

Le HACKER Pro

Copyright (1989) SIREN Software & DUCHET Computers
Version Française Copyright (1989) DUCHET Computers

Nous vous remercions d'avoir fait l'acquisition de l'interface Le HACKER. Vous avez bien eu raison et vous ne le regretterez pas.

Nous rappelons que Le HACKER a été conçu pour les programmeurs avertis sachant parler couramment en langage machine, en hexadécimal et ayant développé une divine passion pour jongler avec les assembleurs. Nos circulaires et publicités préviennent sans ambiguïté de ce détail!

ATTENTION !

Avant de connecter Le HACKER, assurez-vous bien que votre CPC ne soit pas sous tension.

Sinon, Le HACKER risque d'être tragiquement endommagé et sa garantie de 3 mois est automatiquement invalidée.

DESCRIPTION

Le HACKER se présente sous la forme d'un boîtier interface muni de 2 interrupteurs et de 2 connecteurs.

Le HACKER se connecte en reliant la prise terminant son câble souple au port d'extension de votre CPC.

Le connecteur arrière permet de relier d'autres périphériques de votre choix.

Le HACKER se branche donc à plat, le bouton rouge étant du côté de la touche "ESC" et l'interrupteur métallique étant vers la touche "9".

L'interrupteur métallique sert à valider/invalider Le HACKER. Le bouton rouge est le bouton magique qui permet de stopper tout programme à tout moment et de l'explorer, modifier, etc...

Selon votre choix, votre tâche présente et le programme "victime", vous validerez ou invaliderez d'avance l'interrupteur métallique.

S'il est validé d'avance, Le HACKER prend directement le contrôle lorsque vous mettez le CPC sous tension ou lorsque vous appuyez simultanément sur les touches CONTROL/SHIFT/ESC, ou enfin lorsque le Z80 exécute un CALL 0 ou RST 0.

S'il est validé après ou durant chargement d'un programme, Le HACKER prendra le contrôle lorsque vous presserez le bouton rouge. A ce moment, le Z80 fait un reset, le firmware AMSTRAD (jumpblocks, etc..) s'initialise. L'écran se vide, le message habituel AMSTRAD se montre pendant un court instant (c'est normal), puis enfin le message du HACKER apparaît.

Toute la mémoire de &40 à &A67F est intacte et à votre entière disposition.

Le HACKER parle uniquement en hexadécimal. Pour vous faciliter la tâche, deux commandes permettent de traduire Hexadécimal/décimal et vice-versa.

Toutes les commandes doivent être tapées après le ">". D'autres ">" permettent ensuite de taper les paramètres. Rappelons: Le HACKER travaille en hexadécimal.

Avec l'habitude et en appuyant sur le bouton rouge durant différentes phases du chargement d'un logiciel, vous découvrirez les messages cachés et les secrets jalousement gardés de programmes inaccessibles (ou pire!)

Par exemple (et ceci n'est qu'un exemple, ne nous téléphonez pas en hurlant "Moi je ne trouve pas la même chose!"), en appuyant sur le bouton rouge pendant le chargement de notre version de DISCOLOGY, nous trouvons à l'adresse &3FAC que les auteurs de ce progiciel ont utilisé le "HISOFT GENA3.1 ASSEMBLER AMSTRAD CPC 464" pour assembler DISCOLOGY.

Maintenant chargeons l'écran de présentation de DISCOLOGY, appuyons sur le bouton et éditons l'adresse &2105 où figure un message se rapportant à nos malheureux concurrents de chez Romantic Robot!

Tapons "M" pour voir la carte de la mémoire... Nous remarquons quelque chose à &8000.

Chargeons le COPIEUR de DISCOLOGY, allons à l'adresse &3952 après avoir appuyé sur le bouton et nous trouvons le message "Autre écriture du buffer (O)ui ou (N)on ?"

Si vous chargez le programme "DRUID" (version disquette), vous découvrirez à &1DA9 un message laissé par l'auteur de XAVIOR, DRUID et COVENANT dans lequel il accuse la compagnie P.S.S. de l'avoir escroqué!

Vous devinez donc quelles possibilités s'offrent à vous en appuyant sur le bouton rouge au "bon" moment!

TRAVAILLONS SERIEUSEMENT

Lorsque vous pressez le bouton rouge, Le HACKER vous apporte 34 commandes !

Passons-les en revue par ordre alphabétique:

L'abréviation minimale de chaque commande est indiquée entre ()

ASSEMBLE (AS)

L'assembleur.

Toutes les instructions doivent être tapées en MAJUSCULE.

Tous les nombres seront en HEXADECIMAL et précédés du signe &

Tous les "opcodes" standards et publiés du ZILOG 80 sont supportés.

Les instructions RST prennent les nombres RST 0,8,10,18,20,28,30 et 38 (méthode normale) plutôt que la méthode moins orthodoxe 0,1,2,3,4,5,6 et 7.

Prenons un exemple:

Taper AS <ENTER> pour valider l'assembleur.

On vous demande une adresse de départ, tapez (par exemple) 8000

Le > apparaît.

Tapez (par exemple) les commandes suivantes, suivies de <ENTER> à la fin de chaque ligne. La ligne suivante donnera l'adresse de la commande suivante.

A la fin, tapez Q pour quitter.

```
LD HL,&4000
LD A,(HL)
OR A
RET Z
CALL &BB5A
INC HL
JR &F7
Q
```

Cette routine affichera sur l'écran tout texte se trouvant à la location &4000. Pour mettre du texte à &4000, passer en mode EDIT (voir commande EDIT plus bas). Entrez le texte en Hexadécimal (ou pressez TAB et entrez-le en ASCII - ça ira plus vite!)

Tapez (par exemple) "Ça marche !"

Passez par la commande CALL (voir plus bas) pour appeler &8000.

Le texte situé à &4000 s'affichera.

Si vous tapez une bêtise, le message "INVALID COMMAND" (qui veut dire "commande non-valide"!) s'affichera lorsque vous pressez <ENTER> en fin de ligne.

BANK (BAN)

Donne accès à la deuxième BANK de 64K d'un CPC 6128 ou d'un 464/664 étendu avec une extension 64K DK TRONICS.

Les blocs de 16K sont numérotés de 1 à 4 dans la portion de mémoire &4000/&8000.

Lorsqu'une extension mémoire DK TRONICS de 256K est branchée, il est donc possible d'accéder à 16 blocs de 16K.

BASIC (B)

Cette commande retourne au BASIC, à l'AMSDOS, et vide la mémoire (attention au vidage de mémoire par inadvertance!)

BORDER (BO)

Pour changer la couleur de la bordure

CALL (CAL)

Pour appeler une routine.

Cette commande permet à tous les registres du Z80 d'être chargés et affichés au retour de la routine.

Notez bien que, tous les jumpblocks du firmware étant initialisés, il est possible d'utiliser cette commande pour accéder à toutes les routines du firmware.

CAT (CA)

Catalogue la cassette ou la disquette suivant le système initialisé.

CLEAR (CLE)

Remplit de zéros toute la mémoire de &40 à &AB80 ainsi que celle des extensions mémoire.

CLS (C)

Vide l'écran et place le curseur à son sommet gauche.

COLOURS (CO)

Affiche les 16 INKS et comment elles ont été réglées.

Utile si les INKS doivent être examinées après qu'une routine ait été appelée.

COPY (COP)

Pour déplacer une portion de mémoire d'une adresse à une autre. La portion originale est laissée intacte.

DECTOHEX (DE)

Pour convertir les nombres décimaux (0-65535) en hex.

DISASSEMBLE (DISA)

Désassemble une portion spécifiée de mémoire en mnémoniques Z80.

Si vous tapez un titre de fichier en plus des adresses de départ et de fin, un FICHER ASCII contenant le désassemblage sera créé sur cassette ou disquette. Par la suite, vous pourrez le charger dans votre assembleur favori pour ré-assemblage.

Sinon, tapez sur RETURN et aucun fichier ne sera créé.

DISC (D)

Lorsque Le HACKER entre en action, le système disquette n'est pas initialisé. La portion de mémoire (&A67B à &AB7F) normalement utilisée par la ROM du disque (n° 7) peut donc être examinée, déplacée, etc...

Cette commande permet d'initialiser le disque à l'adresse de défaut en appuyant sur RETURN, ou à une adresse de votre choix que vous spécifierez.

EDIT (E)

Pour examiner et éditer la mémoire.

Après que vous aurez tapé une adresse, &188 octets apparaîtront sur l'écran à partir de l'adresse choisie.

Déplacez-vous avec le curseur sur l'écran et faites le dérouler pour monter ou descendre en mémoire.

TAB permet de passer de HEX à ASCII pour éditer.

Pour sortir de l'éditeur de mémoire: ESC <RETURN>

FILL (F)

Pour remplir un bloc de mémoire avec une valeur donnée. Utile pour nettoyer des portions de mémoire.

HEADER (HEA)

Affiche l'information contenue dans l'en-tête d'un programme.

L'adresse, la longueur, l'entrée et le type de programme (BASIC Protégé ou non, binaire, ASCII)

HELP (H)

Vous donne la liste des commandes disponibles avec Le HACKER

HEXTODEC (HEX)

Pour convertir les nombres hex 16-bit (0-FFFF) en nombres décimaux

IN (I)

Lit un octet à partir d'un port

LOAD (L)

Charge un fichier à partir d'une cassette/disquette après que vous en aurez tapé son titre.

Une adresse de chargement peut être spécifiée.

Si vous appuyez sur RETURN au lieu de spécifier une adresse, le fichier se chargera à l'adresse affichée dans son en-tête.

MEMORY (M)

Cette ingénieuse commande permet d'afficher la carte complète de la mémoire!

Les blocs de mémoire inoccupés sont en bleu.

Les blocs occupés sont en jaune.

En général, un bloc jaune "solide" représente des portions de programme ou de texte, alors qu'un bloc jaune et bleu représente les portions de graphisme dans les jeux.

Il est évidemment conseillé de taper cette commande pour commencer afin d'avoir une idée générale de la mémoire.

MOVE (MO)

Pour déplacer une portion de mémoire d'une adresse à une autre. La portion originale laissée vacante est aussitôt remplie de zéros.

OUT (O)

Envoie un octet à un port

PAPER (PA)

Pour changer la couleur de l'arrière-plan

PEEK (PEE)

Le PEEK des anciens

PEN (P)

Pour changer la couleur de l'avant-plan

POKE (PO)

Le POKE des anciens

PROFF

Invalide la commande "PRON".

PRON

Pour envoyer sur imprimante le data affiché sur l'écran.

Une exception est avec la commande EDIT. Il est cependant possible de faire une copie de l'écran à tout moment en appuyant simultanément sur les touches CONTROL et COPY.

Notez toutefois que la carte de la mémoire (commande "M") ne s'imprime pas.

RESTORE (RE)

Ramène les couleurs au noir et blanc. C'est plus lisible d'une part, et d'autre part ça rend bien service lorsque vous avez appelé une routine qui vous donne un fouillis monstre de couleurs!

RSX (R)

Pour accéder aux ROMS qui pourraient être reliées à l'ordinateur (MAXAM, UTOPIA, etc...). RSX vous demande le titre RSX et essaiera d'exécuter la commande.

Notez que la ROM en question doit tout d'abord avoir été initialisée. Pour détails, consultez (par exemple) le COMPLETE FIRMWARE AMSTRAD (Soft 968) à la référence du Jumpblock 154: KL INIT BACK à l'adresse &BCCE où l'initialisation des ROMS est expliquée.

La commande "RSX" permet aussi de passer de cassette à disque (!TAPE / !DISC)

SAVE (S)

Pour sauvegarder une portion spécifique de mémoire sur cassette ou disque.

Tapez le titre, adresse de départ, longueur, adresse d'entrée et une adresse de chargement, puis spécifiez la nature du fichier (0 ou 1).

Il est donc possible (par exemple) de prendre une portion de mémoire à &8000 et la faire se charger à &4000 si vous en voyez l'utilité.

Les options d'adresse, etc.... s'appliquent aux fichiers à sauvegarder sur disquette et non à ceux sauvegarder sur cassette.

SEARCH (SE)

Pour faire des recherches en mémoire.

Taper "H" pour recherche hexadécimale

Taper "A" pour recherche de donnée ASCII

Les adresses contenant la donnée recherchée seront affichées (appuyez sur ESC pour abandon). Notez que même si la donnée n'existe pas, une adresse sera indiquée; vous avez en effet tapé la donnée, ce que vous avez tapé au clavier se trouvera donc forcément en mémoire!

Une commande toute particulière:

ALTERNATE (A)

Cette commande fonctionne uniquement avec un 464/664 sur laquelle une extension mémoire 64K DK TRONICS est branchée. Elle ne fonctionnera pas de façon satisfaisante avec un 6128 ou un 464/664 de base.

Sur un 464 étendu, il est possible de faire tourner un programme dans la deuxième portion de mémoire 64K et de faire croire à l'ordinateur que le programme est en fait dans la première portion de 64K!

Marche à suivre :

1. Taper "ALTERNATE" (A)
2. Le curseur disparaît. Ne pleurez pas.

3. Invalidez Le HACKER (interrupteur métallique)
4. Appuyez simultanément sur CONTROL, SHIFT et ESC
5. Un bazar incroyable apparaît sur l'écran
- 5a. Si l'ordinateur fait un reset complet, c'est parce que vous avez un 6128 ou un 464/664 non muni de 64K DK TRONICS
6. Tapez les instructions pour charger votre jeu.
7. Vous ne verrez pas ce que vous tapez, mais votre ordinateur comprendra fidèlement. Toutefois, si vous faites des fautes de frappe il ne vous obéira plus!
8. Une fois le jeu chargé, validez Le HACKER (interrupteur métallique)
9. Appuyez sur le bouton rouge
10. Commande BANK
11. Choisir BANK 4
12. Commande COPY
13. Copier 4000 octets de l'adresse 4000 à l'adresse C000
14. L'écran du jeu sera copié sur l'écran présent
15. Le code du jeu peut alors être édité en examinant les banks 1, 2 et 3 de la deuxième portion de 64K.

Si le chargement d'un programme présente un problème alors que Le HACKER est validé, il suffit de l'invalider, de charger le programme puis de valider Le HACKER avant d'ensuite presser le bouton rouge.

Le HACKER n'a pas été conçu dans le but de pirater les logiciels ni de transférer des programmes de K7 à disquette.

Le HACKER a été développé pour permettre aux programmeurs enthousiastes et sérieux d'examiner, modifier et donner une touche personnelle à leurs programmes, ainsi que de travailler directement en assembleur.

Vu le coût très modique du HACKER et la complexité des opérations informatiques permises par cette interface, nous regrettons de ne pouvoir assurer un support technique par téléphone ni par courrier.

Pour utiliser Le HACKER vous devez être un familier de l'assembleur et du langage machine. Nos circulaires et publicités insistent sur ce point. Nous n'aurons donc aucune pitié pour les pleurnicheurs habituels qui se précipitent sur le téléphone et se lamentent "Je n'y arrive pas et pourtant je m'y connais car mon beau-frère a un ami qui est presque allé au SICOB en 1983". A ceux-la nous leur conseillerons de mettre leur ordinateur dans un bain de naphthaline et (en hex):

44,27,41,4C,4C,45,52,20,43,55,4C,54,49,56,45,52,20,44,45,53,20,53,41,4C,41,44,45,53,21,21

Chaque HACKER est individuellement testé avant son expédition.

Nous remplaçons bien sûr sous garantie un HACKER défectueux,

MAIS MAIS MAIS :

Au cas extrêmement improbable où votre HACKER semblerait être

défectueux, ne commencez pas par nous le retourner avec une note "Ça marche pas, j'en veux un qui marche".

Relisez d'abord les instructions.

Si votre HACKER ne fonctionne toujours pas, contactez-nous par écrit ou par téléphone en décrivant très exactement les symptômes S.V.P.

Nous ignorerons des réclamations telles que:

"J'obtiens un RESET avec la 74ème partie du programme xyz.bin"

"Il fonctionne sur le CPC de mon copain mais pas sur le mien"

"Mon ordinateur est un SPECTRUM PLUS 2, je n'arrive pas à brancher Le HACKER. Remboursez-moi" (Riez, mais 3 possesseurs de Spectrum +2 mal informés nous ont acheté des MIRAGE IMAGERS en espérant un miracle)

Ne retournez Le HACKER que si nous avons au préalable donné notre accord avec un numéro de retour par écrit ou par téléphone. Tout HACKER retourné sans numéro de retour sera automatiquement refusé.

Nous regrettons d'avoir à prendre cette attitude, mais l'expérience nous a prouvé que sur 10 articles retournés, 9 étaient en parfait état de fonctionnement!!! D'autre part, plus de la moitié de ceux s'avérant défectueux avaient subi des abus.

Attention! Le HACKER est un appareil long à tester. Nous ne renvoyons pas à nos frais un appareil retourné comme défectueux alors qu'il ne l'était pas. Nous facturons un minimum de 100 FF pour dédommager du temps perdu en tests inutiles et des frais de retour (en recommandé avec accusé de réception).

De même nous facturons les réparations de tout appareil abusé, vandalisé, grillé "par mégarde", rongé par le chien (un IMAGER retourné portait des marques de crocs!), etc....

Nous vous remercions de votre clientèle fidèle et vous souhaitons de nombreuses années de manipulations informatiques avec Le HACKER Pro!

42, 4F, 4E, 20, 43, 4F, 55, 52, 41, 47, 45, 21