

AMSTRAD CPC AMSTRAD CPC AMSTRAD CPC AMSTRAD CPC AMSTRAD CPC

A
M
S
T
R
A
D

C
P
C

A
M
S
T
R
A
D

C
P
C



A
M
S
T
R
A
D

C
P
C

A
M
S
T
R
A
D

C
P
C

Sommaire ~ Numéro 2

Page 1	EDITORIAL
Page 2	LOGITESTS
Page 3	ASTUCES ~ COMBINES
Page 4	LE COM PRO
Page 5	DEMANDEZ LE PROG.
Page 6	LISTING ~ ROUTINES
Page 7	DIVERS

Une nouvelle rubrique vient de voir le jour dans RUNSTRAD. Il s'agit de DIXHITS, qui sera chargée de classer les 10 meilleurs softs, et ce, dans 2 catégories - JEUX et UTILITAIRES. Si

EDITORIAL

vous désirez participer à cette rubrique, envoyez votre sélection au journal, plus vous serez nombreux et mieux ça sera.

DIXHITS

LES DIX PREMIERS JEUX...

TAU CETI
MERCENARY
LES RIPOUX
STARGLIDER
CRAFTON&XUNK
TOMAHAWK
ZOMBI
WHO DARES WINS II
LEADERBOARD
WIZBALL

LES DIX PREMIERS UTILITAIRES...

THE ADVANCED OCP ART STUDIO
DISCOLOGY 5.1
AMX PAGEMAKER
ASSEMB. DESASSEMB. DAMS
U-DOS
AMX MOUSE
DR-GRAPH. DIGITAL RESEARCH
TASPRINT de SEMAPHORE
GRAPHIC CITY
THE ADVANCED MUSIC STUDIO

Un changement vient de survenir dans la presse informatique. Le mensuel CPC n'est plus. Ce n'est pas vraiment une surprise, la chose avait déjà été plus ou moins annoncé, soit par CPC lui-même, soit par d'autres magazines. Les raisons de ce changement, seraient, d'après certains, une utilisation illégale du logo CPC. En effet, il existerait un copyright sur ce logo qui serait antérieur à l'apparition des Amstrad, (d'ailleurs Amstrad serait lui aussi dans l'obligation de changer les appellations de ses machines, donc à brève échéance, plus de CPC 6128 664 ou 464). Ceci dit, examinons de plus près la nouvelle revue. Si je dit "nouvelle revue", c'est que CPC n'a pas seulement changé de nom. Il y a eu, ce que nous pourrions qualifier de fusion, entre AMSTAR et CPC, d'où le nouveau nom AMSTAR&CPC. Regardons cela de plus près. Je précise au passage que les revues en question

sont toutes deux éditées par la société Soracom, c'est important pour la suite.

Le nouveau magazine a plus de pages. Très bien. Le directeur de publication, S.Faurez, nous assure que nous avons, nous les consommateurs, tout à y gagner. Et bien ce n'est pas mon avis. Regardons les deux numéros d'octobre 88. AMSTAR, son prix 16 Fr. le nombre de pages 78. CPC, 21 Fr. et 82 pages. Déduction simple, pour 37 Fr. nous avons 2 magazines totalisant 160 pages, ce qui nous donne, 23 centimes de la page. Regardons maintenant le nouveau venu. Premier point, il nous offre 128 pages pour 28 Fr, conclusion, la page revient à 15 centimes. Curieux non ? Vous constaterez vous-même que la société Soracom perd de l'argent, du moins pour le moment, je pense donc que le prix de AMSTAR & CPC ne devrait pas tarder à monter. Deuxième point, il manque

tout de même 32 pages si mes calculs sont justes. Toujours d'après S.Faurez, les deux revues avaient, ce qu'il est convenu d'appeler des "doublons". Je ne suis abonné à aucune de ces deux revues, mais si je l'avais été, une telle affirmation aurait suffi pour mettre fin à mon abonnement. 32 pages c'est beaucoup trop pour des doublons, restons honnête avec le lecteur s.v.p. Il va de soit que certains articles ont simplement disparus, comme l'article de Jean-Pierre Petit sur la C.A.O. Je ne pense pas que ces articles ont été définitivement écartés, mais leur parution se fera un numéro sur deux, et ceci n'est qu'un exemple, il y en a d'autres. Troisième point, ce qui était agréable avec ces deux revues, c'est le fait que chacune avait sa spécialité. AMSTAR pour les ludiques, CPC pour la technique et la programmation. Fini, terminé, nous voici avec

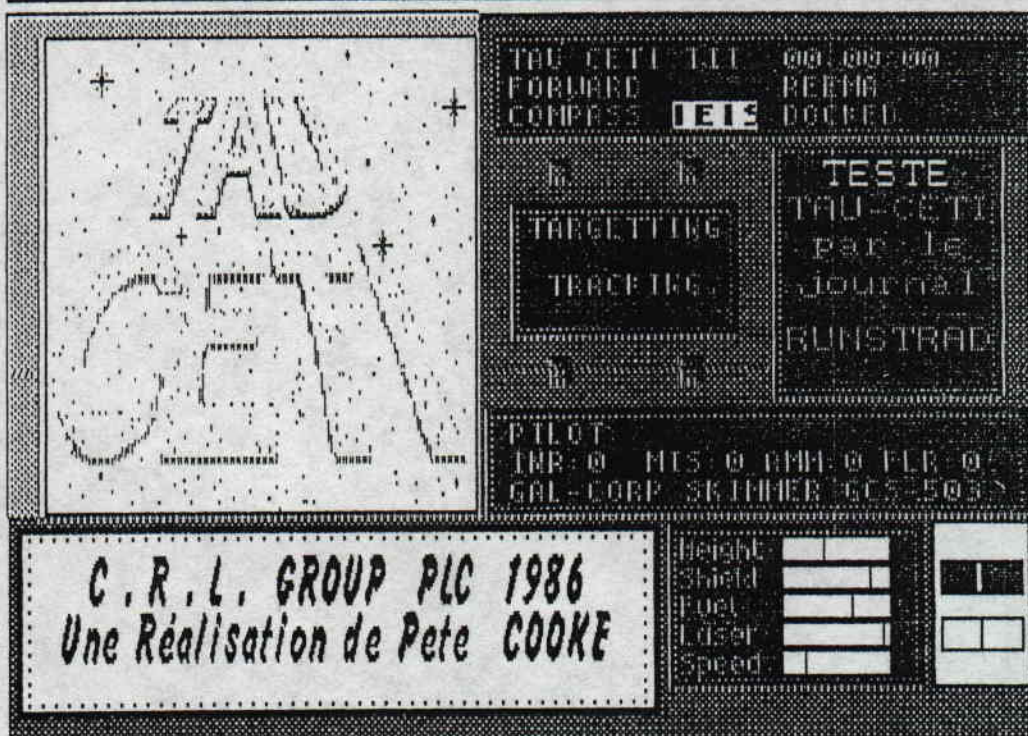
une revue qui ressemblera beaucoup à AM-MAG (anciennement AMSTRAD MAGAZINE), et c'est dommage, car CPC avait un style que j'aimais bien. Donc adieu CPC, et n'espérez pas le retrouver dans AMSTAR&CPC. Un autre détail, le numéro d'octobre de CPC était le numéro 38. Le numéro de la nouvelle revue est le 26. Il reprend donc la suite d'AMSTAR qui lui s'arrête au 25. Bonjour le classement.

Détenteur de tous les numéros, du premier au dernier, des revues CPC, CPC100%, Amstar, MicroStrad, si un article dans l'une de ces revues vous intéresse, et que vous n'arrivez pas à vous le procurer, téléphonez

Si TAU CETI est un jeu très difficile à manier et long à maîtriser, il n'en reste pas moins un des trois meilleurs jeux sur Amstrad. La réalisation est impeccable et le jeu passionnant. En ce que me concerne, je ne me suis jamais lassé de parcourir la planète TAU CETI, dans la constellation d'ALPHA du CENTAURE. Cette planète, productrice d'énergie atomique, a subi un bombardement de particules Béta, ce qui a dérégulé les robots chargés de l'exploitation et de la défense de la planète. La Terre a besoin de l'énergie de TAU CETI pour continuer d'explorer la galaxie. A vous de jouer, votre mission

Tout est prévu dans ce jeu pour le plaisir de jouer, il vous arrivera même par moment d'oublier que c'est un jeu... Il y a même un bloc notes de plusieurs feuilles, pour noter divers détails en cours de partie. Une partie peut durer des heures, des jours, des semaines. Une sauvegarde de la partie en cours est possible. La redéfinition des touches ou du joystick est possible aussi. Seule ombre au tableau, la notice en anglais, ainsi que les instructions, l'historique de la planète et le but de votre mission, que vous avez la possibilité de consulter avant de commencer une partie. En bref, si vous ne possédez pas

remettre en état le réacteur principal. Vos moyens, un module de transport, puissamment armé, et adapté au survol en basse altitude. Vous êtes dans le module, et alors là, c'est le pied. Vous disposez d'un écran de visualisation qui vous permet de contrôler ce qui se passe à l'extérieur, et ce dans quatre directions.



TAU CETI, achetez-le le plus vite possible, vous n'êtes pas près de le regretter. Je ne donnerais pas de note à ce jeu, ou alors 20/20 ou 10/10 si vous y tenez. Un détail encore, je ne suis pas encore parvenu à résoudre. Je pense y arriver un jour, en attendant je joue.

Un dernier mot, Pete COOKE, le réalisateur de

Votre tableau de bord, très complet comprend, un scanner qui détecte tout ce qui vous entoure dans un rayon donné. De divers indicateurs, carburant, puissance des lasers, réserve d'énergie, écrans protecteurs, nombre de missiles disponibles, nombre de fusées éclairantes, nombre d'ogives anti missiles, compas de direction, état des détecteurs infra-rouge, un détecteur de cibles et enfin un détecteur de rayons, qui vous indique si vous êtes ou non dans le collimateur d'un des nombreux robots défenseurs, qui ne vous feront pas de cadeau croyez le bien. Toutes ces informations sont admirablement bien disposées à l'écran, vous n'aurez aucune difficulté pour vous y retrouver. Les graphismes sont extra. L'adversaire à la hauteur de sa tâche, ce qui compliquera la votre. Le scénario parfait. Le son est tout simplement sublime, jamais rien vu de tel sur Amstrad jusqu'à présent, et pourtant j'en ai vu des jeux. L'animation est excellente, rapide, les temps de réponses aux commandes sont instantanés.

TAU CETI, est aussi l'auteur d'ACADEMY, qui est en quelque sorte la suite de TAU CETI. Bien que ce jeu soit pas mal du tout, il n'arrive cependant pas à sa hauteur, et j'ai pour ma part résolu le problème en moins d'une semaine. ACADEMY est à mon avis un jeu utile pour faire un apprentissage avant de vous lancer sur TAU CETI.



Trucs & Astuces

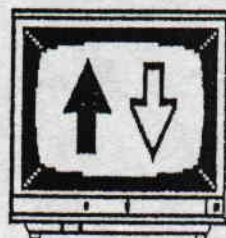
Le CPC est équipé d'un contrôle vidéo 6845 dont les paramètres de fonctionnement sont en MEU, sous la forme de registres internes accessible par l'instruction OUT.

Pour cadrer la fenêtre d'écran sur le moniteur OUT &BC00,2 : OUT &BD00,X avec pour X une valeur pouvant varier de 0 à 63, provoque un décalage vers la gauche (si X est inférieur à 46) ou vers la droite (si X dépasse 46). Une modification du cadrage vertical s'obtient de la même façon avec OUT &BC00,7 OUT &BD00,Y formule dans laquelle Y peut varier de 0 à 38.

Pour provoquer un déroulement horizontal de la fenêtre d'écran vers la gauche ou la droite OUT &BC00,13 : OUT &BD00,X. Ici X peut varier de 0 à 40. Faire croître sa valeur provoque un déroulement vers la gauche, son décroissement entraîne un déroulement vers la droite.

Le programme ci-après vous permettra de réaliser un décalage vertical de l'écran, dans le sens choisi. Les lignes 60008 et 60009 indiquent quel CALL effectuer en fonction de la direction choisie pour le décalage. Ici, les registres du 6845 ne sont pas modifiés par un OUT, le procédé choisi utilise une routine de MEM qui effectue alors le travail.

```
60000 REM routine scrolling
60001 REM d'écran haut-bas
60002 MEMORY &A073
60003 FOR I=0 TO 5 READ A
60004 POKE &A074+I,A
60005 POKE &A07A+I,A
60006 NEXT
60007 POKE &A07B,&0
60008 PRINT"CALL &A074 > HAUT"
60009 PRINT"CALL &A07A > BAS"
60010 DATA &6,&FF,&CD,&4D,&BC,&C9
```



Pour annuler l'affichage à l'écran
OUT 255,1 : OUT 256,1
Pour le restituer
OUT 255,1 : OUT 256,40



Alors ça c'est ben vrai !
Pour présenter vos écrans au lieu de masquer avec des INK à zéro, et restituer ensuite la couleur, faites comme lui, "OUT" c'est mieux.



Electra 2000



Gestion de fichiers - Agenda - Calendrier perpétuel
Calculatrice - Carte de France et des Départements
Aide constante à l'écran - Tous les utilitaires
présents en permanence à l'écran - Gestion des
erreurs - Manuel d'utilisation de 20 pages - Détails
techniques - Configuration imprimante

Tri - Masques de saisie - Recherche multi-critères

Espace mémoire réservé pour les fichiers : 2 fois 64k
soit 128k sur une face de disc.

Uniquement sur disquette : **PRIX 100 fr.**

B O N de C O M M A N D E
à renvoyer à : **AUBERT Patrick**
58 rue de la Briquetterie
17000 LA ROCHELLE

NOM : _____

Rue : _____

Ville : _____

Code Postal : _____

ELECTRA 2000 . 100 Fr l'unité Montant total

Chèque postal ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat ☐

Pi vous utilisez Amx Pagemaker, et que la fonte amstrad ne vous plait pas, sachez que vous pouvez la remplacer par une fonte de votre choix, à condition que la matrice de cette fonte soit toujours de 8 points de haut sur 8 points de large. De plus amples détails dans le No 3. Ou écrivez au journal

LE COIN PRO

Le basic des Amstrad CPC présente, en ce qui concerne la gestion des fichiers sur disquette, une absence importante il ne connaît pas l'accès direct et ne sait utiliser que des fichiers séquentiels. Sous la dénomination UDOS, la société LOGICYS commercialise un mini SED destiné à combler cette lacune. UDOS est en effet, un ensemble RSX basic vous permettant d'utiliser des fichiers à accès direct et d'accéder aux enregistrements de ces fichiers à partir de leur numéro.

L'ensemble vous permettant de mettre en œuvre UDOS se compose d'un manuel utilisateur, une disquette contenant quelques utilitaires et le programme de création des RSX basic autorisant l'accès direct.

Le manuel présente bien les différentes possibilités de UDOS et des utilitaires qui l'accompagnent. En plus du manuel vous avez droit à vingt-quatre pages d'explications sur écran. Il est possible de sortir le texte de ces vingt-quatre pages sur imprimante.

Sept utilitaires vous sont proposés avec UDOS. Il s'agit de programmes permettant les fonctions suivantes:

Liste de directory de disquette:

Il s'agit simplement d'un utilitaire donnant le catalogue d'une disquette, mais de façon plus complète dans le mesure où il vous donne l'implantation physique de chaque fichiers sur la disquette.

Description du fichier:

Il vous donne la description complète de chaque fichier. (Taille fichier, longueur enregistrement, etc.). Cet utilitaire vous permet aussi d'initialiser un fichier en remplissant ses secteurs par des 0 binaires(1).

Dump et modification de secteur:

Le plus intéressant des utilitaires livrés avec UDOS. Il vous permet d'éditer à l'écran un secteur de disquette et de modifier celui-ci si vous le désirez.

Gap File:

Vous permet d'avoir une représentation graphique et physique de l'occupation d'une disquette.

Définition de fichier indexé

Peut-être pas le plus intéressant, mais assurément le plus utile de tous, car sans lui, pas question d'utiliser UDOS. Il vous permet de définir des fichiers qui seront ici gérés par l'accès direct(1).

Suppression de fichier:

Permet de supprimer des fichiers sans passer par la commande IERA simplement en déplaçant un curseur devant le nom des fichiers affichés sur l'écran. Copie de fichier Permet de copier des fichiers sans passer sous CP/M.

LES POSSIBILITES DE UDOS.

UDOS vous permet de gérer simultanément jusqu'à sept fichiers en accès direct. Chaque fichier peut contenir jusqu'à 65536 enregistrements de 512 octets chacun au maximum. Cette capacité est assez importante pour qu'on puisse considérer que vous n'êtes limité, en réalité, que par la capacité de la disquette (178 k en format DATA). Le jeu d'instructions RSX utilisable sous basic, est très complet, et il permet de traiter tous les cas de figures possibles. De plus, UDOS permet la gestion des erreurs.

Les temps d'accès à un enregistrement quelconque sur la disquette sont plus que satisfaisant. Une seule ombre au tableau, UDOS activé, il ne vous reste plus que 37629 octets disponibles, mais, ayant réalisé moi même plusieurs applications avec UDOS, je n'ai pas été incommodé par le manque de place. Si le cas d'un gros programme d'application se présentait, il y aurait tout de même la possibilité de contourner le manque de place par le système de chainage des programmes. Donc UDOS apparaît comme un mini DOS complet et bien réalisé qui atteint les objectifs pour lesquels il a été conçu. Sa capacité et sa facilité d'utilisation font qu'il devrait pouvoir convenir à toute les applications personnelles ou semi-professionnelles.

(1) Dans les prochains numéros de RUNSTRAD, nous aborderons pour les néophytes, la programmation et la conception d'applications sous UDOS.

UDOS Version 1.3 -*-	** MENU GENERAL UTILITAIRES **	COPYRIGHT LOGICYS -*-
<ul style="list-style-type: none">1 - LISTE DE LA DIRECTORY (Ecran ou Imprimante)2 - DESCRIPTION DE FICHIER (Ecran)3 - DUMP DES SECTEUR D'UN DISQUE (Ecran ou Imprimante)4 - TAUX D'OCCUPATION DISQUE (Ecran)5 - DEFINITION DE FICHIER INDEXE (Ecran)6 - SUPPRESSION DE FICHIERS (Ecran)7 - COPIE DE FICHIERS V.1 (Ecran)8 - UTILISATION DE UDOS 1.39 - FIN D'UTILISATION <p style="text-align: center;">ENTREZ LE NUMERO DE VOTRE CHOIX : _</p>		

Les possibilités graphiques des Amstrad sont exceptionnelles, vous le savez tous, il ne m'en fallait pas plus pour que j'envisage de dessiner la lune sur son écran...

Dans un premier temps, dessinons une sphère (liste 1, figure 1). Utilisons, pour cela, les coordonnées sphériques. Elles consistent à prendre le rayon de la sphère et à le faire pivoter selon l'angle des longitudes (ligne 60) et des latitudes (ligne 100). Calculons, à chaque fois, l'emplacement du point obtenu (lignes 260 et 270), relierons alors ce point par un trait au précédent, nous obtenons les longitudes (lignes 60 à 140), puis, en changeant les pas, les latitudes (lignes 190 à 230).

A partir de ce moment, on peut ajouter ce que l'on veut à la valeur du rayon R initialement fixée (ligne 50 de toutes les listes). Ajoutons-y, par exemple, une fonction aléatoire (liste 2, ligne 260), on obtient alors une merveilleuse sphère accidentée, sachez, chers amis, qu'il s'agit de la planète Zora, monde fantastique orbitant autour d'Alpha

du Centaure, regardez plutôt la figure 2. A la place de cette capricieuse fonction aléatoire, ajoutons à la valeur de R une fonction trigonométrique dépendant de la longitude et de la latitude. Prenons, au préalable, la valeur absolue, c'est plus esthétique (ligne 270, liste 3), on obtient alors une planète montagneuse qui n'est autre que Vosgia (figure 3), mon lieu préféré de villégiature!

Bon, j'avais parlé de lune, vous allez l'avoir! Il suffit pour cela de reprendre la liste 3 et d'inverser les montagnes lorsqu'elles dépassent une certaine hauteur. Pratiquement, on calcule la valeur H , hauteur d'une «montagne», par rapport à la surface (ligne 280, liste 4). Si cette hauteur dépasse 5, on en prend le symétrique par rapport à 5 et cela donne la figure 4.

MICROSTRAD numéro 1 sep/oct 1985. Thierry LEVY-ABEGNOLI

FIGURE 1

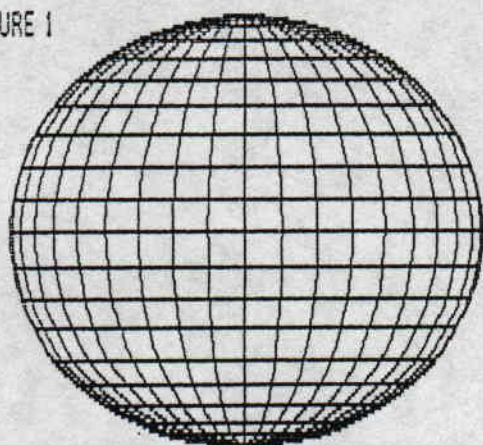


FIGURE 2

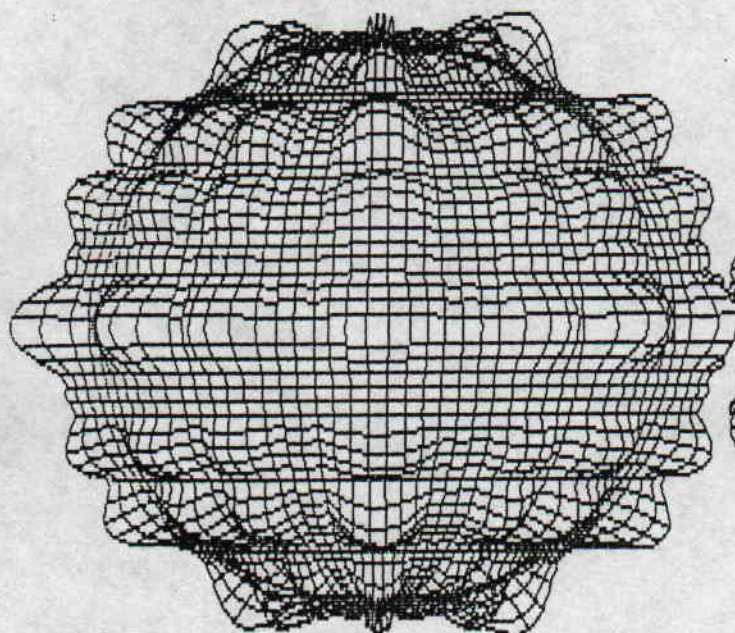
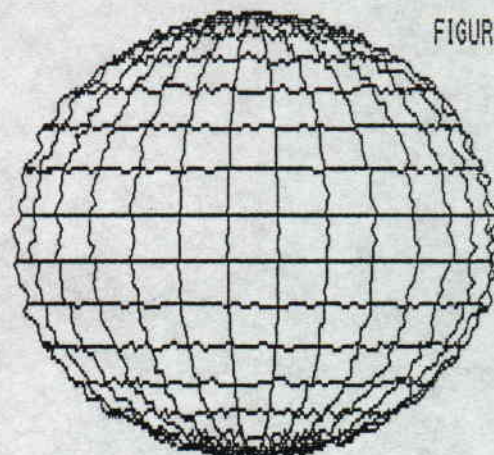


FIGURE 3

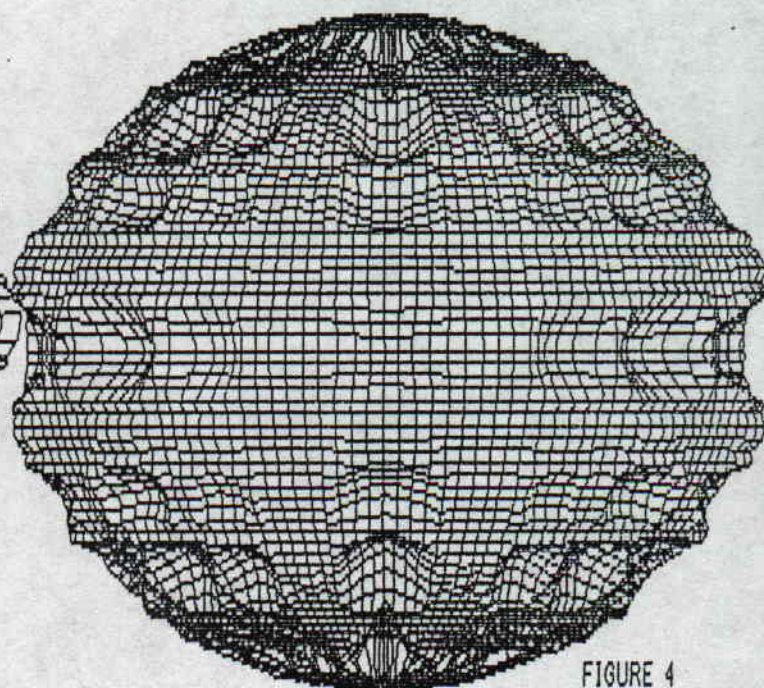


FIGURE 4

Liste 1

```
10 REM dessin d'une sphere
20 MODE 2
30 DEFINT r,x,y
40 CLS
50 r=120
60 FOR t=0 TO PI STEP PI/20
70 f=-PI/2
80 GOSUB 260
90 PLOT x+320,y+200
100 FOR f=-PI/2 TO PI/2
    STEP 0.1
110 GOSUB 260
120 DRAW x+320,y+200,1
130 NEXT
140 NEXT
150 FOR f=-PI/2 TO PI/2
    STEP PI/20
160 t=0
170 GOSUB 260
180 PLOT x+320,y+200
190 FOR t=0 TO PI STEP 0.1
200 GOSUB 260
210 DRAW x+320,y+200,1
220 NEXT
230 NEXT
240 END
250 REM calcul de
    coordonnées
260 x=r+COS(f)*COS(t)+1.2
270 y=r+SIN(f)
280 RETURN
```

Liste 2

```
10 REM sphere accidentée
20 MODE 2
30 DEFINT r,x,y
40 CLS
50 r=150
60 FOR t=0 TO PI STEP PI/15
70 f=-PI/2
80 GOSUB 260
90 PLOT x+320,y+200
100 FOR f=-PI/2 TO PI/2
    STEP 0.04
110 GOSUB 260
120 DRAW x+320,y+200,1
130 NEXT
140 NEXT
150 FOR f=-PI/2 TO PI/2
    STEP PI/15
160 t=0
170 GOSUB 260
180 PLOT x+320,y+200
190 FOR t=0 TO PI STEP 0.04
200 GOSUB 260
210 DRAW x+320,y+200,1
220 NEXT
230 NEXT
240 END
250 REM calcul de
    coordonnées
260 h=RND*6+r
270 x=h+COS(f)*COS(t)+1.2
280 y=h+SIN(f)
290 RETURN
```

Liste 3

```
10 REM sphere montagneuse
20 MODE 2
30 DEFINT r,x,y
40 CLS
50 r=155 P1=PI/60 P2=0.04
60 A=0.4 B=PI-0.4
70 FOR t=A TO B STEP PI
80 f=-PI/2
90 GOSUB 270
100 PLOT x+320,y+200,1
110 FOR f=-PI/2 TO PI/2 STEP
    P2
120 GOSUB 270
130 DRAW x+320,y+200,1
140 NEXT
150 NEXT
160 FOR f=-PI/2+0.4 TO
    PI/2-0.4 STEP PI
170 t=A
180 GOSUB 270
190 PLOT x+320,y+200,1
200 FOR t=A TO B STEP P2
210 GOSUB 270
220 DRAW x+320,y+200,1
230 NEXT
240 NEXT
250 END
260 REM calcul de
    coordonnées
270 h=R+35*ABS(COS(T*0)*
    COS(F*0)+SIN(T*5)+COS(F*5))
280 X=H+COS(F)*COS(T)+1.4
290 Y=H+SIN(F)
300 RETURN
```

Liste 4

```
10 REM dessin de la lune
20 MODE 2
30 DEFINT r,x,y
40 CLS
50 r=180 P1=PI/80 P2=0.03
60 A=0.4 B=PI-0.4
70 FOR t=A TO B STEP PI
80 f=-PI/2
90 GOSUB 270
100 PLOT x+320,y+200,1
110 FOR f=-PI/2 TO PI/2 STEP
    P2
120 GOSUB 270
130 DRAW x+320,y+200,1
140 NEXT
150 NEXT
160 FOR f=-PI/2+0.4 TO
    PI/2-0.4 STEP PI
170 t=A
180 GOSUB 270
190 PLOT x+320,y+200,1
200 FOR t=A TO B STEP P2
210 GOSUB 270
220 DRAW x+320,y+200,1
230 NEXT
240 NEXT
250 END
260 REM calcul de
    coordonnées
270 h=45*ABS(COS(T*0)*COS(F*0)
    +SIN(T*5)+COS(F*5))
280 IF H>5 THEN H=10-H
290 H=H+R
300 X=H+COS(F)*COS(T)+1.4
310 Y=H+SIN(F)
320 RETURN
```

Les listings ci-dessus sont extraits du numéro 1 de la revue MICROSTRAD de décembre 95

Routines Routines Routines Routines Routines

Un petit utilitaire pour gagner bien des heures

Savoir, par programme, si une disquette est insérée dans le lecteur et si elle est protégée en écriture, peut éviter bien des erreurs. Par exemple, celles qui conduisent à perdre des données importantes et donc plusieurs heures de travail. Pour pallier ces inconvénients, voici un utilitaire basic, pour tous les CPC, à utiliser en sous-programme. Utilitaire o combien précieux pour tous les programmeurs, qui désirent donner un cachet et une finition impeccable à vos réalisations. De plus, les messages d'erreurs du type Bad Command ou Retry, Ignore or Cancel.



```
100 'TEST DE DISQUETTES
110 GOSUB 10000
120 END
130 :
10000 OUT (&F7E),1
10010 FOR I=1 TO 2000 : NEXT
10020 OUT (&F7F),2-PEEK(PEEK(&BE7D)
    +256*PEEK(&BE7E))
```

```
10040 DK=INP(&F87F)
10050 OUT (&F7E),0
10060 IF (DK AND 32)=0 THEN
    PRINT"Disc Absent..." : GOTO 10080
10070 IF (DK AND 64) THEN PRINT"Disk
    Protégé en écriture"
10080 return
```



DIVERS

Pour tous vos travaux
d'impression, texte
listings, rapports
histogrammes
1,50 la feuille
10 Fr les dix feuilles
Travail soigné



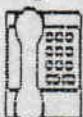
ECHANGES

Toutes les disquettes faisant l'objet de cette rubrique, sont sans exception, les originaux. Elles sont accompagnées de leur emballages d'origine ainsi que des notices et modes d'emploi.



ACADEMY	60 Fr
L'ANGE DE CRISTAL	70 Fr
SPACE RACER	60 Fr

Renseignements



46.67.58.89

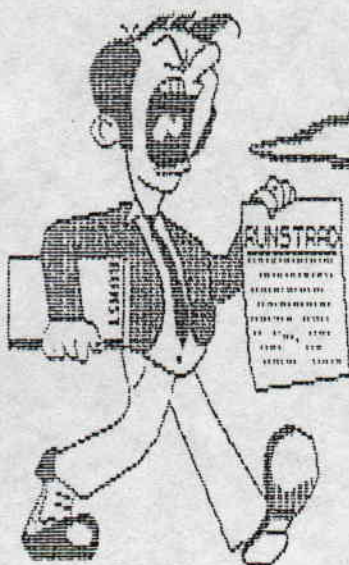
Les Prives (2 disc) 120 Fr

Disc A - L'Affaire VERA CRUZ
L'Affaire SYDNEY
Disc B - L'Héritage
La formule



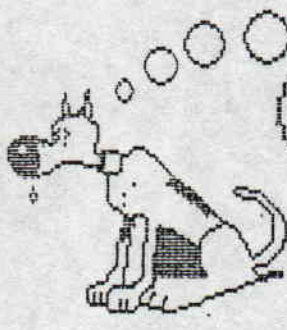
AFFAIRE UNIQUE

L'ARCHE du Cpt BLOOD	70 Fr
RELIEF ACTION	70 Fr
TETRIS	50 Fr



DEMANDEZ RUNSTRAD

Le mini journal des
ordinateurs AMSTRAD



IL EST GENTIL
CE MONSIEUR...
IL RESEMBLE A MON
MAITRE, J'VAIS LE
SUIVRE...

