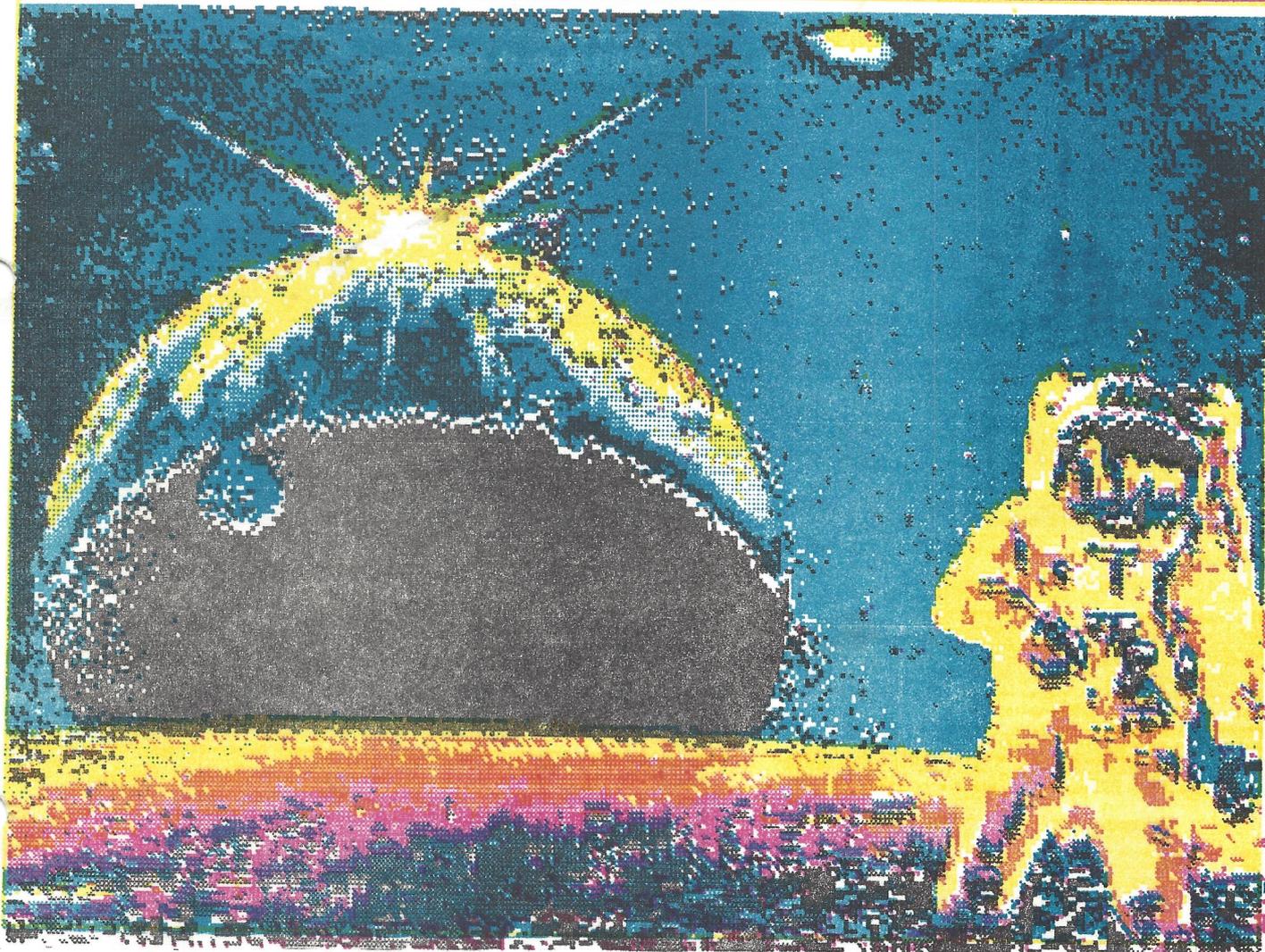


ATARI

ATARI REVUE CAHIERS DES UTILISATEURS
DE FRANCOPHONIE



BANK-STREET FIN / CAD 3D SUR ST
ANALYSES SOFTS XL-XE / Gfa BASIC ST
LISTINGS 8 Bits / "LA" PROTECTION !
LANGAGE MACHINE 6502 ... ETC...

MENSUEL

NUMERO 7

DECEMBRE 86-JANVIER 87

PRIX DE VENTE EN LIBRAIRIES: BELGIQUE: 140 FB. FRANCE 35 FF.
SUISSE 9 FS.

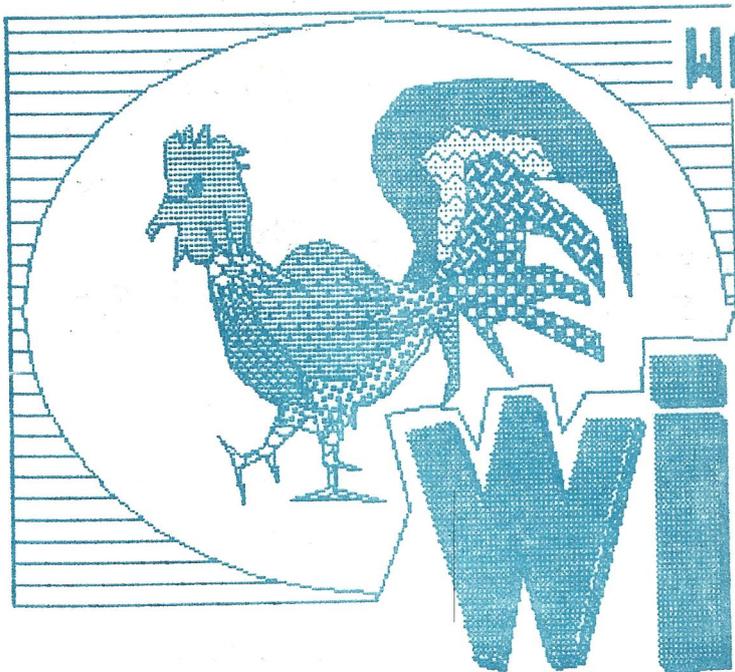
EN EXCLUSIVITE

ACACIA MICRO



modulateur VHF pour ST
MONTEZ VOTRE ST SUR TELEVISION
***** 6498 Fb monté *COULEUR*

compatible TOUS modèles ST.
067/21.44.41 * 02/217.34.33



WALLONIE INFORMATIQUE

- * 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.

WALLONIE INFORMATIQUE 071/32.49.36
34, CHAUSSEE DE CHATELINEAU
6880 MONTIGNIES SUR SAMBRE

acacia pub
(c) Jan 1987
067/21.44.41

ACACIA SOCIETE COOPERATIVE.

=====

COMITE DE REDACTION D'ACACIA-RUN(c)

=====

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

=====

DIRECTION DE LA REDACTION:

Jean-Jacques MEERT, Ruddy DE GRAER.

Avec la collaboration de: Emmanuel H.de Broux, Dimitri Drochmans,
J-L. Ruland, Manuel Bousmanne,

listings 8 bits de: Freddy Ronveaux et J-J Meert.

Secrétaire de rédaction: Véronique Chapelain,

EDITEUR RESPONSABLE:

J-J.MEERT, Siège Social

N°1 bis, rue du Géant, 1400 NIVELLES, Tél 067/21.44.41 ouvert de
10 heures à 13h. et de 14h à 18h. fermé dimanche et lundi

REDACTION: 1 bis, rue du Géant 1400 NIVELLES, TEL: 067/21.44.41.

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:*****

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

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

02/217.34.33

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).

TABLE DES MATIERES.

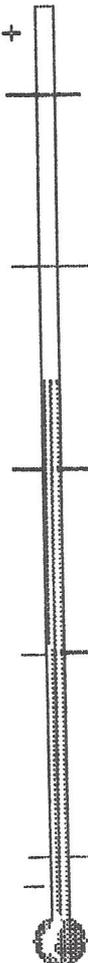
RUBRIQUE	PAGE N°
LE THERMOMETRE D'ACACIA	4
BANK-STREET MUSIC FIN	6
CAD-3D SUR ST	10
DES SOFTS XL/XE	12
GFA BASIC SUR ST	15
LES PROGRAMMES D'ACACIA 7	18
PROTEGEZ VOS PROGRAMMES XL/XE	21
LISTINGS XL/XE	23
LANGAGE MACHINE 6502	35



LE THERMOMETRE D'ACACIA.

Vous poussez certainement un OUF ! sonore de voir apparaître votre revue préférée chez votre libraire. Et vous cher ami abonné, quelle patience, de nous avoir attendu sans récriminations aucune !

Hé bien voilà, nous sommes toujours là, et plus forts que jamais, plus motivés que jamais, et ce pour diverses raisons.



Pour la première fois, dans ces colonnes du "thermomètre", je ne me plaindrai pas du manque d'activité de nos lecteurs. Cette fois, c'est bien parti, jamais nous n'avons reçu autant de programmes et d'articles à faire paraître dans ACACIA RUN. Et c'est bravo à vous tous. Messieurs de Broux, Leriche, Galle, Moreaux, Ronvaux, Bousmanne, Op de Beeck, Drochmans, Kraemer, Ruland, Lorgeoux, Hermant, Bauwens, ... j'en passe et des meilleurs, milles excuses à ceux que j'oublie de citer... Enfin, les plus timides se montrent, enfin nous avons vraiment l'impression d'avoir réuni une super équipe. Mais combien de fois n'avons nous pas entendu :

- Mais, ce que j'écris comme programmes, mais ça ne vaut rien ! Les autres font mieux !... Chanson connue, et pourtant, quelle richesse les enfants ! MERCI à tous ! pour votre fidélité ! Nous ne vous décevrons pas !

Oui, mais - " et le retard hein ?!?"

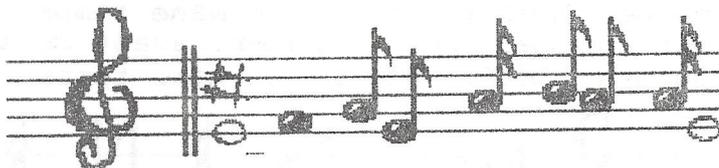
Mais l'explication est simple, nous avons déménagé toutes nos affaires, dans un centre ACACIA mieux équipé, et surtout plus confortable que le GARAGE que nous utilisions jusqu'alors, et ce après une arrière-cuisine ! OUI, OUI, vous avez bien lu ! Nous n'osions pas vous le dire mais nous avons commencé dans une arrière-cuisine ! Et au moment où j'écris ces lignes, je me demande encore avec inquiétude QUAND aurons nous notre raccordement électrique, qui nous permettra d'imprimer la revue ? Nous avons besoin d'au moins 5000 Watts et dès que la photocopieuse est en service les plombs "pètent" aussi sec ! Nous dépendons de tellement de gens pour ce raccordement... ouverture du trottoir, installations de coffrets, les emm. des compagnies de contrôle sécurité et tout le bataclan ! Bref, c'est pas la joie pour tout. J'ose espérer que vous nous pardonneriez ce retard, mais il n'y a pas d'autres raisons, c'est bien simple !

Peut-être nous rattraperons-nous, mais pas au risque de perdre en qualité ! (vous remarquerez nos premières PHOTOS d'écran tramées dans la revue !) De toutes façons, pour nos abonnés, ils sont maintenant près de cent, pas d'inquiétude hein ! 12 c'est 12 ! Mais le terme de "mensuel" est un peu surfait, oui on sait !! Ha ! si seulement nous avions un partenaire imprimeur aussi passionné que nous, et prêt à prendre les mêmes risques que nous !

JiJi 'M'

THE BANK STREET MUSIC WRITER (SUITE ET FIN).

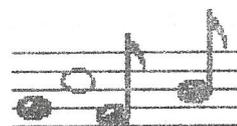
DE DIMITRI DROCHMANS 15 ANS.
L'OUPOIGNE/BELGIQUE.



d) CHOIX DES NOTES

Chaque note apparaîtra là où se trouve la flèche. Pour la diriger, on utilise les quatre flèches.

- Pour une ronde, on utilise la touche '1'
- Pour une blanche, on utilise la touche '2'
- Pour une noire, on utilise la touche '4'
- Pour une simple croche, on utilise la touche '8'
- Pour une double croche, on utilise la touche '6'
- Pour une triple croche, on utilise la touche '3'



Chaque type de note suit la relation : une ronde dure deux fois plus qu'une blanche et ainsi de suite jusqu'à une double croche qui dure deux fois plus qu'une triple croche.

e) VARIANTES

- Pour un triplet, appuyer sur la touche 'T' (avant la note)
- Pour un bémol, appuyer sur la touche 'F' (avant la note)
- Pour relier deux notes, c'est-à-dire que l'ordinateur enchaînera directement sur la deuxième note reliée sans marquer un temps d'arrêt (très bref) après la première : poussez sur la touche "/".
- Pour les pauses et soupirs, appuyer sur la touche 'R'
- Le temps d'une pause correspond à la touche '1'
- Le temps d'1/2 pause correspond à la touche '2'
- le temps d'un soupir correspond à la touche '4'
- Le temps d'1/2 soupir correspond à la touche '8'
- Le temps d'1/4 soupir correspond à la touche '6'
- Le temps d'1/8 soupir correspond à la touche '3'



- Pour l'apparition d'un point après la note, appuyer sur la touche '.' (avant d'appuyer sur la note).
- Pour accentuer le volume des notes (dans la partition), appuyer sur la touche < (crescendo).
- Pour diminuer le volume des notes (dans la partition), appuyer sur la touche > (decrescendo).

N.B. : Pour se référer à la notation musicale, il est préférable de se renseigner, étant donné que l'explication serait trop longue pour le nombre de pages que nous consacrons à cet article (de plus, l'incompétence de l'auteur en notation musicale est flagrante).

BANK STREET MUSIC FIN...

Pour un dièse, appuyer, avant de sélectionner la note, sur les touches 'SHIFT' et '3' en même temps.

Pour une bécarré, appuyer, avant de sélectionner la note, sur les touches 'SHIFT' et 'N' en même temps.



Il est possible de combiner certaines de ces fonctions dont la liste figure ci-après :

- Triplet
- Bémol ou Dièse ou Bécarré
- Relier deux notes
- Point après la note

Pour séparer deux groupes de notes (mesure), appuyer sur la touche 'B'.

f) CHOIX DE L'ONDE SONORE POUR CHACUNE DES QUATRE VOIES

Ici se présente l'innovation dans ce programme. Tel un synthétiseur, l'ordinateur permet de créer sa propre onde sonore (malheureusement, les possibilités des XL/XE, au contraire de la série ST, ne permet pas de définir le timbre. Dommage ...).

Attention ! Toutes ces fonctions du chapitre III, y compris celle-ci, vous ne pouvez y accéder qu'en choisissant les fonctions 'NEW PIECE' ou 'EDIT' du menu principal.

Pour choisir cette onde, donc, d'abord appuyer sur la touche 'OPTION'. Une fois cela fait, vous verrez apparaître un nouveau menu ('PLAY OPTIONS'). Pour choisir parmi les quatre fonctions du menu appuyer sur les flèches "haut" ou "bas" et puis 'RETURN'. Le choix des ondes correspond à la fonction 'TONE SHAPE'. Dès lors, vous verrez apparaître l'onde de chaque voie à l'écran. Pour changer de voie, appuyer sur la touche 'V'. Pour changer la partie de l'onde à définir, appuyer sur les flèches "gauche" ou "droite" (sans CONTROL). Il existe six parties déterminant une onde, appelée aussi enveloppe :

- "VOLUME" : le volume
- "ARTICULATION" : la durée de l'onde
- "PEAK" : la hauteur de l'attaque
- "ATTACK" : la durée de l'attaque
- "DECAY" : le déclin
- "RELEASE" : le maintien



Un article a été consacré à la réalisation d'une enveloppe sonore dans une étude de J.J. MEERT, aux pages 14 et 15 de l'ACACIA-RUN n°1. Pour changer les caractéristiques de chaque partie, appuyer sur les touches > et < .
 Pour sortir de 'TONE SHAPING OPTIONS', appuyer sur la touche 'ESC'.

g) CHOIX DU TEMPO

Choisir la fonction 'tempo' du menu 'PLAY OPTIONS'. Pour changer ce tempo, appuyer sur les touches > et < en sachant que :
 - Plus vous pousserez sur <, plus le tempo sera lent.
 - Plus vous pousserez sur >, plus le tempo sera rapide.

Une fois le choix effectué, pousser sur 'RETURN'.
 Pour sortir de cette fonction, pousser sur 'ESC'.

h) POUR JOUER DES PARTIES DE VOTRE PARTITION

(Déterminées par les 'STAFFS') :

Une 'STAFF' est délimitée par deux barres (voir "MESURE").
 Choisir dans le menu 'PLAY OPTIONS' la fonction 'PLAY STAFFS'.
 Ensuite se servir des flèches "haut" et "bas" (sans CONTROL).

'START PLAYING' : taper votre numéro de staff de départ
 'STOP PLAYING' : taper votre numéro de staff de fin
 'TOTAL STAFFS' : taper votre numro de staffs total à jouer



i) POUR DEFINIR LE MODE DE DEFILEMENT DES NOTES

Il existe deux modes de défilement des notes : le mode 'FULL' et le mode 'HALF'.
 Tout d'abord, sélectionner dans le menu 'PLAY OPTIONS' la fonction 'SCROLL TYPE' : vous verrez alors apparaître le menu composé des deux modes de défilement.

1) Le mode 'FULL' : lorsque l'ordinateur exécutera une partition, il jouera votre air sur les deux portées existant à l'écran.

2) Le mode 'HALF' : lorsque l'ordinateur exécutera une partition, il jouera votre air sur une des deux portées (celle du bas), l'autre portée servant à inscrire les notes jouées précédemment.
 Donc, une fois la portée du bas jouée, celle-ci viendra se placer dans la portée du haut, c'est clair ?

Une fois votre mode de défilement choisi, vous retrouverez le menu 'PLAY OPTIONS'.

ET POUR SORTIR DU MENU 'PLAY OPTIONS', APPUYEZ SUR LA TOUCHE 'ESC', ET VOUS RETROUVerez LA PARTITION TANT AIMEE...

BANK STREET MUSIC FIN...

j) POUR COPIER DES PARTIES DE PARTITION

Se mettre en mode d'édition de partition, ensuite appuyer en même temps sur les touches 'CTRL' et 'C'.

1) Choix des voies : vous avez la possibilité de copier d'une voie à une autre, d'une voie à cette même voie, ou bien de toutes les quatre voies d'un endroit de votre partition.

Procédure :

Choisir parmi les trois modes de copie, à savoir :

'WITHIN-VOICE' : copie d'une voie X à cette même voie X d'un endroit à un autre de votre partition.

'VOICE-TO-VOICE' : copie d'une voie X à une voie Y d'un endroit à un autre de votre partition.

'ALL-VOICES' : copie de toutes les quatre voies d'un endroit à un autre de votre partition.

2) "WITHIN VOICE" : une fois cette fonction choisie, placez le curseur (flèche) à l'endroit de la partition du début de votre morceau à copier, ensuite pressez "S". Ensuite, placez le curseur à l'endroit de fin du morceau à copier, ensuite pressez "E". Ensuite, placez le curseur à l'endroit de départ de votre copie de morceau, puis pressez "D". Vous retrouverez ensuite l'édition de partition.

3) "VOICE-TO-VOICE" : une fois cette fonction choisie, entrez (flèches "gauche" et "droite") la voie d'origine, c'est-à-dire celle qui doit être copiée, ensuite pressez "RETURN". Ensuite, répéter les mêmes opérations que pour "WITHIN VOICE". Ensuite, choisissez la voie de destination, c'est-à-dire celle dont une partie sera la copie de celle choisie initialement. Répéter ensuite l'opération du 2 qui consiste à placer le curseur à l'endroit de départ de votre copie de morceau, puis pressez 'D'.
OUF !!

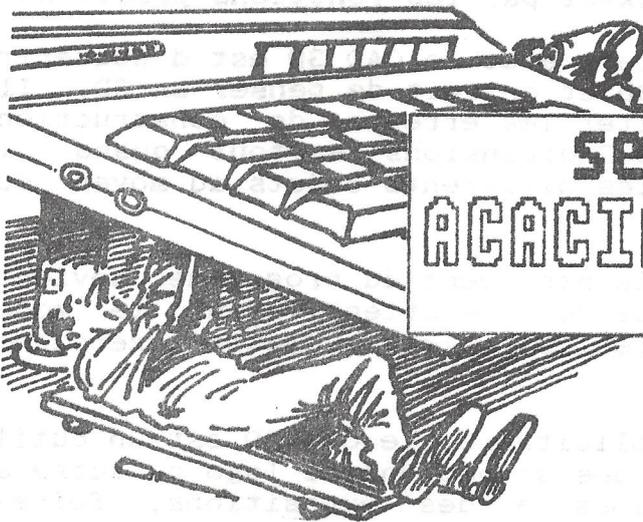
4) "ALL VOICES" : cette fonction est la même que le n° 2, excepté qu'ici, il est possible de copier toutes les voies en même temps. Toutes ces trois fonctions trouvent leur utilité dans la transposition d'un air qui doit se jouer plusieurs fois dans une partition.

Remarque : Il existe une autre démarche, que tout musicien (Mille excuses, je n'en suis pas un) connaît ; ce sont les deux barres verticales suivies de deux points (Veuillez à nouveau excuser le vocabulaire assez simpliste).

Cette procédure permet de répéter un morceau qui se trouve entre ces doubles barres. Elles se placent comme suit :
Pressez 'SHIFT' et '9' (en même temps) pour signaler à l'ordinateur le début de votre morceau à répéter.

Pressez 'SHIFT' et '0' (en même temps) pour signaler à l'ordinateur la fin de votre morceau à répéter.
 Pour les finales (le morceau final du premier passage sera différent de celui joué au second), pressez 'SHIFT' et '[' (en même temps) pour la première finale, ensuite pressez 'SHIFT' et ']' (en même temps) pour la deuxième finale.
 Ceci a l'avantage d'économiser beaucoup de place en mémoire. Pour les ataristes un peu avertis, ceci correspondrait plutôt à la fonction GOTO.

Voilà, ceci clôture enfin ce descriptif. Pour en savoir plus, achetez donc cette merveille de création musicale...



service technique +
ACACIA STATION SERVICE
 02/217.34.33

ECHANGE PROGRAMMES SUR ST
 CONTACT: LUIGI PEDROTTA
 067/21.85.43 APR. 17 H.

ne faites pas de votre BOULOT un BOULET
 ACACIA COMPUTER CENTER
 DES PROGRAMMES PME & COMMERCE

QUI VEUT FAIRE DES ESSAIS DE COMMUNICATIONS MODEM AVEC ACACIA RUN ??? SUR ST OU AUTRES XL/XE...
 NORMES 1200/75 BAUDS
 CONTACTEZ NOUS AU 067/21.44.41

ACACIA ATARI EURO CLUB FRANCOPHONIE
 FAITES VOUS MEMBRE POUR 1987---750 FB--- NOUS AVONS DES TAS DE SERVICES A VOUS RENDRE---SERVICE DE DOCUMENTATION, TRUCS, ASTUCES, PROGRAMMATION, REUNIONS TOUS LES 15 JOURS. LA NOUVELLE CARTE DE MEMBRE EST ARRIVEE DEMANDEZ-LA !!! 067/21.44.41 <<<<

LE CAD 3D POUR ATARI 520ST+

J.L. RULAND
GRAPHISTE

La particularité majeure du CAD 3D (*) est la simplicité de création d'objets (ou de parties d'objets) grâce aux fonctions SPIN et EXTRUDE : SPIN pour le dessin d'objets arrondis et EXTRUDE pour les autres.

Certains objets déjà en mémoire permettent de visualiser la simplicité de construction de ceux-ci par les fonctions précitées.

Le plus difficile au premier contact avec le CAD 3D est d'acquérir une bonne vision de l'espace en 3D et en fait de penser en 3D. Il est en effet primordial pour éviter les erreurs de construction d'avoir une vision claire de ces 3 dimensions (surtout quand il s'agit par la suite d'éclairer les différents objets au moyen du ou des spots (max 3)).

Une fois cette vision acquise, le maniement du programme devient aisé (il est toutefois recommandé de lire attentivement le mode d'emploi et de s'astreindre à réaliser les quelques exercices préconisés par celui-ci).

Pour ma part, en utilisation publicitaire, le CAD 3D est un outil rapide et efficace pour réaliser des animations de logo ou autre à l'intérieur de slide show destinés à des expositions, foires commerciales, magasins, etc.

Il est également très utile pour visualiser rapidement le meilleur point de vue possible dans une composition en 3D sans avoir à redessiner celle-ci.

L'ANIMATION

La vitesse de défilement des images est différente suivant le procédé utilisé. Le plus lent est sans doute le PRG ANIMATE compris dans la diskette CAD 3D. La vitesse est tributaire de la complexité du dessin et du nombre d'objets à animer. Mais on peut également se servir d'un RAM DISK ou d'un disque dur auquel cas, le mouvement est alors très rapide. On peut alors sauver des images 10° par 10° sans sentir de rupture lors du défilement de celles-ci.

Outre les rotations d'objets dans toutes les directions, la fonction ZOOM offre la possibilité de réduire l'objet à un point ou au contraire de l'agrandir très fort. Cette fonction ZOOM est couplée à une modification du point de vue (facultative).

Il serait trop long d'expliquer ici toutes les possibilités du CAD 3D, mais on peut encore citer le déplacement d'objets en groupe d'objets sur l'écran (dans toutes les directions) en se servant des vues face-arrière-dessus-dessous-gauche-droite; la "fabrication" d'un objet à partir d'autres objets combinés (JOIN); l'impression d'un dessin sur un objet (STAMD); la sélection des objets qui doivent apparaître à l'écran sans toutefois effacer les autres, etc...

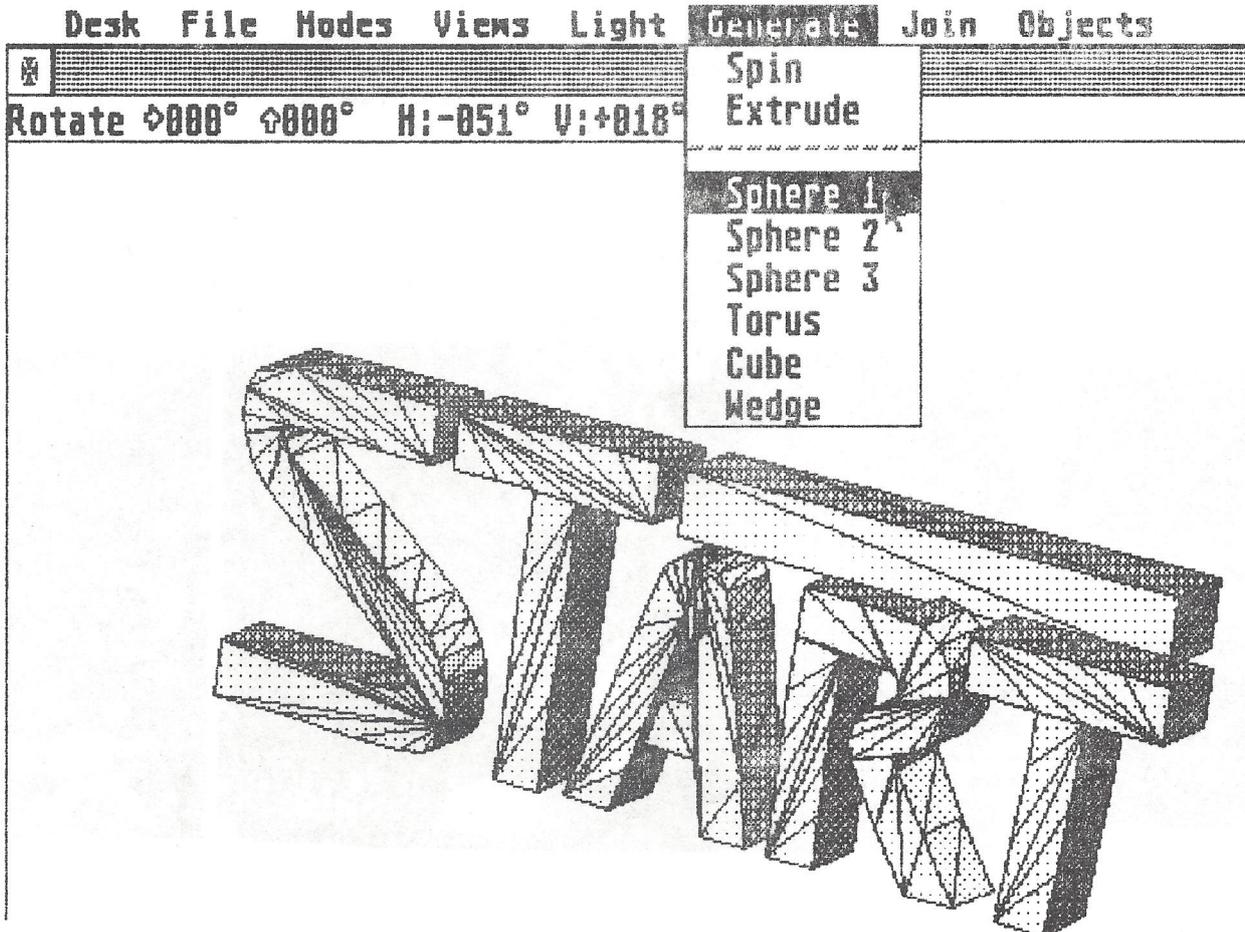
En résumé, le CAD 3D est à la fois simple à utiliser et permet des réalisations autrefois réservées à des ordinateurs très couteux et à des programmeurs avertis. Sa compatibilité avec NEOCHROME et DEGAS en fait un outil performant et rapide qui s'adresse à tous ceux qui désirent avoir accès à la possibilité de travailler graphiquement dans les 3 dimensions.

(*)

CAD 3D CHEZ ANTIC SOFTWARE.

ENCORE UN SUPERBE PRODUIT DE MONSIEUR HUDSON. L'AUTEUR DU CELEBRE "DEGAS" ET DU FANTASTIQUE "DEGAS ELITE" CHEZ BATTERIES INCLUDED. TOUS CES PROGRAMMES SONT DISPONIBLES CHEZ "ACACIA ATARI CENTERS" ET CHEZ LES BONS SPECIALISTES "ATARI"...

(NDLR)



DES SOFTS ET DES MACHINES POUR XL/XE...

DE DIMITRI DROCHMANS DE LOUPOTISNE BELGIQUE.
 PHOTOS: OPTIQUE "JEAN-MICHEL", RUE DU BEANT 1400 NIVELLES.

A) WORLD KARATE CHAMPIONSHIP

=====

Comme son nom l'indique, ce jeu est une simulation de karaté qui, il faut bien le dire, est très réussie pour une version huit bits. On voit bien que les auteurs se sont un peu cassé la tête pour créer un des rares jeux de karaté pour XL/XE.

Les décors, qui vous emèneront un peu partout dans le monde (de NEW-YORK à TOKYO en passant par ATHENES...), sont vraiment somptueux; les coups sont très bien recréés: il est possible de taper avec les pieds, les poings, en suspension, en retournement,...

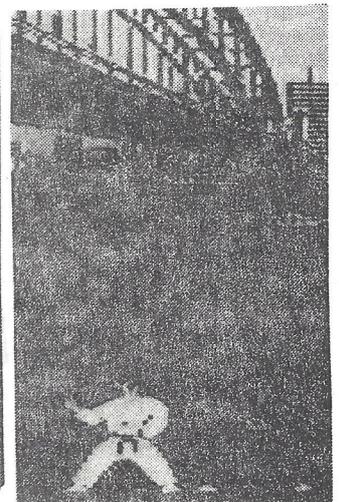
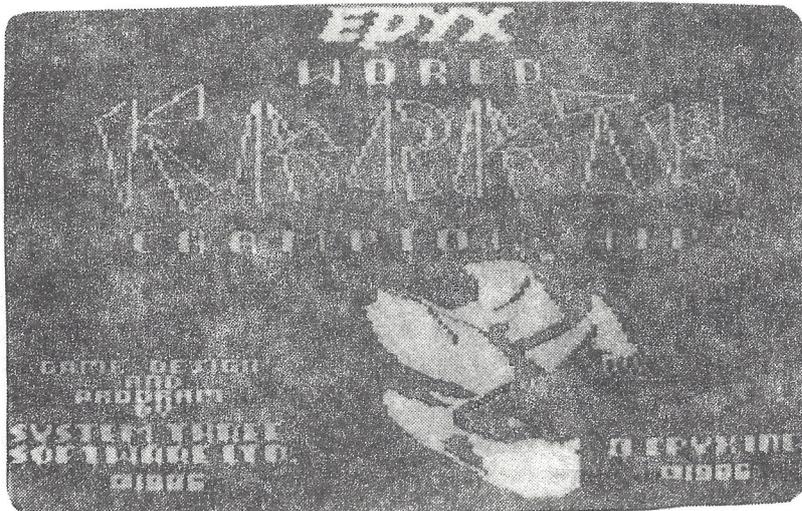
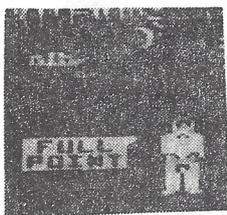
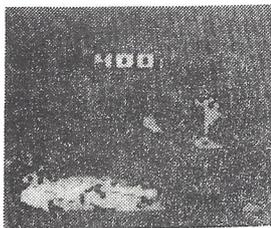
On a même poussé le réalisme jusqu'à l'arbitre qui juge de la beauté et de la force de vos coups, vous accordant un demi ou un point entier.

Le but du jeu, lorsque l'on joue contre l'ordinateur, est d'obtenir deux points (lampes qui s'allument en haut à gauche de l'écran). Chaque coup, suivant sa difficulté, vous octroie plus ou moins de points (ex: 100 Pts pour un coup de pied dans le genou, 1000 Pts pour un coup de pied retourné dans la figure).

Ce qui est surprenant, ce sont les sons digitalisés de la chute du corps dans les graviers, ainsi que le cri poussé par les combattants lorsqu'ils reçoivent un coup de poing bien placé ... la ou je pense ! ...

Une fois mort, tapez vos initiales là où s'inscrivent vos points et votre ceinture.

En resumé, un très bon jeu, tant sur le plan graphique que sonore (la musique du debut en est un très bon exemple), qui ravira tous les fous d'arts martiaux.



B) RACING DESTRUCTION SET. (C) EGA 1986

=====

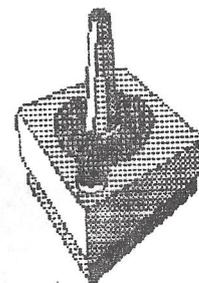
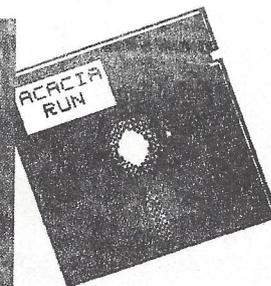
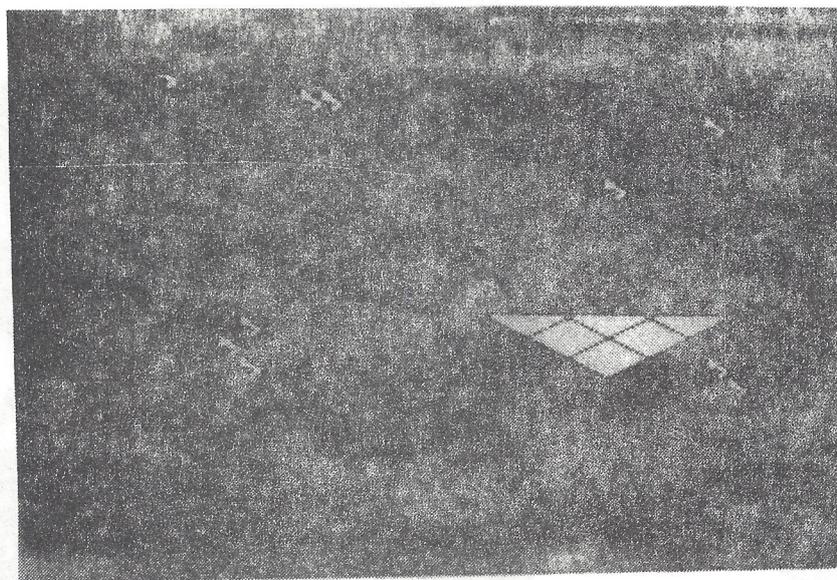
Voici un "jeu d' bagnoles" un peu différent des habituels 'pole position' et 'pitstop'. Ce logiciel ne s'adresse donc pas aux passionnés des grands prix aux lignes régulières. Par contre, les fanas du stock-car y trouveront largement leur compte. Ce logiciel permet de créer vous-même des circuits (Electronics arts est l'une des rares firmes à développer ce genre de soft, pourvu que ça dure...), mais il en existe déjà sur la disquette d'origine.

La vue est aérienne et la course peut être jouée contre l'ordinateur. Les pistes sont en mauvais état: dos d'anes, gravite, absence de lignes droites, revêtement changeant continuellement du goudron au verglas,... sont au menu pour vous rendre la vie dure.

Au début, choisissez votre véhicule parmi un nombre assez impressionnant: de la F1 à la voiture lunaire (eh oui!), tout y est. Et vous avez même la chance de pouvoir armer votre bolide, ceci étant évidemment destiné à descendre vos adversaires.

Lors de la construction d'une piste, il est possible, entre autre choses, de placer des virages relevés, des croisements, des trous,... et même de définir l'adhérence au sol. Quant aux voitures, choisissez-en la cylindrée, le type, l'armement, la force de choc,...

Bref, un jeu très amusant et réaliste avec lequel on ne risque pas de se lasser sur-le-champ, tant sa richesse et son originalité vous en meneront mordre la poussière.



acacia - run

DESCRIPTIONS XL/XE

SCREENING WINGS (C) (RED RAT SOFTWARE) 1986

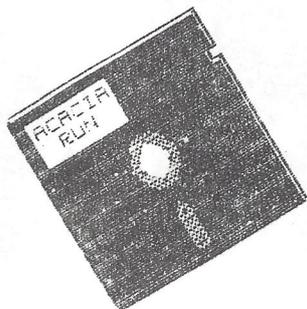
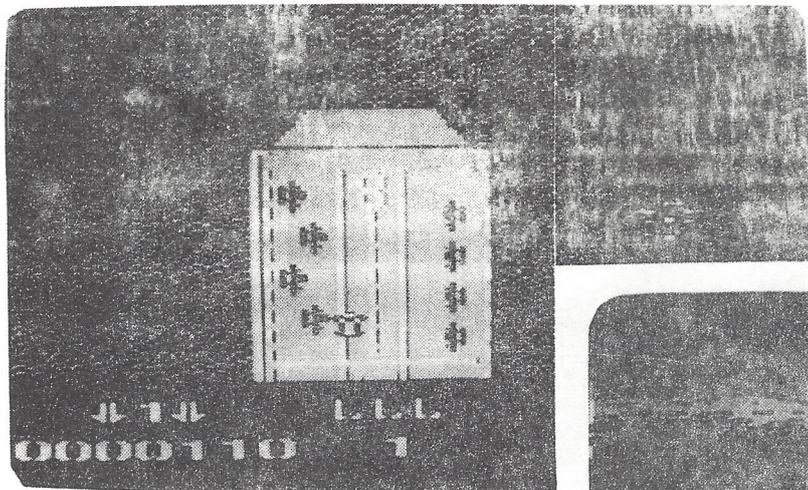
Tout droit sorti du celebre "1942" des salles de jeux des luna-parks, ce jeu n'en reste pas moins captivant pour ceux adorant les combats aeriens. Les graphiques s'inspirent du modele original et la musique est potable, sans plus.

Le but du jeu est, vous l'avez devine, de detruire le plus d'ennemis possible, ceci en restant en vie. Vous démarrez d'un porte-avions, en effectuant un superbe looping. Déjà, les hordes de 'Japs' vous attaquent de toutes parts (et ceci en plein milieu de l'océan pacifique durant la deuxième guerre mondiale). Ensuite, si vous êtes doués, vous atterrirez sur un nouveau porte-avions.

Côté points, les gros appareils vous en rapportent plus que les petits, qui sont plus difficiles à abattre. Ce qui est un peu dommage, c'est le tir automatique qui rend le jeu plus facile.

Une fois mort, tapez vos initiales là où s'inscrit votre score qui, au début, sera peut-être minable, mais pas de problèmes, vous ferez mieux la prochaine fois...

En résumé, un très bon jeu qui ne coûte pas une fortune et qui relance un peu les huit bits au point de vue nouveautés, un peu délaissées jusqu'à présent. (750 FB CHEZ ACACIA ATARI CENTER)



Le Basic GfA : le plus rapide, le plus complet !

DE EMMANUEL H. DE BROUË.

Il y a quelques années, la revue britannique **Personal Computer World** publiait une série de programmes-types permettant d'évaluer la vitesse d'exécution d'un Basic. Ces programmes ont été utilisés pour comparer le nouveau Basic **GfA** d'origine allemande au Basic semi-compilé de **Softworks** et au Basic d'**ATARI**.

Les résultats obtenus donnent un avantage écrasant au Basic **GfA** :

	Temps d'exécution en secondes							
	BM1	BM2	BM3	BM4	BM5	BM6	BM7	BM8
Basic GfA	0.1	0.4	1.0	1.0	1.1	1.7	2.8	0.3
Basic Softworks [1]	0.4	0.6	2.8	3.0	3.0	4.8	8.0	3.8
Basic ATARI [2]	1.0	3.0	5.0	7.0	8.0	14.0	21.0	8.0

[1] Semi-compilé.

[2] Tolérance : 1 seconde au plus.

Remarque : les temps des deux premières lignes sont approximatifs en dépit de la division par 10 du temps mis pour réaliser 10,000 itérations. Mais ils sont suffisamment proches de la réalité pour en tirer des conclusions.

Les temps d'exécution du Basic **GfA** sont environ le tiers de ceux des programmes écrits avec celui de **Softworks**. Il est difficile de croire qu'il soit possible d'en encore améliorer ces temps. Pourtant, on annonce la sortie vers la fin de l'année d'un compilateur du Basic **GfA**. On peut espérer que la vitesse d'exécution des programmes compilés avec **GfA** sera au moins doublée. En fait, ce compilateur aura l'avantage de créer des programmes indépendants qui démarrent dès qu'il sont 'cliqués'.

Il est intéressant de noter la place prise par ces différents dialectes :

Basic d' ATARI	138,944	octets
Basic de Softworks		
- Editeur	51,548	"
- Compilateur	27,274	"
- Logiciel d'exécution	38,722	"
Basic GfA	56,744	"
idem "RUN ONLY"	41,596	"



GFA BASIC ST

Le Basic "RUN ONLY" de GfA permet l'exécution d'un programme mais en interdit l'édition.

On remarque l'extrême compacité du Basic GfA. Il semble que soit vérifié, dans le cas de ce dialecte, le vieux principe qui veut que tout programme bien écrit et performant soit obligatoirement compact.

L'éditeur de GfA ne fait pas appel à GEM. Il a l'avantage d'indenter (quel vilain anglicisme) les routines If ce qui améliore sensiblement l'aspect du code source. Il comprend toute une série de commandes qui sont reprises dans un bandeau en haut de l'écran et qu'il est possible d'appeler avec la souris, ou avec les touches de fonction. La syntaxe est vérifiée jusqu'à un certain point. Les erreurs qui ne sont pas filtrées à l'édition apparaissent vite au moment de l'exécution.

Les caractéristiques de ce dialecte Basic sont :

- l'absence de numéros de lignes. En fait, ces numéros sont interdits;
- l'obligation de n'avoir qu'une instruction par ligne, cette instruction ne pouvant compter que 255 octets, ce qui ne veut pas dire 255 caractères et blancs du fait de la place prélevée par les nombres qui peuvent figurer dans l'instruction.

Le résultat est une extrême clarté du code.

Le guide fourni par Micro Application compte 300 pages et pèse 400 g. Le guide fourni par Heim Verlag en Allemagne compte 500 pages et pèse 900 g. La différence de poids se retrouve dans la différence dans la quantité d'informations fournies. Le guide allemand - écrit en allemand, bien entendu - comporte bien plus d'exemples et de listings de programmes, et est plus didactique.

BIEN DIT 1. DOMMAGE POUR MICRO APPLICATION (NDR)

Par contre, le guide de M-A comporte les informations détaillées concernant les instructions ajoutées à la version 1.0 tandis que le guide allemand a reçu quelques pages supplémentaires en fin d'ouvrage au sujet de ces mêmes instructions. L'idéal est de disposer des deux bouquins, ou alors d'attendre la sortie d'un troisième, en langue anglaise par exemple.

Ce Basic comporte 250 commandes et fonctions. C'est beaucoup et personne ne sera déçu par leur variété et leur intérêt. La seule chose qu'un puriste pourrait regretter est l'absence de fonctions relatives aux matrices. Il est vrai que l'inversion d'une matrice demande pas mal de code. Mais il est vraisemblable que des routines ad hoc seront très vite disponibles.

Il est certain que ce dialecte est une excellente introduction aux langages structurés tels que Pascal, Modula-2 ou C. En effet, les sous-routines sont appelées des 'procedures'. Les fonctions de GEM, autres que celles qui sont incorporées au langage - tel que Alert, Fileselect, etc - sont disponibles sans gros efforts de la part du programmeur.

Les commandes Tron et Troff permettent de déboguer rapidement un programme, les traces pouvant être passées sur imprimante, disent les allemands, mais personne ne dit comment s'y prendre !

Les auteurs du guide allemand publié par Heim Verlag ont trouvés deux défauts à ce Basic : les divisions de nombres entiers (X\Y) et la fonction Mod(ulo) donnent des résultats faux. Ces remarques sont fondées. Ces défauts n'ont pas été corrigés dans la version la plus récente, la 2.0. Mais on peut penser qu'une version corrigée verra bientôt le jour. Le guide allemand montre comment surmonter les défauts constatés qui ne concernent qu'un problème d'arrondis des données avant de procéder aux deux opérations. Rien de grave, en tout cas, ces deux fonctions étant peu utilisées dans la plupart des programmes. Pour ceux qui ne connaissent pas l'utilisation du signe \, l'exemple qui suit sera utile : 3.6\2.4 4\2 2. Le dividende 3.6 est arrondi à 4 tandis que le diviseur est arrondi à 2, d'où le résultat qui lui-même est tronqué de ses décimales. Avec Mod, c'est le reste entier de la division qui est obtenu.

Conclusion : le Basic GfA, entièrement francisé dans la version de Micro Application, est celui attendu par tous les ATARIens travaillant sur ST ou assimilés. Il serait dommage de s'en priver. Son prix : moins de 4,000 francs dans les bonnes maisons. (EHdB)

C'EST SORTI !! ET DISPONNIBLE CHEZ "ACACIA ATARI CENTERS" ET CHEZ LES BONS SPECIALISTES ATARI... ENFIN !

acacia ATARI center

SERA PRESENT A LA

2^e foire de l'informatique
DE N I V E L L E S

salle du WAUX-HALL/GRAND PLACE

DU 5 AU 7 FEVRIER 1987

ATARI COMPUTERS-MOORE PARAGON

LISTING XL/XE

LES TITRES... LES AUTEURS...
ET UN SUPER TRUC...

RUBRIQUE DE JEAN-JACQUES MEERT (C) ACACIA RUN 1986.

Pour commencer, nous avons le plaisir de vous proposer une série de listings destinés à l'enseignement en général. Ils nous ont été envoyés par Monsieur Freddy RONVEAUX, d'Andenne en Belgique. Comme Freddy RONVEAUX le dit lui-même dans son mode d'emploi, ci joint, -"Il espère démontrer par ces quelques programmes BASIC, que les ordinateurs ATARI peuvent être autre chose que des consoles de jeux !" ET BIEN BRAVO, IL Y A REUSSI MAGISTRALEMENT...ndlr. Les listings étant assez nombreux sur la disquette que Mr. Ronveaux nous a fait parvenir, nous avons décidé d'en éditer la totalité en deux numéros d'ACACIA-RUN, la suite et fin donc dans le numéro huit d'A-R. Vous trouverez ci dessous, la totalité du mode d'emploi des utilitaires "enseignement" de Freddy Ronveaux.

Merci enfin à tous les enseignants, lecteurs d'ACACIA-RUN, de nous faire part de leurs remarques et réactions, concernant le magnifique travail de programmation proposé par Mr. Ronveaux.

REM: La disquette que nous avons reçue tournait en DOS 3, tous ces programmes tourneront évidemment aussi en DOS 2 ou 2.5. Le principal, si vous voulez que le programme de présentation :MPASS.BAS démarre automatiquement, et en outre d'un DOS sur votre disquette, vous ferez bien d'y ajouter un AUTORUN.SYS .Qui existe dans le commerce spécialisé ou même chez ACACIA-RUN !

REM: Cet ensemble de programme nécessite un Disk-Drive. En fait, il est écrit pour tourner sur Disk-Drive mais à la limite chaque routine peut être transposée sur K7, avec quelques modifications... Nous vous laissons le soin d'y travailler.

PROGRAMME D'EVALUATION DE FREDDY RONVEAUX:

Programme écrit en BASIC ATARI sous DOS 3, pour le 800/XL. (nécessite un drive 1050) Sur disquette, outre le DOS, nous trouvons :

I	AUTORUN.SYS	: lancement du programme MPASS.BAS.
II	MPASS.BAS	: présentation du programme, demande du mot de passe et menu principal.
III	MENU1.BAS	: gestion du fichier étudiants.
IV	MENU2.BAS	: gestion du fichier questions, réponses.
V	MENU3.BAS	: programme d'interrogation.
VI	MENU4.BAS	: résultats et statistiques.
VII	REOR1.BAS	: réorganisation du fichier étudiants.
VIII	REOR2.BAS	: réorganisation du fichier questions, réponses.

IX INDEX : fichier de données. *NON PUBLIÉ*
 X ETUD : fichier étudiants. *NON PUBLIÉ*
 XI QUERE : fichier questions, réponses. *NON PUBLIÉ*

Les fichiers données

1. INDEX

Contient seulement 3 données numériques :

A = nombre actuel d'étudiants dans le fichier
 B = nombre actuel de questions, réponses dans le fichier
 C = (fixé à 100) donne le nombre
 permis d'étudiants ou de questions, réponses

2. ETUD

fichier étudiants, enregistrement de 52 bytes.

position(s) 1 = drapeau

2 à 17 = nom

18 à 32 = prénom

33 à 52 = informations sur l'interrogation.



3. QUERE

fichier questions, réponses, enregistrements de 210 bytes.

1 à 60 = texte de la question.

61 à 210 = texte des 5 réponses possibles.

Pour une réponse : 1ère position : blanc = mauvaise réponse

B = bonne réponse

29 autres positions : texte de la réponse

Programme BASIC

1. MPASS.BAS Donne une explication rapide du programme et demande un mot de passe (RONV) pour aboutir à un menu principal.

- a. Fichier étudiants. *A COMPOSER*
- b. Fichier questions, réponses *A COMPOSER*
- c. Interrogation
- d. Résultats et statistiques
- e. Fin de programme.

L'appui sur une touche de 1 à 5 permet à l'utilisateur de chaîner les programmes :

1. MENU1.BAS

2. MENU2.BAS

3. MENU3.BAS

4. MENU4.BAS

5. = un NEW et fin du programme.

LISTINGS XL/XE

2. MENU1.BAS - MENU2.BAS

Ces deux programmes vous permettent de gérer respectivement les fichiers étudiants et questions, réponses.

Il vous est possible d'ajouter, de modifier et d'annuler un enregistrement. Une liste complète des enregistrements est possible à l'écran ainsi que le retour au menu principal.

Dans le cas d'ajoute ou de modification, un contrôle de longueur de zone est effectué.

Le fait d'annuler un seul enregistrement provoque automatiquement le déroulement de REOR1.BAS ou REOR2.BAS qui restructure le fichier afin que celui-ci occupe le moins de place possible sur la disquette.

3. MENU3.BAS

Ce programme procède à une interrogation. Le nombre de questions (1 à 10) peut être choisi, le temps de réflexion est de 30 secondes environ et peut également être multiplié par un facteur de 1 à 10.

Il ne reste plus à l'étudiant que d'entrer son numéro d'ordre pour se voir poser le nombre de questions déterminé plus haut et de choisir la bonne réponse parmi les cinq proposées.

Après l'interro, son résultat est affiché et un nouveau numéro d'ordre est demandé.

Pour sortir du programme et retourner au menu principal, il faut entrer @@ en lieu et place du numéro d'ordre.

4. MENU4.BAS

En premier lieu, un choix très important est à prendre :

a) ne pas toucher au fichier étudiants et ainsi pouvoir conserver les résultats des étudiants qui ont déjà participé à l'interro. Ceci afin de permettre aux autres étudiants de passer leur interro.

b) remettre le fichier étudiants en ordre afin de permettre une toute nouvelle interro avec perte bien entendu des résultats précédents.

Le programme vous donne les résultats pour chaque étudiant ainsi qu'une moyenne générale.

Suit une statistique qui reprend dans l'ordre croissant :

a) chaque question posée avec le nombre de fois que celle-ci a été posée

b) le numéro de la bonne réponse et le nombre de fois que chaque réponse a été choisie.

Pour finir, le programme chaîne sur le menu principal.

J'espère démontrer par ces quelques programmes BASIC, que l'ordinateur ATARI peut être autre chose qu'une console de jeux.

N.B. : Il est recommandé de ne jamais employer la touche **RESET** et de sortir du programme par la voie normale pour permettre à l'ordinateur de mettre à jour le fichier **INDEX** et de fermer les différents canaux. Un déroutement de la touche **BREAK** est prévu dans tous les programmes. Le déroutement de la touche **RESET** serait le bienvenu.

Le fait de détruire les fichiers data à savoir **INDEX**, **ETUD**, **QUERE** provoque dès la mise sous tension de l'ATARI une réouverture de ces fichiers. Ceci vous permet de créer ainsi une nouvelle disquette qui pourrait contenir un nouveau questionnaire et fichier étudiants.

REM: ATTENTION INFORMATION IMPORTANTE DE LA REDACTION:

POUR PROTEGER VOS PROGRAMMES VOICI ENFIN LA SOLUTION...



ROUTINE DE PROTECTION:

De Jean-Jacques MEERT, (c) ACACIA RUN 11/86. (ENCORE LUI...)

Essayez ceci comme protection facile de vos programmes BASIC:

```
10 POKE 16,112:POKE 53774,112:REM DÉCONNECTE LA TOUCHE BREAK
20 POKE 580,1: REM FORCE LE PROGRAMME A SE reBOOTer DÈS QUE LA
   TOUCHE RESET EST ENFONCÉE...SALUT LES PIRATES....
```

PLACEZ ICI VOTRE PROGRAMME...

```
32766 V1=PEEK(130)+256*PEEK(131):V2=PEEK(132)+256*PEEK(133)
      :FORV1=V1 TO V2:POKE V1,155:NEXT V1
32767 V1=PEEK(138)+256*PEEK(139)+2:POKE V1,0:SAVE "D:filename":NEW
```

rem: filename= le nom de votre programme (max 8 caractères) à vous de ne pas l'oublier...

L'effet de ces deux dernières lignes est de remplacer toute la table des variables par des retours ligne. SAUVEZ(SAVE) une copie NON PROTÉGÉE de votre programme sur un disque séparé AVANT de faire RUN ! . Lorsque vous ferez RUN, le fichier résultant peut être démarré par RUN mais PLUS LOADÉ NI LISTÉ... !!! Vos ingénieux programmes BASIC sont maintenant protégés des petits yeux hagards et malveillants des pirates du siècle... Mais attention, le programme reste copiable... Hé oui, on ne peut pas tout avoir tout de suite... Mais "Do Not Inquiet", ACACIA RUN à "la contre !" et nous vous en reparlerons avec une clef Hard ...Brrr !

EN TOUT CAS, MERCI A CEUX QUI ECRIVENT DES PROGRAMMES
POUR ACACIA RUN DE NE PAS LES PROTÉGER PAR NOTRE
PETIT TRUC... ÉVIDEMMENT ! SANS QUOI PLUS MOYEN DE S'ENTENDRE !
ET CE NE SERAIT PAS TRÈS HALIN... C'EST DÉJÀ ARRIVÉ ! Hein !?, ça sert à quoi de nous envoyer des listings ...Non listables ??

Bref, voilà une superbe routine que nous tenions en réserve dans nos cartons depuis longtemps, mais la pression se faisant trop forte, nous avons dû lâcher le morceau !

Vient ensuite notre premier programme de RADIO COMMUNICATIONS:

ATARI-CW-TNX V2.3



© JEAN-JACQUES MEERT (C) ACACIA RUN 1986

Un logiciel en Basic qui permet d'émettre en MORSE (C.W) et ce à l'aide d'un ordinateur ATARI huit bits. L'auteur l'utilise depuis quelque temps déjà avec grand succès, même avec décodage par des machines performantes comme TONO ou TELEREADER. Comme déjà dit, ce soft ne permet QUE la transmission, et possède des possibilités illimitées de mémoires pour qui saura comprendre... Pour le décodage proprement dit, il faut utiliser une interface de décodage FSK sur nos ATARI. Nous avons ces plans dans nos archives ainsi que les programmes nécessaires... Nous les publierons plus tard ! Avec un petit exercice à la clé.
Rem: Ce programme permet aussi et bien sur, l'apprentissage du morse, avis à ceux qui veulent passer une licence Oscar November décimétrique ! autre que le 144 Mhz.
Pour la connection de l'ATARI à votre émetteur SSB, il est possible de sortir d'ATARI sur la sortie AUDIO de la prise monitor, borne numéro 3 + masse borne 2, et attaquer directement l'entrée Mike de l'émetteur... MAIS IL Y A MIEUX !.
73 et 51 à tous les 88 à XYL. de 16on57. PSE TNX KKK+

DERNIERE PETITE ROUTINE:

MACHINE A ECRIRE ATARI.

© JEAN-JACQUES MEERT (C) ACACIA RUN 1986



Qui vous permet de transformer votre ATARI en machine à écrire électrique super performante... pas encore un traitement de texte, mais il y a beaucoup à apprendre à la lecture et à l'étude de cette petite routine. Surtout sur les ordres BASIC PUT et GET. Évidemment, il faut au moins disposer d'une imprimante Hein ! Ne fut-ce que la petite 1020 bien sur !

MPASS.BAS

```

10 POKE 65,0:POKE 559,0:TRAP 3040:OPEN #
2,4,0,"D1:INDEX":CLOSE #2
20 POKE 82,0:GRAPHICS 0:POKE 16,64:POKE
53774,64:SETCOLOR 4,12,0:SETCOLOR 2,12,0
:SETCOLOR 1,0,8:OPEN #1,4,0,"K:"
22 POKE 756,204:POKE 752,1:DIM A$(4):IF
PEEK(1791)=255 THEN 150
25 PRINT " Programme d'evaluation."
30 PRINT "+Ce programme vous permet la
gestion des fichiers etudiants,questions
& reponses."
40 PRINT "+ A) Chaque fichier peut etre
liste | l' ecran."
50 PRINT " B) Un enregistrement peut etre
re ajoute, modifie ou annule."
60 PRINT "+Un sous-programme permet de p
rocéder | une interrogation.";
70 PRINT "Le nombre de questions et le te
mps de reponse sont variables."
80 PRINT "+Les resultats des etudiants a
insi qu'une statistique sur les questions
posees"
90 PRINT "sont disponibles | l'ecran."
110 A1=0:POSITION 17,20:PRINT "Mot de pa
sse : ";:POSITION 32,20
120 A=0:GET #1,A:IF A=0 THEN 110
130 A1=A1+1:PRINT CHR$(42);:A$(A1,A1)=CH
R$(A):IF A1<>4 THEN 120
140 IF A$(4)"RONV" THEN 110
150 PRINT "K":POKE 756,224:I=0:GOSUB 300
0:POSITION 2,1:PRINT "Programme d'evalua
tion.";
160 POKE 1791,255:POSITION 3,7:PRINT "1|
|";" ==> Fichier etudiants."
170 POSITION 3,9:PRINT "2|";" ==> Fichi
er questions & reponses."
190 POSITION 3,11:PRINT "3|";" ==> Inte
rrogation."
200 POSITION 3,13:PRINT "4|";" ==> Resu
ltats & statistique."
210 POSITION 3,15:PRINT "5|";" ==> Fin.
":I=20:GOSUB 3000:POSITION 2,21:PRINT "V
otre choix :";
220 A=0:GET #1,A:IF A=0 THEN 220
230 IF A<49 OR A>53 THEN 220

```

```

240 A=A-48:ON A GOTO 250,260,270,280,290
250 GOSUB 3030:RUN "D1:MENU1.BAS"
260 GOSUB 3030:RUN "D1:MENU2.BAS"
270 GOSUB 3030:RUN "D1:MENU3.BAS"
280 GOSUB 3030:RUN "D1:MENU4.BAS"
290 GRAPHICS 0:PRINT "Fin du programme."
:CLOSE #1:POKE 1791,0:NEW :END
3000 POSITION 0,0+I:PRINT "
-----
";
3010 PRINT "I
";
3020 PRINT "
-----
";:RETURN
3030 GRAPHICS 17:POKE 16,64:POKE 53774,6
4:SETCOLOR 0,2,6:POSITION 3,9:PRINT #6;"
LECTURE DISQUE":RETURN
3040 IF PEEK(195)=170 AND PEEK(186)+256*
PEEK(187)=10 THEN 3060
3050 PRINT "ERREUR NO. ";PEEK(195);" A L
A LIGNE ";PEEK(186)+256*PEEK(187):STOP
3060 GRAPHICS 17:POKE 16,64:POKE 53774,6
4:POSITION 3,9:PRINT #6;"OUVERTURE DES":
POSITION 5,11:PRINT #6;"FICHIERS."
3070 CLOSE #2:OPEN #2,0,0,"D1:INDEX":PRI
NT #2;0;"":0;"":100:CLOSE #2:OPEN #3,0
,0,"D1:ETUD":CLOSE #3
3080 OPEN #3,0,0,"D1:QUERE":CLOSE #3:GOT
O 20
    
```

FABRIQUE D'ENCODEUR ?
 COMMANDEZ NOS DISQUETTES
 OU NOS CASSETTES R C R C I R
 037/21.44.41

MENU1.BAS

```

10 POKE 65,0:POKE 559,0:DIM A$(8),B$(52)
,Z$(16):OPEN #1,4,0,"K:":IF PEEK(1791)<>
255 THEN NEW
20 OPEN #2,4,0,"D1:INDEX":INPUT #2,A,B,C
:CLOSE #2
25 GRAPHICS 0:POKE 82,0:POKE 16,64:POKE
53774,64:POKE 752,1:SETCOLOR 4,12,0:SETC
OLOR 2,12,0:SETCOLOR 1,0,8
40 PRINT "K":I=0:GOSUB 7000:POSITION 2,1
:PRINT "Fichier etudiants."
50 POSITION 3,8:PRINT "■ ==> Ajouter."
:POSITION 3,10:PRINT "■ ==> Modifier,a
jouter."
60 POSITION 3,12:PRINT "■ ==> Lister."
:POSITION 3,14:PRINT "■ ==> Retour men
u."
70 I=20:GOSUB 7000:POSITION 2,21:PRINT "
Votre choix : "
80 GOSUB 7100:IF Z<49 OR Z>52 THEN 80
90 Z=Z+48:ON Z GOTO 100,1000,2000,3000
    
```

```

100 OPEN #3,9,0,"D1:ETUD"
105 A=A+1:IF A>C THEN CLOSE #3:GOTO 40
110 PRINT "K":I=0:GOSUB 7000:POSITION 2,
1:PRINT "Etudiant No. ";A
120 RESTORE 8000:POSITION 6,9:PRINT "Nom
:";POSITION 3,13:PRINT "Prenom ":";I=20:
GOSUB 7000
130 B$(1,52)="1
      000000000000000000000000"
150 FOR J=1 TO 2:READ A$,Z1,Z2:GOSUB 710
0
160 IF J=1 AND Z$="" THEN A=A-1:CLOSE #3
:GOTO 40
170 IF J=1 THEN B$(2,17)=Z$:GOTO 190
180 B$(18,32)=Z$
190 POSITION 12,(J-1)*4+9:PRINT Z$:NEXT
J
210 POSITION 2,21:PRINT "
      "":POSITION 8,21:PRINT "
<E>criture / <A>bandon"
220 GOSUB 7160:IF Z=69 THEN PRINT #3;B$:
GOTO 105
230 IF Z=65 THEN 110
240 GOTO 220
1000 IF A=0 THEN GOTO 7260
1005 OPEN #3,12,0,"D1:ETUD":R8=0
1010 PRINT "K":I=0:GOSUB 7000:POSITION 2
,1:PRINT "Modification,annulation etudia
nt"
1020 RESTORE 8000:POSITION 1,9:PRINT "1-
      NOM ":";POSITION 1,13:PRINT "2-Prenom
:";I=20:GOSUB 7000
1030 POSITION 2,21:A$="Numero ":";Z1=10:Z
2=3:GOSUB 7100:TRAP 7290
1040 IF Z$="" THEN 1180
1050 Z9=VAL(Z$):IF Z9<1 OR Z9>A THEN 103
0
1060 R9=0:Z9=Z9-1:Z7=INT(Z9*53/256):Z8=Z
9*53-Z7*256:POINT #3,Z7,Z8:INPUT #3;B$
1070 Z$=B$(2,17)
1075 POSITION 12,9:PRINT "
      "":POSITION 12,9:PRINT Z$:IF R9 THEN RE
TURN
1080 Z$=B$(18,32)
1085 POSITION 12,13:PRINT "
      "":POSITION 12,13:PRINT Z$:IF R9 THEN R
ETURN
1090 R9=0:POSITION 2,21:PRINT "
      "":POSITION 2,21:PRINT "<A>nnuler /
      <1 & 2> pour modifier"
1100 GOSUB 7160:IF Z=155 THEN 1160
1110 IF Z=65 THEN 1170
1120 IF Z<49 OR Z>50 THEN 1100
1130 Z=Z-48:ON Z GOTO 1140,1150
1140 R9=1:A$="NOM ":";Z1=7:Z2=16:GOSUB 71
00:GOSUB 1075:B$(2,17)="
      "":B$(2,17)=Z$:GOTO 1090

```

acacia - run

```

1150 R9=1:A5="Prenom ";Z1=10:Z2=15:GOSU
B 7100:GOSUB 1085:B$(18,32)="
":B$(18,32)=Z$:GOTO 1090
1160 POINT #3,Z7,Z8:PRINT #3;B$:GOTO 101
0
1170 R8=1:B$(1,1)="D":GOTO 1160
1180 IF NOT R8 THEN CLOSE #3:GOTO 40
1200 GOSUB 7030:RUN "D1:REOR1.BAS"
2000 IF A=0 THEN GOTO 7260
2005 OPEN #3,4,0,"D1:ETUD":J=0:Z6=1
2010 FOR Z5=Z6 TO A:RESTORE 8000
2020 IF J<>0 THEN 2040
2030 PRINT "N":I=0:GOSUB 7000:POSITION 2
,1:PRINT "Liste fichier etudiants."
2040 READ A$,Z1,Z2:INPUT #3,B$:Z$(1,16)=
B$(2,17):J=J+1:GOSUB 7210
2050 POSITION 2,4+J:PRINT Z$:POSITION 6,
4+J:PRINT Z$(1,Z4);" ";B$(18,32)
2060 IF J=13 THEN Z6=Z5+1:GOTO 2080
2070 NEXT Z5
2080 I=20:GOSUB 7000:POSITION 9,Z1:PRINT
"<A>bandon / <S>uite":J=0
2090 GOSUB 7160:IF Z5=A+1 THEN 2130
2100 IF Z=65 THEN 2130
2110 IF Z=83 THEN 2010
2120 GOTO 2090
2130 CLOSE #3:GOTO 40
3000 GRAPHICS 17:POKE 16,64:POKE 53774,6
4:SETCOLOR 0,2,6:POSITION 3,9:PRINT #6;"
LECTURE DISQUE"
3010 GOSUB 7030:RUN "D1:MPASS.BAS"
3020 END
7000 POSITION 0,I+0:PRINT "-----"
"-----";
7010 PRINT "I
I";
7020 PRINT "-----"
"-----":RETURN
7030 CLOSE #1:OPEN #2,0,0,"D1:INDEX":PRI
NT #2;A;" ";B;" ";C:CLOSE #2:RETURN
7100 POSITION 2,21:PRINT "
";Z$=""
7110 POSITION 2,21:PRINT A$;"*":Y=0
7120 Z=0:GET #1,Z:IF Z=0 THEN 7120
7122 IF Z=126 AND Y>0 THEN POSITION Z1+Y
,Z1:PRINT " ":Y=Y-1:GOTO 7125
7123 GOTO 7130
7125 IF Y=0 THEN Z$="":GOTO 7155
7128 Z$=Z$(1,Y):GOTO 7155
7130 IF Z=155 THEN RETURN
7140 IF Z<32 OR Z>122 THEN 7120
7145 IF LEN(Z$)=Z2 THEN 7120
7150 Y=Y+1:Z$(Y,Y)=CHR$(Z)
7155 POSITION Z1,21:PRINT Z$;"*":GOTO 71
20
7160 Z=0:GET #1,Z:IF Z=0 THEN 7160
7170 RETURN
7210 Z4=Z2:FOR Z3=Z2 TO 1 STEP -1
7250 IF Z$(Z3,Z3)=" " THEN Z4=Z4-1:GOTO

```

FATIGUE D'ENCODER ?
 COMPRENEZ NOS DISQUETTES
 OU NOS CASSETTES P C R C I R
 067/21.44.41

acacia - run

```

7240
7235 Z3=1
7240 NEXT Z3
7250 RETURN
7260 GRAPHICS 17:POKE 16,64:POKE 53774,6
4:POSITION 0,9:PRINT #6;"AUCUN ETUDIANT
DANS"
7270 POSITION 5,11:PRINT #6;"LE FICHER"
7280 FOR I=1 TO 400:NEXT I:GOTO 25
7290 IF PEEK(195)=18 AND PEEK(187)*256+P
EEK(186)=1050 THEN 1030
7300 PRINT "ERREUR ";PEEK(195);" A LA LI
GNE ";PEEK(187)*256+PEEK(186)
8000 DATA Nom.      : ,10,16,Prenom : ,10,15
    
```



MENU2.BAS

```

10 POKE 65,0:POKE 559,0:DIM A$(8),B$(210
),Z$(60):OPEN #1,4,0,"K:":IF PEEK(1791)<
>255 THEN NEW
20 OPEN #2,4,0,"D1:INDEX":INPUT #2,A,B,C
:CLOSE #2
25 GRAPHICS 0:POKE 82,0:POKE 16,64:POKE
53774,64:POKE 752,1:SETCOLOR 4,12,0:SETC
OLOR 2,12,0:SETCOLOR 1,0,8
40 PRINT "K":I=0:GOSUB 7000:POSITION 2,1
:PRINT "Fichier questions & reponses."
50 POSITION 3,8:PRINT "■ ==> Ajouter."
:POSITION 3,10:PRINT "■ ==> Modifier,a
nnuler."
60 POSITION 3,12:PRINT "■ ==> Lister."
:POSITION 3,14:PRINT "■ ==> Retour men
u."
70 I=20:GOSUB 7000:POSITION 2,21:PRINT "
Votre choix : "
80 GOSUB 7160:IF Z<49 OR Z>52 THEN 80
90 Z=Z-48:ON Z GOTO 100,1000,2000,3000
100 OPEN #3,9,0,"D1:QUERE"
105 B=B+1:IF B>C THEN CLOSE #3:GOTO 40
110 PRINT "K":I=0:GOSUB 7000:POSITION 2,
1:PRINT "Question No. ";B
120 RESTORE 8000:PRINT "↵↵Enonce :":POSI
TION 9,6:PRINT "-----"
-----"
130 PRINT "↵Rep.1 =>":PRINT "↵Rep.2 =>":
PRINT "↵Rep.3 =>":PRINT "↵Rep.4 =>":PRIN
    
```

acacia - run

```

T "4-Rep. 5 =>"
140 I=19:GOSUB 7000:FOR I=0 TO 6:BS(I*30
+1,I*30+30)="
":NEXT I
150 FOR J=0 TO 5:READ A$,Z$:GOSUB 7100
160 IF J=0 AND Z$="" THEN B=B-1:CLOSE #3
:GOTO 40
170 IF J=0 THEN BS(1,60)=Z$:POSITION 9,4
:PRINT BS(1,30):POSITION 9,5:PRINT BS(31
,60):GOTO 190
180 BS(J*30+31,J*30+59)=Z$:POSITION 9,J*
2+6:PRINT Z$
190 NEXT J
200 POSITION 1,20:PRINT "
":POSITION 8,21:P
RINT "Bonne reponse (1 a 5) =>"
202 GOSUB 7160:IF Z<49 OR Z>53 THEN 202
205 Z=Z-48:BS(Z*30+60,Z*30+60)="B":POSIT
ION 0,Z*2+6:PRINT "REP"
210 POSITION 1,20:PRINT "
":POSITION 8,21:P
RINT "<E>criture / <A>bandon"
220 GOSUB 7160:IF Z=69 THEN PRINT #3;BS:
GOTO 105
230 IF Z=65 THEN 110
240 GOTO 220
1000 IF B=0 THEN GOTO 7250
1005 OPEN #3,12,0,"D1:QUERE":R8=0
1010 PRINT "4":I=0:GOSUB 7000:POSITION 2
,1:PRINT "Modification,annulation questi
on"
1015 PRINT "4+1-Enonce":POSITION 9,6:PRI
NT "-----"
1020 PRINT "42-Rep.1":PRINT "43-Rep.2 ":
PRINT "44-Rep.3 ":PRINT "45-Rep.4 ":PRIN
T "46-Rep.5 "
1030 I=19:GOSUB 7000:POSITION 1,20:A$="M
umero:":Z2=3:GOSUB 7100:TRAP 7290
1040 IF Z$="" THEN 1180
1050 Z9=VAL(Z$):IF Z9<1 OR Z9>6 THEN 103
0
1060 RESTORE 8000:R9=0:Z9=Z9-1:Z7=INT(Z9
*211/256):Z8=Z9*211-Z7*256:POINT #3,Z7,Z
8:INPUT #3;B$
1070 FOR J=0 TO 5
1075 IF J=0 THEN POSITION 9,4:PRINT BS(1
,30):POSITION 9,5:PRINT BS(31,60):GOTO 1
083
1080 POSITION 9,J*2+6:PRINT BS(J*30+31,J
*30+59):IF BS(J*30+60,J*30+60)="B" THEN
POSITION 2,J*2+6:PRINT "REP"
1083 IF R9 THEN RETURN
1085 NEXT J
1090 R9=0:POSITION 1,20:PRINT "
":POSITION 2,20:PRINT "<A>nnuler
/ (1 A 6) pour modifier"

```

FRATIGUE D'ENCODER ?
 COMPAREZ NOS DISQUETTES
 OU NOS CASSETTES P C R C I R
 067/21.44.41

acacia - run

```

1095 POSITION 7,21:PRINT "<C>hangement b
onne reponse"
1097 GOSUB 7160
1100 IF Z=155 THEN 1160
1110 IF Z=65 THEN 1170
1115 IF Z=67 THEN 1210
1120 IF Z<49 OR Z>54 THEN 1097
1130 J=Z-49:RESTORE 8000:POSITION 7,21:P
RINT "
1140 R9=1:FOR Z=0 TO J:READ A$,Z2:NEXT Z
1150 IF J=0 THEN FOR Z=0 TO 5:B$(Z*10+1,
Z*10+10)=" ":NEXT Z:GOSUB 7100:
B$(1,60)=Z$:GOSUB 1075:GOTO 1090
1155 B$(J*30+31,J*30+59)="
":GOSUB 7100:B$(J*30+31,J
*30+59)=Z$:GOSUB 1080:GOTO 1090
1160 POINT #3,Z7,Z8:PRINT #3;B$:GOTO 101
0
1170 R8=1:B$(1,3)="%%":GOTO 1160
1180 IF NOT R8 THEN CLOSE #3:GOTO 40
1200 GOSUB 7030:RUN "D1:REORZ.BA5"
1210 FOR Z=1 TO 5:IF B$(Z*30+60,Z*30+60)
=" " THEN 1230
1220 B$(Z*30+60,Z*30+60)=" ":POSITION 2,
Z*2+6:PRINT "Rep"
1230 NEXT Z
1240 POSITION 1,20:PRINT "
":POSITION 8,20:
PRINT "Bonne reponse (1 a 5) =>"
1250 GOSUB 7160:IF Z<49 OR Z>53 THEN 125
0
1260 Z=Z-48:B$(Z*30+60,Z*30+60)="B":POSI
TION 2,Z*2+6:PRINT "B":GOTO 1090
2000 IF B=0 THEN GOTO 7260
2005 OPEN #3,4,0,"D1:QUERE"
2010 FOR J=1 TO B:INPUT #3;B$
2020 PRINT "K":I=0:GOSUB 7000:POSITION 2
,1:PRINT "Question & reponses no. ";J
2030 PRINT "+Enonce ":POSITION 9,6:PRI
NT "-----"
2040 PRINT "+Rep.1 =>":PRINT "+Rep.2 =>"
:PRINT "+Rep.3 =>":PRINT "+Rep.4 =>":PRI
NT "+Rep.5 =>"
2050 I=19:GOSUB 7000:POSITION 9,20:PRINT
"<A>bandon / <5>uite"
2060 FOR I=0 TO 5
2070 IF NOT I THEN POSITION 9,4:PRINT B
$(1,30):POSITION 9,5:PRINT B$(31,60):GOT
O 2060
2075 POSITION 9,I*2+6:PRINT B$(I*30+31,I
*30+59):IF B$(I*30+60,I*30+60)="B" THEN
POSITION 0,I*2+6:PRINT "B"
2080 NEXT I
2090 GOSUB 7160:IF Z=65 THEN J=B:GOTO 21
20
2100 IF Z=83 THEN 2120
2110 GOTO 2090
2120 NEXT J
2130 CLOSE #3:GOTO 40

```

acacia - run

```

3000 GRAPHICS 17:POKE 16,64:POKE 53774,6
4:SETCOLOR 0,2,6:POSITION 3,9:PRINT #6;"
LECTURE DISQUE"
3010 GOSUB 7030:RUN "D1:MPASS.BAS"
3020 END
7000 POSITION 0,I+0:PRINT "
-----
";
7010 PRINT "I
      I";
7015 IF I=19 THEN PRINT "I
      I";
7020 PRINT "
-----
";:RETURN
7030 CLOSE #1:OPEN #2,8,0,"D1:INDEX":PRI
NT #2;A;" ";B;" ";C:CLOSE #2:RETURN
7100 POSITION 1,20:PRINT "
      ";Z$=""
7105 IF J=1 THEN POSITION 9,21:PRINT "
      "
7110 POSITION 1,20:PRINT AS;" @":Y=0
7120 Z=0:GET #1,Z:IF Z=0 THEN 7120
7121 IF Z=126 AND Y=60 THEN 7125
7122 IF Z=126 AND Y>0 THEN POSITION 9+Y-
30*(Y>=30),20+1*(Y>=30):PRINT " ";GOTO 7
125
7123 GOTO 7130
7125 Y=Y-1:IF Y=0 THEN Z$="":GOTO 7155
7128 Z$=Z$(1,Y):GOTO 7155
7130 IF Z=155 THEN RETURN
7140 IF Z<32 OR Z>122 THEN 7120
7145 IF LEN(Z$)=Z2 THEN 7120
7150 Y=Y+1:Z$(Y,Y)=CHR$(Z)
7155 IF Y<30 THEN POSITION 9,20:PRINT Z$
;"@":GOTO 7120
7156 IF Y=30 THEN POSITION 9,20:PRINT Z$
(1,Y):POSITION 9,21:?" @":GOTO 7120
7157 IF Y>30 THEN POSITION 9,20:PRINT Z$
(1,30):POSITION 9,21:PRINT Z$(31,Y);:IF
Y=60 THEN 7120
7158 PRINT "@":GOTO 7120
7160 Z=0:GET #1,Z:IF Z=0 THEN 7160
7170 RETURN
7260 GRAPHICS 17:POKE 16,64:POKE 53774,6
4:POSITION 0,9:PRINT #6;"AUCUNE QUESTION
DANS"
7270 POSITION 5,11:PRINT #6;"LE FICHIER"
7280 FOR I=1 TO 400:NEXT I:GOTO 25
7290 IF PEEK(195)=18 AND PEEK(187)*256+P
EEK(186)=1050 THEN 1030
7300 PRINT "ERREUR ";PEEK(195);" A LA LI
GNE ";PEEK(187)*256+PEEK(186)
8000 DATA Enonce.,60,Rep.1 : ,29,Rep.2 : ,
29,Rep.3 : ,29,Rep.4 : ,29,Rep.5 : ,29

```

FRTIQUE D'ENCODER
 COMPRENEZ NOS DISQUETTES
 OU NOS CASSETTES F C H C I H
 037/21.44.41

acacia - run

```

8 OPEN #1,4,0,"K:"
9 DIM A$(350),B$(8)
10 GRAPHICS 2: ? #6;"*****"
11 ? #6;"* ACACIA-CW-TNX *"
12 ? #6;"***** M e n u *****"
13 ? #6;"*(1) cw atari *"
14 ? #6;"*(2) manipuler *"
15 ? #6;"*(3) message cq dx *"
16 ? #6;"*(4) coordonnees *"
17 ? #6;"*(5) conditions tr *"
18 ? #6;"*(6) message test *"
19 ? #6;"*****"
20 GET #1,X
21 GOSUB 6021
25 GRAPHICS 0:POKE 710,180:POKE 752,1:PO
KE 82,2
26 ? :? " VITESSE DE TRANSMISSION ?"
27 ? :? " MOINS=BIEN:PLUS"
28 ? :? "(2) 6 MOTS
(3) 8 MOTS
(4) 10 MOTS"
29 ? "(5) 12 MOTS
(6) 14 MOTS"
30 ? "(8) 18 MOTS
(9) 20 MOTS"
39 GET #1,G
40 IF G=49 THEN M=65
41 IF G=50 THEN M=42
42 IF G=51 THEN M=29
43 IF G=52 THEN M=23
44 IF G=53 THEN M=19
45 IF G=54 THEN M=15.5
46 IF G=55 THEN M=13
47 IF G=56 THEN M=11
48 IF G=57 THEN M=10
49 IF G=48 THEN M=9.4
50 GRAPHICS 0:POKE 712,184:POKE 710,114
70 DL=PEEK(560)+256*PEEK(561)+4
80 POKE 15398,7:POKE 15399,7
90 POSITION 0,1
100 ? " MOINS=BIEN:PLUS:"
115 POKE 82,0
116 ? "....."
120 ? :? :? " MOINS=BIEN:PLUS"
135 INPUT A$
140 SOUND 0,0,0,0:TRAP 140
150 FOR X=1 TO LEN(A$)
152 ? CHR$(ASC(A$(X,X))+128);
155 IF A$(X,X)="" THEN FOR P=1 TO M:NEX
T P:NEXT X
160 Y=ASC(A$(X,X))
170 RESTORE Y+1000
180 B$="" ":READ B$
190 FOR Z=1 TO LEN(B$)
200 IF B$(Z,Z)="" THEN SOUND 0,30,14,14

```



TA TI TA TI
TA TA TI TA...



RADIO-COMMUNICATIONS-MORSE

acacia - run

```

:FOR P=1 TO M:NEXT P:SOUND 0,0,0,0
210 IF B$(Z,Z)="-" THEN SOUND 0,30,14,14
:FOR P=0 TO M*3:NEXT P:SOUND 0,0,0,0
220 FOR P=1 TO M:NEXT P
230 NEXT Z
235 FOR T=0 TO M*1.5:NEXT T
240 NEXT X
250 ? :? "VOULEZ-VOUS REPETER 'QSM' ?
      (1)=OUI(2)=NON"

```

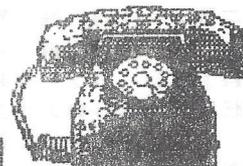
```

260 GET #1,B
270 IF B=49 THEN 140
280 IF B=50 THEN RUN
290 GOTO 260

```

CO-CO-CO-DE-ON...
PSE TNX K +

- 1033 DATA .-.-.-
- 1034 DATA .-.-.-.
- 1035 DATA .-.-.-.-.
- 1036 DATA .-.-.-.-.
- 1037 DATA .-.-.-.-.
- 1039 DATA .-.-.-.-.
- 1040 DATA .-.-.-.-.
- 1041 DATA .-.-.-.-.
- 1042 DATA .-.-.-.-.
- 1043 DATA .-.-.-.-.
- 1044 DATA .-.-.-.-.
- 1046 DATA .-.-.-.-.
- 1047 DATA .-.-.-.-.
- 1048 DATA .-.-.-.-.
- 1049 DATA .-.-.-.-.
- 1050 DATA .-.-.-.-.
- 1051 DATA .-.-.-.-.
- 1052 DATA .-.-.-.-.
- 1053 DATA .-.-.-.-.
- 1054 DATA .-.-.-.-.
- 1055 DATA .-.-.-.-.
- 1056 DATA .-.-.-.-.
- 1057 DATA .-.-.-.-.
- 1058 DATA .-.-.-.-.
- 1063 DATA .-.-.-.-.
- 1064 DATA .-.-.-.-.
- 1065 DATA .-.-.-.-.
- 1066 DATA .-.-.-.-.
- 1067 DATA .-.-.-.-.
- 1068 DATA .-.-.-.-.
- 1069 DATA .-.-.-.-.
- 1070 DATA .-.-.-.-.
- 1071 DATA .-.-.-.-.
- 1072 DATA .-.-.-.-.
- 1073 DATA .-.-.-.-.
- 1074 DATA .-.-.-.-.
- 1075 DATA .-.-.-.-.
- 1076 DATA .-.-.-.-.
- 1077 DATA .-.-.-.-.
- 1078 DATA .-.-.-.-.
- 1079 DATA .-.-.-.-.
- 1080 DATA .-.-.-.-.
- 1081 DATA .-.-.-.-.



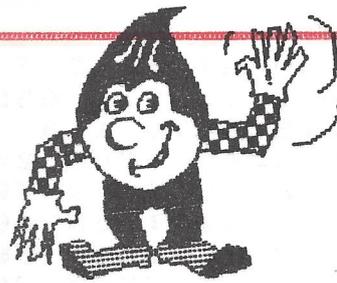
FATIGUE D'ENCODER ?
 COMMANDEZ NOS DISQUETTES
 OU NOS CASSETTES A C A C I A
 067/21.44.41

```

1082 DATA .-. 202012 - RUN
1083 DATA
1084 DATA
1085 DATA .-.
1086 DATA .-.
1087 DATA .-.
1088 DATA .-.
1089 DATA .-.
1090 DATA .-.
1091 DATA .-.
1092 DATA .-.
1093 DATA .-.
1094 DATA .-.
1095 DATA .-.
3000 GRAPHICS 0:POKE 710,180
3005 POKE 82,2
3010 ? " ETUDE DU MORSE VOICI LES LETTRE
S"
3020 ? :? "A=.- H=... O=--- U=
... B=-... I=.. P=-.. W=-
..
3030 ? "C=-.- J=-... Q=-.- X=-..
- D=-.. K=-.- R=-. Y=-.-"
3040 ? "E=. L=-.. S=... Z=-.
F=-.. M=- T=-
G=-. N=-. U=-.-"
3050 ? :? " LES CHIFFRES... "
3060 ? :? "1=-.--- 2=-.--- 3=-.--- 4=
... 5=-.--- 6=-.--- 7=-.--- 8=-.
... 9=-.--- 0=-.---"
3070 ? :? " ET LA PONCTUATION "
3080 ? :? ".=-.--- ,=-.--- ?=-.--- /=-
... '=-.--- (=-.--- )=-.--- :==-
... "
3090 ? "=-.--- +=.-.- *=.-.-
"
3100 ? "APPUYEZ START POUR PLUS DE CODES
OU RESET POUR REINITIALISER"
3104 IF PEEK(53279)=5 THEN SOUND 0,30,14
,15
3106 IF PEEK(53279)<>5 THEN SOUND 0,0,0,
0
3110 IF PEEK(53279)<>6 THEN 3104
3120 ? " "
3130 ? " SIGNES SPECIAUX "
3140 ? :? "TRAIT D'UNION -.-.- - ET 5
HIFT - EXPOSANT = .-.-.- ^ ET SHI
FT * PT EXCLAMAT.= .-.-.- !"
3150 ? "ERREUR = ..... #
RAPPEL = .. .. @
ATTENDRE = .-.-.- %"
3160 ? "SOULIGNER = -.-.-.- ]
COMPRENDRE = .-.-.- [
TX/RX = .-.-.- \";
3161 ? " ET SHIFT +"
3170 ? "FINALE = -.-.- $

PRESSER START"
3180 IF PEEK(53279)<>6 THEN 3180
3190 M=15.5:GOTO 50
3999 GOTO 3999
4000 AS="ENTREZ ICI VOTRE MESSAGE D'APPE
L LIGNE 4000..... PSE T +"
4010 M=15:GOTO 140

```

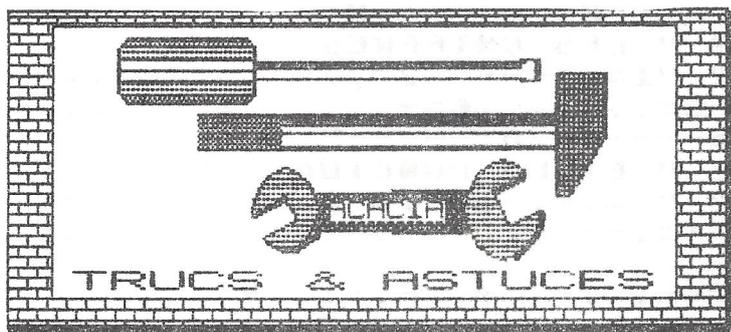


acacia-run

```

5000 AS="ENTREZ ICI VOS COORDONNEES, LIG
NE 5000..... QSL ?"
5010 M=15:GOTO 140
6021 IF X=49 THEN 25
6022 IF X=50 THEN 3000
6023 IF X=51 THEN 4000
6024 IF X=52 THEN 5000
6025 IF X=53 THEN 7000
6030 IF X=54 THEN 7200
6040 GOTO 20
7000 AS="ENTREZ ICI VOS CONDITIONS DE TR
AFFIC LIGNE 7000.....
..... PSE K"
7010 M=15:GOTO 140
7200 REM MEMO
7210 AS="VVV TEST MESSAGE THE QUICK BR
OWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG 12345678
90 END TEST"
7220 M=13:GOTO 140

```



```

0 REM *****
1 REM * ACACIA-RUN ATARI REVUE *
2 REM * PRESENTE UNE ROUTINE QUI *
3 REM * PERMET DE TRANSFORMER VOTRE*
4 REM * ATARI EN MACHINE A ECRIRE *
5 REM * ELECTRIQUE, NECESSITE UNE *
6 REM * IMPRIMANTE. *
7 REM *-----*
8 REM * (C) ACACIA RUN JJM 1986 *
9 REM *****
10 ? CHR$(125):OPEN #1,4,0,"K:"
20 OPEN #2,8,0,"P:"
30 OPEN #3,8,0,"S:"
40 FOR ACACIA=0 TO 1 STEP 0:GET #1,K
50 PUT #2,K:PUT #3,K:GOTO 40

```

FATIGUÉ D'ENCODER ?
 COMMANDEZ NOS DISQUETTES
 OU NOS CASSETTES A C A C I A 
 067721.44.41

MINI MAGAZINE

LE LANGAGE MACHINE SUR UN 800 XL

Par Manuel Bouzard 17 ANS (C) ACACIA RUN 1986

Si vous rêvez de faire des animations graphiques sur un huit bits, si vous êtes passionnés des effets audio, le langage machine va vous venir à point. En effet, l'ordinateur ne comprend que son propre langage et, dans le cas du 800 XL, fonctionne sous l'action d'un microprocesseur; le 6502A. Cette "puce" comporte 56 instructions, sa fréquence est de 1,79 MHZ.

Le langage machine n'est pas si compliqué qu'on le pense (enfin, au premier abord !) et, avant d'aller plus loin, j'en connais certains qui disaient que dans la théorie ça va mais dans la pratique, c'est une autre affaire, on ne sait pas comment s'y prendre !

Pour vous montrer la réelle utilité du langage machine et sa "facilité", tapez ce petit programme et comparez-le avec le deuxième qui a été écrit avec des instructions en basic, vous serez vite étonné(es) de la différence de rapidité.

PROGRAMME 1: FONCTIONNANT SOUS DES INSTRUCTIONS EN LANGAGE MACHINE.

```

10 GRAPHICS 8 : SETCOLOR 2,0,0: SETCOLOR 1,0,15
15 POKE 1536,169: POKE 1537,255
20 FOR A=1538 TO 1615
30 READ B
40 POKE A,B
50 NEXT A
60 DATA 141,208,132,141,248,132,141,32,133,141,72,133,141,112,133,
141,152,133,141,192,133,141,232,133
70 DATA 141,16,134,141,56,134,141,96,134,141,136,134,141,176,134,
141,00,135,141,40,135,141,80,135
80 DATA 141,120,135,141,160,135,135,141,200,135,141,240,135,141,24,
136,141,64,136,141,104,136,141,144,136,141,184,136
90 RESTORE 60: POKE 1616,169: POKE 1617,0
100 FOR A=1618 TO 1695
110 READ B
120 POKE A,B
130 NEXT A
140 POKE 1696,76: POKE 1697,0: POKE 1698,6
150 ? USR(1536)

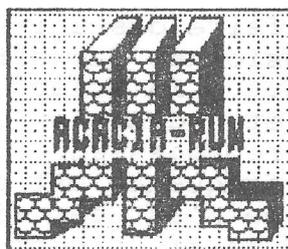
```



PROGRAMME 2: FONCTIONNANT SOUS DES INSTRUCTIONS BASIC.

```

10 GRAPHICS 8: SETCOLOR 2,0,0: SETCOLOR1,0,15
20 FOR A=34000 TO 35000 STEP 40
30 POKE A,255
40 NEXT A
50 FOR A=34000 TO 35000 STEP 40
60 POKE A,0
70 NEXT A
80 GOTO 20
    
```



Après avoir fixé les yeux sur votre écran (je suis sûr de votre étonnement) vous vous demandez de quoi sont constitués ces deux programmes... Eh bien, avant de connaître leur secret, **IL FAUT BOSSEER !** On a rien sans peine (cette feinte est désormais trop connue). (VOIR RUDDY DE GRAER CHEZ ACACIA ... NDLR H* H* !!)

Je m'efforcerai à faire toutes les utilisations du langage machine en y accédant par le basic. Pourquoi ? Parce que certains n'ont pas le logiciel que nous allons utiliser, ensuite, pour le graphisme, certains vecteurs sont déjà initialisés (nous verrons ce que cela signifie plus tard).

Premièrement, il faut savoir que tout ce que vous faites sur votre console est contrôlé par le langage machine. Le basic est un programme en langage machine. Le simple fait d'appuyer sur une touche enclanche les mémoires d'écran etc...

OU SE TROUVE UN PROGRAMME EN LANGAGE MACHINE ? Dans des "POKES" ou plus correctement les adresses mémoire. Qui n'a pas déjà essayé d'écrire dans une adresse une valeur et la relire par un "PEEK"... Il faudra vous habituer à ce genre de situation car, le langage du microprocesseur, ce sont des "POKES"... des "POKES"... encore des "POKES" !

Evidemment, pour avoir certains effets spéciaux, il faut savoir où placer ces valeurs, un peu comme dans une banque, si l'affaire est mal gérée, ça ne marche pas. C'est pour cela que je vous invite à prendre possession d'un excellent ouvrage de références : le fameux "MAPPING THE ATARI" qui est notamment disponible chez ACACIA ATARI CENTERS I et II. (Eh oui, encore des sous, c'est la crise pour tout le monde !). Ce livre indique toutes les adresses possibles et in-imaginables.

Comme dirait Ruddy De Greer : "Pour faire du langage machine, il faut savoir où l'on va, sans ça, on ne fait rien."

Si vous voulez bosser intelligemment, prenez cette phrase comme une devise, une obsession... (décidément Ruddy aurait fait grosse impression chez notre auteur ?!... c'est vrai, c'est pas toujours triste... essayez de lui soustraire quelque chose pour voir ! ndlr)

a suivre ...

PETITES ANNONCES*PETITES ANNONCES*PETITES ANNONCES

REPLISSEZ LISIBLEMENT LA GRILLE CI-DESSOUS, A RETOURNER A: ACACIA-RUN " PETITES ANNONCES ". 1b rue du géant , 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 5 rows.

SIGNATURE (OBLIG.)

ABONNEMENTS

Toutes demandes concernant les abonnements ou l'achat à l'exemplaire sont à adresser à ACACIA_RUN S.C., 1b rue du Géant , 1400 NIVELLES.
Abonnement 12 numeros: 1500.Fb.ttc
Prix au numero:180 Fb.ttc. Frais de port et conditionnement compris.
Prix en librairie:140 Fb.ttc. (attention, 160 Fb à partir du n° 8)
(prix abonnement restera inchangé)

DEMANDE D'ABONNEMENT: 1 an A PARTIR DU NUMERO :.....SVP.

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.