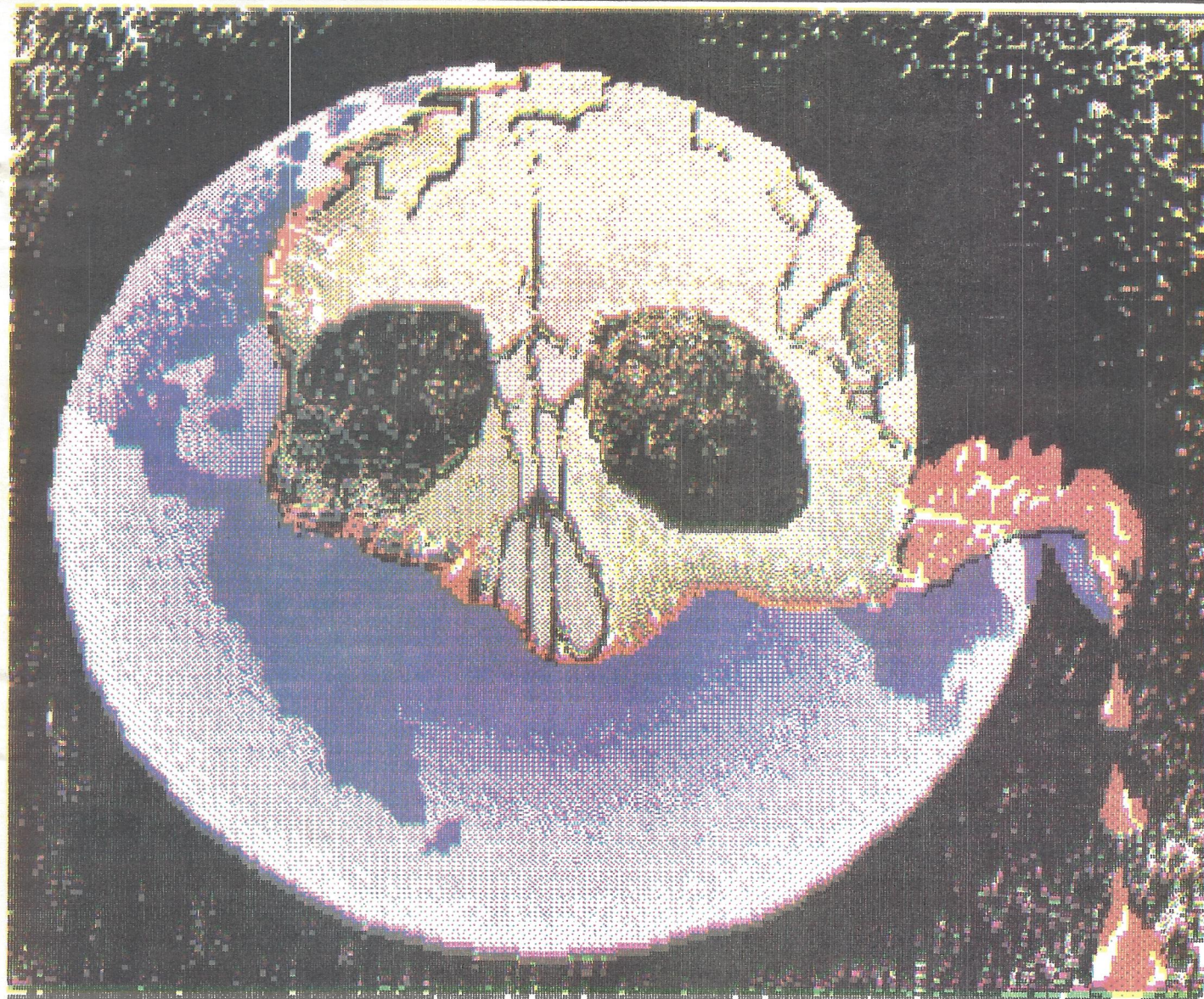


ACACIA^c run

ATARI™ REVUE

CAHIERS DES
UTILISATEURS
ACACIA ATARI EURO-CLUB.

N°8



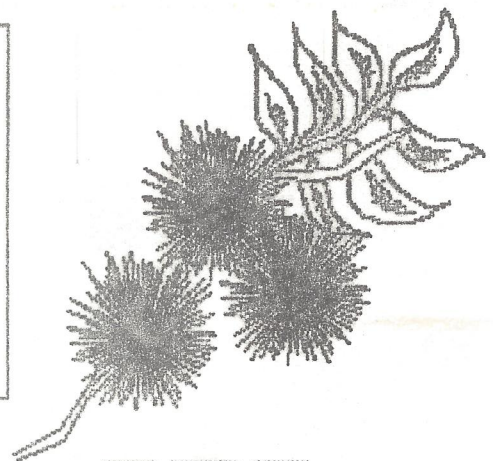
ATARI-ATARI-ATARI-ATARI-ATARI
LISTINGS 8 BITS- RTC HORLOGE
ESSAIS LOGICIELS - UN O.S - "C"
LOTTO/ST- ART SUR ORDINATEUR
CUBE ROTATIF - ETC ETC ...

«atari» is a trade mark of atari corporation

PRIX DE VENTE : 140.FB.TTC. * 35.FF. * outremer 18US \$ *

made in belgium
Copyright acacia-run 1987

ACACIA MICRO



TOUT LE MATERIEL ATARI
DEUX MAISONS HYPER SPECIALISEES
A VOTRE SERVICE !

BRUXELLES : 94 RUE DE L'ENSEIGNEMENT
1000 BRUXELLES 02/217.34.33

BRABANT WALLON :

1bis RUE DU GEANT
1400 NIVELLES 067/21.44.41

UN SYSTEME ST 528stm a partir de
et en promotion temporaire 24.300 fr
disk drive 720 k pour 9800 fr TTC.

Alcatel RONEO
Alcatel

70 *
COPIES

COPY SERVICE ACACIA

**SERVICE RAPIDE ET PERSONNALISE
PRIX SPECIAUX "ENSEIGNANTS"**

* COPIES SUR ROTATIVE OFFSET RONEO ALCATEL
PRIX PAR 30 COPIES IDENTIQUES DU MEME ORIGINAL !

COPY SERVICE 1

1bis rue du geant 1400 NIVELLES 067/21.44.41

COPY SERVICE 2

94 rue de l'enseignement 1000 BRUXELLES 02/2173433

ACACIA SOCIETE COOPERATIVE.

COMITE DE REDACTION D'ACACIA-RUN(c)

***** CAHIER DES UTILISATEURS D'ATARI (c) *****

DIRECTION DE LA REDACTION: Ruddy DE GRAER, Jean-Jacques MEERT.

Avec la collaboration de: Emmanuel H.de Broux, Dimitri Drochmans,
Stephane Mailleux, Marc Op de Beeck, Renaud Jonas,
Frederic Herman, Bernard Neerinckx, Freddy Ronvaux,
Ruddy De Graer, Patrice Lorgeoux,

COMPOSITION: Ruddy De Graer.

EDITEUR RESPONSABLE: ACACIA S.C., Siège Social

N°1 bis, rue du Géant, 1400 NIVELLES, Tél 067/21.44.41

REDACTION: 1 bis, rue du Géant 1400 NIVELLES.

94, rue de L'Enseignement 1000 Bruxelles.

TEL: 067/21.44.41 ou 02/217.34.33 journée.

Compte:Crédit Agricole: 103-1099235-02.

T.V.A.:429.104.046

Imprimerie:ACACIA "PRINT-SHOP" 1 bis, rue du Géant, 1400 NIVELLES

DEPOTS ET CENTRES REGIONNAUX:*****

BRUXELLES AGGLOMERATION, 94,Rue de l'enseignement, 1000 BXL.
02/217.34.33

BRABANT, HAINAUT, NAMUR, 1 bis, rue du géant 1400 Nivelles.
067/21.44.41 ou 067/21.75.61

PROVINCE DE LIEGE, 21, Rue Champ du Pihot, 4510 Saive.
041/62.11.94

ACACIA-RUN (c)

TOUS DROITS DE REPRODUCTION, TOTALE OU PARTIELLE, PAR QUELQUE
PROCEDE QUE CE SOIT, RESERVES POUR TOUT PAYS, SAUF ACCORD ECRIT
D'ACACIA-RUN (c).

ACACIA-RUN N'EST EN AUCUNE FACONS LIE A ATARI CORP. NI A UN
IMPORTATEUR, NI A ATARI "BELGIAN BRANCH" D'ATARI BENLUX.

ACACIA-RUN EST L'ORGANE MEDIA D'UN CLUB D'UTILISATEURS
FRANCOPHONES DES ORDINATEURS ATARI EN GENERAL.

TABLE DES MATIERES.

EDITORIAL	Pg.4	+	LES AVENTURES DU SANS PLEURS	Pg.25
UN O.S.	Pg.5		LANGUAGE " C "	Pg.29
JEUX EN VRAC XL/XE	Pg.7		CUBE ROTATIF	Pg.31
LISTING XL/XE	Pg.9		LOTTO SUR ST	Pg.35
DESCRIPTIF SOFT ST	Pg.15		ART PAR L'ORDINATEUR	Pg.37
RTC HORLOGE INTERNE	Pg.18		FORMULE PETITES ANNONCES	Pg.39
ESSAIS LOGICIEL: TEXTOMAT	Pg.19		FORMULE JURIDIQUE PUBLICATION	Pg.40
MAGIC SAC+	Pg.23			

EDITORIAL.

Le thermomètre d'acacia-run

Oùlla enfin, chers amis lecteurs, et surtout vous, chers amis abonnés, le dernier numéro d'ACACIA-RUN.

Il était temps me direz-vous, mais si vous savaiez le travail que cela nous a donné, ainsi que les nombreuses hésitations avant de refaire une beauté à notre revue...

Sans compter le doute toujours permanent, concernant l'avenir de la revue, puis les sursauts d'espoir etc...etc...

Mais cette fois, c'est reparti sur les chapeaux de roues!! En effet, notre revue est maintenant quasi composée jusqu'au numéro dix... Il ne reste plus qu'à imprimer la preuve, j'écris ces lignes de l'édito alors que notre rotative Offset Ronéo Alcatel tourne, et que la page de couverture "NEW LOOK" est déjà affichée... C'est dire si les nouvelles sont fraîches!

Bref, comme vous l'aurez sûrement remarqué, nous en avons profité pour faire peau neuve, et vous présenter à nouveau un produit "amélioré" nous l'espérons. Toutefois, n'hésitez pas à nous téléphoner pour nous encourager à continuer... cela nous aidera, nous ne sommes toujours que deux... et *OK U VA DE L'AVENIR D'ACACIA-RUN* surtout vu le peu de réactions de nos lecteurs... C'en est devenu incompréhensible, alors que nous vendons **TOUT** le stock de revues !! Qui êtes-vous donc vous qui lisez et achetez cette revue (la seule en français et en belge) ... nous le saurons peut-être lors de notre tout prochain référendum...

A bientôt,

Jean Jacques Meert.

Par Ruddy De Graer.

QUE PEUT VOUS AMENER

UN O.S.

SUPPLEMENTAIRE ?

Tout utilisateur d'un ordinateur personnel, d'un MICRO pour les branchés, se pose tôt ou tard la question fatidique :

Ma bécane n'est-elle pas démodée, dépassée ? Est-elle encore compatible avec les nouveaux modèles de la gamme, et surtout, mes logiciels et programmes sont-ils transférables ou dois-je renouveler toute ma bibliothèque ?

Les jeux de celui-ci vont-ils sur celui là ?

UN XL est-il un XE, un 400 ou un 800 ? et vice-versa.



Tant de questions basées sur la crainte de savoir si l'achat d'aujourd'hui ne sera pas à refaire demain;

La continuité existe-t-elle ?

La stabilité est-ce possible ?

Ces questions fondamentales au niveau de l'utilisateur nécessitent une réponse honnête de la part d'un producteur, mais est-ce bien le cas pour toutes les marques d'ordinateurs...

Avant tout, chacun doit réaliser que nous vivons à une époque d'évolution technologique à croissance exponentielle, demain sera autrement qu'aujourd'hui, le nec plus ultra de ce jour devient une antiquité le jour d'après et ainsi de suite. En outre, n'abordons pas la question du prix des machines pour lesquelles la dépréciation est galopante...

Alors faut-il attendre les lendemains éternels par crainte du renouveau ...

Personnellement, je ne le pense pas, car attendre c'est reculer et le temps perdu ne se rattrapera pas.

Ceux qui un jour ont opté pour la marque ATARI, se sont certainement rendus compte que la gamme des 8 bits, depuis, l'ancêtre, le 400 jusqu'au tout prochain 65XE attendu sous peu, n'a pas fondamentalement changée en ce qui concerne la compatibilité du système.

Bien sûr l'apparence extérieure, le DESIGN comme ont dit, l'équipement en mémoires disponible entre autres, a rencontré un bouleversement total.

XL/XE MATERIEL

70% de compatibilité directe entre anciens et nouveaux modèles de la gamme;

90% de compatibilité par l'utilisation de programmes de chargement appelés TRANSLATEURS (sur disques principalement);

Pratiquement 100% par l'ajout de multiples Operating System, directement intégrés dans l'ordinateur et commutables au choix.

Ces O.S. "HARD" (matériel) ont l'énorme avantage par rapport aux translateurs, d'être à chargement instantané lors de la mise en route de l'ordinateur et d'être directement applicable aux logiciels se trouvant sur n'importe quel support: disques, cassettes et cartouches.

" OLD RUNNER "

Le premier à vouloir installer paraît de toute évidence être celui que l'on trouvait à l'origine dans les 400/800 et appelé par les ATARISTES des premiers temps " OLD RUNNER ".

Il configure pratiquement la série XL/XE en 400/800.

Le basic doit dans cette configuration être commuté par un interrupteur séparé simulant l'enlèvement ou le placement de la cartouche BASIC des premiers modèles (Souvenez-vous de certains programmes qui vous signalent la présence ou l'absence de la "CARTRIDGE", cartouche contenant à l'époque le langage BASIC qui aujourd'hui est intégré directement dans l'ordinateur.

ON aurait pu s'attendre dès lors, qu'avec l'ancien O.S. tous les anciens programmes fonctionneraient normalement.

Hélas il n'en est rien, car tout de même, d'autres changements parfois mineurs mais bien ennuyeux ont été apportés à la nouvelle gamme.

J'en retiendrai deux ici qui ont fait le désespoir de certains ATARISTES:

Les modèles 400/800 comportaient quatre entrées de joystick coconfigurées aux adresses 54016-54017 et numérotées 1, 2, 3, et 4. La série XL/XE n'en compte plus que deux à l'adresse 54016 .

Comme certains logiciels spécifiques dans le domaine des communications (par exemple modem, rtty, interface...) ont largement fait usage de ces entrées multiples, il s'en suit qu'ils sont et restent inutilisables.



La tranche mémoire de C000 à CFFF, libre pour les 400/800, se voit attribuer le self test et la table des caractères internationaux dans la série XL/XE.

Comme le basic des nouvelles machines à lui aussi été remodelé en conséquence, il s'en suit également une perte de compatibilité de certains programmes.

à suivre...

JEUX EN VRAC POUR XL/XE

DE JONAS RENAUD

1) F.R.E.E.

Edité par EPSYLON SOFTWARE, Funny Risky Evil Escape est le premier jeu d'aventure avec graphismes entièrement en français. Il contient pas moins de nonante-sept salles et six cents mots de vocabulaire (ce qui vous permettra de ne pas vous embourber pour une simple question de synonymes, et F.R.E.E. comprend même les grossièretés !), le tout sur quatre faces de diskettes.

Le scénario est classique. Vous vous réveillez dans un cachot, nu comme un ver. Ce n'est qu'avec beaucoup de patience et d'ingéniosité que vous parviendrez à retrouver la liberté. Car en effet, F.R.E.E. est doté d'une effroyable difficulté qui tient en échec plus d'un aventurier, "and me too !". Mais le jeu est envoûtant, et sa difficulté y est certainement pour quelque chose: les embûches ne manquent pas, et les fausses pistes non plus...

En conclusion: un jeu d'aventure classique mais difficile qui, mauvais goût mis à part, est très réussi.



2) FIGHT NIGHT

Voici une simulation de boxe qui vous laissera rêveur en voyant ses lointains prédécesseurs (ex:king of the ring, knock out, boxing pour ne citer qu'eux...) car, en effet, Fight Night est un jeu assez puissant qui offre à son utilisateur cinq options de base:

- Combattre l'ordinateur avec des boxeurs types
- "Construire" ses propres boxeurs
- S'entraîner au sac
- S'entraîner avec un adversaire
- Faire un tournoi

La première de ces options, choisie comme toutes les autres grâce à un système de fenêtre, vous entraîne sur le ring pour vous mesurer à des boxeurs de force croissante. Hélas, quelques défauts viennent assombrir le logiciel: on aurait souhaité voir une plus grande variété de mouvements, car seulement 2 types de coups sont possible: taper dans l'estomac ou à la tête. Il va de soi que la mise en garde est possible, néanmoins le jeu de jambes est inexistant. Les graphismes sont beaux, surtout en ce qui concerne les personnages, qui sont de vraies caricatures. Aucun arbitre n'est présent sur le ring, et il faudra vous attendre à des coups pas très réguliers de la part de vos adversaires (vous voyez quoi !). Certaines scènes sont à mourir de rire.

La possibilité de "construire" son propre boxeur ajoute au programme une nouvelle dimension: il est ainsi possible de redéfinir entièrement le physique du personnage en choisissant parmi les segments de corps des boxeurs types.

LOGICIEL XL/XE ET MODE D'UTILISATION.

Quant aux autres options, une description détaillée ne semble pas nécessaire.

Malgré ses lacunes, qui sont vite comblées par son humour, *Fight Night* demeure un logiciel à conserver soigneusement.

3) MINDSHADOW

Ce jeu d'aventure distribué par ACTIVION vous emmène sur une île déserte, complètement perdu et de plus amnésique, et vous tentez de répondre aux questions fondamentales du type "qui suis-je", "où suis-je",... Mais pour résoudre tous ces mystères, il vous faudra d'abord quitter l'île, vous échapperez d'un bateau pirate, explorer les bas-fonds londonniens,...

Le jeu est difficile, mais la solution n'est pas impossible à trouver; d'autant plus qu'après avoir quitté l'île, vous pourrez faire appel à un condor mythique qui vous aidera au maximum trois fois. Avec un très beau graphisme et un analyseur de syntaxe puissant, MINDSHADOW se classe parmi les très bons jeux d'aventure en ANGLAIS.

SI VOUS AVEZ DES PROBLÈMES DANS F.R.E.E. OU DANS MINDSHADOW. CONTACTEZ L'AUTEUR de l'article AU 069/57.62.89

4) OUTSIDER

DIMITRI DROCHNANS

Dans le genre d'un jeu d'aventure et d'action, ce logiciel est assez attrayant. L'action se déroule au moyen-âge, dans les caves d'un beau château allemand. La musique du début, ainsi que l'ambiance mystique du jeu m'ont littéralement envahi.

Plus concrètement, vous devez prendre des torches et aller allumer des phares avec celles-ci. Mais attention! de méchantes bestioles ne chercheront qu'à faire votre peau. Le jeu est très dur, et il vous faudra de l'entraînement pour passer au deuxième niveau (en fait, je n'ai pas su aller plus loin). Une des prouesses de ce soft, c'est que vous avez la chance de jouer à deux joueurs en même temps, ce qui deviendra alors plus amusant. Pour les solitaires, pas de problèmes, on a pensé à vous: en effet, l'ordinateur prendra la place de votre partenaire absent. Alors, qui osera dire après ça que les allemands sont des ...?

Ceci clôture déjà la rubrique des nouveautés sur huit bits.

== PETITES ANNONCES ==

A VENDRE ATARI 130XE+DRIVE 1050
+ IMPRIMANTE 1029, JOYSTCK ET
NONBREUX PRG. 02/217.34.33.
DE 10h.à 18h. du Ma au Sa.

A VENDRE DIGITAGLISEUR ST.PRO
512 X 300 PIXELS. 14000.-Fb.-
PRO-TECHNIK. 02/217.34.33.
DE 10h.à 18h. du Ma au Sa.

XL - XE

DEUX PROGRAMMES HUIT BITS DE BERNARD NEERINCK

PRÉSENTATION DE L'AUTEUR:

Bernard NEERINCK, a dix huit ans et est élève a l'IPET à Nivelles il est l'un de nos meilleurs éléments en programmation BASIC sur ATARI huit bits. Nous avons eu l'occasion dernièrement de le voir travailler sur un extraordinaire programme de jeu de sa propre composition, et c'est pas triste du tout !!! Nous en reparlerons!

1/ ROUTINE de RETOURNEMENT DE TEXTE:

A encoder rapidement et a inclure dans vos propres programmes... c'est du plus bel effet ! A voir !

2/ PROGRAMME "DISK DIRECTORY CONTROLLER"

Ce programme à été en partie écrit dans nos locaux... c'est dire si nous avons assisté a sa naissance !
A n'utiliser qu'avec un disk drive et éventuellement une imprimante.

Que fait-il ?

C'est un directory d'une nouvelle génération, qui vous permet de lancer des programmes en BASIC, de voir ce qui se trouve sur la disquette, et ... d'imprimer des étiquettes "directory" a coller sur vos disquettes ! etc... en tout cas, chapeau pour la présentation GRAPHIQUE, qui fait très "ST" avec fenêtre et tout et tout !

Mode d'emploi rapide :

P Permet l'impression du contenu de la fenêtre, pour ce faire il faut entrer le n° de Drive puis (return)

SPACE permet de continuer.

Le programme ne lance que des programmes en BASIC !

ATTENTION: IL FAUT A B S O L U M E N T SAUVEGARDER AVANT DE FAIRE "RUN" ...

LISTING XL/XE.

```

10 REM *****
20 REM *      ACACIA RUN 1987      *
25 REM *      UN PROGRAMME      *
30 REM *      DE NEERINGCK BERNARD      *
40 REM *****
50 DIM N$(88):N$="----- PR
ESENTEZ PAR NEERINGCK BERNARD -----"
60 IF PEEK(36875)=24 THEN 110
70 ? "PATIENTEZ"
80 FOR I=0 TO 63:FOR P=0 TO 7
90 POKE 36864+I*8+P,PEEK(57344+I*8+7-P)
100 NEXT P:NEXT I
110 GRAPHICS 1+16:I=1
120 POSITION 0,6:? #6;"          [0:100] [0]
[0]"
130 POSITION 0,9:? #6;"          routine"
140 POSITION 0,12:? #6;N$(1,I+19)
150 I=I+1
160 IF I>49 THEN I=1
170 IF PEEK(756)=224 THEN POKE 756,144
:GOTO 190
180 POKE 756,224
190 FOR DEL=1 TO 250:NEXT DEL
200 GOTO 140

```

```

10 REM *****
20 REM *      DISK DIRECTORY      *
30 REM *      CONTROLLER      *
40 REM *      -----      *
50 REM *      NEERINGCK      *
60 REM *      BERNARD      *
70 REM *      (C) 1987      *
80 REM *      -----      *
90 REM *      ACACIA-RUN      *
95 REM *****
100 DIM CHARS(384),CH$(81),PROG$(294),
AS(20),A2$(20),D$(200):D$(1)=" ":D$(20
0)=" ":D$(2)=D$
110 PROG$(1,80)="h[0]h[1]"/h[2]h[3]/h[4]h[5]/h[6]h[7]/h
[8]h[9]h[10]h[11]h[12]h[13]h[14]h[15]h[16]h[17]h[18]h[19]h[20]h[21]h[22]h[23]h[24]h[25]h[26]h[27]h[28]h[29]h[30]h[31]h[32]h[33]h[34]h[35]h[36]h[37]h[38]h[39]h[40]h[41]h[42]h[43]h[44]h[45]h[46]h[47]h[48]h[49]h[50]h[51]h[52]h[53]h[54]h[55]h[56]h[57]h[58]h[59]h[60]h[61]h[62]h[63]h[64]h[65]h[66]h[67]h[68]h[69]h[70]h[71]h[72]h[73]h[74]h[75]h[76]h[77]h[78]h[79]h[80]h[81]h[82]h[83]h[84]h[85]h[86]h[87]h[88]h[89]h[90]h[91]h[92]h[93]h[94]h[95]h[96]h[97]h[98]h[99]h[100]h[101]h[102]h[103]h[104]h[105]h[106]h[107]h[108]h[109]h[110]h[111]h[112]h[113]h[114]h[115]h[116]h[117]h[118]h[119]h[120]h[121]h[122]h[123]h[124]h[125]h[126]h[127]h[128]h[129]h[130]h[131]h[132]h[133]h[134]h[135]h[136]h[137]h[138]h[139]h[140]h[141]h[142]h[143]h[144]h[145]h[146]h[147]h[148]h[149]h[150]h[151]h[152]h[153]h[154]h[155]h[156]h[157]h[158]h[159]h[160]h[161]h[162]h[163]h[164]h[165]h[166]h[167]h[168]h[169]h[170]h[171]h[172]h[173]h[174]h[175]h[176]h[177]h[178]h[179]h[180]h[181]h[182]h[183]h[184]h[185]h[186]h[187]h[188]h[189]h[190]h[191]h[192]h[193]h[194]h[195]h[196]h[197]h[198]h[199]h[200]h[201]h[202]h[203]h[204]h[205]h[206]h[207]h[208]h[209]h[210]h[211]h[212]h[213]h[214]h[215]h[216]h[217]h[218]h[219]h[220]h[221]h[222]h[223]h[224]h[225]h[226]h[227]h[228]h[229]h[230]h[231]h[232]h[233]h[234]h[235]h[236]h[237]h[238]h[239]h[240]h[241]h[242]h[243]h[244]h[245]h[246]h[247]h[248]h[249]h[250]h[251]h[252]h[253]h[254]h[255]h[256]h[257]h[258]h[259]h[260]h[261]h[262]h[263]h[264]h[265]h[266]h[267]h[268]h[269]h[270]h[271]h[272]h[273]h[274]h[275]h[276]h[277]h[278]h[279]h[280]h[281]h[282]h[283]h[284]h[285]h[286]h[287]h[288]h[289]h[290]h[291]h[292]h[293]h[294]h[295]h[296]h[297]h[298]h[299]h[300]h[301]h[302]h[303]h[304]h[305]h[306]h[307]h[308]h[309]h[310]h[311]h[312]h[313]h[314]h[315]h[316]h[317]h[318]h[319]h[320]h[321]h[322]h[323]h[324]h[325]h[326]h[327]h[328]h[329]h[330]h[331]h[332]h[333]h[334]h[335]h[336]h[337]h[338]h[339]h[340]h[341]h[342]h[343]h[344]h[345]h[346]h[347]h[348]h[349]h[350]h[351]h[352]h[353]h[354]h[355]h[356]h[357]h[358]h[359]h[360]h[361]h[362]h[363]h[364]h[365]h[366]h[367]h[368]h[369]h[370]h[371]h[372]h[373]h[374]h[375]h[376]h[377]h[378]h[379]h[380]h[381]h[382]h[383]h[384]h[385]h[386]h[387]h[388]h[389]h[390]h[391]h[392]h[393]h[394]h[395]h[396]h[397]h[398]h[399]h[400]h[401]h[402]h[403]h[404]h[405]h[406]h[407]h[408]h[409]h[410]h[411]h[412]h[413]h[414]h[415]h[416]h[417]h[418]h[419]h[420]h[421]h[422]h[423]h[424]h[425]h[426]h[427]h[428]h[429]h[430]h[431]h[432]h[433]h[434]h[435]h[436]h[437]h[438]h[439]h[440]h[441]h[442]h[443]h[444]h[445]h[446]h[447]h[448]h[449]h[450]h[451]h[452]h[453]h[454]h[455]h[456]h[457]h[458]h[459]h[460]h[461]h[462]h[463]h[464]h[465]h[466]h[467]h[468]h[469]h[470]h[471]h[472]h[473]h[474]h[475]h[476]h[477]h[478]h[479]h[480]h[481]h[482]h[483]h[484]h[485]h[486]h[487]h[488]h[489]h[490]h[491]h[492]h[493]h[494]h[495]h[496]h[497]h[498]h[499]h[500]h[501]h[502]h[503]h[504]h[505]h[506]h[507]h[508]h[509]h[510]h[511]h[512]h[513]h[514]h[515]h[516]h[517]h[518]h[519]h[520]h[521]h[522]h[523]h[524]h[525]h[526]h[527]h[528]h[529]h[530]h[531]h[532]h[533]h[534]h[535]h[536]h[537]h[538]h[539]h[540]h[541]h[542]h[543]h[544]h[545]h[546]h[547]h[548]h[549]h[550]h[551]h[552]h[553]h[554]h[555]h[556]h[557]h[558]h[559]h[560]h[561]h[562]h[563]h[564]h[565]h[566]h[567]h[568]h[569]h[570]h[571]h[572]h[573]h[574]h[575]h[576]h[577]h[578]h[579]h[580]h[581]h[582]h[583]h[584]h[585]h[586]h[587]h[588]h[589]h[590]h[591]h[592]h[593]h[594]h[595]h[596]h[597]h[598]h[599]h[600]h[601]h[602]h[603]h[604]h[605]h[606]h[607]h[608]h[609]h[610]h[611]h[612]h[613]h[614]h[615]h[616]h[617]h[618]h[619]h[620]h[621]h[622]h[623]h[624]h[625]h[626]h[627]h[628]h[629]h[630]h[631]h[632]h[633]h[634]h[635]h[636]h[637]h[638]h[639]h[640]h[641]h[642]h[643]h[644]h[645]h[646]h[647]h[648]h[649]h[650]h[651]h[652]h[653]h[654]h[655]h[656]h[657]h[658]h[659]h[660]h[661]h[662]h[663]h[664]h[665]h[666]h[667]h[668]h[669]h[670]h[671]h[672]h[673]h[674]h[675]h[676]h[677]h[678]h[679]h[680]h[681]h[682]h[683]h[684]h[685]h[686]h[687]h[688]h[689]h[690]h[691]h[692]h[693]h[694]h[695]h[696]h[697]h[698]h[699]h[700]h[701]h[702]h[703]h[704]h[705]h[706]h[707]h[708]h[709]h[710]h[711]h[712]h[713]h[714]h[715]h[716]h[717]h[718]h[719]h[720]h[721]h[722]h[723]h[724]h[725]h[726]h[727]h[728]h[729]h[730]h[731]h[732]h[733]h[734]h[735]h[736]h[737]h[738]h[739]h[740]h[741]h[742]h[743]h[744]h[745]h[746]h[747]h[748]h[749]h[750]h[751]h[752]h[753]h[754]h[755]h[756]h[757]h[758]h[759]h[760]h[761]h[762]h[763]h[764]h[765]h[766]h[767]h[768]h[769]h[770]h[771]h[772]h[773]h[774]h[775]h[776]h[777]h[778]h[779]h[780]h[781]h[782]h[783]h[784]h[785]h[786]h[787]h[788]h[789]h[790]h[791]h[792]h[793]h[794]h[795]h[796]h[797]h[798]h[799]h[800]h[801]h[802]h[803]h[804]h[805]h[806]h[807]h[808]h[809]h[810]h[811]h[812]h[813]h[814]h[815]h[816]h[817]h[818]h[819]h[820]h[821]h[822]h[823]h[824]h[825]h[826]h[827]h[828]h[829]h[830]h[831]h[832]h[833]h[834]h[835]h[836]h[837]h[838]h[839]h[840]h[841]h[842]h[843]h[844]h[845]h[846]h[847]h[848]h[849]h[850]h[851]h[852]h[853]h[854]h[855]h[856]h[857]h[858]h[859]h[860]h[861]h[862]h[863]h[864]h[865]h[866]h[867]h[868]h[869]h[870]h[871]h[872]h[873]h[874]h[875]h[876]h[877]h[878]h[879]h[880]h[881]h[882]h[883]h[884]h[885]h[886]h[887]h[888]h[889]h[890]h[891]h[892]h[893]h[894]h[895]h[896]h[897]h[898]h[899]h[900]h[901]h[902]h[903]h[904]h[905]h[906]h[907]h[908]h[909]h[910]h[911]h[912]h[913]h[914]h[915]h[916]h[917]h[918]h[919]h[920]h[921]h[922]h[923]h[924]h[925]h[926]h[927]h[928]h[929]h[930]h[931]h[932]h[933]h[934]h[935]h[936]h[937]h[938]h[939]h[940]h[941]h[942]h[943]h[944]h[945]h[946]h[947]h[948]h[949]h[950]h[951]h[952]h[953]h[954]h[955]h[956]h[957]h[958]h[959]h[960]h[961]h[962]h[963]h[964]h[965]h[966]h[967]h[968]h[969]h[970]h[971]h[972]h[973]h[974]h[975]h[976]h[977]h[978]h[979]h[980]h[981]h[982]h[983]h[984]h[985]h[986]h[987]h[988]h[989]h[990]h[991]h[992]h[993]h[994]h[995]h[996]h[997]h[998]h[999]h[1000]h[1001]h[1002]h[1003]h[1004]h[1005]h[1006]h[1007]h[1008]h[1009]h[1010]h[1011]h[1012]h[1013]h[1014]h[1015]h[1016]h[1017]h[1018]h[1019]h[1020]h[1021]h[1022]h[1023]h[1024]h[1025]h[1026]h[1027]h[1028]h[1029]h[1030]h[1031]h[1032]h[1033]h[1034]h[1035]h[1036]h[1037]h[1038]h[1039]h[1040]h[1041]h[1042]h[1043]h[1044]h[1045]h[1046]h[1047]h[1048]h[1049]h[1050]h[1051]h[1052]h[1053]h[1054]h[1055]h[1056]h[1057]h[1058]h[1059]h[1060]h[1061]h[1062]h[1063]h[1064]h[1065]h[1066]h[1067]h[1068]h[1069]h[1070]h[1071]h[1072]h[1073]h[1074]h[1075]h[1076]h[1077]h[1078]h[1079]h[1080]h[1081]h[1082]h[1083]h[1084]h[1085]h[1086]h[1087]h[1088]h[1089]h[1090]h[1091]h[1092]h[1093]h[1094]h[1095]h[1096]h[1097]h[1098]h[1099]h[1100]h[1101]h[1102]h[1103]h[1104]h[1105]h[1106]h[1107]h[1108]h[1109]h[1110]h[1111]h[1112]h[1113]h[1114]h[1115]h[1116]h[1117]h[1118]h[1119]h[1120]h[1121]h[1122]h[1123]h[1124]h[1125]h[1126]h[1127]h[1128]h[1129]h[1130]h[1131]h[1132]h[1133]h[1134]h[1135]h[1136]h[1137]h[1138]h[1139]h[1140]h[1141]h[1142]h[1143]h[1144]h[1145]h[1146]h[1147]h[1148]h[1149]h[1150]h[1151]h[1152]h[1153]h[1154]h[1155]h[1156]h[1157]h[1158]h[1159]h[1160]h[1161]h[1162]h[1163]h[1164]h[1165]h[1166]h[1167]h[1168]h[1169]h[1170]h[1171]h[1172]h[1173]h[1174]h[1175]h[1176]h[1177]h[1178]h[1179]h[1180]h[1181]h[1182]h[1183]h[1184]h[1185]h[1186]h[1187]h[1188]h[1189]h[1190]h[1191]h[1192]h[1193]h[1194]h[1195]h[1196]h[1197]h[1198]h[1199]h[1200]h[1201]h[1202]h[1203]h[1204]h[1205]h[1206]h[1207]h[1208]h[1209]h[1210]h[1211]h[1212]h[1213]h[1214]h[1215]h[1216]h[1217]h[1218]h[1219]h[1220]h[1221]h[1222]h[1223]h[1224]h[1225]h[1226]h[1227]h[1228]h[1229]h[1230]h[1231]h[1232]h[1233]h[1234]h[1235]h[1236]h[1237]h[1238]h[1239]h[1240]h[1241]h[1242]h[1243]h[1244]h[1245]h[1246]h[1247]h[1248]h[1249]h[1250]h[1251]h[1252]h[1253]h[1254]h[1255]h[1256]h[1257]h[1258]h[1259]h[1260]h[1261]h[1262]h[1263]h[1264]h[1265]h[1266]h[1267]h[1268]h[1269]h[1270]h[1271]h[1272]h[1273]h[1274]h[1275]h[1276]h[1277]h[1278]h[1279]h[1280]h[1281]h[1282]h[1283]h[1284]h[1285]h[1286]h[1287]h[1288]h[1289]h[1290]h[1291]h[1292]h[1293]h[1294]h[1295]h[1296]h[1297]h[1298]h[1299]h[1300]h[1301]h[1302]h[1303]h[1304]h[1305]h[1306]h[1307]h[1308]h[1309]h[1310]h[1311]h[1312]h[1313]h[1314]h[1315]h[1316]h[1317]h[1318]h[1319]h[1320]h[1321]h[1322]h[1323]h[1324]h[1325]h[1326]h[1327]h[1328]h[1329]h[1330]h[1331]h[1332]h[1333]h[1334]h[1335]h[1336]h[1337]h[1338]h[1339]h[1340]h[1341]h[1342]h[1343]h[1344]h[1345]h[1346]h[1347]h[1348]h[1349]h[1350]h[1351]h[1352]h[1353]h[1354]h[1355]h[1356]h[1357]h[1358]h[1359]h[1360]h[1361]h[1362]h[1363]h[1364]h[1365]h[1366]h[1367]h[1368]h[1369]h[1370]h[1371]h[1372]h[1373]h[1374]h[1375]h[1376]h[1377]h[1378]h[1379]h[1380]h[1381]h[1382]h[1383]h[1384]h[1385]h[1386]h[1387]h[1388]h[1389]h[1390]h[1391]h[1392]h[1393]h[1394]h[1395]h[1396]h[1397]h[1398]h[1399]h[1400]h[1401]h[1402]h[1403]h[1404]h[1405]h[1406]h[1407]h[1408]h[1409]h[1410]h[1411]h[1412]h[1413]h[1414]h[1415]h[1416]h[1417]h[1418]h[1419]h[1420]h[1421]h[1422]h[1423]h[1424]h[1425]h[1426]h[1427]h[1428]h[1429]h[1430]h[1431]h[1432]h[1433]h[1434]h[1435]h[1436]h[1437]h[1438]h[1439]h[1440]h[1441]h[1442]h[1443]h[1444]h[1445]h[1446]h[1447]h[1448]h[1449]h[1450]h[1451]h[1452]h[1453]h[1454]h[1455]h[1456]h[1457]h[1458]h[1459]h[1460]h[1461]h[1462]h[1463]h[1464]h[1465]h[1466]h[1467]h[1468]h[1469]h[1470]h[1471]h[1472]h[1473]h[1474]h[1475]h[1476]h[1477]h[1478]h[1479]h[1480]h[1481]h[1482]h[1483]h[1484]h[1485]h[1486]h[1487]h[1488]h[1489]h[1490]h[1491]h[1492]h[1493]h[1494]h[1495]h[1496]h[1497]h[1498]h[1499]h[1500]h[1501]h[1502]h[1503]h[1504]h[1505]h[1506]h[1507]h[1508]h[1509]h[1510]h[1511]h[1512]h[1513]h[1514]h[1515]h[1516]h[1517]h[1518]h[1519]h[1520]h[1521]h[1522]h[1523]h[1524]h[1525]h[1526]h[1527]h[1528]h[1529]h[1530]h[1531]h[1532]h[1533]h[1534]h[1535]h[1536]h[1537]h[1538]h[1539]h[1540]h[1541]h[1542]h[1543]h[1544]h[1545]h[1546]h[1547]h[1548]h[1549]h[1550]h[1551]h[1552]h[1553]h[1554]h[1555]h[1556]h[1557]h[1558]h[1559]h[1560]h[1561]h[1562]h[1563]h[1564]h[1565]h[1566]h[1567]h[1568]h[1569]h[1570]h[1571]h[1572]h[1573]h[1574]h[1575]h[1576]h[1577]h[1578]h[1579]h[1580]h[1581]h[1582]h[1583]h[1584]h[1585]h[1586]h[1587]h[1588]h[1589]h[1590]h[1591]h[1592]h[1593]h[1594]h[1595]h[1596]h[1597]h[1598]h[1599]h[1600]h[1601]h[1602]h[1603]h[1604]h[1605]h[1606]h[1607]h[1608]h[1609]h[1610]h[1611]h[1612]h[1613]h[1614]h[1615]h[1616]h[1617]h[1618]h[1619]h[1620]h[1621]h[1622]h[1623]h[1624]h[1625]h[1626]h[1627]h[1628]h[1629]h[1630]h[1631]h[1632]h[1633]h[1634]h[1635]h[1636]h[1637]h[1638]h[1639]h[1640]h[1641]h[1642]h[1643]h[1644]h[1645]h[1646]h[1647]h[1648]h[1649]h[1650]h[1651]h[1652]h[1653]h[1654]h[1655]h[1656]h[1657]h[1658]h[1659]h[1660]h[1661]h[1662]h[1663]h[1664]h[1665]h[1666]h[1667]h[1668]h[1669]h[1670]h[1671]h[1672]h[1673]h[1674]h[1675]h[1676]h[1677]h[1678]h[1679]h[1680]h[1681]h[1682]h[1683]h[1684]h[1685]h[1686]h[1687]h[1688]h[1689]h[1690]h[1691]h[1692]h[1693]h[1694]h[1695]h[1696]h[1697]h[1698]h[1699]h[1700]h[1701]h[1702]h[1703]h[1704]h[1705]h[1706]h[1707]h[1708]h[1709]h[1710]h[1711]h[1712]h[1713]h[1714]h[1715]h[1716]h[1717]h[1718]h[1719]h[1720]h[1721]h[1722]h[1723]h[1724]h[1725]h[1726]h[1727]h[1728]h[1729]h[1730]h[1731]h[1732]h[1733]h[1734]h[1735]h[1736]h[1737]h[1738]h[1739]h[1740]h[1741]h[1742]h[1743]h[1744]h[1745]h[1746]h[1747]h[1748]h[1749]h[1750]h[1751]h[1752]h[1753]h[1754]h[1755]h[1756]h[1757]h[1758]h[1759]h[1760]h[1761]h[1762]h[1763]h[1764]h[1765]h[1766]h[1767]h[1768]h[1769]h[1770]h[1771]h[1772]h[1773]h[1774]h[1775]h[1776]h[1777]h[1778]h[1779]h[1780]h[1781]h[1782]h[1783]h[1784]h[1785]h[1786]h[1787]h[1788]h[1789]h[1790]h[1791]h[1792]h[1793]h[1794]h[1795]h[1796]h[1797]h[1798]h[1799]h[1800]h[1801]h[1802]h[1803]h[1804]h[1805]h[1806]h[1807]h[1808]h[1809]h[1810]h[1811]h[1812]h[1813]h[1814]h[1815]h[1816]h[1817]h[1818]h[1819]h[1820]h[1821]h[1822]h[1823]h[1824]h[1825]h[1826]h[1827]h[1828]h[1829]h[1830]h[1831]h[1832]h[1833]h[1834]h[1835]h[1
```

```

160 CHARS(81,160)="
FWLH
170 CHARS(161,240)="
180 CHARS(241,320)="
190 CHARS(321,383)="
200 CHARS(75,75)=CHARS(34):CHARS(86,86)
=CHARS(34)
210 GOTO 400
300 Z=USR(ADR(PROG5),ADR(CHARS),X,Y,ADR(CHARS))
310 RETURN
350 COLOR 0:FOR I=81 TO 249:PLOT I,21:
DRAWTO I,39:NEXT I:COLOR 1
360 RETURN
370 COLOR 0:B=I*10+42:FOR P=96 TO 99:P
LOT P,B:DRAWTO P,B+7:NEXT P:COLOR 1
380 FOR P=97 TO 98:PLOT P,B+2:DRAWTO P
,B+4:NEXT P:RETURN
400 GRAPHICS 8+16:POKE 710,12:POKE 712
,12:POKE 709,2:COLOR 1:POKE 764,255
410 CHS="ACACIA'S SOFTWARE DISK DIRECT
ORY CONTROLLER (C) 1987 BERNARD NEERI
NCKE":X=2:Y=0:GOSUB 300
420 PLOT 0,10:DRAWTO 319,10
430 FOR I=20 TO 60:PLOT I,20:DRAWTO I,
60:NEXT I
440 COLOR 0:PLOT 20,30:DRAWTO 20,31:PL
OT 21,30:DRAWTO 21,31
450 PLOT 59,30:PLOT 59,31:PLOT 60,30:P
LOT 60,31
460 FOR I=24 TO 46:PLOT I,22:DRAWTO I,
29:NEXT I
470 COLOR 1:PLOT 24,24:DRAWTO 46,24:PL
OT 24,27:DRAWTO 46,27
480 COLOR 0:PLOT 40,36:PLOT 38,37:DRAW
TO 42,37:PLOT 37,38:DRAWTO 43,38
490 PLOT 36,39:DRAWTO 44,39:PLOT 36,40
:DRAWTO 44,40:PLOT 35,41:DRAWTO 45,41
500 PLOT 36,42:DRAWTO 44,42:PLOT 36,43
:DRAWTO 44,43
510 PLOT 40,46:PLOT 38,45:DRAWTO 42,45
:PLOT 37,44:DRAWTO 43,44:COLOR 0
520 PLOT 37,60:DRAWTO 37,61:PLOT 43,60
:DRAWTO 43,61
530 PLOT 40,51:DRAWTO 40,58:PLOT 39,52
:DRAWTO 39,57:PLOT 41,52:DRAWTO 41,57
540 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K:"
550 COLOR 1:PLOT 80,20:DRAWTO 80,170:D
RAWTO 260,170:DRAWTO 260,20:DRAWTO 80,
20:PLOT 80,160:DRAWTO 260,160

```

LISTING XL/XE.

```

560 CLOSE #1:OPEN #1,4,0,"K:"
570 CH$="QUEL DRIVE:?" :X=4:Y=70:GOSUB
300:GET #1,00
580 CH$="QUEL FACE:?" :X=4:Y=80:GOSUB
300:GET #1,01:POKE 559,0
590 COLOR 0:FOR I=15 TO 62:PLOT I,70:0
DRAWTO I,90:NEXT I:COLOR 1
600 CH$="DRIVE " :CH$(7)=STR$(00-48):L
=LEN(CH$):CH$(L+1)="0":X=22:Y=30:GOSUB
300
610 CH$="FACE " :CH$(6)=STR$(00-48):L=
LEN(CH$):CH$(L+1)="0":X=52:Y=30:GOSUB
300
620 PLOT 80,40:DRAWTO 260,40
625 GOSUB 2000
630 CH$="DIRECTORY?":X=36:Y=23:GOSUB 3
00
640 IF QD<49 OR QD>52 OR QF<49 OR QF>5
0 THEN GOSUB 350:GOTO 570
650 A$="0":A$(2)=STR$(00-48):A$(3)="*
*"
655 GOSUB 1500
660 Q=0:TTY=0:CLOSE #2:TRAP 1000:OPEN
#2,6,0,A$
670 FOR I=1 TO 10:TRAP 710:INPUT #2,A$
675 IF A$(5,6)="FREE" THEN CH$=A$:L=LE
N(CH$):CH$(L+1)="0":X=22:Y=I*10+42:GOS
UB 300:GOTO 1200
677 D$(I-1)*15+4)=A$(3,14)
680 CH$=CHR$(I+64):CH$(2)="1":CH$(3)=A
$:CH$(20)="0":X=22:Y=I*10+42:GOSUB 300
690 IF A$(1,1)="*" THEN GOSUB 370
700 NEXT I:TTY=TTY+1:CH$="":POKE 764,2
55
710 CH$="VOTRE CHOIX?":X=46:Y=60:GOSU
B 300
720 GET #1,C:IF CHR$(C)=" " THEN GOTO
1100
725 IF CHR$(C)="P" THEN 3000
730 T=C-65:TRAP 720:CH$=D$(T*15+1,T*15
+14):A$=" ":A$(12,14)=CH$(12,14):FOR I=4 TO 1
1:IF CH$(I,I)=" " THEN 750
740 NEXT I
750 CH$(I)=" ":CH$(I+1)=A$
760 RUN CH$
1000 CLOSE #2:COLOR 1:PLOT 15,15:DRANT
O 65,65:PLOT 65,15:DRANTO 15,65
1010 CH$="DISK ERROR!!0":X=4:Y=70:GOSU
B 300
1020 POP :POKE 764,255
1030 IF PEEK(764)=255 THEN 1030
1040 POKE 764,255:GOTO 400
1100 IF Q=350 THEN 400
1110 COLOR 0:FOR I=81 TO 164:PLOT I,41
:DRAWTO I,159:NEXT I
1120 GOTO 670

```

LISTING XL/XE.

```

1200 Q=350:LIB=VAL(A$(1,3)):GOTO 690
1500 FOR I=0 TO 9:Z=(I*15)+1:D$(Z)="D"
1510 D$(Z+1)=CHR$(QD):D$(Z+2)=";"
1520 NEXT I:RETURN
2000 PLOT 250,40:DRAWTO 250,170:PLOT 8
0,170:DRAWTO 260,170:RESTORE 2050
2010 FOR I=1 TO 33:READ Q,W,E,R:PLOT Q
,W:DRAWTO E,R:NEXT I
2020 FOR I=250 TO 260 STEP 4:FOR P=115
TO 150 STEP 2:PLOT I,P:PLOT I+2,P+1:N
EXT P
2030 NEXT I:FOR I=253 TO 256:PLOT I,16
2:DRAWTO I,168:NEXT I
2040 POKE 559,34:RETURN
2050 DATA 90,160,90,170,240,160,240,17
0,250,150,260,150,250,115,260,115,250,
50,260,50
2060 DATA 82,165,85,162,82,165,85,160,
85,162,85,164,85,164,88,164,88,164,88,
166
2070 DATA 88,166,85,166,85,166,85,168,
248,165,245,162,245,162,245,164,245,16
4,242,164
2080 DATA 242,164,242,166,242,166,245,
166,245,166,245,168,245,168,248,165
2090 DATA 254,152,256,152,256,152,256,
155,256,155,258,155,258,155,255,158,25
5,158,252,155,252,155,254,155
2100 DATA 254,155,254,152
2110 DATA 255,42,258,45,258,45,256,45,
256,45,256,48,256,48,254,48,254,48,254
,45
2120 DATA 254,45,252,45,252,45,255,42
2500 GET #1,X:IF X=155 THEN RETURN
2510 ND=(ND*10)+ABS(X-48):GOTO 2500
3000 CH$="NUMERO DE DISK?":X=4:Y=100:
GOSUB 300:ND=0:GOSUB 2500
3010 COLOR 0:FOR I=85 TO 120:PLOT I,30
:DRAWTO I,30:NEXT I:FOR I=15 TO 78:PLO
T I,100:DRAWTO I,100:NEXT I:COLOR 1
3020 RESTORE 4000
3030 FOR I=1 TO 25:READ K,W,E,R:PLOT K
,W:DRAWTO E,R:NEXT I
3040 CH$="DISK   ":CH$(6,16)=STR$(ND):
L=LEN(CH$):CH$(L+1)="0":X=22:Y=30:GOSU
B 300
3050 FOR I=40 TO 44:PLOT I,142:DRAWTO
I,145:NEXT I:COLOR 0:PLOT 42,144:DRAWTO
0 43,144:COLOR 1
3060 TRAP 3900:CLOSE #3:OPEN #3,8,0,"P
":I=1
3070 IF Q=350 AND TTY>0 THEN 3090
3080 ? #3;CHR$(155);"DISK ";STR$(ND);"
-";CHR$(0)+163;" ACACIA SERVICE"
3090 A$=D$(I*15+4,(I-1)*15+14):? #
3;A$;
3100 TRAP 3140:A2$=D$(I*15+4,I*15+14)
3110 ? #3;"   ";A2$

```

LISTING XL/XE.

```

3120 I=I+2:IF I<10 THEN 3090
3130 GOTO 3190
3140 ? #3;" "
3190 IF Q=350 THEN ? #3;110;" FREE 500
T015"
3200 CLOSE #3:POKE 764,255:GOTO 1100
3900 COLOR 1:PLOT 15,125:DRANTO 75,155:
:PLOT 75,125:DRANTO 15,155:CH5="PRINTI
R ERROR!!0"
3910 X=4:Y=170:GOSUB 300:POKE 764,255
3920 IF PEEK(764)=255 THEN 3920
3930 GOTO 400
4000 DATA 20,140,20,147,21,148,52,148,
21,139,52,139,53,140,53,147
4010 DATA 54,139,62,131,54,140,62,140,
63,132,63,139
4020 DATA 20,139,28,131,28,137,48,137,
48,137,52,133
4030 DATA 28,136,28,136,29,135,29,134,
30,133,32,130
4040 DATA 28,131,31,131,40,136,48,136,
49,135,49,134,50,133,52,130,52,130,32,
130
4050 DATA 52,130,52,133,53,131,62,131,
58,138,58,142
4060 DATA 57,139,57,141,56,140,56,140
4070 DATA 59,139,59,140,60,139,60,139

```

DISQUE

DISQUE

B:\

293650 octets utilisés par 19 obj

A:\DEGELITE\				OBJ	PRG		
227678 octets utilisés par 13 obj							
<input type="checkbox"/>	BLOCKS		29-	↑		71568	24-0
<input type="checkbox"/>	BRUSHES		29-			6240	24-0
<input type="checkbox"/>	FILLS		29-			3208	24-0
<input type="checkbox"/>	FONTS		24-			ACC	15335 24-0
<input checked="" type="checkbox"/>	PICTURES		29-			INF	450 24-0
<input type="checkbox"/>	PRINTERS		29-			DOC	6961 24-0
	ASSIGN SYS	510	24-			DOC	18712 03-0
	DEGELITE PRG	149852	29-			PRG	9814 24-0
	DEGELITE RSC	20618	29-			DOC	662 24-0
	FONTCONV PRG	18360	29-	↓		DOC	2097 24-0

CORBEILLE

DESCRIPTIF DES SOFTS de jeux
et GRAPHIQUES POUR ST

par Frédéric Herwen

PRINT MASTER

Edité par Unison World

La société Unison World a mis au point depuis quelques mois déjà un logiciel du nom de **PRINT MASTER**. Ce logiciel est très similaire à son homologue qui tourne sur les machine 8 bits, j'ai nommé **PRINT SHOP**. P.M. offre + les mêmes possibilités que **PRINT SHOP** tout en utilisant la rapidité du ST. Certaines extensions au programme sont également prévues. Parmi celles-ci notons :



- 1 disque du nom de "ART GALLERY I" contenant environ 150 logos "prédéfinis" tels que des animaux, des visages, etc...
- 1 livre qui s'appelle "THE CREATIVE PRINT MASTER" qui vous permet de tirer un maximum de satisfaction du logiciel.
- Des rubans de différentes couleurs.
- 1 "Coloring kit" qui permet d'imprimer un dessin réalisé à partir de P.M. sur un t-shirt par exemple.

NOTE : Il est indispensable de posséder l'original de Print Master car à part pour le "ART GALLERY I" qui est disponible en Belgique chez votre distributeur, pour obtenir les autres extensions il vous faudra renvoyer le bon de commande qui se trouve dans l'emballage.

Que peut faire Print Master ?

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 1) Des cartes de vœux | 3) Du papier à entête |
| 2) Des affichettes | 4) Des banderolles |



Pour chacune de ces quatres options, vous pouvez choisir :

- les types de bord de papier que vous allez utiliser.
- le(s) graphiques à imprimer
- la position des graphiques et leurs dimensions
- le type de caractères à employer



Le programme comprend un éditeur graphique qui travaille sur une résolution de 86 par 51 points. Ce n'est pas très aisé à utiliser mais c'est mieux que rien. Grâce à cet éditeur vous pouvez modifier à volonté les 150 graphiques qui se trouvent sur la disquette P.M. mais vous pouvez également créer vos propres logos.

DE DIMITRI DROGHNANS

A) STARGLIDER

Alors là, ils y vont vraiment à fond! Ce jeu est décidément un hit qui fera encore longtemps parler de lui. Essayons de le décrire d'une manière un peu plus objective.



Premièrement, vous pouvez jouer soit en haute résolution, soit en couleurs avec la basse résolution. Personnellement, je préfère la version monochrome, car les détails sont beaucoup mieux représentés, rendant le jeu plus attrayant. Imaginez donc un simulateur de vol dans un vaisseau intergalactique, cet astronef devant détruire une série de bases et de bâtiments ennemis.



J'ai failli tomber de mon siège lorsque j'ai joué avec STARGLIDER pour la première fois, tellement le jeu est réaliste. Ici, plus besoin de joystick, la souris vous rend la tâche beaucoup plus facile. Et pour peaufiner le tout, la présentation n'est rien d'autre que la chanson (digitalisée s'il vous plaît !) 'Starglider', sans doute créée spécialement pour l'occasion.

**B) KARATE KID II**

Voici enfin un bon jeu de karaté pour ST, il était temps! Ce jeu est, comme son nom l'indique, une adaptation en soft du très célèbre film 'KARATE KID part two'. Tout a été recréé comme dans le film: la musique (superbe !) du début, les décors (de vrais chefs d'oeuvres) et enfin, le plus important, l'histoire.

Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, vous incarnez le rôle de Daniel, le héros de l'histoire. Celui-ci sera mis à rude épreuve par les assauts sans pitié de l'ordinateur. Une fois le premier niveau franchi, vous arrivez au 'bonus stage' où vous devez attraper une mouche avec des baguettes chinoises (essayez donc pour voir !). La deuxième niveau vous entraînera lui à l'extérieur pour vous soumettre encore à plus rude épreuve...

Ensuite, au deuxième 'bonus stage', vous devez briser des pains de glace (tout comme dans le film d'ailleurs), et tout ceci est digitalisé ! Quant au troisième niveau, ma nullité m'a empêché d'y accéder.

Bref, un jeu d'une qualité remarquable qui égale, sinon dépasse, tout ce qu'on a déjà vu au point de vue karaté dans les salles de jeux vidéos. Un must.

C/ INTERNATIONAL KARATE.

DE MARG OP DE BEECK.

Tout d'abord un petit mot sur le chargement de cette petite merveille (TOS en ROM obligatoire), comme le programme se présente en 2 disquettes, après avoir inséré le disque A et allumé votre ST:NE TOUCHER PLUS A RIEN, ni votre clavier, votre joystick ou votre souris; dès que la superbe (SU-PER-BE) présentation est passée et que l'on vous demande d'insérer le disque B, insérez-le

LOGICIEL ST.

et pressez la barre espace.
Si c'est la première fois que vous voyez ce bijou, accrochez-vous à votre siège et attendez la suite.
Si vous n'êtes pas tombé de votre fauteuil, vous pourrez admirer la qualité graphique et sonore du jeu, la rapidité à laquelle le 68000 étale son adversaire(encore plus vite que Lucky Lucke).
Vous êtes amateur de sueur froide, pressez f2 et battez-vous contre l'ordinateur, attention, au début cela fait très mal, vous allez pousser des cris inhumains de douleur.
Point de vue graphique, il y en a pour tous les goûts: de magnifiques dessins, des images digitalisées et à chaque plan, vous avez droit à une petite animation, que ce soient les gondoles de Venise, le monorail au Japon ou les chameaux égyptiens. Pour le son, à part les cris que vont pousser les belligérants, une musique à la Japonaise qui moi personnellement m'énerve, vous rabattra les oreilles sans discontinuer.
Bien sûr, vous pouvez jouer à 2(f3), mais aussi à 3(f4), c'est-à-dire, à 2 contre l'ordinateur.
Et enfin, il y a l'arbitre: plus vous remporterez de victoires, plus il sera contre vous(tous des vendus).
Bref c'est le pied, c'est un must, à avoir obligatoirement dans sa bibliothèque(vous savez où aller le chercher).
Pour terminer, ce n'est peut-être qu'un jeu de gamins, mais quel jeu, à faire pleurer d'envie les plus fanatiques d'autres marques qu'ATARI.

INFO - INFO - INFO - INFO - INFO - INFO

qui qu'en vent ??? ... public domain software !

Une revue française, Soft-Micro, a publié un programme d'entraînement à la frappe sur clavier. Ce programme est destiné à être utilisé sur machine travaillant sous MS/DOS. Son adaptation à l'ATARI ST et en utilisant le Basic GFA n'est pas une mince affaire, surtout du fait de certains codes qui devront être adaptés. Par exemple, le programme fait clignoter la touche du clavier affiché à l'écran et qui correspond à la lettre qu'il faut taper. Ce système est simpliste et il y a moyen de mieux faire sur le ST.

Dés que ce programme sera prêt, je vous le proposerai à la vente sous forme de 'public domain' software. Il est beaucoup trop long pour être publié in extenso dans la revue. Je crois qu'il s'agit là d'une aide précieuse pour ceux qui veulent devenir des 'touch typists', comme le disent les Américains.

ndlr : (que ceux de nos lecteurs qui sont intéressés par ce soft se fassent connaître au n° 067/21.44.41 de 10 à 18 sauf le lundi, demander Jean Jacques MEERT.)

ST MATERIEL.

RTC. HORLOGE INTEGREE -- TEMPS REEL.

Par Ruddy De Graer.

Voici un petit accessoire, un module à installer dans tout ATARI de la gamme ST, qui donnera automatiquement et toujours la date et l'heure exacte. Cela sans devoir à chaque initialisation de l'ordinateur remettre le CONTROL PANNEL à l'heure. Tous vos fichiers seront automatiquement datés en temps réel, très utile pour tous ceux qui veulent retrouver la dernière version de leurs programmes, fichiers ou dessin...

L'installation de cette carte RTC (real time clock) est interne et ne bloque dès lors pas l'entrée cartouche du ST. Sa mise en place, bien que simple nécessite comme toujours beaucoup de soin sous peine de détériorer des éléments vitaux du ST.

The screenshot shows the Atari ST desktop environment. At the top, the title bar reads "Visualisation Options" and the system clock shows "11:46:13". On the left, a file manager window displays the directory "A:\\" with "41308 octets utilis". The file list includes: AUTO, PALLET, AUTOTIME PRG, BLUE ACC, CALENDAR ACC, CONTROL3 ACC, DESKTOP INF, DIGITAL ACC, GCLOCK PRG, MONO_CLK PRG, READ_ME 1ST, SET_TIME PRG, and TIME_SET PRG. In the center, a "CALENDAR" window shows "March 1987" with a grid of days from 1 to 31. On the right, a clock window titled "Atari" displays the time "11:45:34" and the date "03/19/87".

Le module RTC est fourni avec une série d'utilitaires sur disque dont le contenu est donné ci-contre.

SET-TIME.PRG et TIME-SET.PRG permettent la mise à l'heure et la datation. Cette opération doit se faire au moins une fois lors de l'installation du module. TIME-SET est la version GEM de SET-TIME.

MONO-CLK.PRG vous donnera constamment l'heure dans le coin droit de la barre de menu. GCLOCK.PRG en est la version couleur.

DIGITAL.ACC et CALENDAR.ACC se passent de commentaire par le rendu de l'écran ci-dessus.

Le programme AUTOTIME.PRG est celui qui doit se trouver dans un FOLDER " AUTO " et qui installera la date et l'heure exacte à chaque reset.

Il y a lieu de faire remarquer qu'une nouvelle version du control pannel est disponible par l'accessoire CONTROL3.ACC. Cette version fait en sorte qu'il n'y a plus de perte de plusieurs secondes à chaque reset ou changement de résolution d'écran. Il s'ensuit une fiabilité accrue de l'heure.

SON PRIX DE VENTE : 3100.-FB. Contactez-nous...

TEXTOMAT ST

Premier contact avec le nouveau programme de traitement de texte publié par Micro Application à Paris.

Emmanuel H. de Broux

Lorsqu'on dispose d'un ATARI ST et qu'on souhaite traiter des textes, il est logique de s'attendre à trouver à l'écran une bonne représentation de ce qui sera imprimé. En d'autres mots, ce que vous voyez doit être ce que vous recevrez de votre imprimante. TEXTOMAT n'arrive à ce résultat qu'à la condition "d'imprimer" le texte à l'écran, la possibilité de l'envoyer à l'imprimante étant l'alternative.

Bureau	Fichiers	Edition	Style	Options
	TEXTOMAT ST			
TEXTE WRAP	COLONNE 1	LIGNE 1	PAGE 1	1



Mais voyons d'abord le manuel. Il a été traduit et adapté en français, tout en faisant appel au jargon informatique difficile à dénicher dans le Petit Robert. Exemples : "TEXTOMAT peut se planter" [page 3], "l'ascenseur vertical" [page 4 - le modèle horizontal serait-il une spécialité française ? - voir page 6], etc. De plus, la mention répétée de 'boîte' est énervante, surtout quand on sait qu'il s'agit de fenêtre. Ensuite, ce manuel reprend quelques phrases surprenantes :

"Espérons que vous ne rencontrerez jamais un MESSAGE D'ALARME car cela signifie que quelque chose ne va pas." [page 7], "Afin de vous mettre dans le bain dès le début..." [page 10], "... il faut vous attendre à ce que le système se 'plante'." [page 14]. Le reste des 70 pages du manuel est du même tonneau.



La disquette comporte deux programmes : SPLIT.TTP et CONV.TTP qui, d'après le manuel, devraient permettre de diviser un texte ASCII en deux parties égales lorsqu'il n'est pas possible de le charger en totalité en mémoire vive; le second programme est destiné à la conversion au standard TEXTOMAT d'un texte écrit avec l'aide de 1ST_WORD. Aucun de ces programmes ne fonctionne, l'écran affichant le message habituel : VOIR - IMPRIMER - ANNULER.

(Apparemment le problème serait résolu avec les dernières version commercialisées !!! ndlr)

Après le chargement du programme principal, l'écran demande le nombre maximum de caractères par ligne. Il est impératif de réfléchir avant de donner la réponse - 77 par défaut - car il n'est plus possible d'augmenter la valeur entrée une fois commencée la rédaction du texte.

Puis apparaît, au bout de quelques longues secondes, l'écran de travail qui indique le numéro de ligne, de colonne (distance de la marge gauche) où se trouve le curseur. L'écran indique aussi le mode dans lequel on se trouve : ASCII, TEXTE ou C-SOURCE. Ce dernier mode est destiné aux programmeurs en langage C et leur réserve quelques facilités de mise en page qu'ils apprécieront! Enfin, l'écran indique si l'on a demandé la fonction WRAP, ce qui signifie 'retour automatique à la ligne'.

A la différence de 1ST_WORD, TEXTOMAT affiche les caractères de contrôles à l'écran. En couleur, c'est très joli mais peu utile car les guillemets qui entourent les codes sont colorés. Toutes les commandes habituelles sont disponibles - grasse, souligné, indice et exposants et même contour (outline) ; on se demande comment une imprimante parvient à reproduire ce dernier mode !

Les menus sont copieux mais la signification réelle de certaines commandes est loin d'être évidente.

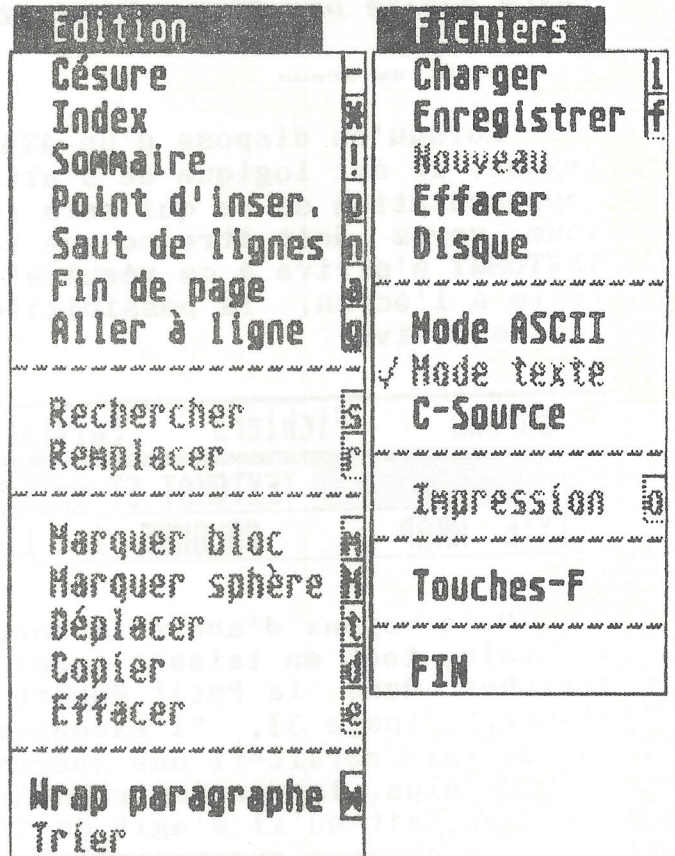
Comme chez 1ST_WORD, pas question d'imprimer quoi que ce soit, même sur écran, sans une sauvegarde préalable.

TEXTOMAT dispose d'une caractéristique intéressante : la programmation des touches de fonctions. En fait, les dix touches peuvent abriter un texte ou une commande de 160 caractères au plus, mais ceci en mode Normal, Shift, ou Alternate, ce qui donne 30 chaînes soit 4,800 caractères au total.

Le texte peut être une adresse, ou une formule de politesse, ou encore une ligne de programme retrouvée couramment dans un programme en C ou en Basic. Les chaînes enregistrées pour les touches de fonction peuvent être sauvegardées sur disquette et être appelées à volonté.

Les touches de contrôle sont trop souvent une combinaison de Control et d'une touche alphabétique ou d'un signe accessoire.

Ces combinaisons - il y en a 21 - doivent être mémorisées si on veut pouvoir travailler rapidement.



Une caractéristique intéressante de TEXTOMAT est la possibilité d'imprimer le texte - à l'écran ou sur imprimante - en plusieurs colonnes de largeur égale.

Les titres de chapitres et de paragraphes peuvent être marqués en vue de la constitution d'un index ou d'un sommaire. Dans le cas d'un index, la fonction trier permet de faire le ménage alphabétique, mais aucun détail n'est donné sur la manière dont le tri est effectué - dictionnaire, ASCII, etc.

L'inclusion de textes provenant d'un autre dossier lors de l'impression est possible, ce qui correspond à la fonction 'mailing' de WORD_PLUS. Mais pas question d'aller prélever un paragraphe dans une autre fenêtre - qu'il n'est pas possible d'ouvrir - ni d'ajouter du graphisme comme avec WORD_PLUS.

Il est entendu que les fonctions Rechercher, Remplacer, Aller à la ligne ..., Marquer un bloc, Déplacer ou effacer ou copier un bloc de texte sont disponibles.

Il est possible de choisir la densité de caractères par pouce de ligne d'écriture - 10, 12 ou 15 caractères au pouce. Une commande intitulée "MARQUER SPHERE" permet de déplacer des colonnes d'un tableau. Cette instruction est puissante et jugée fort intéressante.

Il est possible d'ajouter la date et/ou l'heure au document, les informations étant tirées de la mémoire vive. Une autre option permet de faire passer une partie de texte de majuscules en minuscules, ou l'inverse.

Enfin, différentes commandes permettent d'entrer les mentions qui doivent apparaître en haut et en bas de page, et ce différemment pour les pages paires et pages impaires, si désiré.

La sauvegarde du texte introduit mérite deux remarques. La première concerne la nécessité d'indiquer les numéros de la première et de la dernière lignes du texte qu'on veut sauvegarder. La valeur par défaut de la seconde limite est 9,999, et non le numéro de la dernière ligne du texte lui-même, ce qui entraîne facilement l'apparition d'un message indiquant qu'il n'y a pas assez de place sur la disquette, même si le texte ne comporte qu'une ligne. Ensuite, si la disquette est protégée contre l'écriture, le manuel indique la possibilité d'un 'plantage'.

Style		Options	
Normal	0	Indent. gauche	<
Gras	1	Effacer gauche	>
Maigre	2	Indent. droite	<
Italique	3	Effacer droite	>
Exposant	4		
Indexé	5	Align. gauche	L
Souligné	6	Align. droite	R
Contours	7	Centrer	Z
		Justifier	J
Spéciaux	C..9	Word Wrap	
✓ 10 cpi	A	Tabulateur	T
12 cpi	B		
15 cpi	C	Inserer	Shf+Ins
Majus <-> Minus	X	Page	
Date	D		
Heure	T		

ESSAI LOGICIEL ST.

Le texte à imprimer peut être envoyé sur disquette en vue d'une impression différée qu'il est possible d'organiser avec TEXTOMAT. Dans ce cas, il est possible de faire la liste de 30 documents à passer sur imprimante, c'est-à-dire de quoi satisfaire les plus solides 'plumes'.

Bureau	Impression	Options	Liste
	<input checked="" type="checkbox"/> Horizontale Verticale	Sommaire Index	Créer Editer
	<input checked="" type="checkbox"/> Imprimante Fichier Textdesign	<input checked="" type="checkbox"/> Césure Mailing Formats multiples	Charger Enregistrer
	Imprimer		
	FIN		

L'adaptation du dossier de conduite de l'imprimante ne semble pas présenter de difficultés particulières, une grande partie des codes du dossier utilisé pour 1ST_WORD pouvant être utilisée ici.

Une seule chose dans TEXTOMAT est vraiment énervante parce que différente de tous les autres programmes de traitement de texte : il n'y a pas d'insertion automatique du texte. En d'autres mots, si vous voulez ajouter du texte au milieu d'une phrase, il faut d'abord faire de la place avec la touche 'Insert'.

Conclusion au terme d'une prise de contact assez hâtive :

TEXTOMAT comporte des caractéristiques qui peuvent intéresser l'utilisateur pour lequel elles sont indispensables. Il n'y a pas de contrôleur d'orthographe, mais même WORD_PLUS n'en dispose pas encore pour la langue française.

(On attends avec impatience un courageux et téméraire lecteur pour injecter le dictionnaire FRANCAIS dans WORD-PLUS !!! ndlr)

1ST_WORD est plus aisé, sans nul doute, et montre à l'écran ce qui se retrouvera sur le papier. Mais TEXTOMAT peut imprimer en colonne. Alors, il est difficile de recommander l'un ou l'autre programme, encore que TEXTOMAT doive être nettement moins coûteux que WORD_PLUS lorsque sa version définitive et francisée sera disponible.

Disons que TEXTOMAT permet plus de figlage au niveau du résultat, 1ST_WORD et WORD_PLUS étant plutôt destinés au grand public du fait de leur facilité d'utilisation et d'accoutumance.△

par Frédéric Herman

Magic Sac +™



Édité par Data Pacific
Auteur : Dave Small

Annoncé déjà depuis pas mal de temps, l'émulateur Mac est enfin disponible. Il nous avait déjà été présenté au PCW mais, à ce moment là il n'était pas encore possible de l'acquérir. Ce n'est qu'au Christmas Show qui a eu lieu il y a quelques mois que ROBTEK (la firme qui commercialise l'émulateur en Europe) a vendu les premiers exemplaires (qui sont partis comme des petits pains).

Il y a cependant un problème contre lequel je voudrais vous mettre en garde : Robtek, pour ne pas avoir de problèmes avec la société Apple, part du principe que celui ou celle qui achète un émulateur possède déjà un Mac. Ce qui sous-entend que vous avez déjà les deux roms boot 64k qui sont indispensables au bon fonctionnement de la cartouche. Mais vous vous doutez bien que les premiers intéressés par cette fabuleuse cartouche, ce sont évidemment nous, les possesseurs de ST. Aussi, pour éviter tous problèmes, assurez vous avant d'acheter la cartouche que vous êtes à même de vous procurer ces deux roms.

Une fois le problème des roms résolu, il ne vous reste plus qu'à les enficher dans deux "slots" qui se trouvent sur la cartouche.

Comment marche cet émulateur ?

Pour faire tourner sur votre ordinateur favori les programmes du Mac, il vous 'suffit' d'opérer les manipulations suivantes :

- Vous devez raccorder les 2 ordinateurs (ST et Mac) au moyen d'un câble qui est livré avec l'émulateur (ne vous inquiétez pas, Robtek a pensé à tout) (Il faut se rendre compte qu'un autre MAC complet serait nécessaire pour en retirer les ROMs s'il n'y avait tout de même moyen de trouver ces sacrées puces...)

- Vous devez, au préalable, formater une disquette dans un format différent de celui auquel nous sommes habitués (ils appellent ça le format 'Magic'). Cette disquette sera destinée à stocker tout les programmes que vous aurez transférés.

- Une fois le formatage de la disquette de destination effectué, vous n'avez plus qu'à démarrer un programme de transmission sur le ST, idem pour le Mac et le transfert commence.

Il est cependant nécessaire de posséder certains fichiers vitaux pour le Mac (l'Apple Finder et les fichiers .SYSTEMS). Ces programmes devront se trouver sur la disquette au format 'Magic' qui servira à 'booter' l'émulateur.

Il est intéressant de noter que tout ce qui est nécessaire au fonctionnement de l'émulateur est fourni par Robtek. Excepté le Mac (faut pas rêver), les deux roms boot et les programmes Apple Finder et .SYSTEM.

ESSAI LOGICIEL ST.

Au niveau de la compatibilité, on ne peut pas trouver mieux sur le marché.

En effet, l'émulateur tourne 20% plus vite que le Mac lui-même !! De plus, vous bénéficiez d'un écran qui est 30% plus large. Ce qui est plus aisé pour des applications comme le traitement de textes, etc...

Robtek estime que l'émulateur est compatible à 75% avec le Mac. Seulement voilà, il y a un problème (c'était trop beau). Ce problème c'est que, du fait que vous effectuez les transferts de programmes à l'aide des sorties 'modems' des deux ordinateurs, tous les softs qui sont protégés ne peuvent pas être transférés. Ce qui vous 'coupe' d'une bonne partie des softs déjà existants.

Et l'avenir de l'émulateur ?

Il s'annonce on ne peut mieux puisque Robtek envisage la commercialisation prochaine d'une extension hard qui permettra d'insérer directement une disquette Mac dans le lecteur du ST. A ce moment-là, vous vous rendez bien compte qu'on ne parlera plus du 'petit' problème cité plus haut.

J'allais oublier de vous dire qu'en plus de l'émulateur, la cartouche contient également une mini horloge qui vous permet de savoir à tout moment quand tel ou tel fichier a été sauvé (date et heure). Il est cependant regrettable que cette horloge ne soit reconnue par l'accessoire de bureau appelé 'Control Pannel'. Mais il ne faut quand même pas trop en demander.

Conclusion :

Cet émulateur s'avère être un achat fort intéressant compte tenu de ses performances et de son prix qui s'élève à ± 13000 fb. Mais attention, ce prix exclut les roms. Ne vous laissez pas avoir. Il est possible que certaines personnes trouvent que cet émulateur est trop cher; car en effet, émulateur + roms reviennent à environ 20000 fb (hé oui). A ceux qui pensent comme cela je leur demande de se renseigner chez un dealer Apple afin qu'ils apprennent qu'un Mac en version de base coûte environ 150000 fb et qu'avec l'émulateur, pour 70000 fb (ST compris), ils auront un système plus rapide et plus puissant.

Depuis lors une nouvelle version du MAGIC SAC + (la 3.6) est sur le marché.

Plusieurs " bugs "  ont été résolus afin de permettre à un plus grand nombre de logiciels transférés de tourner en émulation sur le ST ,ainsi qu'un " printer driver " pour imprimante EPSON.

Nous vous en dirons plus bientôt...

Par Stéphane Mailleux.

Les Aventures du Sans Pleurs !!!

Gambadant joyeusement en direction de mon magasin d'ordinateurs favori, suivez mon regard, je ne peux m'empêcher de repenser à cette formidable machine qu'est l'Atari ST.

Offert à ce prix, on comprend facilement l'engouement qu'il suscite au niveau de tous ceux qui utilisent ses innombrables possibilités; traitement de textes (que pensez-vous que je fais pour l'instant), gestion de fichiers, de données, etc., programmation (un 68000, pensez-donc), accessoirement jouer puisque les jeux existent: ces superbes jeux d'aventures ou d'arcades. Bref on n'y résiste pas.

Mais comme vous, eh oui, j'ai deux oreilles. Que se passe-t-il donc au niveau musical chez Atari (ST) ?

A présent je suis devant la vitrine du plus chouette magasin de la ville, même que les gens croient que j'ai pas vu la porte et que j'essaie de rentrer par là !



Bon ! Au premier abord, il n'y a pas grand chose, bien que pour parfaitement visualiser les choses, nous avons besoin de classifier les différents programmes disponibles :

- 1) Les programmes musicaux qui utilisent uniquement les composants de l'Atari ST et son moniteur;
- 2) Les programmes qui facilitent la programmation d'instruments extérieurs à l'Atari ST, par exemple des synthés ou des boîtes à rythmes grâce au MIDI (incorporé dans le cas du ST);
- 3) Les programmes qui servent de support (ou d'interface) avec des composants extérieurs à l'Atari. Je n'en connais pas 200 et c'est la raison pour laquelle je vais vous en parler: il s'agit du Sound Sampler diffusé par PRO-TECHNIK.

Introduction au Sampling.

Peut-être vous êtes-vous dit, en écoutant attentivement la musique du fameux jeu d'arcade (toujours sur notre brave ST) STARGLIDER, qu'avec les moyens de large intégration qu'ont à leur dispositions les fabricants d'ordinateurs (évidemment japonais), ils avaient enfin réussi à intégrer dans votre Atari un orchestre entier en minuscule. Il n'en est évidemment rien.

Tâchez de comprendre ce qui suit.

ESSAI LOGICIEL ST.

Il existe deux possibilités d'enregistrer un son :

- 1) Un micro et un enregistreur (cassétophone, multi-pistes);
- 2) Un micro, un convertisseur Analogique-Numérique et la mémoire d'un ordinateur qui en propose le plus possible -> p.ex. Le ST.

A quoi sert le convertisseur ? Très simple (!). (mais encore ?) Il va mesurer à un instant donné l'intensité du signal analogique et produire une valeur numérique en rapport avec ce signal. L'instant donné, lui, sera répété en fonction d'une fréquence d'échantillonnage et chaque valeur numérique sera stockée en mémoire.

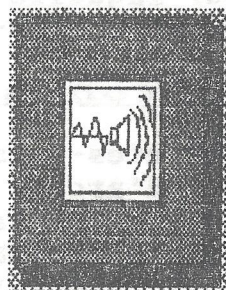
En effectuant l'opération inverse, c'est à dire en lisant la mémoire, en envoyant son contenu vers un convertisseur Numérique-Analogique, on récupérera à la sortie de celui-ci...le signal de départ. OK? (chouette alors !)

Les possibilités de Sampler permettent notamment d'échantillonner un son pendant une durée déterminée et de repérer dans celui-ci, une plage où la modulation reste identique et de boucler la fin de la plage à son début. Le son dure alors indéfiniment. On peut également réaliser ceci en bouclant une onde sur elle-même, et grâce à un éditeur, créer des ondes de tout type et même créer de nouveaux sons. On veillera seulement à ce que le début et la fin de la boucle soient de même valeur afin d'éviter un click très désagréable.

La bête...

Le Sampler de PRO-TECHNIK se compose d'un boîtier incluant les deux convertisseurs, d'une entrée-sortie DIN, d'un réglage du volume d'entrée, de deux potentiomètres de réglage de tonalité : pour l'entrée et pour la sortie ainsi que d'un sélecteur Marche-Arrêt, il est également accompagné de l'adaptateur (pourquoi voulez-vous que ça marche sur piles ?), d'une cartouche jouant le rôle d'interface entre l'Atari et le boîtier, et du Soft (oui, sur disquette!). (Il faut tout de même ça après tout...)

```
File
-----
Load 8-Bit Sample
Save 8-Bit Sample
-----
Load 10-Bit Sample
Save 10-Bit Sample
-----
Quit
```



A propos, ce soft n'est que le premier d'une longue série et la firme ne le dément pas. Cette unité de conversion ne donne pas encore son plein rendement mais nous pouvons déjà avoir une idée de la direction poursuivie par PRO-TECHNIK.

ESSAI LOGICIEL ST.

Il n'y a pas grand chose à dire sur l'utilisation des commandes mises à notre disposition si ce n'est que les touches fléchées réagissent dans l'ordre inverse par rapport à tout ce que je connais : à gauche pour augmenter et à droite pour diminuer. Bizarre ... Après avoir repéré les entrées et sorties de mon câble DIN-CINCH(STEREO), il est temps de faire un essai. Le bouton 8 bits est enfoncé, l'affichage de la fréquence d'échantillonnage indique 40 Khz. Il ne me reste plus qu'à m'assurer que je suis bien en mode "RECORD" et à ajuster le niveau d'entrée afin que le Vu-Mètre superbement représenté ne se mette à danser dans sa colonne jusqu'au moment où toute saturation est éliminée.

Suspens , suspens, ça marche ou ça marche pas ?...

A l'écoute !

Evidemment, il ne faut pas s'attendre à tout réussir dès le premier coup ! Malgré tout, on reconnaît bien l'original sauf que ça crachote un peu trop dans la stéréo et vraiment beaucoup avec le moniteur. Mais le SAMPLER à encore beaucoup de ressources. Que s'est-il passé : Le signal comportait-il beaucoup de crêtes, le filtre et le volume d'entrée étaient-ils bien réglés ? Non, car après quelques essais, le résultat est déjà bien meilleur. Et en 10 bits ? Bien sûr, la mémoire se trouve écourtée, mais en gardant les mêmes réglages en entrée et en fréquence, le son est là, presque identique à l'original. Comme je l'ai signalé, le Soft n'en est qu'à ses débuts et avec quelques améliorations et une plus grande objectivité des filtres, le Sampler de PRO-TECHNIK est digne de l'ATARI ST et nous sommes impatients de tester les versions futures. En attendant de réaliser quelques bouclages et d'avoir la possibilité d'éditer les échantillons sur l'écran, nous avons la possibilité de réaliser du SAMPLING sur ATARI, ce qui est encore réservé à peu de machines pour l'instant.

A bientôt, sans rire.

STM.

Références : PRO-TECHNIK, SAMPLER.

Caractéristiques : échantillonnage sur 8 ou 10 bits.

Fréquence d'échantillonnage : de 1 à 90 Khz.

Durée d'échantillonnage : de 1 à 90 secondes suivant fréquence et mode/bits.

Qualité : Très bonne.

Prix : +/- 15000.Fb.-



LE LANGAGE C.

Suite du numéro 06 de novembre 1986

de Patrice Lorseaux.

RAPPEL:

- Les opérateurs d'incrémentations et de décréments ++ et --

Ces opérateurs ont une tâche extrêmement simple : Ils incrémentent ou décrémentent une variable de la valeur 1. Ces opérateurs peuvent se rencontrer sous deux formes :

- le mode 'prefix' ou ++ ou -- vient avant la variable.
- le mode 'postfix' ou ++ ou -- vient après la variable.

Le mode 'prefix' signifie que la valeur de la variable est incrémentée AVANT que celle-ci soit utilisée tandis que le mode 'postfix' signifie que la valeur de la variable est incrémentée APRES que celle-ci soit utilisée.

Les deux modes ci-dessus expliqués amènent des différences parfois subtiles dans l'art d'incrémenter une variable.

```
Exemple : main ()
           { int a = 1, b = 1;
             int aplus, plusb;
             aplus = a++;      /* postfix mode */
             plusb = ++b;     /* prefix mode */
           }
```

Les valeurs après sont : a aplus b plusb
 2 1 2 2

aplus = a++; postfix : la valeur de la variable a est changée APRES que a soit utilisée.

plusb = ++b; prefix : la valeur de la variable b est changée AVANT que b soit utilisée.

LES ALTERNATIVES.

Un langage se doit d'offrir au minimum trois possibilités :

- Exécuter une série de traitements (a = 1; par exemple)
- Répéter une séquence de traitements jusqu'à ce qu'une condition soit remplie (nous verrons cette possibilité plus tard avec le WHILE par exemple)
- Utiliser un test afin de décider entre plusieurs alternatives, c'est ce que nous allons voir maintenant :
- la condition if
syntaxe: if (expression)
 { traitement(s) }

le programme effectue 'traitements' si 'expression' est vrai. 'traitements' peut être unique auquel cas l'emploi des parenthèses n'est pas obligatoire.

PROGRAMMATION EN C

- le choix if ... else

syntaxe: if (expression)
 { traitement(s)1 }
 else { traitement(s)2 }

le programme effectue 'traitement1' si 'expression' est vraie
sinon effectue dans tous les autres cas 'traitement2'.

- le choix multiple if ... else if ... else ...

syntaxe: if (expression1)
 { traitement(s)1 }
 else if (expression2)
 { traitement(s)2 }
 else { traitement(s)3 }



le programme effectue 'traitement(s)1' si 'expression1' est vraie
sinon effectue 'traitement(s)2' si 'expression2' est vraie
sinon effectue dans tous les cas 'traitement(s)3'.

A noter qu'il serait possible d'ajouter une 'expression4' ou
'traitement(s)4'.

LES OPERATEURS RELATIONNELS

- < 'Plus petit que'
- <= 'Plus petit ou égal a'
- == 'égal a'

exemple : main()
 { int a = 2;
 if (a == 2) 'traitement'
 }

- >= 'Plus grand ou égal a'
- > 'Plus grand que'
- != 'différent de'



LES OPERATEURS LOGIQUES

- && 'Et'
- || 'ou'
- ! 'non'

exemples :

- 'expression1' && 'expression2' est vraie si et seulement si les deux expressions sont vraies.
- 'expression1' || 'expression2' est vraie si l'une des expressions est vraie ou si (a fortiori) les deux sont vraies.
- '!expression' est vrai si 'expression' est fausse ou est fausse si 'expression' est vraie.

LE CHOIX MULTIPLE

L'opérateur if ... else, nous l'avons vu, permet de choisir entre deux alternatives.

La combinaison if ... else if ... else permet de choisir entre plusieurs alternatives. Mais il y a une autre manière de le faire, manière certainement plus lisible : 'switch'.

syntaxe :

```
switch (var):
{ case 'x' : { traitement(s)x      }
  case 'y' : { traitement(s)y      }
  .
  .
  default : {traitement(s)defaut }
}
```



explication :

La valeur de la variable 'var' doit être testée et suivant la valeur trouvée, un ou une série de traitement doit être effectué. Les différentes possibilités de la valeur de var sont testées successivement par le biais de l'instruction 'case'. Si 'var' est égal à une des valeurs suivant 'case' le traitement approprié est effectué. Si aucune des valeurs ne satisfait les valeurs de 'case', le traitement 'defaut' est effectué.

Un petit exercice de style de programmation en c.

Par Stéphane Neilleux.

programme du cube rotatif.

Toujours décidé à en savoir plus ? Vous manquez d'exemples en C, nous sommes là pour vous aider, envoyez-nous vos questions concernant " C " et notre équipe de programmeurs tâchera d'y répondre le plus clairement et le plus efficacement possible.

Voici un court exemple d'application monochrome tournant sous TOS mais utilisant les primitives du VDI, cette fameuse librairie auquel l'AES se réfère constamment afin de dessiner les lignes et les

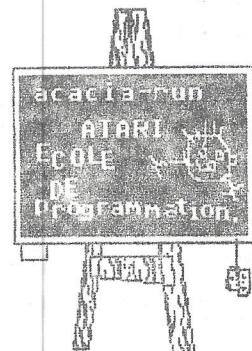
remplissages du bord des fenêtres, les caractéristiques des caractères et tant d'autres choses.

Vous retrouverez la façon d'ouvrir une station de travail (l'écran), amusez-vous à changer quelques paramètres ou personnalisez le programme, c'est un excellent exercice. Suivez également les commentaires.

Ce programme simule la rotation d'un cube sur ses axes X,Y et Z. Bien sûr, c'est du déjà vu mais voyez également comment ça marche. Le programme est facilement reconvertible en ST Basic ou GFABASIC.

Cet exemple provient lui-même de la démo du langage MODULA-2. Il se compile directement grâce à Megamax et se linke avec la bibliothèque standard.

Vous n'êtes pas obligés de recopier les commentaires.



PROGRAMMATION EN C

```

/* ** ** ** **
/*  CUBE.C  */
/* ** ** ** **

```



```

/* Definitions diverses */

```

```

#define FALSE 0
#define TRUE 1
#define lines 12
#define vertices 8
#define maxnlines 100
#define distance 2000.0
#define addingx 320.0
#define addingy 200.0
#define sinphi 0.195090322
#define cosphi 0.980785280
#define Bconstat(a) bios(1,a)

```

```

extern long bios();
extern long gemdos();

```

```

/* Tableaux de variables du GEM */

```

```

int contrl[11],
    intin[80],
    ptsin[256],
    intout[45],
    ptsout[12];

```

```

/* Tableaux pour les paramètres
de la Station */

```

```

int work_out[57],
    work_in [11];

```

```

/* Handle de la Station */
int handle,phys_handle;

```

```

int linesegment[4];
int polylinetype[12][4];
int polyline[2][12[4];
int start[12];
int finish[12];
float x[8],y[8],z[8];
int x2d[8],y2d[8];
int whicharray;
int box[4] = { 0,0,639,399 };

```

```

/* Rotation sur l'axe X */

```

```

xrotation()
{
    register int i;
    register float yrot, zrot;

    for(i = 0; i < vertices; i++)

```

```

{
    yrot = y[i];
    zrot = z[i];
    y[i]= yrot * cosphi - zrot * sinphi;
    z[i]= zrot * cosphi + yrot * sinphi;
}
}

```

```

/* Rotation Y */

```

```

{
    int i;
    float xrot, zrot;
    for(i=0;i<vertices;i++)
    {
        xrot = x[i];
        zrot = z[i];
        x[i]= xrot * cosphi - zrot * sinphi;
        z[i]= zrot * cosphi + xrot * sinphi;
    }
}

```



```

/* Rotation Z */

```

```

zrotation()
{
    int i;
    float xrot, yrot;
    for(i=0;i<vertices;i++)
    {
        xrot = x[i];
        yrot = y[i];
        x[i] = xrot * cosphi - yrot * sinphi;
        y[i] = yrot * cosphi + xrot * sinphi;
    }
}

```

```

/* Dessin du cube */

```

```

draw_shape()
{
    register int i;
    for(i=0;i<lines;i++)
    {
        polyline[whicharray][i][0]=x2d[start[i]];
        polyline[whicharray][i][1]=y2d[start[i]];
        polyline[whicharray][i][2]=x2d[finish[i]];
        polyline[whicharray][i][3]=y2d[finish[i]];

        v_pline(handle,2,polyline[whicharray][i]);
    }
}

```

SUITE A LA PAGE 33...


```

whicharray = !whicharray;
}

```

```

/* Conversion des Tableaux en couples de points et calcul de la
distance pour l'illusion de la perspective */

```

```

converttoypairs()
{
    register int i;
    register float f;

    for( i = 0; i < vertices; i++)
    {
        f = 1000.0 / (distance - z[i]);
        x2d[i]=(int)(x[i] * f + addingx);
        y2d[i]=(int)(y[i] * f + addingy);
    }
}

```

```

/* Définition de la longueur des segments */

```

```

setpoints()
{
    x[0] = -150.0; y[0] = 150.0; z[0] = 150.0;
    x[1] = 150.0; y[1] = 150.0; z[1] = 150.0;
    x[2] = 150.0; y[2] = -150.0; z[2] = 150.0;
    x[3] = -150.0; y[3] = -150.0; z[3] = 150.0;
    x[4] = -150.0; y[4] = 150.0; z[4] = -150.0;
    x[5] = 150.0; y[5] = 150.0; z[5] = -150.0;
    x[6] = 150.0; y[6] = -150.0; z[6] = -150.0;
    x[7] = -150.0; y[7] = -150.0; z[7] = -150.0;
}

```

```

/* Définition des arêtes du cube */

```

```

setlines()
{
    start [0] = 0 ; finish [0] = 1;
    start [1] = 1 ; finish [1] = 2;
    start [2] = 2 ; finish [2] = 3;
    start [3] = 3 ; finish [3] = 0;
    start [4] = 0 ; finish [4] = 4;
    start [5] = 1 ; finish [5] = 5;
    start [6] = 2 ; finish [6] = 6;
    start [7] = 3 ; finish [7] = 7;
    start [8] = 4 ; finish [8] = 5;
    start [9] = 5 ; finish [9] = 6;
    start [10] = 6 ; finish [10] = 7;
    start [11] = 7 ; finish [11] = 4;
}

```

```

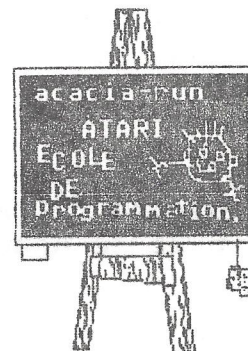
/* Fonction principale */

```

```

main()
{

```



```

int i;
register int c;
int d;
int b;
int j;

```



```

appl_init(); /* Initialisation de la Station */
graf_mouse(256,0x0L); /* On cache la Souris */
handle = graf_handle(&j,&j,&j,&j); /* Handle de la Station */
for(i=0;i<10;work_in[i++]=1); /*Init. tableau d'entrée */
work_in[10]=2; /* Mode Raster Coordonnates */
v_opnvwk(work_in,&handle,work_out); /* Ouverture Station */
vsf_interior(handle, 1); /* Fond uni */
vsf_color(handle, 1); /* Couleur = Black */
v_clrwk(handle); /* On efface tout */
vr_recfl(handle,box); /* En noir */
for(b = FALSE; b <= TRUE; b++); /* on initialise toutes */
for(c = 0; c < lines; c++); /* les variables */
for(d = 0; d < 4 ; d++) polyline[b][c][d]=0; /* à zéro */

whicharray = FALSE;
setpoints(); /* Initialisation des positions */
setlines(); /* et des arêtes */
for( c = 0 ; c < 2 ; c++ )
{
yrotation();
zrotation();
}
while(!Bconstat(2))/* Tant qu' une touche n'est pas pressée */
{
xrotation();
converttoxypairs();
draw_shape();
vsl_color(handle,1); /* dessin du cube en Noir */
draw_shape();
vsl_color(handle,0); /* en Blanc */
}
graf_mouse(257,0x0L); /* Récupération de la Souris */
v_clsvwk(handle); /* Fermeture de la Station */
appl_exit(); /* Jusqu'au bout */
}

```

Vous voyez, ce n'est pas si difficile. Essayez de remplir une face du cube ou faites-en un triangle ou un véhicule spatial, c'est peut-être le début d'un jeu d'arcade...

NOUS ATTENDONS AVEC IMPATIENCE

VOS REACTIONS.....

ST SOFT LOTTO SUR ST.

De Emmanuel N. de Broux.

Un programme pour le LOTTO.

Ce n'est pas une plaisanterie : à condition de jouer les nombres donné par le programme LOTTO.BAS, on augmente ses chances... de perdre moins d'argent. En effet, le tirage est aléatoire et donne une bien meilleure répartition sur les nombres de 1 à 42 que le meilleur tireur humain. Bien entendu, il faut jouer un grand nombre de combinaisons - une vingtaine soit deux bulletins - en une semaine pour avoir une chance raisonnable de récupérer 50 francs, ou plus... (EHdB)

```
1000 REM PROGRAMME DE GENERATION DE NOMBRES ALEATOIRES POUR
1010 REM LE JEU DE LOTTO
1020 REM © 1986 E. de Broux et ACACIA-RUN
1030 REM -----
1040 REM Initialisations
1050 REM -----
1060 RANDOMIZE 0
1070 LPRINT CHR$(27);CHR$(52);:' Place l'imprimante en mode NLQ
1080 FULLW 2:CLEARW 2: GOTOXY 12,10:? "Je calcule..."
1090 WIDTH LPRINT 80
1100 LPRINT:LPRINT:LPRINT
1110 LPRINT TAB(20);"Série de numéros gagnants au LOTTO":LPRINT
1120 LPRINT ,
1130 OPTION BASE 1
1140 DEFINT N
1150 DIM N(6)
1160 AA!=0:C%=0
1170 REM -----
1180 REM Tirage des nombres
1190 REM -----
1200 TIRAGE:
1210 FOR N1=1 TO 6
1220 A!=RND(1)
1230 N3=INT(A!*42+1)
1240 N4=0:IF N1=1 THEN 1290
1250 FOR N2=1 TO N1-1
1260 IF ABS(N(N2)-N3)<1 THEN N4=1:N2=N1-1 ELSE N4=0
1270 NEXT N2
1280 IF N4=1 THEN N4=1:GOTO 1220
1290 N(N1)=N3
1300 NEXT N1
1310 REM -----
1320 REM Tri des nombres
1330 REM -----
1340 FOR N1=1 TO 5
1350 N3=N1
1360 FOR N2=N1+1 TO 6
1370 IF N(N2)>=N(N3) THEN 1390
1380 N3=N2
1390 NEXT N2
1400 SWAP N(N3),N(N1)
1410 NEXT N1
```

```

1420 REM -----
1430 REM          Impression des résultats
1440 REM -----
1450 FOR N1=1 TO 6
1460 LPRINT USING "###";N(N1);
1470 NEXT N1
1480 IF C!<2 THEN LPRINT,:C!=C!+1 ELSE C!=0:LPRINT:LPRINT:LPRINT,
1490 AA!=AA!+1
1500 IF AA!=90 THEN LPRINT:END ELSE GOTO TIRAGE
1510 REM -----

```



La Vie, Ça roule chez ATARI.



Un communiqué de presse tout récent d'ATARI (Benelux) nous apprend que les choses vont bien, très bien même pour la société de Jack Tramiel ! Pour les 9 premiers mois de l'année dernière, le chiffre d'affaires a atteint 165,464,000 \$, c.-à-d. plus du double de celui de la période correspondante de l'année précédente (1985).

Les bénéfices pour la période en question ont atteint 21,519,000 \$ alors qu'ATARI était en perte de 29,213,000 \$ pour les 9 premiers mois de 1985.

Les bénéfices ont atteints 13% du montant des ventes, ce qui n'est vraiment pas excessif dans le secteur de l'électronique.△ (EHD8)

COURRIER DES LECTEURS...

De Hr. Soupart, de Cologne RFA:

J'ai découvert tout récemment votre revue et je la trouve très intéressante. Je suis possesseur d'un ATARI 130 XE et d'une imprimante CP80 que l'on n'a assuré être une compatible "EPSON" Je dispose également du "ATARI TEXTE". Or j'ai constaté que l'imprimante ne sortait pas les caractères accentués quand j'utilise ce soft !? Existe-t-il une routine pour adapter cette imprimante à ATARITEXTE ?

A/R REDACTION:

Nous sommes désolés de ne pouvoir vous répondre concernant le "Printer Driver" de l'imprimante CPB 80, marque et modèle inconnu chez nous !

Ce que nous pouvons vous dire par contre, c'est que pour imprimer des caractères accentués internationaux sur l'imprimante ATARI 1029, il faut impérativement commencer chaque texte par les "codes escape" suivant: control 0 27 et control 0 23 ce qui vous donne un zéro 27 et un zéro 23 en vidéo inverse au DEBUT DE VOTRE TEXTE.

Ceci de manière à prévenir ATARITEXTE que vous allez utiliser les caractères internationaux accentués.

Ensuite, et chaque fois que vous devrez utiliser un caractère accentué, il faudra taper le code "escape" de ce caractère de manière à ce que l'imprimante reconnaisse le caractère accentué.

c.-à-d :

<u>CONTROL 0 20</u>	POUR E ACCENT AIGU	é
<u>CONTROL 0 21</u>	POUR E ACCENT GRAVE	è
<u>CONTROL 0 25</u>	POUR A ACCENTUE	à
<u>CONTROL 0 04</u>	POUR C CÉDILLE	ç

etc... (vous référer au mode d'emploi de l'ATARI WRITER !)

Il est très possible que cela suffise à vous tirer d'embarras !

Mais attention, vous ne verrez pas à l'écran les caractères accentués... mais il seront IMPRIMES comme tel ! Essayez ce petit truc, qui sait ?!

A/R. rédaction.

Par Ruddy De Graer.

L'ART PAR L'ORDINATEUR

OU

LE GRAPHISME DU 520 ST.

La Mémoire d'écran: Suite du numéro 06 de novembre 1987

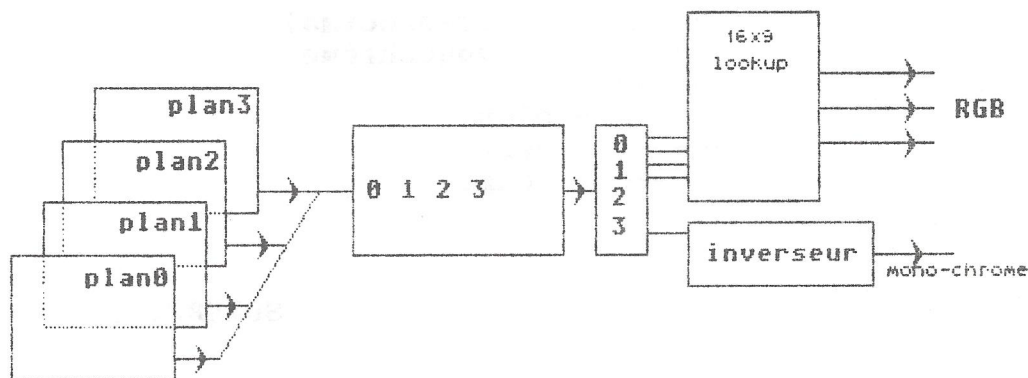
La mémoire d'écran est configurée actuellement en 4 plans contigus structurés en mot de 16 bits pour former un bloc de 32k octets dont l'adresse de départ peut être tout multiple de 256.

Cette adresse de début de mémoire d'écran est stockée dans le " video base address register " du système d'exploitation.

Le diagramme suivant est la configuration probablement standard de cet emplacement mémoire :

4 plans/ 16 couleurs	plan0,	plan1,	plan2,	plan3,	plan0	...
2 plans/ 4 couleurs	plan0,	plan1,	plan0,	plan1,	plan0	...
1 plans/ mono chrome	plan0,	plan0,	plan0,	plan0,	plan0	...

Voici une description du fonctionnement du " VIDEO CONTROLLER "



VIDEO CONTROLLER

Les mots (16 bits) des quatre plans 0,1,2 et 3 sont pris successivement et introduit dans le " video shift register " ou chaque bit de chaque mot sort du circuit pour former un ensemble de 4 bits qui sert d'index pour la palette de couleur.

Cette palette de couleur comprenant trois ensembles de trois bits, chacun correspondant aux trois couleurs fondamentales sera transformée dans un convertisseur digital/analogique en signaux RGB adéquat pour un moniteur couleur.

La mémoire d'écran a un arrangement identique en octet, mot et long mot que la mémoire centrale puisqu'elle en fait partie intégrale.

ST GRAPHISME.

Le mode de résolution est défini dans le "shift mode register" lors de l'initialisation du TOS.

Les couleurs sont définies par un groupe de 16 mots constituant la palette de couleurs ("color look up palette") dont seul les 9 premiers bits de chaque mots sont utilisés en tranche de 3 bits définissant les niveaux de rouge, vert et bleu.

Cette architecture permet un maximum de 16 couleurs à choisir parmi les combinaisons possibles par tranches de 8 niveaux de rouge avec 8 niveaux de vert et 8 niveaux de bleu, soit un total de 512 couleurs différentes.

Binaire xxx xxx xxx 9 bits

décimal 0-8 0-8 0-8 8x8x8=512

En mode basse résolution les 16 mots sont accessibles, alors qu'en moyenne résolution seul les 4 premiers sont disponibles.

En haute résolution seul le premier bit du premier mot sert à définir l'inversion du pixel.

Tableau 1:

		Palette de couleur	
ff8240	-----	xxx xxx xxx	0/0/0
		--	inverse/normal
			monochrome
		----	bleu
		-----	vert
		-----	rouge

À SUIVRE...

SV

ENFIN EN BELGIQUE
UN SERVICE APRES-VENTE
ATARI

NOUS DEPARRETONS TOUTES LES
MACHINES ATARI, DANS DE TRES
COURTS DELAIS !! APPELEZ NOUS.

ACACIA TECHNICAL SERVICE

94 RUE DE L'ENSEIGNEMENT, 1000 BRUXELLES, 02/217.34.33
 067/22.75.61 . DEPARREMENT DANS TOUT LE PAYS A TOUT MOMENT!!!

formule juridique "publication"

art 1: La présente formule de demande de publication, est à joindre absolument à chaque programme ou article qui nous est envoyé pour publication.

art 2: Il est ici clairement défini que le programme ou l'article qui est joint à la présente formule n'entraîne aucune contrepartie financière directe ou indirecte, sauf accord écrit préalable de la Direction d'acacia-run ☺.

art 3: Aucun recours ne sera admis contre des tiers ou atari ☺ ou acacia-run ☺. L'auteur de l'article ou du programme reconnaît que la publication de son oeuvre a pour effet de la mettre dans le domaine public et renonce de ce fait à tout recours contre atari ☺ ou contre acacia-run ☺ du fait de l'utilisation totale ou partielle de son oeuvre.

art 4: La signature des parents est obligatoire pour les mineurs de moins de 18 ans.

art 5: L'auteur certifie par la présente formule, que son oeuvre est de sa conception personnelle. acacia-run ☺ ne peut en aucun cas être tenu pour responsable de l'utilisation totale ou partielle de tout ou partie de programme/article qui lui est envoyé pour publication.

art 6: Tout article ou programme qui nous sera parvenu sans notre formule juridique complétée et signée ne sera pas tenu en considération ni réexpédié à l'auteur. Le support nous restant acquis.

art 7: Les articles doivent nous parvenir soit sur disquette support utilisant l'atariwriter pour les 8 bits, ou sur first word pour les 16 bits, soit sur feuille dactylographiée format din A4. Les programmes listables doivent absolument nous parvenir soit sur disquette, soit sur cassette enregistrée sur les deux faces, accompagnés des modes d'emploi/descriptifs.

Les supports ne seront pas retournés qu'il y ait ou non publication. Seuls les supports magnétiques des articles seront retournés à leur auteur.

genre :.....article.....programme.....

nom de l'oeuvre:.....

nom de l'auteur:.....

rue:.....no:.....bte:.....

cp:.....ville:.....

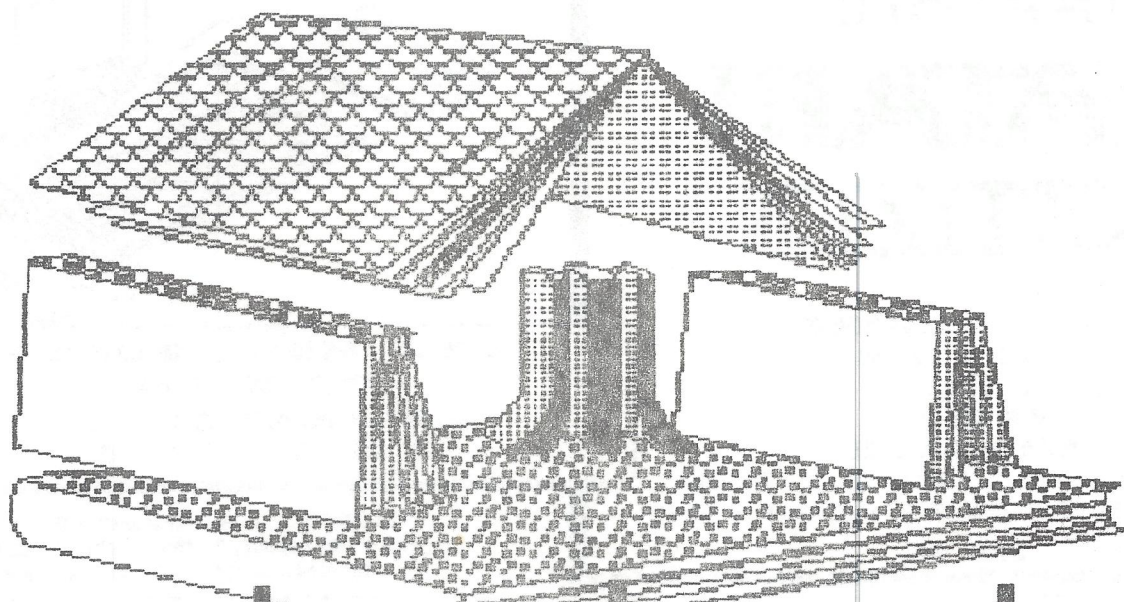
age:.....tél:.....

fait à:.....le:.....

signature:(précédée de la mention Lu
et approuvé.)

nous expédier la page complète s.v.p. merci.

specialiste a t a r i



la maison du papier

rue de namur 11-13, 1300 wavre

010/22 70 71

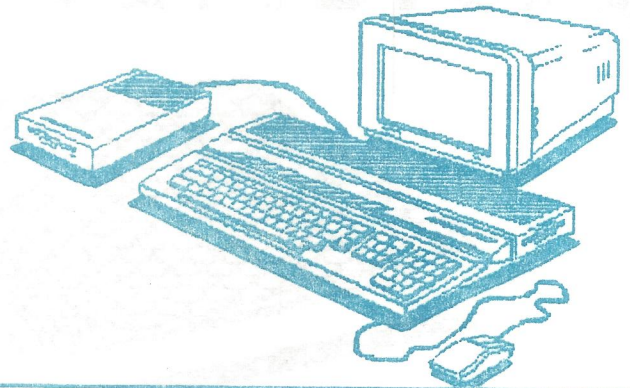
ATARI - IMPRIMANTES BROTHER
DIQUETTES 3 1/2 MASHUA
PROGRAMMES DE JEUX ET UTILITAIRES
TOUT POUR XE ET ST
SOFTS ET LITERATURE SPECIALISEE
LES MEILLEURS PRIX DANS LA REGION
DE WAVRE

ADAM'S COMPUTER

NOUVEAU | NOUVEAU
DISTRIBUTEUR
OFFICIEL

ATARI
CITIZEN

COMMODORE
PHILIPS
SANYO
NASHUA
SEAGATE
COMPATIBLES IBM
MICRO APPLICATION
ETC. . .



LES MEILLEURES
PRIX EN
ORDINATEURS
TOUT TYPE.

TOUTE LA GAMME DES
IMPRIMANTES CITIZEN
(GARANTIE 2 ANS)

-5% sur présentation de cette annonce
JUSQU'AU 18 JUIN 1987

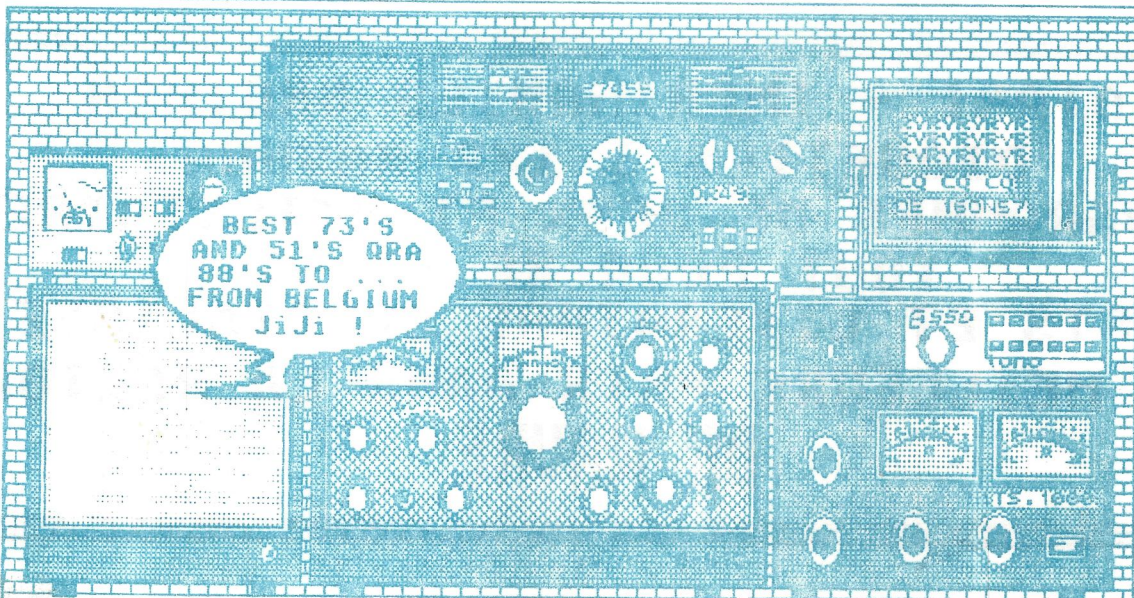
11, rue de France
8000 CHARLEROI
Tel. 071/31 89.81

Lundi-Jeudi 10h-18h
Vendredi 10h-18h
Samedi 10h-18h

Livraison gratuite dans un rayon de 5 km.

120-D: imprimante idéale pour TOUT
ordinateur. Traction, friction,
bulletin de 4 Ko, 120 coups/s
qualité courrier, italique graphique,
80 colonnes (136 compressé),
interface parallèle ou série ou C64..
compatible Epson, IBM (R).

QSL
ACACIA
PRINT
SHOP



BEST 73'S
AND 51'S QRA
88'S TO
FROM BELGIUM
Jiji!

73
51
88

QSL FROM BELGIUM EUROPA
FROM STATION 16-ON-57

AVIS AUX RADIO-AMATEURS ET AUTRES CB DX'ERS...
FAITES IMPRIMER VOS CARTES QSL CHEZ ACACIA PRINT SHOP
1bis rue du géant 1400 NIVELLES 067/21.44.41
NOUS EXPEDIONS DANS TOUT LE PAYS, TELEPHONEZ-NOUS DONC !