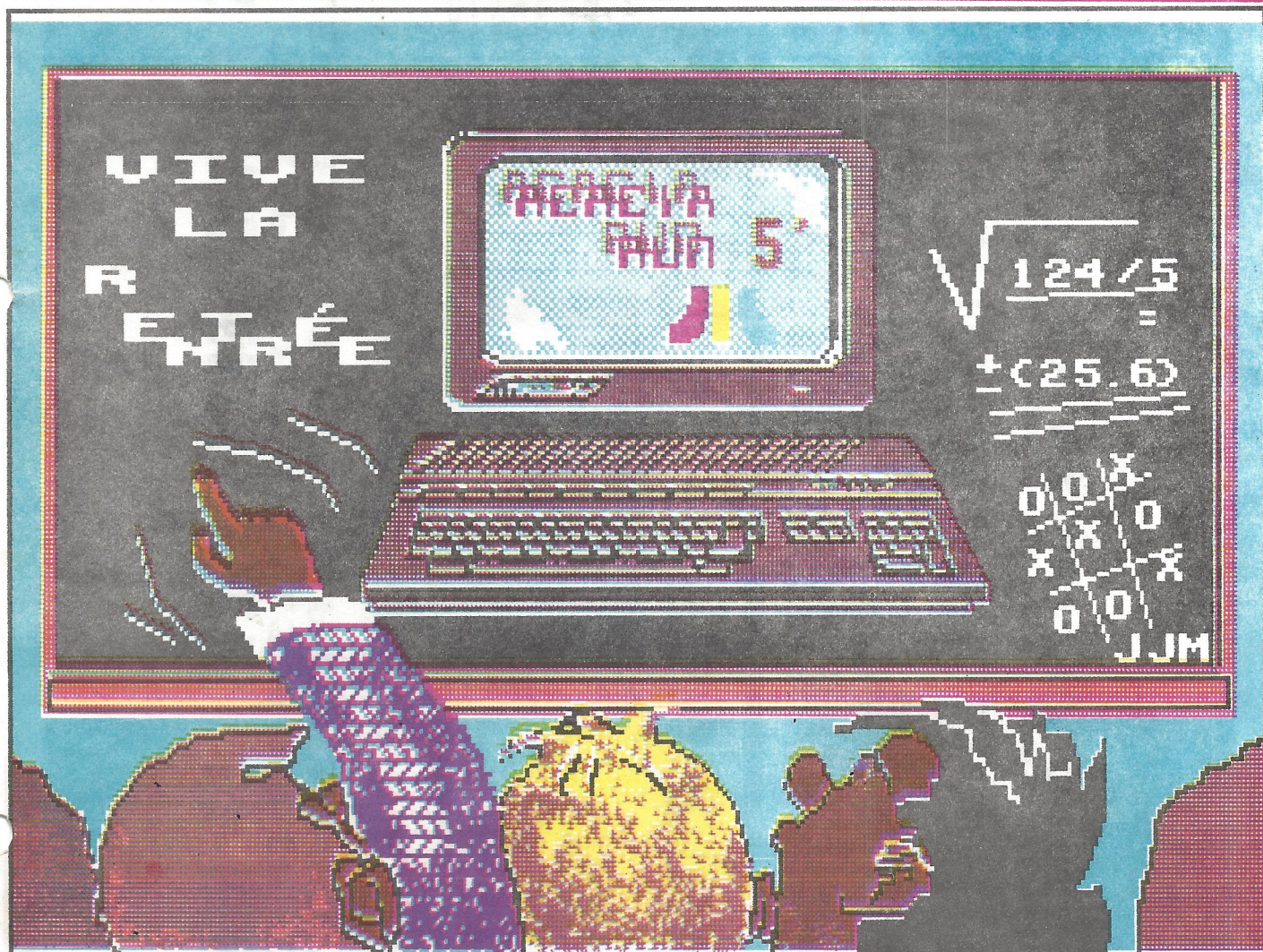


ATARI-FOUN

ATARI REVUE CAHIERS DES UTILISATEURS
DE FRANCOPHONIE



MANUEL DE RÉFÉRENCE ATARI BASIC
TECHNICOLOR DREAM SUITE - LES SALONS
LISTINGS XL/XE - ÉCHOS DE LA PRESSE
ST TRUCS - PROGRAMMATION EN "C"
L'ART SUR ST - TAM-TAM - ETC...ETC...

MENSUEL

NUMÉRO 5

SEPTEMBRE/OCTOBRE 1986

PRIX DE VENTE EN LIBRAIRIES: BELGIQUE : 140.FB.

EXPORT: FRANCE : 35 FF.:SUISSE : 9 FS.

TOUS FINANCEMENTS PRETS, ET RENTING AUX TAUX PREFERENTIELS ACACIA-TREND LE SPECIALISTE DU PRET...MICRO...

EXEMPLE

VOTRE ST POUR 2600 FRB.
PAR MOIS EN 24 VERSEMENTS
+ RCOMPTE LEGAL
+ ETUDIIONS TOUTS LES CAS
REPOUSE RAPIDE

FORMULES RENTING SOUPLES

POUR LES PRO
MEME POUR 50.000 FR !!!
CONSULTEZ-NOUS
NOUS ETUDIIONS TOUTS LES CAS
REPOUSE RAPIDE

ACACIA-TREND (S)

VOUS PERMET D'ACHETER MAINTENANT
VOTRE NOUVEL ATARI, ET POURQUOI-PAS
LE PRESTIGIEUX 1040 ST !!!

TELEPHONEZ-NOUS, DEMANDEZ NOS CONDITIONS
067/22 75 61 OU 02/217 34 33



ACACIA - RUN

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.

Articles de Emmanuel H.de Broux, Paul Op de Beeck,
Jean-Jacques Meert, Ruddy De Graer,
Frédéric Herman, J-M Attonaty, Xavier Pierlet.

Secrétariat et Corrections Véronique Chapelain.

EDITEUR RESPONSABLE:

J-J.MEERT, 29, MONT-SAINT-ROCH, 1400 NIVELLES.

REDACTION: 29, MONT-SAINT-ROCH, 1400 NIVELLES TEL: 067/22.75.61.
ou 02/217.34.33 toute la journée, fermé LUNDI.

Compte:Crédit Agricole: 103-1099235-02. T.V.A.:429.104.046

Imprimerie:ACACIA "PRINT-SHOP" 29.MONT SAINT ROCH, 1400 NIVELLES

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. ACACIA-RUN EST TOTALEMENT INDEPENDANT ET NON
SUBSIDIE.

TABLE DES MATIERES.

LE THERMOMETRE	PAGE 4
MANUEL DE REFERENCE ATARI BASIC	PAGE 5
TECHNICOLOR DREAM SUITE	PAGE 9
LISTINGS XL/XE	PAGE 10
ECHOS DE LA PRESSE ET SALONS	PAGE 17
L'INFORMATIQUE A LA FERME 2	PAGE 21
ST TRUCS	PAGE 25
PROGRAMMATION EN "C"	PAGE 27
L'ART SUR ST ET CONVERSIONS GR.	PAGE 31
ACACIA TAM-TAM	PAGE 35



LE THERMOMETRE D'ACACIA

Cette fois, les nouvelles sont nettement plus "emballantes" que pour les trois derniers mois; en effet, il apparaît qu'ACACIA-RUN est en nette progression partout. Les ventes augmentent régulièrement dans toutes les régions et nous sommes heureux d'apprendre que la Province de Liège est en train de remonter le "score" champion de la région de Charleroi. Il reste malgré tout encore un solide point sombre dans ce tableau "idyllique", c'est le Hainaut Occidental qui reste encore à la traîne ! Il faut bien dire que nous sommes tellement débordés que cette malheureuse région a été délaissée jusqu'à présent. Il nous est en effet impossible de composer, d'imprimer, de relier, de distribuer partout, dans un temps record, avec deux personnes en tout et pour tout !! Oui, vous avez bien lu ! ACACIA-RUN est écrit, en grande partie imprimé à 100 %, relié et distribué à 100 % par deux personnes seulement ! Nous avons, tous les mois, des aides extérieures qui rejoignent le noyau et, bientôt, l'équipe de terrain sera, nous l'espérons, suffisante pour faire de la distribution et de la prospection. Oui, en effet, c'est à ce niveau que nous rencontrons le plus de difficultés. C'est dommage de ne pas pouvoir aller plus vite pour qu'ACACIA-RUN soit distribué chez nos amis libraires !

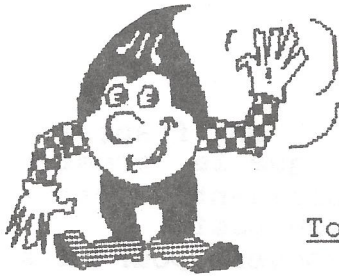
Un appel est encore lancé, cette fois, à ceux ou celles qui désireraient entrer dans le jeu, nous recherchons toujours des "représentants" locaux !! *

Vous me direz peut-être que nous aurions pu utiliser les services de distribution des A.M.P.; mais, là, nous repondrons que si nous voulons qu'ACACIA-RUN survive, c'est-à-dire reste rentable, nous ne pouvons pas nous permettre de donner à ces gens la plus grosse part de nos bénéfices... qui, il faut bien le dire, sont loin d'être plantureux. Nous préférons, bien sûr, pouvoir maintenir des prix "normaux", et également pouvoir donner une marge honnête à nos libraires indépendants, et, peut-être, une participation à ceux d'entre vous qui nous proposeraient leur aide à la distribution locale... Alors, n'hésitez pas, qui que vous soyez, à vous manifester. Merci à vous. (Le bénévolat sera de toutes façon récompensé un jour ou l'autre !... et ceci aussi, et bien évidemment, pour ceux qui continuent à écrire pour nous et pour vous ! Et pour que vive ACACIA-RUN !) Voilà, ceci dit, (évidemment, c'est pas toujours marrant !) l'édito pour nous, deviendra le thermomètre d'ACACIA.

Vous remarquerez que dans ce numéro 5, nous avons introduit une deuxième couleur sur TOUTES les pages, et que ce numéro sert de test à nos premiers espoirs en quadrichromie... (voir détails à l'intérieur). Nous espérons que le travail "artisanal" que nous fournissons vous plaira de plus en plus, et pour confirmer le tout, nous vous demandons de bien vouloir nous réexpédier le referendum numéro 2 que vous trouverez dans la revue. Cela nous aidera encore à améliorer votre revue. Merci à tous !

* NDLR : Qui que vous soyez; lecteur amateur, atari maniaque, club local... nos préférences iront à des débutants et aux jeunes qui "en veulent" !!

Jean Jacques Neert

ACACIA ATARI BASICMANUEL de REFERENCETous modèles- 8 bits 400/800/XL/XE

De J.J. Meert/(c) ACACIA-RUN 1986

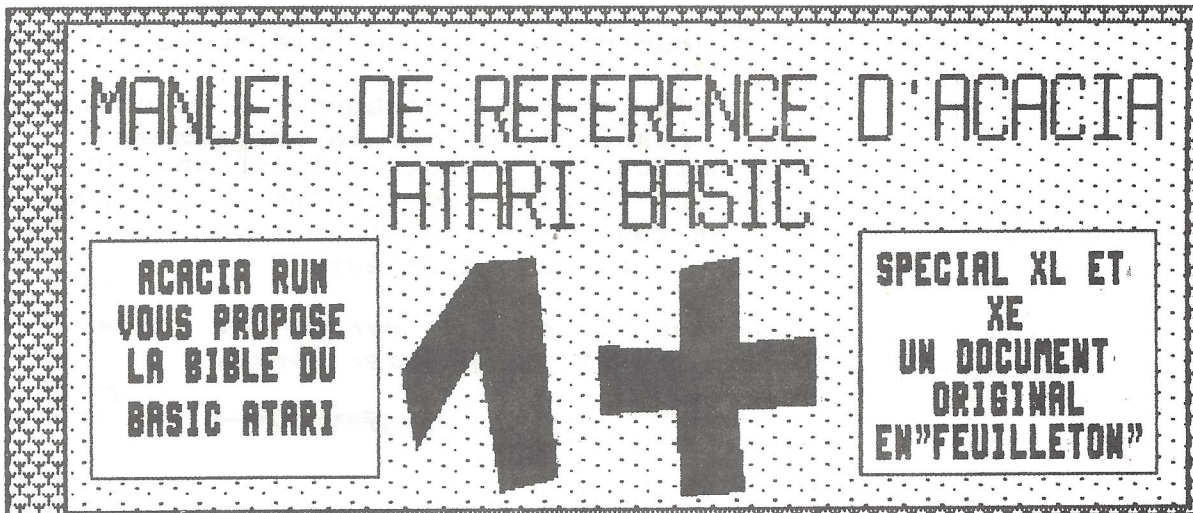
Ça y est ! La grande décision est prise ! Nous en parlions déjà depuis quelques temps; cette fois, c'est chose faite ! Nous allons réécrire un MANUEL DE RÉFÉRENCE DE L'ATARI BASIC en l'augmentant subtementiellement de toutes les nouveautés en rapport avec les machines des séries XL et XE.

Nous disons bien réécrire car, en fait, Atari a édité, en son temps, un manuel d'Atari Basic pour les 400 et les 800 qui avait été traduit en français par on ne sait qui (en fait, il circule des photocopies de ce document).

Ce manuel était très utile à qui voulait programmer *réellement* les ordinateurs Atari, et personnellement, c'est beaucoup grâce à lui que j'ai appris à utiliser les ordinateurs de la série 400 et 800 et XL ensuite. Le problème, c'est que le manuel n'est plus à jour pour ce qui concerne les améliorations apportées aux XL et XE (modes graphiques) et, qu'ensuite, il n'était justement qu'un manuel de syntaxe pure où les exemples étaient quasi absents. Je vais donc "reprandre" tout ce qui est "encore utilisable" et refondre le tout en un manuel *NEW LOOK*, qui sera aussi, du moins je l'espère, la "bible" du programmeur ATARI BASIC.

Notre manuel sera donc autant un guide de référence de syntaxe qu'un COURS DE BASIC.

La forme d'ACACIA-RUN se prête idéalement à ce travail ! Pourquoi? -Mais parce que ce sera toujours des pages recto/verso, et qu'elles porteront une numérotation spéciale. Ce qui permettra de les replacer dans une farde spéciale "ACACIA-ATARI BASIC" et, qu'en finale, nous allons éditer une table des matières.



PREFACE

L'absence quasi générale de "Manuel utilisateur" en français, joint aux machines ATARI vendues chez nous, fait que le premier manuel de référence d'ATARI BASIC devenait insuffisant surtout pour ceux qui n'ont aucune connaissance préalable du Basic.

Sans compter que ce manuel était difficile à trouver pour les non-initiés.

Nous avons voulu que celui-ci soit, en même temps, un manuel de référence de syntaxe, et un cours d'ATARI BASIC.

Tous les exemples qui suivront ont été créés spécialement pour ce manuel ACACIA. Ils ont tous été testés, et seront publiés tels qu'ils sortent de l'imprimante, c'est-à-dire tels qu'ils sortent.... "de la mémoire de l'unité centrale" ! ATTENTION DONC A ENCODER EXACTEMENT CE QUE VOUS LISEZ !

Surtout ne pas confondre les I et les 1, les "0" et les "O" etc... Au cas où vous recevriez un message d'erreur, pensez-y !

Bien évidemment, les exemples que nous vous proposeront seront tous modifiables à volonté, et ne sont publiés qu'à titre d'exemples. Ils ne servent pas nécessairement à quelque chose de particulier, mais servent surtout à démontrer les possibilités quasi infinies de programmations sur ces merveilleuses machines.

Nous n'avons pas la prétention de vouloir faire le tour complet de toutes les particularités des ordinateurs ATARI, mais notre manuel servira, nous l'espérons, à aider ceux qui désirent parvenir à une utilisation générale des ordinateurs ATARI, avec la mention "honorabile" ... (au moins !)

Il servira enfin de tremplin à ceux qui seront, plus tard, les concepteurs des softs de notre avenir.

Nous insistons enfin, sur le fait, que ce manuel ACACIA d'ATARI BASIC, N'EST PAS UN MODE D'EMPLOI des ordinateurs ATARI.

Nous sous-entendons donc que le lecteur connaît son ordinateur, son clavier et le moyen de faire "démarrer" l'ensemble de son matériel.

Notre manuel s'adressant, en fait, à plusieurs types de machines, il nous serait difficile de vous dire à chaque fois où se trouve chaque interrupteur !

Nous recommandons donc d'apprendre d'abord à utiliser "physiquement" votre machine, AVANT de vouloir la programmer.

Il nous semble, en effet, délicat de vouloir piloter une formule "1" sans savoir où se trouvent la clef de contact, la pédale d'accélérateur, les freins, et tout ! et tout !

C'est exactement la même chose sur nos ordinateurs.

Alors, chaque chose en son temps, et vous verrez que cela est beaucoup plus simple qu'il n'y paraît au premier abord.

Jean Jacques Meert

Chapitre 1

INFORMATIONS D'ORDRE GÉNÉRAL

REM : Ce chapitre, ainsi que beaucoup d'autres dans ce manuel, est directement dérivé du MANUEL DE RÉFÉRENCE ATARI BASIC dont nous avons déjà parlé.

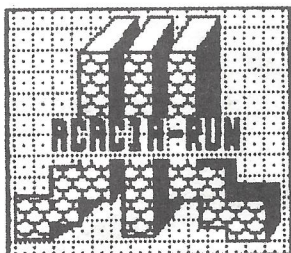
Il est donc superflu de dire qu'il est vain de vouloir refaire ce qui a déjà été inventé. Nous y ajouterons donc ce qui nous semble nécessaire.

Ce chapitre décrit en fait les aspects des claviers, en général, sans pour cela vouloir entrer dans les détails de positions de chaque touche. Il comportera aussi un lexique de base nécessaire si vous voulez comprendre aisément les chapitres suivants.

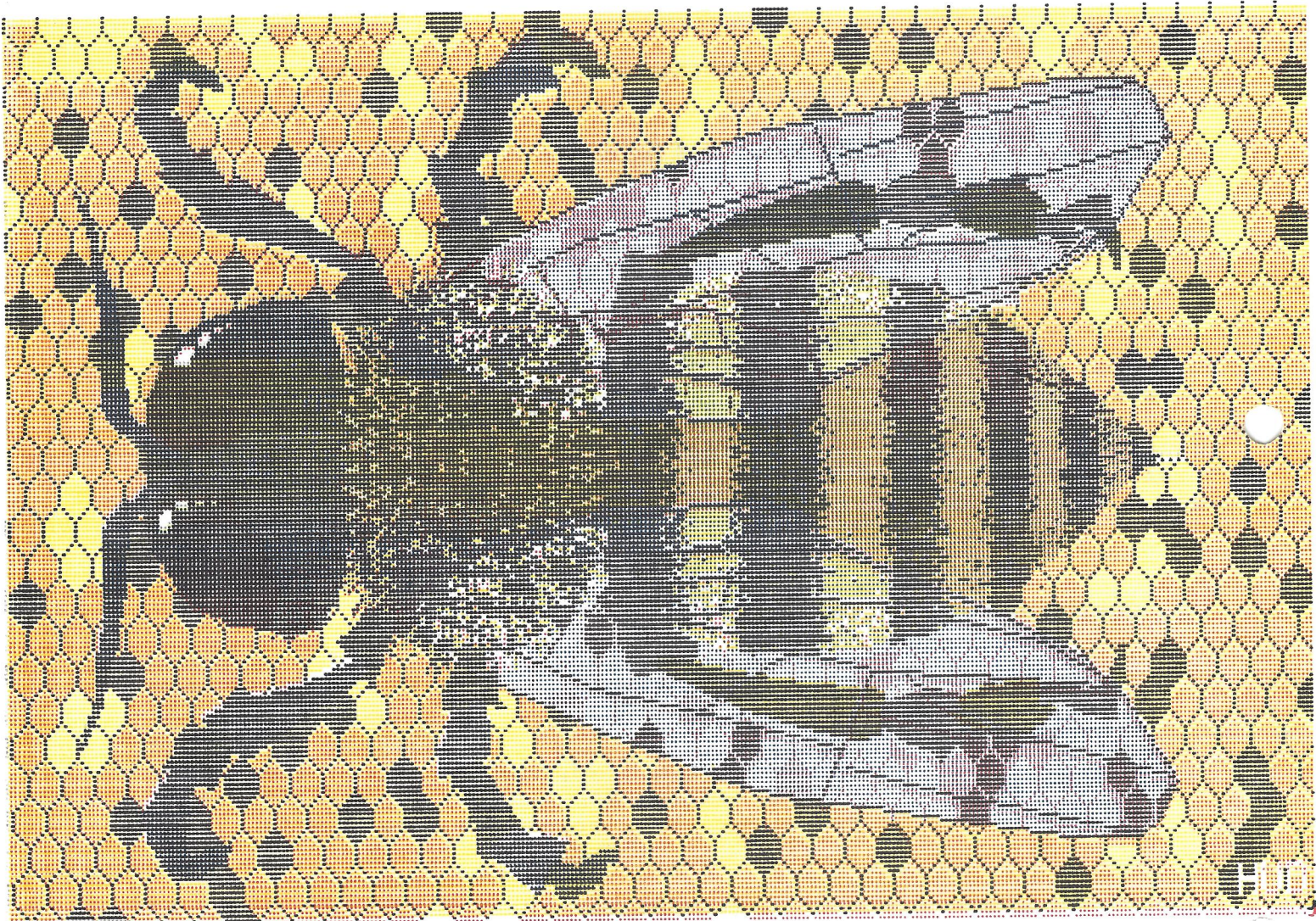
1.1 Quelques mots de vocabulaire

BASIC : * Basic signifie *Beginner's All Purpose Symbolic Instruction Code*. C'est le nom qui a été donné à ce langage, par ces Concepteurs. Sa traduction française pourrait être : *Code d'Instruction symbolique pour Toutes Applications destiné aux Débutants*. Nous pourrions dire *CISTAD* !

MOTS RÉSERVÉS : * Nous entendons par "Mots Réservés" tout mot "légalement" utilisé par le langage informatique. Ces mots seront les seuls compris par votre ordinateur. Il faudra donc être attentif à ne pas utiliser ces mêmes mots en dehors de ceux destinés à définir une Commande, une Instruction, une Fonction. (une liste complète des mots réservés



(a suivre)



ATARI CHRISTMAS SHOW

VOUS CONNAISSEZ ?

**NOUS, OUI... C'EST A LONDRES LES
28, 29, 30 NOVEMBRE 1986.**

**C'EST UN SUPER SALON INFORMATIQUE EXCLUSIVEMENT RESERVE A ATARI.
ACACIA-RUN PROPOSE UN VOYAGE ORGANISE A 100 % POUR SES LECTEURS.
QUI VEUT VENIR AVEC NOUS ??**

**NOUS NOUS OCCUPONS DE TOUT... CE NE SERA PAS TRISTE !!!
RESERVEZ DES MAINTENANT AU 02/217.34.33 OU AU 067/22.75.61**

**LES PRIX SERONT COMMUNIQUE DANS ACACIA RUN NO 6.
PLUS NOMBREUX NOUS SERONS, ET MEILLEUR MARCHÉ CE SERA !!!**

TECHNICOLOR DREAM.

(c)1986 by RED RAT Software Ltd.

Auteurs du logiciel : DAVID FORWARD et KEITH WATTERSON.

TROISIEME PARTIE. Suite du numéro 3/4 de Juillet/Aout 1986.

Nous en étions restés à la description des instructions d'effets spéciaux avancés, en voici la suite.

STORE. et RESTORE.

Avant de tenter quoi que ce soit qui aura une influence sur votre travail par la manipulation d'effets spéciaux, je vous recommande vivement d'utiliser cette fonction de manière automatique.

Nous avons eu nous-même pas mal de surprises et avons dû recommencer nos essais.

La fonction store copie le dessin vers une portion spécialement réservée dans la mémoire d'ordinateur, de telle sorte qu'à tout moment, même si on a dénaturé le dessin par une manipulation erronée, il est possible de récupérer la dernière sauvegarde du dessin par la fonction RESTORE.

Exemple:

```

> STORE          -- Sauvegarde initiale du dessin.
> EOR L,L        -- Commande erronée
                  remise à zéro "CLEAR" de la luminance.
> RESTORE        -- Récupère l'état initial du dessin.
> EOR L,#F       -- Met le dessin en négatif.
> END            -- Retour au dessin complet( sortie du mode
                  programme.
    
```

Remarque: En mode normal tout accès à la palette de couleur par l'action sur la barre d'espace utilise le même procédé de sauvegarde du dessin que la fonction STORE, mais cela de façon automatique.

OR. La fonction OR permet l'addition de deux valeurs de couleur ou de luminance, et constitue le " OU " logique en notation binaire.

```

> OR L,#3
    Si la valeur de luminance L était 4 -> 0100 binaire
    #3 ajoute la valeur 3                 -> 0011
    le résultat prend la valeur 7 soit   0111
    
```

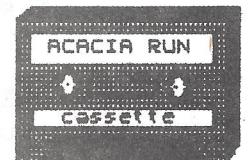
à suivre...

LISTINGS XL ET XE

UNE "PUCE" AU BOUT DES DOIGTS
 DISQUETTES ET CASSETTES DE TOUS NOS PROGRAMMES SONT DISPONIBLES
 SUR COMMANDE ET PAYEMENT ANTICIPATIF===DISK=150 FB==K7=250 FB TTC

```


10 REM BIORYTHME
15 PI=3.1459265
20 REM -----
50 SETCOLOR 2,0,0:SETCOLOR 1,0,14
90 DIM Z$(8),M(12)
100 M(1)=31:M(2)=28:M(3)=31:M(4)=30:M(5)=31:M(6)=30
200 M(7)=31:M(8)=31:M(9)=30:M(10)=31:M(11)=30:M(12)=31
210 R=0
230 REM -----
240 REM SAISIE BIO
245 ? CHR$(125):?
300 ? "          BIORYTHME "
310 ? :? :? "VOTRE          NOM: ";:INPUT Z$
320 ? :? "          JOUR DE NAISSANCE: ";:INPUT T
330 ? :? "          MOIS DE NAISSANCE: ";:INPUT S
340 ? :? "          ANNEE DE NAISSANCE: ";:INPUT U
350 ? :? "          MOIS DU BIORYTHME: ";:INPUT V
360 ? :? "          ANNEE DU BIORYTHME: ";:INPUT W
400 SOUND 0,10,10,14:A=2^2:SOUND 0,0,0,0
440 REM CALCUL DU NOMBRE DE JOURS
450 REM -----
500 IF S>2 THEN 550
510 IF S=2 AND T=29 THEN 550
520 IF INT((U-1900)/4)<>(U-1900)/4 THEN 550
530 R=1
550 R=R+M(S)-T
560 IF S=12 THEN 600
570 FOR X=S+1 TO 12
580 R=R+M(X)
590 NEXT X
600 IF W-U<2 THEN 650
610 FOR X=U-1899 TO W-1901
    
```




```

620 IF INT(X/4)=X/4 THEN R=R+1
630 R=R+365
640 NEXT X
650 IF V=1 THEN 700
660 FOR X=1 TO V-1
670 R=R+M(X)
680 NEXT X
700 IF V>2 AND INT((W-1900)/4)=(W-1900)/4 THEN R=R+1
710 REM -----
720 REM EDITION BIO
750 ? CHR$(125);:POSITION 0,22:? " ";
755 FOR I=1 TO M(V)
756 POSITION I,22:? "!"
758 NEXT I
759 FOR I=1 TO M(V) STEP 7:POSITION I,21:? "!" :NEXT I
810 ?
820 FOR I=1 TO 10
830 POSITION 0,I:? "+"
840 POSITION 0,I+11:? "-"
850 NEXT I
860 POSITION 0,11:? "0"
870 FOR I=1 TO M(V)+4
880 POSITION I,11:? "-"
890 NEXT I:B=0:A=M(V)
1268 B=B+1
1270 C=INT(10*SIN((B+R)*(2*PI/23))+11)
1271 D=INT(10*SIN((B+R)*(2*PI/28))+11)
1272 E=INT(10*SIN((B+R)*(2*PI/31))+11)
1274 POSITION B,C:? "P"
1275 POSITION B,D:? "E"
1276 POSITION B,E:? "I"
1278 IF B<A THEN 1268
1280 POSITION 0,0:? "BIO DE ";Z$;" DU ";V;"/";W:POSITION 0,21
    
```



REM:
SI VOUS RENCONTREZ
LE SIGNE SUIVANT " { "
DANS NOS LISTINGS,
IL FAUT ENFONCER:
(ESC), MAINTENIR (CONTROL)
ENFONCER (CLEAR).
VOUS DEVEZ VOIR : 
CELA SIGNIFIE "VIDAGE D'ECRAN"

FATIGUÉ D'ENCODER ?
COMMANDEZ NOS DISQUETTES
OU NOS CASSETTES ACACIA 
tel=02/217.34.33 ou 067/22.75.61

acacia-run

LISTINGS XL/XE

```

1 REM *****
2 REM * Fichiers d'adresses *
3 REM * de Manuel Bousmanne *
4 REM * ACACIA-RUN *
5 REM *****
6 GRAPHICS 0:SETCOLOR 2,0,0:SETCOLOR 1,0,0:POKE 82,0:POKE
752,1
7 POSITION 10,8:? "Manuel Bousmanne":FOR A=1 TO 15:FOR B=1 TO
30:NEXT B:SETCOLOR 1,0,A:NEXT A
8 FOR A=1 TO 100:NEXT A:POSITION 14,10:? "Presente":FOR A=1
TO 200:NEXT A
9 POSITION 8,12:? " FICHIERS d'ADRESSES ":FOR A=1 TO 100:NEXT
A:POSITION 0,22:? "Acacia-run (c)"
10 FOR A=1 TO 500:NEXT A:POSITION 0,22:? "
":FOR A=1 TO 500:NEXT A
11 GRAPHICS 0:POKE 709,128:POKE 710,70:POKE 712,70:POKE 752,1
12 POSITION 0,0:? " FICHIERS d'ADRESSES "
13 POSITION 3,6:? "1] Recherche par le nom."
14 POSITION 3,8:? "2] Etablir une fiche."
15 POSITION 3,10:? "3] Liste des noms enregistres.":POKE
752,0
16 POSITION 0,22:? "Votre choix ."
17 POSITION 11,22:TRAP 17:INPUT A:IF A>3 OR A<1 THEN 17
18 IF A=1 THEN 22
19 IF A=2 THEN 44
20 IF A=3 THEN 100
21 GOTO 11
22 CLR :GRAPHICS 0:POKE 82,0:POKE 752,1:POKE 709,128:POKE
710,70:POKE 712,70
23 POSITION 0,0:? " RECHERCHE PAR LE NOM "
24 POSITION 3,6:? " Nom:..."
25 TRAP 26:DIM
NOM$(20),NOM1$(20),CRE1$(20),CRE2$(20),TEL$(15)
26 POKE 752,0:POSITION 15,6:INPUT NOM$
27 POKE 752,1:OPEN #1,4,0,"D:ADRESSES.SEQ"
28 TRAP 42:INPUT #1,NOM1$
29 IF NOM$=NOM1$ THEN 31
30 IF NOM$<>NOM1$ THEN 28
31 INPUT #1,CRE1$
32 POSITION 3,9:? " Adresse: ";CRE1$
33 INPUT #1,CRE2$
34 POSITION 15,11:? CRE2$
35 INPUT #1,TEL$
36 POSITION 3,14:? " Telephone: ";TEL$
37 CLOSE #1:POSITION 3,18:? "Tapez RETURN "
38 TRAP 39:OPEN #2,4,0,"K:"
39 GET #2,A
40 IF A=155 THEN 11
41 GOTO 39
42 POSITION 3,15:? "Ce nom n'existe pas.":FOR HJK=1 TO
500:NEXT HJK:CLOSE #1:GOTO 22
43 GOTO 43
44 GRAPHICS 0:POKE 709,128:POKE 710,70:POKE 712,70:POKE
752,1:POKE 82,0

```



acacia-run

LISTINGS XL/XE

```

45 FOR REG=1536 TO 1620
46 POKE REG,0:NEXT REG
47 POSITION 0,0:? "          CONSTRUCTION d'UNE FICHE          "
48 POSITION 3,4:? "          Nom:....."
49 POSITION 3,6:? "          Adresse:....."
50 POSITION 16,7:? "          ....."
51 POSITION 3,9:? "          Telephone:....."
52 POSITION 3,15:? "En cas d'erreur,faites CLEAR "
53 TRAP 54:OPEN #2,4,0,"K:"
54 POSITION 16,4:ICR=0
55 GET #2,A
56 ? CHR$(A);
57 POKE 1536+ICR,A
58 ICR=ICR+1
59 IF A=155 THEN 62
60 IF A=125 THEN 44
61 GOTO 55
62 POSITION 16,6
63 GET #2,A
64 ? CHR$(A);
65 POKE 1536+ICR,A
66 ICR=ICR+1
67 IF A=155 THEN 70
68 IF A=125 THEN 44
69 GOTO 63
70 POSITION 16,7
71 GET #2,A
72 ? CHR$(A);
73 POKE 1536+ICR,A
74 ICR=ICR+1
75 IF A=155 THEN 78
76 IF A=125 THEN 44
77 GOTO 71
78 POSITION 16,9
79 GET #2,A
80 ? CHR$(A);
81 POKE 1536+ICR,A
82 ICR=ICR+1
83 IF A=155 THEN 86
84 IF A=125 THEN 44
85 GOTO 79
86 POSITION 0,18:? "Fabrication d'un fichier(1) ou
ajout(2)":GET #2,N
87 IF N=49 THEN I=8
88 IF N=50 THEN I=9
89 IF N>50 THEN 86
90 IF N<49 THEN 86
91 TRAP 99:OPEN #1,I,0,"D:ADRESSES.SEQ"
92 ICR=0:B=0
93 PUT #1,PEEK(1536+ICR)
94 A=PEEK(1536+ICR)
95 IF A=155 THEN B=B+1
96 IF B=4 THEN PUT #1,155:CLOSE #1:GOTO 11
97 ICR=ICR+1

```

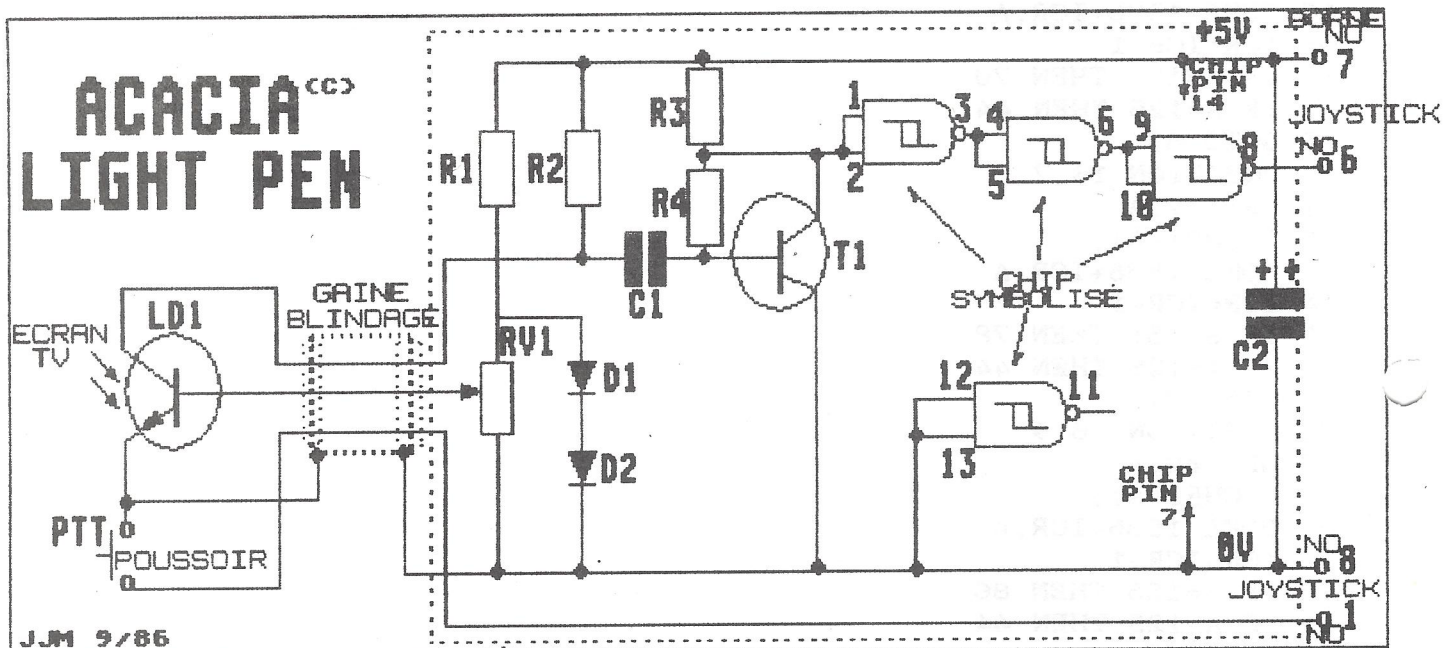
FATIGUÉ D'ENCODER ?
 COMMANDEZ NOS DISQUETTES
 OU NOS CASSETTES ACACIA
 tel=02/217.34.33 ou 067/22.75.61



LISTINGS XL/XE

```

98 GOTO 93
99 CLOSE #1:GOTO 91
100 GRAPHICS 0:POKE 82,0:POKE 752,1:POKE 709,128:POKE
710,70:POKE 712,70
101 TRAP 102:OPEN #1,4,0,"D:ADRESSES.SEQ"
102 TRAP 103:DIM NOM$(20)
103 TRAP 105:INPUT #1,NOM$:? NOM$:INPUT #1,NOM$:INPUT
#1,NOM$:INPUT #1,NOM$:INPUT #1,NOM$
104 GOTO 103
105 POKE 82,0:POSITION 3,18:? "Tapez RETURN ":CLOSE #1
106 TRAP 107:OPEN #2,4,0,"K:"
107 GET #2,A
108 IF A=155 THEN 11
109 GOTO 107
110 END
    
```



JJM 9/86

VALEURS DES COMPOSANTS :

LD1	/ BPX25
T1	/ BC 109 C
D1 ET D2	/ 1N4148
RV1	/ POT 100K
R1	/ 2,7 K
R2	/ 4,7 K
R3	/ 1 K
R4	/ 10 K
C1	/ 2,2 nF CERAM
C2	/ 1 uF 16V. TANTAL
PTT	/ INTERRUPTEUR
CHIP	/ 74LS132

REALISATION :
 VOICI UN CRAYON OPTIQUE QUI PEUT ETRE UTILISE
 AVEC LE PROGRAMME "VORTEX" DE MANUEL BOUSMANNE
 COMME PROMIS DANS LE NO 3/4 D'ACACIA RUN.
 PROBABLEMENT DE MEILLEURE QUALITE QUE LES CRAY-
 ONS OPTIQUES DU COMMERCE ET DE MOITIE MOINS CHER.
 NOTRE CRAYON NE PRESENTE PAS DE DIFFICULTE AU
 MONTAGE, POUR DES BIDOUILLERS "AVERTIS" !!
 ATTENTION A LA NUMEROTATION DES PATTES DU CHIP !
 VEILLEZ A BIEN BLINDER LE CABLE QUI VA DU DETEC-
 TEUR AU MODULE, ET ATTENTION AUX CONNECTIONS AU
 PORT DU JOYSTICK, IL FAUT UNE BROCHE AD-HOC.
 IL EST RECOMMANDE DE MONTER LA PARTIE SOUS PO-
 TILLES, SUR UNE PLAQUETTE CIRCUIT IMPRIME
 ET DE MONTER LD1 DANS UN TUBE DE "BIC". REGLER
 SA SENSIBILITE AVEC RV1 (BIAS). A VOS FERS!!!

acacia-run

LISTINGS XL/XE

```

500 POKE 39690+I,A:X=X+1:POSITION 0,22:? " CHARACTER # ";I;"
    ASC ";CHR$(A+32):POSITION X,Y
510 J=J+1:IF J=29 THEN J=0:Y=Y+1:X=1
520 POSITION X,Y:NEXT I
530 ? "}VOULEZ VOUS SAUVER VOTRE TEXTE (DISK)"
540 ? :? "(1) OUI":? "(2) NON":? :INPUT A
550 IF A=2 THEN ? "}J'AI FINIS":END
560 REM LE TITRE POUR SAUVER LE TEXTE
565 REM -----
570 A$="":N$="":? "}ENTREZ LE TITRE (max 8) "":INPUT
A$:A=LEN(A$)
580 N$(1,2)="D:":N$(3,3+A)=A$:N$(3+A,8+A)=".TXT"
590 ? "}J'OUVRE ";N$
600 CLOSE #1:OPEN #1,8,0,N$:? "UN INSTANT JE SAUVE..."
610 FOR I=1 TO 215
620 A=PEEK(39690+I):PUT #1,A
625 NEXT I
630 CLOSE #1
640 ? "} TERMINE":END
1000 REM ENTREE DE TEXTE SUR DISQUETTE
1010 REM -----
1020 TRAP 1100
1030 CLOSE #1:OPEN #1,6,0,"D:*.TXT"
1040 ? "}DIRECTORY "":?
1050 N$="":INPUT #1,N$:? N$
1060 GOTO 1050
1100 N$="":CLOSE #1:?:? "ENTREZ LE TITRE A CHARGER "":INPUT
A$:A=LEN(A$)
1110 N$(1,2)="D:":N$(3,3+A)=A$:N$(3+A,8+A)=".TXT"
1120 OPEN #1,4,0,N$
1130 FOR I=1 TO 215
1140 GET #1,A:POKE I+39690,A
1150 NEXT I
1160 CLOSE #1
1170 ? CHR$(125):END

```



FATIGUÉ D'ENCODER ?
 COMMANDEZ NOS DISQUETTES
 OU NOS CASSETTES A C A C I A
 tel=02/217.34.33 ou 067/22.75.61

PCW à LONDRE. Par Xavier Pierlet.

Le Personal-Computer-World-Show est un salon organisé en automne par le plus grand magazine anglais d'informatique (pour réaliser la même chose en Belgique, il faudrait réserver 4 palais au Heysel).

Cette année, il comprenait un grand espace (plus de 800 mètres carrés) consacré exclusivement aux produits ATARI. Cet espace fut communément appelé ATARI village.

La firme américaine y avait invité toutes les firmes qui produisent des logiciels pour l'ATARI ST. Au centre de cet espace se trouvait bien évidemment le stand d'Atari où des démonstrations de quelques-uns des plus beaux logiciels étaient réalisées.

Examinons tout d'abord les nouveautés proposées par ATARI à proprement parler: Le disque dur est maintenant totalement développé et d'ailleurs, la plupart des machines présentes au PCW-Show en possédaient un. Le prix devrait être de moins de 50.000 Francs.

En outre, les machines avec 2 Mo et 4 Mo de mémoire vive devraient être bientôt commercialisées.

Un coprocesseur graphique (le Blitter) a été présenté par Atari. Il permet des animations en couleurs rapides et de qualité parfaite. Le prix de ce produit n'est pas encore connu.

Après l'émulateur d'IBM PC, d'autres font leur apparition. Ainsi, un programme simulait toutes les fonctions d'un BBC B, sans aucune extension Hard supplémentaire.

Plus étonnant, une cartouche qui se branche sur le côté gauche de la machine transforme ce bon vieux ST en un (encore plus vieux ... et même obsolète) MACINTOSH. L'extension coûterait (prix anglais) moins de 12.000 Francs. (*Petite astuce tout de même, cet émulateur MAC sera fourni sans les ROM of course my dear!!! ndr*)

Le ST, machine combien intelligente s'acquitte de cette tâche avec une vitesse supérieure de 20% à celle de la machine originale (*du MAC bien sûr*). J'ai ainsi vu tourner sur notre machine favorite un "Mac Paint" auquel il ne manquait aucun de ses menus déroulants. Au vu de cela, On peut bien se demander qui a encore intérêt à acheter la machine d'APPLE puisque le ST fait mieux et moins cher. De plus, travailler sur le ST procure la compatibilité des disquettes de l'IBM PC!!!.

Les compagnies avec lesquelles Atari s'était associées pour les logiciels fournis avec la machine ont connu des sorts différents: Digital Research ne présente plus ni Gem Write, ni Gem Paint, mais les problèmes avec Apple sont résolus et les modifications opérées sur Gem n'auront aucune répercussion sur la gamme Atari.

La société qui produisait DBMaster a malheureusement fait faillite, et ce produit n'est donc plus fourni avec la machine.

Pour GST, créatrice de First Word, la situation est tout autre. Cette firme occupait un grand Stand dans l'Atari Village et y présentait ses dernières créations.

ECHOS DES SALONS ET DE LA PRESSE.

Tout d'abord First Word Plus (+/- 7000 F) qui est à présent terminé et dont les possibilités de mixage graphiques-textes sont époustouflantes. (Ils en sont déjà à la version 1.45 et ce n'est pas encore terminé ... ndlr)

Ensuite, First Mail (+/- 2000 F), qui peut fonctionner tout aussi bien avec l'ancien 1st Word qu'avec le nouveau 1st Word +, et qui permet de réaliser par exemple 10 lettres dont le texte est identique, mais dont le nom et l'adresse change. Ainsi, il n'est pas nécessaire de recopier 10 fois la même lettre. On peut se servir d'une base de donnée comme source des adresses.

Grâce à un accord conclu avec la société américaine Antic, GST propose également CAD-3D, un logiciel de C.A.O. (Conception Assistée par Ordinateur), qui permet la conception et la réalisation de dessins en 3 dimensions. GST Fractal, un programme très original est également démontré. Il permet d'afficher des ensembles de Mandelbrot, ainsi que des agrandissements de certaines parties. Entièrement réalisé en Assembleur, ce programme produit en un minimum de temps des figures époustouflantes, en couleur ou en noir et blanc (+/- 1500 F).

GST fournit en outre un Compilateur C (4000 F).

Puisque nous parlons des langages, voyons ce que proposent les autres firmes:

Metacomco exposait plus de quatre langages pour le ST: Cambridge Lisp (10.000 F), BCPL (7000 F), C (7000 F), Assembleur (4000 F), ainsi que Make, une bibliothèque de sous-programmes destinée à la programmation.

Hisoft propose quant à lui un Assembleur entièrement sous Gem: Devpac ST (cela doit rappeler des souvenirs à d'anciens programmeurs Sinclair Spectrum) et qui comprend également un Debugger permettant de tester ses programmes (+/- 4000 F pour le tout).

Mais la sensation au niveau des langages était représentée par le Megamax C, un Compilateur sous Gem qui produit des programmes plus courts et plus rapides que tout autre. La documentation est imposante et très détaillée (plus de 600 pages en format A4). Avec ce compilateur, on a pu réaliser le jeu d'Arcade Megaroids qui est disponible gratuitement en Angleterre pour le prix d'une disquette vierge. (MEGAMAX sera vendu par ACACIA au prix approximatif de 13000.- fb. vous en saurez plus d'ici peu . ndlr)

Atari prépare pour le moment une amélioration du Basic qui a été distribué jusqu'à présent avec les machines. Des bruits courent en outre au sujet de la commande par la firme américaine d'un Basic entièrement nouveau auprès de Metacomco. Entre-temps, d'autres sociétés proposent déjà d'autres Basic:

Philon proposé deux programmes sur disquette: Henry's Basic (Pourquoi un nom pareil?), et Fast/Basic-M, compatible Microsoft.

Computer Concept, lui, se concentre sur des cartouches. Il propose ainsi le Fast ST Basic, qui travaille sous Gem et possède une rapidité d'exécution incroyable (3 fois plus rapide que le Basic Microsoft sur l'IBM AT). C'est un Basic structuré, sans numéros de ligne, et avec variables locales. Le prix en est particulièrement raisonnable: +/- 7000 Francs.

Cette même firme propose également sur cartouche un ensemble Agenda comprenant Calculateur Scientifique, Bloc Note, Horloge avec alarmes, Carnet d'adresses, et bien sûr Agenda avec rendez-vous et coup de téléphone à donner (+/- 4000 F).

Robtek, la firme qui propose l'émulateur Macintosh, fournit aussi un accessoire qui permet de conserver l'heure et la date pendant que la machine est éteinte (+/- 4000 F).

Pour rester dans les logiciels professionnels, examinons la situation des bases de données.

DBaseII est maintenant disponible pour environ 8000 Francs chez Ashton-Tate.

Atari propose toutefois un Compatible DBaseII/DBaseIII pour 13.000 Francs.

Haba Systems offre toute une gamme de logiciels dont Habadex, Habawrite et Habaview. De même Kuma fournit KWord, KSpread et KGraph. DBCalc est un programme issu du Benelux (la documentation n'en dit pas plus) et qui permet pour un prix très avantageux de posséder une Base de données avec des possibilités de Calcul.

Mais, le programme le plus performant semble être Laserbase-ST qui intègre, sous Gem, presque toutes les options de ses concurrents.

Pour ce qui concerne les Tableurs, V.I.P. Professional semble prendre le pas sur tous les autres essais. En effet, ce programme, fourni sous Gem pour ceux qui ont le TOS en ROM (ou 1024 Ko de Mev) ou hors Gem pour les autres est compatible avec Lotus 1.2.3. et offre même des options supplémentaires par rapport à ce qui est la référence. Le prix est en rapport avec la complexité du programme (+/- 14.000 Francs) mais toutefois bien inférieur au prix de Lotus (30.000 francs sur l'IBM PC). Un programme plus simple, V.I.P. Lite, est d'ailleurs proposé à +/- 7000 Francs. Il ne comprend pas la création de Macros et la gestion de bases de données qui existaient chez son grand-frère.

D'autres programmes, alors beaucoup plus cher existent et sont destinées à des applications plus particulières: Hotelier, Cashlink ST Account ou ST Accounts (le "s" fait la différence) et d'autres sous BOS sont disponibles.

Deux sociétés fournissent des dispositifs permettant de numériser des images grâce à une caméra vidéo: Print Technik avec son Pro Video Digitizer et Haba Systems (toujours eux).

(En ce qui concerne les digitaliseurs PRINT TECHNIK nous vous informons que des nouvelles versions de soft sont mises au point. Elles se différencient principalement quant à l'intégration de modules de conversion et surtout la possibilité de digitaliser en couleur par trois passages successifs . De plus il se trouvait également en démonstration un superbe digitaliseur/synthétiseur de sons ainsi que le TOOL box véritable outil de torture pour les graphiques. Nous en reparlerons, en fait nous avons reçu des SUPER DEMOS de chez PRINT-TECHNIK ... NDLR)

ECHOS DES SALONS ET DE LA PRESSE.

Au niveau du son, maintenant, plusieurs systèmes étaient proposés. Ainsi, Syndromic Music, Distributrice de Hybrid Arts, Inc. montrait l'Adap, système très complet de développement Midi, mais à un prix plutôt "expensive": plus de 150.000 Francs. Dans le même ordre d'idée, Steinberg présentait son Pro 24. Heureusement des programmes plus abordables sont disponibles: KMinstrel chez Kuma et The Music Studio chez Activision.


Venons en aux jeux. Le nombre de Simulateur de vol ne fait que s'accroître. Screaming Wings chez Red Rat Software, Strike Force Harrier chez Mirrorsoft, F15 Strike Eagle Chez Micro Prose-U.S. Gold, et surtout le plus attendu: Flight Simulator II chez Microsoft. Toutes sortes d'imitations de Star Raiders sont également prêtes: Starglider chez Rainbird, Deep Space chez Pynosis, et d'autres. Puis, en vrac: Hacker I et II, Basketball, Little Computer People chez Activision; ST Karate, ST Protector, Space Station, War Zone, Fire Blaster chez Paradox Software; Arena, Brataccas chez Pynosis. Et ceci ne représente qu'une très petite part de la production de jeux.

Enfin, le Chess 3 dimensions est actuellement disponible chez Psion pour +/- 2000 Francs. Une option permet de déterminer la langue du programme (Anglais, Français ...)

(Hélas, trois fois hélas toutes ces merveilles ne sont pas encore disponibles... ndr)

A propos, savez-vous combien il y a de programmes actuellement prêts sur l'Atari ST?
 100? Allons donc.
 200? Vous n'y êtes pas.
 500? Et puis quoi encore!
 700, oui, il y en a plus de 700 ainsi que l'indique le catalogue des logiciels disponibles (catalogue vendu par Atari Angleterre pour +/-1000 Francs).

Voilà, ainsi s'achève cette revue du PCW-Show. J'espère qu'elle n'aura pas été trop fastidieuse.



**ENFIN EN BELGIQUE
 UN SERVICE APRES-VENTE
 ATARI
 NOUS DEPANNONS TOUTES LES
 MACHINES ATARI, DANS DE TRES
 COURTS DELAIS !! APPELZ NOUS.
 ACACIA TECHNICAL SERVICE**

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

L'INFORMATIQUE AU SERVICE DE L'AGRICULTUREA L'ORIGINE, TRAITEMENT ET STOCKAGE DES DONNÉES :

L'aide à la décision pour les agriculteurs est basée, jusqu'au début des années 80, sur l'intervention de conseillers agricoles recourant peu à l'informatique.

Lorsque l'on utilise l'informatique, il s'agit d'une informatique lourde et centralisée. Bien que, grâce à des terminaux situés dans des organismes centralisateurs, le télétraitement commence à être largement employé et permet d'utiliser les ressources en matériel et en logiciel d'un gros ordinateur centralisé.

Au plan des utilisations, l'informatique est essentiellement consacrée à des travaux répétitifs de suivi : la comptabilité, le

contrôle des performances des animaux, les analyses de sol sont les domaines privilégiés de l'informatique.

Les prévisions sont peu abordées : leur emploi reste exceptionnel pour une exploitation car il s'agit de décisions stratégiques remettant fondamentalement en cause le devenir de l'exploitation agricole, opération relativement rare dans la vie d'un agriculteur. De façon générale, l'informatique reste un moyen de stocker de l'information, de la traiter mais, l'amélioration de la gestion de l'exploitation agricole est au second plan par rapport à l'amélioration des processus informatiques et la baisse des prix de revient du traitement.

SENSIBILISER ET PUIS GERER

Quelques applications informatiques, plus originales que le traitement des comptabilités ou la collecte des performances des animaux commencent à voir le jour : un exemple est cette application créée en coopération entre l'INRA et l'ITEB. Celle-ci présente à de nombreux titres des caractéristiques préfigurant les techniques de gestion de demain.

A l'origine de cette application, le souci de toucher des agriculteurs peu sensibles aux actions traditionnelles de développement dans le cadre d'un problème simple et bien maîtrisé. Il s'agissait de l'alimentation estivale des troupeaux laitiers dans une région marquée par des étés habituellement secs.

De nombreux agriculteurs avaient déjà appliqué des techniques simples mais il en restait un bon nombre à faire évoluer. L'idée était alors de montrer le manque à produire lié aux pratiques traditionnelles et d'en déduire les améliorations à apporter. Sans doute, cette approche marginale, ignorant les nombreuses interactions de l'entreprise agricole, est-elle extrêmement discutable mais il faut la percevoir comme un instrument de sensibilisation d'utilisation facile.

Chiffrer le manque à produire suppose une comparaison entre un objectif et une réalisation d'où l'établissement d'un **programme de prévision** basé sur l'inventaire du troupeau, des dates de vêlage et d'insémination de chaque vache et de données globales ou détaillées de la production. Ce programme de prévision fournit d'une part, la production laitière théorique décade par décade si tout se passe bien au plan de l'alimentation et de la fertilité et d'autre part, la production théorique mensuelle. Le nombre d'indicateurs est donc restreint et correspond à des données que tout éleveur connaît : niveau de lait dans le tank à lait, montant indiqué dans les comptes de la laiterie.

L'introduction de cette méthode ne suppose donc aucun nouvel enregistrement. Ajoutons que la présentation des objectifs sous forme graphique facilite grandement la compréhension. Le premier élément de la méthode est donc en place : **la prévision**.

Le deuxième élément est de **faire le suivi** et de **déterminer les écarts**. Malgré la simplicité de lecture des prévisions, le problème est de la faire utiliser par des éleveurs. Le choix de la période de démarrage est, à cet égard, crucial. Ainsi démarrer la prévision à la mise à l'herbe montre en général une réalisation comparable à la prévision, voire légèrement supérieure, ce qui donne une certaine valeur psychologique à la prévision et motive l'éleveur. Arrivé aux sécheresses d'été, la prévision en général décroche nettement : c'est alors le moment de traduire la baisse de production en manque à gagner et de trouver les explications. On arrive alors au troisième élément : **le diagnostic**. Pour ceci, une méthodologie a été créée par les conseillers pour faire la part des choses entre alimentations et troubles de reproduction.

Enfin, le diagnostic étant fait, il faut **trouver les solutions**, les chiffrer et en juger l'intérêt.

Cette méthode est maintenant largement utilisée et complète systématiquement dans plusieurs régions le contrôle laitier.

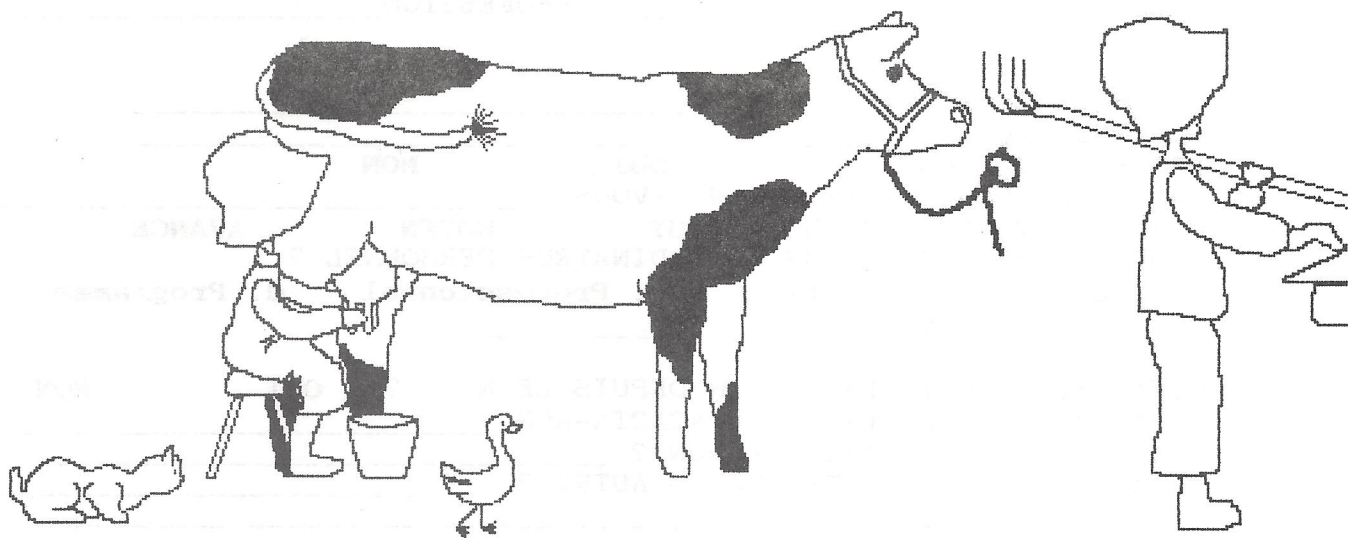
Cette brève description de cette méthode permet de bien tracer les caractéristiques d'une méthode de gestion.

- Un souci de sensibilisation tant par le public visé que par la modestie de ses objectifs : la production laitière. Le problème de l'exploitation n'est attaqué que par un aspect, mais à la phase de diagnostic, c'est toute l'exploitation qui pourra être analysée.
- Une adaptabilité aux niveaux des exploitations et une évolutivité en fonction de la progression de la gestion. Dans une phase de sensibilisation des données très grossières et faciles à trouver suffisent; alors, qu'ultérieurement, des données très détaillées peuvent être introduites pour améliorer la qualité de la prévision.

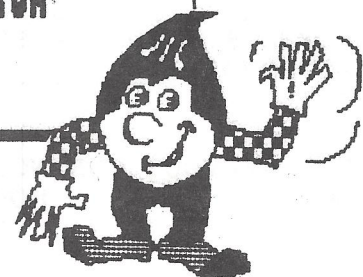
- Une utilisation des principes de la gestion par contrôle d'écart en fournissant des prévisions datées et chiffrées qui facilitent la mise en évidence des écarts et leur analyse ultérieure.
- Une méthode de diagnostic donnant les causes des écarts constatés et les remèdes possibles.
- Enfin, une logistique autour de ces méthodes assurant une formation des conseillers et permettant la remontée des problèmes de méthode rencontrés et des améliorations à apporter.

A suivre ...

- P. OPDEBEECK -
 - J.M. ATTONATY -"
- " ("La gestion et les nouveaux moyens informatiques en agriculture")



**ACACIA RUN PARTICIPE A L'INFORMATISATION
DES ZONES RURALES "DE CHEZ NOUS"**



ACACIA REFERENDUM II

Le présent référendum donne lieu à un tirage spécial cadeau.

* Les 3 premiers noms tirés gagneront 1 abonnement d'un an à ACACIA-RUN

* Les 3 suivants, un abonnement de 6 mois

* Les 10 suivants, un numéro gratuit (décembre 86)
(attention : pour les abonnés, ceci sera considéré comme une rajoute gratuite)

CONDITIONS A REMPLIR OBLIGATOIREMENT ...

- A. Remplir le questionnaire en caractères d'imprimerie
- B. Répondre à toutes les questions
- C. Rentrer le bulletin avant le 30 octobre 86 à 0 heures
(cachet de la poste faisant foi)
- D. Les photocopies ne sont pas admises (SAUF, SI LA PHOTOCOPIE EST ACCOMPAGNEE D'UN COIN DE LA PAGE D'ABONNEMENTS (N°37/38) ORIGINAL PREVU A CET EFFET.)

NOM _____ PRENOM _____
 RUE _____ N° _____ BOITE _____
 CODE POSTAL _____ VILLE _____ PAYS _____
 TELEPHONE _____ AGE _____ PROFESSION _____

ORDINATEUR UTILISE _____
 PERIPHERIQUES _____
 PROGRAMMEZ-VOUS OUI NON
 DANS QUEL LANGAGE PROGRAMMEZ-VOUS _____
 QUEL EST VOTRE NIVEAU DEBUT MOYEN AVANCE
 POURQUOI UTILISEZ-VOUS UN ORDINATEUR PERSONNEL ?
 a. Jeu b. Education c. Professionnel d. Programme
 e. autre lequel _____

CONNAISSEZ-VOUS ACACIA-RUN DEPUIS LE N° 1 ? OUI NON
 OU AVEZ-VOUS TROUVE VOTRE ACACIA-RUN _____
 QUE PENSEZ-VOUS D'ACACIA-RUN ? _____
 QU'AIMERIEZ-VOUS Y TROUVER D'AUTRE ? _____

SI VOUS N'ETES PAS ABONNE, POURQUOI NE L'ETES-VOUS PAS ? _____

AIMERIEZ-VOUS FAIRE PARTIE DE L'EQUIPE D'ACACIA-RUN ? OUI NON
 POURQUOI ? _____

VOULEZ-VOUS QUE NOUS VOUS CONTACTIONS A CE SUJET PAR TELEPHONE ?
 OUI NON

SIGNATURE:

La position du dictionnaire,
vous connaissez ?



par Emmanuel H. de Broux.

TRUCS & ASTUCES

Quand parmi vos clients vous comptez des O'Neal, du Pont, 't Serclaes, MacNamara et autres Lebrun, vous savez combien il est difficile de les classer par ordre alphabétique. En fait, Pierre passe avant paul, ce qui n'est pas normal. Puisqu'il ne faut vexer personne, le programme ci-dessous vous permettra de classer tout le monde dans l'ordre dit du dictionnaire.

En réalité, ce programme ne classe rien - il se contente de transformer une chaîne de caractères en une autre où toutes les lettres sont minuscules, où toutes les lettres accentuées sont remplacées par d'autres qui ne le sont pas, où tous les espaces et tous les signes cabalistiques du jeu de caractères ATASCII ont été éliminés. Ceci convient bien à un tri sur dossier indexé. Suivant les applications, il peut être nécessaire de retoucher la table d'équivalence que comporte le programme. Tout cela aurait été fort simple si le ST Basic avait accepté de donner le code ASCII pour des caractères dont le dit-code est supérieur à 128. Ce n'est pas le cas et il a fallu trouver une astuce qui fait appel à un code d'erreur.

La chaîne à entrer dans la routine doit être appelée A99 tandis qu'un RETURN doit remplacer le END de la ligne 60480. Il est entendu que la longueur de A99 reste la même à la sortie qu'à l'entrée de la routine. C'est simple, efficace, pas trop rapide (le Basic, hélas) et facilement transposable en 'C', en Modula 2 ou en Pascal.

Alphabétiquement vôtre.

```

60000 ' Variables utilisées : N1..12 > Integers
60010 '                               A97..99 > Strings
60020 DEFSTR A
60030 DEFINT N
60040 OPTION BASE 1
60050 DIM N2(52),A97(52)
60060 FOR N1=1 TO 52
60070 READ A97(N1),N2(N1)
60080 NEXT
60090 ' -----
60100 DATA "Ç",99,"ü",117,"é",101,"à",97,"ä",97,"à",97,"ä",97,"ç",99
60110 DATA "é",101,"è",101,"è",101,"i",105,"ï",105,"i",105,"A",97
60120 DATA "A",97,"é",101,"æ",97,"Æ",97,"ó",111,"ö",111,"ò",111
60130 DATA "á",117,"ù",117,"ÿ",121,"ö",111,"Ü",117,"ç",0,"£",0,"¥",0
60140 DATA "ß",115,"f",0,"á",97,"i",105,"ó",111,"ú",117,"ñ",110
60150 DATA "ñ",110,"a",97,"o",111,"i",105,"ä",97,"ø",111,"ø",111
60160 DATA "ø",111," ",111," ",111,"A",97,"A",97,"O",111,"ÿ",105
60170 DATA "Y",105
    
```



ACACIA - RUN

ST TRUCS.

```

60180 '-----
60190 ' Suppression des accentués et des symboles.
60200 '-----
60210 REVISION:
60220 N7=INSTR(0,A99," "):IF N7=0 THEN N7=LEN(A99)
60230 N10=N7
60240 FOR N3=1 TO N7:N9=N3
60250 IF N3>=N7-1 THEN N12=1 ELSE N12=2
60260 IF MID$(A99,N3,N12)=MID$(" ",1,N12) THEN N3=N7:GOTO 60470
60270 ON ERROR GOTO 60350
60280 N4=ASC(MID$(A99,N3,1))
60290 IF N4>47 AND N4<58 THEN 60470
60300 IF N4>64 AND N4<91 THEN N5=N4+32:GOTO 60400
60310 IF N4>96 AND N4<123 THEN GOTO 60470
60320 IF N4<48 THEN GOSUB NET:GOTO 60250
60330 IF N4>57 AND N4<65 THEN GOSUB NET:GOTO 60250
60340 IF N4>90 AND N4<97 THEN GOSUB NET:GOTO 60250
60350 IF ERR=5 THEN RESUME 4670
60360 N5=0:N8=0:FOR N6=1 TO 52
60370 IF MID$(A99,N3,1)=A97(N6) THEN N5=N2(N6):N8=N6:N6=52
60380 NEXT N6
60390 IF N5=0 THEN GOSUB NET:GOTO 60250
60400 A98=CHR$(N5):N11=0
60410 IF N8=18 OR N8=19 OR N8=46 OR N8=47 THEN A98=A98+"e"
60420 IF N8=18 OR N8=19 OR N8=46 OR N8=47 THEN N11=1
60430 IF N8=31 THEN A98=A98+"s":N11=1
60440 IF N8=51 OR N8=52 THEN A98=A98+"j":N11=1
60450 A99=LEFT$(A99,N3-1)+A98+MID$(A99,N3+1,LEN(A99)-N3)
60460 IF N11=1 THEN N3=N3+1:N10=N10+1
60470 NEXT N3
60480 END
60490 '-----
60500 NET:
60510 A99=LEFT$(A99,N9-1)+RIGHT$(A99,N10-N9)+" "
60520 RETURN
60530 ' 1986 E. de Broux et ACACIA-RUN sauf en cas d'utilisation
60540 ' à usage personnel.

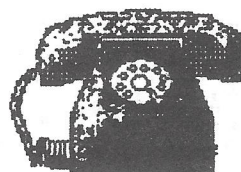
```



A VENDRE
ATARI 800XL + CASSETTE
+ DISK DRIVE 1050 NEUF
+ 50 JEUX==12.000 FB.
TEL:067/21.81.11

CHERCHE CONTACTS
DIMITRI. CHERCHE CONTACTS
EN VUE ECHANGES PRGMS DE
JEUX ET UTILITAIRES/ 8 BITS
TEL: 067/77.15.14

CHERCHE CONTACTS
CHERCHE CONTACTS POUR
ECHANGE PRGMS, TRUCS,
ASTUCES, IDEES, SUR XL/XE
TEL: 069/57.62.89 LE SOIR.



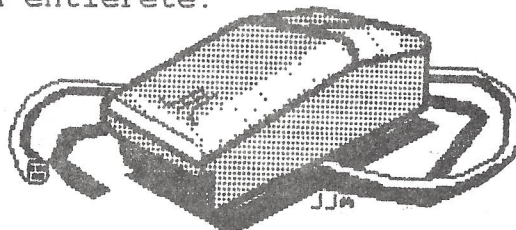
Initiation au langage "C" (suite)

Par Frédéric Herman

Comme je vous l'avais promis le mois passé, voici la routine qui permet de créer une fenêtre et de la manipuler à volonté. Vous avez la possibilité de la déplacer, de la diminuer jusqu'à une grandeur déterminée dans #define MIN_WIDTH et #define MIN_HEIGHT . Lorsque vous cliquez sur le petit carré supérieur gauche, vous quittez le programme. Je me dois toute fois de vous signaler que j'ai trouvé cette routine dans le livre de DATA BECKER "Trucs et astuces" traduit en français par MICRO-APPLICATION. Merci à eux ...

NOTE : Ceux qui possèdent une ancienne version du Megamax "C" compiler(c) doivent déclarer les include de la façon suivante : #include "gembind.h"
Ceux qui ont la nouvelle version peuvent taper le programme tel-quel dans son entièreté.

```
#include <gembind.h>
#include <osbind.h>
#include <gemdefs.h>
#include <obdefs.h>
```



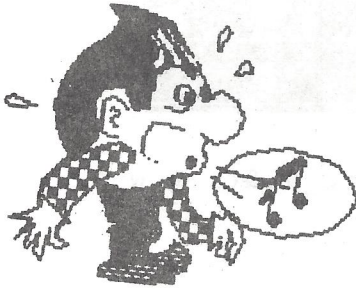
```
#define WI_KIND (SIZER | NAME | CLOSER | MOVER | FULLER)
#define MIN_WIDTH (2*gl_wbox)
#define MIN_HEIGHT (2*gl_hbox)
#define NO_WINDOW (-1)
#define TRUE 1
#define FALSE 0
```

```
extern int gl_apid;
int contrl[12],intin[128],ptsin[128],intout[128],ptsout[128];
int handle,phys_handle,wi_handle,work_in[11],work_out[57];
int top_window,keycode,mx,my,ret,butdown,msgbuff[8];
int xold,yold,wold,hold;
int gl_hchar,gl_wchar,gl_wbox,gl_hbox;
int xdesk,ydesk,wdesk,hdesk;
int xwork,ywork,wwork,hwork;
int xwind,ywind,wwind,hwind;
```

```
int hidden,fulled;
int ap_id,menu_id;
```

```
main()
{
    appl_init();
    phys_handle=graf_handle(&gl_wchar,&gl_hchar,&gl_wbox,&gl_hbox);
    wind_get(0,WF_WORKXYWH,&xdesk,&ydesk,&wdesk,&hdesk);
    open_work();
```





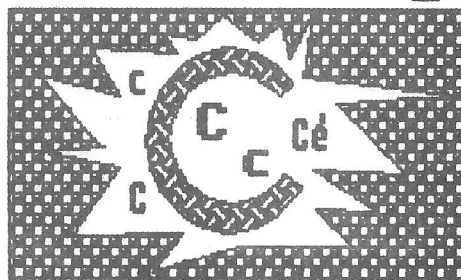
```

        if (fulled) {
            wind_calc(WC_BORDER,WI_KIND,xold,yold,wold,hold,
                    &xwork,&ywork,&wwork,&hwork);
            wind_set(wi_handle,WF_CURRXYWH,xold,yold,wold,hold);
        }
        else {
            wind_calc(WC_BORDER,WI_KIND,xwork,ywork,wwork,
                    hwork,&xold,&yold,&wold,&hold);
            wind_calc(WC_WORK,WI_KIND,xdesk,ydesk,wdesk,
                    hdesk,&xwork,&ywork,&wwork,&hwork);
            wind_set(wi_handle,WF_CURRXYWH,xdesk,ydesk,wdesk,
                    hdesk);
        }
        fulled != TRUE;
        break;
    }
    if ((event & MU_BUTTON) && (wi_handle == top_window))
        if (butdown) butdown = FALSE;
        else butdown = TRUE;
    if (event & MU_KEYBD) do_redraw(xwork,ywork,wwork,hwork);
    wind_update(FALSE);
}
while (!((event & MU_MESAG) && (msgbuff[0] == WM_CLOSED)));

wind_close(wi_handle);
graf_shrinkbox(xdesk+wdesk/2,ydesk+hdesk/2,gl_hbox,xdesk,
               ydesk,wdesk,hdesk);
wind_delete(wi_handle);
wi_handle=NO_WINDOW;
v_clsvwk(handle);
appl_exit();
}

hide_mouse()
{
    if (!hidden) {
        graf_mouse(256,0x1);
        hidden=TRUE; }
}
show_mouse()
{
    if (hidden) {
        graf_mouse(257,0x1);
        hidden=FALSE; }
}
set_clip(x,y,w,h)
int x,y,w,h;
{
    int p[4];
    p[0]=x;
    p[1]=y;
    p[2]=x+w;
    p[3]=y+h;
    vs_clip(handle,1,p);
}

```



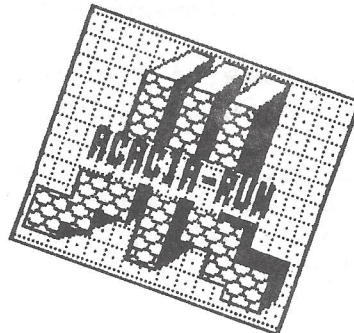
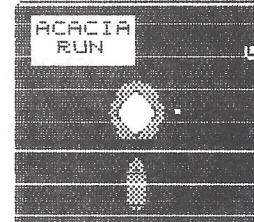
ACACIA - RUN

PROGRAMMATION EN C.

```
do_redraw(xc,yc,wc,hc)
int xc,yc,wc,hc;
{
    GRECT t1,t2;
    hide_mouse();
    wind_update(TRUE);
    t2.g_x=xc;
    t2.g_y=yc;
    t2.g_w=wc;
    t2.g_h=hc;
    wind_get(wi_handle,WF_FIRSTXYWH,&t1.g_x,&t1.g_y,&t1.g_w,
            &t1.g_h);
    while (t1.g_w && t1.g_h) {
        if (rc_intersect(&t2,&t1)) {
            set_clip(t1.g_x,t1.g_y,t1.g_w,t1.g_h);
            clear();
        }
    }
    wind_get(wi_handle,WF_NEXTXYWH,&t1.g_x,&t1.g_y,&t1.g_w,&t1.g_h);
    wind_update(FALSE);
    show_mouse();
}

clear()
{
    int dim[4];
    dim[0]=xwork;
    dim[1]=ywork;
    dim[2]=xwork+wwork-1;
    dim[3]=ywork+hwork-1;

    vsf_interior(handle,2);
    vsf_style(handle,8);
    vsf_color(handle,0);
    v_bar(handle,dim);
    vsf_color(handle,1);
}
```



Bonne chance...

PAR RUDDY DE GRAER.

ATARI 520 ST

L'ART PAR L'ORDINATEUR

OU

LE GRAPHISME DU 520 ST.



LA CONVERSION DE FORMAT.

Nous avons entamé dans notre numéro HORS SERIE du mois de février 1986, un article qui se voulait être non seulement une sorte de compte-rendu des logiciels graphiques disponibles, mais surtout une recherche des possibilités de conversion de format utilisés par les différents concepteurs de logiciels.

Depuis lors, bien sûr, le nombre de logiciels graphiques a considérablement augmenté, ce qui il faut bien le reconnaître n'a pas facilité notre tâche.

Cela nous a mis dans une situation telle que nous ne savions plus par quel bout aborder la suite de nos recherches et la façon d'entammer une série d'articles traitant du sujet.

L'évolution que l'on rencontre dans ce domaine est actuellement très rapide, le sujet est approché un peu partout parmi les ATARISTES et l'on voit déjà l'une ou l'autre revue ou magazine fournir des articles et des routines traitant de la conversion d'images graphiques.

Les unes sont correctes, les autres décevantes. Il nous est même arrivé d'en trouver totalement inutilisables d'après les listings fournis ...

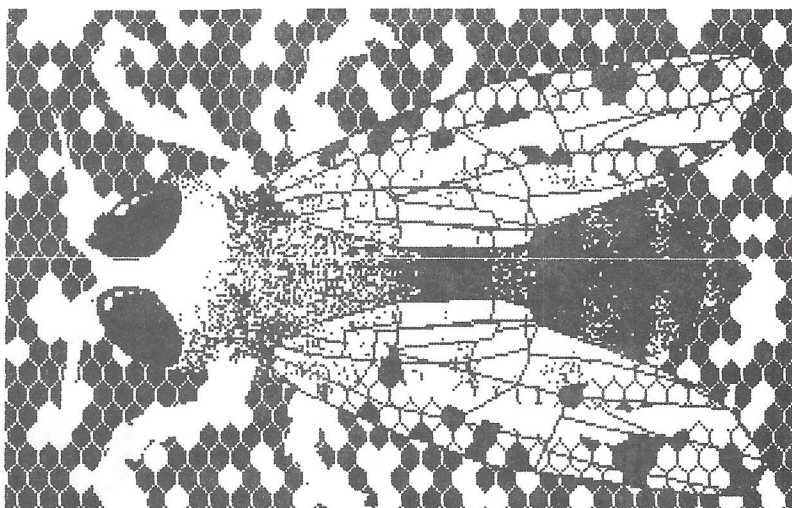


Fig.01

Toutes ont cependant le grand défaut d'être des cas d'espèces en ne permettant la conversion que dans un sens ou l'autre.

ST--GRAPHISME.

C'est pourquoi la rédaction d'acacia-run a pris la décision de reprendre tout le problème à son point de départ.

Le sujet sera entamé par une description précise des modes graphiques du ST, de la constitution de la mémoire d'écran, de sa structure, etc... etc...

Il sera immédiatement suivi par l'analyse des formats de sauvegarde sur disque de ces graphiques et des routines de conversions ainsi que leur traitement dans le cadre d'effets spéciaux.

A tout moment il vous sera rendu compte des programmes élaborés sur le sujet par d'autres publications ou par des programmeurs amateurs.

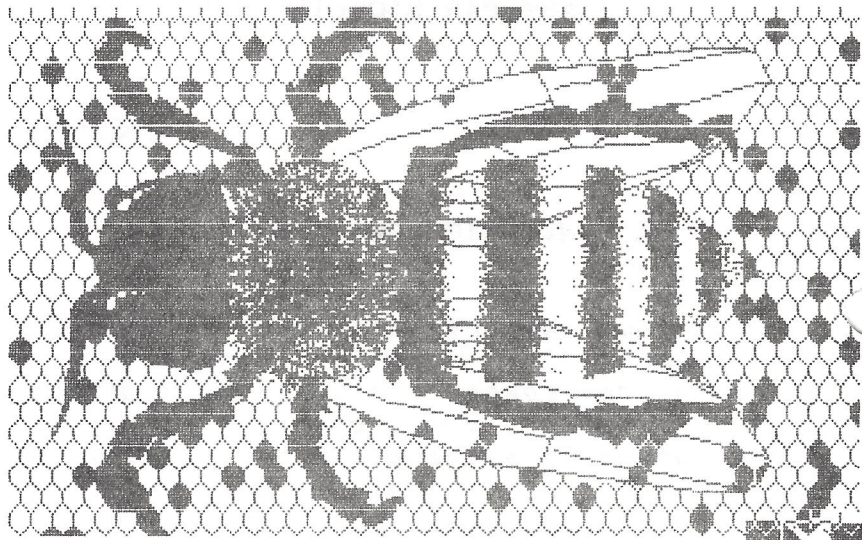


Fig.02

Au fur et à mesure de notre avancement, nous donnerons également l'analyse la plus complète possible des différents logiciels graphiques quant à leur structure d'image.

Entendons-nous bien, ce ne sera pas nécessairement un mode d'emploi, ni un descriptif des qualités et défauts du logiciel, car seule la structure d'image et de sauvegarde d'image fera l'objet de notre approche pour en déterminer les possibilités de conversions.

Nous vous donnerons différentes routines de conversion spécifiques d'un logiciel vers un autre, des accessoires manipulant la gestion d'écran et les fichiers (files) de sauvegarde des images, pour en arriver à établir un véritable outil de travail le plus complet possible et géré par un menu.

Vous avez déjà un aperçu de ce qui peut être obtenu par certains graphiques repris dans ce numéro:



Fig.03

Les fig. 01,02,03 et 04 sont les 4 plans de couleurs séparés et rendus en quart d'image monochrome du dessin très connu BEE.P11 du programme DEGAS;

Par ailleurs, ce même dessin de l'abeille se retrouve en page 8, rendue en couleur cette fois par notre système offset. Le procédé employé provient d'une routine de conversion et de séparation des couleurs spécifique pour un procédé de reproduction offset.

C'est une première tentative, une seconde est le résultat de notre couverture.

LA TACHE EST IMMENSE, LA REDACTION D'ACACIA-RUN INVITE TOUS CEUX QUI SONT PASSIONNES PAR CET ASPECT DE L'ORDINATEUR A PRENDRE CONTACT ET COLLABORER A LA MEILLEURE INFORMATION DE TOUS LES ATARISTES ARTISTES .

Par ailleurs, et ceux d'entre-vous qui suivez depuis le début l'évolution de votre revue ACACIA-RUN s'en seront rendu compte, la qualité des graphiques et des couleurs incluses augmente de numéro en numéro. ET POUR CAUSE ...Car pour résoudre nos problèmes graphiques en couleurs à inclure dans nos pages, il nous a fallu développer nos propres outils de travail sur le 520 ST. SURTOUT QUE NOUS NE VOULONS TRAVAILLER QUE SUR ATARI...

Le résultat vous en conviendrez est déjà tout à fait remarquable et soyez rassurés, les astuces vous seront livrées au fil du développement de cette rubrique.

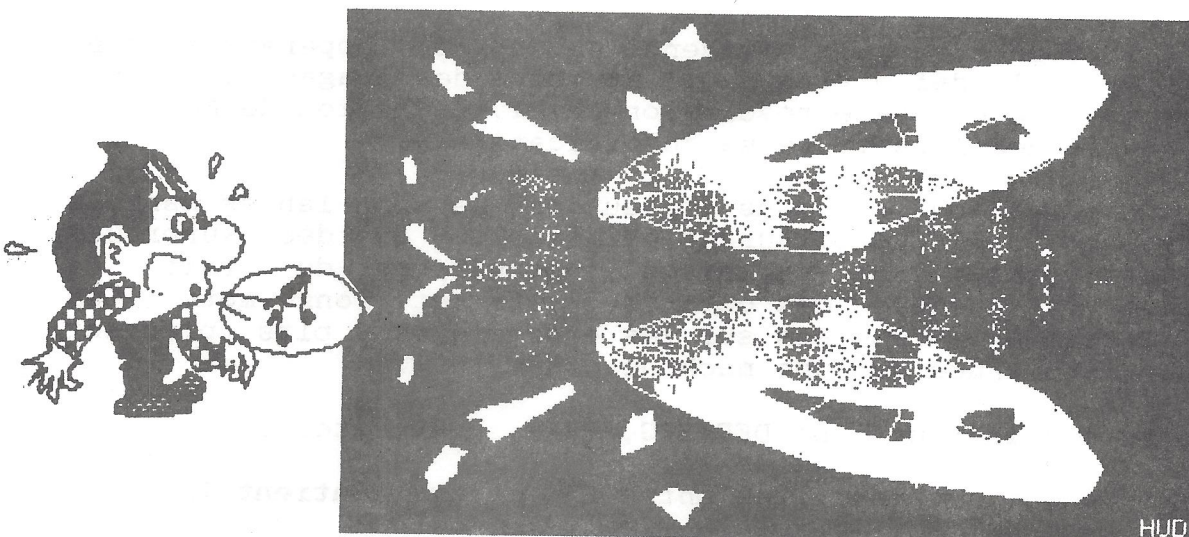


Fig.04

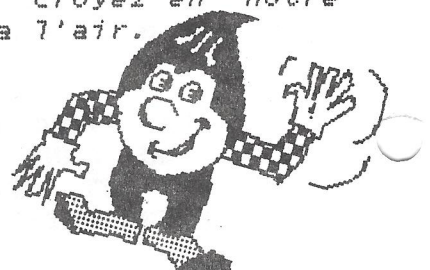
STRUCTURE GRAPHIQUE DU ST.

Chacun sait, on le suppose actuellement, que le ST gère trois modes graphiques différents dont les résolutions sont inversement proportionnelles au nombre de couleurs accessibles.

Ce qui suivra pourrait paraître simpliste pour certains, mais de la meilleure compréhension des bases peuvent seules surgir la réflexion et les solutions aux problèmes de conversion graphique.

Le plus aisé à comprendre en apparence n'est, croyez en notre propre expérience, pas aussi évident que cela en a l'air.

LES MODES GRAPHIQUES.



1. INTRODUCTION.

En informatique, on a l'habitude de travailler en "byte" ou OCTET qui est constitué de 8 "BIT". Bien sûr, notre ST est un 16/32 "BIT" soit, mais sachez qu'après tout, même dans cette architecture, la coutume est de définir les quantités de mémoires en OCTET et non en MOT (2 OCTETS) ou long MOT (3 OCTETS), ces termes étant principalement réservés à la programmation.

Pourtant la notion de MOT (soit 16 bits ou octets) sera pratiquement toujours utilisée en corrélation avec l'octet et cela pour deux raisons fondamentales: LA VITESSE...et l'architecture graphique du ST ...

La première de toute évidence en raison du CPU 68000, coeur du système ST, dont les performances sont optimales en 16 bits soit le MOT. Il serait absurde de négliger cet aspect du problème et vouloir forcer le CPU à travailler en dessous de ses performances.

la seconde, moins évidente au départ, apparaîtra très claire lors de la définition de la structure des images couleurs, des modes moyenne et basse résolution du ST. La notion de MOT (16 bits) prendra dès lors toute sa justification.

Ceux d'entre vous qui sans précautions se sont lancés dans la programmation en BASIC ST auront certainement eu des surprises avec l'utilisation de certaines instructions du fait de l'existence intrinsèque des octets, mots et long mots. Ces notions totalement ignorées sur les ordinateurs 8 bits prennent toute leur importance sur une machine comme le ST.

Pensez aux instructions DEF SEG, PEEK, POKE, etc...

Mais comment est constitué notre ST et que contient-il ?

à suivre...

De Emmanuel H. de Broux.

* L'imprimante STARTM SG 10 n'aime pas du tout qu'on lui dise deux fois de suite d'imprimer en espacement proportionnel. Elle grogne, fait un trou dans le ruban et rend son propriétaire affolé et perplexe. Un bug de plus...

* VIPTM, le clône de LOTUS 123TM, a révélé deux défauts que je considère comme assez graves. Le premier est sa lenteur. Le calcul de 400 points d'une courbe de Gauss - la formule fait intervenir une exponentielle à la portée d'une TI 59TM - n'a pu être réalisé en moins de 8 minutes. Stupéfiant ! Les mêmes calculs réalisés sur un WangTM PC avec LOTUS 123TM n'ont pris que 20 secondes. Je n'ai jamais été aussi vexé. Ma lettre de protestation à VIP Technologies, qui n'était pas tendre, n'a pas reçu de réponse, pas encore.

Le deuxième défaut est l'impossibilité de faire apparaître des caractères dont le code ASCII est supérieur à 128. J'imagine donc que VIPTM travaille en huit bits par le canal d'un "operating system" de bas étage. Sachant que MULTIPLANTM, dans son ancienne version, acceptait les accentués, je considérerai ce dernier tableur comme bien "éduqué" et fort intéressant dès qu'il pourra être utilisé sur ATARI STTM s'il permet de charger et de sauver des données en ASCII ou peut-être même en ATASCII.

* Ayant eu l'occasion de comparer les mérites respectifs de programmes de dessin (ou de Computer Assisted Design si vous préférez), je considère GEM DRAWTM comme étant préférable à EASY DRAWTM, tout simplement parce que GEM DRAWTM accepte des dimensions et grilles métriques, ce que EASY DRAWTM ne fait pas. GEM PAINTTM est moins convainquant. Un défaut quasi général : ce que vous voyez à l'écran n'est pas toujours ce que vous verrez à la sortie de votre imprimante quand vous placerez des textes dans votre dessin.

* J'admets la difficulté de combiner la fonction ZOOM avec une définition assez simple des polices de caractères. Mais ici un homme prévenu en vaut deux. Néanmoins, il est possible de faire des choses étonnantes avec ces deux programmes. Un détail : avec GEM DRAWTM et EASY DRAWTM, si vous avez des problèmes pour sortir vos chefs-d'oeuvres sur imprimante, pensez à votre TOSTM qui peut ne pas être la bonne version. Je me suis arraché quelques cheveux avant de trouver cette explication !

* Ce que j'ai écrit dans le numéro deux au sujet d'un programme qui permette d'utiliser les logiciels de MACINTOSHTM semble être infirmé par des entrefilets discrets qui apparaissent dans la presse spécialisée allemande. Si cela se vérifie, les possibilités de l'ATARITM vont être décuplées.

* Je me suis pris les pieds dans TYPESETTERTM. Ce programme n'est pas "idiotproof" comme il pourrait l'être. Avis aux amateurs de décryptages.

ATARI TAM-TAM

* Mais il reste à parler de DEGAS™ et de PRINTMASTER SHOP™. DEGAS™ est une merveille. Aucun bug, facile, puissant, amusant, passionnant. Je le recommande à tous ceux qui souhaitent dessiner sans penser à faire des épures ou du CAD-CAM. DEGAS™ est destiné à tous ceux qui se sentent une âme d'artiste. En couleur, ça doit être fascinant. N'ayant qu'un moniteur N/B, j'en suis réduit à mon imagination. Il faut dire que balancer une image polychrome sur une imprimante reste un passe-temps pour privilégiés.

* PRINTMASTER SHOP™ est fort intéressant. J'ai réussi à faire une banderole de 1.2 m de long, sans difficulté mais avec une patience car l'imprimante fait tout en mode graphique. Un problème cependant : les polices de caractères annexées au programme ne reprennent aucun accentué. Il est possible de réaliser des cartes de vœux, des affiches, des en-têtes de lettres, etc à partir d'un choix assez grand de petits dessins.

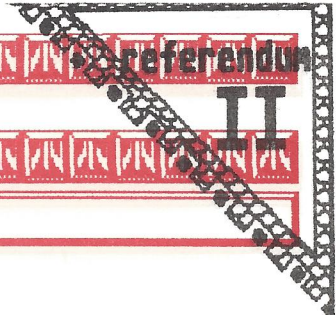
* Une devinette : pourquoi les sociétés américaines de logiciels ne pensent pas à la langue française et à ses lettres accentuées quand elles développent des programmes ? La réponse est à chercher dans la Bible telle qu'on la trouve aux Etats-Unis. En effet, le commentaire entendu est "*Jésus-Christ spoke English, so English must be good enough for them !*"
Le them c'est nous. Mais c'est là une blague belge, bien sûr !

* Finalement, voici la liste de mes rêves du mois d'août :

- Un disque dur à un prix intéressant, de préférence avec 20 mégaoctets, et qui accepte la réalisation d'un back-up sur disquette sans avoir besoin de 10 mégas. Ca existe, ce genre de bug, et pas seulement sur des petites bécanes !
 - Un lecteur compact-disques qui soit compatible ATARI ST™ et utilisable avec ma chaîne haute fidélité. On l'annonce
- Et des disques avec des données intéressantes ou des logiciels, pourquoi pas ?
- Une imprimante START™ SG 10 qui comporte un presse-papier à l'entrée quand on travaille avec le tracteur, ce afin de garder le papier contre le rouleau et de réussir des impressions graphiques sans failles, ni petits traits blancs entre les passes...
 - Une nouvelle version de 1ST WORD qui permette de recopier des morceaux de textes, d'où qu'ils viennent, avec leurs attributs : grasse, italique, souligné, etc.
 - Une version de 1ST WORD qui permette de faire du mailing à partir d'adresses tirées d'un dossier créé avec 1ST WORD.

* Après les vacances, je vous ferai part de mes commentaires au sujet d'un compilateur C, d'un compilateur BASIC et de quelques autres gentilles choses qui devraient apparaître sur le marché.

* Un truc : si votre imprimante matricielle refuse d'actionner une de ses aiguilles, déposez un tout petit peu d'acétone sur les orifices des aiguillages, orifices qui sont pleins d'encre séchée ? C'est miraculeux ! **ATTENTION** : l'acétone fait mauvais ménage avec les matières plastiques.



ACACIA - RUN

PETITES ANNONCES*PETITES ANNONCES*PETITES ANNONCES*

REPLISSEZ LISIBLEMENT LA GRILLE CI-DESSOUS, A RETOURNER A: ACACIA-RUN " PETITES ANNONCES ". 29, Mont Saint Roch, 1400 NIVELLES. SOUS PLI AFFRANCHI, FERME, AVEC UN BILLET DE 50.FB+13 FB EN TIMBRES POSTE.+ 18.FB. EN TIMBRES PAR LIGNE SUPPLEMENTAIRE, AVEC UN MAXIMUM DE TROIS LIGNES SUPPLEMENTAIRES.

**** ATTENTION ****

- **** VOTRE ANNONCE DOIT OBLIGATOIREMENT TOUJOURS SE TERMINER PAR UN NO. DE TELEPHONE OU UNE ADRESSE, ET DOIT ENTRER DANS LA GRILLE.
**** NE PAS OUBLIER DE COCHER LA "RUBRIQUE" DANS LAQUELLE VOUS VOULEZ VOIR FIGURER VOTRE ANNONCE.
**** LES PETITES ANNONCES POUR LES NOUVEAUX ACACIA ATARI CLUBS SONT GRATUITES UNIQUEMENT SOUS FORME D'INFORMATION !
**** LES PRIX SONT VALABLES POUR UN NUMERO.
**** NE PAS ENVOYER D'ANNONCES PAR RECOMMANDE, MERCI D'AVANCE.

* ATTENTION, NOUS NE FAVORISONS PAS LES ANNONCES DE PIRATAGE
* DE LOGICIELS TELLES QUE "A.V.+DE 1000 PRGM.ATARI " ETC...
* CELLES CI SERONT REFUSEES ET RETOURNEES A L'EXPEDITEUR.

NOM: _____ PRENOM: _____
RUE: _____ NO: _____ C.P.: _____ VILLE: _____
DATE: _____ TEL: _____

A VENDRE: []
ECHANGES: []
CHERCHE: []
CLUBS: []
DIVERS: []

Grid for advertisement content with 10 columns and 4 rows.

SIGNATURE (OBLIG.)

ABONNEMENTS

Toutes demandes concernant les abonnements ou l'achat à l'exemplaire sont à adresser à ACACIA_RUN S.C., 29 Mont Saint Roch, 1400 NIVELLES. Abonnement 6 numéros: 800.Fb.ttc.== Abonnement 12 numeros:1500.Fb.ttc Prix au numero:160 Fb.ttc. Frais de port et conditionnement compris. Prix en librairie:140 Fb.ttc.

DEMANDE D'ABONNEMENT: [] Pour 6 mois [] 1 an

NOM: _____ PRENOM: _____
RUE: _____ NO: _____ C.P.: _____ VILLE: _____
DATE: _____ TEL: _____
AGE: _____ (Signature obligatoire des parents pour les mineurs -18 ans)
Signature: _____

Je verse ce jour la somme de: _____ Fb.pour _____ Abonnement(s)
[] *AU compte 103-1099235-02.d'ACACIA-RUN S.C.
[] *Ci-joint un chèque banque barré au nom d'ACACIA-RUN S.C.

REM. Les numéros déjà parus sont disponibles jusqu'à épuisement, à la rédaction. Pour toute commande à la pièce.

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.

NOUVEAUX CLUBS NO 1 ... LIEGE.!

UN NOUVEAU CLUB D'UTILISATEURS **ATARI ST** EST NE DANS LA REGION DE LIEGE (SERRAING, AVEC REUNIONS HEBDOMADAIRES A LIEGE)
ACACIA-RUN ATARI REVUE EST EN POURPARLERS POUR LA RECONNAISSANCE DE CE NOUVEAU CLUB. **AK** D'ORES ET DEJA NOUS AVONS LE PLAISIR D'ANNONCER QUE LES FONDATEURS DE CE CLUB SONT DES GENS "QUI EN VEULENT"!! **AK** ET QUE C'EST AVEC LE PLUS GRAND PLAISIR QUE NOUS LEUR ACCORDERONS NOTRE PARTICIPATION, NOTRE AIDE, ET LE SUPPORT DE NOTRE REVUE. **AK** QUELQUES PETITES CHOSES IMPORTANTES RESTENT ENCORE A METTRE AU POINT, MAIS POUR LES INTERESSES, VEUILLEZ APPELER ACACIA-RUN REDACTION, QUI SE FERA UN PLAISIR DE NOTER LEURS COORDONNEES, DE MANIERE A CE QUE LE NOUVEAU CLUB PUISSE PRENDRE OFFICIELLEMENT CONTACT AVEC EUX.

A QUAND LE PROCHAIN CLUB ?

AVIS AUX AMATEURS... CA BOUGE !

NOUS AVONS DES ECHOS ENCOURAGEANT DE NAMUR ET TOURNAI... ENCORE UN PETIT EFFORT LES ENFANTS ...

AK ACACIA-RUN REDACTION : 067/22.75.61 ET 02/217.34.33 **AK**

ARKEY

LA CLEF DE LA C.A.O.

SOFT SYSTEM INTERNATIONAL PVBA.
MECHELSESTEENWEG, 74 - 2550 KONTICH - 03/457.51.25

UN LOGICIEL PROFESSIONNEL DEVELOPPE POUR UN USAGE INDUSTRIEL DANS LES SECTEURS SUIVANTS: ARCHITECTURE, CONSTRUCTION CIVILE, ELECTRONIQUE ET TECHNOLOGIE, INSTALLATIONS TECHNIQUES ET ELECTRIQUES, TOUTES LES APPLICATIONS DE SHEMAISATION ET GRAPHIQUES GEOMETRES.

TROIS DIMENTIONS, PERSPECTIVES ET COUPES EN COULEURS. INTERACTIF AVEC DBASE ET LOTUS. EN DEUX JOURS, VOUS DEVEZ UN PROFESSIONNEL DE L'UTILISATION D'ARKEY. POSSIBILITE D'EXTENSION ET INTERACTIF AVEC LE PUISSANT SYSTEME ARCOS, ET VICE-VERSA. POSSIBILITE DE CREER UN RESEAU D'UN NOMBRE INDETERMINE D'ARKEY OPTIONS DISQUE DUR ET PLOTTER.

FULL COMPATIBLE ATARI 520 & 1040 ST



Red Rat Software

ACACIA MICRO

NOUS IMPORTONS:

TECHNICOLOR DREAM 1695 FB. ***

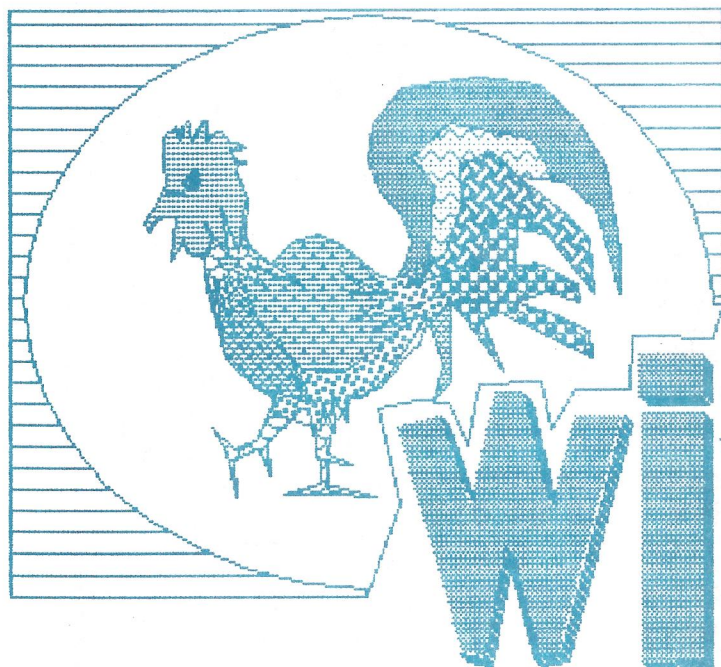
ET ET LES NOUVEAUX JEUX D'ARCADE SUR DISQUETTES:

WAR-COPTER	_____	795.FB.
SCREAMING WINGS	_____	795.FB.
ROCKET REPAIR MAN	_____	495.FB.
FREAKY FACTORY	_____	495.FB.

INCROYABLE !?!

C'EST SIGNE ACACIA IMPORT
ET...RED RAT SOFTWARE .

NOUS CHERCHONS DES DEALERS EN BELGIQUE, PRIX PAR QUANTITE
TELEPHONEZ-NOUS/02/217.34.33 OU 067/22.75.61
ACACIA-BOUTIQUE 444 94 RUE DE L'ENSEIGNEMENT 1000 BRUXELLES



* LES MEILLEURS PRIX
EN ATARI
8 ET 16 BITS

* IMPORT DE PERIPHERIQUES SPECIAUX
DIRECTEMENT DES U.S.A.

* ASSISTANCE "CLUB"

* COURS D'INFORMATIQUE

* NOMBREUSES REVUES DISPONNIBLES

-5% SUR TOUT LE MATERIEL
SUR PRESENTATION DE CETTE
ANNONCE ACACIA-RUN !!!
JUSQU'AU 15 OCTOBRE 86

WALLONIE INFORMATIQUE

34, CHAUSSEE DE CHATELINEAU
6080 MONTIGNIES SUR SAMBRE
071/35.87.40