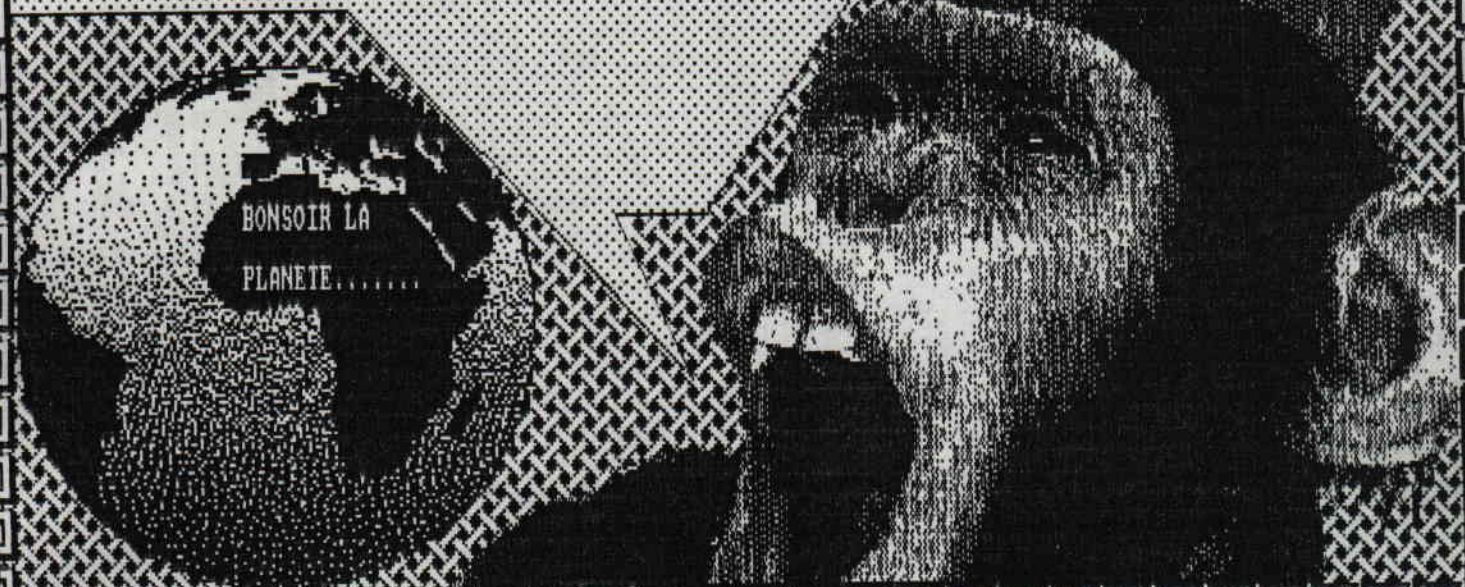


Bonsoir la Planete



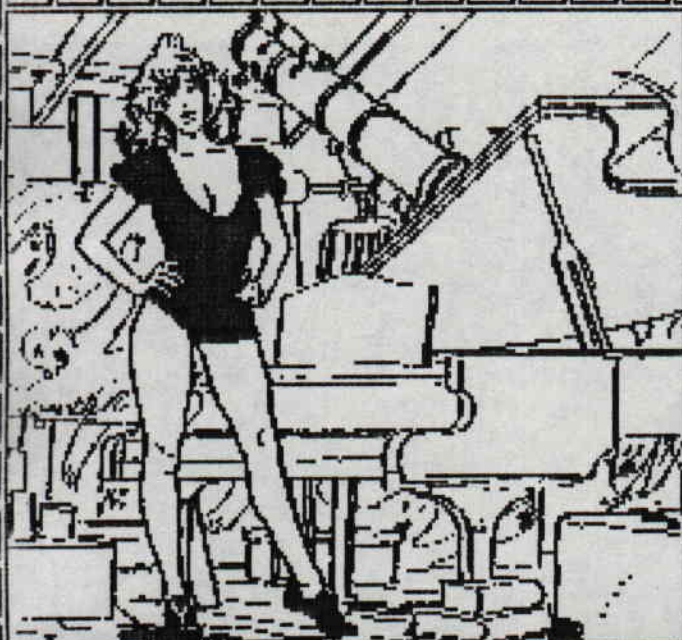
Salut, c'est le redacteur en chef qui vous cause en direct de la premiere page de ce fanz', et pour commencer ce numero, je vais vous communiquer une bien triste nouvelle !!! Et oui !!! Figurez-vous que les gars du service national m'ont dit que j'etais apte pour aller sous les drapeaux, et ce des le mois de juin. Et oui !!! Triste nouvelle, le fanz' va devoir se passer de son createur et big bosse, finit les rubriques electronique (snif. .). Mais me diriez vous, il s'en va, et le fanz' va s'arreter alors EEEHHH non !!! Je me suis pas embete a faire un fanzine, le faire connaitre, pour tout laisser tomber d'un seul coup a cause d'un petit rien qui va quand meme me couter 10 mois. Bas non, c'est le co-pilote qui reprendra la casquette de redacteur en chef pendant cette periode. Malgre tout le fanz' sera quand meme moins epais du fait que ma rubrique ne sera pas la, et paraitra tout les 3 ou 4 mois au lieu de paraître tous les 2 mois. Mais rassurez-vous la qualite sera tout aussi bonne.

Enfin treve de mauvaise nouvelle, et

tourbons-nous vers le numero qui nous preoccupe c'est a dire celui que vous tenez entre les mains et que vous lisez (enfin j'espere). Donc ce mois-ci vous aurez toujours les rubriques de tous nos collaborateurs qui font un sacre boulot meme si ce n'est pas toujours facile a cause des etudes. Alors toute la redaction vous a donc encore concoctee un super numero, avec de l'assembleur a en perdre la tete, du turbo pascal, comme vous n'en avez jamais reve, de l'electronique a gogo avec un dossier special, et des pokes comme si il en pleuvait (du moins je l'espere) et biensur des tests de jeux. Alors treve de tristesse et maurosite, ET VIVE LE C P C.

Au fait, j'ai une information de la plus haute importance a vous communiquer (et je rappelle que dans communiquer, il y a commu...), car BONSOIR LA PLANETE a demenager, donc reporter vous tout de suite a la fin de ce numero pour noter cette nouvelle adresse dans vos tablettes, ou si vous voulez nous ecrire. Je rappelle a tout le monde que la redac' tiens une liste de logiciels et de demos a votre disposition sur simple demande. Pensez y.....

SONDAIRE



Bonjour les garçons, c'est le co-pilote qui apres ces quelques notes, vous presente le sommaire. Et j'espere qu'il va vous plaire. Mais avant je voudrais remercier tous ceux qui nous ont ecrits pour leurs critiques ou leurs appreciations sur le fanzine. J'apprécie surtout les critiques qui nous permettent de mieux satisfaire nos lecteurs et rendent le fanz plus performant. Alors merci a tous. Maintenant que ce point est eclaiçie, je tiens avant tout dire qu'il n'y aura pas de tests de jeux comme explique par le redacteur en chef dans la premiere page et j'en suis desolee car ZIP le spécialiste de cette rubrique n'a pu les envoyer faute de temps entre les etudes et les vacances. En esperant qu'il arrete sa petite greve du crayon, nous le retrouverons normalement dans le prochain numero.

Après ceux-ci je vous laisse lire les pages suivantes en paix. Alors À +

Dossier Electronique .	p 3
Pokes de MC .	p 6
Assembleur .	p 8
Turbo Pascal .	p 12
Fanzine .	p 16
Droit de parole .	p 17
Fin .	p 18

Faites comme moi. Je pars maintenant pour pouvoir lire les autres pages de ce superbe fanzine..



PRATIQUE DE L' ELECTRONIQUE



(DOSSIER)



Stop la pub, maintenant que des tubes... (Eh ! mec ! on est pas a la radio ici, on est dans la rubrique electronique dans le fanz' "bonsoir la planete, t'es disjoncte ou quoi !!! ???). Ah oui !!! excusez moi, je me prenais pour un animateur de chez SKYROCK, la radio, enfin bon, on est la pour faire la rubrique ! alors a nous le monde de l'electronique, des diodes, des transistor et autres composants en silicocone.

Ce mois-ci, pas de montage divers, cette fois... je vous fait un dossier special, on va faire un controleur digital. Pour ceux qui ne savent pas, ca sert a mesurer la tension aussi bien en alternatif qu'en courant continu. En plus, rien que pour vous je vous donne le dessin du circuit imprime avec l'implantation des composants et peut-etre une vue du montage une fois totalement termine,

enfin j'ai dit peut-etre car en fait ca dependra surtout de la place qui ne restera car meme moi qui suit pourtant le grand manitou du fanz', je ne peux faire toute une partie du fanz'rien qu'avec ma rubrique, et puis pour ceux que ca n'interesse pas, ca ne vaudrait pas le coup, et puis il faut bien laisser la parole a mes redacteur adjoint sinon j'en connais qui risque de faire la tete (je ne citerais pas de nom...)

Bon enfin normalement je suis avec vous pour trois pages, j'essairais de ne pas faire plus c'est jure. Et c'est pour cela que je ne vous parlerai pas en detail du montage car il faudrait au moins 2 pages en plus, je vous parlerai simplement du principal, c'est a dire le reglage car dans tout appareil, il y a un reglage a faire ; meme s'il est tres petit, il y en a generalement toujours un et notre montage

n'echappe pas la regle car il ne faut tout de meme pas oublier que nous allons fabriquer un outil de precision. Meme s'il peut arriver qu'il y ai une erreur d'un volt selon l'etat des composants, nous verrons comment le regler au plus juste, enfin pour finir, avant de voir le schema, je vous conseillerai de realiser ce montage car pourvu que vous bricoliez un petit peu c'est un outil tres fiable et qui egalise ceux du commerce et pour un prix de revient assez minime. A noter que grace a ce controleur nous pourrions mesurer une tension allant jusqu'a 1000 V en alternatif ainsi qu'en continu. Aller maintenant allons voir du coter du schema electronique qui n'a pas ete du plus facile a faire, m'enfin que ne ferait-on pas pour sa rubrique prefere !!! non !!!!????

Et donc avant de vous laisser partir a la decouverte du fameux schema de montage que je me suis !*?!*!!! (censure) a faire, je vais vous donner la liste du materiel et des composants qu'il va falloir acheter pour tout construire. Normalement une telle liste se trouve a la fin, mais moi j'ai decide de faire autrement, remarquez, il faut bien bousculer les habitudes non !!!!????

a) SEMI - CONDUCTEURS

- IC1 : Convertisseur analogique - digital 3 digit ; CA 3162 E
- IC2 : Decodeur BCD/7 segments ; CA 3161 E
- Regulateur de tension, 5V 7805
- Diodes de redressements : 1N4007 1A/1000 V (D1 a D4)
- Afficheur rouge a anodes communes TIL 312 ou equivalent

b) RESISTANCES :

- (TOUTES VALEUR 1/4 W)
- 3 RESISTANCES DE 56 OHMS (R1 A R3)
- 2 RESISTANCES DE 470 OHMS (R7 A R8)



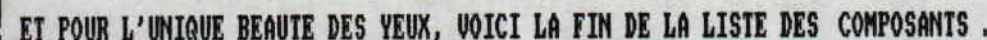
GRACE A L'ELECTRONIQUE, ET AUX COURS DE LA REDACTION, JE MONTE, JE MONTE, JE MONTE JE N'ARRETE PAS DE MONTER VERS LE 7^{eme} CIEL, ET JE CONTINUE CECI TOUS LES JOURS



Page

3

S C H E M A



- 4

Nous voici enfin a la derniere page pour vous parler du reglage du controleur et pour vous donner les differents vues des circuits qui passent dans la mise en page, mais ca ete tres juste. Bon allez on passe aux

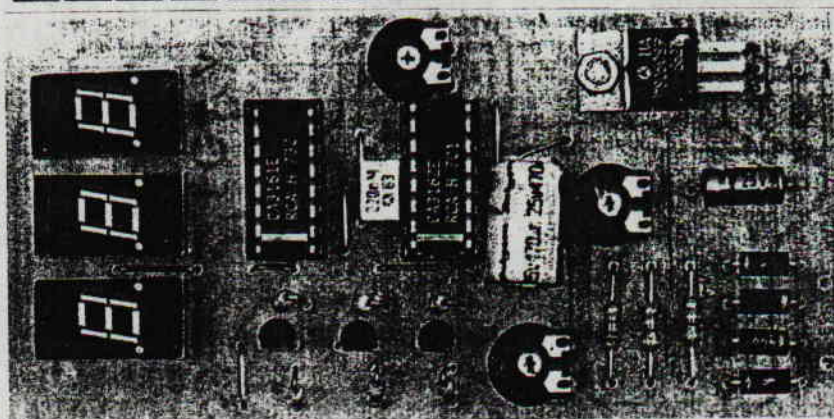
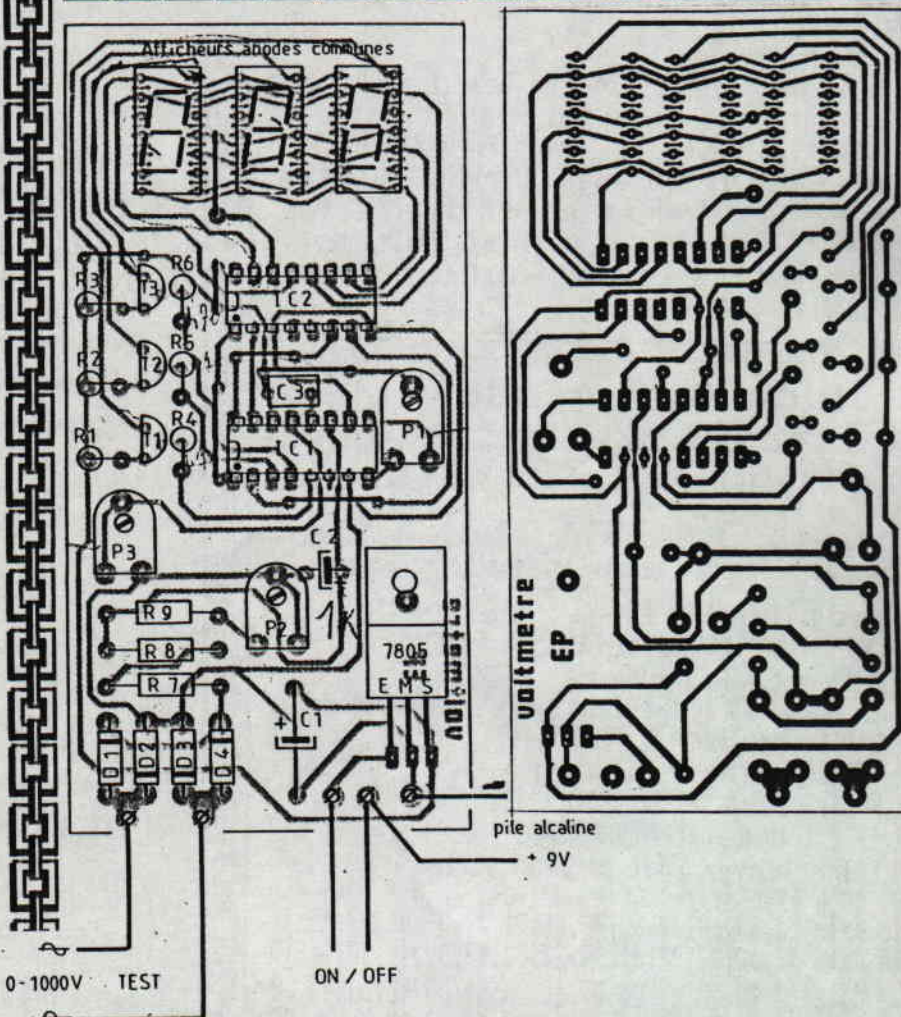
REGLAGES ET ESSAIS .

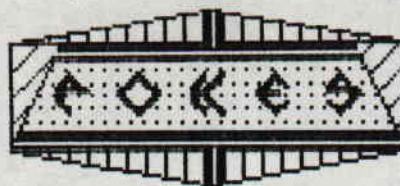
Apres un serieux controle des soudures et surtout des liaisons indesirables entre pistes voisines, on pourra connecter la pile de 9 V . Les trois afficheurs s'illuminent et indiquent n'importe quoi. On procedera au reglage du zero par l'ajustable P1, en ayant soin au prealable de relier les bornes 10 et 11, ce qui revient a porter l'entree a la masse. On cherchera a obtenir la valeur 000 . Il faut ensuite etalonner le pont diviseur : Mesurez par exemple la tension du reseau EDF a l'aide d'un multimetre. On trouve

par exemple 235 V. Appliquez cette tension sur les entees de notre voltmetre, c'est a dire sur le pont diviseur, puis mesurez avec un calibre continue l'ordre du volt, la tension presente aux bornes 11 et 7 de IC1 (toujours avec notre multimetre). Restez prudent pendant cette operation car le moins de la pile est relie au pont redresseur et represente un danger pour l'utilisateur imprudent ou distrait. Il reste a regler P2 a present pour trouver entre les broches 11 et 7 une tension de 235 mV

Le pont diviseur est alors etalonne. Derniere etape, le gain de l'etage convertisseur qui s'opere sur l'element reglable P3 et doit faire sur les afficheurs la valeur de 235 V. Et voila pour les reglages, c'est termine, vous voyez, c'etait si complique ? Notez tout de meme que cela necessite une attention particuliere pour ne pas se tromper et pour ne pas toucher 2 bornes qu'il ne faudrait pas. J'espere que ce dossier vous aura plu, et je vous donne rendez-vous pour une autre rubrique electro dans environ 10 mois. Salut a tous

.....Ci-contre une vue du circuit →





EDITO

Salut ami(e)s bidouilleurs du Terroir à Pokes !
 Vous qui voulez devenir des héros dans vos jeux favoris, qui rêvez que je vous apporte des pokes tout frais (provenance pays d'origine)... Et bien, me revoici MC, toujours le même...! (au fait, n'oubliez surtout pas de n'envoyer vos listes de pokes, cheat mode, bidouilles... (adresse rubrique "paroles aux lecteurs").

Rick Dangerous II

Un petit listing qui rendra notre petit Yalita (pourquoi pas ??)
 invulnérable à l'infini (vies infinies pour ceux qui n'auraient pas saisis le sens de ma phrase).

```
10 memory &8FFF:MODE 1
20 FOR n=&A000 TO &A052:READ a:a=VAL("&"a$)
30 sum=sum+a:poke n,a:next
40 IF sum<7499 THEN PRINT "Data Error":end
50 PRINT "1-Enlever la Bidouille"
60 PRINT "2-mettre la Bidouille"
70 PRINT :INPUT "VOTRE CHOIX (1-2)";C:PRINT
80 IF C=& THEN POKE &A004,&3D
90 PRINT "Inserez votre original et deprotegez-le"
100 CALL &BB05:c1s:CALL &A000:ucvva
110 data cd,20,a0,3e,00,32,c5,91,32,03,91,32,a4,91
120 data 32,c2,92,32,31,94,32,d3,97,3e,4e,32,4f,a0
130 data cd,20,a0,c9,0e,07,16,0a,21,00,90,cd,49,a0
140 data 16,0a,0e,09,21,00,92,cd,49,a0,16,0b,0e,05
150 data 21,00,94,cd,49,a0,16,0b,0e,07,21,00,96,cd
160 data 19,a0,c9,1e,00,df,4f,a0,c9,66,c6,07,00,00
```



Je vous recommande ces Fanzines qui sont bons pour votre santé.

*Pet de Call
 *Croco Passion
 *Darkstrad
 *Info Systeme CPC

pour adresses
 rubrique Fanzines.

--> et beaucoup d'autres...

Schinobi

C'est un lecteur qui m'a envoyé cette astuce pour ce jeu (vous n'avez qu'à faire comme lui...)

*Monstre de fin de 1ère mission:

Il faut se rapprocher le plus possible de la Fourmi en se baissant -> elle ne pourra plus vous atteindre.

*Monstre de fin de 2ème mission:

Il suffit de sauter et de tirer lorsque les missiles arrivent et de bien rester à sa place de départ.

Merci STEF

Lemmings

Pour des renseignements sur l'aspect de ce jeu, reglez ceci avec Zip (rubrique "Videogame").
 Par contre sur l'aspect facilité c'est ici...

RECHERCHEZ la chaîne 01,C2,E3,32,06 et REMPLACEZ le 06 par FF.

Amateur 100%

Target Renegade

Un poke cette fois-ci pour Multiface 2 pour un jeu relativement bien (graphismes, son) même sans vies infinies.

Poke:&0F28,A7

Ne t'inquiète pas, ça continue...

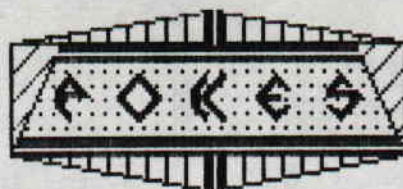
-->

--> *Kamikaze
 *Croco World
 et Bonsoir la planète
 bien sur !!!

MC

PAGE

6



LA SUITE

Nous avons terminé la page précédente avec un poke qui utilise la multiface 2 pourquoi ne pas continuer sur notre lancée ???

Gryzor

Un jeu bien connu par tout le monde mais assez difficile arrivé à un certain niveau.

OFFRE EXCEPTIONNELLE: un poke et une bidouille!

- Dans les deux cas le résultat est Vies Infinies
>poke &1526,b7< >octets d7,02,3d,32

←remplacer par
b7<

Switchblade

Un soft à posséder obligatoirement!

Pour avoir des vies infinies:

#poke &30AC,0.

#rechercher les octets D6,01,27,77 et remplacer le 01 par 00.

Enduro Racer

Si vous trouvez que vous êtes derrière pendant les 3 quarts du 1er niveau, réduisez votre vitesse à 0 Km/h et pressez les touches 0,1,4,5, et le curseur à gauche sur le pavé numérique. Vous passerez alors invulnérable le niveau. Quand vous serez au 2ème niveau, pressez de nouveau les touches et le jeu redeviendra normal. Vous pouvez faire ça au départ et être transporté, sans effort, au Niveau 5. Facile non ???

Toyota Celica Gt Rally

Pour supprimer les pénalités, faites

● POKE &6DDD,&C9 ●

Barbarian

Si vous voulez battre le guerrier, un seul moyen pour y parvenir rapidement: il faut rouler et emmener le guerrier dans un coin toujours en roulant. Une fois coincé, il faut l'empêcher de se relever en lui donnant des coups de pieds. Et si il se relève, il faut le recoinçer en utilisant toujours la même méthode. Lorsque vous arrivez après plusieurs combats au sorcier, il faut rouler une première fois dans sa direction, sauter, rouler une seconde fois, sauter à nouveau. Et là, apparaît devant vos yeux remplis de suspens: Maria Whittacker !!!...

Bmx Simulator

Un petit jeu mais il peut devenir très amusant à 2 joueurs.

Temps infini: ouvrez votre tiroir, sortez discology recherchez les octets 2A,A9,A4,11,01 remplacez le 01 par 00.

THE END

● C'est ainsi que s'achève cette rubrique... N'oubliez pas de m'envoyer vos listes géantes de pokes, bidouilles... (adresse →).

Rendez-vous dans 2 mois...

SALUT !

MC





ASSEMBLEUR PAR MORGANCODER

greetings a tout le monde et aux redacteurs

Nous avons rendez-vous une nouvelle fois pour un cour d'assembleur encore different cette fois, en guise de 1ere partie, vous aurez une petite remise a niveau sur les sprites (afin que vous puissiez vous servir des routines)

Enfin pour la seconde partie : le debut du cour sur les animations en assembleur en overscan (en plus)

QUE PENSEZ VOUS DE
CETTE DIGIT !!!????
ELLE EST COOL NON ??
AIMEZ VOUS ??????????

Me voici, et oui c'est moi morgancoder de bonsoir la planete, aujourd'hui, on va parler des animations, en overscan dans ce cour, j'ai decide de paginer autrement, d'abord le listing, ensuite les explications sinon, c'est fouillis. pour les cours suivants je vous prepare une surprise de derriere les fagots. certainement que je ferais une interview d'un type super cool, j'ai nomme tony de maxi-micro, un super fanz sur disque. Passons aux choses serieuses : les vecteurs systemes utilises dans ce cour :

#bc4d : CALL #bc4d, fait scroller verticalement l'ecran de 8 pixels (une ligne de caracteres), cela se passe en mode caractere (hardware).

CA : les conditions d'entree

CF : les conditions de fin

CA : b > 0 (l'ecran monte)

b = 0 (l'ecran descend, en video inverse)

CF : AF, BC, DE, HL sont modifies.

#bb5a : affiche a l'ecran la lettre dont le code ascii est specifie dans A (accumulateur).

voici le prog. :

```
ORG #9000
LD A, 64
CALL #BB5A
EQU #BC4D
LD B, 5
BOUCLE CALL SCROLL
DJNZ BOUCLE
CALL SCROLL
RET
```

voici le tableau des couleurs hardware du gate array (oubli du premier cour) :

(0, 84)	(1, 68)	(2, 85)	(3, 92)	(4, 88)
(5, 93)	(6, 76)	(7, 69)	(8, 77)	(9, 86)
(10, 70)	(11, 87)	(12, 94)	(13, 64)	(14, 95)
(15, 78)	(16, 71)	(17, 79)	(18, 82)	(19, 66)
(20, 83)	(21, 90)	(22, 89)	(23, 91)	(24, 74)
(25, 67)				

EXPLICATIONS : On "nomme" le vecteur #bc4d SCROLL (SCROLL EQU #BC4D). On charge b a 5, pour 5 tours de boucle, donc l'ecran montera de 40 pixels (8*5).

Quand b=0, on passe a un CALL SCROLL, mais comme b=0 l'ecran monte alors en video inverse. Puis retour au basic (RET). Pour bien visualiser l'effet, affichez a la place de la lettre, un ecran par exemple, amusez vous a le faire scroller avec des tempos variables, pour le faire disparaître, b contiendra le nombre de lignes d'un ecran. amusez vous bien !! Passons a autres choses : les animations, avant tout quelques petites precisions : concernant les sprites, comment connaitre la hauteur de ceux-ci, c'est simple, comptez le nombre de lignes de hauteur, convertissez en hexadecimal, mettez cette valeur dans b (voir cour precedent). Pour la largeur, c'est plus dur, en fait c'est en octets que se compte la largeur, comptez le nombre d'octets de large et convertir en hexa. mettez cette valeur dans bc, et c'est fini !! simple non !!! Si ce travail vous semble trop contraignant, il existe un soft (window), qui vous donne tout ca, et meme plus ! Demandez le a la redac, la reponse est assuree. Je tiens a expliquer une chose : l'animation est faite sur un ecran

L'ULTIMATE MEGADEMO EST SORTIE, ELLE A ETAIT REALISEE PAR UNE SEULE PERSONNE, MAIS ELLE EST TOUT SIMPLEMENT GENIALE (Ecrire a ZIP)

Pensez a envoyer un timbre a 4fr20 par disque, si vous voulez des freewares, demos

PAGE
8



ECRIVEZ, SINON BILLY VA NOUS FAIRE LA TETE !!!! ↗

reformat, les valeurs de la table des adresses ecran, ne seront pas forcément les memes, si vous changez des valeurs de formatage ecran. Il est visible que la valeur de l'offset de la routine changera, il sera superieur de 14 a la valeur normale. Si jamais pour le reformatage de l'ecran, vous ne comprenez pas l'utilite de chaque valeur, et si ca vous interesse d'avoir un rapide tour d'horizon du CRIC HD 6845 (CATHODE RAY TUBE CONTROLLER, CONTROLEUR VIDEO), ECRIVEZ MOI ET JE FERAI UN PETIT RAPPEL. Sachez cependant que comme le z80, le crtc possede des registres (et oui !!!), chacun correspond a une chose precise (nombre de caracteres par ligne, largeur des impulsions...), sachez enfin, que l'ecran est affiche 50 FOIS PAR SECONDE !!!!. Voici le prog qui reformat l'ecran, a vous de recoller les morceaux avec de belles musiques, et de beau grafs.

ORG #9000

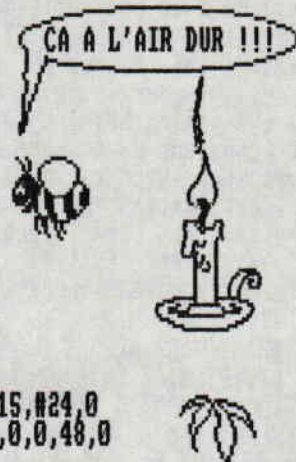
```
; (C) 1993 MORGANCODER DE
; BONSOIR LA PLANETE
; PAS BESOIN DE DEMANDER LA PERMISSION POUR
; S'EN SERVIR !!! NON MAIS !!!
```

```
ENT $
LD HL, DATA CRT+13
LD BC, #BC0D
INIT CRT LD A, (HL)
DEC HL
OUT (C), C
INC B
OUT (C), A
DEC B
DEC C
JP P, INIT CRT
```

```
RET
DATA CRT DEFB 63, #2F, #31, 15, #24, 0
          DEFB #1D, #20, 0, 7, 0, 0, 48, 0
```

(* 199 BYTES *)

Voila qui est fait, si vous voulez des precisions, sur la signification des valeurs ci-dessus, ecrivez a la redac qui transmettra. Passons au programme par lui meme : il est d'une simplicité deconcertante (heu ? ah bon ???), le but de celui ci est tres simple : prendre les valeurs de la table et les rangees dans les registres appropriés du CRIC. HL pointe sur la dernière valeur (0), et oui car datacrt c'est en fait l'adresse de la première valeur de la table. Voici en realite l'astuce utilisee : le CRIC possede 18 registres donc chacun a une fonction, et un registre de selection : en envoyant le numero du registre sur le port #bcXX (avec XX symbolisant le numero du registre, le premier est #0D (13), (n'oubliez pas que nous remplissons de 13 a 0 !!), le dernier #00). On programme ce numero de registre dans le registre de selection. Voila l'explication des instructions : on choisi le port



et le numero du registre, respectivement dans le poid fort et faible de bc (donc b et c), on donne a A la valeur que pointe HL. On decremente HL (au deuxième tour on passe a 48...), on programme le numero du registre dans le registre de selection (numero de C, SUR LE PORT DE B !!, paradoxal alors que l'instruction est out (c), c, mais c'est comme ca !!, un probleme de cablage), on incremente B (de #BC ON PASSE A #BD), on envoi la valeur contenue dans l'accu sur le port #BD, donc le registre est ainsi charge et les effets sont deja visibles a l'ecran !!!, c'est pas fini !!! On decremente B (de #BD on revient a #BC), on decremente c (on passe au registre precedent !!!), on teste P (positif), si on arrive a 63 (debut de la table, en decremantant HL, on passe dans les negatifs car l'origine de la table est la première valeur, ainsi, on sera dans les negatifs donc P=0 -> on continue, et on tombe sur le RET de retour au basic). Exepte l'astuce de programmation, aucune difficulté majeure !!!.

Cette routine, produit un reformatage de l'ecran : un OVERSCAN horizontal !!!

Voici la routine d'animation par elle meme, en fait c'est la routine de transfert du mois dernier, un peu transformee, a laquelle j'ai ajouter une table d'adresses ecran, un adressage indexe (IX, mais aussi IY !!!) (dans le cour prochain !!), et une boucle, nous apporterons un perfectionnement dans le cour prochain (effacer les morceaux qui restent, et qui sont forts desagregables !!), sachez que la meme routine sera mise au point, simplement qu'elle affichera du noir (54 octets tres precisement dans notre exemple), il est bien evident que les adresses seront en surnombre si vous agrandissez le sprite, et inversement !!). Pour la table des adresses, je prefere vous la laissez tapee, je vous donnerai le nombre d'element ainsi que le debut et la fin, elle prend enormement de place, mais c'est

NUMERO -MAI-JUIN

BIENTOT LES VACANCES !!!!

la dernière
couleur du G.A
est : (26,75)
(mea culpa)

voila zip, notre camarade,
on va le surnommer (je me
venge : le vilain petit c..

il faut lire petit
canard, et non !!!
(ouarf...ouarf !!!)

Si vous avez a
m'ecrire, envoyez
le courrier a la
redac qui fait
suivre le mot ...



SALUT A SIGMUND, ZIP, MC, NIT, LE CO-PILOT, PATRICK.

plus rapide qu'un calcul en temp reel, a vous de choisir le compromis vitesse-codes.

ORG #9000
ENT \$

WINDOW1 LD IX, TABLE
LD L, (IX+0)
LD H, (IX+1)
LD DE, #7000 :ADRESSE DEBUT sprite
LD B, #36
LD A, (IX+0)
CP #00
LD A, (IX+1)
CP #00

SAUVE1

JR Z, FIN
PUSH BC
PUSH HL
EX DE, HL
LD BC, #0015
LDIR
EX DE, HL
POP HL
CALL SAUVE2
POP BC
DJNZ SAUVE1
INC IX
INC IX

VEISEZ LA CROIX !!!!!!!



FIN

SAUVE2

CALL #BD19; A VIRER POUR LA RAPIDITE
JR WINDOW1
RET
PUSH DE
LD DE, #0800
ADD HL, DE
JP NC, RECUP1
LD DE, #C050+14
ADD HL, DE
POP DE
RET



RECUP1

RET ; le principe de transfert
; a etait expliquer dans le cour precedent
; il y a juste une boucle en plus, et l'adresse
; destination qui change

TABLE DEFH #DBAC, #DBAD, #DBAE, #DBAF
DEFH #DBB0, #DBB1, #DBB2, #DBB3

.34 LIGNES EN PLUS DE 4 VALEURS
. DONC ??? ENCORE 136 VALEURS
. SACHEZ QUE LA TABLE EST SYMETRIQUE
. PAR RAPPORT A SON MILIEU, NE VOUS
. PLANTEZ PAS, C'EST EN HEXADECIMAL
. (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F, 10, ...)

DEFH #DBAF, #DBAE, #DBAD, #DBAC
DEFH #0000 ; FIN TABLE

1208 BYTES (OCTETS)

La derniere partie du cour, traitera des interruptions, en avez vous deja entendu parler ???
Si oui, vous aurez moins de difficultes pour

comprendre, si non concentrez vous sur le sujet. Nous commencerons avec un peu de theorie, sachez pour commencer que les interruptions sont tres importantes en demomaking. Comme vous vous l'imaginez sans doutes, le concept d'interruption vous le connaissez tous !!! Et oui, vous vous sous-estimer gravement. Imaginez vous en train de faire vos devoirs, la sonnette de la porte sonne, vous etes bien eleve donc vous allez ouvrir. Vous interrompez donc vos devoirs. Maintenant, (une fois le demarqueur mis a la porte), vous reprenez vos devoirs ou vous les aviez laissez (en principe).

Pour le z80, c'est pareil que vous, il effectue un travail quand tout a coup, de lui meme, ou provoquer par un peripherique (gate array, CRTC, PPI 8255A, ...), provient une interruption, pour mettre de l'ordre dans le desordre existant (variables, affluence d'evenement arrivant d'un coup au z80, qui ne peut les geres tous a la fois). Sachez que ces interruptions peuvent etre controlees, inhibees ou activees, elles se produisent a intervalle de temp regulier (tout les 300ieme de seconde, soit 6 fois par balayage ecran.). On a la possibilite de les activees par l'instruction assembleur EI et de les inactivees (plutot de les masquer) par DI. Rendez-vous au cour suivant pour la suite des interruptions et un theme qui plaira beaucoup je pense : la creation de rsx (extensions du systeme resident). Et la suite des vecteurs systemes (plus longue), la poursuite de l'explication des instructions z80, un perfectionnement de la routine d'animation. Pour quoi que ce soit, si vous voulez des precisions, ecrivez imperativement a la redac qui transmettra.

MAINTENANT NOUS ALLONS PASSER LE RESTE DU COUR A NOUS DIVERTIR, JE VAIS VOUS FAIRE UN PETIT TOPO SUR LES DEMOS (GROUPE, TECHNIQUES, DEMOMAKERS, ...)

COMMENCONS PAR UN RAPIDE TOUR D'HORIZON DES TRUCS EMPLOYES DANS LES DEMOS, NOUS PASSERONS ENSUITE AU TEST PROPREMENT DIT.

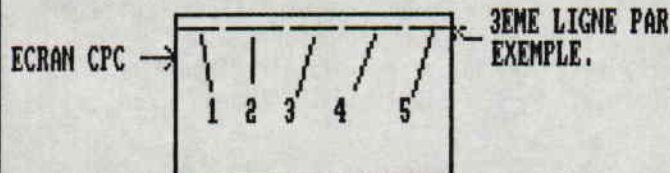
LES RASTERS : VOUS CONNAISSEZ DEJA LES RASTERS FIXE, MAIS IL EXISTE LES RASTERS MOBILES (EN MOUVEMENT SUIVANT UNE TABLE DE SINUS OU COSINUS ...)

LES SPLIT-RASTERS : SPLIT EN ANGLAIS SIGNIFIE DECHIRURE, SCISSION, L'IDEE EN EST SIMPLE :



L'ARME ABSOLUE : LA DISQUETTE
ELLE SORT TOUJOURS
VAINQUEUR DU COMBAT
CONTRE SIGMUND (CI-DESSUS)

ON OBTIENT UN SPLIT RASTER EN CHANGEANT LA COULEUR D'UNE ENCRE PLUSIEURS FOIS PAR LIGNE (CF SCHEMA).



EN 1 ON MET L'ENCRE 0 (PAR EXEMPLE), EN ROUGE, EN 2 ON LA MET EN VERT,..... IL Y AURA AUSSI UNE TEMPO AVEC 64 MICROSECONDES (64 NOPS). LES RASTERS EN DIAGONALE SONT DES SPLIT RASTERS DONT LA DUREE DE SYNCHRONISATION LIGNE EST INFERIEURE OU SUPERIEURE PAR RAPPORT A 64 NOPS (64 MICROSECONDES) DE UNE MICROSECONDE. SOIT 63 OU 65 MICROSECONDES. UN NOP EN PLUS A POUR EFFET DE DEPORTER LE SPLIT RASTER SUR LA DROITE, UN EN MOINS SUR LA GAUCHE.

ON PEUT REPRESENTER DES LOGOS, DE NOMS, SI ON PREND SOIN DE CHOISIR SES COULEURS COMME IL FAUT

IL Y A LES SCROLLINGS (HARDS OU SOFTS) :
UNE PARTIE DE L'ECRAN GLISSE, DEVOILANT UN DECOR DIFFERENT OU SEMBLABLE, SUIVANT LES BESOINS.
SOFT : EN SE SERVANT DE LA PILE (TRANSFERT, DECALAGE DE DONNEES), OU AUTRE.
HARD : EN BIDOUILLANT LE CRIC (LES REGISTRES SPECIFIQUES)

SCROLLINGS DE LIGNES TEXTE AVEC OU SANS FONTES, D'UNE PARTIE OU DE TOUT L'ECRAN

LES GRAFS (AVEC PLUSIEURS PALETTES, ...)

LES MUSIQUES (EST CE DES SOUNDTRACKS OU UNE MUSIQUE NORMALE), EFFET SONORES, ...

LE SYSTEME DISQUE : EST CE UN FORMATAGE EXOTIQUE, Y A T'IL UNE SUPER PROTECTION

ET TOUTES LES AUTRES TECHNIQUES DU DEMOMAKING :

- RUPTURE
- PAGE FLIPPING
- SCROLLS DIFFERENTIELS

PASSONS MAINTENANT AU TEST DE LA DEMO :

IL S'AGIT DE LA S&KH D'OVERFLOW, UN MEMBRE DU LOGON SYSTEM, LES GRAFS SONT DE ZEBIGBOSS (LES GRAFS DE THE DEMO, LA MEILLEURE DEMO DU GROUPE, SONT DE LUI) MALHEUREUSEMENT, IL LES A QUITTES ET C'EST ERROS QUI LE REMPLACE, LE GROUPE EST COMPOSE DE :

- PICT -NAMINU -DIGIT -SLASH -ERROS
- OVERFLOW - LONGSHOT (QUE CEUX QUE J'OUBLIE ME PARDONNENT !!!!!)

APRES UN CHARGEMENT RAPIDE, UNE PRESENTATION APPARAÎT : DEUX ENORMES SPRITES AVEC S&KH DESSUS MONTENT ET DESCENDENT. APRES AVOIR APPUYER SUR LA BARRE ESPACE, UNE MUSIQUE DEMENTE SE DECHAÎNE, UN RASTER EN DIAGONALE APPARAÎT (EN MOUVEMENT !!!), AVEC UN SCROLLING TEXTE ENORME EN SUPERPOSITION, DEUX SCROLLS AVEC DES PETITS LOGONS BOUGENT EN HAUT ET EN BAS DE L'ECRAN. UNE ANIMATION AVEC DES FLAMMES APPARAÎT, DE SUPERBES GRAFS TOURNE (UNE TETE, DES LOGOS ...), UN PETIT SCROLLING REBONDIT, CELUI-CI NOUS APPREND QUE LA DEMO EST HYPER INTERACTIVE (100 OPTIONS), CINQ OU SIX LANGUES (ITALIENS, FRANÇAIS, ESPAGNOL, ALLEMAND, ...)

INUTILE DE VOUS DIRE CELLE QUE VOUS CHOISIREZ EN PREMIER, C'EST TRES BEAU, TRES INTERACTIF, AGREABLE A L'OREILLE, EN CONCLUSION :

UNE DEMO A POSSEDEE ABSOLUMENT DANS VOTRE LOGITHEQUE

EN BREF C'EST DU LOGON NOTE GLOBALE : 17.5/20



LA PAROLE AUX REDACTEURS :

ET BIEN MERCI MORGANCODER CE GRAPH ET POUR TON COUR. ECRIVEZ NOUS POUR NOUS DONNER DES NEWS OU POUR TOUT AUTRES CHOSES. CAR C'EST POUR VOUS QU'ON SE DECARASSE, ALORS SI VOUS VOULEZ QU'ON PARLE D'UN SUJET PRECIS, DITES LE NOUS. POUR CA ECRIVEZ A L'ADRESSE DU FANZ A LA FIN. VIVE LE C P C !!!



LE REDACTEUR EN CHEF

SALUT ET A LA PROCHAINE ...

UN ERRATUM DANS LE COUR PRECEDENT :

DANS LE COUR SUR LA PILE, IL FAUT LIRE :
PUSH BC PUSH DE PUSH HL PUIS POP DE, POP BC
POP HL, LES SOLUTIONS SONT BIEN CELLE PORTEE

PAR CAUSE DE MANQUE DE TEMP (ETUDES ...), IL SE PEUT QUE LE PROCHAIN COUR, SOIT ASSEZ PETIT, NE VOUS EN FAITE PAS, PENDANT LES VACANCES, JE VAIS ASSURER COMME UN DIEU. (CELLES D'ETE).

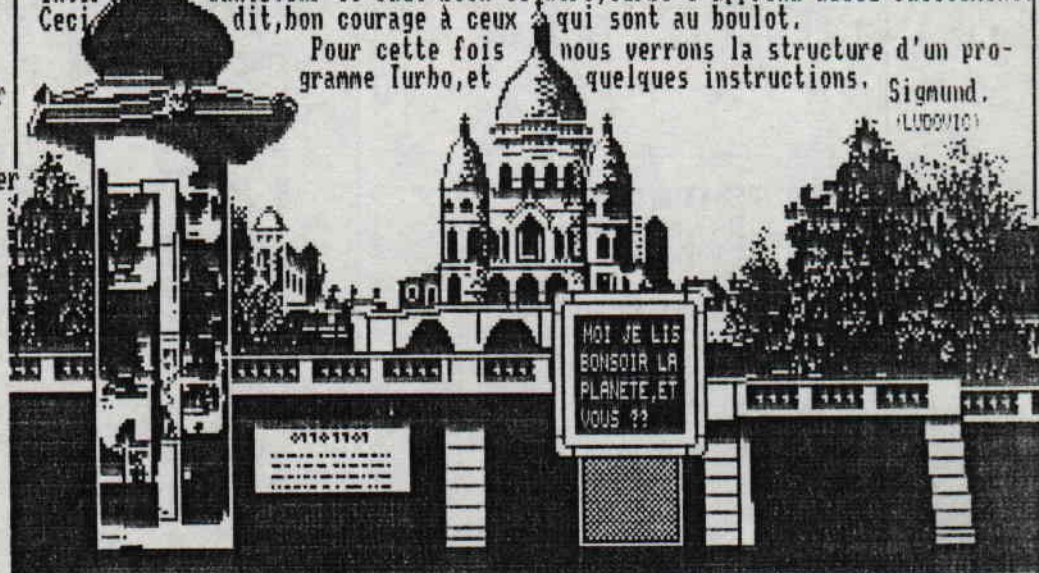
On commence par la procédure de mise en route du TURBO PASCAL:

- Introduire la disquette contenant Turbo et lancer 'TURBO' sous CP/M.
- Répondre 'Y' pour charger les messages d'erreur.
- Appuyer sur 'W' puis entrer le nom du fichier de travail 'ESSAIS', par exemple. (Turbo vous dit 'LOADING ESSAIS.PAS' 'New file.'). Notez que l'extension '.PAS' est automatique!
- Rentrez dans L'éditeur en appuyant sur 'E'

Bonjour pour la deuxième fois! Alors quelles sont vos impressions en ce qui concerne Turbo? bonnes je le pense. En fait j'espère que nous utiliserons toutes les capacités de Turbo afin de créer quelques programmes intéressants. Car il faut bien le dire, Turbo s'apprend assez facilement. Ceci dit, bon courage à ceux qui sont au boulot.

Pour cette fois nous verrons la structure d'un programme Turbo, et quelques instructions. Sigmund.

(LUDOVIC)



Voici l'éditeur en forme simplifiée (voir cours précédent). Nous allons y écrire notre premier programme. Allez, on se fait le programme qui affiche bonjour à l'écran et qui attend que l'on appuie sur une touche.

COMMENTAIRES

LINE 1 COL 1 Insert Indent ALLESAI.PAS

PROGRAM essais ;

VAR message : STRING[7] ;

BEGIN

message := 'BONJOUR';
clrscr ;
gotoxy(5,5) ;
write(message) ;
repeat until keypressed ;

END. ■

EN-TETE DU PROGRAMME PRECISANT ICI LE NOM DU PROGRAMME
ZONE DE DECLARATION DE VARIABLES (VAR)

ZONE DU PROGRAMME PRINCIPAL COMMENCEE PAR 'BEGIN' ET TERMINEE PAR 'END.' attention, le point a son importance car il marque la fin du programme !

Commentaire des instructions :
*message : STRING[7] ; (affectation de 'message' à une chaîne de 7 caractères.)

*clrscr ; (comme cls en basic)

*gotoxy(5,5) (comme locate(5,5) en basic)

*write(message) ; (écrit le contenu de la variable message)

*repeat until keypressed ; (répète jusqu'à ce qu'une touche soit appuyée.)

VOICI LES REMARQUES IMPORTANTES A TIRER DE CE PETIT PROGRAMME :

-le squelette du programme est
PROGRAM X ;
VAR (variables)
BEGIN
(programme)
END.

-toute instruction finit par un point virgule .

Il ne reste plus qu'à quitter l'éditeur. Après être sorti de l'éditeur (par l'appui simultané de CTRL-K, puis D) on peut exécuter le programme (tapez 'R').

Plusieurs cas peuvent se produire:

- 1-Vous avez bien tapé votre programme, dans ce cas Turbo compile votre programme puis l'exécute : tout est ok.
- 2-Vous appuyez malencontreusement sur une touche durant l'opération de compilation : Turbo vous demande alors 'Abort compilation (Y/N)?' l'appui sur 'Y' stoppe la compilation, l'appui sur 'N' continue la compilation.
- 3-vous avez mal tapé votre programme : dans ce cas Turbo à la gentillesse de vous afficher un message d'erreur et de vous mener DIRECTEMENT à elle (cool non ?). Oui mais qu'est ce qu'on fait si on a pas chargé les message d'erreur au début, ben ...
Un petit exemple : l'oubli d'un point virgule vous gratifiera d'un petit **ERROR 1: ';' expected. Press <ESC>**

EXEMPLE ARBITRAIRE DE MESSAGE DE COMPILATION

Compiling 9 lines	— NOMBRE DE LIGNES COMPILEES.
Code: 86 Bytes (81B1-8207)	— TAILLE CODE
Free: 7406 Bytes (8206-9EF6)	— ESPACE VIDE
Data: 15 Bytes (9EF7-9706)	— DONNEES

QUELQUES REMARQUES:

- 'R' compile puis exécute le programme.
'C' compile uniquement le programme;
il faut donc l'exécuter ensuite par l'appui sur 'R'.
- LES ESPACES A CONDITION DE NE PAS FAIRE PARTIE D'UNE CHAÎNE DE CARACTÈRES (BIEN SUR!) MAIS ÉGALEMENT D'UNE INSTRUCTION SERONT IGNORÉS À LA COMPILATION.
Ainsi : `clrscr;`
`gotoxy(5,6);`
est identique à `clrscr ; gotoxy(5,6) ;`
Pourquoi espacer? par clarté. Il est conseillé d'espacer d'un ou plusieurs caractères les blocs de procédure, ou les blocs à l'intérieur d'une boucle.
- Si l'envie vous prenait de mettre des commentaires, sachez qu'ils ne sont pris en compte que dans le fichier source (donc ignorés à la compilation).

{ CECI EST COMMENTAIRE }	CEPENDANT JE PREFERE LES PARENTHÈSES ET ASTÉRISQUES AUX ACCOLADES CAR IL EXISTE DES INSTRUCTIONS UTILISANT DES ACCOLADES ET QUI NE SONT PAS DES COMMENTAIRES (DIRECTIVES DE COMPILATION PAR EXEMPLE).
(* CECI ÉGALEMENT *)	

- Comme vous avez vu, les chaînes de caractères se mettent entre apostrophes. Lorsqu'elle en contiennent déjà, on double chaque apostrophe qui doit apparaître à l'écran
ex: 'Voici l'ennui fini.'

Nous avons vu les différents Blocs de manière générale, passons maintenant au particulier. (Il est entendu que pour être testé, chaque exemple devra faire partie d'un programme, qui sera compilé, vous savez comment...)

DANS L'ORDRE :

* EN-TÊTE DU PROGRAMME :
Program NOM_DU_PROGRAMME ;

* PUIS VIENT LE BLOC DES CONSTANTES
ex : `CONST pi = 3.14159 ;`
ex : `CONST hc = $fc85 ;`
ex : `CONST ms = 'bonjour' ;`
ou tout à la fois :
`CONST pi = 3.14159 ;`
`hc = $fc85 ;`
`ms = 'bonjour' ;`

* PUIS LE BLOC DES PROCÉDURES (QUE L'ON NE VERRA PAS DANS L'IMMÉDIAT).

* PUIS LE BLOC DES VARIABLES ou l'on définit le type des variables :

ex : `VAR x : integer ;`
`y : real ;`
`z : byte ;`
`t : boolean ;`
`r : string[longueur] ;`
`c : char ;`

Le nom de vos variables importera peu au compilateur (car il affectera leur contenu à des cases mémoires). Leur taille est limitée à 255 caractères.

Attention

une constante se définit avec le signe =
alors que le TYPE avec :
et le contenu d'une variable par :=

* ENFIN LE BLOC PROGRAMME QUI COMMENCE PAR BEGIN ET FINI PAR END. (NE PAS OUBLIER LE POINT)!

NOUS ALLONS MAINTENANT VOIR EN DÉTAIL LES DIFFÉRENTS TYPES DE VARIABLES

Le type REAL :

c'est le type des réels (la plage de valeur est identique au basic).

Le type INTEGER :

c'est le type des entiers (même valeurs que le basic).

Le type BYTE :

nombres entiers compris entre 0 et 255.

Le type BOOLEAN :

variable logique à deux états : TRUE ou FALSE.

Le type CHAR :

c'est le type caractère.

Le type STRING[LONGUEUR] :

est le type des chaînes de caractères, et longueur bien évidemment la taille de la chaîne.

IL EXISTE EN TURBO UN INSTRUCTION 'TYPE' PERMETTANT A L'UTILISATEUR DE DEFINIR SON PROPRE TYPE.

Ex: TYPE saison =(printemps,ete,automne,hiver);

Alors la variable saison ne peut prendre que quatre valeurs: printemps,ete,automne,hiver ET la définition du type impose l'ordre dans lequel sont écrites les valeurs.

Ainsi: printemps < ete < automne < hiver

Le bloc TYPE se place avant le bloc VAR (ce qui est logique car on doit définir en premier un TYPE pour après l'affecter à une variable).

PEITI CONSEIL ; UTILISEZ JUDICIEUSEMENT LES TYPE (CE N'EST PAS LA PEINE D'UTILISER LE TYPE REEL POUR UNE VARIABLE QUI ADMET DES VALEURS ENTIERES COMPRISES ENTRE 0 ET 36 PAR EXEMPLE)

ET FAITES ATTENTION CAR POUR LE COMPILATEUR USER DE TYPES DIFFERENTS POUR UNE OPERATION (Ex : ENTIERES + REELS).

Maintenant on va parler du concept des blocs.

Il existe plusieurs blocs que l'on connaît:

-Le bloc de déclaration contenant:

-Le bloc TYPE (types définis par l'utilisateur).

-Le bloc CONST (constantes)

-Le bloc VAR (affectation des variables aux types Turbo standard ou utilisateur).

-Le bloc programme qui débute par 'BEGIN' et qui finit par 'END'.

On va s'intéresser au dernier cas (le bloc programme).

En effet la philosophie du turbo est simple A CHAQUE TACHE, CHAQUE BLOC.

Que seront donc ces sous blocs dans le bloc programme: quelle sera leur délimitation et leur utilité?

-Il seront délimités par 'BEGIN' et par 'END';

AVEZ VOUS VU L'INSTRUCTION END ?

ELLE N'EST PAS SUIVIE PAR UN ' ' MAIS PAR UN ' ' POURQUOI? CAR ELLE EST ICI UNE INSTRUCTION FERMANT UN BLOC SIMPLE ET NON PAS LE 'END.' QUI INDIQUE LA FIN DU TEXTE SOURCE !

ALORS



-Quand seront-ils nécessaires?

Lorsque une boucle, un test, une procédure admettront plus d'une instruction.

Si on imbrique plusieurs if then else il faudra plusieurs begin et end (d'où l'utilité de sauter 1 ou 2 caractères après chaque begin (et donc de revenir en arrière après un end)).

Le cas du IF THEN ELSE pose problème.

ex: (SOUS L'EDITEUR TURBO PASCAL.)

```
Program IF THEN ELSE ;
VAR a,b,c,d : BYTE ;
BEGIN
  a := 1 ;
  b := 2 ;
  c := 3 ;
  d := 4 ;
  IF a = b THEN writeln('a=b');
  IF a<b THEN BEGIN
    a:=a+2 ;
    b:=b+3 ;
  END ;
  IF c<d THEN BEGIN
    a:=a+10 ;
    b:=b+20 ;
  END ELSE BEGIN
    c:=c+3 ;
    d:=d+4 ;
  END ;
END.
```

- notez que program IF THEN ELSE ;

est correct alors que

program IF-THEN-ELSE ; ne l'est pas

Un identificateur admet

- les chiffres de 0 à 9

- les lettres de l'alphabet

- le caractère

MAIS pas d'espace, de signe arithmétique

(- par exemple) ou de délimiteur

(signe ').

- Si IF admet une instruction : pas de bloc dans THEN

- si IF admet 2 ou plusieurs instructions, alors on a IF -- THEN BEGIN -- END ;

= MAIS SI IL Y A UN ELSE ON NE MET PAS LE ' ' APRES LE 'END' DU BLOC THEN.

Ex : IF -- THEN BEGIN -- END ELSE --- ;

Remarque : si la clause ELSE contient plus d'une instruction, on a alors

IF --- THEN BEGIN

--- END

ELSE BEGIN

END ;

Bon pour finir, un petit commentaire sur les instructions nouvelles!

ATTENTION (CELA NE DOIT PAS POSER GRAND PROBLEME !)



WRITE : cela peut s'apparenter au print du basic, mais il n'en est rien. En fait **WRITE** écrit le contenu d'une variable sur une sortie spécifiée (LST pour imprimante, ... ou une sortie définie par l'utilisateur.)

De plus **write** écrit exactement à la place du curseur, ne met aucun espace entre le contenu de variable, ne fait aucun retour charriot.

Il faut alors employer **WRITELN** qui après avoir écrit son résultat effectuera le retour charriot.

QUELQUES EXEMPLES :

WRITE (output, var1, var2) ;	—	écrit le contenu de var1 et var2 à l'écran.
WRITE (lst, a+b-c) ;	—	écrit le résultat de l'opération arithmétique a+b-c sur l'imprimante.
WRITE (sort, 123, 'salut') ;	—	écrit le nombre 123 et salut sur une sortie propre à l'utilisateur.

WRITE(output, var_1:5:2, var_2:4, mot:12);

—écrit à l'écran le contenu de var_1 sur 5 colonnes et cadre à droite avec 2 chiffres après la virgule.
—écrit le contenu de var_2 sur 4 colonnes, cadre à droite.
—écrit le contenu de mot sur 12 colonnes.

remarque : **WRITE**(output, var1, var2) est pareil à **WRITE**(var1, var2) ; (Sortie par défaut).

READ est le complément de **write**.

Il permet la lecture de données entrées sur un organe logique ou un fichier. Ces données sont de tout type.

Il est à noter que **READLN** effectue le même travail sauf qu'il force le retour charriot après la lecture.

ex ;
READLN(input, var_1) ;
ou plus simplement **READLN**(var_1) ;

—Effectue une lecture et place le résultat dans var_1

READLN(fichier, enregistrement) ;
READ(KBD, touche) ;

—Effectue une lecture dans fichier et place le résultat dans enregistrement.

—Effectue une lecture sur KeyBoard, mais aucun caractère ne sera affiché à l'écran. Identique à **TOUCHE\$ = inkey\$** en basic.

READ(var_1, var_2) ; Effectue une lecture et place le résultat dans des variables données (lecture pour 2 variables).
ATTENTION, à la saisie, les résultats

devront être séparés par des espaces. En cas d'erreur de saisie c'est une (run time error) et arrêt du programme.

PROGRAM petit_exemple ;

TYPE str_40 = STRING[40] ;

(* définition d'un type chaîne 40 c. *)

CONST message = 'Frappez une touche' ;

VAR chaîne : str_40 ;
touche : char ;

(* ne pas définir str_40 et mettre *)
(*directement chaîne : STRING[40] *)
(*aurait donné le même résultat ! *)

BEGIN

write ('Entrez une chaîne : ') ;
readln (chaîne) ;
writeln ;
write ('Vous avez rentré : ', chaîne) ;
writeln ;
write (message) ;
repeat until keypressed ;
clrscr ;
write (message) ;
read (KBD, touche) ;
write ('Vous avez appuyé sur ', touche) ;
END.

Voilà, vous pouvez exécuter et voir le résultat.

La prochaine fois nous verrons les chaînes, et les opérations sur celles-ci, les structures tableau ainsi qu'une introduction aux fichiers et aux procédures.

Bonjour chez vous.
SIGMUND.

ATTENTION : LE REDAC'CHIEF POUR AVOIR ATTENDU - MORGANCODER - MAMIE ANNE-MARIE - LES FONDUS DU CPC, CAR JE PENSE QUE CET ORDINATEUR N'EST PAS ENCORE ENTERRE, ET OH JOIE, JE NE SUIS PAS LE SEUL.

N'OUBLIEZ PAS
CITOYENS,
L'ORDINATEUR
EST VOTRE AMI.

Petit clin d'oeil
aux amateurs de jeux
de rôles (Paranoïa, DD
, Stormbringer, Cthulhu
, Warhammer, et j'en
passe...).

Rubrique Fanzine

Et bien, nous voici dans la page fanzine realisee par le big bosse en personne car ce mois-ci, comme on vous l'a deja dit, zip fait la greve, alors !!! Donc nous allons tester pour vous 2 fanz', j'ai nomme CROCO WORLD, et le CANARD DECHaine. Voila ceci dit plongeons nous a corps et ames perdus dans le premier.



Si vous utilisez
un CPC qu'il soit un
+ ou pas, vous serez
TRANSFORME



CROCO WORLD

Si vous le voulez bien, entrons tout de suite dans le vif du sujet. C.W en est a son 10 numero et malgre ce qu'il parait, c'est un fanz' qui se porte tres bien et qui au fil des numeros ne change pour ainsi dire pas de presentation, remarquez quand un systeme marche, on en change pas. Vous trouverez donc une page 3 des tests de jeux avec de super scan, de tres bon tests avec des notes, des tableaux de classement etc...

Il y a aussi un test de demo ou l'on parle de demo (ca on s'en serait doute) de la programmation en langage machine vous attend dans les pages 9 et 10, ou vous apprendrez a faire des rasters avec tout plein de couleurs (on a deja fait ca chez nous, il y a 1 ou 2 Mo). Et on continue avec un dossier sur equinoxe, vient ensuite la traditionnelle page de test de fanzines, et vois-je ??? BONSOIR LA PLANETE y est teste, comme quoi le monde est petit. Puis vient une interview de MADE de discfull et on finit par une rubrique litteraire (ils sont tres bien ces petits) et arrive la page de fin. L'humeur de la redaction s'y reflechit.

Voila C.W est un fanz' qui reste et ne change pas de style, a regretter quand meme qu'il n'y ait pas une rubrique basic car on apprecie ce genre de page. Malgre tout j'ai eu beau chercher la petite bete, Croco World est un fanz' qui est bien fait et surtout bien editer et photocopier, je vous le conseille donc et pour cela ecrivez a

CROCO WORLD
LA CODERAI
35250 MOUAZE
(+9 F de frais de port)

Bon maintenant passons au deuxieme, j'ai nomme

LE CANARD DECHaine

Ce fanz' comme l'indique la premiere page, est interdit au moins de 18 ans, et pour cause. Si vous aimez le porno, vous serez gate car chaque page, vous verrez des mecs et des nanas denudes et en train d'y aller avec bon coeur, a part cela quelques tests de jeux et de demo ainsi que quelques bidouilles. Quoi dire de plus a croire qu'il n'ont pas grand chose a dire car les grosses fontes sont couramment utilisees ainsi que les dessins X de plus certaines digits passent mal a l'imprimante et la photocopie n'arrange rien (dommage). Malgre tout la redaction recherche un certaine forme d'humour dans certaines page.

En bref, beaucoup de boulot qui ne donne pas grand chose a cause des digits a caractere pornographique, il aurait mieux valu des digits erotique et surtout il est dommage que les photocopies ne soit pas de bonne qualite. Pour finir, un fanz' qui doit refleter la personnalite des ses createurs...

A vous de voir.....

LE CANARD DECHaine
Mr TANGUY BARRE
28, RUE DE LA CROIX VERTE
95130 FRANCONVILLE

Voila, c'est termine pour cette page, rendez vous pour autre page de tests la prochaine fois avec zip (enfin peut-etre)

LE REDACTEUR EN CHEF



Vite
couront
commander
le fanz' !!!



Page
16

Droit de Parole aux Lecteurs

Cher(e)s Lecteurs, nous nous retrouvons dans cette rubrique qui fait ses debuts car nous avons reçu du courrier. Nous le devons en grande partie à Anstrad cent pour cent, un grand merci à toute l'équipe et en particulier à Totov, notre animateur fanzines! Continuez tous comme ça, ça fait toujours plaisir...!!
je ne vais pas vous faire attendre plus longtemps, et encore Merci...

Salut la redac de Bonsoir la planète,
dans ACPC, Totov dit que vous manquez de
courrier alors j'ai pris mon épée et mon
bouclier. Euh, mon stylo et un papier, pour
vous confectionner ces quelques lignes.
(...) Je vous propose de faire un Top
Jeux s'il n'existe pas déjà. Voici mes
jeux favoris (...) BYE et à la prochaine

MIK'RO

D'abord, merci pour
ta lettre, le Top Jeux
nous y avons pensé mais
le numero 4 fait déjà
31 pages... Zip devrait
s'en charger prochainement.

Bonsoir la Planète

Je vous rappelle l'adresse:
M. Contant Nicolas (MC)
11 rue Fantin Latour
71100 SAINT REMY

ou au Redacteur en chef
(adresse en fin de fanz')

NOUVEAU

Vous pouvez laisser vos messages en ce qui concerne
le courrier et les pokes dans la Boite Aux Lettres
MC sur le 36 15 ACPC.

Et en ce qui concerne les petites annonces, la
boite au lettre du bosse est ouverte sur :

36 15 ACPC CODE : NIT

MEC

Salut, (...), des conseils pour votre
zine *pour Zip (Videogame): insere au
moins une photo ecran dans tes tests,
ça nous donne une idée des graphes.

*pour MC (pokes): pourquoi ne mets
tu pas de pokes sur Multiface 2 (je
crois et je sais qu'il y a plus de pokes
que de bidouilles sur discology).

*pour le RC: Tu devrais mettre qu'un
ou 2 points d'exclamation par phrase (4
c'est trop !!!!...) et qu'il limite la
longueur des phrases (jusqu'à 12 demi-
lignes pour le mot de la fin du n° 3).

*re pour le RC: (électronique) Je
n'arrive pas à brancher l'œil sur mon
ordinateur. J'aimerais qu'il joigne plus
d'explications, please (aie, aie, aie, ça
va faire lourd la lettre...!).

Bonne chance pour la réponse (!).

STEPHANE RODET

Cher Stephane, je vais
essayer de répondre briève-
ment à ta longue lettre:
Zip: les photos ecrans sont
généralement des photo-
copies et les photocopies
des photoco... on arrive à
plus rien n'y voir.

MC: c'est exact mais tout le
monde ne possède pas la M2.

le RC: Je vais essayer, mais
organiser une page est très
difficile quant à l'électronique
l'œuvre fait déjà 4 pages... et
s'il y a un problème, il faut
écrire à l'adresse en fin de
fanz', nous résoudrons tous vos
pépins.

Esperant t'éclaircir sur nos
projets... SALUT

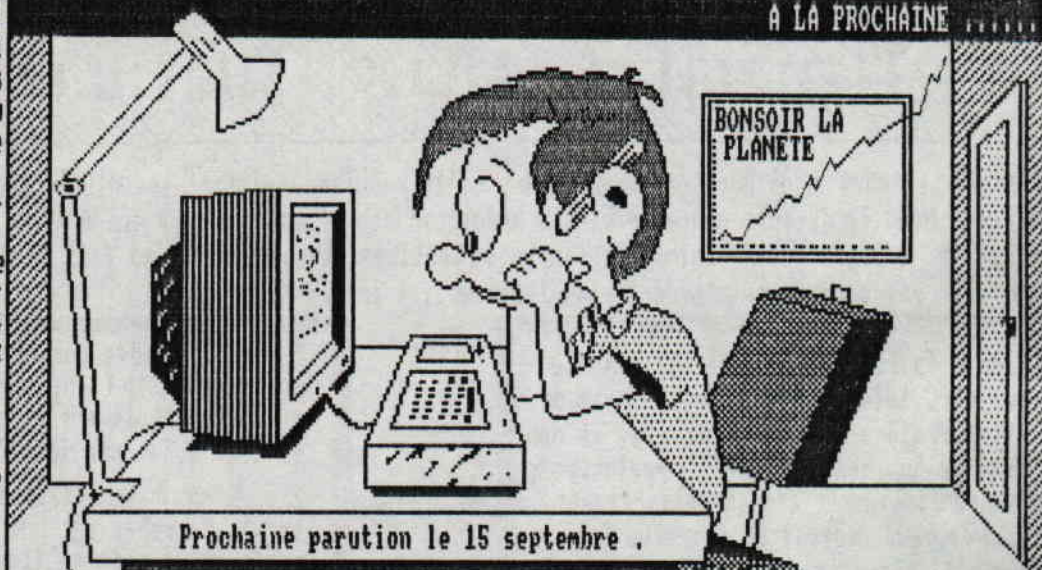
Et oui que de nombreuses heures je passe devant ma chère machine pour vous concocter ce tres beau fanz (ceci dit sans me vanter). en tout cas j' ai été tres heureux de passer ces longues minutes avec vous. minutes ou vous avez je l'espere appris tout plein de choses.... Je vous signale avant de reposer mon crayon que je tiens a votre disposition une banque de freeware, c'est a dire des programmes et utilitaires de toutes sortes, des demos, des jeux et bien d'autres chose qui si vous le voulez est a votre portée et sur simple demande, je vous enverrai la tres grande liste qui ne cesse de grandir tous les jours. A noter aussi que si vous venez de programmer

une demo, un programme, enfin bref vous venez de finir un chef - d'oeuvre, alors ne restez pas les bras croisés, faites en profiter tout le monde, envoyez le moi et je le diffuserais, et meme si le programme en question est bon voir meme tres bon, je profiterai de ma qualité de redacteur en chef pour en faire de la pub et puis a l'heure ou tous les grands éditeurs commencent a laisser tomber le CPC, c'est un moyen de refaire vivre ces merveilleuses machines sur lesquelles on travaille et ou de tres grandes possibilités ne sont pas encore exploiter fautes de savoir car tout le monde ne programme pas en assembleur et meme il faut savoir que beaucoup de monde ne sait pas bidouiller un petit programme en basic pourtant le langage de base. Bon nombres de possesseur de CPC ont acheter ce genre de machines uniquement pour les jeux et alors quoi de plus normale que le CPC se meurt, alors je lance un appel a tout ceux qui ne programme pas, essayez le basic pour commencer on est la pour vous aider, alors un petit peu de courage a tous je rappelle que toutes la redaction est a l'ecoute de toutes vos questions, et dans la mesure de la possibilités de chacun nous vous apporterons tous les conseils necessaires. Nous ferons meme si le nombres de lettres le permet, une rubrique ou nous ferons paraitre les questions et les reponses (un peu dans le genre de francky de 100 % mais en mieux). Voila je crois que j'ai tout dis ! Ah!!! non!!! j'allais oublier de vous préciser que comme je vous l'ai raconter au début, les prochains numeros seront supervisés par le co-pilote qui m'aide en général pour la mise en page de bon nombre d'article donc pas de problemes on continue Noter au passage la nouvelle adresse de la redaction, car on a changer de place, on se croirait vraiment dans une redaction de journal avec plein de matos informatique, bureaux etc..... Il nous manque juste la photocopieuse, enfin le jours viendra ou redaction sera assez riche pour s'acheter un bon petit photocopieur Bon bas voila BONSOIR LA PLANETE est termine, rendez vous dans 3 ou 4 mois, pour un nouveau numéro plus court mais tout aussi rempli de sujet interessant. Allez salut a tous

LE REDACTEUR EN CHEF !!!

VOILA... C'EST TERMINE...

A LA PROCHAINE



Salut, c'est encore moi le copilote on vous dit a la prochaine fois, et surtout ne pas faire de commentaire sur les No que je vais faire sinon gare Aller je referme la porte car je commence a avoir froid et

et surtout j'en vois qui font des trucs bizarre avec leur mains.....

A D R E S S E

BONSOIR LA PLANETE

Mr TRENET - RICHARD

Mlle VATTEMENT - SEVERINE

(LE COPILOTE)

RESIDENCE ST MICHEL

15, RUE DE L'ARQUETTE

14300 CAEN

Ne pas oublier 5 francs de frais de port pour tout numeros commandés.