

# BONSOIR LA PLANÈTE



NUMERO 11



JANVIER 1996

Bon c'a y est, la page de presentation est tournee, on va pouvoir commencer. Cette fois, c'est un peu un big numero que l'on a fait. En effet car si regarde le sommaire, c'est presque 28 pages ( en fait 29 avec la fin ) que l'on s'est evertue a realiser pour vous. Vous me direz mais qu'est ce qu'il peut bien y avoir pour autant de pages ? Et bien, c'est simple, il y a de tout ( enfin presque ). Avec un gigantesque dossier electronique, je sais, j'en ai peut-etre trop fait, d'ailleurs la prochaine fois, j'en ferai moins. Au fait, il y une rubrique special dans laquelle tous les redacteurs de fanz' et la redaction de BLP en particulier, en prennent plein la G....., je resterai poli. Sinon je dirai, c'est presque comme a l'habitude, dans la tradition si peu dire cela, de BLP, vous retrouverez donc les rubriques habituelles.

Mise a part cela, je dois dire qu'a mon grand desarroi, la parution de BLP, est toujours et encore en retard sur sa pretendu date de sortie. Eh oui, on arrive deciderement pas a garder un delai. Enfin... La crise est passer par la. Et je dois dire que la derniere greve n'a pas arranger les choses car on a ete parmi les derniers a resister dans les centres de tri postaux. Vous imaginez, pres d'un mois et demi sans courrier. C'etait vraiment la galere. Enfin tout est bien qui fini bien ( ou presque ). C'est pour cela que je n'ai pas decide de date fixe pour la prochaine parution. Donc j'estime la sortie du numero 12, courant l'ete ou bien septembre comme cela vous n'attendrai en vain sur une date fixe pour rien. De toute facon pour les membres, la nouvelle de la sortie du 12 sera emise par le biais de l'AFC si biensur d'ici la, cela fonctionne toujours.

A fait, j'allais presque oublier, il est livre avec ce numero, un questionnaire qui est en fait un sondage sur tels ou tels points. J'espere que vous le renverrez nombreux. Pour les interesses, il n'y a rien a gagner, cela nous aidera simplement a rester et a etre a l'ecoute de vous lecteurs, donc n'hesitez pas et renvoyez nous le.

Bon et bien, c'est pas que je m'ennuie, mais il va falloir passe au sommaire, donc si vous avez eu le courage de me lire jusqu'ici, je vais vous liberer et vous laisser voir tout ce qu'il y a dans ces nombreuses pages. Et pour ceux qui sont parti avant la fin de ce texte, tant pis pour eux.

Le Redacteur en Chef

Electronique	3	Esperanto	25
Overscans	13	Cinema	26
Citizen Band	17	Rub. Speciale	27
Fanzines	18	The End	29
Listings	19		
Basic	21	Et bien, avec un petit	
Le H-Basic	23	sonmaire comme cela, vous	
		n'en direz des nouvelles.	

Et Salut a tous, c'est moi Gaston, vous me reconnaissez ??? BLP et moi meme, nous vous souhaitons une bonne lecture, et surtout, n'hesitez pas a commander le prochain No.

Allez ! Salut et a la prochaine !!!.....

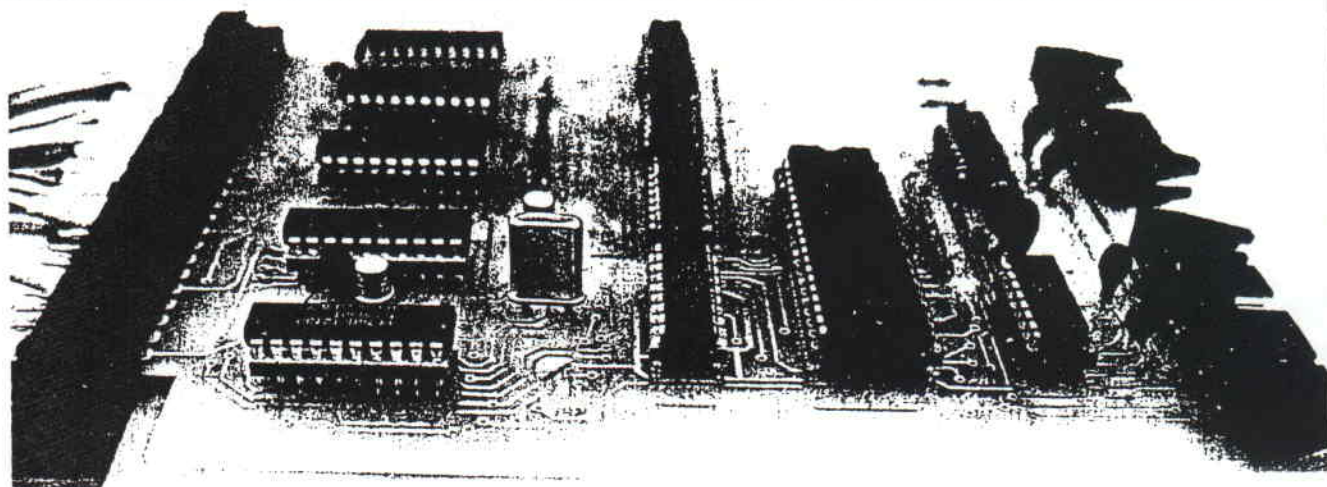




## Intro :

Bon et bien nous voilà sorti du sommaire et de l'edito. En meme temps nous sommes sorti du temps des vacances qui sont deja tres loin. L'ecole, les études, enfin bref, on ne va pas s'etendre la dessus. Et c'est dans un esprit de renouveau, que je commence cette rubrique electro. En effet, vous m'avez demande de reprendre les applications sur CPC. Donc, je me suis dis, pas de problemes, j'ai donc fouille dans mes archives et je suis tombe sur differents montages. Celui que je vous propose aujourd'hui, est la

realisation d'une interface RS232. Vous trouverez aussi une partie sur la prise peritel et le CPC. Vous voyez, on bichonne nos machine en leur donnant de beaux montages. Pour la RS232, pour ceux qui ne savent pas, c'est un intermediaire entre le monde exterieur et le CPC. C'est a dire que l'on peut brancher ( en autre ) une seconde imprimante, ou tout autre objet informatique, ou de nature electro-informatique ( montages electroniques diriges par ordinateur ). Voila sur ces quelques lignes, je vous laisse avec l'extension.



L'article qui suit décrit la réalisation, le fonctionnement et la programmation d'une interface série répondant aux normes V24 ou RS232 et connectable sur le bus d'extension des 464-664-6128. Les principales caractéristiques techniques de cette carte sont :

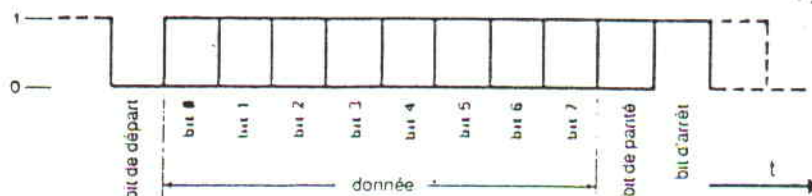
- deux canaux (sorties) au standard RS232 dont une pour piloter éventuellement une imprimante
- vitesse de transfert réglable par logiciel
- alimentation monotension de la carte sur le bus de l'ordinateur
- "bufferisation" de tous les signaux
- décodage adresses E/S complet sur 16 bits.

## LA LIAISON SERIE

Pour transmettre des données à des distances importantes, on adopte le mode de liaison sérielle. Dans ce cas, les différents bits constituant un octet sont transmis les uns à la suite des autres.

Pour normaliser ce mode de transmission, un standard a été implanté : la RS232 également appelé V24.

La figure 1 schématise un signal sériel. Le mot commence par un bit de départ, se poursuit par huit bits de données au







**Le rédacteur en chef et son co-pilote en train de réaliser BLP No 11.**

## PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT

La figure 2 représente le schéma de principe de la carte. Les circuits IC1 à IC4 sont des amplificateurs de signaux "buffers" qui augmentent la sortance du microprocesseur. Ils ont tous été choisis de type bidirectionnel pour des raisons de simplification en vue de l'étude du circuit imprimé ; seul IC4 use pleinement de cette propriété par l'intermédiaire du signal d'écriture "WR". Lorsque WR est au niveau bas, le bus de données transite de l'unité centrale vers l'interface et inversement quand WR est haut. La sélection de ce circuit est active pour une adresse d'entrée-sortie égale ou supérieure à FC40, c'est-à-dire pour Y3 de IC6 au niveau bas. Les circuits IC5 à IC7 assurent le rôle de décodage mémoire. Ils doivent activer les circuits IC8 et IC10 pour des adresses précises. Ainsi IC8 sera sélectionné pour les adresses entrée-sortie (E/S) comprises entre FC5C et FC5F, ce qui se traduit par un niveau bas sur la broche 9 de IC7. T1 inverse ce signal puisque l'entrée "CLK" de IC8 est active haut. Le circuit IC10 quant à lui sera actif pour les adresses validées entre FC7C et FC7F, broche 7 de IC7. Rappel : grâce à des signaux de commande spécifiques, le Z80 peut différencier un accès mémoire d'une adresse d'E/S. Toutes les opérations ayant pour référence la mémoire seront validées par le signal MREQ du microprocesseur, alors qu'une adresse d'E/S sera accompagnée de IORQ. Cette différenciation se retrouve au niveau des instructions.

maximum, puis le bit de parité (optionnel) pour la détection des erreurs en cours de transmission et enfin, le ou les bits d'arrêt indiquant la fin du caractère. Il est indispensable de bien définir la chronologie des bits contenus dans l'information. Cette liaison RS232 interconnecte un appareil de type DTE (Data Terminal Equipment = terminal) à un autre de type DCE (Data Communication Equipment = un ordinateur). La communication entre les deux systèmes se fait selon un protocole réglant la manière de traiter le flux de données et garantissant ainsi une transmission synchronisée. Cette norme exige donc la présence de signaux de contrôle et de commande (DTR-DCD-CTS-RTS).

IORQ sera actif (niveau bas) pour des instructions du type "OUT" et "IN", il fait partie intégrale du décodage d'adresse (broche 5 de IC7).

IC8 est un registre, son rôle étant de recopier sur ses sorties (Q1 à Q8) les niveaux logiques présents sur les entrées (D0 à D7) à chaque front montant du signal CLK (broche 11). Grâce à ce composant, le réglage des vitesses de transfert appliquées au circuit SIO sera effectué par programme. Ce circuit remplace une série d'interrupteurs que l'utilisateur devrait positionner à chaque modification des vitesses. L'ensemble R1-C2-T2 permet la remise à zéro du registre à l'initialisation de l'unité centrale "RESET" (broche 16 de IC3). IC9 est un double générateur de signaux d'horloge à fréquence variable. Ils sont présents sur les sorties FR et FT, chacun d'eux détermine la fréquence élémentaire du fonctionnement des voies A et B. Le tableau A indique les fréquences disponibles en fonction de l'état des entrées R et T.

Circuit périphérique de la famille Z80, IC10 est spécialisé dans les transmissions séries "USART" (Unit Synchronous Asynchronous Receive Transmit). Deux voies distinctes et indépendantes

— Tableau A —

RD/TD	RC/TC	RB/TB	RA/TA	FT/FR (Hz)
0	0	0	0	800
0	0	0	0	1200
0	0	0	0	1750
0	0	1	0	2152
0	0	1	0	2400
0	1	0	0	4800
0	1	0	1	9500
0	1	1	0	19200
0	1	1	1	28800
1	0	0	0	32000
1	0	0	1	38400
1	0	1	0	57500
1	0	1	1	75000
1	1	0	0	115200
1	1	0	1	153500
1	1	1	0	307200

sont disponibles, permettant ainsi la connexion de deux appareils répondant aux normes de la RS232 et fonctionnant éventuellement à des vitesses différentes.

La complexité de ce circuit demanderait un cours complet de plusieurs pages avant d'être en mesure d'en comprendre son fonctionnement. Les quelques lignes qui suivent permettront néanmoins d'en connaître le minimum pour sa programmation.

Chaque canal est adressé par l'intermédiaire de l'entrée B/A :

- B/A=0 → canal A

- B/A=1 → canal B

Le niveau logique du signal C/D détermine si l'octet présent sur le bus de données doit être interprété comme un mot de commande ou de donnée (valeur).

- C/D=0 → donnée

- C/D=1 → commande

Ainsi, les adresses pour le canal A sont :

- FC7C pour un mot de donnée

- FC7D pour un mot de commande

Pour le canal B :

- FC7E pour un mot de donnée

- FC7F pour un mot de commande

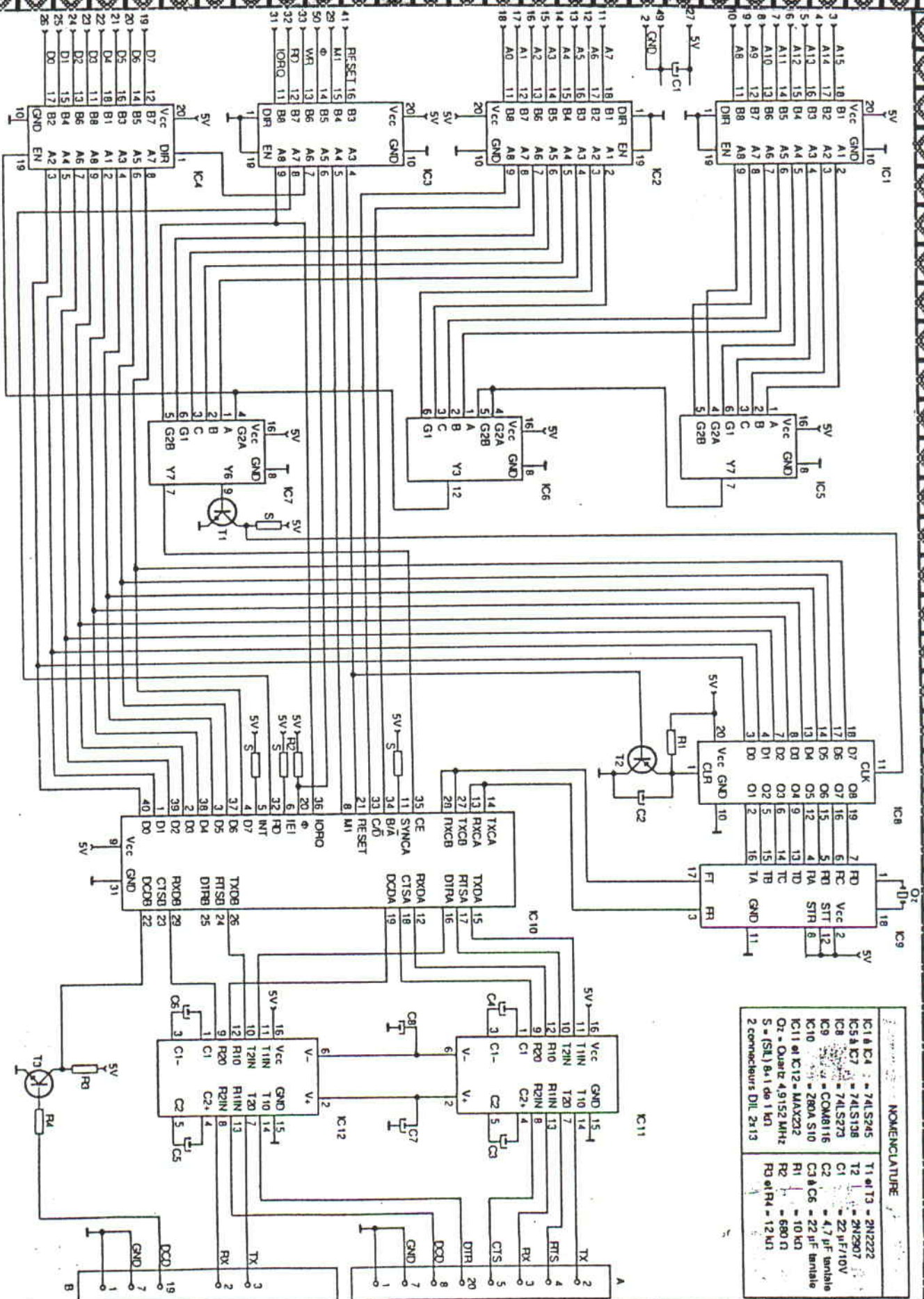
La programmation du facteur de division (1-16-32-64) de l'horloge élémentaire présente sur les entrées TXCA-RXCA pour le canal A et TXCB-



L'intérêt que l'on peut porter au MAX232 se situe bien sûr au niveau de ses convertisseurs de tension. Grâce à ce composant, les alimentations traditionnelles de +12 et -12V ne sont plus

(UR7 est programmé pour contenir le caractère de SYNCHRO en réception)





NOMENCLATURE	
IC1 à IC4	= 74LS245
IC5 à IC7	= 74LS138
IC8	= 74LS273
IC9	= COM8116
IC10	= 280A S10
IC11 et IC12	= MAX232
Oz	= Quartz 49152 MHz
R1	= 10 kΩ
R2	= 680 Ω
R3 et R4	= 12 kΩ
T1 et T3	= 2N2222
T2	= 2N2907
C1	= 22 µF/10V
C2	= 4,7 µF tantale
C3 à C6	= 22 µF tantale
C7	= 10 kΩ
C8	= 680 Ω
C9	= 12 kΩ

FIGURE 2 Schéma de principe de l'interface RS232



nécessaires. En effet, ce circuit intègre deux pompes de charges afin de créer des tensions de sortie compatibles aux normes spécifiées.

C3-C4-C5-C6 contribuent au décalage de niveaux ; C7 et C8 filtrent la fréquence parasite (16 KHz) présente sur la broche "V-". T3 convertit en niveaux TTL, l'état du signal d'entrée DCD.

Au connecteur A (câblage de type DTE) sont reliés tous les signaux utiles au dialogue propre à une RS232. Le connecteur B (câblage de type DCE) est limité à sa plus simple expression, permettant cependant la connexion d'un appareil dialoguant uniquement par les trois signaux : Tx-Rx-DCD ; (impri-  
mante, terminal, télécype...).

Le cordon reliant l'interface à l'Amstrad sera de type câble plat au bout duquel, à chaque extrémité, sera serti un connecteur encartable 2x25 points.

## DESCRIPTION DES REGISTRES INTERNES DU SIO Z80

### LES REGISTRES D'ECRITURE

Le circuit SIO contient huit registres d'écriture (WRO-WR7) pour le canal B et sept pour le canal A (WRO-WR1 et WR3-WR7). Le registre WR2 comporte le vecteur d'interruption pour les canaux A et B.

les registres sont programmés séparément pour positionner chaque canal dans sa configuration spécifique.

A l'exception de WRO, la programmation des registres d'écriture nécessite deux octets. Les trois bits du premier octet de WRO (D0-D2) pointent le registre choisi, le second octet est le mot de commande effectif écrit dans le registre pour configurer le SIO.

Après pointage d'un registre, le programme est libre soit de le lire pour tester le registre de lecture, soit d'écrire pour initialiser le registre d'écriture. (voir tableau B).

### LES REGISTRES DE LECTURE

Le SIO contient trois registres de lecture (RRO-RR2) qui peuvent être lus pour obtenir l'information d'état de chaque canal (excepté RR2 du canal B). L'information d'état comporte les condi-

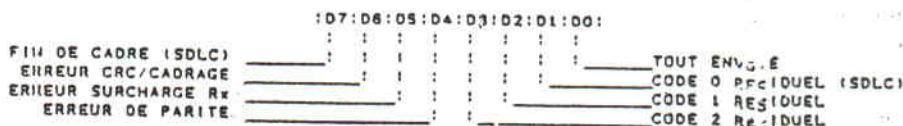
tions d'erreur, le vecteur d'interruption et les signaux standards de communication.

Le principe de lecture des registres est analogue à une opération d'écriture (2 octets). Par exécution d'une instruction d'entrée, le contenu du registre de lecture adressée peut être lu par le microprocesseur. (Voir tableau C).

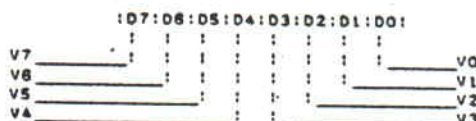
#### - REGISTRE DE LECTURE 0 (RRO).



#### - REGISTRE DE LECTURE (RR1).



#### - REGISTRE DE LECTURE (RR2).



(RR2 CONTIENT LE VECTEUR D'INTERRUPTION ECRIT DANS WR2 CANAL B SEULEMENT)

NOTES: R\* = RECEPTEUR  
Tx = EMETTEUR  
INT = INTERRUPTION

### TALBLEAU C

#### Exemple d'initialisation du canal A : Scrutation des E/S par polling

```
LD BC,0FC5CH
LD A,0EEH
OUT (C),A
```

```
LD BC,0FC7DH
LD A,18H
OUT (C)
```

```
LD A,4
OUT (C),A
LD A,47H
OUT (C),A
```

```
LD A,3
OUT (C),A
LD A,41H
OUT (C),A
```

```
LD A,5
OUT (C),A
LD A,0AAH
```

```
LD A,1
OUT (C),A
LD A,00
OUT (C),A
```

Adresse du Latch 74LS273  
FT ET FR du COMB116T=163500 Hz

Adresse de control du canal A  
WRO = remise a zero des registres

On pointe sur le registre wr4

Cadence horloge+bits stop+parité

On pointe sur le registre WR3

Nombre de bits récepteurs+ validation  
reception

On pointe sur le registre WR5

Nombre de bits émetteur+signaux DTR et  
RTS=1

On pointe sur le registre WR1

Désactivation du mode interruption



## PRINCIPE DE PROGRAMMATION ET DE GESTION DE LA CARTE

La gestion de la carte réside en trois parties :

- l'initialisation
- la réception
- l'émission

### L'INITIALISATION DU CIRCUIT SIO. (Voir listing 1)

Un certain nombre d'opérations de programmation doivent être effectuées systématiquement afin d'initialiser et de paramétrer le SIO Z80 avant tout fonctionnement. La séquence d'initialisation minimale est la suivante :

Le registre WR0 contiendra :

- la commande de remise à zéro.

Le registre WR4 contiendra :

- le facteur de division des signaux d'horloge

- le nombre de bits d'arrêt

- le type de parité.

Le registre WR3 contiendra :

- le nombre de bits en réception
- la validation en réception
- l'autovalidation.

Le registre WR5 contiendra :

- le nombre de bits en émission
- la commande des signaux RTS et DTR
- la validation en émission.

Le registre WR2 contiendra :

- le vecteur d'interruption canal B seulement (uniquement en fonctionnement interruption).

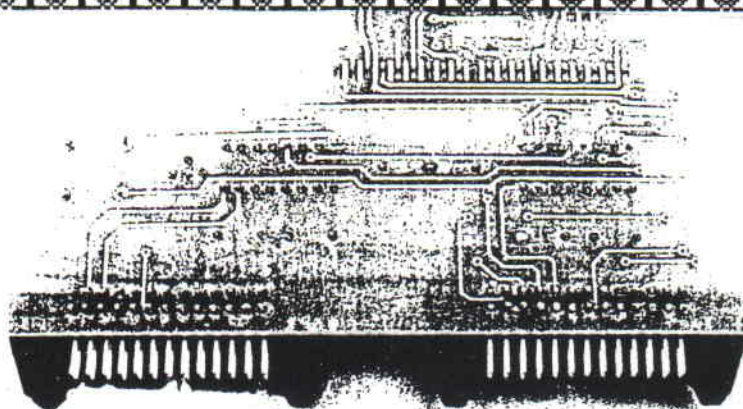
Le registre WR1 contiendra :

- la validation en mode interruption.

Les registres WR6 et WR7 ne sont pas programmés pour un fonctionnement en mode asynchrone.

Remarque : La programmation du SIO pour tous les exemples et programmes suivants sera définie en mode asynchrone et les paramètres de communication seront :

- vitesse 9600 Bds
- facteur des signaux d'horloge égal à 16
- 1 bit d'arrêt
- parité paire
- caractère de 7 bits pour Rx et Tx
- inhibition des interruptions.



Les deux connecteurs RS332

### Routine de réception

```
INSIO: LD BC, 0FC7DH ; adresse de contrôle du canal A
      LD A, 5 ; on pointe sur le registre WR5
      OUT (C), A
      LD A, 0AAH ; DTR et RTS = 1 (déblocage en réception)
      OUT (C), A

INSIO0: IN A, (C) ; lecture du registre de lecture RR0
      BIT 0, A ; test du bit 0 de RR0
      JR Z, INSIO0 ; si le bit 0 = 0 on a pas reçu de caractère, on attend
      DI ; on a reçu un caractère, on inhibe les interruptions CPC
      LD A, 5 ; on pointe sur le registre WR5
      OUT (C), A
      LD A, 28H ; DTR et RTS = 0, blocage en réception
      OUT (C), A
      LD BC, 0FC7CH ; adresse de donnée du canal A
      IN A, (C) ; lecture du caractère reçu
      EI ; on autorise les interruptions du CPC
      RES 7, A ; on met à zéro le bit 7 du caractère reçu (parité)
      RET ; fin et retour de la routine, l'accumulateur A contient le caractère
```

Listing 2

### Routine d'émission

(Prenons comme principe que le registre H contient le caractère à émettre)

```
OUTSIO: LD BC, 0FC7DH ; adresse de contrôle du canal A
WAITWR: IN A, (C) ; lecture du registre RR0
      AND 04 ; on teste si le canal est prêt à émettre
      JR Z, WAITWR ; si bit 2 de RR0 = 0 on attend
      LD A, H ; A = H = caractère
      LD BC, 0FC7CH ; adresse de donnée du canal A
      OUT (C), A ; écriture du caractère dans le canal
      RET ; fin et retour de la routine
```

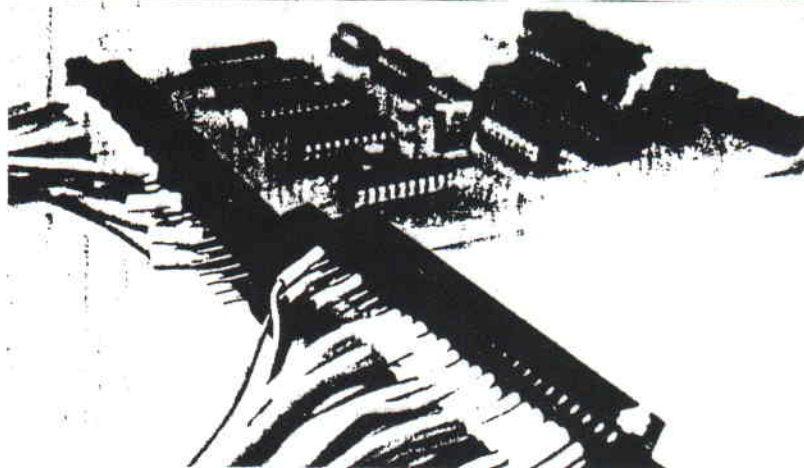
Listing 3



# LECTURE D'UN CARACTERE RECU PAR LE SIO.

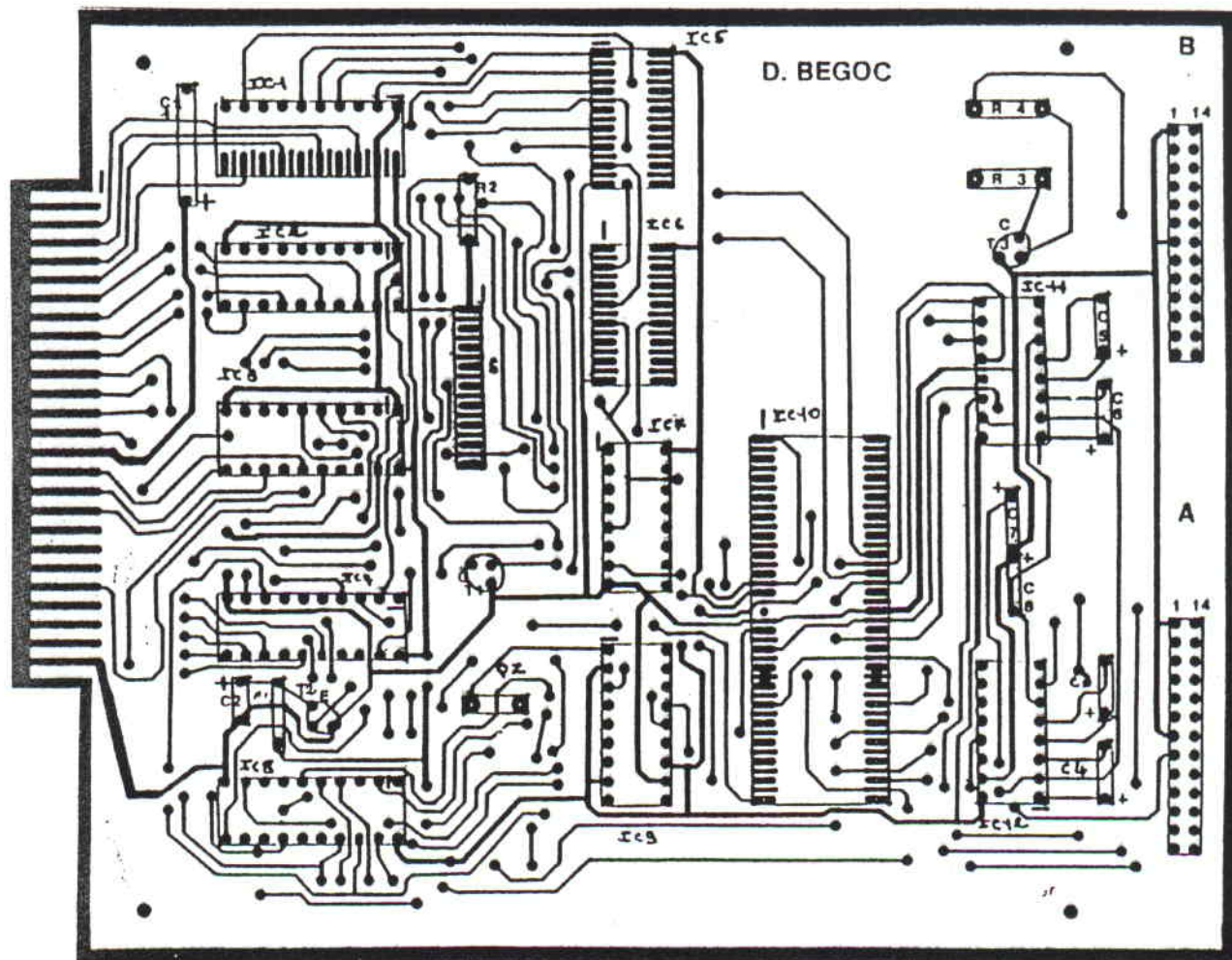
(Voir listing 2)

Remarque : le SIO dispose d'une pile interne (réservoir) incorporée de type FIFO (First In-First Out) de trois octets, ce qui permet la réception de trois caractères avant que ne se pose un problème de surcharge. L'affichage ou le traitement d'un caractère réceptionné pouvant demander un certain temps, il faut bloquer les signaux DTR et RTS à la suite de chaque lecture.

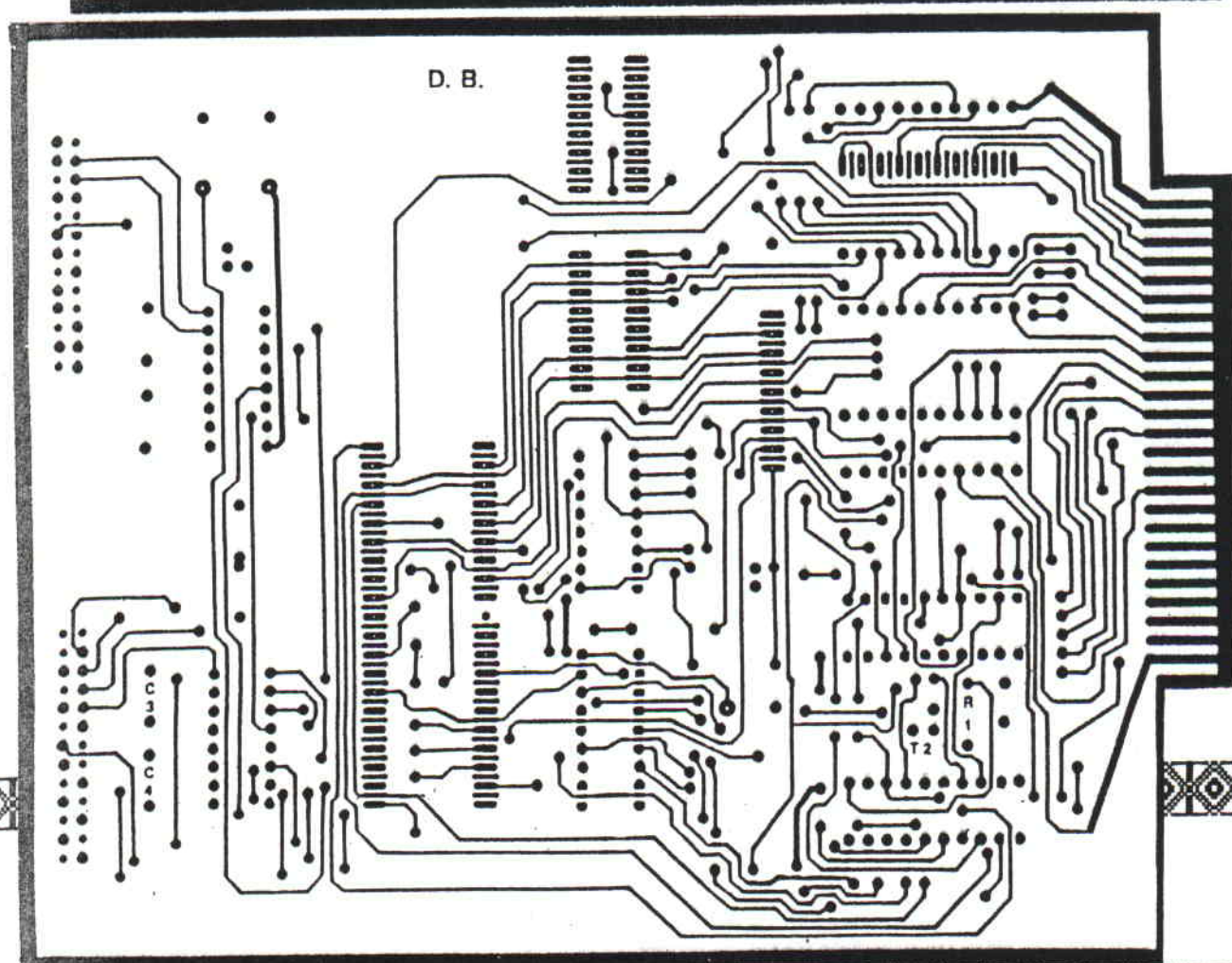
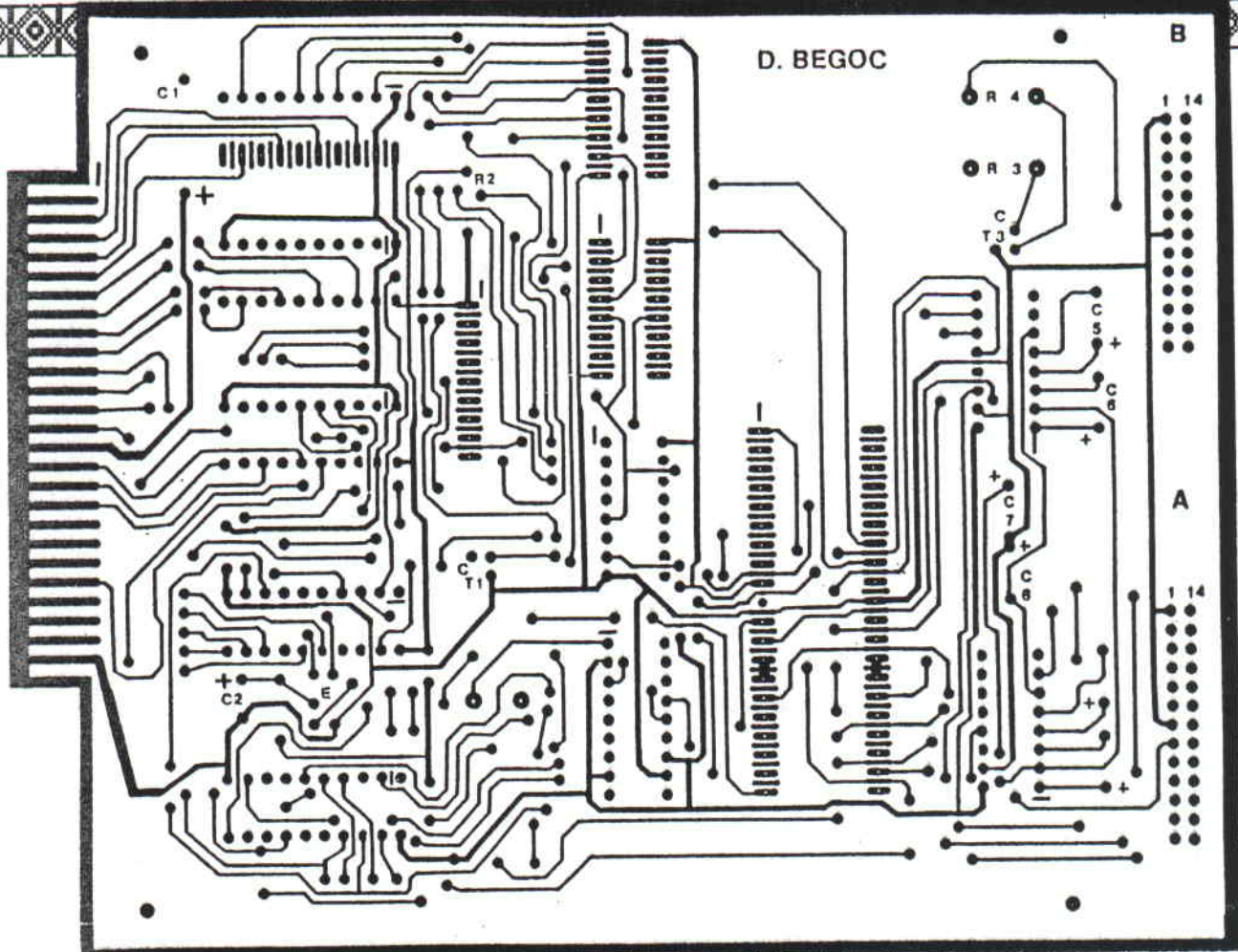


Câble de raccordement de la carte au CPC

Implantation des composants





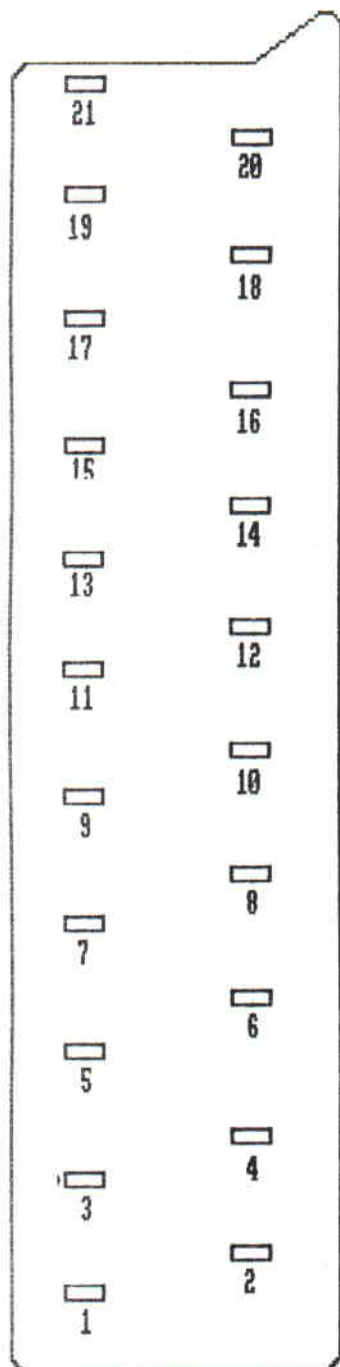




## Prise Peritel 21 Broches

Voici quelques explications  
de cette prise "PERI"

Avec le cordon Péritel, de multiples applications  
sont possibles. Voir votre manuel lors, de votre  
achat??? Télé/Magnéto/Vidéo laser/et aussi  
matériel hifi



- 1: Sortie audio (D) 500 mV v.eff. 2 V max
- 2: Entrée audio (D) 500 mV v.eff. 2 V max
- 3: Sortie audio (G) 500 mV v.eff. 2 V max
- 4: Masse audio (Commune)
- 5: Masse Bleu
- 6: Entrée audio (G) monophonique 500 mV v.eff. 2 V max
- 7: Entrée bleu 0,7 V + ou - 3db
- 8: Selecteur-----Téléviseur 0--2 V  
Téléviseur/Magnétoscope---- Magneto 9,5 a 12 V
- 9: Masse verte
- 10: Libre
- 11: Entrée verte 0,7 V + ou - 3db
- 12: Libre
- 13: Masse rouge
- 14: Libre
- 15: Entrée rouge 0,7 V + ou - 3db
- 16: Commutation de ----- Téléviseur 0-0, 4V  
suppression rapide----- RUB 1-3 V
- 17: Masse Video
- 18: Masse suppression rapide
- 19: Sortie Vidéo ----- 1 Vpp  $\pm$  3 db
- 20: Entrée vidéo ----- 1 Vpp  $\pm$  3 db
- 21: Masse blindage

Dans certaines conditions d'utilisation, lorsqu'on connecte  
au moyen de la prise "Péritel" a 21 broches, pour l'accessoire  
fournisse l'entrée au téléviseur, il faut qu'il fournisse  
une tension de commutation comprise entre 9,5 et 12 volts  
sur la broche " 8 ". S'il n'y a pas de tension sur la  
broche " 8 ". Le téléviseur est réglé sur une situation ou  
sa sortie va vers l'accessoire.

### Entrée=

Rouge/Vert/Bleu = RUB ou signaux vidéo en provenance d'un  
accessoire, mais celui-ci doit être prévu avec une tension de  
commutation + 12 volts sur la broche 8

Sortie = signaux de télévision pour magnétoscope

les signaux vidéo (rub) sont reconnus lors  
de la lecture et enregistrement, ce qui  
détermine: Le mode PAL ou SECAM

Si vous enregistrez un disc laser, sur  
sur votre magnéto, et que celui-ci n'est pas PAL  
vous recevrez l'image en NOIR et BLANC.

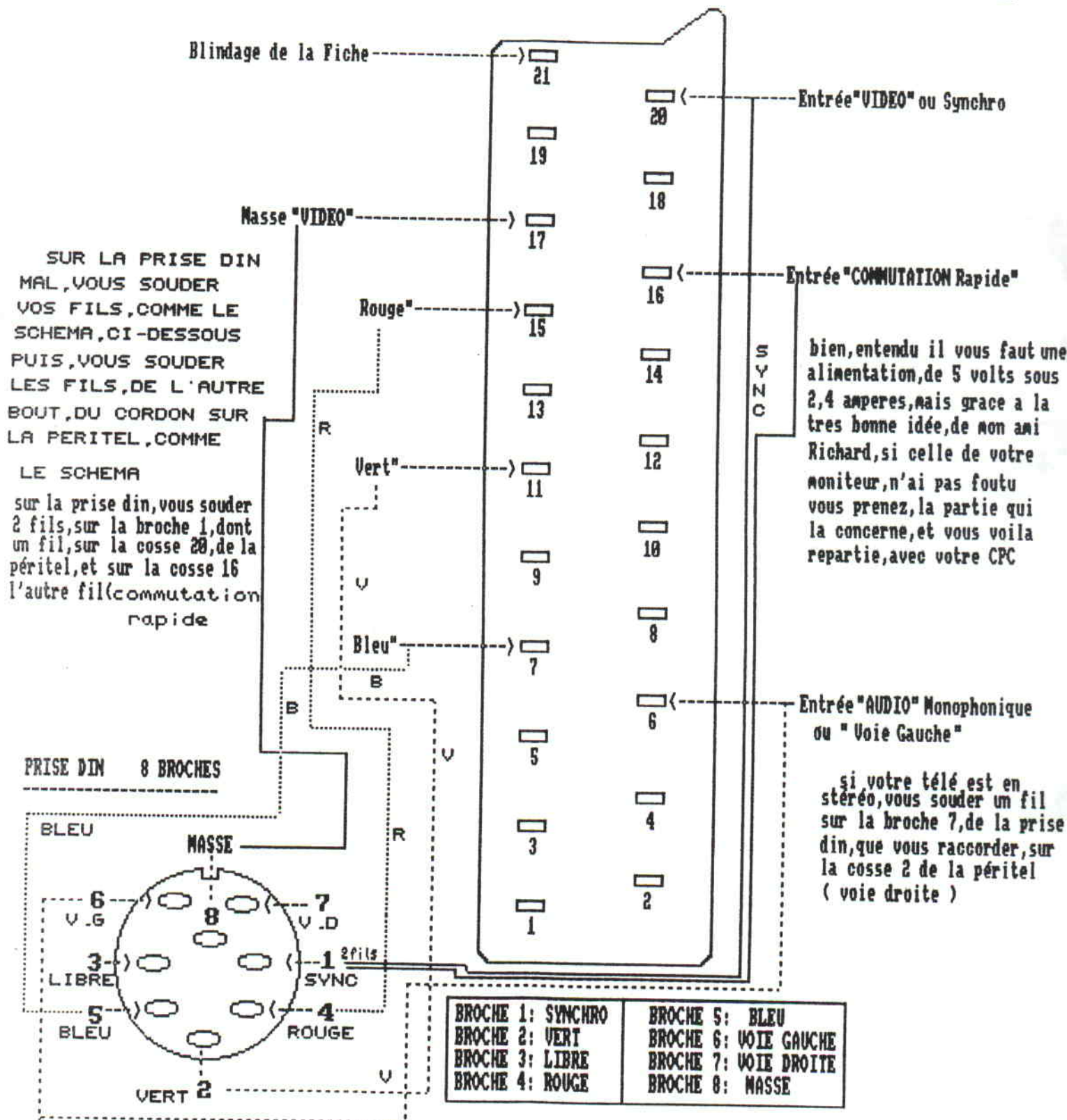
Car c'est selon les signaux reçus, que votre magnéto  
commute, automatiquement en PAL ou SECAM

Les entrées et sortie AUDIO, voie gauche et droite pour la  
réception STERÉOPHONIQUE. Ce qui est le cas maintenant sur  
IF en réception stéréo (procédé NICAM) Mais il faut que  
votre télé soit équipé en NICAM, sinon votre réception  
sera en Monophonie



si votre écran de votre AMSTRAD CPC 6128 plus, vous laissez tomber, suite à une défaillance du tube cathodique ne soyez pas fou de colère, il vous suffit de piquer la télé de vos parents, ( qui seront enchantés ) et de fabriquer le montage, du cordon ci-dessous ( MATERIEL:: PRISE PERITEL MAL ET UNE FICHE DIN A 8 BROCHES MAL: UN METRE DE CORDON A 6 FILS::) plus la masse (fil blindé)

## SHEMA DE MONTAGE DE PERITEL A PRISE DIN





# LES OVERSCANS



Salut a tous, voici une petite rubrique OVERSCAN, comme vous l'aurez devine, ici on va vous donner une methode pour realiser un ecran en overscan. Ces quelques explications m'ont ete donnees par mon ami Lucien que je remercie. En effet car non seulement il m'a donne ces infos mais le texte est de lui, je n'ai eu qu'a le mettre en page. Donc un grand merci a lui.

MISC > C'est partit. RUN"OCP" pour memoire >=espace  
INPUT DEVICES > DISPLAY COORDS > SCREEN MODE 2 >

FILE (a coté de print) > inserez un disc avec un ecran et vous allez sur Catalogue > vous pointez sur "imager" > puis LOAD.

IMAGE1 A L'ECRAN ET CALCUL DE LA 1ERE WINDOW.....

Comment faire les calculs necessaires pour realiser l'operation?. C'est simple. L'ecran no 1 (imager.scr) est utilise sur toute sa hauteur. Les windows 1 et 2 ne posent pas de probleme particuliers. Pour les executer j'ai utilise les coordonnees numerique et non pas le CADRE WINDOW.

Sachant que le cadre represente 1/4 de l'overscan, mesurez tres exactement 370 pixels de large sur 266 pixels de haut. J'ai procede de la facon suivante...

- Chargement de l'imager.scr a l'ecran
- Calcul du 1er window comme suit:
- Appel de la fonction DEFINE WINDOW:

Chouette ! on va pouvoir faire des overscans...

Mise du curseur aux coordonnees 0-398. Validation du coin superieur gauche et deplacement du curseur au point 370-132. le calcul s'effectue par 0+370 horizontalement et 398-266=132 verticalement. Vous noterez au passage qu'avec cette technique je n'emploie pas le "MERGE OR" Pas de rajout de texte ou autre dans ce window. Il represente le quart superieur gauche de l'overscan et il sera sauvegarde sous le NOM de "1.win"

ATTENTION... la sauvegarde des WINS. se fait dans le menu ( windows et vous descendez a FILE > save file > enter filename > Filename? 1.win (return) ect.ect.. pour les autres wins

Idem avec la partie droite de l'ecran. Define window, position du curseur 371/398, validation, deplacement du curseur aux coordonnees 639/132. Ici le calcul est encore plus simple car je part de l'ancienne position + 1 pixel, donc 371 pour l'horizontal et tu vas jusqu'a l'extreme droite de l'ecran soit a la position 639, pour la verticale (meme chose 398-226=132)

Sauvegarde comme ci-dessus mais sous le nom de 2.win

Pour parvenir a la fin, il faudra utiliser 2 windows pour realiser le cadre "3.win". et "4.win"

Attention, n'oubliez pas de remonter ton dessin, pour arriver a 0 en bas





# LES OVERSCANS

Tu vas donc realiser la 1ere partie avec le reste de "IMAGE1.SCR" idem que 1 et 2 win. Seules les coordonnees changent. 0 horizontal et 130 vertical au depart du window et 370 horizontal et 0 vertical a l'arrivee du window

Sauvegarde "3-1.win" ( car c'est la 1ere partie)

Meme chose pour la partie de droite, coordonnees 371 horizontale et 130 verticale au depart. Et 639 horizontale et 0 verticale a l'arrivee

Sauvegarde "4-1.win" et te voila arriver a la fin des 4 premieres wins de IMAGE1.scr.

La hauteur totale de l'ecran Overscan est facile a calculer puisqu'il suffit d'additionner la hauteur de deux CADRES. Donc  $266 \times 2 = 532$  pixels. L'ecran normal etant de 400 pixels de haut nous savons donc que pour completer l'overscan il nous faudra un bande de 132 pixels de haut qui sera prise dans le haut de l'image d'ecran de "IMAGE2.SCR". Le reste ne sera pas utilise....

Attention : quand tu auras charger, "Image2.scr" n'oublie pas de redescendre l'image. Etant donne que tu avait monter, "Image1.scr" pour pouvoir arriver a ZERO (bas ecran)

Maintenant, tu charge "Image2.scr" et rebelote, define window ) tu prend une portion allant des coordonnees 0 horizontale et 398 verticale au depart et de 370 horizontale et 266 verticale a l'arrivee

Sauvegarde " 3-2.win"

Meme chose avec la partie de droite qui aura comme coordonnees , 371 horizontale et 398 verticale en depart pour arriver a l'extreme droite de l'ecran 699 en horizontal et 266 en vertical

Sauvegarde: " 4-2.win"

Le reste est facile il suffit de placer " 3-1.win" et " 3-2.win" a leur emplacement respectifs dans le cadre

Quand tu as tous les fichiers win " 1,2,3-1,3-2,4-1,4-2:(6 fichiers) sur ta dk, auquel tu doit deja avoir " Image1.scr" + "Image2.scr" + les 6 fichiers Wins et CADRE.scr" (17 kOs) et Over2.bas (10 fichiers)

Vous etes toujours la !!! HEIN vous me suivez... ouh, ouh,,,

Maintenant vous chargez "CADRE.scr" dans file ( a cote de print)

Quand vous avez le cadre a l'ecran, vous allez sur window ) dans window vous allez sur file ) et la vous appelez "1.win", vous allez placer votre win en pointille sur le cadre.. attention vous placez bien les pointilles juste sur les bords " droite , haut , bas, si vous avez bien placer la win vous devez remarquer, que les pointilles dépassent legerement sur le cote gauche du cadre. Quand vous avez fait cela vous valide ( esp ) vous allez sur file, dans le menu du haut de ocp ( a cote de print) puis ?????

000hhh!! Lucien  
tes explications me  
donnent tres chaud..  
Continue, c'est  
super...





# LES OVERSCANS

Save file > enter filename >  
 Filename ? OVER.SC1 , puis de meme pour la 2.win que vous placez dans le cadre a gauche en n'oubliant pas de laisser depassez legerement les pointilles. vous validez puis sauvegarde, " OVER.SC2"

ATTENTION ! VOUS DEVEZ APPELER LE CADRE, A CHAQUE FOIS QUE VOUS CHARGEZ UNE WIN. CE QUI AIT LE CAS POUR 1.WIN ET 2.WIN

C'est a dire, le cadre puis 1.win puis sauvegarde OVER.sc1  
 ..... 2.win puis ..... OVER.sc2

Vous rappelez le cadre, puis file dans window, vous chargez "3-1" que vous placez en haut du cadre ( attention au pointilles a gauche, en leger depassement) .Vous validez, ET VOUS RETOURNEZ DANS WINDOW ET FILE ET LA VOUS APPELLEZ "3-2" QUE VOUS PLACEZ EN DESSOUS DU DESSIN DEJA EN PLACE. LA MEME CHOSE POUR LES POINTILLES.

Une fois cela fait vous validez, et sauvegardez dans file en haut, sous le nom de "OVER.sc3"

Le meme travail pour le reste, vous rappelez cadre, puis dans window vous retournez sur file > la tu appelle "4-1" que vous allez placer dans le cadre en haut et a gauche ( itout pour les pointilles) vous validez, vous retournez dans window et file vous appelez "4-2" que vous placez en dessous du dessin deja present, et toujours a gauche, vous vous alignez sur celui du dessus... vous validez. Vous retournez sur file (en haut) et vous sauvegardez sous " OVER.sc4.....

Vous voila donc avec 4 fichiers de plus ( de 17 kOs)  
 Quand Vous avez la 2.win dans votre cadre, alors la vous pouvez faire ton courrier ou autre, vu l'espace blanc, qui se trouve a droite du cadre, avant de faire la sauvegarde de OVER.SC2, de meme pour "4-1 et 4-2, un fois placer dans le cadre, il te reste de la place a droite

Quand vous avez fait tous cela, pour voir le resultat final, vous run "OVER2.has". Ce dernier te demande le nom du dessin et tape tout simplement " OVER" et RETURN, il se charge de faire le fichier de 24 kOs. Ensuite tu lance run "DISC" et tu attend avec impatience de voir le resultat..... Voila, j'ai fait pour le mieux en esperant vous avoir donner le plus de details possible, et aussi le plus clairement, si un point noir vous semble obscure, n'hesitez pas de me le dire, et a ecrire a la redaction.

Ci joint dans la page suivant le listing en data du fichier ecran qui doit se trouver sur le disc. Il y a y aussi le lanceur et le programme permettant d'assembler les 4 ecrans 17 Ko en un seule de 24 Ko. A noter que pour la realisation du cadre sous OCP studio, les coordonnés sont :

x=143  
 y=336

Dessin du cadre  
 a realiser sous  
 OCP.

x=512  
 y=336

x=143  
 y=70

x=512  
 y=70

C'est pourtant vrai que  
 c'est facile de realiser des  
 overscans. Si j'avais su avant  
 Moi aussi j'aurai essayer.  
 Pas vous ????????





# LES OVERSCANS

Encodez ces quelques lignes pour voir sur l'écran de votre CPC l'overscan réalisé.

```

10 ' BLP SOFT 1995
20 ' DATA
30 adr=&8000
40 FOR r=adr TO adr+232 STEP 8: som=0
50 FOR j=0 TO 7: READ a$:a=VAL("&"a$)
60 som=som+a:POKE r+j,a:NEXT j:READ s
65 IF som<>s THEN STOP
70 NEXT r
75 SAVE"ecran.bin",b,adr.232
80 ' faites un call &8000,a$
90 ' data pour écran overscan
100
120 DATA FE,01,C0,DD,6E,00,DD,66, 1101
130 DATA 01,4E,23,5E,23,56,06,00, 335
140 DATA 79,C6,04,F5,21,E7,80,EB, 1195
150 DATA ED,80,EB,36,2E,23,36,53, 920
160 DATA 23,36,43,23,36,41,C1,21, 536
170 DATA E7,80,11,80,06,CD,77,BC, 1022
180 DATA D0,21,D0,00,11,00,81,01, 596
190 DATA 00,1F,ED,80,01,01,BC,ED, 871
200 DATA 49,0D,04,ED,49,21,80,06, 567
210 DATA CD,83,BC,CD,7A,BC,21,00, 1072
220 DATA 40,E5,E5,E5,11,00,C0,44, 1028
230 DATA 4D,ED,80,21,80,06,D1,01, 867
240 DATA 80,39,ED,80,D1,21,D0,00, 1048
250 DATA 06,A0,0E,C0,CD,A2,80,11, 884
260 DATA 00,C0,E1,06,68,0E,80,CD, 874
270 DATA A2,80,21,CF,80,CD,80,80, 1180
280 DATA 21,00,C0,54,1E,01,01,00, 341
290 DATA 40,36,00,ED,80,CD,06,8B, 929
300 DATA 21,D8,80,CD,80,80,21,00, 935
310 DATA 81,11,D0,00,01,00,1F,ED, 623
320 DATA 80,C9,C5,E5,EB,01,5C,00, 1131
330 DATA ED,80,EB,E1,C1,D5,7C,C6, 1601
340 DATA 08,67,A1,28,04,11,5C,C0, 617
350 DATA 19,D1,10,E6,C9,0E,06,06, 707
360 DATA BD,05,7E,ED,79,04,23,7E, 843
370 DATA ED,79,23,0D,20,F3,C9,01, 883
380 DATA 2E,02,31,06,21,07,22,0C, 189
390 DATA 0C,0D,68,01,28,02,2E,06, 224
400 DATA 19,07,1E,0C,30,0D,00,4F, 214
410 DATA 56,45,52,53,2E,53,43,41, 581
    
```

Tous ces datas  
ne font tournés  
la tête.



Lanceur pour afficher l'écran overscan.

```

10 MODE 2:INK 0,26:INK 1,0:BORDER 26:PAPER 0:PEN 1
20 MEMORY &7FFF
30 LOAD"ecran.bin":a$="OVERS":CALL &8000,a$:BORDER
  0:INK 0,0:INK 1,26
    
```

Programme permettant d'assembler les 4 écrans 17 Ko en un seul de 24 Ko.

```

10 FOR t=&8100 TO &81A9:READ a$:POKE t,VAL("&"a$):NEXT
20 MODE 2:INK 0,0:INK 1,26:BORDER 0
30 CLS:INPUT "nom de l'écran ",a$:CALL &8100,a$:GOTO 30
40 DATA
  FE,1,C0,DD,6E,0,DD,66,1,4E,23,5E,23,56,6,0,79,C6,4,32,A0
  81,21,A8,81,EB,ED,80,EB,36,2E,23,36,53,23,36,43,23,36,3
  1,22,A5
  81,CD,88,81,11,0,10,CD,72,81,CD,8B,81,11,2E,10,CD,72,81,
  CD,8B,81,11,70,3F,CD,72,81,CD,8B,81,11,9E,3F,CD,72,81,2
  A,A5,81,1,2E,0,ED,
  B0,21,2E,0,19,EB,E1,CD,26,BC,C1,10,ED,C9,3A,A7,81,11,0,C
  0,D5,21,A8,81,47,CD,77,BC,E1,CD,83,BC,CD,7A,BC,2A,A5,81,
  34,C9,0,0,0,0,0
    
```

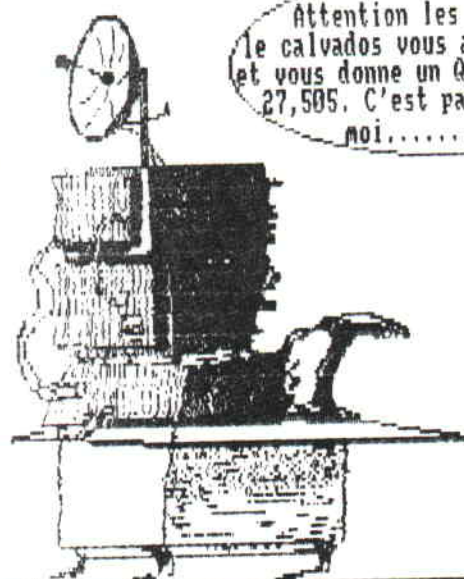
## ROUTINE

```

10 'Etat du lecteur de disquette
20 '(C) ATC 1995 pour Richard (BLP)
30 MODE 1:PRINT"ETAT DU LECTEUR DISQUETTES : "
40 GOSUB 160:IF (DISC AND 32)=0 THEN 90
50 GOSUB 160:IF (DISC AND 64) THEN GOTO 120
60 MODE 0:PRINT" TOUT EST OK !":END'SUIVE
  DU PROGRAMME
70 MODE 1:PRINT"VEUILLEZ SVP REINTRODUIRE LE
  DISC DANS LE LECTEUR..."
80 IF (DISC AND 32)=0 THEN GOTO 80
90 'PAS DE DISC
100 MODE 2:PRINT"VEUILLEZ REINTRODUIRE LE
  DISC DANS LE DRIVE SVP..."
110 GOSUB 160:IF (DISC AND 32)=0 THEN GOTO
  110 ELSE GOTO 50
120 'DISC PROTEGE
130 MODE 2:PRINT"VEUILLEZ DEPROTEGER LE DISC
  SVP..."
140 GOSUB 160:IF (DISC AND 32)=0 THEN GOTO
  140:IF (DISC AND 64) THEN GOTO 140
150 GOTO 60
160 OUT (&A7E),1:FOR I=1 TO 999:NEXT:OUT
  (&FB7F),4:OUT(&FB7F),2-PEEK(&A700):DISC=INP
  (&FB7F):OUT (&A7E),0:RETURN
    
```

Voilà, en ce qui concerne les overscans, je suis sûr qu'avec cette méthode vous ferez plein de beaux écrans. Ci contre, une routine qui n'a rien à voir, vous l'aurez deviné. Elle s'occupe de votre disc. Voilà, allez on tourne la page pour la CB.....





Attention les fréquences,  
le calvados vous appelle et  
et vous donne un QSY sur le  
27,505. C'est parti pour  
moi.....



Et bien après les overscans, la CB. C'est sur, il n'y a pas vraiment de rapports, mais enfin bon !!! Il faut bien passer d'un sujet a un autre... Juste un dernier mot avant de rentrer dans le vif du sujet, dans la rubrique electro, le dossier RS232, n'est de moi, il est tiré d'une ancienne revue amstrad dont je ne souviens plus le nom. Voila c'était la petite info que je voulais donner.

Tiens! Regardez comme ce cibiste est loin de son micro. Il doit avoir un sacre bon micro pour parler a cette distance et encore, il a l'air de parler tout bas. C'est pas comme des personnes de ma connaissance qui sont très près de leur micro et qui hurle tout ça pour les entendre que très faiblement. Vous l'aurez sans doute deviné, l'usage de très bon micro est de rigueur, qu'il soient mobiles ou bien en pied de table.

Entrons dans le vif du sujet. C'est aujourd'hui un test de materiel que je vous propose. Je vais vous parler d'un poste multimode. Le "CLEAN-TONE", c'est son nom. Il est fabriqué et distribué partout en France par CB-HOUSE. Entant que multimode, il possède donc les modes de modulation suivant :

- A.M ( Modulation d'Amplitude )
- F.M ( Modulation de Fréquence )
- Et la B.L.U ( Bande Lateral Unique décrit sur les U.S.B et L.S.B )

Ces caracteristiques generales lorsqu'il est en version française ( c'est a dire lorsqu'il est conforme aux normes française ) sont de 40 canaux AM/FM/BLU. C'est a dire allant du 26,965 (canal 1) au 27,405 (canal 40). Il est limité aussi en puissance en AM allant jusqu'a 4 Watts et en BLU, une douzaine de Watt ce qui est déjà au dessus de la norme qui est de 4 watt en crete.

En version export (c'est a dire dans sa version d'origine, complètement hors norme française), c'est un poste 200 canaux, allant du 26,065 au 28,275. Bien sur je parle en fréquence. Pour avoir la correspondance en canaux se reporter sur la table des fréquences du No9. La puissance est agréable puisque pouvant aller jusqu'a 20 watt en AM/FM, il monte a 30 ou 35 watt crete en BLU.

Entrons dans le detail, il possède a part la prise micro mise en façade ce qui est très pratique, un bouton ON/OFF réglage de volume, un squelch (ou silencieux), un RF gain/micro gain (pour régler le niveau de reception et le niveau du gain micro), un fine coarse (pour les decalage en fréquence +/- 5KHZ, et le clarifieur pour la BLU). Le selectionneur de mode ( AM, FM etc...) et un rotateur a galette pour le changement de canal. Il possède aussi un modulometre, un tos-metre, une touche 19 pour aller directement sur ce canal. Un roger-hip debrayable, des filtres NB/ANL et un reducteur de puissance. Et bien sur

un galvanometre et un afficheur pour voir le canal selectionné. j'allais oublier une touche DIM, dans sa version d'origine, c'est un decalage +10KHZ. Dans la version française, c'est un réglage de la luminosité de l'éclairage. Une fois le capot déposé, c'est un tas de composants que l'on découvre donc pour les neophytes, rien de particulier. A noter que son constructeur, a fabriqué 2 serie différentes de ce poste. En effet la premiere serie avait quelques petits defaults, il se decallait en fréquence lorsqu'il chauffait un peu. Il avait aussi selon quelques personnes une façade un peu retro et l'échelle de lecture du tos absente sur le galvanometre. Sur la deuxieme serie ces problemes ont disparus. Quoi de plus normal. Malgré tout on notera que les nouveaux "clean-tone" sont moins puissants que l'ancienne generation. Surement intentionnel de la part du constructeur, ceci a cause de la norme française qui est très dure. Voila ! sinon un poste qui fonctionne très bien, avec une bonne modulation s'il est accompagné d'un micro preampli, car le micro d'origine est de piètre qualité ( comme sur tous les poste d'ailleurs ). Un maniement simple et fonctionnel, aucunes difficultés d'utilisation. Enfin il sera a vous pour un prix moyen de 1750 franc, il faudra rajouter quelques francs pour le faire mettre en version export car il faut bien avouer que utiliser un tel poste sur 40 canaux n'est d'abord pas sa fonction premiere, et pas n'est très valable sachant qu'il peut fonctionner sur d'autres fréquences. Bien j'en ai fini pour aujourd'hui, la prochaine fois, je parlerai soit des micros, soit des antennes. A hientot sur la fréquence BLP.

Il me reste encore un petit blanc pour passer un bonjour a tous mes redacteurs. Allez on passe a la suite.....



# FANZINES . . .

Bon apres la CB voici quelques fanz' dont je voudrais vous parler.

## GOOTCHA FANZ' No 2

Selon la petite phrase en debut de fanz', on aime ou on aime pas. C'est a vous de voir. Comme dans tous les fanz's ou presque, on trouve des tests de jeux, des listings, une interview etc... Un fanz' bien presente, de bonnes digits. Par contre il est diffuse sous un format assez petit, malgre tout il est tout a fait lisible (Sauf pour ceux qui besoin d'une loupe pour lire un texte de 10 cm de haut). Seule defaut dans la presentation, il n'est pas presente en recto-verso sans doute a cause de son format. En tout cas meme si cela fait plus de page, ca n'interfert nullement a la bonne presentation general. Et pour ceux qui aime ce casser la tete, il y a meme quelques reflexions. Voila pour finir, il vaut le detours, c'est un fanz' a voir. Dernier point, sa parution selon ses propres termes est imprevisible.

Adresse :

LAKHDARI . AREZKI  
M24 Rue Mozart  
69800 Saint Priest

## EUROSTRAD NO6

Voila apres le petit nouveau, voici les classiques, et les piliers des fanz's. Eurostrad pour ce 6eme et dernier numero, n'a pas de change son style. Toujours a vocation europeenne, il est donc ecrit en francais et en anglais voir en allemand. Vous trouverez les rubriques habituelles qui font tous ces charmes a ce fanz'. Enfin bref que du bon. Et puis au moins, vous pourrez parfaire votre anglais, comme ca vous arriverez a l'ecole en classe d'anglais, avec presque toutes les notions. C'est quand meme pas mal. Sinon comme je le disais, ton-pouce arrete sous sa forme actuelle Eurostrad. En effet, il poursuit en realisant le fanz' de l'AFC. Donc pas de probleme, on le retrouvera....

Adresse :

FOURNERIE . THOMAS  
LA HAMELIERE  
50450 HAMBYE

## ROAD RUNNER NO 4

Et c'est avec ce No 4 que R.R continue sur sa lancee. En effet, c'est avec 34 pages plus que bien remplie de routines, de pokes, de tests en tout genre que l'on decouvre que le Nol est maintenant tres tres loin. Un fanz' interessant a lire et a decouvrir. Seul regret, c'est que certains graphismes ne soient pas de meilleur qualite. Surement un manque de temps pour les travailler un peu plus. De plus certaines pages sont plutot mal passees dans le photocopieur. Voila un fanz' qui s'ameliore de No en No, il est donc a posseder.

Adresse :

HAMET . STEPHANE  
LA CARPENTERIE  
50250 LA HAYE DU PUIITS

## QUASAR CPC No8

Et c'est donc pour la fin que je vais vous parler tres rapidement de Quasar du fait que je n'ai pratiquement plus de place. Toujours fidele a sa presentation et a ses rubriques, il est pour moi l'un des meilleurs fanz'. Ses digits sont toujours de tres bonne qualites et toutes nouvelles a chaque numero. C'est quand meme pas mal. Voila juste un dernier mot. Commandez-le.

Adresse :

RIMAURO Phillipe & Gilles  
8 Chemin des Maillos  
09200 Saint Girons

Voila cette page est presque termine, il me reste plus qu'a vous dire a la prochaine fois pour d'autre fanz'.....



# LISTINGS

Bien après la rubrique fanzine, on continue avec le retour des listings que vous nous avez demandés. J'espère que dans les numéros avenir, des listings viendront dans nos pages. Pour cela, si vous avez des petites routines, ou des petits programmes, il va falloir me les envoyer, car cette rubrique ne peut fonctionner sans votre aide. Et puis ne soyez possessif sur vos routines. Faites en profiter tout le monde. Alors plus une minutes à perdre, prenez un crayon, une feuille et écrivez nous, pour tout envoi d'un disc, il y aura des récompenses....

```
1 ' PROGRAMME Heures minutes secondes centiemes
10 INK 0,0;BORDER 0;INK 1,26;MODE 2
20 s=ss+((TIME/300)-ti)
30 cl=s*100-s;cl$=STR$(cl);cl$=MID$(cl$,3,2);
  c=VAL(cl$);IF s>10 THEN cl$=MID$(cl$,4,2);
  c=VAL(cl$)
40 IF s>60 THEN m=m+1;s=s-60;ti=TIME/300;ss=0
50 IF m>60 THEN h=h+1;m=m-60
60 IF h>24 THEN h=0;m=0;s=0
70 LOCATE 1,1:PRINT USING "### ##m ##s ###"
  ;h;m;s;c
80 GOTO 20
```

```
60000 '***** VIDAGE ECRAN *****
60010 MEMORY &9FFF
60020 FOR I=&A000 TO &A0B0
60030 READ V:POKE I,V
60040 NEXT I
60050 DATA 205,166,160,62,27,205,157,160
60060 DATA 62,49,205,157,160,205,186,187
60070 DATA 205,231,187,50,180,160,17,0
60080 DATA 0,33,143,1,34,178,160,62
60090 DATA 7,50,177,160,62,10,205,157
60100 DATA 160,62,13,205,157,160,62,27
60110 DATA 205,157,160,62,76,205,157,160
60120 DATA 62,127,205,157,160,62,2,205
60130 DATA 157,160,14,0,58,177,160,71
60140 DATA 229,197,213,205,240,187,209,193
60150 DATA 33,180,160,190,225,55,32,1
60160 DATA 167,203,17,43,43,16,233,58
60170 DATA 177,160,254,7,40,7,175,203
60180 DATA 17,203,17,203,17,121,205,157
60190 DATA 160,19,229,33,127,2,55,237
60200 DATA 82,225,56,5,42,178,160,24
60210 DATA 193,35,124,181,40,32,43,17
60220 DATA 0,0,34,178,160,62,7,189
60230 DATA 32,146,124,180,32,142,62,4
60240 DATA 50,177,160,24,135,205,46,189
60250 DATA 56,251,205,43,189,201,62,27
60260 DATA 205,157,160,62,64,205,157,160,201
60270 CALL &A000
```

```
10 'transfert de fichier source Dams en Ascii
  (visible par traitement de texte)
20 MODE 2;INK 0,26;INK 1,0;BORDER 26;PRINT
  "Transformateur fichier source DAMS en fichier
  ASCII ( visible par traitement de text e
  ).":PRINT"(c) 1990 MOIX DE CROCO... Par
  F.TACHET":PRINT:PRINT
30 ad=&2CCA:memory ad-1:gosub 1100:gosub
240:cls:if fen=0 THEN PRINT#8,CHR$(15):PAGE=1
40 a=PEEK(ad):ad=ad+1:a$="":IF a=0 THEN 1180
50 IF a=&FF THEN a$="":GOTO 1030
60 IF a=&2A THEN a$="*":GOTO 1200
70 IF a(&80) THEN a$=CHR$(a) ELSE
  a$=STRING$(9,32):GOTO 90
80 a=PEEK(ad):ad=ad+1:IF a(&80 AND a>31) THEN
  a$=a$+CHR$(a):GOTO 80 ELSE
  a$=a$+STRING$(9-LEN(a$),32)
90 a$=a$+" "
100 IF a=&FF THEN GOSUB 210:ad=ad+1:GOTO 120
110 IF a>31 THEN a$=a$+ins$(a-&80) ELSE 160
120 a=PEEK(ad):ad=ad+1
130 IF A<32 THEN 160 ELSE IF A=&FF THEN GOSUB 210
140 A$=A$+CHR$(A)
150 GOTO 120
160 IF a=13 THEN 200
170 IF a=0 THEN 1180
180 PRINT"???"
190 END
200 PRINT#1,a$:GOSUB 1060:GOTO 40
210 A=0:A$=A$+STRING$(40-LEN(a$),32)+":":RETURN
220 INPUT "NOM DU FICHIER A TRANSFERER :
  ",NOM$:LOAD NOM$,AD:IF fen=9 THEN INPUT "Nom
  de sauvegarde fichier ASCII :",fx$:PRINT"I
230 RETURN
240
250 DIM ins$(&80):WHILE B$(<)"FIN":READ
  a$,b$:ins$(VAL("&"a$)-&80)=b$+STRING$(5-LEN(
  B$),32):WEND:RETURN
260 DATA 80,LD
270 DATA 81,INC
280 DATA 82,DEC
290 DATA 83,ADD
300 DATA 84,ADC
310 DATA 85,SUB
320 DATA 86,SBC
330 DATA 87,AND
340 DATA 88,XOR
350 DATA 89,OR
360 DATA 8A,CP
370 DATA 8B,PUSH
```

Un petit listing envoyé et hop  
un cadeau !





# SUITE . . .

```

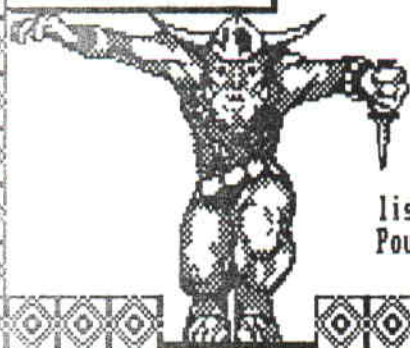
380 DATA 8C,POP
390 DATA 8D,BIT
400 DATA 8E,RES
410 DATA 8F,SET
420 DATA 90,RLC
430 DATA 91,RRC
440 DATA 92,RL
450 DATA 93,RR
460 DATA 94,SLA
470 DATA 95,SRA
480 DATA 96,SRL
490 DATA 97,IN
500 DATA 98,OUT
510 DATA 99,RST
520 DATA 9A,DJNZ
530 DATA 9B,EX
540 DATA 9C,IM
550 DATA 9D,JR
560 DATA 9E,CALL
570 DATA 9F,RET
580 DATA A0,JP
590 DATA A1,NOP
600 DATA A2,RLCA
610 DATA A3,RRCA
620 DATA A4,RLA
630 DATA A5,RRA
640 DATA A6,DAA
650 DATA A7,CPL
660 DATA A8,SCF
670 DATA A9,CCF
680 DATA AA,HALT
690 DATA AB,EXX
700 DATA AC,DI
710 DATA AD,EI
720 DATA AE,NEG
730 DATA AF,RETN
740 DATA B0,RETI
750 DATA B1,RND
760 DATA B2,RLD
770 DATA B3,LDI
780 DATA B4,CPI
790 DATA B5,INI
800 DATA B6,OUTI
810 DATA B7,LDD
820 DATA B8,CPD
830 DATA B9,IND
840 DATA BA,OUTD
850 DATA BB,LDIR
860 DATA BC,CPIR
870 DATA BD,INIR
880 DATA BE,OTIR
890 DATA BF,LDDR
900 DATA C0,CPDR
910 DATA C1,INDR
920 DATA C2,OTDR
930 DATA C3,DEFB
940 DATA C4,DEFW
950 DATA C5,DEFW
960 DATA C6,DEFS
970 DATA C7,EQU
980 DATA C8,ORG
990 DATA C9,END
1000 DATA CA,IF
1010 DATA CB,ELSE
1020 DATA CC,FIN
1030 a=PEEK(ad):IF a=13 THEN ad=ad+1:GOTO 200
1040 a$=a$+CHR$(a)
1050 ad=ad+1:GOTO 1030
1060 IF fen=0 THEN 1090
1070 IF fen=8 THEN GOSUB 1150
1080 PRINT#fen,a$
1090 RETURN
1100 INPUT "Sortie sur Imprimante, Sur Disc,
ou Ecran Uniquement (I/D/E) :",a$:CLS
1110 a$=UPPER$(a$):IF a$="I" THEN fen=8
1120 IF a$="E" THEN fen=0
1130 IF a$="D" THEN fen=9
1140 RETURN
1150 IF fen=8 THEN nb=nb+1:IF nb=69 THEN
PRINT#8,SPACE$(125);PAGE:PRINT#8:PRINT#8:nb=0
:PAGE=PAGE+1
1160 IF FEN=8 THEN PRINT#8,SPACE$(30);
1170 RETURN
1180 IF fen=9 THEN CLOSEOUT
1190 END
1200 a=PEEK(ad):IF a=13 THEN ad=ad+1:GOTO 1230
1210 a$=a$+CHR$(a)
1220 ad=ad+1:GOTO 1200
1230 nom$=MID$(a$,4,12)
1240 ad=&2CCA:LOAD nom$,ad
1250 GOTO 200

```

vous semble car ici, on ne fait pas payer ce que l'on réalise au contraire d'autre personnes. Voilà pour finir, je voudrais remercier toutes les personnes ayant participé de pres ou de loin à ce projet. Et qui sait, il se pourrait que prochainement il y ait une autre amélioration et qu'il tienne sur deux disques. Mais ceci est une autre histoire. Donc à suivre.....

Le Redacteur En Chef

Regardez ce viking, il soutient le listing de sa tête et d'un seul bras. Pourriez vous en faire autant ???



Voilà ! C'est fini pour cette fois, comme je l'ai dit au début, j'espère que vous serez nombreux à nous envoyer vos petites routines et programmes en tout genres.

Et c'est par un petit coup de pub que je vais essayer de terminer cette page. Comme vous le savez sans doute, la rédaction était en train de réaliser une évolution de MASTER+ ( mais si rappelez vous, je vous en ai parlé dans le dernier numero ). Et bien ça y est, il est sorti " THE PERSONNEL MASTER+ ". C'est son nom. Je suis sûr qu'il va vous plaire car c'est avec ses 14 options de représentées par des icônes sélectionnables par une flèche dirige par le joystick ( ou par une souris si vous en disposez d'une ) que l'on peut choisir ce que l'on veut parmi ce qui est disponible. Une présentation flamboyant neuf avec de belles couleurs. Parmi toutes les options, il y en a une qu'il est recommandé de lire. En effet le memo qui n'est pas un mode d'emploi, mais une description des icônes avec quelques petits approfondissements pour certaines parties du soft, vous permettra d'en savoir plus. Allez je vois que vous en mourrez d'envie, tout de suite un rapide descriptif des options disponible. Vous trouverez donc, des gestionnaires disc, un budget familiale, une partie calendrier, un petit jeu de réflexion pour se détendre les neurones, un traitement de texte et encore bien d'autres choses. Vous voyez, je vous avais dit qu'il aurait du changement, et c'est maintenant chose faite. Et si vous étudiez un petit peu ce soft, vous verrez que dans certaines parties, la programmation a été modifiée afin de le rendre meilleur. Enfin la totalité du soft tient sur une disquette entier. Et oui ! vous voyez, ici à la rédaction de BLP, on ne se moque pas de vous. On vous donne du consistant. Le moyen pour se le procurer, il est simple. Nous envoyons un disc ( plein de préférence ) avec une petite bavouille et un timbre pour le retours. Vous voyez, c'est ultra simple. Et en plus THE PERSONNEL MASTER+ est en freeware, vous pourrez donc le diffuser comme bon



IT'S OK!

# BASIC 312AB

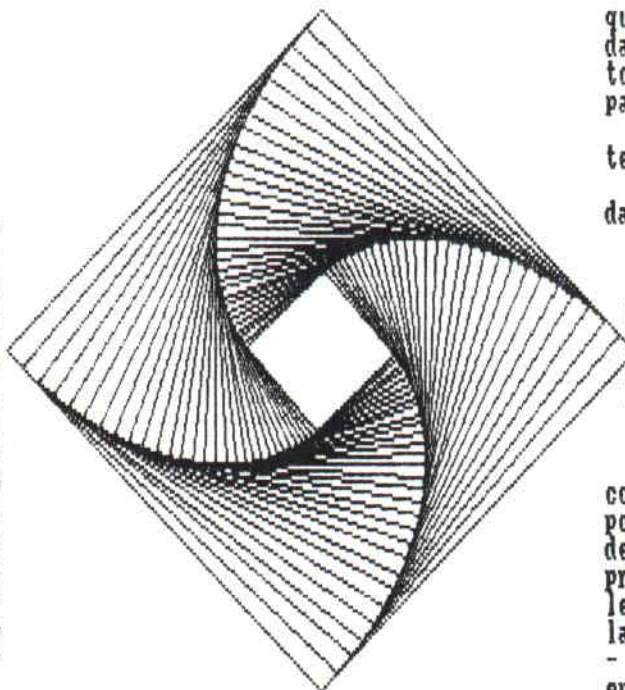


Salut à tous ! J'espère que vous êtes en forme pour suivre votre rubrique adorée car, cette fois-ci, nous allons laisser momentanément de côté les cours d'initiation au BASIC pour enjoliver le joli écran de votre CPC (une petite application pratique ne fait jamais de mal de temps en temps). Il s'agira aujourd'hui de dessiner des polygones emboîtés qui rétrécissent tout en tournant, donnant ainsi l'effet d'une spirale. Jetez un coup d'oeil sur les

quelques figures qui traînent dans ces pages et vous verrez tout de suite de quoi je veux parler.

Le principe pour faire de tels écrans est le suivant.

Tout d'abord, on stocke dans deux tableaux x et y les



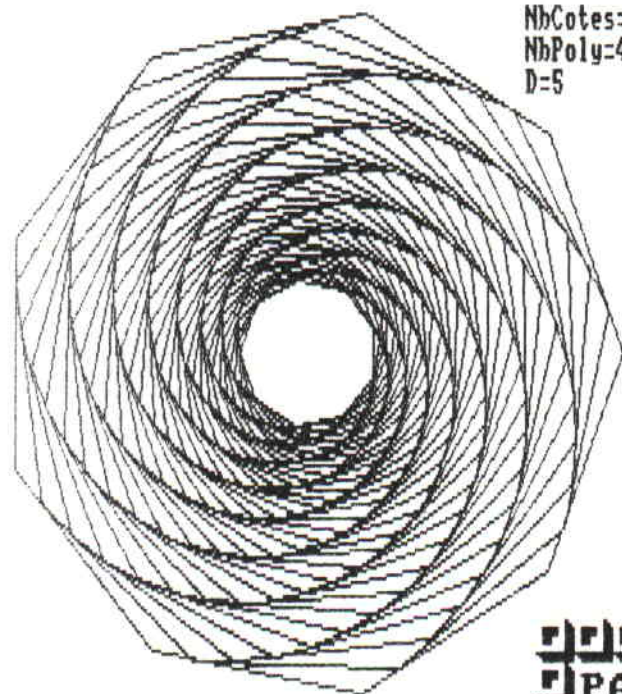
NbCotes=4

NbPoly=30

D=20

coordonnées des sommets du polygone d'origine. À partir de ceux-ci, on trace le premier polygone et on calcule les coordonnées du deuxième de la manière suivante :

- on se donne un paramètre D entier ou réel qui déterminera



NbCotes=9

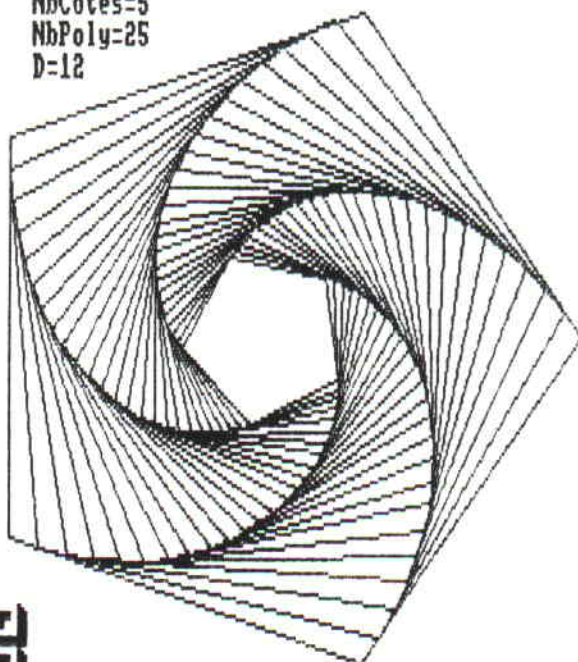
NbPoly=40

D=5

NbCotes=5

NbPoly=25

D=12





Et bien apres le basic de notre ami Arnaud, voici maintenant le HBASIC. Vous vous souvenez sans doute du B-BASIC, et bien c'est un petit peu dans le meme esprit, car c'est a base RSX que ce constitue ce langage. En tout cas le HBASIC est tres simple d'utilisation ce qui n'etait pas tout a fait le cas du B-BASIC. Ce langage n'est pas nouveau, mais peut-etre que certaines personnes ne connaissaient pas ce basic, c'est pour cela que j'en parle. Mais plutot que d'en parler comme cela, j'ai prefere vous donner directement toutes les instructions et leur signification pour faire une petite idee. Pour toutes les personnes interessees, je tiens a dispositions tous les differents fichiers, si biensur on m'envoie un disc. Il y a d'ailleurs une petite demo pour mieux se rendre compte.

#### GENERALITES SUR LE HBASIC :

HBASIC est charge entre 34400-49152. Il faut toujours utiliser des variables entieres declarees. Symbol after 32 est automatiquement fait. Toutes instructions doit etre precedee de @ et les parametres doivent etre precedes d'une virgule et du caractere &

#### JEU D'INSTRUCTIONS:

- ARC :@arc,&a1,&a2,&r,&c  
curseur graph.sur centre du cercle  
a1=angle depart(000-359) a2=angle arrivee(000-359)  
r=rayon c=couleur(000-016)
- AXES :@axe,&xx,&yy,&gx,&gy,&c  
xx=coord.en x de l'origine axe gx=graduat.axe en x (000-255)  
yy=coord.en y de l'origine axe gy=graduat.axe en y (000-255)  
c=couleur(000-016)
- BOX :@box,&a1,&a2,&c  
curseur graph.sur chise G.du rectangle  
a1=larg rectangle(001-640) a2=hauteur rectangle(001-640)  
c=couleur(000-016)
- CIRCLE :@circle,&r,&c  
curseur graph.sur centre du cercle  
r=rayon(001-640) c=couleur(000-016)
- COPYCHR :@copychr,&a  
donne code ascii du caractere a la position du curseur texte  
a=variable initialisee avant qui contiendra code ascii
- DEEK :@deek,&a1,&a2  
permet de connaitre valeur 16 bits a adresse precise  
a1=adresse a lire a2=variable qui recevra valeur
- DEFZONE :@defzone,&p1,&p2,&ph,&ph  
definit zone pour usage ulterieur  
pour mode 1:larg par 2 et pour mode 0:larg par 4  
ph=point le plus ht, ph=point le plus bs.
- DMOVE :@dmove  
scrolle vers bas une zone definie par defzone
- DOKE :@doke,&a1,&a2  
poke valeur 16 bits a adresse precise  
a1=adresse a doker, a2=valeur a doker
- DOUBLEZONE :@doublezone  
double en hauteur zone definie par defzone
- DUMP :@dump,&a1,&a2  
faire dump ascii dans adresse memoire:dump est mis dans var.\$  
a1=adresse a lire ,a2=variable qui contiendra le dump



- ELLIPSE :ùellipse,àrx,àry,àc  
      curseur graph. sur centre de l'ellipse(rx et ry sont >1)  
     rx=rayon selon axe x(001-640), ry=rayon selon axe y(001-640)  
     c=couleur(000-016)
- EXEC :ùexec,àad,àhl,àbc,àde,àaf  
     appelle prgm. en LM et y passe valeurs des registres;Au retour  
     au basic,variables contiendront valeurs des registres du 280  
     ad=adresse a appeler hl,bc,de,af=valeurs des registres
- FILL :ùfill,àcf,àec  
     remplit zone entierement delimitée d'une couleur  
     cf=couleur a remplir, ec=couleur de remplissage
- FILLZONE :ùfillzone,àoc  
     remplit zone definie par couleur choisie  
     oc=octet de remplissage
- GCOPY :ùgcopy  
     permet copie d'ecran hte resolution avec imprim.EPSON-like
- GAND,GNORMAL,GOR,GXOR :ùgand,ùgnormal,ùgor,ùgxor  
     met en mode encre graph.and,normal,or,xor
- GRAPHICPAPER :ùgraphicpaper,àc  
     met couleur de fond c pour fenetre graphique
- GRAPHICPEN :ùgraphicpen,àc  
     met le stylo graph.a la couleur c choisie
- JOYMOVE :ùjoymove,àca,àde  
     deplace caractere ecran par joystick;si fire arret deplact.  
     position curseur graph. indique position initiale  
     ca=caractere a deplacer.de=pas de deplacement(001-255)
- MOVE :ùmove  
     scrolle vers gauche zone definie par defzone
- LOGZONE :ùlogzone,àop,àor  
     remplit zone definie par defzone par octet conjointement avec  
     operateur logique(001=xor 002=or 003=and)  
     op=No de l'operateur logique  
     or=octet de remplissage(001-255)
- MOKE :ùmoke,àad,àa\$  
     poke chaine ascii a un emplacement memoire  
     ad=adresse ou l'on moke a\$=variable que l'on moke
- ORGZONE :ùorgzone,àxx,àyy  
     change origine de zone definie par defzone  
     xx=coord.en x de zone(001-080)  
     yy=coord.en y de zone(001-025)
- PLAY :ùplay,a\$  
     Joue musique de chaine de caracteres a\$  
     notes:do=D re=R mi=M fa=F sol=S la=L si=I  
     voies:1=A 2=B 3=C  
     longueur:mode0=à0 ronde=16 blanche=8  
     noire=4 croche=2 db.cr=1  
     model=à1 longueur est celle de l'enveloppe  
     alteration: diese+ hemol-  
     octave: On (n=0-7) octave sup <octave inf  
     volume: Pn (n=0-15)  
     ecart note: En (n=0-15)  
     enveloppe: amplitude An (n=0-15 mode 0) ton Tn (n=0-15)  
     sopirs: Sn (n=duree du soupir)

C'est chouette le  
Hbasic, non ????



Voilà c'est tout pour aujourd'hui, la prochaine fois, vous aurez la suite et fin de l'ensemble des rsx de Hbasic. J'espère que avec ce que vous venez de voir, cela vous a donné un aperçu de ce que l'on peut faire. Mais ce n'est qu'avec la suite la prochaine fois, que vous pourrez juger. Cependant, pour ceux qui ne savent pas ou qu'ils ne veulent pas se casser la tête a programmer en assembleur, cela offre une bonne possibilité de réaliser de très bon petits soft de dessins ou de musiques et pourquoi pas des jeux, avec ces rsx. Ce qui est très bien, c'est que l'on peut gerer tout un systeme de fenetre avec les rsx prévue pour. Il faut bien dire que cela peut donner un plus dans la présentation de ses programmes. Enfin bref, comme je l'ai dit au début, envoyez un disc et vous verrez une partie des possibilités dans la démo. La seule limite de ces rsx, étant l'imagination. LE R.C





1ère Partie :  
L'espéranto et le CPC

**D'**abord, je voudrais vérifier une chose : savez-vous ce qu'est l'espéranto ?  
Oui ? Non ? Je vois que les avis sont partagés.  
Eh bien, c'est une langue internationale.  
Mais... quel rapport avec le... CPC ?



Article de :  
Esperanto/CPC International  
Pierre CHIBLEUR 01-0YONNAX (France)

D'habitude, quand on parle "international", on entend "Parlez anglais !". D'ailleurs, regardez le BASIC du CPC : WINDOW, KEY, GOTO, on comprend, c'est logique !  
Alors, vous voyez bien : l'anglais, c'est mieux... Mais voilà, parlez-vous anglais ? Euh... un peu, je me débrouille...

Avec l'Espéranto, je vous propose de parler vraiment, enfin, international. Pourquoi ? Parce que l'Espéranto est LOGIQUE. Pourquoi vouloir défoncer un terrain hérissé de difficultés, comme l'anglais, quand j'ai un jardin amebli, avec des allées bien droites (les règles sans exception) et où je reconnais les mots du premier coup d'oeil, parce qu'ils ont été choisis pour cela ? (racines internationales).

Et comment apprendre ? Mais avec le CPC bien sûr, quoi de plus logique ? Cette machine d'initiation par excellence nous servira bien une fois de plus dans cette démarche.

Aussi, je fais appel à tous les CPCistes : voulez-vous m'aider à concevoir et écrire des logiciels pouvant servir à l'apprentissage d'une langue qui est comme l'informatique, simple, régulière mais aussi vivante et pratique : imaginez-vous touriste, pouvant reconnaître un espérantiste à son macaron arborant une étoile verte (elle se cache quelque part sur cette page !).

J'ai déjà commencé ce travail et peux vous proposer une série de programmes :

- CARESPO (redéfinition des caractères spéciaux)
- PRONESPO (prononciation)
- LEKSESP (lexiques) (à demander à BLP)

TOMY dit Pierre CHIBLEUR

## UN LANGAGE POUR LA PLANETE : L'ESPERANTO.

"La lingvo esperanto estas kreita de Doktoro Zamenhof, por ke la homoj de la diversaj nacioj povu interŝangi iliajn ideojn sen mal-facilaĵo.

La Esperantistoj volas ke, sur la tuta mondo ĉiu povu esprimi tion, kion li pensas, per lingvo simpla por ĉiuj popoloj, lernebla en kelkaj semajnoj.

Simpla, fleksebla, helsona, vere internacia en siaj elementoj, la lingvo esperanto prezentas al la mondo civilizita la praktikan solvon de lingvo internacia, ĉar, facila por homoj kleraj, esperanto estas preskaŭ sen peno komprenata ankaŭ de la personoj nemulte instruitaj."

El "Nouveau Cours Rationnel et Complet d'Esperanto", ed. SAI-Amikaro, 67 av. Gambetta 75020 PARIS

Quelques mots :

interŝangi : échanger	kreita : créé(e)
lernebla : qu'on peut apprendre	
kleraj : cultivés	povu : puisse (conj.)
solvo : solution	nemulte : peu

Et maintenant, trêve de bavardage ! Voici les travaux pratiques : un petit test, pardon texte !

Note du RC : Pour de raisons de place, je n'ai pu mettre les listings de carespo et de pronespo, si vous êtes intéressé, n'hésitez pas à nous les demander.

PAGE 25



Salut a tous, c'est le copilote qui est de retour parmi vous, dans une rubrique qui avait disparue de BLP depuis un moment et que j'ai decide de reintegrer. Apres ce petit discours de retrouvaille, voici les sujets de l'article de ce mois-ci. Biensur a l'honneur je n'allais pas, ne pas parler du dernier film de Christophe LAMBERT "MORTAL KOMBAT" qui si je puis me permettre fait un triomphe dans toutes les salles de cinema, du dessin anime "DRAGON BALL Z" que l'on peut admirer maintenant sur grand ecran et peut etre un troisieme film surprise, s'il me reste de la place sur ma feuille.

Pour les jeunes qui sont mordus de jeux video, MORTAL KOMBAT n'a plus de secret pour eux, mais voila il y a une grande difference entre les jeux, vus qu'il y en a deux ou trois et ce superbe film de Paul ANDERSON, ou pour une fois il faut bien le dire la violence a enfin une histoire. Biensur, je ne vais pas vous raconter l'histoire mais plutot tout faire pour vous inciter a aller le voir de vous meme. Tout d'abord sachez que tous les combats qu'il y a dans le film, ont ete repetes des dizaines de fois pour atteindre la perfection au moment de tourner les scenes. Les decors du film ont ete installes dans des engars d'avion car les studios etaient trop petit. Mais il ne faut pas oublier que les effets speciaux sont eux aussi a la grandeur du decor. Pour ma part je vous conseille d'aller le voir car vous ne serez pas deceu du voyage et pour les amateurs des jeux videos, les jeux vous sembleront moins interessant point de vu realisme. Une question se pose, est ce que Christophe LAMBERT a ces eternelles basket ou non. Pour le savoir il faut y aller. Si je devais donner une note dans l'ensemble, elle serait de 18/20.

Pour ceux qui ont garde une ame d'enfant je vous conseille d'aller voir le dernier ne des dessins animés japonais. Il s'agit de DRAGON BALL Z est son createur se nomme Akira TORIYAMA. Biensur tout le monde connait ce dessin anime qui fait la plus grande joie des enfants sur le petit ecran et le nom de ce

hero, c'est ? Je ne vous entend pas, son nom est ? Biensur vous l'avez tous devines "Sangoku". Il faut bien admettre que les dessinateurs japonais sont tres doues pour les animations de ce genre et que leurs dessins sont d'un grand realisme et ils arrivent a conjuguer tant de violence avec une note d'humour par moment. Les amateurs de japanisation vous retourner dans ce dessin anime tout le charme de leur createur. Je vous dis donc bonne recreation et amusez vous bien. Pour les ames sensibles je leur conseille d'aller voir autre chose comme CASPER. La note pour l'ensemble de la creation est de 17/20.

Me voici arrivee a la fin de mon article et j'ai le regret de vous annoncer que je n'ai plus de place pour vous parler d'un troisieme film. Donc vous l'aurez dans le prochain BLP. Sur ces bonnes paroles je vous laisse en vous souhaitant une bonne lecture et a la prochaine.

Le COPILOTE..

QUAND JE PENSE QUE JE NE  
VOULEZ PAS Y ALLER. QU'EST CE QUE  
JE SUIS BETE. MON DIEU.....





\*\*\*\*\*

Et bien nous voici en fin de fanz', et pour finir, je vais diffuser un courrier d'un lecteur dont je ne connais meme pas le nom puisque c'est une lettre depouillee de toutes adresses et de noms que j'ai recu. Je ne sais de lui, qu'il habite la Haute Loire, et ce grace au cachet de la poste. J'aurai aime quand meme qu'il n'envoie pas un courrier anonyme, car je ne peux meme pas lui repondre, dommage. En tout cas, il ne macha pas ses mots ( ce qui n'est pas fait pour me deplaire d'ailleurs ). En effet, tous les redacteurs de fanz', y compris notre redaction, en prennent pour leur grade. Mais, je n'en dirai pas plus et vous laisse le soin de lire sans censures ce courrier.

## COUP DE GUEULE III ( LE RETOURS )

Salut a vous chers editeurs de Fanzine et autres. A mon tours, je vais pousser mon coup de gueulle, et oui ! il faut bien parfois !

Je suis tombe sur un coup de gueulle du fanz BLP No8 et 9. Et oui, c'est en lisant certains fanzines que je me suis apercu que des gens sont mecontent ( visiblement ) de leur sort.

Un jour vous vous levez et vous decidez de faire des fanzines sur ce qui vous tient le plus a coeur "LE CPC", la rien de plus sympa.

Par contre le fait d'attaquer les lecteurs parce qu'une fois qu'ils ont pris contact, et on en entend plus parler, je crois que vous y aller un peu fort. Je conçois que cela arrive et qu'il serait sympa qu'ils gardent les contacts.

Mais la ou le bas blesse, c'est qu'en plus c'est de la faute des lecteurs si le CPC meurt et cela les laisse indifferent.

Voici les rectifications qui devraient donner matiere a reflexion pour certaines personnes :

- Si le cpc meurt, cela n'est certainement pas la faute aux lecteurs, etant donne que ce sont forcement eux qui ont encore un cpc chez eux.

- Si vous n'avez pas de reponses pour certaines rubriques que vous vouliez creer ou que vous avez cree, c'est qu'elle ne plaisent pas (Et oui ! il faut bien se remettre en question !).

- Si vous n'avez pas de message en retours, il n'y a que deux solutions, soit on n'a pas aime et on n'en redemande pas, soit on a aime et on est simplement content que des personnes partagent avec nous leur passion commune, j'ai nomme le cpc.

- Le fait que des lecteurs se procure des fanzines n'en font pas des personnes qui ont forcement envie de s'exprimer en retours, mais simplement des gens qui veulent se tenir au courant, connaitre, decouvrir, lire.

- Tout le monde n'est pas programmeur pour faire passer des idees ! Ce qui est bien dommage, j'en conçois mais les cpc ont ete achete pour la plupart par des jeunes et pour jouer. Aujourd'hui, ils ont mis leur cpc a la poubelle et ont pris les consoles ( le progres est la !!!)





- Et s'il vous arrive de vous demander pourquoi vous continuer cela n'est certainement pas les lecteurs qui vont vous le dire, pour la bonne et simple raison que c'est vous qui avez décidé de faire des fanzines et qu'il ne faut pas les confondre avec le cpc (passion du cpc et crée son fanzine). Il paraît évident que les fanzines cpc auront de plus en plus de mal à vivre, cela paraît irremédiable. A ce moment là, il ne fallait pas faire du fanz' cpc mais PC, la vous en avez pour le siècle à venir, d'ailleurs certains ne si sont pas trompés !!! (note du RC : Encore faut-il en avoir un...)

- Je crois que vous avez confondu le cpc et le fanzine dans le sens où le cpc est notre passion à tous et votre fanzine, votre propre plaisir. Ils n'y a rien de plus normal que des lecteurs prennent contact avec vous pour des fanzines et des échanges, vous vous êtes placés dans cette situation pour ça.

- A moins que cela soit pour que l'on vous gratifie de remerciement, que l'on vous donne la médaille pour participer à la survie du cpc!!! A lors là, je dis: " Ne vous prenez pas pour des dieux et redescendez de votre pied d'estable ".

Voilà, c'était la lettre d'un lecteur anonyme, pourquoi, je ne le sais pas, en tout cas je ne ferais pas commentaire car je suis en grande partie pas d'accord, à moins qu'il y ait eu une mauvaise interprétation de sa part, enfin... Par contre si un jour ce lecteur, lis ce numéro, je l'invite à me communiquer son adresse, je pourrais alors lui répondre directement. Ceci dit j'attends vos réactions, si réactions il doit y avoir. Voilà, maintenant passons au final de ce numéro en tournant la page.....

PS du Rédac'chef : Au fait merci à ce lecteur pour tout ce qu'il nous a envoyé dans la G....., C'est toujours sympa.

- Vous devriez simplement être content de vous dire que ceux qui vous demandent des fanzines et un maximum de logiciels, ceux là oui, ils gardent une trace du cpc.

- Donner un maximum à ceux qui restent afin qu'ils puissent connaître le CPC et s'en servir un max pendant encore les quelques années qui lui restent à vivre. Même s'il n'y avait qu'une page de fanzine qui soit éditée, je serais content de la lire car c'est la qualité qui l'emporte sur la quantité.

- Ça, c'est la meilleure chose que vous devez faire, vous les éditeurs de fanzines.

C'est en échangeant avec les autres notre connaissance, que l'on participe réellement à l'élevation de chaque chose

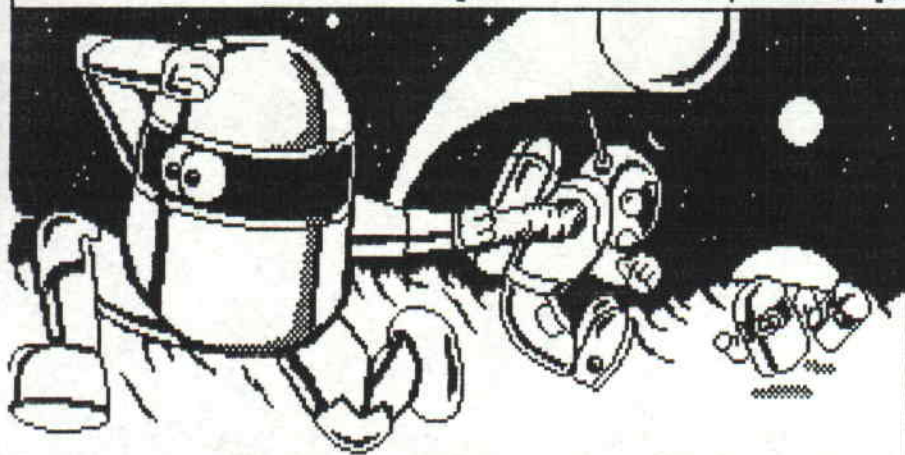
Un Cepeiste...



Eh !!! Doc ! Quoi de neuf dans le monde du CPC ???

- Oh ! vous savez d'après ce lecteur, les rédacteurs de fanz' ne vont pas très bien, alors vous savez...

- Ok ! doc ! A moins que ce ne soient lui, enfin ....



Vite !!! Sauve qui peut !!! Un lecteur fou nous attaque...

Bon bah !!! C'est pas tout ça ! mais ça me laisse un grand blanc à boucher maintenant !! Bon qu'est-ce qu'on pourra bien mettre..... Je cherche.....

Ca y est !!! Je viens de retrouver une routine pour débloquer l'ASIC. Seule problème, je ne sais pas si elle fonctionne car je n'ai pas eu le temps de la tester. Donc... Au petit bonheur la chance.....

```
10 memory &3FFF
20 for n=0 to 16:read a: poke &hc00+n,a:next n
30 data 255,0,255,119,179,81,168,212,98,57,165,
    70,43,21,138,205,236
40 out &7F00,&h8:new
```

On appelle l'ASIC par un out &7F00,&h8  
On l'arrête par un out &7F00,&A0

Et il vous suffit de poker des valeurs entre &4000 et &7FFF

Un petit programme d'exemple :

```
10 mode 1: poke &6400,&00: poke &6420,&00
    poke &6402,&FF: poke &6403,&ef: poke &6404,&21
```

Voilà ! C'est tout, j'espère que cela va marcher. Allez encore un effort, et on arrive à la page de fin.

PAGE 28



# THE END . . .



OUF!!! Ca y c'est fini ! J'ai bien cru que je n'arriverai jamais a terminer ce numero. Il faut dire qu'avec les grèves, ca n'a pas été drôle surtout chez nous, enfin ... Le prochain numéro sortira courant l'été prochain, voir début sept-

BONSOIR LA PLANNIE  
FANZINE POUR AMSTRAD



C.P.C



## AMSTRAD INFORMATIQUE

Mr TREHET - RICHARD  
Mlle VATTEMENT - SEVERINE  
12 Rue de la Défense  
Passive  
14000 CAEN

N'oubliez d'envoyer 5 F pour les frais de port.

embre, on ne sais jamais, ce qui peut arriver. Au fait, il se trouve que l'on est en debut d'année, donc les meilleurs voeux au monde du CPC et je sais qu'il y a encore bon nombres de personnes, donc a tout ce petit monde la, Bonne année a tous....

Le Rédacteur en Chef.

## LA REDACTION RECRUTE .

Voila pour finir, comme l'indique le titre, nous recrutons. Je m'explique, nous recherchons toutes personnes desirant participer a notre fanz' et a venir nous rejoindre. Nous acceptons tous les articles du moment qu'ils soient bien rediges et que les sujets sont bien traites. Bien sur le redacteur est libre de choisir le sujet dont il a envie de parler. J'ai aussi en projet de creer quelques nouvelles rubriques. Par exemple, " Aide a la realisation de demo ", une rubrique " aide aux logiciels " destinee a aider a l'utilisation de certain soft. J'aimerais aussi re-ouvrir la rubrique assembleur. Voila si quelques personnes veulent s'occuper de ces quelques pages ou de tout autres chose, il faut nous ecrire a l'adresse ci-dessus.

Voila, j'espere que cela va interesser le plus grand nombre de personnes possible. Car c'est aussi pour vous faire plaisir a vous lecteurs que nous realisons ce petit journal, donc il faut nous aider a ouvrir de nouveaux sujets.

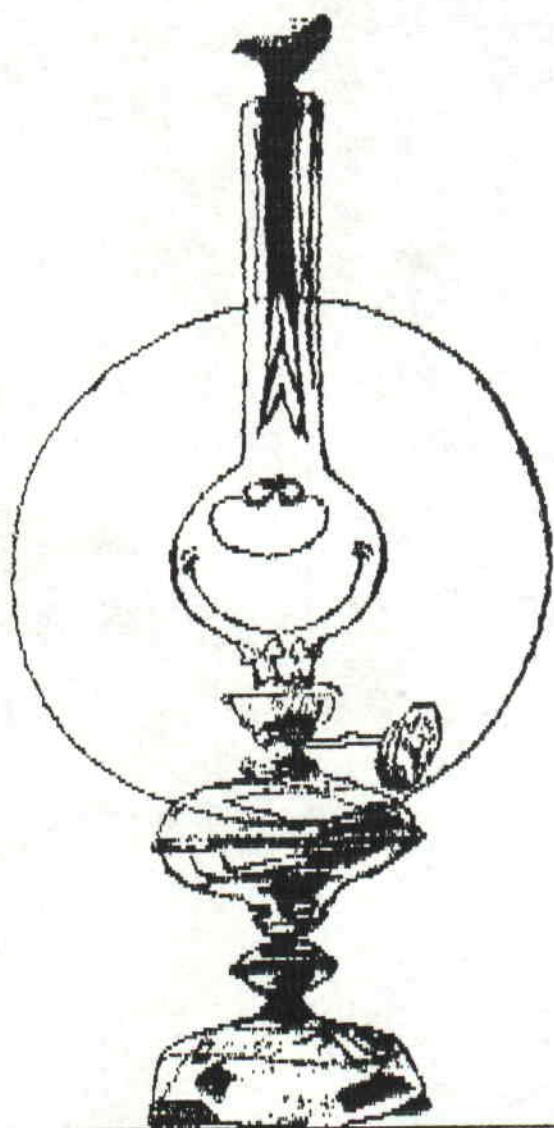
Juste avant de finir, je passe les petites annonces de la redaction. A noter aussi que si vous avez quelques chose a vendre ou a echanger, pensez a nous envoyer vos petites annonces. De meme si vous recherchez du materiel.

La redaction recherche, vend ou echanges :

- Nous recherchons
  - Explorateur, paru dans CPC INFO
  - un Co-processeur 80287 intel ( vitresse ) 12mhz
  - Le driver de la DMP 2160 pour PC ( DOS ou Window )
  - Un logiciel Telematique pouvant servir de serveur ( vendu avec le cable de preference )
  - Un romboard avec une ou deux roms
- Nous vendons ou echangeons
  - 3D construction kit ( avec tout ce qui va avec. Boite, notice etc.. )
  - La secte noire

Pour tout cela nous contacter a la redaction.





Et voila, c'est déjà terminé, toute l'équipe a été heureuse de vous présenter ce numéro. Vous nous retrouverez normalement dans le courant de l'été prochain. En attendant, bon CPC a tous!!!!