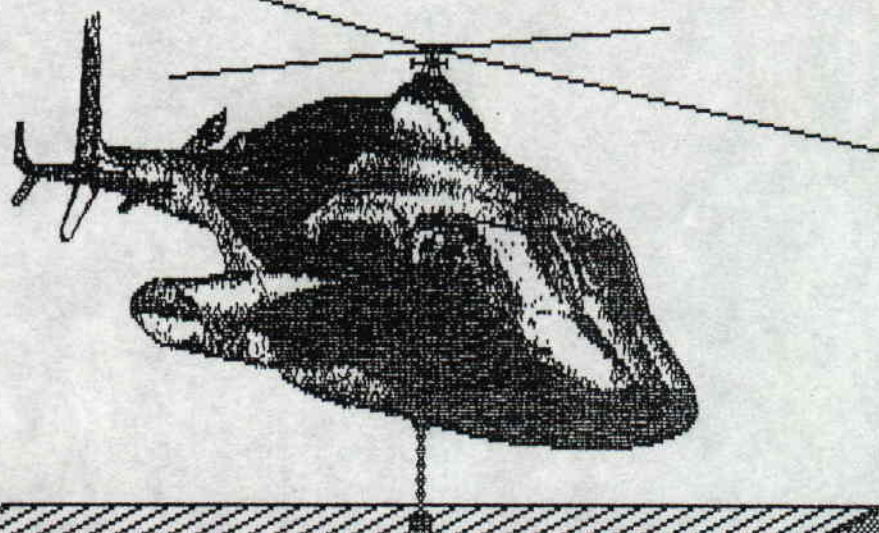


AMSTRAD CPC AMSTRAD CPC AMSTRAD CPC AMSTRAD CPC AMSTRAD CPC



## SOMMAIRE No 5

PAGE 1 . . . . .	Edito - Dixhits
PAGE 2 . . . . .	Logitest
PAGE 3 . . . . .	Le Coin Pro
PAGE 4 . . . . .	Soundissimo
PAGE 5 . . . . .	Trucs & Astuces
PAGE 6 . . . . .	Routines
PAGE 7 . . . . .	Divers





**B**ONJOUR, VOICI LE NUMÉRO 5 DE RUNSTRAD, QUE LE TEMPS PASSE VITE. DANS CE NUMÉRO, VOUS TROUVEREZ COMME PROMIS LES PREMIÈRES LIGNES DE LISTING DU PROGRAMME SOMMAIRE. POUR CEUX QUI SUIVENT CET ARTICLE SUR LA GESTION DE L'ACCÈS DIRECT SUR AMSTRAD, SACHEZ QUE CE LISTING S'ÉTALERA SUR 4 NUMÉROS DE RUNSTRAD. CECI N'EST PAS, VOUS VOUS EN DOUTEZ, POUR FAIRE DURER LE PLAISIR, MAIS SIMPLEMENT PARCE QUE LA LONGUEUR DU LISTING QUI FAIT 12k, EST COMPOSÉ D'ENVIRON 300 LIGNES, CE QUI EST BEAUCOUP TROP POUR UN SEUL NUMÉRO. J'AVAIS PENSÉ SCINDER CET ARTICLE EN DEUX, MAIS VU LA PLACE, CELA AURAIT ÉTÉ FAIT AU DÉTRIMENT D'UNE AUTRE RUBRIQUE, ET CECI N'EST PAS SOUHAITABLE POUR PLUSIEURS RAISONS. TOUS LES LECTEURS DE RUNSTRAD NE SONT PAS FORCÉMENT INTÉRESSÉS PAR CET ARTICLE, DONC IL FAUT VEILLER À NE PAS LES DÉFAVORISER EN SUPPRIMANT, AU PROFIT DE L'ACCÈS DIRECT UN ARTICLE QUI POURRAIT LES INTÉRESSER. IL EN FAUT POUR TOUS LE MONDE, QUE DIABLE.

JP



**DEMANDEZ LE JOURNAL**  
**Lisez-le, prêtez-le**  
**c'est GRATUIT**

Encore lui...  
J'ai déjà vu  
cette tête là  
mais où ?



## Le DIXHITS

### J E U X

NIGEL MANSELL  
CATCH 23  
PING-PONG  
HURLEMENTS  
ECHELON  
MGT  
PACMANIA  
ELITE  
HEAD OVER HEALS  
MERCENARY

### U T I L I T A I R E S

CALCUMAT  
SENWORD  
OGP ART STUDIO  
U-DOS  
SPRINTMASTER  
PAGEWAKER  
DISCOLOGY 5.1  
MUSIC STUDIO

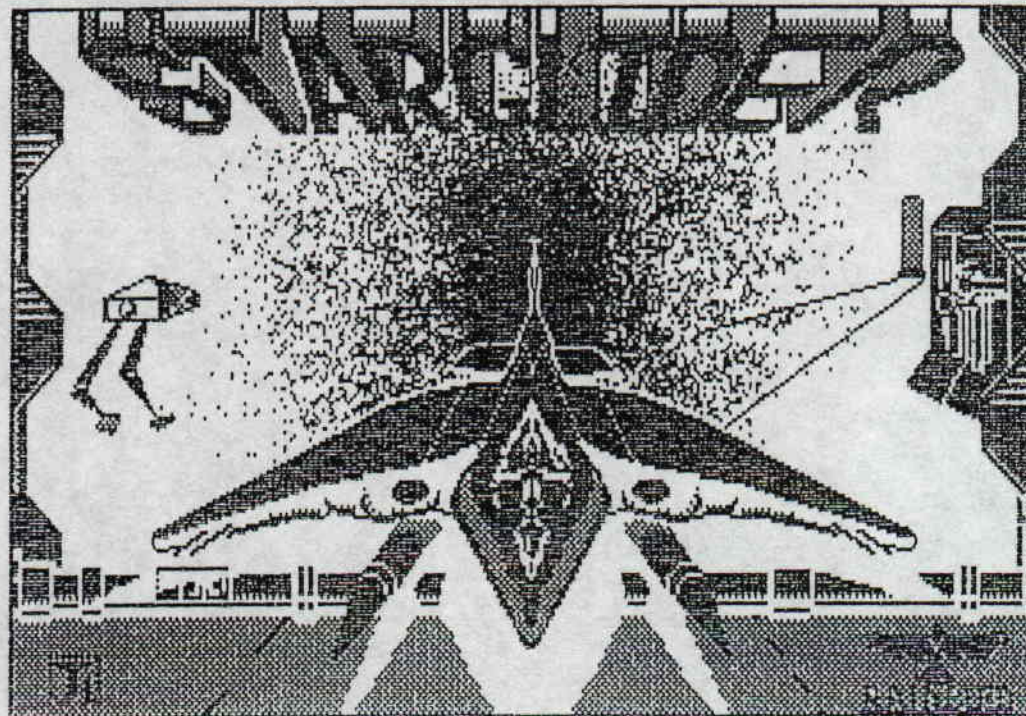


# LOGITEST LOGITEST LOGITEST

Novenia, ce nom ne vous dit rien ? C'est pourtant là, sur cette planète perdue et déserte, que vous vous retrouverez si vous lancez STARGLIDER. Et oui, votre mission se passe sur ce monde abandonné. Pour accomplir cette mission, qui consiste à nettoyer Novenia des indésirables qui s'y sont installés, vous disposez, d'un vaisseau super-équipé, missiles, canons laser. Il faut vous dire que la planète a été envahie par des hordes d'oiseaux, de tanks, et d'autres bêtes, dont la particularité

est, qu'ils sont tous métalliques, ce qui laisse supposer qu'il s'agit de robots. Des robots certes, mais des robots assez intelligents, car il vous feront la vie dure. Le graphisme est en 3d, en fil de fer plein et en mode 1. Les objets présents à l'écran sont très bien représentés, les vaisseaux ennemis, nombreux et de formes variées, sont facilement reconnaissables. Une option permettant de passer en revue tous les vaisseaux ennemis est incluse dans le jeu. Vous pourrez l'utiliser lors d'un ravitaillement dans l'une de vos

bases. Pour piloter votre vaisseau, vous disposez en début de jeu de diverses options de réglages. Vous pouvez utiliser le joystick ou le clavier, ou les deux. Vous pouvez régler votre viseur à votre convenance, fixe ou mobile. Le contrôle de votre vitesse peut être obtenu de plusieurs façons, soit au clavier soit au joystick. Vous avez aussi la possibilité de régler le gouvernail du vaisseau de trois façons différentes. Le 1er réglage vous permet de modifier l'axe X (c'est à dire gauche-droite), le résultat est que votre gouvernail revient dans sa position d'origine automatiquement après chaque sollicitation. Le 2ème réglage concerne l'axe Y (c'est à dire haut-bas) même remarques que pour l'axe X, sauf que cette fois il s'agit de l'assiette de votre appareil qui est influencé par ce réglage. Le 3ème réglage vous permet de sélectionner X et Y ensembles.



Certains objets, comme un super missile, une réserve de carburant supplémentaire ainsi qu'une caméra arrière, pour vous permettre de voir ce qui se passe derrière vous, peuvent être obtenus lors d'une escale

de ravitaillement dans l'une de vos bases. Les coordonnées de l'objet en question vous sont données, à vous d'aller le chercher. Pour certains joueurs qui ne possèdent pas le mode d'emploi du jeu, (salut les pirates) le ravitaillement en carburant pose un problème. En effet le carburant du vaisseau s'épuise assez vite et vous ne pouvez pas faire le plein dans une de vos bases. Pour faire le plein de gasoil il

faudra trouver, si ce n'est déjà fait, un ensemble de trois grandes tours, il y a plusieurs de ces ensembles éparpillés sur la surface de Novenia. Ces trois tours sont disposées en triangle et pour obtenir votre carburant, il faut arriver doucement par le bas de ce triangle, passer entre les deux tours les plus rapprochées et continuer d'avancer tout doucement vers la tour qui se trouve alors devant vous.

STARGLIDER est un jeu de stratégie. Si vous tirez comme un dingue sur tout ce qui bouge vous ne ferez pas long feu. Bien des choses sont à découvrir, comme par exemple, les ennemis indéstructibles par canon laser et que seul un ou deux missiles peuvent détruire. Il y aurait encore beaucoup de choses à dire, mais je vous laisse le soin de découvrir toutes les ficelles de ce jeu par vous-même.



# LE COIN PRO

## ATTENTION

DANS CE LISTING

LA LETTRE ù = |

LA LETTRE à = @



```
10 REM SOMMAIRE : Programme ecrit pour tourner sous U-DOS
20 REM NOVEMBRE 1987 : AUBERT Patrick
30 REM
40 KEY 141,"ESSAI. ":KEY 142,"HELP. ":KEY 143,"INITI. ":KEY 144,"LIST. "
50 KEY 145,"RECT. ":KEY 146,"REP. ":KEY 147,"TECH. ":KEY 148,"("KEY 149,")"
60 KEY 150,"TEST. ":KEY 151,"TRUC. "
70 KEY DEF 64,0,141:KEY DEF 65,0,142:KEY DEF 57,0,143:KEY DEF 56,0,144
80 KEY DEF 49,0,145:KEY DEF 48,0,146:KEY DEF 41,0,147:KEY DEF 40,0,148
90 KEY DEF 33,0,149:KEY DEF 32,0,150:KEY DEF 25,0,151
100 KEY 152,CHR$(34):KEY DEF 68,0,152
110 CLEAR:MEMORY 37600:LOAD"INDEX.128":CALL 38750
120 MODE 2:INK 0,17:INK 1,0:BORDER 17:CLS
130 OPENOUT"BIDON":MEMORY HIMEM-1:CLOSEOUT
140 DEFINT A-Z:DEFSTR R,M
150 DIM ME(0),MA(17),RU(17),RAP(354):FOR I=0 TO 354:RAP(I)=STRING$(30,32):NEXT
160 ME(0)="M É N U"
170 OPENIN"rapport.rec":FOR i=0 TO 354:INPUT#9,rap(i):NEXT:CLOSEIN
180 ME(1)="<1> - SAISIE de FICHES"
190 ME(2)="<2> - RECHERCHE d'ARTICLES"
200 ME(3)="<3> - MODIFICATIONS"
210 ME(4)="<4> - LISTER le FICHIER"
220 ME(5)="<5> - LISTE des ABBREVIATIONS"
230 ME(6)="<6> - LISTER le NOM des REVUES"
240 ME(7)="<7> - FIN des OPERATIONS"
250 ME(8)="ENTRER VOTRE CHOIX..."
260 abd$="1 2 3 4 5 6 7 8 -"
270 abv$="ABBREVIATIONS: ESSAI. HELP. INITI. LIST. RECT. REP. TECH. TEST. TRUC."
280 REM
290 MA(1)="NOM de la REVUE : "
300 MA(2)="NUMERO de la REVUE : "
310 FOR I=3 TO 17
320 MA(I)="ARTICLE "+RIGHT$(STR$(I-2),2)+STRING$(2," ")+": "
330 NEXT
340 RU(1)=STRING$(26," "):RU(2)=STRING$(4," ")
350 FOR I=3 TO 17:RU(I)=STRING$(30," "):NEXT
360 CONTOL=480:LMA=354
370 MODE 2:PRINT"METTRE LA DISQUETTE CONTENANT LE FICHIER DANS";
380 PRINT" LE LECTEUR ET APPUYEZ SUR <COPY> "
390 IF INKEY(9)<>0 THEN 390
400 AZ=0:NFICH$="SOMMAIRE":MFICH$="FICHIER":b5$=STRING$(4," ")
410 ÛERROF:ÛMESSOF:ÛCLOSE,1:ÛOPEN,ÛNFICH$,1,0:ÛCLOSE,2:ÛOPEN,ÛMFICH$,2,0
420 IF PEEK(38395)=7 THEN MM$="DISQUETTE FICHIER NON EN PLACE...":GOTO 2260
430 IF PEEK(38395)=3 THEN MM$="ERREUR SUR LA DISQUETTE (ERR3)...":GOTO 2260
440 IF PEEK(38395)<>0 THEN MM$="ERREUR DISQUETTE":GOTO 2260
450 ÛREAD.IND,ÛB5$,0,2:NF=VAL(B5$)
460 REM menu
470 CLS:LOCATE 37,2:PRINT ME(0):CLEAR INPUT
480 FOR I=1 TO 7:LOCATE 25,4+I*2:PRINT ME(I):NEXT
490 LOCATE 25,22:PRINT ME(8)
500 R$=INKEY$:IF R$=""THEN 500
510 IF R$="1"THEN 590
520 IF R$="2"THEN 930
530 IF R$="3"THEN 1230
540 IF R$="4"THEN 1800
550 IF R$="5"THEN 2280
560 IF R$="7"THEN 2130
570 IF R$="6"THEN 2560
580 PRINT CHR$(7):GOTO 500
590 REM saisie
600 MODE 2:INK 1,17
610 LOCATE 26,1:PRINT"S A I S I E de F I C H E S"
620 NF=NF+1:LOCATE 2,24:PRINT ABD$:LOCATE 2,25:PRINT ABV$
630 LOCATE 5,2:PRINT"FICHE No: ",NF
640 IF NF>1na THEN LOCATE 1,10:PRINT"FICHIER COMPLET":ÛPAUSE 10:GOTO 460
650 FOR I=1 TO 17
660 LOCATE 3,4+I:PRINT MA(I);STRING$(LEN(RU(I)),".")
670 NEXT:INK 1,0
680 LOCATE 25,5:INPUT"",r$:ru(1)=UPPER$(LEFT$(r$+STRING$(26," "),(26))
690 LOCATE 25,6:INPUT"",r$:ru(2)=UPPER$(LEFT$(r$+STRING$(4," "),(4))
700 RAP(NF)=ru(1)+ru(2)
710 FOR i=3 TO 17
720 LOCATE 25,4+i:INPUT"",r$:ru(i)=UPPER$(LEFT$(r$+STRING$(30," "),(30))
730 NEXT
740 ÛWRITE.IND,ÛRU(1),ÛRU(2),ÛRU(3),ÛRU(4),ÛRU(5),ÛRU(6),ÛRU(7)
```



# SOUND'S / M

Ôt vive la musique. Vous allez avoir une idée de ce que peut faire votre bécane chérie en matière de musique avec quelques lignes de datas. Faites bien attention lors de la saisie de ces lignes de datas car il n'y a pas de somme de contrôle pour vous sauver la mise. Faites bien attention aux VIRGULES, vous allez trouver des doubles virgules (,,) et des virgules en fin de ligne, alors ouvrez l'œil, et bon appétit. Si vous pouvez, branchez-vous sur votre chaîne stéréo mais pas après minuit hein!

Alors, Paraît qu'avec ça on peut faire de la zizique ?! Pfuuu... Laissez moi rire !! Une bonne guitare ya qu'ça de vrai ! non ?....



```
10 REM SUPERCOPTER: d'après le feuil
eton du même nom
11 ENV 1,10,0,1,1,-6,1,4,0,1 ' basse
12 FOR j=1 TO 3:RESTORE 22
13 FOR i=1 TO 12
14 READ n:SOUND 1,n,15,14,1:SOUND 2,n
+1,15,14,1:SOUND 4,n+2,15,14,1
15 NEXT i,j
16 dd=1
17 READ c,n,dd:IF dd=-1 THEN RESTOR
E 23:GOTO 16
18 d=dd*15
19 IF c=2 THEN SOUND c,n,d,14,1 ELSE
SOUND c,n,d,13:SOUND 4,n-0.8,d,13
20 GOTO 17
21 REM DATAS
22 DATA 536,358,301,268,225,301,268,358,301,402,358,301
23 DATA 1,268,3,2,536,,2,358,,2,301,,1,201,1,2,268,,1,179
24 DATA 1,2,225,,1,150,1,2,301,,1,134,3,2,268,,2,358,,2,301,,1,113,1
,2
25 DATA 402,,1,119,1,2,358,,1,150,1,2,301,,1,134,3,2,536,,2,358,,2,3
01,,1
26 DATA 113,1,2,268,,1,119,1,2,225,,1,150,1,2,301,
27 DATA 1,134,3,2,268,,2,358,,2,301,1,1,150,2,2,402,,2,358,,1,119,1,
2,301,,1
28 DATA 179,3,2,536,,2,358,,2,301,,1,201,3,2,268,,2,225,,2,301,,1,2
25,2,2,268
29 DATA 1,2,358,,1,201,1,2,301,,1,239,2,2,402,,2,358,,1,301,1,2,301,
30 DATA 1,268,3,2,536,,2,358,,2,301,,1,201,1,2,268,,1,179,1,2,225,,
1,150,1,2
31 DATA 301,,1,134,3,2,268,,2,358,,2,301,,1,113,1,2,402,,1,119,1,2,3
58,,1,150
32 DATA 1,2,301,,1,134,3,2,536,,2,358,1,2,301,,1,113,1,2,268,,1,119,
1,2
33 DATA 225,,1,150,1,2,301,
34 DATA 1,134,3,2,268,,2,358,,2,301,,1,150,2,2,402,,2,358,,1,119,1,
2,301,,1
35 DATA 179,3,2,536,,2,358,1,2,301,,1,201,3,2,268,,2,225,,2,301,,1,
225,2,2
36 DATA 268,,2,358,,1,201,1,2,301,,1,239,2,2,402,,2,358,1,1,301,1,2
,301,
37 DATA 1,225,3,2,451,,2,301,1,2,253,,1,169,1,2,225,,1,150,1,2,169,,
1,127,1
```

```
38 DATA 2,225,,1,113,3,2,179,,2,253,,2,225,,1,8
4,1,2,338,,1,89,1,2,301,,1
39 DATA 127,1,2,253,,1,113,3,2,451,,2,301,1,2,2
53,,1,84,1,2,225,,1
40 DATA 89,1,2,169,,1,127,1,2,225,
41 DATA 1,113,3,2,179,,2,253,,2,225,,1,127,2,2,3
38,,2,301,,1,100,1,2,253,,1
42 DATA 150,3,2,451,,2,301,,2,253,,1,169,3,2,22
5,,2,169,1,2,225,,1,179,2,2
43 DATA 179,,2,253,,1,150,1,2,225,,1,201,2,2,33
8,,2,301,,1,253,1,2,253,
44 DATA 1,225,3,2,451,,2,301,,2,253,,1,169,1,2,
225,,1,150,1,2,169,,1,127,1
45 DATA 2,225,,1,113,3,2,179,,2,253,,2,225,,1,8
4,1,2,338,,1,89,1,2,301,,1
46 DATA 127,1,2,253,,1,113,3,2,451,,2,301,,2,25
3,,1,84,1,2,225,,1
47 DATA 89,1,2,169,,1,127,1,2,225,
48 DATA 1,113,3,2,179,,2,253,,2,225,,1,63,1,2,3
38,,1,67,1,2,301,,1,84,1,2
49 DATA 253,,1,75,12,2,451,,2,301,,2,253,,2,22
5,,2,169,1,2,225,,2,179,,2
50 DATA 253,,2,225,1,2,338,,2,301,,2,253,
51 DATA 1,1,-1
```



## RAPPEL

Les dingos, symbolisent le niveau de difficulté inhérent à la saisie des listings



Facile

Moins facile

Difficile

**AMSTRAD - ATARI**

**M21**

**Distributeur Agréé**

LOGICIELS-PERIPHERIQUES  
LIBRAIRIES-CONSEILS-SAV

21 r. Albert 1er  
17000 LAROCHELLE

☎ 46-41-80-58

**AMSTRAD** **PC1512**



# TRUCS & ASTUCES



Les listes de programme basic qui paraissent dans les revues informatique sont en principe imprimées en 40 colonnes, soit 40 caractères par lignes. Ce choix facilite la



saisie au clavier, et permet de mieux retrouver les erreurs. Il suffit de comparer ce que vous obtenez sur l'écran et ce que vous voyez sur le papier. Il est vivement conseillé d'utiliser ce même principe pour tirer sur papier vos propres listings, que vous conserverez en archivage. Vous avez bien évidemment remarqué que l'usage d'un classeur est fort peu pratique pour les listings tirés sur papier perforé et en continu. Cet utilitaire vous permettra de tirer parti de tous les avantages de papier continu, en lui adjoignant les avantages du feuille à feuille, plus quelques petits trucs bien pratiques.

L'impression de listings avec ce programme a les caractéristiques suivantes:

Quarante caractères par ligne.

Centrage des lignes sur la page (permet les perforations sur la marge de gauche). Saut de page automatique pour éviter les pliures, ce qui permet de séparer les feuilles.

Impression des numéros de lignes en italiques.

Le programme travaille à partir de fichiers ASCII. Il faudra donc sauvegarder le programme que vous voulez lister sous la forme de: <SAVE'NOMPROG',A> avant de le lister. Ensuite il suffit de suivre les indications données par l'ordinateur et de répondre aux questions. Vous positionnez le papier sous l'imprimante à quelques lignes en dessous de la pliure de page.

```
10 REM UTILITAIRE DE LISTAGE
11 REM FEUILLE A FEUILLE
12 REM DMP2000 & COMPATIBLES
13 REM INITIALISATION
14 ESC$=CHR$(27)
15 ITAL$=ESC$+"4";INITAL$=ESC$+"5"
16 DFRP$=ESC$+"E";SFRP$=ESC$+"F"
17 MODE 1:PEN 3:PRINT TAB(8);"LISTAGE FEUILLE A FEUILLE":PRINT
18 PEN 2:PRINT"POSITIONNEZ LA 1er FEUILLE SOUS LA TETE D'IMPRESSION":PEN 1
19 PRINT:PRINT:INPUT"TITRE DU FICHIER ASCII ",TIT$
20 TP=0:WHILE TP<11 OR TP>12
21 LOCATE 1,10:PRINT"LGR FEUILLE EN POUCES (11/12) 12"
22 LOCATE 31,10:INPUT TP$
23 TP=VAL(TP$+CHR$(0))
24 IF TP$="" THEN TP=12
25 WEND
26 IF TP=12 THEN NLF=72 ELSE NLF=66
27 OPENIN TIT$
28 NLP=NLF-12
29 LL=40
30 WIDTH 80
31 PRINT#8,ESC$;"@"
32 DBL=1:PRINT#8,ITAL$;DFRP$;
33 GOSUB 53:NLF=0:NC=0
34 WHILE NOT EOF
35 LINE INPUT#9,CH$
```



• IMPRIMEZ IL EN RESTERA TOUJOURS  
• QUELQUE CHOSE !!!

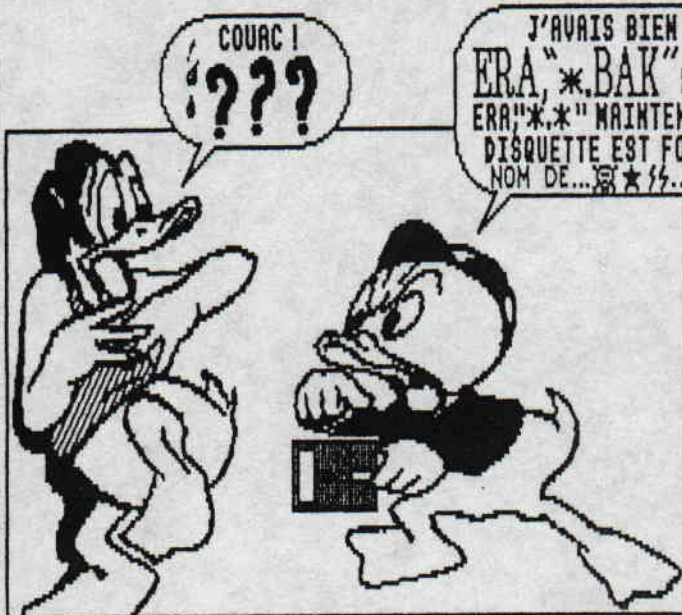


```
36 FOR I=1 TO LEN(CH$)
37 K$=MID$(CH$,I,1)
38 PRINT#8,K$;
39 IF DBL THEN IF K$("&0"&OR K$)"9" THEN DBL=0:PRINT#8,NITAL$;SFRP$;
40 NC=NC+1
41 IF NC=LL THEN GOSUB 49
42 NEXT
43 DBL=1:PRINT#8,ITAL$;DFRP$;
44 GOSUB 49
45 WEND
46 CLOSEIN
47 PRINT#8,ESC$;"@"
48 END
49 '
50 NC=0
51 IF NL=NLP THEN NL=0:PRINT#8,CHR$(12);
52 PRINT#8
53 PRINT#8,CHR$(13);SPC(40-LL/2);
54 NL=NL+1
55 Z=FRE(0)
56 RETURN
57 END
```



# ROUTINES

LA ROUTINE QUE J'AI  
CHOISI POUR CE  
NUMÉRO N'EST PAS  
INÉDITE, LOIN DE  
LÀ. ELLE EST PARUE  
DANS LA REVUE CPC  
EN OCTOBRE 87  
(No27). SI J'AI  
OPTÉ POUR CETTE  
ROUTINE C'EST  
QU'ELLE REMONTE BIEN  
DES SERVICES AUX  
PROGRAMMEURS  
DISTRIBUÉS.  
IL S'AGIT D'UNE  
ROUTINE CHARGÉE  
DE RÉCUPÉRER LES  
FICHIERS EFFACÉS



PAR INADVERTANCE, EXP! LE  
FAMEUX ÔERA, ".\*" QUI EFFACE  
TOUS LES FICHIERS D'UNE PAGE  
DE DISQUETTE. CELA PEUT ÊTRE  
CONSIDÉRÉ COMME UNE  
CATASTROPHE POUR UN DÉBUTANT NE  
POSSÉDANT PAS ENCORE LES NOTIONS  
NÉCESSAIRES POUR INTERVENIR  
DIRECTEMENT SUR LA STRUCTURE DU  
CATALOGUE. J'EN PARLE EN CONNAISSANCE  
DE CAUSE, AYANT MOI MÊME PERDU TOUT  
LE CONTENU D'UNE DISQUETTE DE CETTE  
FAÇON, IL Y A BIEN LONGTEMPS  
D'ACCORD, MAIS À L'ÉPOQUE, QUEL DRAME.  
PLUS DE 100 K PERDUS, DES FICHIERS  
UTILITAIRES POUR LA PLUS PART. REVENONS  
À NOS MOUTONS. CE PROGRAMME REMET  
EN PLACE LES FICHIERS EFFACÉS SUR  
TOUT LES TYPES DE FORMATS RECONNUS  
PAR L'AMSDOS, À SAVOIR, DATA SYSTEM  
VENDOR IBM.

BIEN QUE CE PROGRAMME SOIT COURT,  
UNE ATTENTION TOUTE PARTICULIÈRE  
EST À OBSERVER LORS DE LA SAISIE DES  
DATAS, IL N'Y A PAS DE SOMME DE  
CONTRÔLE, NE LANCEZ PAS LE PROGRAMME  
AVANT DE L'AVOIR SAUVEGARDÉ SUR DISC,  
CELA VOUS ÉVITERA DE LE RETAPER.

```
43 DATA c4,28,62,cd,8f,bc,c9,41,21,33,a
0,cd,d4,bc,d0
44 DATA 22,34,a0,79,32,36,a0,1e,0,16,1,
e,c1,21,0,90
45 DATA df,34,a0,c9,84,0,0,0,7,44,69,73
,71,75,65,74
46 DATA 74,65,20,61,62,73,65,6e,74,65,
2e,7,44,69,72
47 DATA 65,63,74,6f,72,79,20,69,6e,65,
78,69,73,74,61
48 DATA 6e,74,2e,21,36,a0,23,7e,cd,5a,b
b,fe,2e,20,f7
49 DATA cd,0,bb,cd,6,bb,c3,0,a0,21,49,a0
,23,7e,cd,5a
50 DATA bb,fe,2e,28,3,c3,78,a0,cd,0,bb,c
d,6,bb,c9,0
```

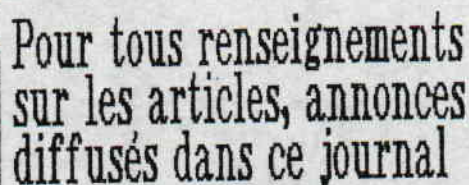
```
10 REM PHOENIX
11 IF HIMEM=36863 THEN 16
12 MEMORY &8FFF:INK 0,26:BORDER 26:INK 1,0
13 FOR I=&A000 TO &A08B
14 READ A$:POKE I,VAL("&" + A$)
15 NEXT I:PN 1:GOTO 17
16 POKE &A033,&84
17 PAPER 0:MODE 2:a$=CHR$(143)
18 PRINT TAB(15);"PHOENIX V0.1 - Reparation automatique de DIRECTORY."
19 SOUND 1,35:POKE &BE78,255:POKE &BE66,2:PRINT:PRINT
20 PRINT TAB(15);"Inserez le disc a regenerer et pressez une touche:~a$;
21 CALL &BB00:CALL &BB06:PRINT CHR$(8)"
22 WINDOW#0,28,50,8,16
23 PRINT " Lecture....."
24 PRINT " Reparation..."
25 PRINT " Ecriture...."
26 LOCATE 16,1:PRINT"*"
27 WINDOW#0,1,40,6,6:CALL &A000:WINDOW#0,1,80,1,25
28 LOCATE 1,6:PRINT STRING$(20,32)
29 A=PEEK(&BE74)
30 IF A=&C4 THEN POKE &A029,0
31 IF A=&44 THEN POKE &A029,2
32 IF A=4 THEN POKE &A029,1
33 IF A04 AND A0&44 AND A0&C4 THEN 17
34 GOSUB 41:POKE &BE78,0:LOCATE 43,8:PRINT" "LOCATE 43,9:PRINT"*";
35 FOR I=&9001 TO 9800 STEP 32
36 IF PEEK(I)=&E5 THEN 37 ELSE POKE I-1,0:NEXT
37 PRINT CHR$(8)" "CHR$(10)CHR$(8)"*";
38 WINDOW#0,1,32,17,20
39 POKE &A033,&85:GOSUB 41:CLS:WINDOW#0,1,80,1,25
40 LOCATE 1,17:PRINT"Regeneration achevee..."SOUND 1,750:END
41 FOR I=1 TO 4:POKE &A02B,A+I-4:POKE &A02E,2*I+8E:CALL &A018:NEXT I
RETURN
42 DATA 21,17,a0,11,0,60,6,1,cd,8c,bc,fe,90,28,51,fe
```





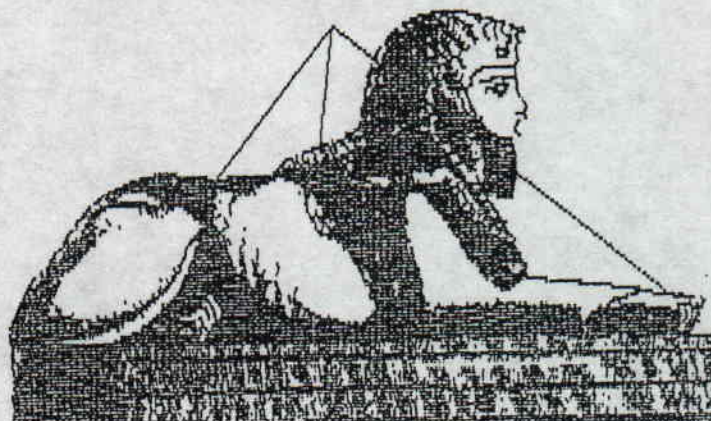
## ACHAT - VENTES - ECHANGES - ANNONCES DIVERSES

MANDRAGORE (6128) 100,00



46.67.58.89

## DIVERS



## OFFRE D'EMPLOI

Ce petit journal vous a intéressé,  
vous pourriez peut être y  
collaborer, quelque soit votre  
domaine, graphisme, programmation  
Prenez contact avec la rédaction

**V**ous souhaitez faire paraître une annonce dans le journal, rien de plus simple, remplissez lisiblement le coupon ci-dessous, et renvoyez le au journal, 58 rue de la Briquetterie - 17000 La Rochelle, ou passez votre annonce en téléphonant à la rédaction. C'est gratuit.

**ATTENTION...** Pour les logiciels, seules les annonces concernant des softs garantis d'origine, vendus ou échangés avec leurs modes d'emplois seront pris en considération.

[illegible]