

Siège : 58 rue de la Briquetterie La Rochelle - Téléphone 46.67.58.89

AMSTRAD CPC AMSTRAD CPC AMSTRAD CPC AMSTRAD CPC AMSTRAD CPC

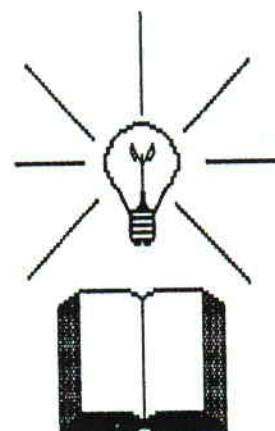
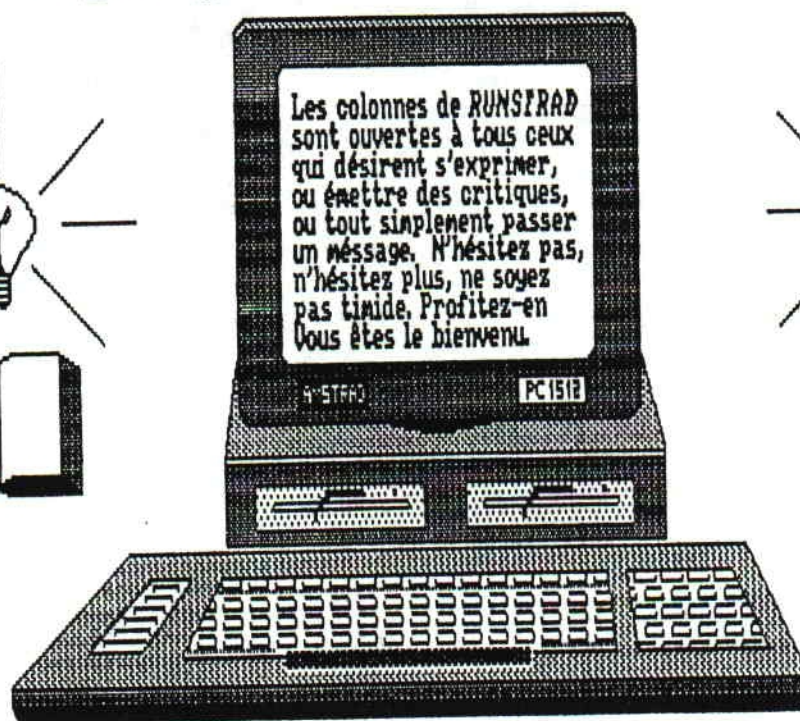
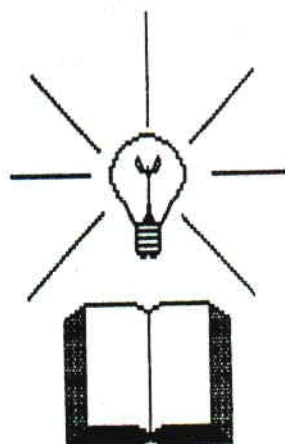
AMSTRAD
CPC
AMSTRAD
CPC

AMSTRAD
CPC
AMSTRAD
CPC

Sommaire

numéro 1

page 1	Couverture
page 2	Editorial
page 3	Logitest
page 4	Routines
page 5	Graphisme 3d
page 6	Listing
page 7	Divers





Editorial



Bonjour, pour ce premier numéro, je pense que me présenter à mes lecteurs est la moindre des choses, et tout d'abord je vous rassure sur un point, je ne suis qu'un modeste amateur ayant quelques notions de programmation, et bien sur une passion sans bornes pour l'informatique, passion à laquelle je consacre beaucoup de temps, ce qui compense un manque de connaissances de bases en math par exemple.

Comme vous l'avez certainement constaté, je suis seul (pour le moment) à rédiger ce petit journal, mais j'espère que cela ne durera pas, car de l'aide serait la bienvenue, dans n'importe quel domaine de l'informatique familiale. Il y a maintenant dix ans que j'ai pianoté sur un clavier d'ordinateur pour la première fois. En effet c'était en 1978, à l'époque le choix d'une machine n'était pas très difficile à faire, soit Apple, Commodore ou Tandy, j'ai donc fait mes débuts avec un Commodore 4032, un lecteur de cassettes, un manuel d'une dizaine de pages, en français, et un manuel de 200 pages en anglais. Le manuel français était censé être la traduction de l'anglais, ce qui prouve, chez Commodore un sens certain du raccourci. Les choses, en ce domaine n'ont pas beaucoup changé, et rares sont les traductions correctes. Les débuts sur Commodore furent donc assez laborieux. Pas de revues dédiées à la machine, pas avant les années 82, avec la revue La Commode. Le prix des machines était très élevé par rapport à aujourd'hui, bref, à cette époque il fallait vraiment être mordu d'informatique pour s'accrocher. Les seules revues dignes de ce nom était l'Ordinateur

Individuel et Micro Système, qui ne sont plus, aujourd'hui que l'ombre de ce qu'elles ont été.

La recherche du moindre listing, de la plus petite bidouille, du plus modeste truc, était un sport très prisé. Les cassettes de jeux ne fleurissaient pas dans les rayons des boutiques de micro informatique, très rares elles aussi, quant aux disquettes, le prix était vraiment trop élevé pour le commun des mortels. Le CBM 4032 est une très bonne bécane pour l'époque, bien sûr. 32 K ram, affichage de 25 lignes sur 40 colonnes, un basic moyen, moyen moyen, pas de graphisme haute résolution, sinon par le biais d'une carte d'extension vendue au prix de 1800Fr. Le lecteur de cassette, non intégré sur la machine, mais vendu séparément, était d'une fiabilité exemplaire. En plus de 6 ans de pratique sur cette machine, je n'ai jamais perdu un fichier important par sa faute, cela est arrivé bien des fois, mais le lecteur n'y était pour rien.

Vers les années 83, j'ai tâté aussi du fameux Victor Lambda, une catastrophe, je préfère ne pas m'étendre sur ce sujet, car je n'aime pas évoquer les mauvais souvenirs. Ensuite il m'a été donné de travailler sur fameux Commodore C64. Très bonne machine, un basic performant, mais mal adapté, surtout pour le traitement des chaînes de caractères, la gestion des graphiques, et le son. Je doit dire que cet ordinateur ne m'a pas laissé un bon souvenir.

En 1985, je me suis décidé à acheter un Amstrad, j'avais il est vrai, beaucoup entendu parler du fameux CPC464, mais je n'y croyais pas trop, bien des machines on fait sur le marché une apparition aussi

tapageuse que brève, je me souviens encore du fameux bide de l'Oric, pour ne citer que lui. L'arrivée du CPC 6128 avec son lecteur de disquette intégré, m'a décidé à changer de bécane, mais l'idée que je prenais un risque était toujours là, et la pénurie des disquettes 3 pouces, n'a fait, au début, que renforcer cette conviction.

Maintenant, je suis en possession d'environ 300 ou 400 programmes en tout genre. Les jeux sont en grande majorité, mais il y a pas mal d'utilitaires. J'avoue ne pas avoir un bien grand intérêt pour les programmes du type éducatif, bien que quelques titres figurent parmi mes logiciels. J'ai aussi quelques réalisations personnelles, que j'ai développées pour des besoins spécifiques, comme la gestion d'une bibliothèque de 4000 livres, ou la gestion des sommaires des revues, (CPC, AMSMAG, etc) ce qui, lors de la recherche d'un article, d'un programme, d'une bidouille ou d'un teste de logiciel, me fait gagner un temps précieux. J'ai aussi fait des programmes à la demande d'amis. Je doit avouer aussi ne jamais m'être lancé dans la réalisation d'un jeu quelconque, contrairement à ce que j'avais fait sur CMB, cela vient probablement du fait que les jeux trouvés dans le commerce sont nombreux, et qu'il est difficile, voir impossible, pour un amateur, de rivaliser avec les productions professionnelles qui disposent de moyens importants. Il y aurait encore bien des choses à dire sur ce sujet mais il me faut tenir compte de la place, aussi, nous verrons cela dans un prochain numéro. Rendez-vous le mois prochain dans le numéro 2.

Cette rubrique est réservée pour tester les logiciels du commerce. L'auteur n'ayant aucune attache avec Amstrad France, ni avec aucun distributeur ou éditeur de softs, ses conclusions seront donc impartiales et sans parti pris. Louanges ou descente en flammes seront les deux mamelles de cette rubrique. Et pour son inauguration, frappons fort, avec 2 logiciels, GUNSHIP et CALCUMAT

GUNSHIP: Simulation de pilotage d'un hélico de combat pour ceux qui ne seraient pas encore au courant, car il est vrai que l'adaptation de ce programme sur Amstrad est assez récente, voir publicité dans la presse informatique.

Comme il faut bien commencer par quelque chose, je vais donc prendre le volumineux manuel de l'utilisateur, mais pas d'affolement, une dizaine de pages seulement représentent un intérêt en rapport direct avec le programme proprement dit. Le reste du manuel traite du type d'armes utilisées par les forces adverses, des spécifications techniques de l'Apache AH-64A, qui ne manquent pas d'intérêt certes, mais cette partie du manuel n'est pas indispensable. Le manuel est en français, et cela mérite d'être souligné, cependant, il date du 1 Nov 1986, donc

bien avant l'adaptation du jeu sur Amstrad. Un encart a été rajouté pour signaler les variations rencontrées, mais il est en anglais. Un cache pour faire ressortir les touches de commande du clavier accompagne le manuel. En bref, du bon travail. Voyons le reste.

Le jeu, lui, n'est pas à la hauteur du manuel, et c'est dommage. Première critique, le graphisme, pas très évocateur. Du fil de fer en 3D, mais assez lent. Les manoeuvres de l'hélico sont très limitées, et ceux qui ont déjà joué avec Tomahawk, par exemple seront très déçus. La difficulté n'est que très relative. Il suffit de ne pas voler au dessus d'une certaine hauteur, pour ne pas être détecté par les radars ennemis et le tour est joué. De plus, il semble que certains bugs n'ont pas été éliminés, donc attention aux plantages. Malgré ces défauts, GUNSHIP est une simulation

honnête sans plus. Je ne parle pas du son, mais rassurez-vous ce n'est pas un oubli, c'est tout simplement qu'il n'y a pas grand chose à dire.

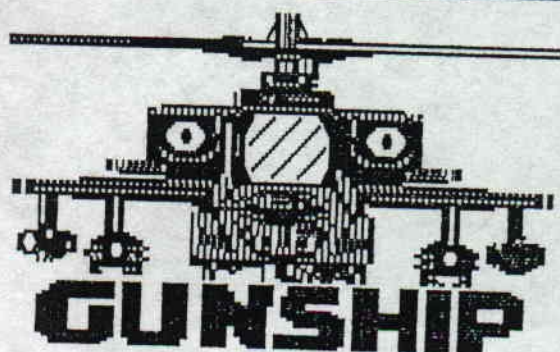
NOTATION

Graphisme.....	12/20
Vitesse.....	15/20
Son.....	10/20
Ergonomie.....	10/20
Notice.....	15/20
Difficulté.....	8/20
Intérêt.....	12/20

NOTE MOYENNE **12/20**

GUNSHIP de MICROPROSE
K7 & Disquette
AMSTRAD 464 664 6128
PRIX MOYEN 180 Fr

CALCUMAT, ce logiciel n'est pas nouveau, il date de 86, tout du moins en ce qui concerne son adaptation sur Amstrad. C'est un tableur très bien réalisé, moins puissant que Multiplan, mais plus simple d'emploi. De plus, il intègre un générateur graphique capable de sortir sur imprimante une multitude de graphismes, en barres, en cumules, en camemberts, en lignes, et ceci avec le possibilité d'inclure des textes d'accompagnement. Un calepin, independant de la feuille de calcul, vous permet .../...



Electra 2000

Gestion de fichiers - Agenda - Calendrier perpétuel
Calculatrice - Carte de France et des Départements
Aide constante à l'écran - Tous les utilitaires
présents en permanence à l'écran - Gestion des
erreurs - Manuel d'utilisation de 20 pages - Détails
techniques - Configuration imprimante
Tri - Masques de saisie - Recherche multi-critères
Espace mémoire réservé pour les fichiers : 2 fois 64k
soit 128k sur une face de disc.
Uniquement sur disquette : **PRIX 100 fr.**

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

NOM : _____
Rue : _____
Ville : _____
Code Postal : _____
ELECTRA 2000 . 100 Fr l'unité Montant total
Chèque postal ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat ☐

Logitest Logitest Logitest

de prendre des notes sur 40 lignes environs. Une caculatrice est présente elle aussi, et elle permet les opérations habituelles. La feuille de calcul est composée de 1023 lignes sur 255 colonnes, ce qui est amplement suffisant dans la plus part des cas. Toutes les opérations sur les cellules sont présentes, ainsi que des fonctions couper, coller, copier, trier, le formatage des nombres est suffisant lui aussi. La largeur des colonnes est réglable à volonté, vous pouvez aussi séparer les colonnes par des lignes. Une des fonctions intéressante du programme, le calcul automatique ou à la demande. La place disponible pour stocker vos données est de 20240 octets. Les fichiers s'écrivent sur disquette ou sur K7. Deux imprimantes sont prévues, la DMP 2000 et la DMP 1. L'impression est de bonne qualité, cependant la possibilité de régler le style de caractères de l'imprimante n'est pas incluse, mais vous pouvez régler l'imprimante sur le style désiré avant de lancer CALCUMAT.

Vous avez aussi la possibilité de récupérer des données en provenance d'autres logiciels, comme Datamat ou Textomat. Editeur: Micro Application. Le prix semble stabilisé à 450 Fr, mais il est possible de trouver des revendeurs qui vendent le produit à 380 Fr et même moins. En conclusion, CALCUMAT

est un excellent programme, la finition est parfaite, la sélection des options se fait par menus déroulants. La rapidité des calculs est bonne, la lisibilité des résultats est très bonne, même lorsque vous avez beaucoup de données, vous pouvez parcourir votre feuille de calcul très simplement. Si vous hésitez encore, sachez que le manuel est en français, il est bien fait, La note que je donnerais est de 18/20. (pas mal n'est pas, attention cette note n'engage que moi, mais si vous n'êtes pas d'accord, écrivez moi pour exposer vos arguments, d'accord ?)

NOTATION

Mode d'emploi 15/20
Simplicité/commande 18/20
Fiabilité résultats 20/20
Présentation 18/20
Graphisme 19/20
Rapport
Qualité / Prix 17/20
NOTE MOYENNE 18/20

EDITEUR: Micro Application
GENRE : Tableur, feuille de calcul. Graphisme intégré.

PRIX : Variable, entre 380 F et 450 F

ROUTINES

Cette petite routine vous permet de poke(r) une valeur sur 16 bits à une adresse déterminée, en une seule opération, par l'emploi de l'extension IDOKE. Je rapelle que le signe(1) s'obtient avec la touche @ et SHIFT.

La routine est logée en haut de la mémoire, mais il est possible de la reloger à une autre adresse si celle employée ne vous convient pas. La syntaxe de cette RSX est IDOKE,adresse,valeur ou adresse=une adresse mémoire quelconque, et valeur=a une valeur entre 0 et 65535. Exp: IDOKE,16454,12250 ou encore, IDOKE,&4000,&8000.

```

CHARGEUR BASIC
1 REM IDOKE,adres,valeur
2 MEMORY &9FFF
3 FOR A=&A000 TO &A000+41:READ
4 READ B$:POKE A,VAL("&"+B$)
5 NEXT A
6 DATA 01,09,A6,21,13,A6,C3,D1
7 DATA BC,0E,A6,C3,17,A6,44,4F
8 DATA 4B,C5,00,00,00,00,00,FE
9 DATA 02,C0,DD,66,03,DD,6E,02
10 DATA DD,56,01,DD,5E,00,73,23
11 DATA 72,C9
    
```

```

SOURCE ASSEMBLEUR
A600 LD BC,&A609      A616 AND A,(HL)
A603 LD HL,&A613      A617 CP A,&02
A606 JP &BCD1         A619 RET NZ
A609 LD C,&A6         A61A LD H,(IX+&03)
A60B JP &A617         A61D LD L,(IX+&02)
A60E LD B,H ;D       A620 LD D,(IX+&01)
A60F LD C,A ;0       A623 LD E,(IX+&00)
A610 LD C,E ;K       A626 LD (HL),E
A611 PUSH BC         A627 INC HL
A612 NOP             A628 LD (HL),D
A613 CALL M,&09A6     A629 RET
    
```

MicroStrad, ce nom vous dit peut être quelque chose, certains connaissent sûrement, mais je suis sûr qu'il y en a qui ne savent pas de quoi il s'agit. C'était le nom d'une revue consacrée aux ordinateurs Amstrad, cette revue a lancé son premier N° en septembre 85, et son dernier, le No 10 en décembre 86. Cette revue, qui n'avait rien de comparable aux revues que nous connaissons actuellement, était plutôt une grosse boîte à outils avec plein de programmes et de routines en assembleur. Il n'y avait pas beaucoup de publicité dans cette revue, mais des articles intéressants. Il y a même eu dans un H-S le N° 4, une K7 avec un très bon programme de D.A.O. nommé STRADGRAF. A ce propos je tiens gratuitement à la disposition de ceux qui en feront la demande, une copie de ce programme, il suffit pour cela de m'adresser une disquette vierge, et la valeur de 5 Fr.en timbres poste, pour les frais.

Mon but, en ce qui concerne cette revue, est de publier chaque mois quelques articles, et listings, parmi les plus intéressants. Dans ce N° 1 de RUNSTRAD, je vais publier un programme de dessin en 3D, uniquement en mode 2, avec la possibilité de créer un objet de votre choix et le voir sous tous les angles possibles. Dans le prochain N° nous verrons comment sortir une image créée avec ce programme sur une imprimante. Pour ceux qui voudraient d'autres renseignements sur MicroStrad, n'hésitez pas à m'appeler, ou à m'écrire à l'adresse du journal. Réponses assurées à 100%

ENTREZ DANS LA TROISIEME DIMENSION AVEC GRAPHISME 3D

L'amstrad peut vous assister dans la conception graphique. Grâce à sa haute résolution (mode 2, 640x200 points), le CPC dessine des objets en trois dimensions de manière très fine. Sans avoir la prétention d'être un outil pour architectes fêrus, ce programme permet une approche simple de la C.A.O. (Conception Assistée par Ordinateur). Comment utiliser ce logiciel ? Il y a, en fait, deux phases. La première est une utilisation pure et simple des DATA de la liste donnée (ici, une maison). La seconde phase est plus ambitieuse: la création de vos propres objets en trois dimensions.

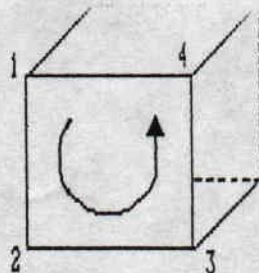
Pour la première phase, un simple RUN suffit. Vous aurez à répondre à une suite de questions: un choix de fenêtrage; la distance de l'observateur, qui correspond à la distance le séparant du centre de gravité de l'objet; deux angles θ et ϕ , qui sont respectivement les angles de rotation horizontale et verticale; et enfin la distance écran qui est le rapport d'agrandissement.

La deuxième phase du programme n'est pas incluse dans ce dernier, c'est une invitation à la création. La structure de l'objet est codée sous forme de DATA. Quelle en est l'organisation ? La première donnée en DATA correspond au nombre de faces. La seconde, au nombre de sommets de l'objet. Ensuite, pour chaque face il faut d'abord donner le nombre de sommets, puis sa composition. Et, pour finir, les coordonnées (x,y,z) dans l'ordre de chaque sommet. Cette structure de données, apparemment compliquée, permet d'avoir un algorithme de calcul rapide. Si ce programme semble simpliste, il vous donnera sans doute des idées pour approfondir le sujet. Bon voyage dans la troisième dimension.

Jean Safar.

Le mois prochain, nous verrons comment, imprimer vos créations avec une DMP 2000.

En attendant, pour vous familiariser avec le programme, essayez de retrouver les coordonnées des dessins qui accompagnent le listing de la page suivante.

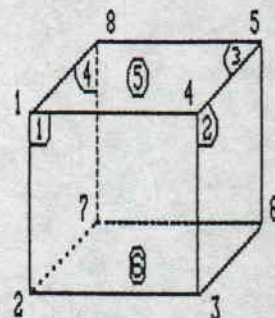


Exemple de numérotation pour une face

Lors du codage des autres faces, il faut tenir compte des sommets existants

Numérotation des cubes

(5,6,7,8) est le codage des sommets distincts de la face arrière



Face 1 1,2,3,4

Face 4 8,7,2,1

Face 2 4,3,6,5

Face 5 8,1,4,5

Face 3 5,6,7,8

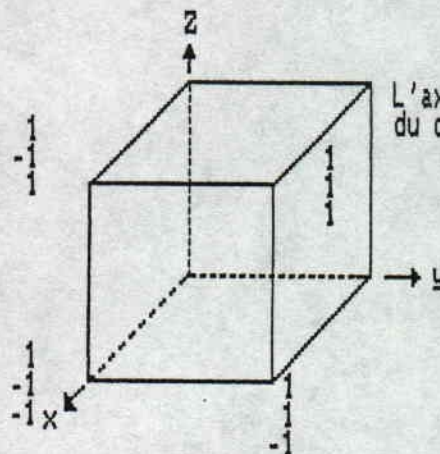
Face 6 2,7,6,3

DATA 6,8,4,4,4,4,4

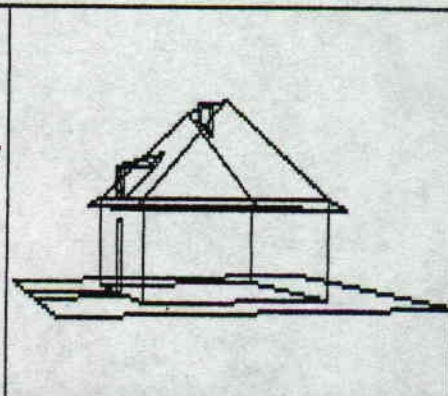
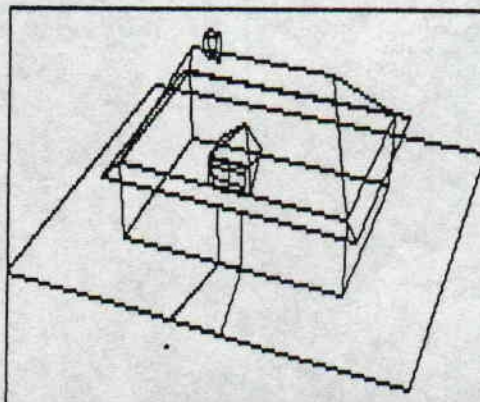
DATA 1,2,3,4,4,3,6,5,5,6,7,8,8,7,2,1,8,1,4,5,2,7,6,3

DATA 1,-1,1,1,-1,-1,1,1,-1,1,1,1

DATA -1,1,1,-1,1,-1,-1,-1,-1,-1,1,1



L'axe est au centre du cube



250-20-35-650

250-75-0-650

Les textes, listings et dessins, de cet article, sont parus dans le numéro 2 de MicroStrad, en décembre 1985

CE JOURNAL A ETE REALISE AVEC
L'AIDE DES LOGICIELS SUIVANTS :

AMX PAGEMAKER

THE ADVANCED OCP ART STUDIO

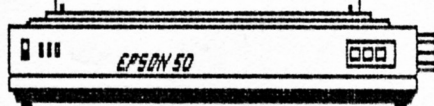
SEMWORD

DANS

DIVERS

Si vous avez un bon truc pour donner
une nouvelle jeunesse à un ruban
d'imprimante, soyez sympa ...

Vous n'avez pas d'imprimante,
et vous avez des textes à recopier.
Adressez-vous au journal qui se chargera de
ce travail moyennant la
somme de 1.50 Fr. la
feuille.



Jeux ou échange
logiciels d'origine
avec mode d'emploi
et emballage.

PROFESSION
DETECTIVE (2disc)
130Fr.

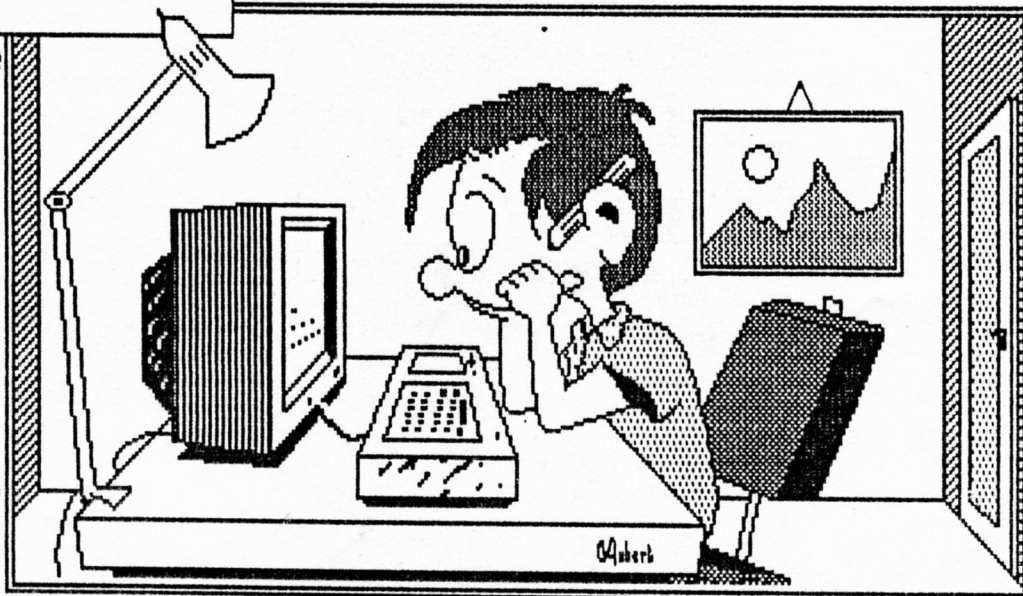
VOYAGE AU CENTRE
DE LA TERRE 100Fr.

MARCHE DU CAPITAL-
E BLOOD 100Fr.

TETRIS 80 Fr.

SPACE RACER 120 Fr.

Ecrire au journal



Cours de Basis
sur AMSTRAD
CPC 6128 ou
tout autre
ordinateur.
Mise au point
de programmes
Debug listings
Initiation
Informatique
46/67/58/89
demander
Patrick.

CALCUMAT

Micro Application

run "CALCUMAT"



1 CALCUMAT 2



CALCUMAT
FICHIERS

PERSONNALISEZ VOS
DISQUETTES AVEC UN
ETIQUETTAGE DE
QUALITE

24 TYPES DE CARACTERES

18 STYLES D'ECRITURES

CATALOGUE SUR DEMANDE CONTRE
5 FR. EN TIMBRE POSTE

Vous avez endommagé
le directory d'une
disquette... Tout n'est
pas encore perdu.
Envoyez votre disquette
ou passez au journal

Ce journal vous a inter-
ressé, vous pourriez
peut être y collaborer
quelque soit votre truc
(programmation, rédac-
tion, mise en page, etc)
Téléphonez-moi ou écri-
vez au journal, bref,
prenez contact.

RUBRIQUE - PETITES ANNONCES - Echange de softs, vente & achat de matériel
Rédigez vos textes lisiblement, et envoyez-les au journal.