est que telle disquette qui a jusqu'ici bien fonctionné devienne soudain illisible malgré toutes les précautions prises...

Jacques Rizzo, 84 Austrel

Ed: Vos problèmes sont bien mystérieux. Ici, nous ne perdons jamais de fichiers, et pourtant des fichiers il y en a! Si nous essayons de copier des fichiers sur une disquette où il n'y a pas assez de place, l'Amiga commence le travail et puis, quand il se rend compte qu'il ne peut pas continuer, il affiche un message d'avertissement et enlève les parties incomplètes. L'exception c'est quand il y a sur la disquette cible un fichier du même nom que le fichier qu'on copie. Dans ce cas le fichier original est remplacé par le nouveau.

C'est la même chose pour la fiabilité des disquettes. Nous achetons des disquettes sans marque, double-face, double densité, qui sont vendues au prix public de 9F. Sur 150 disquettes nous en avons eu trois mauvaises. Tropic achète les mêmes, il en a eu deux sur 100 de défectueuses.

Une de ces disquettes nous sert comme support pour les articles du mois pour A-News. Elle a été intensivement utilisée depuis six mois, sans jamais le moindre problème. Si vous êtes sûr que vous utilisez les commandes COPY etc. correctement, il serait peut-être nécessaire de contrôler l'état de votre lecteur.

Cher A-News

Ne serait-il pas possible de donner à la fin des articles l'adresse ou au moins un numéro de téléphone des importateurs (fabricants) du matériel cité?

Je m'explique, cherchant à marier Amiga et vidéo, je me précipite sur la Trame du Yeti à l'affût de matos intéressants. A520, là pas de problème, même mon revendeur connaît ça, même s'il ne connaît pas les limites de ce "pseudo-codeur-Pal". Par contre, VM410 de chez Octet d'Azur (cf A-News No9), il n'y a pas beaucoup de boutiques micro (dans ma région, et à ma connaissance) qui seraient capables de me présenter les matos même sur papier...

Bruce Royer, 84 Le Thor

Ed: Vous avez tout-à-fait raison. Nous allons faire un effort dans cette direction

courrier courrier courrier

Cher A-News

Je regrette beaucoup le départ de Little Zeus car il m'a été d'une aide précieuse avec son cours d'assembleur. J'espère que ce "cours" continuera dans notre revue préférée.

Michel Kaya, 91 Grigny

Ed: A partir du mois prochain le relève sera prise par - non, je ne dirai pas son nom, ce sera une surprise, mais c'est quelqu'un qui est connu et apprécié par nos lecteurs. Pas de panique, c'est pas El Yeotch

Cher A-News,

J'ai des raisons de penser qu'un virus d'un type nouveau m'est tombé dessus.

Voilà ce qui s'est passé : il y a quelques jours, je reçus un petit lot de disquettes. Ayant contrôlé tous les boots et m'étant assuré qu'ils étaient normaux, je me mis à utiliser ces disquettes. Après quelques temps, je m'aperçus que le nom de ma fenêtre AMIGADOS avait été remplacé par : AMIGADOS presents : a new virus by the IRQ-TEAM V41.0

Mais sachant que les boots étaient sains, je pensais à une blague et continuais sans plus m'en soucier. Quelle ne fut pas ma surprise lorsque ce message s'afficha quelques jours plus tard lors du chargement de ma disquette CL1, alors que je venais tout juste d'allumer l'Amiga.

Affolé, car ne doutant pas de la propriété du boot, je me mis à la recherche du message sur la disquette. Mais en vain... Le lendemain, même message, cette fois-ci, je désassemble les fichiers exécutés à partir du startup-sequence, et que vois-je?

Tout simplement que mes fonctions SETMAP et DIR ont évolué.

En effet, ces deux commandes comportent maintenant un segment supplémentaire d'une taille de 1060 octets. Ce segment, le premier de la liste, contient le message; qui n'est d'ailleurs visible qu'après exécution (car un EOR modifie les valeurs des codes du texte). Tout ce que j'ai pu apprendre sur ce virus, vu mes connaissances en assembleur et le peu de temps consacré, c'est qu'il n'est pas effacé par le reset (comme tout bon virus qui se respecte), qu'il redirige le pointeur de la fonction OLDOPENLIBRARY de EXEC afin de vous afficher le petit message, et qu'il ne teste pas la protection de la disquette lorsqu'il cherche à s'installer au début de votre fichier, d'où l'apparition du gentil requester "Disk in Drive Dfx: is write protected" qui vous invite à enlever la protection "avec votre doigt". (Ed: cette phrase est Copyright Ed: Décembre 1988)

Pour le moment, ce virus ne semble pas à l'origine d'effets plus néfastes. Néanmoins sa présence me gêne, car si 1060 octets peuvent sembler négligeables face au 880 Koctets d'une disquette, l'infection de tous les fichiers exécutables qu'une disquette contient en général la remplirait bien vite.

Aussi je vous demande ce qu'il y a lieu de faire afin de pouvoir "soigner" un fichier atteint. Car jusqu'à présent je dois me contenter de remplacer le fichier infecté par une version saine, mais que faire si je ne possède pas cette dernière?

Et même si ce virus n'est aucunement gênant, il pourrait en être autrement par ceux créés par des personnes mal intentionnées qui, je n'en doute pas, reprendront l'idée et ajouteront leur "touche personnelle".

Franck G.d.R., 67 Ilkirch

Comment j'al sauté Denise et Paula, le même soir

Vendredi soir, 8h00, comme tous les soirs, je m'assis devant ma machine, pour délirer sur un jeu ou devant une démo. Mais ce soir là, j'avais les nerfs; et pour cause, je venais de me rendre compte que ma disquette de "Wild Copper" démo était pillée en deux dans mon sac. AHHRGR... Je cherchais un jeu qui pourrait me passer cette envie de tout casser.

Je tombe sur F-18 Interceptor, et je le charge. Mes mains tremblaient à l'idée d'imiter "Meave Rick" de Top Gun. Pendant les trois interminables minutes de chargement, je me dis que PTETBENK-SESRAI plus mieux avec l'extension mémoire.

Il faut vous dire que le couvercle de l'Amiga est toujours déviséé pour que je puisse parvenir à l'extension sans avoir à retourner l'Amiga. Alors, je fais sauter le couvercle, et je fais coulisser l'extension dans la broche.

Là où ça se complique, c'est que l'Amiga était sous tension, tranquille en train de charger F-18. La suite, certains la connaissent pour l'avoir déjà fait.

Mon Amiga il a dit : "Game Over Insert Lots of Coins to Continue".

C'est donc le coeur gros que je téléphone à mon copain le technicien (que je salue au passage) qui est venu le lendemain matin avec son oscilloscope, et qui avec une grande patience a commencé à tester une à une toutes les RAM, puis Fai Agnus, le 68000, Gary, Denise, Paula et les autres. Après une heure, le verdict tomba.

-Une RAM grillée, et puis aussi j'aurais fait monter Denise et Paula au 7ème ciel. N'étant plus sous garantie, mon technicien m'a proposé de chercher lesdites puces. Il les a trouvées, mais elles sont très chères. Me voici depuis deux longs mois sans machine, en attendant le papa Noël... Moi qui était en train de faire le concours de Cupertino sur les programmes en AmigaBasic, je suis coincé, et je perds tous mes copains qui, je m'en rends compte, ne venaient que pour "casser du Mig-28".

ALORS par pitié, ne branchez jamais l'extension quand l'Amiga est sous tension. En vérité, je vous le dis, c'est pas bon du tout.

Bruno Napoli, 06 Juan les Pins

Cher A-News,

J'ai acheté mon Amiga récemment et depuis lors j'ai de nombreux ennuis avec ma souris; le bouton gauche fonctionne mal ou pas du tout (parme intermittante), ce qui est bien entendu très gênant. Par exemple, lorsque je déplace une fenêtre, je dois m'y prendre à plusieurs reprises avant d'arriver à destination. Pourtant, cela fait deux fois qu'on me change la souris et j'en prends le plus grand soin. J'ai alors décidé de l'ouvrir. Le poussoir métallique à l'intérieur marchait parfaitement, quel mystère!!! Pourtant, lorsque j'ai refermé la boîte le "clic" se faisait parfaitement entendre et malheureusement le bouton ne fonctionnait toujours pas. Je suis au désespoir. Est-ce un défaut de fabrication, est-ce tout simplement accidentel? Connaissez-vous ce problème?

Un fidèle lecteur, Fantomas

Ed: Mais oui, vous êtes peut-être Fantomas, mais votre problème ne l'est pas! Depuis environ un mois les deux souris de chez A-News (sur un A500 âgé de presque deux ans et un A2000 de six mois) présentent les mêmes symptômes. Nous avons trouvé que le simple fait d'ouvrir les souris semblait provisoirement améliorer le problème. C'est presque comme si elles avaient attrapé un VIRUS! toutes les deux.

Saint

Je possède un Amiga 500 et je désire utiliser des programmes compatibles IBM sous le format 5.25". Je vous demande alors ce qu'il faut posséder pour que cela puisse fonctionner (quel lecteur utiliser, quel émulateur, etc.

Fabien Brevier, 59 Lieu St Amand

Ed: Il est vrai qu'un programme émulateur IBM existe qui tourne sur 500, mais il est très lent, et il ne multi-tâche pas. De plus, le nombre de programmes IBM qui fonctionnent correctement sous le "Transformer" est très limité. Les deux alternatives "hardware" (matériel) sont bien plus intéressantes - le Sidecar, un module pour Amiga 1000, beaucoup amélioré dans ses dernières versions, et puis évidemment le 2000 équipé de carte IBM. Tous deux font tourner les programmes IBM dans une fenêtre, et n'empêchent pas le fonctionnement simultané d'autres programmes sous AmigaDOS. Il y a plusieurs lecteurs externes 5.25" disponibles pour l'Amiga, et la carte IBM est livrée en standard avec un lecteur de ce type qui s'installe à l'emplacement prévu dans le 2000.

LE COIN DES PROBLEMES

On nous demande ..

Comment bidouiller une extension mémoire A501 et un A1000 pour les coupler?

Comment, par logiciel, récupérer des fichiers TO8D?

L'extension de 1 Mega qui remplace celle de 256k de l'A1000 sur le panneau frontale.. ça existe?



—DEEP, le serveur de l'AMIGA, fête son premier anniversaire, et je vous dois à tous un petit historique.

Quel micro-ordinateur pouvait être mieux adapté à la gestion d'un serveur multivoie accessible par TRANSPAC qu'un AMIGA, puisque c'est le seul micro multitâche, ce qui permet d'accueillir plusieurs personnes et de traiter leur requête simultanément. La première version du logiciel de serveur a été développée en un peu plus de six mois, et depuis le début toute la partie concernant la mise en page du serveur a été effectuée par mon ami Gaël (pseudonyme Mad-Soft).

De : mon "ami gaël" à mon "amigael" (si, si je voulais la faire celle-là!) il n'y eut qu'un pas, ou plutôt qu'une lettre à ajouter, le serveur s'est donc appelé AMIGATEL, il n'était alors accessible qu'aux développeurs AMIGA français qui disposaient dessus d'une boîte aux lettres (BAL). Le serveur est resté peu utilisé au cours d'une période de six mois, il est en effet assez difficile de faire "vivre" un serveur avec seulement une centaine de personnes.

C'est pourquoi après un grand nombre de transformations tant au niveau logiciel, que présentation et fonctionnalités, le serveur a ouvert ses portes au grand public. Suite à ces grands changements, le nom est devenu DEEP, la raison en est toute simple. Mes amis Dominique, Yves et Patrick, qui ont développé le fameux logiciel d'émulation minitel, ont déposé la marque AMIGATEL. Et, alors que j'avais vu sur une pré-version de leur logiciel *Copyright DYP* (initiales de leur prénom), j'ai pris à mon tour ce nom de DEEP (mot anglais, prononce DIP, et signifiant *profond*, bref, aucun rapport !). Cependant c'est un mot facile à retenir, et surtout, pratique à taper sur un clavier.

Après ce petit historique, voici une visite guidée du serveur ainsi que quelques conseils d'utilisation.

Tout d'abord, n'oubliez évidemment pas de composer le 36.15 et de taper le code DEEP, puis saisissez votre pseudonyme. Vous voilà rendu sur le sommaire général, un certain nombre de choix vous sont alors proposés. Le premier, appelé Dialogue, correspond à la liste des autres personnes connectées, complétée d'une petite indication sur leurs positions dans le serveur. Par exemple : RUB, qui est l'abréviation de *rubriques*. En effet, vous disposez de plusieurs rubriques à thème (graphisme, son, langage, jeux...) sur l'AMIGA, ou vous pouvez poser vos questions et trouver des informations. L'ensemble de ces rubriques est directement accessible par le mot-cle AMI

. Si vous avez préalablement créé une boîte aux lettres, le serveur vous indique le nombre de messages qu'il vous reste à lire dans chaque rubrique. A ce propos, voici une petite astuce : en mode lecture, vous pouvez taper un numéro puis ENVOI, pour lire un message précis.

Il est intéressant de disposer de sa propre boîte aux lettres, il vous suffit pour cela de sélectionner ce choix sur le sommaire général, ou de taper le mot-cle BAL, depuis n'importe quel endroit du serveur. Lorsque vous écrivez un message, en BAL ou en RUR, veillez à bien le valider, c'est à dire à taper sur ENVOI pour finir la frappe du texte, puis de nouveau ENVOI pour envoyer réellement le message (ou SUITE pour écrire plusieurs messages consécutifs).

Voici un aspect intéressant de la télématique : la possibilité de dialoguer en direct avec plusieurs personnes grâce aux forums. L'accès est possible par le mot-cle FOR, suivi ou non d'un chiffre allant de 1 à 6 (ex: FOR 1). La conversation s'effectue par phrases de trois lignes de texte au plus, validées par la touche ENVOI.

La liste de l'ensemble des mot-cles est accessible en tapant sur GUIDE sur la page du sommaire général, vous y trouverez aussi la liste des commandes. Une commande permet d'obtenir des informations telle que la liste des personnes connectées en tapant LIST, ou d'envoyer un court message grâce à la commande SEND (SEND pseudonyme,message). C'est très pratique, car tout en restant au même endroit dans le serveur, par exemple en forum, vous pouvez savoir où se trouvent les autres, ou leur envoyer un court message pour les prévenir de vous rejoindre en forum, etc... Vous voulez l'heure, tapez TIME, vous desirez savoir qui arrive sur le serveur, tapez CNX,...

Vous connaissez les logiciels du Domaine Public, vous disposez d'un AMIGA connecté à votre minitel grâce à un simple câble de liaison ? Oui ! Eh bien, vous allez pouvoir télécharger les logiciels proposés sur DEEP. Vous tapez le mot-cle TEL et vous obtenez le programme de téléchargement en tapant 1+GUIDE. La réception du programme de téléchargement s'effectue en deux temps, il faut d'abord taper ou capturer le court programme BASIC, puis vous exécutez ce programme qui va effectuer la réception du logiciel de téléchargement. Pour télécharger, vous devez exécuter sous CLI, le logiciel DEEP qui sauve les fichiers reçus dans le ram-disk (RAM:), donc n'oubliez pas de copier les fichiers sur une disquette ou sur votre disque dur.

Voilà, la visite prend fin, ah! mais non... le petit cadeau pour le premier anniversaire de DEEP : la rubrique ANEWS qui vous permet de poser des questions aux romanciers d'ANEWS et de lire les informations qu'ils vous donnent entre la parution de deux numéros.

Je tiens à remercier tous les "Deepiens" et "Docpiennes", Mad-Soft, AMIGA59, ALIEN, AMIGAMAD, l'équipe d'ANEWS et des Gourous. Ben

et COMMODORE France, pour leur support.

Je vous convie donc à venir nous rendre visite sur DEEP le serveur de l'AMIGA par excellence, vous verrez, l'ambiance est super sympa !

François.

T'ES LAID CHARGEMENT :

Pour télécharger un programme rien de plus simple. Il vous faut un câble reliant votre Amiga à un Minitel; le plan de celui-ci, déjà paru dans ANews vous est redonné dans ce numéro.

Ensuite il vous faut un programme de communication qui va gérer le chargement du serveur sur votre ordinateur. Ce programme étant assez long, nous n'allons pas le taper, mais le capturer avec le petit programme Basic qui suit :

```
OPEN "COM1:1200,E,7,1" AS #2
LEN=1000
C=0:ZS=CHRS(19)+"A"
OPEN "DEEP" FOR OUTPUT AS #3
PRINT CHR$(12)
PRINT "SI L'AFFICHAGE NE S'EF-
FECTUE "
PRINT "PLUS"
PRINT "TAPE 1+ENVOI SUR LE
MINITEL"
PRINT #2,"1"+ZS:
LA:
IF ASC(INPUT$(1,2))<>12 GOTO
LA
IF (ASC(INPUT$(1,2))-32)<<C
GOTO LA
A=ASC(INPUT$(1,2))-32
L=A*64+ASC(INPUT$(1,2))-32
IF(L<0 OR L>500) GOTO LA
K=0:C$=""
FOR I=1 TO 500
A=ASC(INPUT$(1,2))-32
B=ASC(INPUT$(1,2))-32
IF(A>0 AND A<16) GOTO LB
GOTO LC
LB:
IF(B>0 AND B<16) GOTO LD
LC:
K=1:GOTO LE
LD:
A=A*16+B:B=K+A
:C$=C$+CHRS(A)
NEXT I
K=(K AND 15)+96
LE:
A=ASC(INPUT$(1,2))-32
IF(K=-1 AND K<>A) THEN GOTO
LA
C=C+1:PRINT #3,MID$(C$,1,L);
IF L=500 GOTO LF
PRINT #2,CHR$(19)+"F";
CLOSE #2:CLOSE #3:END
LF:
PRINT CHR$(12)
PRINT "SI L'AFFICHAGE NE
S'EFFECTUE";
PRINT "PLUS"
PRINT "TAPE";C+1;"ENVOI SUR
LE MINITEL"
```

Une fois tapé, votre câble branché, vous vous connectez sur 3615 DEEP et allez dans la rubrique téléchargement, puis dans la sous rubrique "Le Programme de Téléchargement" (1+GUIDE).

(Ed: Je sais que je suis plus bête que la moyenne, mais quand j'ai essayé de me connecter sur DEEP je me suis retrouvé renvoyé chaque fois sur la question "Ton pseudonyme?". Il a fallu que Tropic m'explique que par hasard j'enregistre comme pseudonyme un nom déjà enregistré par quelqu'un d'autre. Ce pseudonyme devient le nom pour la boîte à lettres (BAL). Alors quand je tapais mon "mot de passe" le serveur me renvoyait à la première question.

(Ce n'est pas compliqué - si DEEP affiche "Content de te revoir" en réponse à votre pseudo, et c'est la première fois que vous êtes sur DEEP, c'est que vous avez choisi un pseudo déjà "pris". Recommencez avec un autre.

(Une dernière chose - le téléchargement du programme de téléchargement vous coûtera à peu près 10F. Après, le téléchargement d'une petite utilitaire telle VirusX vous coûtera environ 4F. A vous, Choriza)

Tous le monde suit? C'est bien, si vous restez vous aurez un carambar à la fin. Vous lisez, utilisez la touche SUITE jusqu'à ce qu'on vous demande de lancer votre programme Basic, ce que vous faites (sous Basic évidemment). Et oui chez A-News on ne lésine pas sur les moyens. Et là Hop sans rien faire vous récupérez le programme de téléchargement répondant au doux nom de DEEP.

Gardez le bien c'est lui que vous utiliserez maintenant lors de tout chargement (le programme Basic ne sert plus à rien, et je précise que vous n'avez à faire la manip que je viens d'expliquer, qu'une seule fois, lors de votre première expérience de téléchargement).

Maintenant, à chaque fois que vous voudrez un programme, vous brancherez votre câble, et une fois dans la rubrique téléchargement, vous lancerez votre programme DEEP, le reste est expliqué dans ce programme. Ouf! Pause. Allez manger un choco BN et boire un diabolito-rillette et on reprend...

... En fait j'ai plus grand chose à vous raconter (je sais, c'est triste), si ce n'est que pour de nombreux programmes vous aurez le choix entre l'exécutable ou les sources. Un fichier source est en fait constitué de tous les fichiers textes constituant

le programme (doc, makefile, fichiers en C ou en Assembleur). Vous n'aurez ainsi qu'un seul fichier à capturer que vous devrez chez vous rediviser en plusieurs fichiers (c'est simple, c'est séparé par des pointillés avec en tête le nom du fichier (n'oubliez pas d'enlever ces lignes de pointillés)).

Allez, rop, rop, rop, chargeez!!!!

LES T'ES LAID-CHARGEABLES

DFree : donne l'espace libre en octets sur une disquette.

ex : DFree, Dfree df1; ...

Le programme source est en assembleur, cardiaques et basiciens s'abstenir!

Dissolve : permet l'affichage progressif d'une image IFF (y compris HAM). La vitesse d'apparition de l'image est variable (100-32565)

Dissolve nom_image [vitesse]

Le programme en C comprend une routine d'affichage IFF (intéressant pour tous les joyeux programmeurs C).

FreeMem : donne l'espace libre en mémoire. Encore un programme écrit en assembleur. Une bonne initiation.

Gag : vous le lancez et plus tard des petits schglourbs viendront s'en prendre à votre souris. Inutile donc indispensable (ne serait ce que pour les schglourbs).

MacGag : permet l'ouverture des fenêtres façon Macintosh. Propre et amusant. Je vous conseille les sources (C et assembleur) où l'on trouve de bons trucs (interception des appels à l'attention et déroulement, ressources partagées, code réentrante, exclusion mutuelle, etc).

Planet : Grand! Nappage d'image IFF sur des sphères. Et en plus il y a les sources en C. Si ça vous branche, il vous faudra récupérer le fichier .txt où vous avez le doc.

PopColours : une petite fenêtre vous permet de changer directement

toutes les couleurs de votre écran de travail. Sources en C. Ce programme ressemble à celui de Romeo Rapido donné dans un précédent numéro, programme également disponible en téléchargement.

Target : Wouah la crise (passez moi l'expression). Target transforme votre pointeur de souris en viseur et quand vous cliquez ça tire (oui même, eh goulait). Massacrez vos icônes, ça défoile. Exécutable (c'est logique) uniquement. (Bon alors elle vient cette expression!).

UShow : (Aie Ah). Ce programme en assembleur de 996 octets affiche tous les formats d'image!

Chorizo Kid : ça ne se télécharge pas c'est ma signature.

CONTACTS

FANS D'AMIGA diffusent plus d'une centaine de domaines publics: Fish, Amicus, The Amigan, FAUG, BABMicro, TBAG etc. Arrivage de plus de 20 disquettes par mois. Chaque disquette est vendue 20Ff. Distribution sur toute la France sous 72h maximum. Demandez notre liste, elle est gratuite. Adresse: Domaines Publics Amiga, M.G.LAMBERT, 36 avenue Jeanne d'Arc, 38100 Grenoble.

A500 cherche contacts pour échanges: idées, infos, softs. Ecrire à Mr Serge BOUTTE, 13 rue du Verger, 67400 ILLKIRCH. Tél. 88-45-01-69.

Amiga 500 cherche contacts pour échanges logiciels, documentations, astuces... Cherche moyen d'émuler mon Minitel sur l'Amiga pour pas trop cher. Letourel Alexis, 17 allée des Fleurs, 76240 Bonsecours. Tél. 35-80-07-26.

CHERCHE contacts Amiga sur LE MANS, en particulier en VIDEO. Tél. 43-81-40-57, Eric.

AMIGA cherche contacts pour échanges, ventes de bidouilles et de logiciels. Contact Gauthier au 50-26-35-43 du vendredi 19h au dimanche 20h. Thonon.

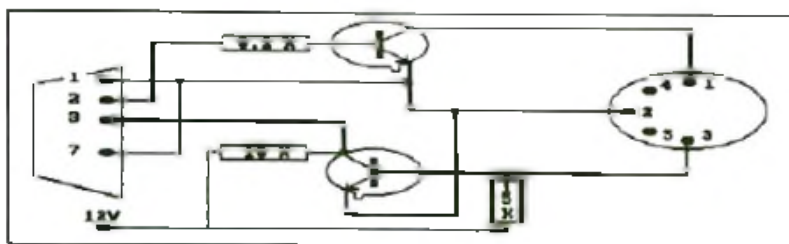
L'association VIDEOBIDACT propose à ses membres un service de digitalisation de photos sur Amiga. Pour tout renseignement écrire à VIDEOBIDACT, 127 rue du Ranelagh, 75016 Paris, ou téléphoner au 45-25-08-44.

A500 Debutant cherche contacts pour échange divers - cherche soft de CAO électronique, astrologie, astronomie et biorythme et quelques bon jeux. Mr Franquik Michel, le Verger des Arbres, lot 69, 83600 FREJUS. Tél. 94-53-66-02 ap. 19h.

LES AMIGATISTES DE NANTES diffusent des programmes du Domaine public, ainsi que des démos (Sonix data, slide shows). Réponse ggantie (mettre un timbre si possible pour la réponse) MORIN Erwan, 4 bis rue du Feltre, 44000 Nantes.

Vous qui possédez un AMIGA et qui de plus aimez les superbes Démos animées, Snorres, Slide Shows et Utilitaires du Domaine Public alors contactez-nous. Plusieurs services sont aussi proposés. Adresse: R.D., BP18, 59115 LEERS.

CLUB INTERNATIONAL AMIGA. Nous possédons des AMIGAS 500, 1000, 2000. Nous cherchons des contacts dans toute la France ainsi qu'à l'étranger dans le but d'échanger des idées, des softs; nous réalisons



transistor: 2N2222 ou BC187 ou équivalent...

Schéma câble minitel

également des programmes en tout genre. Pour tout renseignement écrire à Duet Software, Mr T Sauti, 346 rue du Lizard, Salon de Provence 13300 ou Duet Software, Mr R Smith chez D. Castelvi, 7 Lousmeant St Madeleine, Salon de Provence 13300.

CHERCHE CONTACT avec possesseurs d'Amiga pour des échanges d'idées mais surtout pour la mise en place d'une application sur SuperBios Pro ainsi que des conseils matériels sur les liaisons vidéo et la digitalisation. **MDELAMARE**, BP144, 76120 Le Grand Quevilly, tel soir ou midi 35-68-68-69.

CHERCHE PROGRAMMEUR EN ASSEMBLEUR et C, **GRAPHISTES** et **MUSICIENS** Amiga dans le Morbihan. **Gérard ROPERT**, 24 rue de Touraine, 56300 Pontivy.

VENDS jeux originaux CAPONE (150F) et **Formula 1 (100F)**. Echanges logiciels, recherche contacts sérieux. Réponse assurée 100%. **FLA-**

MENT Frédéric, 4 le Jardin de St. Claire, 83260 La Crau.

GROUPE DE PASSIONNES Amiga diffuse nombreuses disquettes domaine public (utilitaires), ainsi que des démos, images, datas, slideshows, digis, musiques et autres remis pour Sonix. Réponses assurées. **PD, BP18, 59115 LEERS.**

RECHERCHE CONTACTS Amiga (français et étrangers). **PROVILLE Dominique**, Rea Uri Bailly Est, Bnt B, Ch 106, Avenue Paul Claudel, 80044 Amiens Cedex.

RECHERCHE correspondants sur Amiga pour échanges durables et sérieux. Contactez **Eric BOULIN**, 5 rue des Jardins 68170 Rixheim.

Cherche CONTACTS AVEC AMATEUR VIDEO. Possède en 8-PAL - caméscope V90, magnétoscope 850P/S - convertisseur X700 - table de montage RM E100 - table de mixage Panasonic MX10 - magnétoscope VHS NV D80 Amiga 2000 + 3 mégas + 40 mégas + XT. Echange tuyaux, services, transferts film, contre tuyaux ou services. **Ecrite Jérôme MORIN**, 1 rue de Savoie, 74160 Saint Julien.

MATERIEL

VENDS AMIGA 2000, avec moniteur couleur 1084, carte Bridgeboard XT + 150 softs (les meilleurs) + filtre lumineux (permettant un travail long sans fatigue des yeux) + A-News 7-8-9 + Commodore Revue 1 à 9 : valeurs : 20000F, vendu 15000F (à débattre). Tél 47-81-60-66 (sur région parisienne). **Demandez Jean-Pierre.**

VENDS AMIGA 2000 + moniteur couleur + 2 drives internes + carte XTS12K + lecteur 5" + 150 disquettes, le tout 16000F à débattre. **Ecrire à Michaël Bloch**, Florimont 5, CH-1820 Montreux, Suisse, ou téléphoner 21-963-10-59.

VENDS AMIGA 2000 + carte PC/XT sous garantie 9 mois. Prix 10500F. Tél 35-64-13-78. Recherche contacts sur Amiga.

VENDS carte double emploi CARTE CSA 68020 + 68881 à 14 MHz sous garantie pour Amiga 2000, prix 8500F. Téléphonez 47-90-66-91.

VENDS AMIGA 1000 PAL, 512Ko, lecteur de disquette 880Ko + moniteur 1081 (couleur et monochrome). Le tout parfait état et sera livré dans son emballage d'origine. Je le cède à 8500F. **EXTENSION MEMOIRE EXTERNE 2 Mo T10P.**

drive 1010 3" externe 1000F. **Demandez JESUS** au 84-22-45-45 après 21H30.

VENDS INTERFACE MIDI (3 out, in, thru) pour A500 : 2500F port compris. **CHERCHE** transcodeur PAL-SECAM et extension mémoire pour A1000. Pour tous renseignements tél 43-81-40-57 Eric.

VENDS TRANSCODEUR PAL SECAM Sony SFR 1000 avec cordon (casse transcodeur PAL SECAM - SECAM PAL) peu servi 3 mois, m'a coûté 1500F cédé 1200F. Tél 84-22-45-45 après 21 30.

A VENDRE - AMIGA 1000 512k + livres sur Amiga 1000 + nombreux logiciels dont Multiplan, Prowrite - 5000F. **Dominique Rignault**, 7 rue Proust, 49100 Angers. Tél 41.88.49.00.

VENDS AMIGA 500 + moniteur couleur A1084 + extension mémoire 1Mg + lecteur externe A&O&O + souris + joystick + 200 logiciels dont originaux + revue et docs. Le tout très bon état, 1 an. Logiciels de grande valeur. Test complet par contre agréé en novembre 1988. L'ensemble cédé à 9000F. **DE LERCE Gaubier**, Chemin des Tolétes, Vongy, 74200 Thonon-les-Bains. Tél 50-26-35-43 (exclusivement le weekend).

VENDS LECTEUR 5" 40/90 pistes 1300F, extension 512ko 1000F monte boquer sur Strasbourg pour Amiga 500 120F. Tél 88-84-92-17. **Demandez Eric.**

VENDS logiciels AEGIS IMPACT et AEGIS ANIMATOR, le tout en très bon état, dans boîte d'origine avec docs. Prix à débattre suivant achat des deux logiciels ou d'un seul. Pour tous renseignements contactez au 88-93-20-74 après 18h.

VENDS AMIGA 1000 512k, clavier, souris, 1 drive interne, 1 drive externe type Chinista, Handy Scanner type 2, le tout 6200F (ou par éléments séparés). Tél 64-91-06-43.

VENDS DRIVE Amigados avec prise et interrupteur en parfait état, prix 950F, et achète extension mémoire A501 environ 800F maximum, recherche aussi contacts sérieux sur utilitaires. Contactez **Pierre Emmanuel** au 70-43-44-25 le soir.

VENDS ensemble ou séparément pour C64 : Moniteur couleur HR Thomson MC91936 + adaptateur PAL Pétrel RYB, 1500F; Drive 1541, 600F; Lecteur de disquettes, 200F; Nombreux livres, disquettes et K7 400F. Le tout pour 2500F. **Mr GUILLES Daniel**, 9 avenue des Poissières, 77340 Pontault-Combault. Tél 60-29-40-61.

VENDS SX64 (version portable du C64), modem digitelec 2000+, + des softs au choix. Valeur neuf 8500F. A débattre. Tél 75-55-66-34.

VENDS LECTEUR AMSTRAD FD1 3", 850F cable inc. tél 39-93-45-19.

VENDS APPLE 2E, TB état + drive + moniteur mono + carte 80 colonnes 128k + carte souris, souris + carte vocal + joystick + très brx logiciels. Le tout 3500F. Cause Amiga. **Krzysztof Cédric**, tél 70-43-54-32.

CHERCHE EXTENSION MEMOIRE A501 pour Amiga 500, faire proposition à **Bertrand LE QUELLEC** au 39-65-69-42 ou écrire à "Les Amandiers", 2 rue Jean Monnet, 78540 Verneuil-Bell.

CHERCHE EXTENSION MEMOIRE AMIGA 1000 1 ou 2 mégas, **Monique Wender**, 114 rue Petit, 75019 Paris.

EMPLOI

JEUNE SOCIETE RECHERCHE PROGRAMMEUR sur Amiga connaissant le C ou l'assembleur. Emploi permanent ou travail chez lui. **EDUCOM**, 78 avenue St Remy, 57600 FORBACH. Tél 87-87-27-35.

CLUBS (rubrique gratuite)

18 BOKONEN CORPORATION - Club pour Amiga/ST, Charles Descauts, 16 Allée Henri Salis, 18000 Bourges, tél 48-24-53-64 h.r.

49 CLUB AMIGA ANGERS : Pour tous renseignements : **Alligand Denis**, 53 rue du Bon Repos, 49000 Angers. Tél 41-44-21-31.

57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J Roth, 5720 SARREGUEMINES. Tél 87-95-25-03.

64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET Tél 59-52-34-03.

70 AMIGA FUN CLUB : Newsletter, cantieri, domaine public **Reiniche Laurent**, rue du Coteau, Erveux, 70400 Hériscourt.

A-NEWS en SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à A-News pour 12 numéros pour la somme de 54FS. Envoyez votre paiement à :

A-News, Conconi P.
36 Av Luserna, 1203 Genève.
CCP No 12-25868-1

Vous pouvez commencer votre abonnement à partir de n'importe quel numéro, le No 1 compris.

Les anciens numéros sont disponibles au prix de couverture chez :

- 33 CIS 571 571 ers de la Libération, Talence
- 62 Infograph 1 r du 11 novembre, Lens
- 64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
- 69 Celain Etu 22 Ave de Saxe, Lyon
- 75 Informa 3 r Perrault 75001 Paris
- 98 Gloria 7 r de Mille, Monte-Carlo, Monaco
- Belgique Media Lem, rue François Dorzee 93, 7360 Bousau
- Suisse Octopus Computer SARL, rue du Bassin 8, 2000 Neuchâtel
- Access, rue Centrale 66a, 2503 Biel-Bienne
- Edu Soft Genève

**REVENDEURS :
CONTACTEZ-NOUS**

A-News - Premier journal français dédié à l'Amiga®

Abonnement d'un an (12 numéros).....180F

Pour l'étranger (tous pays).....240F (Avion 400F)

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre A-News envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles au prix de 20F par numéro + 5F frais de port, étranger compris. (Le port coût toujours une totale de 5F, quel que soit le nombre de journaux commandés). Les petites annonces sont gratuites pour les particuliers.

Oui, je m'abonne pour un an (12 numéros) à partir du numéro.....

Nom.....Prenom.....

Adresse.....

Bon à découper et à adresser avec votre règlement au nom d'A-News

à : A-News Diffusion, 24500 Eymet

Les abonnés sont priés de noter le numéro du dernier journal qui leur sera envoyé (ce numéro est imprimé en bas de l'adresse sur l'étiquette d'envoi), et de renouveler leur abonnement à l'adresse.

Le Point sur Photon

(Au pixel près!)

Récemment j'ai lu sur une revue un article sur le logiciel PHOTON PAINT. Il y est question de "couleurs difficiles à manier"... "cela empêche toute retouche au pixel près"... L'auteur ne semble pas être très informé sur le mode HAM et, en tout état de cause, n'a pas pris le temps de lire le manuel.

Quelques précisions importantes avant de mettre en oeuvre le logiciel. Il fonctionne exclusivement en mode HAM (nous y reviendrons), avec une résolution de 352 pixels maximum en largeur quel que soit la hauteur utilisée (interlace, overscan). N'attendez donc pas un traitement de 4096 couleurs en 640x512 comme on vous le laisse espérer ailleurs.

Compte tenu de la gourmandise en mémoire : 352 (largeur) x 580 (hauteur) x 6 bitplanes (profondeur!) soient 153120 octets par page, plus les brosses, le programme principal et l'environnement Workbench, il est fortement conseillé de disposer d'une RAM d'au moins 1MO, pour tirer parti des potentialités du logiciel.

Le programme fait fréquemment appel à la disquette pour de nombreuses commandes, ce qui est un handicap pour l'immense majorité - notamment les possesseurs d'Amiga 500- qui ne disposent pas (encore) d'un disque dur. Aussi, il est recommandé de brancher un second lecteur pour la sauvegarde des fichiers, afin d'éviter "l'effet-grille-pain" (swaper en français).

Le logiciel fonctionne sous environnement Workbench, donc éventuellement en multitâche, ce qui permet aux heureux utilisateurs d'un logiciel de digitalisation (c'est encore du français, mais ça sonne plus agréablement que "numérisation", d'ailleurs barbare) de retoucher et de manipuler des photos immédiatement, ou bien c'est utile pour créer ou rectifier des animations HAM, avec *The Director* par exemple (il faudra que je vous parle de ce langage génial), ou encore avec un logiciel de P.A.O. ou traitement de texte qui gère des graphismes HAM. (Cela finira bien par exister).

Revenons à nos pixels. Nous allons voir comment il est possible grâce au logiciel PHOTON PAINT de modifier une image, pixel par pixel. Par la maîtrise des couleurs de base, on contournera la difficulté propre au mode "Hold And Modify" (HAM) qui affiche parfois des nuances indésirables lors des retouches. Si le logiciel ne peut supprimer totalement cet effet pervers du mode HAM dans

l'état actuel de sa conception, (je le concède), du moins il s'efforce de le minimiser de manière notable, si l'on fait preuve de patience et de persévérance (Si vous trouvez cela trop long, rappelez-vous seulement vos meilleures images sur d'autres machines!!!)

Quelques mots sur le mode HAM. Sachez que dans ce mode, l'Amiga utilise 16 registres de couleurs pour maintenir (ou Hold) 16 "couleurs de base" que les circuits d'affichage peuvent modifier (Modify) afin de produire les autres (4080) couleurs de l'image.



PhotonPaint

Ces "couleurs de base" se trouvent théoriquement sur n'importe laquelle des 64 couleurs de la palette de *Photon Paint*. Sans entrer dans les détails techniques, il arrive que certaines couleurs passent par une transition de 3 pixels avant d'être affichées à l'écran. (Cela est dû au principe de l'utilisation de 6 plans de bits en mode HAM).

Mais les délicieux concepteurs de *Photon* nous offrent la possibilité de gérer cela au mieux, car lorsqu'on dessine avec les couleurs de base, le logiciel n'a pas besoin de modifier les pixels avoisinants pour afficher ces couleurs : cela permet de réaliser des dessins "au pixel près". Pour prouver mes affirmations, je vous invite à admirer le magicien magnifiquement reproduit sur la couverture de A-News n°2 (mai 88).

Les concepteurs ont justement beaucoup misé sur cette spécificité du mode HAM pour réaliser un logiciel exceptionnel. Pour travailler finement sur des couleurs particulières, il existe une série de commandes dans le menu "PROJECT". Il s'agit du sous-menu ">

BASE COLORS" qui dispose de ses propres sous-menus : "From Brush", "From Alternate", "Restore", "Default", et surtout "Current" et "Affect Picture" qui vont nous concerner immédiatement.

En sélectionnant l'option "Current", les 16 couleurs de base sont celles affichées dans la rangée supérieure de la palette. Les couleurs de base peuvent être recopiées depuis n'importe quelle couleur de la palette élargie de 4096 couleurs. Lorsque vous avez créé votre palette de couleurs, c'est le sous-menu "Affect Pictures" qui leur donne le statut de couleurs de base.

Vous disposez maintenant d'une sélection de 16 nuances qui permettent non seulement de développer de superbes graphismes "au pixel près" mais de gérer et corriger les transitions de couleurs que l'on rencontre parfois dans les digitalisations en mode HAM. (Des corrections ont été apportées à ce sujet dans la version 3.0 de *DigiView*).

Bien sûr, vous pouvez modifier les registres de base à tout moment dans votre ouvrage, mais attention que cela n'affecte pas trop les nuances actuelles de votre image. Sauvegardez d'abord votre dessin ou copiez-le sur l'autre page (touche j), puis expérimentez! Amusez-vous bien.

That's all, folks.

Patrick-Marc

PS: pour l'auteur de l'article sur *Photon Paint - Deluxe Paint II* n'a pas la fonction "lasso", essayez de cliquer 2 fois sur l'icône *Brush Selector* avec le bouton gauche de la souris. Pendant que tu y es, essayez aussi le sous-menu FLIP si tu as des problèmes d'inversion de brosse.





Avantage Amiga! - Parmi les développeurs à la conférence Amiga à Francfort il y avait Michele Console Battilana de Cleanto Software, Italie, créateur de ce logiciel pour handicapés, HTX. Il s'agit d'une sorte de traitement de texte pour ceux qui ne peuvent pas utiliser un crayon, un clavier, ou même leur voix. Il y a aussi un mode pour non-voyants. Nous étions impressionnés par le travail et aussi par l'attitude pratique et innovatrice de M Battilana. Une adresse à retenir: Cleanto Italia, Via G.B. Bison 24, 33100 Udine, Italie. Tél + 39 432-46612.

Hi Quality Version Available on AMIGALAND.COM



TITUS

AMIGA — ATARI ST — PC ET COMPATIBLES — AMSTRAD CPC — C-64 — 128 — SPECTRUM

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

SCREENSHOTS FROM AMIGA VERSION