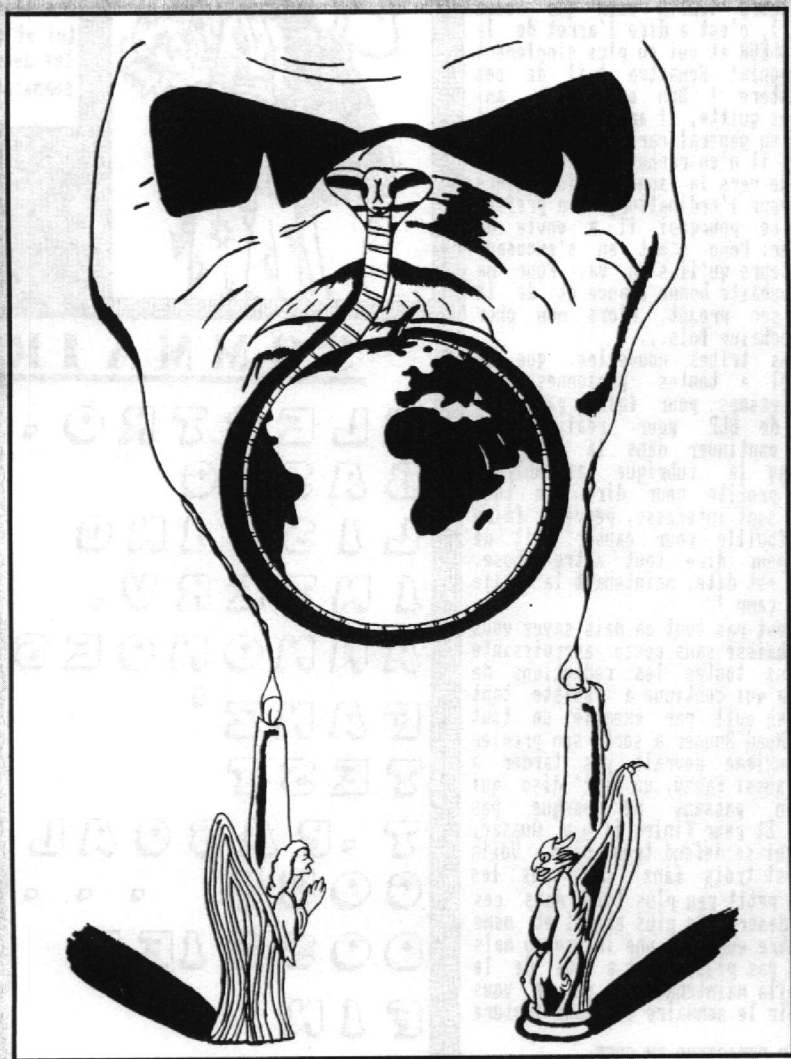


# BONSOIR LA PLANETE

NUMERO 9



SEPTEMBRE 1994

## EDITO...

## SOMMAIRE...

Salut a tous !!! Et oui c'est encore moi le redacteur en chef, qui vais vous causer, ou plutot vous allez me lire ce qui serait plus correct ! Et c'est dans ce que j'ai nomme l'edito du journal que je vais vous donner les differentes nouvelles du fronts des fanzines en general et de bonsoir la planete en particulier.

Et pour commencer, j'ai a annoncer une tragique nouvelle tant pour le fanz' que pour tous les lecteurs (enfin ceux que cela interessaient), c'est a dire l'arret de la rubrique ASSEMBLEUR et oui ou plus simplement la mort du phoenix! Renaitra t-il de ces cendres ? Mistere ! Bah oui notre ami morgancoder nous quitte, il arrete le CPC et l'informatique en general car il vend tout son materiel et il n'en rachetera pas d'autre car il se dirige vers la sonorisation alors plus de temps pour l'ordinateur, il a prefere se consacrer a ce pourquoi il a envie de faire son metier. Donc c'est en s'excusant aupres des lecteurs qu'il s'en va. Pour ma part, je lui souhaite bonne chance et de la reussite pour son projet. Alors mon cher samy, a une prochaine fois...

C'est sur ces tristes nouvelles, que je lance un appel a toutes personnes qui seraient interessees pour faire parti de la redaction de BLP pour realiser et surtout pour continuer dans la ligne de notre ami samy la rubrique assembleur. D'ailleurs j'en profite pour dire que tous lecteurs s'ils sont interesse, peuvent faire une petit bafouille pour causer soit de l'amstrad ou pour dire tout autre chose. Voila la chose est dite, maintenant la balle est dans votre camp !

Bon ! bah c'est pas tout ca mais savez vous que malgre la baisse sans cesse accroissante de commande dans toutes les redactions de fanz, il y en a qui continue a resiste tant bien que mal, eh oui ! par exemple un tout nouveau fanz, Road Runner a sorti son premier numero, son deuxieme devrait pas tarder a sorti. Il y a aussi Fanzzy, un fanz' disco qui soit dit en passant ne manque pas d'originalite. Et pour finir, il y a Quasar, fanz' papier qui se defend tres bien. Voila j'ai cite c'est trois fanz' car vous les retrouverez un petit peu plus loin dans ces pages pour un descriptifs plus elargi et neme pour l'un d'entre eux pour une interview mais je vous en dit pas plus, c'est a vous de le decouvrir ! Voila maintenant sur ce, je vous laisse decouvrir le sommaire et bonne lecture a tous.

LE REDACTEUR EN CHEF



Et Betty ne pleure pas, je sais que c'est dure de perdre Samy, mais qu'es ce que tu veux, s'il ne peut plus assurer sa rubrique, tu ne vas tout de meme pas le force non ?

Bon allez, re-saisie toi et voyons tous les deux ce petit sommaire....

## SOMMAIRE

ELECTRO.	3
BASIC	5
LISTING	10
INTERV.	13
ANNONCES	14
FANZ'	15
TEST	17
T.PASCAL	19
COUP . . .	23
DOSSIER	24
FIN	26

# RUBRIQUE

## ELECTRONIQUE



10/10

Salut, c'est votre serviteur qui vous parle en direct de la station orbitale AMSTRAD, et tout de suite apres les reglages pour stopper. Voici pour vous specialement quelques montages dont je ne vous decrirai pas le contenu dans cette intro. Eh !! vous ne croyez tout de meme pas que vous allez seulement lire seulement le debut non !! Bon allez fini les mysteres, on rentre tout de suite dans le vif du sujet.

Voila au debut, je ne savais pas trop de quoi j'allai vous parler puis c'est en prenant mon crayon que l'idee m'est venue. Vous l'avez peut-etre devine, c'est d'un crayon optique que je vais vous decrir. Je sais, ce n'est pas nouveau et la souris a depuis longtemps surpasse ce type d'extension enfin bref les souris sur CPC coutent chere et ce montage tres facile a realiser et peu couteux fera sans doute le bonheur de quelqu'un d'entre vous. De plus vous trouverez un petit programmes d'exemple d'utilisation (type menu).

### Quelques explications :

Donc ce crayon a pour but de faciliter le dialogue entre l'utilisateur et le CPC. On peut s'en servir pour un menu, ou la saisie de coordonnees ou meme de donnees, tous les CPC (y compris les plus) sont equipes d'un controleur d'ecran (le 6845) possedant une entre (light-pen) se trouvant sur le port extension. Notre montage consiste a realiser une bascule commande a l'aide d'un detecteur appele phototransistor. La rencontre d'un spot avec le phototransistor aura pour effet de faire passer l'entree de light-pen de l'etat bas a l'etat haut ordonnant ainsi au controleur d'ecran de calculer la position actuelle du du light-pen et de la ranger dans ses registres 16 et 17. Il ne nous reste plus qu'a lire ces 2 registres et a utiliser ces valeurs comme indique dans l'exemple de programme apres les schemas.

### Essais du montages :

Eteignez votre ordinateur et enfichez votre extension sur le port du meme nom. Tapez le programme d'exemple. Verifiez en vous servant de votre crayon( si celui-ci ne fonctionne pas, c'est que vous avez inverse les fils du phototransistor ou celui du jack; de toute facon, inversez ceux du Jack ce sera plus facile.

```

10
20 - Programme d'exemple type menu -
30
40 on break gosub 60
50 goto 70
60 ubasic
70 mode 2: border 0: ink 0,0: ink 1,1: ink 2,6: ink
3,2: pen 1: paper 0: cls: plot 0,398,1: draw 640,0:
plot 0,342: draw 640,0: plot 0,0: draw 640,0:
plot 0,56: draw 640,0: locate 17,3: pen 2: print
" M E N U ": locate 14,24: print " Pour BLP fanz "
80 plot 0,0: draw 0,398: plot 16,56: draw 0,286:
plot 638,0: draw 0,398: plot 642,56: draw 0,286
90 if y=8 y=9 then locate 12,9: pen 1: print
" Ecouter un son grave ": n=568 else locate
12,9: pen 3: print " Ecouter un son grave "
100 if y=11 or y=12 then locate 12,12: pen 1: print
" Ecouter un son moyen ": n=284 else locate 12,12:
pen 3: print " Ecouter un son moyen "
110 if y=13 or y=14 then locate 12,15: print
" Ecouter un son aigu ": n=71 else locate
12,15: pen 3: print " Ecouter un son aigu "
120 pen 1: locate 12,21: print " INDIQUEZ VOTRE
CHOIX "
130 SOUND 1,N,10,15: SOUND 1,0,100,15
140 GOSUB 150: GOTO 90
150 OUT &1C00,17: L=INP(&1F00): OUT &1C00,16: C=INP(
&1F00): L=8*256+L-12292: V=L/40: RETURN
    
```

Voila pour le listing, j'espere que cela vous aidera a faire vos propres utilitaires avec l'crayon. Je dispose aussi d'un autre programme beaucoup plus long celui la, c'est d'ailleurs pourquoi je ne l'ai pas mis dans ces pages. Il s'agit d'un programme de dessin utilisant bien sur le crayon. Si vous le voulez ecrivez moi et je vous l'enverrai rapidement. Voila pour ce qui est des explications de ce montages, voyons maintenant le schema avant de passer au montage suivant....





# SUITE...

## LISTE DU MATERIEL :

### Résistances :

- R1 = 15 k-ohms 1/4 Watt
- R2 = 47 K-ohms 1/4 Watt
- R3 = 680 ohms 1/4 Watt
- R4 = 2,2 K-ohms 1/4 Watt

### Condensateur :

C = 1 nF

### Divers :

### Transistor :

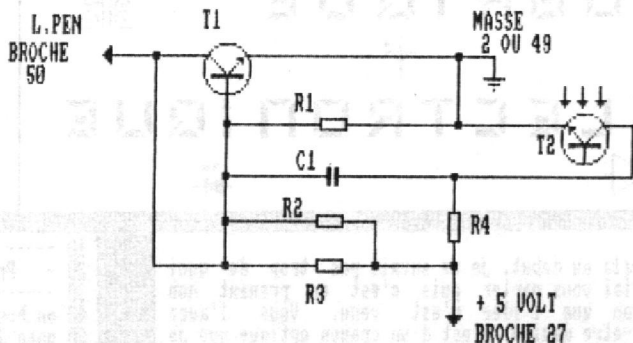
- T1 = BC547
- T2 = BFW42 ou BFW40

Un petit boîtier pour mettre le montage, un tube plastique d'un ancien stylo bille, ou équivalent pour y glisser le phototransistor.

Et pour finir une connexion pour brancher sur le port extension de votre CPC, mais la je n'ai pas pu avoir de référence, donc soit c'est une connexion encartable de 50 points pour tous les CPCs saufs les plus, et une connexion de type centronic 50 points pour les CPC+.

Voilà, pour ce montage, bon maintenant, passons au montage suivant :

## TOUT DANS LE SCHEMA ...

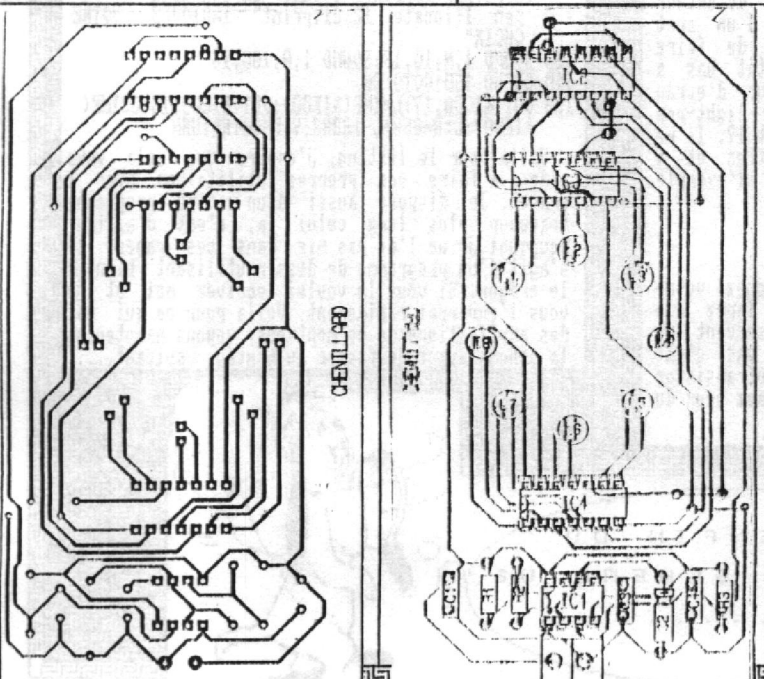


## UN CHENILLARD...

Voilà pour finir la rubrique, je vous donne un schéma d'un chenillard bicolore et faute de temps et de place, je ne peux vous expliquer ni détail ni mettre le schéma de principe. Malgré tout je crois qu'avec le schéma du circuit imprime ainsi que celui de l'implantation des composants, on peut s'en sortir (Même si celui-ci est un peu flou, et car la photocopieuse fait des siennes alors...). Donc je termine et si vous avez du mal ou si vous voulez des explications, écrivez moi à l'adresse située en fin de fanz', allez rendez-vous au No 10...

## LISTE DU MATERIEL

- 7 STRAPS ( 5 horizontaux, 2 verticaux)
- R1 = 100 kohms
- R2 = 47 kohms
- R3 = 10 kohms
- L1 à L8 = 8 led bicolores
- C1 = 0,22 micro Farad
- C2 = 1 micro F, 10 volt
- C3 = 10 nano F
- C4 = 1 nF
- IC1 = NE555
- IC2 = CD4017
- IC3 et IC4 = CD4041
- 1 support CI 8 broches
- 2 support CI 14 broches
- 1 support CI 16 broches
- 1 Bornier soudable 2 plots
- 1 piles 9 Volt



PILE 9 VOLTS



```

10:14:51F:211-CPC:1201:15:11
bas":CAT:LOAD "prog2.bas":EDI
E "fichier.bas":RUN:INPUT "Nom
kte":***SAISIE***:INPU
B7:ON réponse goto 125,345:GOSU
ORDER 23:EI:PRINT ASC("X"):WRII
L:CATO:224:CMNDOL:AFTR

```

Salut à tous !!! J'espère, tout d'abord, que vos vacances se sont superbement bien passées, que vous avez pris un repos bien mérité (si, si !) et, surtout, que vous n'avez pas laissé tomber votre compagnon fidèle qu'est le CPC.

Comment ça ??? Vous n'avez pas programmé, customisé votre ordinateur chéri, mis des vies infinies dans vos jeux et, oh ! malheur !, vous n'avez pas commandé TOUS les fanzines existant sur CPC !!! Mais comment voulez-vous que le CPC survive dans ce monde cruel ??? Allez, vous n'avez plus qu'un moyen pour vous faire pardonner auprès du grand Dieu Z80 : faire de cette nouvelle année de travail l'année du CPC. Soyez prodigieusement créatif et vous serez sauvés des griffes de l'enfer.

Comment ça je divague ??? Mais qu'est-ce qui peut bien vous faire croire que, en ces vacances ensoleillées, je fus victime d'une insolation ? Ce message était juste là pour vous sortir d'un état semi-léthargique qui aurait pu s'installer en vous (comme en moi) pendant cette période de vacances et de repos.

Bon, assez plaisanté (et divagué) ! Entrons maintenant dans le vif du sujet.

Comme vous allez pouvoir le remarquer en lisant ces pages, certains changements se sont opérés dans cette rubrique.

Ainsi, et comme je vous l'avais généreusement promis dans le précédent numéro de notre cher fanzine, j'ai délaissé la partie cours au profit des applications. Suivant vos souhaits, chers lecteurs, cette nouvelle formule pourra être adoptée définitivement ou non. En effet, étant donné que cette rubrique n'a d'autre but que de répondre à vos demandes, il est normal que vous la dirigiez dans ses choix. J'attends donc votre courrier.

Quoiqu'il en soit, je vais vous présenter dans ce numéro 4 programmes qui ne font rien d'utile en eux-mêmes mais qui, incorporés à vos propres réalisations, leur donneront tout de suite un aspect convivial et professionnel et les rendront implantables.

Dernier petit changement, j'ai choisi d'insérer directement les commentaires sur le fonctionnement des programmes dans les

listings, à l'aide de l'instruction REM, jugeant qu'il était plus facile de suivre mes explications ainsi. Si vous n'aimez pas cette nouvelle présentation, faites-le moi savoir.

Bien sûr, lorsque vous taperez ces programmes, il ne sera pas nécessaire de taper ces commentaires. taper seulement les caractères blancs sur fond noir qui constituent le programme lui-même.

Sans tarder encore plus, commençons l'étude de ces sous-programmes.

## GERER UNE SAISIE

Pour saisir une chaîne alphanumérique ou un nombre, on passe généralement en BASIC, par l'instruction INPUT. Malheureusement, cette procédure n'est pas très performante. Il est impossible, par exemple, d'interdire la frappe de certains caractères lorsqu'on l'utilise. Ainsi, si vous désirez saisir un nombre sans virgule, rien ne peut empêcher le fonctionnement de la touche ".". De même, il est tout à fait possible d'entrer des caractères alphabétiques lors de la saisie d'un réel, d'où un beau plantage lorsque vous appuyerez sur la touche RETURN. Supposons encore que vous désiriez saisir une chaîne alphanumérique en interdisant la frappe d'accents, de chiffres ou, pourquoi pas, de minuscules. Comment faire ??? Impossible par INPUT. Il faut donc laisser tomber cette instruction et gérer soi-même la saisie.

Le petit listing qui accompagne ce paragraphe vous montre comment faire pour diriger selon vos désirs une saisie. En fait, le principe est simple. Il s'agit de saisir le caractère frappé en utilisant la fonction INKEY\$ puis, par une série de test, de décider s'il faut l'afficher ou non. On peut même ainsi gérer les déplacements du curseur. Rien de tel pour faire pro.

Le programme, déjà assez commenté, ne présente pas, je pense, de difficulté. Cependant, je vous conseille de relire mon premier article (dans le no 6 de BLP) qui était dédié aux opérations sur les chaînes alphanumériques car les 4 programmes qui vous sont présentés ici font appel à des notions précises sur ce sujet.

Ah ! Ah ! Ah !

Notre grand DIEU du CPC, Z80,

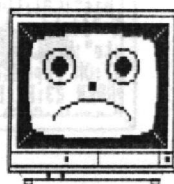
n'envoie vérifier si vous  
vénérez votre CPC.



```

10 ' Gestion de saisie
20 MODE 2: Simple !!! 80 colonnes, 2 couleurs
30 gauche=CHR$(8) : DEL=CHR$(127) : ' Avouez que c'est tout de meme plus parlant. A
   noter que CHR$(8) est un caractère de controle qui déplace le curseur d'une colo-
   nne vers la gauche (même effet que l'appui de la touche dans l'éditeur BASIC)
40 chaîne="": ' Initialisation (pour éviter tout problème si le programme repass-
   e plusieurs fois par là)
50 CURSOR 1: ' On force le curseur à apparaître
60 caractère=INKEY$: ' Saisie clavier
70 IF (caractère >= "A" AND caractère <= "Z") OR caractère=" " THEN IF LEN(GA-
   chaîne) < 20 THEN chaîne=chaîne+caractère:PRINT caractère: ' On sélectionne les
   s caractères frappés tout en limitant la longueur de la chaîne à 20 signes
80 IF caractère=CHR$(127) THEN IF LEN(chaîne)=0 THEN PRINT bihi: ELSE chaîne=
   MID$(chaîne,1,LEN(chaîne)-1):PRINT gauche: ' CHR$(127) est le cod-
   e ASCII envoyé suite à une pression de la touche DEL. Dans ce cas, on supprime a-
   lors le dernier
85 ' caractère de chaîne et on replace le curseur
90 IF caractère=CHR$(13) THEN PRINT " " :GOTO 110: ' CHR$(13) est le code ASCII e-
   nvoyé suite à une pression des touches RETURN ou ENTER (d'où validation de la ch-
   aîne et donc fin de la saisie)
100 GOTO 60: ' Si la chaîne n'est pas validée alors on continue la saisie
110 CURSOR 0: ' On rend, à nouveau, invisible le curseur
120 ' Suite du programme...

```



Ne laissez pas  
votre ordinateur  
s'ennuyer.  
Programmez-le !!!

## ET LES NOMS DE FICHIER ?

Le système est assez exigeant quant à la syntaxe des noms de fichier : 8 caractères maximum pour le nom, un point, et une extension ne dépassant pas les 3 caractères. Ces exigences deviennent un véritable casse-tête pour éviter tout plantage lorsque, dans un programme, vous saisissez le nom d'un fichier texte ou binaire que vous vous apprêtez à sauvegarder.

Une simple utilisation par INPUT ne protégera pas, bien évidemment, des erreurs de syntaxe qui pourrait survenir lors de la saisie. Comment éviter alors le fatidique "Bad Command" ?

La solution réside en quelques lignes et son principe est ici encore simple. Le petit programme proposé modifie le nom saisi afin que celui-ci s'adapte aux exigences du système. Ainsi, le nom et l'extension seront tronqués afin qu'ils ne dépassent pas le nombre de caractères autorisé. De plus, si l'extension est absente, il en sera rajouté automatiquement une par défaut. La classe, non ? En combinant à ce sous-programme une saisie gérée par vos soins, vous pourrez empêcher la

saisie des caractères dont l'emploi dans les noms de fichier est interdit par le système (espace et signes de ponctuation).

Si le principe est assez simple, il n'en est pas de même de la partie programmation qui nécessite l'utilisation de la fonction INSTR. Cette instruction mérite, en effet, quelques explications. Sa syntaxe est INSTR(x%, chaîne à traiter\$, chaîne recherchée\$) avec x% un nombre entier. Cette fonction recherche si la chaîne recherchée\$ est incluse dans la chaîne à traiter\$. Cette recherche commence à partir du x%ème caractère de la chaîne à traiter\$. Si elle aboutit avec succès, INSTR renvoie un nombre entier correspondant à la position du premier caractère de la chaîne recherchée\$ dans la chaîne à traiter\$. Au contraire, si cette recherche n'aboutit pas, INSTR renverra 0. Dans le cas où il y a plus d'une chaîne recherchée\$ dans la chaîne à traiter\$, c'est toujours la première qui compte. Si l'utilité d'une telle instruction peut vous paraître bien faible, regardez dans le programme ce que l'on peut en faire. En fait, cette instruction, rarement utilisée, est cependant très puissante et nous tâcherons d'en reparler dans un prochain numéro.

```

10 ' Pour corriger les noms de fichier saisis...
20 ' nomfich$ contient le nom de fichier à traiter
30 nomfich$=UPPER$(nomfich$): ' On transforme toutes les minuscules en majuscules
   (comme cela se produit lors d'une sauvegarde par SAVE)
40 pospoint=INSTR(1,nomfich$,"."): ' Donne la position du premier point dans la c-
   haîne (s'il y en a un)
50 IF pospoint < 0 THEN IF INSTR(pospoint+1,nomfich$,".X") THEN GOTO 80: ' Teste
   s'il y a un deuxième point dans la chaîne à traiter (au cas où il y en aurait d

```



éjà un, bien sur !) auquel cas on refuse la chaîne

```
50 IF POSPOINT=0 THEN NOMFICH=HID1(NOMFICH,1,8)+CHR$(GOTO 90): Pas de point  
: on ne prend donc que les 8 premiers caractères de nomfich et on ajoute l'extension par défaut
```

```
70 IF POSPOINT<>0 THEN NOMFICH=HID1(NOMFICH,1,POSPOINT-1)+CHR$(GOTO 90): On point : on prend alors les 8 premiers caractères de la sous-chaîne se trouvant avant ce point puis on concatène à ces 8 caractères le point et
```

```
75 ' les trois caractères qui le suivent
```

```
80 PRINT "Erreur": suite du programme...
```

```
90 ' Suite du programme...
```

## QU'EST-CE QU'IL Y A AU MENU ?

Dans pratiquement 100% des programmes, utilitaires ou jeux, l'utilisateur a à faire à un ou plusieurs menus qui lui permettent de faire un choix parmi les options offertes. Si ces choix deviennent nombreux, il est alors nécessaire de rechercher une certaine convivialité afin que la multitude de possibilités offertes par le logiciel ne deviennent pas un inconvénient pour l'utilisateur qui, perdu au milieu de tous ces choix, laissera rapidement tomber un programme très performant mais trop rébarbatif dans son utilisation. La facilité d'utilisation d'un logiciel est donc aussi importante que sa puissance et il ne faut jamais perdre de vue cet aspect des choses lorsqu'on produit un programme.

Aujourd'hui, dès qu'on parle convivialité, on ne peut échapper aux menus déroulants. Même si, parfois, on aurait tendance à dire qu'il s'agit là d'un gadget informatique, il faut avouer qu'ils sont plus que pratiques. Ne nécessitant que l'emploi des touches fléchées et d'une touche pour valider, ils permettent facilement et rapidement d'aboutir au choix que l'on souhaite.

Le programme qui vous est proposé ici est sans grande prétention car notre BASIC ne peut faire tout ce que permet l'assembleur. Ici,

pas question donc de faire apparaître et disparaître à la manière d'OCF des menus déroulants sans altérer le contenu de l'écran. Cependant, ce sous-programme permettra de concevoir des menus assez sympathiques.

À noter deux aspects intéressants de ce listing. Les lignes 80-220 se chargeront d'afficher un cadre dont les dimensions seront calculées en fonction des choix proposés. Quant aux lignes 260-300, elles permettront des raccourcis clavier afin de sélectionner directement l'option recherchée.

J'espère que les nombreux commentaires vous permettront de saisir la démarche à suivre pour programmer de tels menus. Le mieux, je pense, sera alors de définir une fenêtre qui leur sera réservée. Ainsi, vous pourrez gérer les menus indépendamment du reste de l'écran.

Pour finir, sachez tout de même que le principe utilisé dans la conception des menus déroulants peut être réutilisé à de nombreux moments. Regardez, par exemple, le dernier programme qui permet de tester la disponibilité de l'imprimante. Ici, nous avons à faire à une chose assez semblable avec, pour différence, un affichage vertical. En parlant de ce programme, laissez tomber la ligne 50 qui fait appel à des notions d'assembleur. Retenez seulement qu'elle permet de tester l'état de l'imprimante.

10 ' Menu déroulant

```
20 MODE 1:INK 0,10:INK 1,24:BORDER 10:PAPER 0:DEFEND 1: On fixe le décor
```

```
30 vi=CHR$(24): Du déjà vu (rejetez un coup d'oeil sur le 3ème programme)
```

```
40 nbchoix=5: Cette variable représente le nombre de choix offerts par le menu déroulant
```

```
50 DIM choix(nbchoix): On définit un tableau qui contiendra les noms des différentes propositions se trouvant dans le menu
```

```
60 FOR c=1 TO nbchoix:READ choix(c):NEXT c: On remplit ensuite ce tableau à l'aide...
```

```
70 DATA Charger,Sauver,Alter,Options,Quitter: ...des ces DATAs (à ce sujet, relisez la rubrique BASIC du numéro précédent dédiée à l'utilisation des DATAs)
```



80 ' Affichage

90 longueurmax=0: ' Cette variable va contenir la longueur de la plus grande chaîne de caractère se trouvant dans le tableau choix\$. A partir de cette valeur, nous pourrions calculer la largeur en caractère du cadre du menu

100 FOR c=1 TO nbchoix: ' On prend alors les chaînes du tableau une par une...

110 IF LEN(choix\$(c)) > longueurmax THEN longueurmax=LEN(choix\$(c)): '...et on cherche la plus longue

120 NEXT c: ' J'en profite pour rappeler à tous qu'il n'est pas obligatoire d'écrire le nom des variables concernés après NEXT, mais cela facilite grandement la compréhension du programme, surtout lorsqu'on imbrique plusieurs boucles FOR-TO-NEXT

130 largeur=CINT((longueurmax/2)\*2): ' largeur<4 THEN largeur=4: ' On arrondit longueurmax au nombre pair supérieur afin de calculer la largeur du cadre du menu. De toute façon, largeur sera au moins égal à 4 afin de pouvoir inscrire le titre "MENU"

140 ' largeur doit être pair afin que "MENU" soit centré lors de l'affichage

150 PRINT CHR\$(150);STRING\$(largeur/2-2,CHR\$(154));"MENU";STRING\$(largeur/2-2,CHR\$(154));CHR\$(155): ' Je suppose maintenant que vous avez saisi l'utilité du calcul de la variable largeur. Pour dessiner la cadre, on fait appel aux caractères graphiques

160 ' définis en ROM. Mais pourquoi ne pas faire un superbe cadre en mode graphique ?

170 choix=1: ' On détermine le numéro du choix par défaut...

180 PRINT CHR\$(149);vi\$;choix\$(choix);TAB(largeur/2-vi\$);CHR\$(149): '...et on l'affiche en inverse vidéo

190 FOR c=2 TO nbchoix: ' Puis on affiche en mode normal les autres choix proposés dans le menu

200 PRINT CHR\$(149);choix\$(c);TAB(largeur/2);CHR\$(149): ' TAB permet ici de replacer directement le curseur pour l'affichage du côté droit du cadre

210 NEXT c: ' A qui le tour ?

220 PRINT CHR\$(147);STRING\$(largeur,CHR\$(154));CHR\$(153): ' Enfin, on affiche le bas du cadre

230 ' Scanning clavier

240 touche\$=INKEY\$: ' Touches contiendra ainsi le caractère tapé

250 ' Raccourci clavier

260 IF touche\$="C" THEN nouveauchoix=1:GOSUB 390:GOTO 410: ' nouveauchoix

270 IF touche\$="S" THEN nouveauchoix=2:GOSUB 390:GOTO 420: ' contient le numéro

280 IF touche\$="E" THEN nouveauchoix=3:GOSUB 390:GOTO 430: ' du choix suivant

290 IF touche\$="O" THEN nouveauchoix=4:GOSUB 390:GOTO 440: ' fait par raccourci

300 IF touche\$="A" THEN nouveauchoix=5:GOSUB 390:GOTO 450: ' clavier ou à l'aide

des flèches

310 IF touche\$=CHR\$(240) THEN 340: ' 240 correspond au code ASCII renvoyé suite à l'appui de la touche +. Si on frappe celle-ci, on agit en conséquence sinon on poursuit en ligne 330.

320 nouveauchoix=choix+1:IF nouveauchoix>nbchoix THEN nouveauchoix=nbchoix: ' On détermine le numéro du nouveau choix...

330 GOSUB 390: '...et on appelle le sous-programme qui s'occupe de l'affichage

340 IF touche\$=CHR\$(241) THEN 370: ' 241 correspond au code ASCII renvoyé suite à l'appui de la touche +. De la même manière que précédemment, on gère l'appui sur cette touche.

350 nouveauchoix=choix+1:IF nouveauchoix>nbchoix THEN nouveauchoix=1: ' Même principe

360 GOSUB 390: ' Idem

370 IF touche\$=CHR\$(13) THEN ON choix GOTO 410,420,430,440,450: ' L'appui sur les touches ENTER ou RETURN provoque l'envoi du caractère CHR\$(13) auquel cas on poursuit le programme suivant le choix fait par l'utilisateur

380 GOTO 240: ' Si le choix de l'utilisateur n'est pas encore fixé, on recommence un scanning clavier

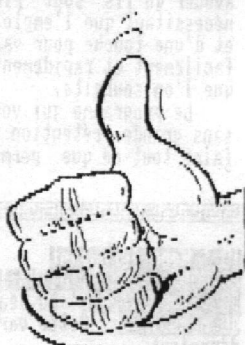
390 LOCATE 2,choix+1:PRINT choix\$(choix);SPACE\$(largeur-LEN(choix\$(choix)));LOCATE 2,nouveauchoix+1:PRINT vi\$;choix\$(nouveauchoix);SPACE\$(largeur-LEN(choix\$(nouveauchoix)));vi\$;choix=nouveauchoix:RETURN: ' Ce petit sous-programme très utile réaffiche

400 ' en mode normal le choix précédent et affiche en mode inverse vidéo le nou



Une idée pour ceux qui veulent perfectionner ce programme : adaptez-le à l'utilisation du JOYSTICK.

**SUPER  
CE PROG !!!**



eau choix (définitif ou non)

410 ' Chargement...

420 ' Sauvegarde...

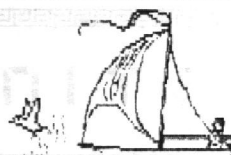
430 ' Edition...

440 ' Options...

450 ' On quitte...

460 LOCATE 1,nbchoix+3: Remet le curseur en place afin que le ready final ne s'affiche pas en plein milieu du menu (cette ligne sera, bien évidemment, à supprimer lorsque vous intégrerez ce petit programme dans vos propres réalisations)

AAHH !!! Les vacances  
sont déjà loin, le sable  
chaud, la mer, etc...  
Enfin ! vivent les  
prochaines grandes  
vacances...



Voilà, c'est enfin fini !!! J'espère que cette rubrique vous aura donné entière satisfaction.

Je vais me répéter encore une fois, mais si vous désirez plus de cours et moins d'applications ou si, au contraire, vous désirez approfondir des algorithmes ou des programmes encore plus balèzes, faites-le moi savoir. J'insiste ! N'oubliez pas que la passion du CPC repose avant tout sur les passionnés et il est nécessaire que VOUS, chers lecteurs, soyez actifs afin de ne pas préciter le CPC dans sa chute.

Tout ceci pour vous dire que si vous avez quelques critiques ou suggestions à faire sur le contenu de cette rubrique, si vous désirez que l'on parle dans ces pages d'un sujet

précis, si vous êtes l'auteur d'une méga-astuce ou d'un super-programme en BASIC, bref, si vous avez quelque chose à dire ou à demander au sujet du BASIC, écrivez-nous, soit à la rédaction, mais le mieux est encore de me contacter directement (afin de ne pas surcharger le rédac'chef et le copilote) à l'adresse suivante :

M. COCHIN Arnaud  
La Vallée  
14220 HAMARS

Bon, j'espère que mon appel sera entendu. Il est temps maintenant de nous quitter. Je vous dis donc au prochain numéro ou... au prochain courrier.

SITTING BUG

10 ' test imprimante

20 MODE 2: A vous de choisir les couleurs

30 WINDOW #1,1,80,24,24: Fenêtre, dans le bas de l'écran, destinée aux messages d'erreur

40 VIE=CHR\$(24): Pour faciliter la compréhension du prog... CHR\$(24) est un code de contrôle qui inverse les encres du papier et du stylo (principe de l'inversion vidéo)

50 I: ((INP(81500) AND 64)=0) THEN 140: Si imprimante disponible, on imprime en ligne 130 sinon on continue en ligne 50

60 CLS #1:PRINT #1,"Imprimante indisponible !!!": On signale le problème sur la fenêtre 1

70 PRINT #1,"Desirez-vous recommencer ?": ...et on le résout avec l'aide de l'utilisateur

80 reponse="oui":PRINT #1,TAB(30);VIE;"OUI";VIE;TAB(37);"NON": On définit le choix par défaut et on l'affiche à l'écran en inversion vidéo

90 IF INKEY(8)<0 THEN IF reponse="non" THEN reponse="oui":LOCATE #1,80,24:PRINT #1,VIE;"OUI";VIE;TAB(37);"NON": Gestion par INKEY de la pression de la touche + qui permet de choisir la réponse de gauche (OUI)

100 IF INKEY(1)<0 THEN IF reponse="oui" THEN reponse="non":LOCATE #1,80,24:PRINT #1,"OUI";TAB(37);VIE;"NON";VIE: Gestion par INKEY de la pression de la touche - qui permet de choisir la réponse de droite (NON)

110 IF INKEY(18)<0 OR INKEY(6)<0 THEN CLEAR INPUT: IF reponse="oui" THEN 50 ELSE 130: Validation de la réponse par RETURN (touche 18) ou ENTER (touche 6). Dans ce cas, avant de partir, on vide avec l'aide de la procédure CLEAR INPUT le buffer clavier

120 GOTO 90: Si pas de validation alors on recommence la saisie clavier

130 ' Suite du programme... (pas d'impression)

140 ' Suite du programme... (impression)

Quelques conseils  
pour la frappe de ces  
listings :

1) Utilisez l'instruction AUTO qui évitera la frappe des numéros de ligne,  
2) Avant de commencer la frappe d'un programme, videz la mémoire par NEW.

Mais avant, pensez à sauvegarder le programme précédent. Je sais, c'est évident, mais une faute d'attention est vite arrivée.



# LISTINGS

INTRO : Et bien dans la série des listings, comme je vous l'avais dit la dernière fois, je vous mettrai une voir deux pages de listings comme dans ce numéro, et ce dans chaque nouvelle parution du fanz'. Voilà je ne vous en dis pas plus, je vous laisse découvrir ces listings...

Et pour commencer, une petite routine pour trier vos chaînes de caractères, avec un exemple d'utilisation.

```
100 'Routine de tri de chaîne
110 ADR=36864:FOR I=0 TO 24
120 FOR J=1 TO 8:READ A$
130 A=VAL("A"+A$)
140 B=(B+I+A*J) AND 255
150 POKE ADR+I*8+J-1,A:NEXT J
160 READ B$:IF B=VAL("A"+B$) THEN 180
170 PRINT "ERREUR EN " ; 1000+I*10:STOP
180 NEXT I:SAVE "tri.bin",B,ADR,197
190
1000 DATA 3E,C9,32,00,90,01,0E,90,1E
1010 DATA 21,B8,90,C3,D1,BC,13,90,F5
1020 DATA C3,17,90,54,52,C9,00,3D,2E
1030 DATA C0,DD,6E,00,DD,66,01,22,D6
1040 DATA BD,90,2B,2B,5E,23,56,1B,DA
1050 DATA 14,ED,53,BF,90,AF,32,BC,8D
1060 DATA 90,2A,BD,90,22,C3,90,ED,2C
1070 DATA 4B,BF,90,C5,2A,C3,90,22,55
1080 DATA C1,90,23,23,23,22,C3,90,B8
1090 DATA CD,5C,90,B7,C4,87,90,C1,0A
1100 DATA OD,20,E8,10,E6,3A,BC,90,1D
1110 DATA B7,20,D2,C9,2A,C1,90,CD,B6
1120 DATA B2,90,D5,4F,2A,C3,90,CD,5F
1130 DATA B2,90,E1,47,78,B1,28,40,EE
1140 DATA 79,B7,28,3C,78,B7,28,0C,C7
1150 DATA 05,0D,1A,13,BE,23,28,EC,F8
1160 DATA 38,02,18,2C,AF,3C,C9,3E,EE
1170 DATA FF,32,BC,90,2A,C1,90,11,1D
1180 DATA C5,90,01,03,00,ED,B0,2A,4F
1190 DATA C3,90,ED,5B,C1,90,01,03,41
1200 DATA 00,ED,B0,21,C5,90,ED,5B,DB
1210 DATA C3,90,01,03,00,ED,B0,C9,1B
1220 DATA AF,C9,7E,23,5E,23,56,C9,5C
1230 DATA 41,38,0A,FE,5B,D8,FE,61,AC
1240 DATA 38,03,FE,7B,D8,92,CD,77,87
```

Exemple :

```
10 MEMORY &8EFF:LOAD "tri.bin",&9000
:call &9000
20 DIM A$(4)
30 'UTRI, à A$(0)
40 for i=1 to 4
50 input "Nom : ";a$(i)
60 next
70 utri, à a$(0)
80 for i=1 to 4:print a$(i):next
```

Bien sûr ce n'est qu'un exemple ultra simple destiné à vous faire comprendre, rien ne vous empêche de réaliser une routine de tri, beau coup plus compliqué.

On continue avec un petit utilitaire de chargement de fichiers, un classique mais enfin bon cela peut vous rendre service malgré tout, et tapez le et vous verrez.

```
100 ' Disc 25/6/89
110 ON ERROR GOTO 120:ON BREAK GOSUB 120:GOTO 130
120 RUN
130 rv$=CHR$(24)
140 MODE 2:PRINT rv$ " R or FIRE = Run, L=Load,
D=Display, P=Print, CTRL E=Eraser "rv$:LOCATE 1,1
:CAL:x%=0:y%=4
150 ff$="":FOR ix=1*x%*20 TO 12*x%*20:LOCATE ix,y%
:ff$=ff$+COPYCHR$(#0):NEXT ix:LOCATE 1*x%*20,y%:
PRINT rv$:ff$
160 a$=UPPER$(INKEY$):IF a$="" THEN 160
170 IF (a$=CHR$(240) OR a$=CHR$(11)) AND y%>4
THEN GOSUB 280:y%=y%-1:GOTO 150
180 IF (a$=CHR$(241) OR a$=CHR$(10)) AND y%<25
THEN GOSUB 280:y%=y%+1:GOTO 150
190 IF (a$=CHR$(243) OR a$=CHR$(9)) AND x%<3
THEN GOSUB 280:x%=x%+1:GOTO 150
200 IF (a$=CHR$(242) OR a$=CHR$(8)) AND x%>0
THEN GOSUB 280:x%=x%-1:GOTO 150
210 IF a$="L" THEN MODE 1:PRINT "LOAD"CHR$(34)ff$:
LOAD ff$
220 IF a$="R" OR a$=CHR$(88) THEN MODE 1:PRINT "
RUN"CHR$(34)ff$:RUN ff$
230 IF a$="D" THEN sx=0:GOTO 270
240 IF a$="P" THEN sx=8:GOTO 270
250 IF a$=CHR$(5) THEN uera,a$:RUN
260 GOTO 160
270 CLS:OPENIN ff$:WHILE NOT EOF:LINE INPUT #9,a$:
PRINT #5%,a$:WEND:CLOSEIN:WHILE 1:WEND
280 LOCATE 1*x%*20,y%:PRINT ff$:RETURN
```

Chouette enfin une routine de tri, on va enfin pouvoir trier nos chaînes...

Eh ! regarde là, on charge des fichiers, mazettes que l'on est gâté. N'est ce pas

PAGE 10

10



# SUITE ...

Et voilà, on continue avec ces deux listings consacrés au C.R.T.C., l'un est un petit utilitaire pour voir les choses que l'on peut faire et l'autre est une demo ! Alors tous a vos claviers

Et oui la suite de la rubrique listings, et je profiterai de ce petit blanc pour remercier mon amis et fervent lecteur de BLP, j'ai nommé Mr ROUJET Lucien qui m'a permis avec ses nombreux envois de réaliser une partie de cette rubrique. Donc un grand merci lui est envoyé. Bon sur ce passons tout de suite aux deux listings suivants :

```
1 ' ** LES AVENTURES DU C.R.T.C. **
2 ' ** OU COMMENT REDEFINIR L'ECRAN **
3
4 MODE 1:BORDER 3:INK 0,13:INK 1,23:INK 2,0
5 DATA 1,40,2,46,5,32,6,25,7,30
6 FOR n=1 TO 5:READ r,v:OUT ABC00,r:OUT ABD00,v:NEXT
7 PEN 2:LOCATE 1,9:PRINT"UTILISER LES TOUCHES ENTRE
  PARENTHESES":PEN 1
8 col=40:lig=25:ph=46:pv=30:fin=32:GOTO 21
9 IF INKEY$="" THEN 9
10 IF IT=CHR$(242) THEN r=2:ph=ph+1:v=ph:GOTO 20
11 IF IT=CHR$(243) THEN r=2:ph=ph+1:v=ph:GOTO 20
12 IF IT=CHR$(240) THEN r=7:pv=pv+1:v=pv:GOTO 20
13 IF IT=CHR$(241) THEN r=7:pv=pv+1:v=pv:GOTO 20
14 IF IT="4" THEN r=1:col=col+1:v=col:GOTO 20
15 IF IT="6" THEN r=1:col=col+1:v=col:GOTO 20
16 IF IT="8" THEN r=6:lig=lig+1:v=lig:GOTO 20
17 IF IT="2" THEN r=6:lig=lig+1:v=lig:GOTO 20
18 IF IT="7" THEN r=5:fin=fin+1:v=fin:GOTO 20
19 IF IT="1" THEN r=5:fin=fin+1:v=fin:GOTO 20
20 OUT ABC00,r:OUT ABD00,v
21 LOCATE 2,2:PRINT USING"Registre 1(4-6):##
  (colonnes)":col
22 LOCATE 2,3:PRINT "Registre 2("CHR$(242)" "
  CHR$(243)USING)":## (centrage horizontal)":ph
23 LOCATE 2,4:PRINT USING"Registre 6(8-2):##
  (lignes)":lig
24 LOCATE 2,5:PRINT "Registre 7("CHR$(240)" "CHR$(241)
  USING)":## (centrage vertical)":pv
25 LOCATE 2,7:PRINT USING"Registre 5(7-1):##
  (finesse verticale)":fin
26 GOTO 9
```

Oh ! je ne sais pas pour vous mais moi toutes ces histoires de CRTC, ça me rend toute chose... Pas vous ??



```
5 '***** DEMO::::: CRTC *****
10 '-----
20 ' PETITE DEMO
30 '-----
40
50 ' ECRAN NORMAL *
60
70 RESTORE 00:FOR n=1 TO 5:READ r,v:OUT ABC00,r
  :OUT ABD00,v:NEXT
80 DATA 1,40,2,46,6,25,7,30,5,32
90
100 MODE 1:BORDER 18:INK 0,9:INK 1,14:INK 2,24:INK 3,6
110 PAPER 0:PEN 1:PRINT:PRINT"VOULEZ-VOUS L'ECRAN
  RECONFIGURE (O/N)?"
120 IF UPPER$(INKEY$)=IF IT="N" THEN 210 ELSE IF IT(">")="O"
  THEN 120
130
140 ' ECRAN MODIFIER *
150
160 RESTORE 160:FOR n=1 TO 5:READ r,v:OUT ABC00,r
  :OUT ABD00,v:NEXT
170 DATA 1,20,2,37,6,33,7,35,5,41
180
190 ' LA PETITE DEMO *
200
210 CLS:c$=CHR$(207):DEFINT a-y:FOR a=1 TO 20:PAPER
  INT(RND*4):PEN INT(RND*4)
220 LOCATE a,1:PRINT c$:NEXT:FOR y=1 TO 16:LOCATE 1,y
230 LOCATE 1,y:PAPER INT(RND*4):PEN INT(RND*4):PRINT c$
240 LOCATE 20,y:PAPER INT(RND*4):PEN INT(RND*4):PRINT c$
250 LOCATE 21,y:PAPER INT(RND*4):PEN INT(RND*4):PRINT c$
260 LOCATE 40,y:PAPER INT(RND*4):PEN INT(RND*4):PRINT c$
  :NEXT
270 FOR a=1 TO 20:PAPER INT(RND*4):PEN INT(RND*4)
  :LOCATE a,17:PRINT c$:NEXT
280 nx=2:ny=2:x2=nx:y2=ny:sx=1:sy=1:PAPER 0:PEN 3
290 GOSUB 380
300 LOCATE x2,y2:PRINT" ":LOCATE x,y:PRINT CHR$(231)
310 x2=x:y2=y:nx=nx+sx:ny=ny+sy
320 IF nx=19 OR nx=2 THEN sx=-sx:SOUND 1,130,1
330 IF ny=32 OR ny=2 THEN sy=-sy:SOUND 1,100,1
340 GOTO 290
350
360 ' CALCULS NOUVELLES COORDONNEES *
370
380 z=(ny+1)/2:y=INT(z):x=nx+20*ABS(z-INT(z)/2)
390 RETURN
```

Un petit blanc pour lancer un greetings a tous les fanz's que je connais, QUASAR FANZY découvert récemment, ROAD RUNNER qui debut et a tous ceux que j'oublie et biensur a toute la rédactions de BLP !

PAGE 11

# ET POUR UN LISTING DE

## PLUS . . .

Et oui ! pour un listing de plus dans mon élan, je me suis dit que allez zou ! Je mets mon dernier listing, surtout qu'il donne dump graphique de toutes la mémoire, comme le hacker pour ceux qui connaissent. Seule default, cela prend un peu de temps ...

Et dans cette partie de page, vous trouverez quelques bonnes adresses ou quelques annonces. Je vous rappelle a vous qui lisez ce fanz' que si vous avez des annonces ou questions ou meme si vous voulez faire

passer un message, il y aura toujours une place pour vous dans nos pages, alors tout a vos crayons et que ca saute !!!

Bon allez treve de commentaires, voila le listing !

```
1 MEMORY &A4AS:FOR i=&A4A6 TO &A673:READ a$:
   POKE i,VAL("&"+a$):NEXT i
2 PRINT FRE(""):CALL &A4A6 : ' Ici, le PRINT FRE("")
   permet d'enlever la partie de la memoire utilisee
   par les variables. Autrement : pour changer la couleur d u
   cadre POKE &A4BD,0-27
3 ' Pour changer la couleur du fond : poke &A4AE,0-27.
   Pour changer la couleur du stylo :poke &A4B7,0-27.
   Pour changer l'octet de recherche : poke &A5B6,0-255
4 DATA 00,00,00,00,00,00,3E,00,06,01,48,CD,32,BC,3E,01,
   06,17,48,CD,32,BC,06,01,48,CD,38,BC,3E,02,CD,0E,
   BC,3E,01,CD,DE,BB,11,9E,00,21,62,01,CD,EA,BB,11,
   9E,00,21,2C,00,CD,F6,BB,11,E8,01,21,2C,00,CD,F6,
   BB,11,E8,01,21,62,01,CD,F6,BB,11,9E,00,21
5 DATA 62,01,CD,F6,BB,21,04,0D,CD,75,BB,21,1F,A6,CD,13,
   A6,21,04,3F,CD,75,BB,21,27,A6,CD,13,A6,21,0A,0D,
   CD,75,BB,21,2F,A6,CD,13,A6,21,0A,3F,CD,75,BB,21,
   37,A6,CD,13,A6,21,10,0D,CD,75,BB,21,3F,A6,CD,13,
   A6,21,10,3F,CD,75,BB,21,47,A6,CD,13,A6,21,16,0D,
   CD,75
6 DATA BB,21,4F,A6,CD,13,A6,21,16,3F,CD,75,BB,21,57,A6,
   CD,13,A6,21,07,0A,CD,75,BB,21,6D,A6,CD,13,A6,21,
   07,43,CD,75,BB,21,6D,A6,CD,13,A6,21,0D,0A,CD,75,
   BB,21,66,A6,CD,13,A6,21,0D,43,CD,75,BB,21,66,A6,
   CD,13,A6,21,13,0A,CD,75,BB,21,5F,A6,CD,13,A6,21,
   13,43
7 DATA CD,75,BB,21,5F,A6,CD,13,A6,11,E5,01,ED,53,A6,A4,
   21,5E,01,22,A8,A4,21,FF,BF,22,AA,A4,7E,FE,00,20,
   11,3E,00,CD,DE,BB,ED,5B,A6,A4,2A,A8,A4,CD,EA,BB,
   18,0F,3E,01,CD,DE,BB,ED,5B,A6,A4,2A,A8,A4,CD,EA,
   BB,ED,5B,A6,A4,18,7A,FE,00,20,16,7B,FE,A0,20,11,
   11,E5
8 DATA 01,ED,53,A6,A4,2A,A8,A4,2B,2B,22,A8,A4,18,04,ED,
   53,A6,A4,2A,A8,A4,2B,7C,FE,00,20,07,7D,FE,00,20,
   02,18,05,22,AA,A4,18,A2,C9,7E,FE,FF,C8,E5,CD,5D,
   BB,E1,23,18,F4,26,42,46,46,46,20,2D,FF,2D,20,26,
   42,46,46,46,FF,26,37,46,46,46,20,2D,FF,2D,20,26,
   37,46
9 DATA 46,46,FF,26,33,46,46,46,20,2D,FF,2D,20,26,33,46,
   46,46,FF,26,30,30,30,30,20,2D,FF,2D,20,26,30,30,
   30,30,FF,42,6C,6F,63,20,30,FF,42,6C,6F,63,20,31,
   FF,42,6C,6F,63,20,32,FF
```

Bon allez on commence par les bonnes adresses :

### QUASAR CPC : (fanz' papier)

RIMAURO Gilles et Philippe  
8 chemin des maillos  
09200 SAINT GIRONS

### CPC FOR EVER : (fanz' disc)

LE NEDELEC Arnaud  
34 Allée des Iarraches  
95200 JOUY LE MOUTIER

### ROAD RUNNER : (Fanz' papier)

HAMET Stéphane  
La carpenterie  
50250 LA HAYE DU PUIT

### FANZY : (fanz' disc)

ADER Nicolas  
Place du donjon  
32320 BASSOGES

### DEMONIAK : (fanz' disc)

BERNARD Sébastien  
103 Route Nationale  
59600 COLLERET

### THE BIG BOSS : (fanz' disc)

MORENO Bruno  
2 Allée des lilas  
45210 FONTENAY SUR LOING

### CROWN OF BENG : (fanz' disc)

PF 2020  
66954 PIRMASSENS  
GERMANY

# INTERVIEW INTERVIEW

Et oui pour la première fois dans BLP, une interview, ne loupez pas cela, bon allez, je vous laisse lire...

1) Pourriez vous décliner les noms, ages, etc...

Alors il y a mon frere, Gilles (alias Zik), qui a 15 ans qui s'occupe de la programmation, de dessins, de musique... Bref, c'est un touche à tout ! Puis il y a Tony (16 ans) qui comble ses énormes lacunes informatiques en nous concoctant de petits pokes ainsi que des histoires à dormir debout et en testant quelques softs. Il ne faut pas oublier non plus Zack (18 ans), l'ex-redacteur de l'ex-virtual world qui s'est inséré dans notre fanz' depuis peu et qui s'occupe des bidouilles et de l'électronique. Il y a également Angus qui s'occupe de la diffusion des freeware, Teinder Black qui participe occasionnellement aux tests et pokes et puis moi-même, Philippe alias offset (19 ans), qui suis le redacteur en chef et qui m'occupe de l'assembleur, des bidouilles, des actus et de la structure du fanz' en general. J'espère que cela répond ta question.

2) Combien d'anniversaires Quasar a-t-il ?

Un seul ! puisque le premier numero date de fin 1992 !

3) L'histoire du fanz' ?

Et bien en fait tout a comme en 1990 lorsque apres etre tombe sur MBM 10 par hasard, une folle envie me pris de faire un fanz' disc (appelle FUTUR'S FANZ' )... Mais voila un affreux mal-entendu entre mon CPC6128 et moi eu pour consequence facheuse de detruire la seule copie de ce premier numero alors qu'il touchait a sa fin... Argh !!! Et ce n'est donc que 2 ans plus tard lorsque mon lycee fit l'acquisition d'un superbe scanner 256 nuances de gris que j'ai repris en entrainant cette fois-ci mon frere... Et alors naquis Quasar CPC 1 ( 2 redacteurs : Zik et moi ) qui, grace a une parution dans Amstrad 100%, nous fit connaitre... Mais repartant sur ma premiere idee, j'ai alors decide de faire le numero 2 ( 3 redacteurs : Zik, Tony et moi ) sur disc... Erreur fatal puisque n'ayant pas fait attention a mes routines celui-ci ne tourne que sur les CPC equipes de CRIC type 1 ! Le numero 3 ( 4 redacteurs : Zik, Tony, Teinder black et moi ) sortira lui aussi sur disc avec cette fois-ci une totale compatibilite entre CPC et CPC + ( numero 95% en assembleur et 90 % en overscan). Mais vue le temps que cela prenait, nous sommes finalement retourne a la version papier pour laquelle nous avons adopte un standat que vous retrouverez dans Quasar CPC 4 ( 3 redacteurs : Zik, Tony et moi ) et Quasar CPC 5 ( 5 redacteurs : Zik, Tony, Zack, Angus et moi )...

4) Quels sont les membres du fanz' ?

Je crois avoir deja a cette question...  
(NB redac' chef: Et oui ! eh alors!!!)

5) Que pensez vous des fanz's en general ?

Eh bien je trouve qu'il y a de tres bon fanz' ( comme Bonsoir la Planete d'ailleurs ) (redac'chef: merci arretez c'est trop merci ), mais il a aussi Mega fanz' , Info System CPC, Eurostrad ou sur disc CPC for ever ou demoniak ( que ceux que j'oublie me pardonnent ) mais ce qui est inquietant, c'est que leur nombre se reduit serieusement ( surtout du cote des fanz' disc ) et meme si seuls les meilleurs restent ( quoique ) cela fait incontestablement un vide et c'est pourquoi nous n'arreterons pour notre part Quasar CPC que lorsque nous n'aurons plus un seul lecteur !

6) Vos projets dans l'immediat et dans le futur ?

Pensez vous quitter le CPC un jour ?

Dans l'immediat notre projet c'est H.S.D. extended version (Hard Sprites Designer) qui est un soft de gestion des sprites hard du CPC + qui est plus evolue que H.S.D. v1 qui est la version de base (fin juin/deb ut juillet 1994). Dans le futur proche, c'est aventury , un jeu de role auquel de nombreuses personnes ( 2 codeurs assembleurs Zack et moi, 2 graphistes J.santune et Rainbird, un musicien/programmeur Zik, ainsi que d'autre personnes qui m'aident pour les scenarios ) vont participer ( le projet est deja bien avance ) et la sortie du jeu est en principe prevu avant fin 1994. Quant a quitter le CPC, il faudra bien que ca arrive un jour ou l'autre mais je ne suis pas du tout attire par les autres ordinateurs, meme si je possede un PC depuis plus d'un an, ce n'est pas vraiment un ordinateur qui me donne envie de programmer... Alors je pense bien que je vais rester sur CPC jusqu'a ce que mort s'en suive ( notre CPC a deja 5 ans et mon CPC+ en a 3 ans ! )

7) Quels materiels et logiciels utilisez-vous pour realiser le fanz' ?

Nous utilisons Oxford pour la PAO, Semword pour certains textes, OCP pour certains dessins et le scanner d'art pour les digits. Mais nous sommes aussi bien aides par la multiface.

8) Jeux, logiciels, demos preferez ?

Jeux preferez :

Prince de perse, Bat, defender of the crow, blood, prehistorik 2, xypkoes, super cauldron, zap't'balls, eagle's rider, iron lord, sincity et tant d'autres !

Logiciel prefere :

Je suis follement tombe anoureux d'OCP sans qui rien ne serait pareil. Mais il ne faut pas non plus oublier Maxan et disco qui sont reellement indispensables...

Demos preferees :

S&KOH d'overflow ( que je pense etre la meilleure demo jamais realisee sur CPC au moins cote technique ) et puis THE DEMO ( qui est la megademo la mieux finie de toutes puisque c'est la seule qui marche sur tous les CPC sans aucune discrimination )

( redac'en chef: euh! ca c'est pas vrai, car moi j'ai



un CPC+ et elle ne marche pas alors....)

### 9) Fanzines papier ou disc preferez ?

Alors la, je ne sais pas quoi répondre car il y a eu tant de bons fanz' ! Joker !

(redac' en chef : Mooon pas de joker, on est pas cher Sabatier ici !!! Non mais !!! Non allez, je rigole. Bon bas tant pis je resterai sur ma faim)

### 10) Loisir ?

Cela ne va pas vous paraître très original mais je dirais : l'informatique ! Sinon, je m'intéresse aussi à l'astronomie et à l'électronique.

### 11) Il faut combien de temps pour réaliser Quasar CPC ?

Dans sa formule actuel (20/25 pages), il faut compter un mois et demi.

Et bien voilà sur cette dernière question je vais terminer cette interview en remerciant toute la rédaction de Quasar CPC d'avoir bien voulu m'accorder un petit peu de leur temps. Voilà la prochaine fois je recevrai un autre rédacteur en chef d'un fanz', dont je ne dévoilerai pas encore l'identité, car ce sera une surprise..... Allez sur ce, ici la rédaction de Quasar CPC, a vous les studios de Bonsoir la Planète pour la suite du programme...

A NOTER QUE SI VOUS AUSSI, VOUS AVEZ DES PETITES ANNONCES A FAIRE PASSER N'HESITEZ SURTOUT PAS A NOUS LES FAIRE PARVENIR ON EST LA POUR CA. ET QUI SAIT C'EST PEUT ETRE GRACE A NOUS QUE VOUS VENDREZ VOTRE MATERIEL OU QUE VOUS TROUVEREZ CE QUE VOUS RECHERCHER ! ALORS TOUS A VOS PAPIERS ET CRAYONS !!!!

LE REDACTEUR EN  
CHEF ....

BLP

## PETITES ANNONCES

Ouf c'a y est !!! J'ai fini l'interview ! Je crois que je me suis laissé emporter et que j'ai légèrement dépassé la place qui m'était impartie, enfin tant pis ! La prochaine fois, j'essaierai de poser moins de questions. En tout cas c'a été sympa à la rédaction de Quasar de répondre.

Bon allez ! On passe maintenant à autre chose et plus particulièrement les petites annonces de la rédaction de BLP.

Mr SEGUIN Samy  
12 rue de la libération  
91660 ESTOUCHES

Il vend :-1 lecteur 5 pouce un quart simple face  
+ de très nombreuses disquettes, le tout  
300 francs

- 1 imprimante citizen 120D, 750 francs
- 40 revues ( revues parlant du CPC ) 200 F a débattre
- compils 100 F ( la compil )
- 95 disquettes 3", 10 F pieces
- 4 bouquin d'assembleur, 250 F a débattre

Moi le rédacteur en chef dont l'adresse suit, je vend : 3D construction Kit, avec la boîte d'origine  
200 Francs (frais de port compris)

La secte noire pour 100 Francs

Et enfin, je lance un appel à toutes personnes voulant faire partis de BLP, on recrute 2 rédacteurs.

Voilà pour mes annonces perso, faire vos offres à l'adresse suivante. ( a noter que pour tout ce que je vends, le frais de port est compris. )

TREHET. RICHARD  
15 rue de l'arquette  
14300 CAEN

PAGE  
14

# FANZINES

Et bien, nous revoici pour une nouvelle fois dans la rubrique fanzine. Et pour vous ce mois-ci, je vais vous parler de trois fanz' que vous connaissez sans doute et si ce n'est pas le cas, et bien maintenant ce sera chose faite. Bon ! donc il d'agit de QUASAR CPC et de FANZY.

## QUASAR CPC

Peut-être avez vous déjà entendu parler de ce fanz' ? Si oui, tant mieux et dans le cas contraire, honte à vous !!!!

Quasar CPC N°5, parlons un peu de ce fanz'. D'un point de vue purement général, quand on le feuillète, on voit tout de suite qu'on a pas à faire à des amateurs. Bonne occupation de la page que ce soit par les graphs ou par le texte, bref, bonne mise en page. Bonne frappe de texte ( bien justifié, bien mis en colonne comme dans les journaux ), et de belles digits qui de surcroît sont de qualités. Voilà pour l'aspect général, mais dès que l'on regarde d'un peu plus près, et que l'on lit les différentes rubriques, on s'aperçoit tout de suite que malgré ce qu'ils disent, ce sont des pros .... et que l'on trouve tout ce que l'on veut dans ces pages. De l'assembleur dans laquelle on nous fournit tous les codes et mnémoniques du Z80, en passant par le Pascal, les pokes, etc... Et en plus, ils se payent le luxe d'avoir des actus ( si, si ), il y a aussi .... Enfin bref à vous de découvrir ! En ce qui concerne les défauts, je dois dire que j'en ai pas trouvés. Pour moi c'est un bon fanz' donc je leur dit de continuer comme ça. ( pour en savoir plus sur la rédaction de Quasar, voir l'interview )

### ADRESSE

RIMAURO Gilles & Philippe  
8 chemin des maillots  
09200 Saint - Giron

( Fanzine papier )

## FANZY

Je ne sais pas si vous connaissez ce fanz', en tout cas moi, il y a encore bien 3 mois, je ne le connaissais pas du tout, et puis un jour je reçois une lettre et un disc avec dessus un fanz'. Et oui ! Vous l'aurez deviné, il s'agissait de FANZY ! C'était son N° 4 et je dois dire que j'ai été surpris, ça je m'attendais à voir un fanz' disant "classique", et non pour ce numéro la rédaction l'avait entièrement consacré à des digits en tout genre que ce soit des japonnisations ou autres digits faites ça et là. Et en plus on peut les récupérer car ils nous disent comme faire. Mais me diriez-vous ... Pourquoi n'ont-ils pas fait un Slid Show ? Oui, je suis d'accord, mais ils ont préférés faire comme cela, alors.... Et puis il y a aussi autre chose par exemple une rubrique jeux, test de jeux, et une démo est même fournie. En tout cas ce que l'on relève de ce N° 4, c'est l'originalité.

Un peu plus tard je commandais le N°3, et là, je retrouvais les rubriques habituelles d'un fanz', que je ne détaillerai pas, si ce n'est que pour dire qu'elles sont très bien réalisées aussi bien par le contenu que par la présentation. Ce que je dirai pour finir, c'est que ce fanz' est original ce qui n'enlève rien à la qualité.

### ADRESSE

Mr ADER - Nicolas  
Place du Donjon  
32320 BASSOUES

### NOTE :

Ah!!! mais que vois-je !!!! Je parle et je m'aperçois même pas que je n'ai plus de place!!!! HORREUR ET DAMNATION et dire que je voulais parler encore d'un fanz', il s'agit d'un fanz' papier nommé ROAD RUNNER N° 1, et c'est d'un grand coup de pouce dont il a besoin car il débute et a besoin de soutien et surtout de commandes. Car malgré quelques défauts ( normale pour un premier numéro ), C'est un fanz' qui mérite d'être connu car étant très intéressant. Donc c'est un grand encouragement que je lui envoie. Et puis il y a encore ce fanz' qui en dernière minute me l'a adressé, il s'agit de BABA FANZ N°1. IL est fait sur PC, et il débute lui aussi, mais la place ne me permet pas d'en parler plus, donc je vous donne les adresses et vous jugerez :

**ROAD RUNNER**  
HAMET - Stéphane  
La CARPENTERIE  
50250 LA HAYE DU PUIT

**BABA FANZ'**  
GEORGEL - Grégory  
LA SAUTEURE  
88640 GRANGES SUR VALOGNE

Et bien nous voici déjà à la fin de cette rubrique qui comme vous le voyez est nettement différente des autres pages de par la qualité d'impression. En effet, cette page a été faite sur un PC OLIVETI M380 XP1 avec un écran PD 201, toujours de chez OLIVETI et avec PAGE-MAKER version No 3, et bien sur une imprimante à jet d'encre. Malgré tout même si la qualité est au rendez-vous, je trouve quand même que le logiciel n'est pas très performant car côté instrument graphique, il manque beaucoup de chose. Enfin on ne peut pas tout avoir... Voilà sur cette précision, je vais vous laissez parcourir les autres pages.

LE REDACTEUR EN CHEF

PAGE  
15

# FANZINES

Salut c'est le redacteur en chef qui vous parle, voici pour ce numero une deuxieme page fanzine realisee par MC. Vous ne direz que de fanz'presentes... Et oui il faut bien cela pour garder quelques fanz's en vie. Bon allez maintenant je le laisse la parole, MC c'est a toi....

Bienvenue à tous dans cette rubrique que vous avez l'habitude de retrouver dans chaque numéro de BLP. Le fanz que je vais tester est tout nouveau, puisque c'est le numéro 1. Il se distingue des autres fanz par ses sujets multiples. En effet, nous retrouvons des rubriques traditionnelles, mais aussi des nouveautés. De plus, ce fanzine est mi-amstrad, mi-aniga..... le fanzine du mois:

## Last Fanz (numero 1)



LAST FANZ  
C'EST CHARMANT...  
JE LE NOTE !!!!  
COMMANDER

### THE TEAM

BOUH (redac'chef)

Bolive (aniga)

Boisinou (courrier)

Microman (cpc)

Vous retrouverez les rubriques:

LAST FANZ

CONCOURS  
TEST  
FANZ TEST  
COURRIER  
P. A  
POKES  
CARTE  
DUEL  
MATCH



Le test CPC de ce mois est SHUFFLE PUCK CAFE qui obtient 87%

Le Fanz test est THE ADDAMS FANZ.

Les pokes sont uniquement pour jeux aniga.

La rubrique Carte est soit une carte d'un jeu, soit un plan d'un niveau. Ce mois-ci, c'est Flashback.....bonne realisation.....

La rubrique LE DUEL teste 2 jeux en face à face

WINGS contre KNIGHT OF THE SKY

GOAL contre SENSIBLE SOCCER

Ce giga-fanz possède aussi une banque de données des logiciels et jeux sur aniga et amstrad...

Une raison supplémentaire pour leur écrire..

Le fanzine paraît tous les 2 ou 3 mois.

Je vois également que les redacteurs attendent du courrier et des commandes adresse pour courrier:

Micro man  
M. Martin MAUCHAUFEE  
18 AV. DE FRANCE  
03200 VICHY

LAST FANZ  
29 rue Forestier  
03200 VICHY



GOOD!!!

A BIENTOT...



NOTE: 17/20



PAGE  
16



# TESTS

Salut, c'est moi le nouveau né du Fanz' (le meilleur) BONSOIR LA PLANETE. Alors, je fais mon entrée dans le monde des tests avec de nombreuses étoiles comme l'étoile en boule appelée PANG et également l'étoile du futur appelée B.A.T. Mais ce n'est pas tout, il y a aussi plusieurs planètes comme celle de la préhistoire nommée PREHISTORIK et sa gande soeur PREHISTORIK 2. Se distinguent également une lune surnommée MOKTAR ainsi que deux comètes appelées CRAZY CARS 3 et SUPER CAULDRON.

Comme j'adore les comètes, nous allons commencer par elles.



## CRAZY CARS 3

Graphisme : 86% - Difficulté : 80% - Animation : 85% - Son : 79% Jouabilité : 90% - intérêt : 83%

Mais CRAZY CARS 3 n'est pas la seule, il y a aussi

## SUPER CAULDRON

Graphisme : 91% - Difficulté : 79% - Animation : 86% - Son : 72% - Jouabilité : 72% - intérêt : 85%

Maintenant, nous appelons à la barre la planète :

## PREHISTORIK

Graphisme : 95% - Difficulté : 89% - Animation : 79% - Son : 83% - Jouabilité : 71% - intérêt : 88%

et le 2 alors ?

## PREHISTORIK 2

Graphisme : 95% - Difficulté : 90% - Animation : 91% - Son : 89% - Jouabilité : 93% - intérêt : 96%

Bon, ma page va bientôt être trop petite, je laisse donc la place au prochain test et un conseil, si vous voulez garder la vie, et bien, tournez la page et vite, s'il-vous-plait .....

Ca y est, vous avez tourné la page, alors je ne vais pas vous laisser le temps de respirer parce que l'étoile en boule PANG a une grande envie de prendre la parole. Elle me frappe même, alors je la laisse parler. C'est parti .....

R E R E M !!!



*Bon alors, moi je me trouve très bien, je vais vous donner mes notes :*

*mes graphismes : 94%*

*ma difficulté : 83%*

*mon animation : 90%*

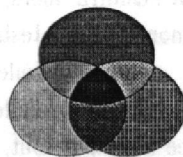
*mes sons : 86%*

*ma jouabilité : 92%*

*surtout, surtout mon grand intérêt : 95%*

Voilà, tu es contente PANG ? Soyons sérieux maintenant.

AIEE !!!! Mais, c'est pas vrai à la fin, c'est maintenant la lune qui vient me tabasser à coups de savate pour prendre la parole. je crois qu'il vaut mieux que je lui cède à elle aussi, parce qu'elle a vraiment l'air très forte et décidée à se faire entendre coûte que coûte la MOKTAR...



*Oh, mais, il en a mis du temps avant de me donner la parole celui-là, alors vous m'écoutez*

*mes beaux graphismes : 90%*

*ma grande difficulté : 80%*

*mes sons mélodieux : 84 %*

*ma super animation : 81%*

*ma très bonne jouabilité : 82 %*

*mon superbe intérêt : 91 %*

*Voilà, voilà, je redonne le micro.*

Entre nous quelle prétention, cette MOKTAR !

Ouf ! c'est enfin à moi, il était temps enfin j'espère que ça va bien se passer  
Je vais vous parler de l'excellente adaptation de l'étoile du futur surnommée comme vous avez pu le voir : B.A.T.

Graphisme : 97% - Difficulté : 90% - Animation : \_\_\_\_\_ -

Son : 90% - Jouabilité : 89% - Intérêt : 96%

Après cette grande bataille avec le ciel (le monde des tests), je vous souhaite une bonne nuit en pensant à BONSOIR LA PLANETE.

Je pense que ces quelques tests vous ont éclairé sur le style et l'allure des logiciels.  
Je vous conseille fortement de les acheter

A ++++ X 25

Après avoir tant vanté le CPC, il a osé commettre l'acte irréparable de rédiger son article sur un '486' piloté par windows (Prononcer WINEDOVS pour faire bien...) "ce n'est pas de ma faute dit il, Je n'ais pas eu l'occasion d'aller à paris, alors pour ne pas décevoir nos chers lecteurs par l'absence de leur RUBRIQUE PASCAL et je supplie..." STOPPONS là ce tissu de suplications et donnons LA PAROLE AU GENTIL COMITE DE REDACTION

PILORI CLASSIQUE

Bien, après ces quelques explications non dénuées de sens, car je n'ai effectivement pas eu le temps de rédiger mes articles sur mon CPC, j'aimerais attirer votre attention sur une chose : la rédaction de cet article sur le PC m'a fait penser de vous parler du TURBO PASCAL SUR PC. Si je continue à dire que de programmer sur CPC est bien, certains futurs possesseurs de PC penseraient se dispenser de lire du pascal "pour CPC", or l'id est la chose intéressante. La version 3.00 sur CPC et la version 3.00 quelque chose du PC sont rigoureusement identiques EN CE QUI CONCERNE LES INSTRUCTIONS STANDARDS

Soit - Les identificateurs

- Les commandes d'affichage en mode texte (type CLRSCR, GOTOXY,...)
- Les commandes de branchement (CASE, IF,...)
- Les boucles (FOR, WHILE, REPEAT,...)
- Les structures (ARRAY, RECORD, STRING,...)
- Certaines commandes des FICHIERS (nuls à part les fonction propres à MS-DOS (logique))

Les structures PROCEDURE et FONCTION

BREF TOUT CE QUI FAIT L'ABC DE LA PROGRAMMATION STRUCTUREE !

Certains me parleront des implémentations 5.5, 6 et 7 de pascal (en effet la version 3 date un peu) eh, bien elles assurent avec peu de modification une compatibilité avec le turbo3 (unités TURBO3 et GRAPH3 il me semble) (en ce qui concerne les fonctions propres à TP3) mais utilisent à la base la syntaxe de TP3 (Blocs, instructions de bonclage, de branchement,...) êtes-vous convaincus ?

Certains me parleront du C++ ou du QBASIC et je répondrais que le premier demande l'habitude de programmation structurée (dont pascal est un bon enseignant) et que si le second est un langage structuré, il n'est pas un compilateur. (ceci dit il existe un module de compilation, reste à tester la rapidité d'exécution du code objet). Bref tant qu'on a pascal sous la main...

Où en états Je au numéro 8 ?  
Aux procédures et aux fonctions.

Notions nouvelles, me direz vous ? Pas tellement. Regardez la disquette contenant CP/M et en particulier le LOGO. Ce langage n'est pas limité par sa bibliothèque de commandes ; il offre à l'utilisateur la possibilité de DEFINIR des METHODES qui permettent d'accroître le nombre de commandes du LOGO. De plus ces méthodes peuvent appeler une ou plusieurs autres méthodes. Comme quoi il ne faut pas haïr trop vite certaines choses.

ICI, l'idée est la même, pouvoir ajouter de nouvelles commandes à turbo pascal (Je ne dis pas fonctions pour ne pas prêter à confusion).

Commençons par différencier les FONCTIONS des PROCEDURES.

UNE PROCEDURE PEUT en ENTREE

- ne pas admettre d'argument.
- admettre un ou plusieurs arguments.

UNE PROCEDURE PEUT en SORTIE

- ne pas renvoyer d'arguments.
- renvoyer un ou plusieurs arguments PAR variable d'entrée/sortie ou PAR variable du programme principal.

UNE FONCTION ne diffère pas en ENTREE

d'une procédure mais en sortie : hormis l'éventuelle modification des paramètres d'entrée, la fonction renvoie un résultat par son NOM qui définit une variable. On se rapproche en cela de la notation mathématique :  $f(x) = y$  ; avec  $x$  et  $y$  de même nature. On se rapproche également de la notion de récursivité.

Voyons maintenant des procédures prédéfinies de Turbo pascal :

- CLRSCR  
entrée : aucun argument / sortie : aucun argument.
- DELAY ( temps )  
entrée : temps est un entier / sortie : aucun argument.
- GOTOXY ( colonne, ligne )  
entrée : colonne et ligne sont de type BYTE  
sortie : aucun argument.





Maintenant, on va compliquer les choses avec la notion de passage de paramètres dans les procédures.

### PREMIER CAS : PASSAGE DE PARAMETRE EN ENTREE

On ajoute un bloc de variables LOCALES d'entrée / sortie comme ceci :

```
PROCEDURE exemple ( variable_1 , variable_2 : Integer ) ;
etc....
```

on met le bloc  
entre ( )

variable locales  
séparées par ','

type des variables  
locales

### Un petit programme d'exemple :

```
PROGRAM procedures_et_fonctions :
```

```
TYPE str_255 = string[255] ;
```

```
PROCEDURE PrintXY ( cl,lg : byte ; chaine : str_255 ) ;
```

```
BEGIN
```

```
gotoxy ( cl , lg ) ;
```

```
write ( chaine ) ;
```

```
END ;
```

```
BEGIN
```

```
clrscr ;
```

```
PRINTXY(2,2,'Salut les amis') ;
```

```
PRINTXY(2,3,'Pas mal comme nouvelle fonction') ;
```

```
END.
```

Ici j'ai volontairement compliqué pour vous montrer toutes les 'subtilités', à savoir :

```
PROCEDURE PrintXY ( cl,lg : byte ; chaine : str_255 ) ;
```

Dans le bloc de déclaration des variables locales d'entrée-sortie, si on dispose des variables de type différents, on sépare celles-ci (après avoir mis le type ( voir encadré )) par un ';' :

De plus vous vous attendiez à ... : chaine : string[255] ...

et non , dans ce bloc ne sont admis que les types simples soit les types SCALAIRES ( boolean, integer, byte, char ) ; autre il faut DEFINIR UN TYPE ( voir exemple ) .

Salut les amis

Pas mal comme nouvelle fonction

>

Voyons enfin la dernière horreur en ce qui concerne les procédures : le passage de paramètres de sortie .

En fait le plus dur est fait , il s'agit de rajouter le mot clef ' VAR ' dans le bloc de déclaration des variables locales d'entrée-sortie . OK , mais pas n'importe où !

Mais pourquoi , au fait ? disons que vous désiriez que votre procédure renvoie un résultat .

Un exemple simple et très parlant la procédure additionne.

```
PROGRAM procedures_et_fonctions ;
```

```
PROCEDURE add( ln1,ln2 : integer ; VAR out : integer ) ;
```

```
BEGIN
```

```
out := ln1 + ln2 ;
```

```
END ;
```

(\* programme principal \*)

```
VAR nbr_1 , nbr_2 , resultat : integer ;
```

```
BEGIN
```

```
clrscr ;
```

```
write ( 'Entrer un nombre entier : ' ) ;
```

```
readln ( nbr_1 ) ;
```

```
write ( 'Un deuxième : ' ) ;
```

```
readln ( nbr_2 ) ;
```

```
add( nbr_1 , nbr_2 , resultat ) ;
```

```
write ( nbr_1 , ' + ' , nbr_2 , ' = ' , resultat ) ;
```

```
END.
```

Que se passe-t-il en fait ?

ln1,ln2,out sont des variables locales d'entrée-sortie , mais on a mis le mot clef ' VAR ' devant out . De plus vous pouvez remarquer que les variables d'entrée sont séparées de la variable de sortie ( out ) par un ';' , et cela même si elle sont de type identique ( ici integer ) .

En fait , le nom des variables d'entrée-sortie dans le bloc de déclaration servent à les utiliser dans le bloc de procédure , mais à L'APPEL dans le programme PRINCIPAL , elle sont associées à des variables du PROGRAMME PRINCIPAL .

SI dans la procédure , les variables locales d'I/O ne sont pas précédées de VAR les variables associées du programme principal ne peuvent être modifiées

Exemple : | ln1 ← nbr\_1 |  
| ln2 ← nbr\_2 |

SI dans la procédure , les variables locales d'I/O son précédées de VAR , les variables associées du programme principal sont affectées des modifications des variables locales associées.

Exemple : | out → resultat |

Entrer un nombre entier : 12

Un deuxième : 14

12 + 14 = 26

>

Voilà donc la grande question : et les fonctions dans tout ça ?  
L'exemple suivant est très parlant, il s'agit de reprendre le prog.  
précédant qui utilise de manière fastidieuse les procédures pour  
réaliser une addition de manière plus simple.

vous le dit tout de suite, pas la peine de se casser la tête, il n'y a  
rien de chose qui change l'en-tête, le reste :  
[local var interne], [begin ... END] ; [la place], tout cela est pareil.

CE QUI CHANGE : la fonction renvoie en sortie un  
résultat par son nom qui constitue une variable de sortie.

en tête est : **FUNCTION exemple (ln : Integer) : Integer ;**

nom de la fonction

type de la variable  
défini par la fonction

variable locale  
d'entrée, et son type

le programme avec la fonction :

```
PROGRAM procedures_et_fonctions ;
```

```
FUNCTION ADD(ln1,ln2 : Integer) : Integer ;
```

```
BEGIN
```

```
ADD := ln1 + ln2 ;
```

```
END ;
```

```
(* programme principal *)
```

```
VAR nbr_1 , nbr_2 : Integer ;
```

```
BEGIN
```

```
chscr ;  
write ('Entrer un nombre entier : ');
```

```
readln (nbr_1);
```

```
write ('Un deuxième : ');
```

```
readln (nbr_2);
```

```
write (nbr_1 , ' + ' , nbr_2 , ' = ' , ADD (nbr_1,nbr_2));
```

```
END.
```

C'est plus beau et plus économique...

Mais il faut souligner le fait que chacune des 2 structures ont  
les avantages et les inconvénients. Donc à vous de choisir.

Ceci dit il n'appartient qu'à vous de créer toute sorte  
d'extensions pour le pascal ( J'ATTENDS VOTRE COURRIER)

Et en cas de pépin, n'hésitez pas.

Et pour la prochaine fois, Je vous proposerais des  
extensions à PASCAL.

A ce propos, sachez que l'on peut par le biais des  
procédures et fonction accéder à un heureux mariage  
entre le pascal et le langage machine.

Il existe en effet une instruction nommée **INLINE**  
qui permet d'inclure du code machine dans le code  
source pascal. Il est donc facile de paramétrer et  
de relier certaines fonctions graphiques ( **PLOT** ,  
**DRAW** , ... au système turbo-pascal ).

On a ainsi la puissance graphique désirée, et croyez  
moi, c'est 'méchant'.

De plus il existe des instructions permettant de gérer  
les ports et la mémoire.

Alors avis aux amateurs ...

On qui .... me suive

Où ... bref !

ENFIN pour terminer, une triste  
nouvelle, en feuilletant SVM, j'ai  
appris la mort du concepteur de  
CP/M, Gary Kildall. J' imagine  
déjà certains dire "mais qu'est-  
ce qu'il vient nous ..."

Cependant, comme le dit le  
rédacteur de l'article "à cette  
époque où l'informatique était  
pilotee par des inventeurs et des  
rêveurs..." Loinaine cette époque  
me direz-vous ; pas tant que ça,  
nos CPC nous le prouvent à chaque  
fois. Alors une minute de silence ...

GREETINGS: B MASTER, ELISE, FRANCKY THE BEST,  
FLORIANNE, NICK BUSSE,  
ANNE-MARIE, ALAIN ( comparable )

SALUT AUX LECTEURS ET LECTRICES ainsi qu'à  
la GENTILE rédaction qui ne m'a pas mis au pilori,  
du moins je le souhaite ...

SIGMUND. < Ludovic >



## COUP DE GUEULE II

Salut a vous chers lecteurs, ce qui va suivre dans cette page risque de ne pas plaire a un certains nombres de gens, mais voila je crois qu'il est grand temps que vous reagissiez a ce qui est entrain de se passer dans le monde du CPC. Il semble que mon premier COUP DE GUEULE n'a pas servi a grand chose ou alors vous n'avez strictement rien a faire et que ce qui arrive au CPC vous laisse complètement indifferent. Je vais vous dire ce que j'en pense moi de votre comportement vis a vis du CPC, vous voyez un fanzine qui vous plait, vous en commander deux ou trois numeros, puis par la suite viennent les echanges et enfin quand vous avez ce que vous desirez et bien tchao bonsoir plus de nouvelles.

Je ne suis pas la seule a avoir la mene reaction a ce sujet car entre plusieurs redactions nous avons remarque qu'il y avait de moins en moins de contact et que cela va en diminuant a chaque numeros de sortis. Biensur, il arrive de temps en temps que de nouveaux lecteurs arrivent pour nous commander nos fanzines mais cela se fait rare. Pour ma part je ne vois plus ce que l'on peut faire pour vous satisfaire et qui pourrait vous donner envie de nous proposer des idees qui vous tiennent a coeur. Je vous lance ce dernier appel en souhaitant qu'il sera celui-ci entendu, mais je pense que j'en demande beaucoup.

Sur ces quelques lignes qui j'espere seront lu avec un peu d'attention de votre part, je vous envoie mes 88 qui signifie en langage CB de grosses bises. En esperant que vous aurez enfin realises ce que vous etes entrain de faire mourrir. Je vous dis donc a la prochaine fois pour une autre rubrique qui ne sera plus le COUP DE GUEULE.

AT ' CHAO BONSOIR.

LE COPILOTE....

# DOSSIER SPECIAL C.B

Et voici maintenant un dossier spécial CB (Citizen Band) cela pourra peut être intéresser quelque uns d'entre vous et si ce n'est pas le cas, et bien tant pis!!! moi ça m'intéresse, donc vous aurez droit à 2 pages rien que pour vous... En tout cas faites le moi savoir si cela vous a plu...

## ALPHABET INTERNATIONAL

<b>A</b> : ALPHA	<b>N</b> : NOVEMBER
<b>B</b> : BRAVO	<b>O</b> : OSCAR
<b>C</b> : CHARLIE	<b>P</b> : PAPA
<b>D</b> : DELTA	<b>Q</b> : QUEBEC
<b>E</b> : ECHO	<b>R</b> : ROMEO
<b>F</b> : FOX	<b>S</b> : SIERRA
<b>G</b> : GOLF	<b>T</b> : TANGO
<b>H</b> : HOTEL	<b>U</b> : UNIFORM
<b>I</b> : INDIAN	<b>V</b> : VICTOR
<b>J</b> : JULIETTE	<b>W</b> : WHISKY
<b>K</b> : KILO	<b>X</b> : X-RAY
<b>L</b> : LIMA	<b>Y</b> : YANKEE
<b>M</b> : MIKE	<b>Z</b> : ZOULOU

## CODE

<b>QRA</b> : Lieu de la station	<b>QRS</b> : Transmettez plus lentement
<b>QRB</b> : Distance entre 2 station	<b>QRT</b> : Cessez les émissions
<b>QRD</b> : Direction	<b>QRU</b> : Je n'ai plus rien à dire
<b>QRE</b> : Heure d'arrivée prévue	<b>QRV</b> : Je suis prêt
<b>QRG</b> : Fréquence	<b>QRW</b> : Avisez que j'appelle
<b>QRH</b> : Fréquence instable	<b>QRX</b> : Restez en écoute un instant
<b>QRI</b> : Tonalité d'émission	<b>QRZ</b> : Indicatif de la station
<b>QRJ</b> : Me recevez-vous bien ?	<b>QSA</b> : Force du signal ( 1...9 )
<b>QRK</b> : Force des signaux ( R1... R5 )	<b>QSB</b> : Fading, variation
<b>QRL</b> : Je suis occupé	<b>QSD</b> : Mauvaise manipulation
<b>QRM</b> : Parasites, brouillage	<b>QSI</b> : Prix, argent, valeur
<b>QRM DX</b> : Parasites lointain	<b>QSK</b> : Dois-je continuer la transmission ?
<b>QRN</b> : Parasites météorologiques	<b>QSL</b> : Carte postale de confirmation de QSO
<b>QRO</b> : Fort, très bien	<b>QSO</b> : Contact radio
<b>QRP</b> : Faible, petit	<b>QSP</b> : Transmettre à ?
<b>QRPP</b> : Petit garçon	<b>QSQ</b> : Voulez-vous écouter sur ?
<b>QRPPette</b> : Petite fille	<b>QSY</b> : Déplacement de fréquence
<b>QRR</b> : Transmettez plus vite	<b>QTH</b> : Position de la station
<b>QRR</b> : Nom de la station	<b>QTR</b> : Heure locale
<b>QRRR</b> : Appel de détresse	

BANDE A		BANDE B		BANDE C		BANDE D		BANDE E	
Canal	Fréquence	Canal	Fréquence	Canal	Fréquence	Canal	Fréquence	Canal	Fréquence
1	26,065	1	26,515	1	26,965	1	27,415	1	27,865
2	26,075	2	26,525	2	26,975	2	27,425	2	27,875
3	26,085	3	26,535	3	26,985	3	27,435	3	27,885
4	26,105	4	26,555	4	27,005	4	27,455	4	27,905
5	26,115	5	26,565	5	27,015	5	27,465	5	27,915
6	26,125	6	26,575	6	27,025	6	27,475	6	27,925
7	26,135	7	26,585	7	27,035	7	27,485	7	27,935
8	26,155	8	26,605	8	27,055	8	27,505	8	27,955
9	26,165	9	26,615	9	27,065	9	27,515	9	27,965
10	26,175	10	26,625	10	27,075	10	27,525	10	27,975
11	26,185	11	26,635	11	27,085	11	27,535	11	27,985
12	26,205	12	26,655	12	27,105	12	27,555	12	28,005
13	26,215	13	26,665	13	27,115	13	27,565	13	28,015
14	26,225	14	26,675	14	27,125	14	27,575	14	28,025
15	26,235	15	26,685	15	27,135	15	27,585	15	28,035
16	26,255	16	26,705	16	27,155	16	27,605	16	28,055
17	26,265	17	26,715	17	27,165	17	27,615	17	28,065
18	26,275	18	26,725	18	27,175	18	27,625	18	28,075
19	26,285	19	26,735	19	27,185	19	27,635	19	28,085
20	26,305	20	26,755	20	27,205	20	27,655	20	28,105
21	26,315	21	26,765	21	27,215	21	27,665	21	28,115
22	26,325	22	26,775	22	27,225	22	27,675	22	28,125
23	26,355	23	26,805	23	27,255	23	27,705	23	28,155
24	26,335	24	26,785	24	27,235	24	27,685	24	28,135

PAGE

24

# DOSSIER SPECIAL C.B

BANDE A		BANDE B		BANDE C		BANDE D		BANDE E	
Canal	Frequence	Canal	Frequence	Canal	Frequence	Canal	Frequence	Canal	Frequence
25	26,345	25	26,795	25	27,245	25	27,695	25	28,145
26	26,365	26	26,815	26	27,265	26	27,715	26	28,165
27	26,375	27	26,825	27	27,275	27	27,725	27	28,175
28	26,385	28	26,835	28	27,285	28	27,735	28	28,185
29	26,395	29	26,845	29	27,295	29	27,745	29	28,195
30	26,405	30	26,855	30	27,305	30	27,755	30	28,205
31	26,415	31	26,865	31	27,315	31	27,765	31	28,215
32	26,425	32	26,875	32	27,325	32	27,775	32	28,225
33	26,435	33	26,885	33	27,335	33	27,785	33	28,235
34	26,445	34	26,895	34	27,345	34	27,795	34	28,245
35	26,455	35	26,905	35	27,355	35	27,805	35	28,255
36	26,465	36	26,915	36	27,365	36	27,815	36	28,265
37	26,475	37	26,925	37	27,375	37	27,825	37	28,275
38	26,485	38	26,935	38	27,385	38	27,835	38	28,285
39	26,495	39	26,945	39	27,395	39	27,845	39	28,295
40	26,505	40	26,955	40	27,405	40	27,855	40	28,305

- 10-1 : Reception faible
- 10-2 : Bonne reception
- 10-3 : Arretez la communication
- 10-4 : Ok message recu
- 10-5 : Relayez le message
- 10-6 : Occupe, stand by
- 10-7 : Hors service, je quitte
- 10-8 : En service, j'attends appel
- 10-9 : Repetez message
- 10-10 : Communication terminee, j'attends
- 10-11 : Vous parlez trop vite
- 10-12 : Il y a des visiteurs
- 10-13 : Communiquez conditions meteo et routes
- 10-16 : Rendez-vous a ?
- 10-17 : Affaire urgente
- 10-18 : Rien pour nous
- 10-19 : Rien pour vous retours a la base
- 10-20 : Ma situation est...
- 10-21 : Telephonez...
- 10-22 : Transmettez personnellement a...
- 10-23 : Stand by
- 10-24 : La derniere mission est remplie
- 10-25 : Pouvez - vous contacter
- 10-26 : Annuler derniere information
- 10-27 : Je vais sur canal ...
- 10-28 : Identifiez votre station
- 10-29 : Il est l'heure pour le contact
- 10-30 : Pas conforme a la reglementation FCC
- 10-32 : Je passe un essai radio
- 10-33 : Trafic d'urgence a cette station
- 10-34 : Station en difficulte a aider
- 10-35 : Information confidentielle

## CODE 10 AMERICAIN

- 10-36 : Le temps exacte est ...
- 10-37 : Envoyez depanneuse a ...
- 10-38 : Envoyez ambulance a ...
- 10-39 : Votre message est transmis
- 10-41 : Passez sur le canal ...
- 10-42 : Accident routier a ...
- 10-43 : Embouteillage a ...
- 10-44 : J'ai un message pour vous
- 10-45 : Unite dans le secteur, faites rapport
- 10-50 : Break canal
- 10-60 : Numero de message suivant
- 10-62 : Je ne recois pas, veuillez telephoner
- 10-63 : Je n'ai pas l'ordre de ...
- 10-64 : Pas clair, je n'ai pas le champs libre
- 10-65 : J'attends votre message suivant
- 10-67 : Toutes les unites doivent s'y conformer
- 10-70 : Feux a ...
- 10-71 : Transmettre successivement
- 10-73 : Control radar a ...
- 10-75 : Vous provoquez des interferences
- 10-77 : Contact negatif
- 10-81 : Reservez une chambre d'hotel pour ...
- 10-84 : Mon No de telephone est ...
- 10-85 : Mon adresse est ...
- 10-89 : Technicien radio demande a ...
- 10-90 : TUI !
- 10-91 : Parlez plus pres du micro
- 10-92 : Votre emetteur est mal ajuste
- 10-93 : Essayez ma frequence sur ce canal
- 10-94 : Envoyez moi une porteuise
- 10-95 : Laissez un blanc pendant 5 secondes
- 10-99 : Mission accompli, tout est ok
- 10-100 : Break MC
- 10-200 : Demande police a ...



# La Fin du Fin

Et oui !!! c'est déjà la fin, mais comme on dit, il faut bien une fin à tout. Bon qu'es-ce que je vais pouvoir vous dire pour finir... Ah oui!! regardez cette dernière page, elle n'est pas comme les autres. Bah oui! comme vous pouvez le voir, c'est un petit descriptif de MASTER+, cela pour vous donner un petit aperçu des possibilités du soft. Et en plus cela a été fait comme vous pouvez le constater avec le même ordinateur que la page fanzine (un olivetti). Que ne ferait-t-on pas pour son fanz' cheri... Et oui Bonsoir La Planète fête ses 2 ans, donc quoi de plus normale de faire un extra... Et dans ce cadre la rédaction réserve à tous ses lecteurs a condition qu'ils envoient un disc, une grosse surprise..... Allez sur ce je vous dis à bientôt.

LE REDACTEUR EN CHEF ....

BONSOIR LA PLANETE  
FANZINE POUR AMSTRAD



C.P.C



AMSTRAD INFORMATIQUE

Mr TREHET - RICHARD  
Mlle UATTEMENT - SEVERINE  
RESIDENCE SAINT MICHEL  
15 RUE DE L'ARQUETTE  
14300 CAEN

( + 5 francs de frais de port )

PROCHAINE PARUTION POUR LE 25 DECEMBRE ....

## MENU GENERAL

### 5 Icones principaux :

#### Le disk :

##### Gestion de disquettes

- Efface les B.A.K
- Catalogue
- Renomme
- Efface un fichier
- Formate un disc
- Retours
- Infos sur un disc
- Infos sur un fichier

#### Le téléphone :

##### Répertoire d'adresses

- Ajouter un correspondant
- Lister la mémoire
- Recherche
- Sauve sur disc
- Charge dans la ram
- Correction
- Imprime une adresse
- Imprime le fichier
- Retour au menu general
- Efface une entrée

#### Le livre :

##### Logithèque

- Faire une fiche
- Sortir une fiche
- Stocker le fichier
- Charger le fichier
- Supprime une entrée
- Retours au menu général
- Imprime

#### L'AS de pic :

##### Budget familiale

- Entrée des dépenses
- Créations des catégories
- Charge dans la ram
- Sauve sur le disc
- Retours
- Calcul
- Examine
- Creation nouveau fichier

#### The end :

##### Sortie du soft

## MASTER + VERSION 1.03

### NOTE :

-Voilà pour ce qui est du descriptif de MASTER+. A noter que ceci ne tient pas lieu de manuel d'utilisation car trouvant le soft assez simple de manient, je n'ai pas jugé bon d'en réaliser un. Malgré tout si vous le désirez, je peux vous faire à chacun et selon les questions posées, un descriptif plus complet de tel ou tel point du programme. Bien sur ce plan du programme est livré avec pour vous aider.

- A noter que pour toutes personnes possédant une extension mémoire de 256 K, il existe une version améliorée du soft. Donc si vous même ou une connaissance possède ce type d'extension, demandez la version 256 Kilo.

- Une dernière chose enfin, si vous avez des suggestions pour améliorer ou pour ajouter quelque chose au programme, n'hésitez pas à écrire et à préciser ce que vous voulez voir changer ou améliorer. Grâce à ce système, Master+ a évolué et évoluera encore.

LE REDACTEUR EN CHEF

PAGE  
FIN